



UNIVERSITAS INDONESIA

Surfing The Waves of Knowledge:

**Pembentukan, Variasi, dan Keseragaman Pengetahuan Peselancar *Surf Culture Club Indonesia*,
Pantai Karang Papak, Sukabumi, Jawa Barat**

SKRIPSI

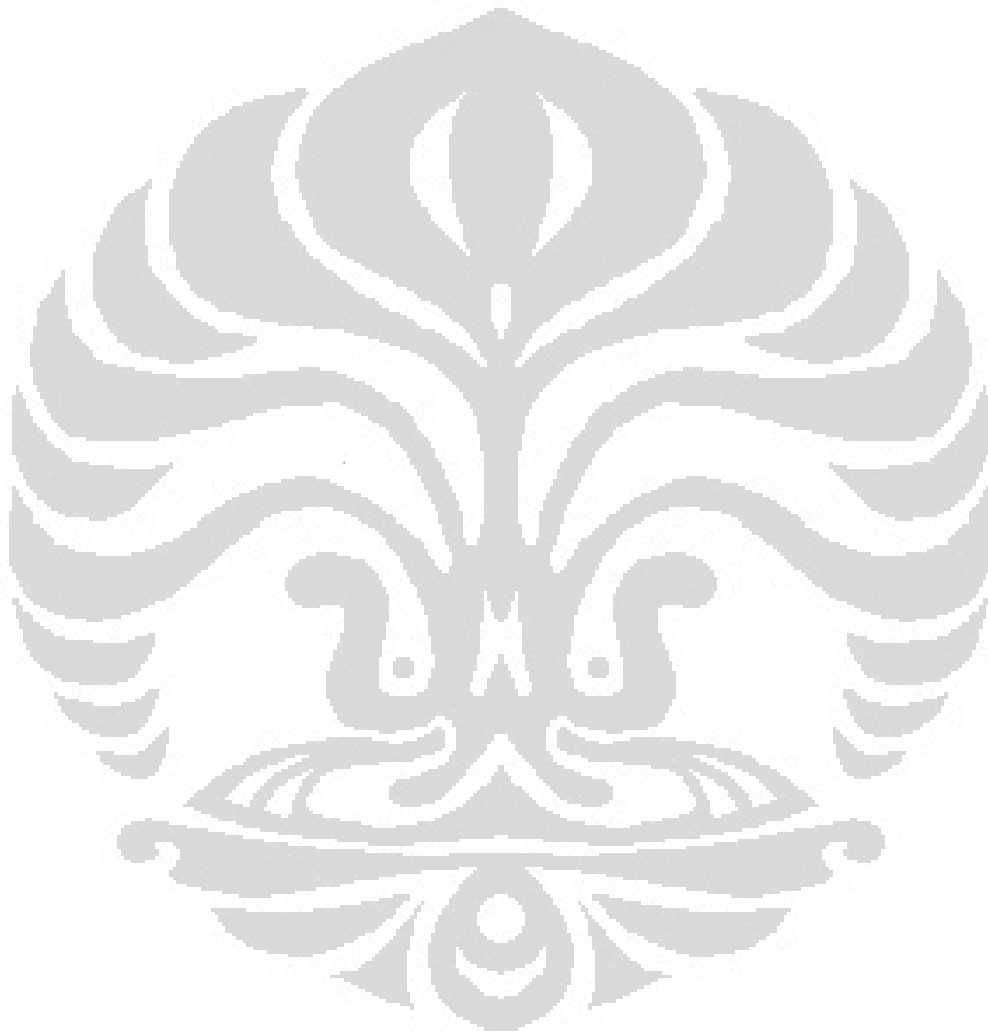
**Merryna Nurhaga
0904077011**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI SOSIAL
DEPOK
DESEMBER 2010**

5

/kur

CALL NUMBER	
10-01-2011	SK-Ann+
007/2010	
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU HUKUM	
UNIVERSITAS PADJARAN	



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama: Merryrna Nurhaga

NPM : 0904077011

Tanda Tangan:



Tanggal: 15 Desember 2010



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Merryna Nurhaga

NPM : 0904077011

Program Studi : Antropologi Sosial

Judul Skripsi : *Surfing The Waves of Knowledge: Pembentukan, Variasi, dan Keseragaman Pengetahuan Peselancar Surf Culture Club Indonesia, Pantai Karang Papak, Sukabumi, Jawa Barat*

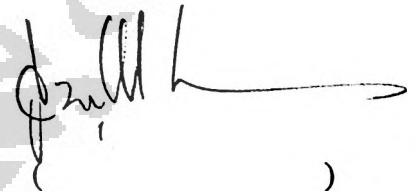
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing: Prof. Dra. M.A. Yunita T. Winarto, M.S., M.Sc. (



Penguji: Drs. Ezra M. Choesin, M.A.)



Ditetapkan di: Depok

Tanggal: 06 Januari 2011

Universitas Indonesia

Kata Pengantar

Aloha!

Pertama-tama saya sangat bersyukur dapat menyelesaikan skripsi ini, setelah melalui berbagai peristiwa yang mengganggu kondisi emosional, kebuntuan berpikir, serta kebingungan menganalisa data secara teoritis. Pengalaman saya *surfing* selama 8 tahun -meskipun bukan waktu yang cukup lama untuk menunjukkan kemahiran sebagai *surfer*- menghasilkan banyak informasi yang dapat disajikan dalam tulisan. Sebagai peneliti pemula, saya sempat kesulitan memilih hal-hal yang penting dari kumpulan informasi itu, kemudian menjelaskannya secara antropologi. Keterbatasan tersebut membuat salah satu teman menuluki saya “*surfer* yang kebetulan menjadi antropolog”. Walaupun belum sempurna, akhirnya skripsi ini dapat rangkum sebagai karya pertama saya.

Sebagai amatiran yang masih belajar, saya melihat pengetahuan para *surfer* menarik untuk dijelaskan secara ilmiah. Ada banyak variabel yang harus mereka pahami untuk menaiki ombak, seperti: angin, arus, gelombang, pasang-surut, morfologi dasar laut, dan lain-lain. Semua ini dipelajari melalui rutinitas harian berselancar dan tanpa petunjuk formal. Pengalaman berlatih membuat kemampuan tersebut seperti indera ke enam bagi peselancar. Mereka paham dinamika kondisi ombak melalui pengamatan singkat, kemudian tahu cara praktik yang sesuai dengan itu. Bagaimanakah cara peselancar membangun pengetahuannya? *Surfing* juga dipahami kebanyakan peselancar sebagai pengalaman yang sangat personal karena berkenaan dengan emosi dan motivasi seseorang. Bagaimanakah pengaruhnya pada pengetahuan para *surfer*? Jika pengalaman ini bersifat individual, adakah aspek sosial yang dapat dijelaskan secara antropologi dari kasus ini? Semua pertanyaan tersebut diulas dalam bab-bab selanjutnya dan saya ucapkan selamat membaca.

Depok, 11 Januari 2011

Penulis

Universitas Indonesia

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Merryrna Nurhaga**
NPM : **0904077011**
Program Studi : **Antropologi Sosial**
Departemen : **Antropologi**
Fakultas : **FISIP**
Jenis Karya : **Skripsi**

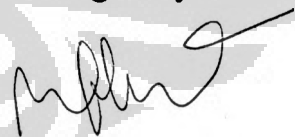
demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exckusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Surfing The Waves of Knowledge: Pembentukan, Variasi, dan Keseragaman Pengetahuan Peselancar Surf Culture Club Indonesia, Pantai Karang Papak, Sukabumi, Jawa Barat”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) ,merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta
Pada tanggal 8 Desember 2010
Yang menyatakan



(Merryrna Nurhaga)

ABSTRAK

Nama : **Merryna Nurhaga**

Program Studi: **Antropologi Sosial**

Judul : ***Surfing The Waves of Knowledge: Pembentukan, Variasi, dan Keseragaman Pengetahuan Surf Culture Club Indonesia, Pantai Karang Papak, Sukabumi, Jawa Barat***

Skripsi ini mengkaji hubungan pengetahuan dan praktik dalam pelaksanaan aktivitas selancar air pada kelompok *Surf Culture Club Indonesia* (SCCI) di Karang Papak, Jawa Barat. Peselancar membangun pengetahuannya melalui keterlibatan langsung dalam praktik, tetapi minim komunikasi verbal di antara mereka. Selain ini, pada *surfing* tidak ada petunjuk baku yang universal untuk diacu saat belajar. Cara belajar yang dilakukan peselancar adalah pengamatan dan menirukan, *trial and error*, repetisi, dan tantangan. Namun, itu semua tidak cukup untuk menyediakan pengetahuan bagi peselancar menghadapi situasi yang dinamis. Kondisi ombak tidak pernah sama persis dari waktu ke waktu, sehingga praktik dan pengetahuan yang dapat diaplikasikan tidak pernah sama. Di tengah situasi yang dinamis, peselancar SCCI memiliki variasi pengetahuan dan tindakan di antara mereka. Namun, variasi masih terkait dengan kategori yang mereka miliki bersama seperti: identifikasi diri, pengalaman, dan *rules of thumb*.

Kata kunci:

Pengetahuan, Variasi, Praktik, *Surfing*

ABSTRACT

Name : **Merryna Nurhaga**

Study program : **Social Anthropology**

Title : ***Surfing The Waves of Knowledge: Construction, Variation, and Shared Knowledge Among Members of Surf Culture Club Indonesia, Karang Papak Beach, Sukabumi, West Java***

This thesis examines the interdependency relation of knowledge and practice in surfing activity, that is done by group of surfers –Surf Culture Club Indonesia (SCCI)- in Karang Papak, West Java. These surfers construct their knowledge through direct involvement in practice, with minimal use of verbal communication, and no universal instruction as reference. Novice begins to learn by doing observation and mimesis, trial and error, repetition, and challenges. However, these ways of learning were not sufficient to provide surfers with adequate knowledge to perform successfully in dynamic situation. The wave's condition is always changing, therefore surfers must be able to do the right adjustment immediately. In the midst of dynamic situation, there's a wide variation of knowledge and action among members of SCCI. However, variation remain within the limits of the categories that they shared, such as: category of style performance, type of surfers, and type of waves. Variation and categories that appear associated with the issue of self identification, experience, and rules of thumb.

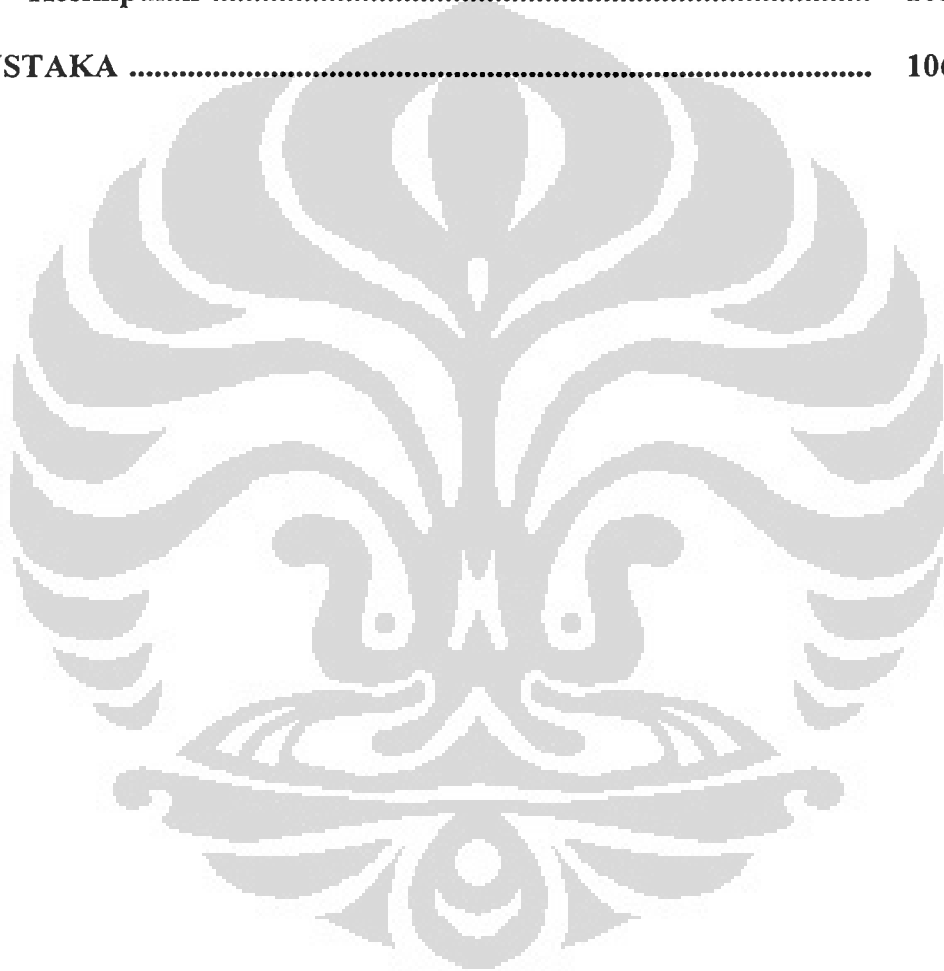
Key Words:

Knowledge, Variation, Practice, Surfing, Knowledge Construction

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	
Pendahuluan	1
Latar Belakang Permasalahan	1
Permasalahan Skripsi	5
Kerangka Konseptual	6
Tujuan dan Signifikansi	10
Metode Penelitian	11
Sistematika Penulisan	13
BAB II	
<i>Aktivitas Surfing dan Terbentuknya Surf Culture Club</i>	
<i>Indonesia (SCCI)</i>	15
<i>Aktivitas Selancar Air</i>	15
Pengetahuan <i>surfer</i> menampilkan performa	15
Pengetahuan tentang papan selancar	18
Pengetahuan tentang <i>surfbreak</i>	20
Pengetahuan tentang aspek sosial dalam praktik	
selancar air	21
<i>Aktivitas Surfing Desa Karang Papak</i>	24
Desa Karang Papak	27
Karang Papak sebagai sebuah <i>Surfbreak</i>	29
Lahirnya para <i>Grommets</i> Karang Papak	32
Membentuk <i>Surf Culture Club Indonesia (SCCI)</i>	38
<i>Glossary</i> Bab II.....	43
BAB III	
<i>Belajar Menjadi Surfer.....</i>	49
<i>Rangkaian Praktik Belajar Surfing</i>	50
Pengamatan dan Peniruan	51
Belajar dari Kesalahan (<i>Trial and Error</i>)	54
Repetisi	57
Tantangan	59
<i>Dinamika Belajar Surfing</i>	61
Dinamika <i>Surfbreak</i>	62
Dinamika Ombak	65

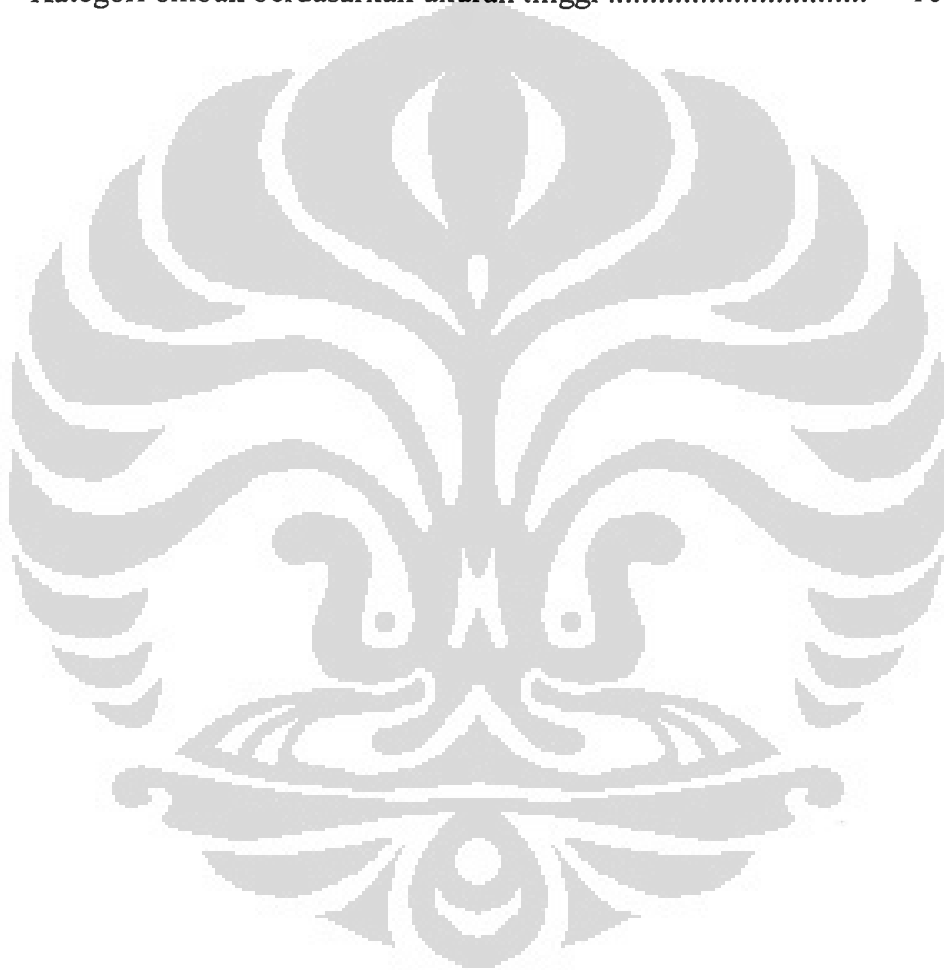
	Dianamika Gerakan <i>Surfing</i>	69
	<i>Glossary</i> Bab III	73
BAB IV	Variasi dan Keseragaman Pengetahuan	81
	Identifikasi diri peselancar	81
	Interpretasi Peselancar Terhadap <i>Surfbreak</i>	87
	<i>Rules of Thumb</i>	92
	Konteks	96
	<i>Glossary</i> Bab IV	98
BAB V	Kesimpulan	103
DAFTAR PUSTAKA		106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Saya berselancar sambil meneliti di <i>point</i> Wisma <i>Left</i> , Karang Papak	14
Gambar 2	Aktivitas selancar air sebagai rutinitas sehari-hari Kelompok <i>Surf Culture Club Indonesia</i> (SCCI).....	18
Gambar 3	Berbagai jenis papan selancar milik kelompok SCCI	19
Gambar 4	Gambar penjelasan bagaimana peselancar memahami lokasi <i>surfing</i> (<i>surfabreak</i>)	21
Gambar 5	Suasana <i>line up</i> di Karang Papak	22
Gambar 6	Peta Provinsi Jawa Barat	24
Gambar 7	Peta Kabupaten Sukabumi	25
Gambar 8	Peta Kecamatan Cisolok	25
Gambar 9	Peta Lokasi Karang Papak	31
Gambar 10	Peta Pantai Karang Papak sebagai <i>surfbreak</i> dengan Peta <i>point</i> dan arusnya	31
Gambar 11	Anak Karang Papak di awal belajar selancar	37
Gambar 12	Anggota Kelompok Surf Culture Club Indonesia (SCCI)	38
Gambar 13	Suasana Latihan Kelompok SCCI	41
Gambar 14	Peselancar SCCI berkumpul di saung yang menjadi Pos Pertemuan	42
Gambar 15	Gerakan <i>Paddle</i>	43
Gambar 16	<i>Duckdive</i>	43
Gambar 17	Rangkaian gerakan <i>take off</i>	44
Gambar 18	Bentuk ombak <i>rideable</i>	44
Gambar 19	Anatomi papan selancar	45
Gambar 20	Peselancar SCCI Yang Pemula Belajar Dari Mengamati Praktik Orang lain	52
Gambar 21	<i>Surfer</i> SCCI mengalami kegagalan praktik	55

Gambar 22	Arifin dan gerakannya	70
Gambar 23	Skema <i>Surfing</i> pada peselancar saat praktik.....	73
Gambar 24	Salah satu skema ombak dan unsur-unsur pembentuknya.....	74
Gambar 25	Anatomi ombak sebagai salah satu skema peselancar.....	98
Gambar 26	Perbedaan cara <i>surfing</i> berdasarkan arah pecah ombak.....	99
Gambar 27	Ombak <i>Section</i>	102
Gambar 28	Kategori ombak berdasarkan ukuran tinggi	102

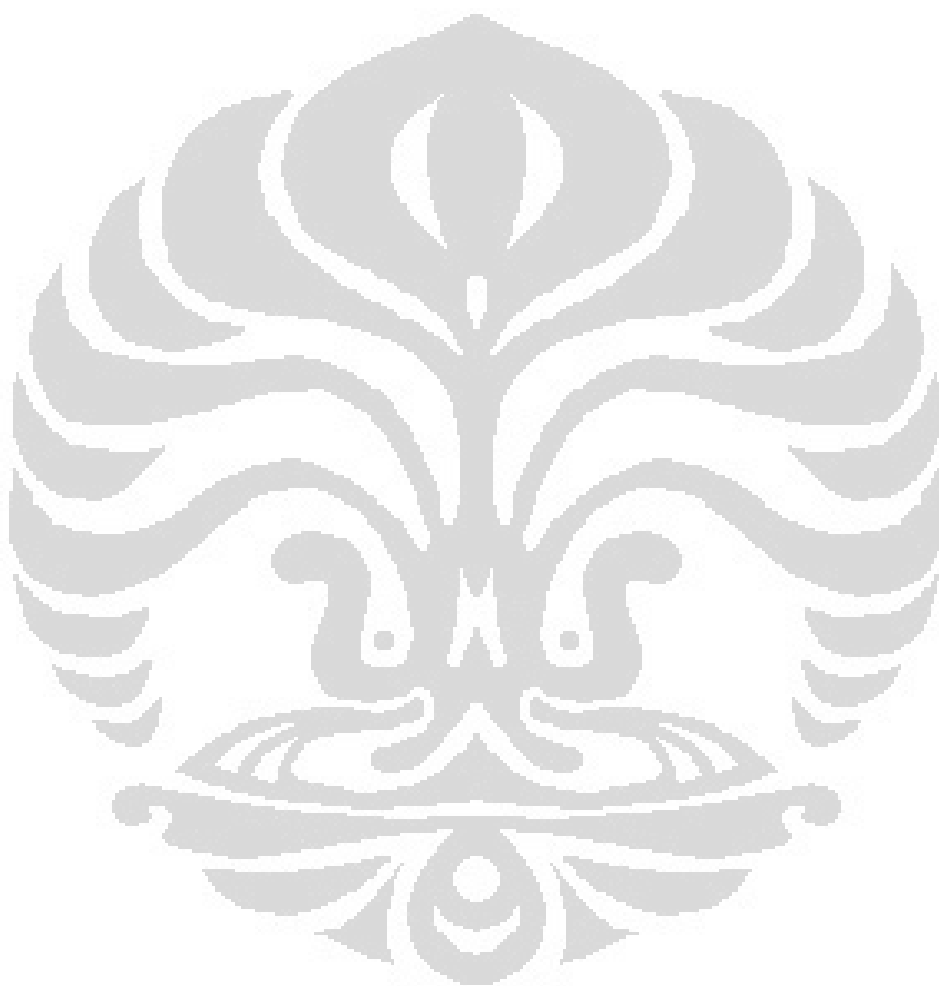


DAFTAR TABEL

Tabel 1	Peraturan selancar Air	23
Tabel 2	Daftar Keikutsertaan Anak Karang Papak Usia 7-15 tahun di Sekolah.....	35
Tabel 3	Struktur Kepengurusan <i>Surf Culture Club Indonesia</i>	39
Tabel 4	Keterangan Anatomi Papan Selancar	45
Tabel 5	Ragam Papan Selancar	47
Tabel 6	Daftar Gerakan <i>Surfing</i>	75
Tabel 7	Kategori Peselancar Berdasarkan Posisi <i>Stance</i>	78
Tabel 8	Kategori Ombak Berdasarkan Lokasi Pecahnya	79
Tabel 9	Skema Angin Peselancar	80
Tabel 10	Kategori Tipe Peselancar di Kelompok SCCI.....	84
Tabel 11	Variasi Performa Peselancar SCCI.....	86
Tabel 12	Kategorisasi Ombak Peselancar SCCI	90
Tabel 13	Variasi Pengetahuan Gerakan <i>Surfing</i> Anggota SCCI.....	94
Tabel 14	Keterangan Anatomi Ombak	98
Tabel 15	Kategori Gaya Performa Peselancar	99
Tabel 16	Kategori Kondisi Ombak Akibat Pengaruh Angin.....	100
Tabel 17	Kategori Ombak Berdasarkan Cara Pecahnya.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Glossary	110
------------	----------------	-----



BAB I

Pendahuluan

Latar Belakang Permasalahan

Skripsi ini menyajikan pembahasan tentang pembentukan pengetahuan melalui pelaksanaan aktivitas selancar air. Peselancar mempelajari kegiatan selancar air, tanpa panduan yang baku dan minim petunjuk verbal. Pengetahuan yang dibangun itu didasarkan pada pengalaman praktik dan interaksi peselancar dengan dinamika lingkungan, baik fisik maupun sosial. Skripsi ini juga membahas tentang variasi pengetahuan dan tindakan di antara peselancar, serta keseragaman yang mereka bagi bersama.

Ketertarikan saya pada isu pengetahuan dalam *surfing* (selancar air), berdasarkan pengalaman melakukannya. Saya masih ingat tahapan yang saya lalui di awal belajar. Pada saat berada di laut, semua petunjuk yang diberikan seakan tidak berguna. Situasi berubah terlalu cepat, dan saya tidak dapat merespon dengan gerakan yang sesuai. Saya terus melakukan kesalahan praktik dan harus menghadapi risikonya. Seperti hanyut di arus, jatuh, tergulung ombak, tenggelam dan sebagainya. Saya berhasil menaiki ombak setelah empat bulan latihan, tetapi masih dilakukan langkah per langkah, belum dengan lancar. Pada tahap selanjutnya¹, saya mulai belajar memahami kondisi lingkungan yang tidak statis. Ombak terus berubah dari waktu ke waktu. Pola perubahan ini wajib dipelajari peselancar untuk dapat melakukan penyesuaian yang tepat. Papan seperti apa yang digunakan, gerakan apa yang dapat dilakukan, di mana akan menunggu ombak, dan sebagainya. Saya bahkan masih harus belajar memahami berbagai istilah selancar air *-thruster, offshore, pointbreak*, dan lain-lain². Bukan hanya sekedar mengenal kata, melainkan mengetahui fungsinya dalam praktik.

¹ Saat saya sudah dapat mengambil ombak, tumbuh kesadaran membedakan tipe ombak. Pada tahap ini muncul kebutuhan untuk mencari ombak, yang bentuk dan kondisinya sempurna untuk *surfing*. Peselancar mulai bergumul untuk belajar memahami dinamika ombak. Stranger (1999) dalam "*The Aesthetic of Risk*", menulis tentang semakin kompleks kriteria ombak yang dicari *surfer*, ketika kemampuannya berkembang.

² Lihat *glossary* untuk keterangan artinya.

Pemaparan tentang pengalaman *surfing* tersebut menunjukkan cara individu membangun pengetahuan melalui praktik. Pengetahuan semacam itu diperoleh melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas, karena hanya dapat dipelajari dari pengalaman. Seiring rutinitas praktik, pengetahuan individu akan semakin diperkaya. Literatur antropologi yang mengkaji persoalan hubungan pengetahuan dan tindakan antara lain: Gatewood (1985), Lave (1988), serta Keller dan Keller (1996). Saya akan mengulas ketiga tulisan itu sebelum membahas keunikan praktik selancar untuk kajian pengetahuan dan tindakan.

Gatewood dalam *Actions Speak Louder Than Words* (1985) menjelaskan tentang pembentukan pengetahuan melalui praktik yang minim petunjuk verbal. Tulisan itu berdasarkan pengalaman Gatewood terlibat menjadi awak kapal nelayan ikan salmon. Sebagai pemula, dia belum tahu cara melakukan tugasnya dan larut dalam kebingungan menghadapi alur kerja nelayan yang cepat. Dia membangun pengetahuan dengan cara meniru tindakan orang lain. Pada tingkat awal itu, pemahaman dia terhadap tugas sebatas urutan tindakan untuk mencapai tujuan praktik. Namun, Gatewood menunjukkan bahwa ketika kemampuan praktik individu berkembang sampai tahap mapan, dia memahami aktivitasnya terdiri dari segmentasi³ tindakan. Pada setiap segmentasi terdapat pengetahuan praktik yang detil, pendapat subjektif, dan unsur emosi terkait pelaksanaan kegiatan itu. Seiring rutinitas, rangkaian segmentasi tidak lagi dipikirkan secara sadar dalam praktik, tetapi muncul sebagai tindakan yang otomatis. Pengetahuan yang diperoleh Gatewood dari pengalamannya menjadi nelayan, kemudian dikaitkannya untuk menunjukkan perbedaan kemampuan beraktivitas dengan bernarasi.

Tulisan Gatewood tentang aktivitas nelayan ikan Salmon itu seperti yang saya ingin bahas dari kegiatan *surfing*. Terutama proses pembentukan pengetahuannya yang minim petunjuk verbal, dan cara utama memperoleh pengetahuan adalah terlibat dalam praktik. Hal itu kemudian memunculkan kebingungan bagi pemula karena tidak dapat menanggapi perubahan situasi yang cepat. Namun, kajian tersebut belum

³ Segmentasi dalam bahasa Gatewood (1985) adalah pembagian aktivitas ke dalam urutan episode tindakan. Itu berbeda dari sekedar meniru langkah per langkah, dalam segmentasi ada pendapat subjektif, emosi, dan sebagainya.

cukup untuk membahas persoalan pengetahuan dan tindakan pada kasus peselancar. Gatewood menganalisa kegiatan nelayan salmon sebagai kegiatan yang berulang sama sehingga minim dinamikanya. Individu mempelajari aktivitas tersebut dengan cara mengingat rangkaian tindakan, kemudian berkembang menjadi segmentasi yang tetap prinsip pelaksanaannya berdasarkan urutan. *Surfer* tidak dapat memahami tindakannya dengan menghafal langkah seperti itu, karena setiap situasi tidak pernah sama persis terjadi.

Etnografi tentang hubungan pengetahuan dan tindakan juga dilakukan oleh Keller dan Keller (1996), yang menjelaskan relasi itu dalam proses kreatif seorang pandai besi memproduksi barang. Sebuah aktivitas dipahami sebagai kegiatan yang berorientasi pada pencapaian suatu tujuan. (Keller dan Keller, 1996) Dalam pelaksanaan suatu aktivitas, ada tiga aspek yang saling mempengaruhi satu sama lain, yaitu individu, material, dan dunia sosial. Hal itu terlihat dari representasi internal seseorang yang berupa gambaran tentang suatu produk. Gambaran dalam kognitif seseorang itu dibangun berdasarkan pengaruh informasi dari luar (aspek eksternal), khususnya dari dunia sosial tempat kegiatan dilaksanakan. Aspek internal juga berhubungan dengan aspek materi, yaitu benda yang dihasilkan dari aktivitas yang dilakukan orang itu. Benda yang menjadi hasil akhir suatu pekerjaan disebut produk pengetahuan (Keller dan Keller, 1996). Dalam keterkaitan tiga aspek –individu, dunia sosial, materi- itulah dapat dimengerti relasi pengetahuan dan tindakan.

Keller dan Keller mengaitkan aspek individu, sosial dan materi dalam pelaksanaan aktivitas. Hal itu sejalan dengan kasus peselancar yang praktiknya berkaitan erat dengan gerakan (individu), papan (materi) serta interaksi peselancar (*lineup*). Namun, pada kasus pandai besi yang diteliti Keller dan Keller, individu sudah memiliki gambaran atau rencana pada representasi internalnya mengenai praktik yang akan dilakukan. Sementara peselancar beraktivitas dalam kondisi yang tidak dapat diduga secara pasti. Selain itu, pandai besi juga dijelaskan dapat memperkirakan hasil akhir atau keluaran dari tindakan yang dilakukannya sekarang. Peselancar justru tidak dapat meramalkan hasil dari praktiknya nanti, karena mereka berkegiatan dalam kondisi lingkungan yang dinamis.

Peselancar bergerak mengikuti ombak, arus, dan variabel laut keseluruhannya. Dinamika lingkungan sangat berpengaruh pada pelaksanaan *surfing*. Perbedaan *surfing* dari kegiatan olah raga lainnya, yaitu karena pengetahuan yang khas tentang lingkungan. Ini didukung oleh Butt dan Russell, penulis buku pengetahuan kelautan yang dapat digunakan untuk berselancar. Mereka menulis:

“ Some of us (surfers) have asked ourselves many obscure questions about waves. Some are readily answerable, others take some thinking about. Yet others –a surprisingly large number-are much more difficult or impossible to answer, even for top oceanographic researchers. There are some concepts that are surfers know intimately, in a qualitative way, that are barely acknowledged by scientific community. Usually this is due to a lack of demand of practical application” (2003:10)

Pengetahuan khas *surfer* tentang ombak dibangun berdasarkan kebutuhan praktik. Preston-Whyte (2002) menulis pemaknaan ruang oleh peselancar di Durban, Afrika Selatan. Pengalaman praktik membuat *surfer* paham tentang ragam bentuk ombak, arus, serta pengaruh variabel alam lainnya. Peselancar juga dapat langsung memahami setiap perubahan yang terjadi. Pentingnya ombak bagi aktivitas *surfer* juga terlihat dari ragam terminologi untuk menjelaskan keragamannya (Jane,2002:5).

Etnografi mengenai *surfing* sudah banyak dibuat selama ini. Isu yang sering dibahas antara lain: gaya hidup, globalisasi, jender, dan religi (Sands,2002:10). Praktik belajar *surfing* sendiri belum mendapat perhatian khusus dalam antropologi⁴. Pada tulisan yang sudah ada, selalu dinarasikan kompleksitas belajar *surfing*. Namun, tidak pernah dipandang sebagai kegiatan kognitif, yang dilakukan seseorang untuk menjadi bagian dari kolektif peselancar.

Corner (2008:24) menulis sesuatu yang dapat menjadi permulaan penelitian tentang ini. Dia mengatakan bahwa keberhasilan *surfer* menaiki ombak, menunjukkan tingkat kemampuan dan pengalamannya. Termasuk dari caranya masuk ke dalam laut, dan setiap gerakan yang dilakukan (2008:25). Artinya, performa *surfer* bukan tindakan tanpa makna, melainkan menunjukkan sesuatu seperti pengalaman praktik yang panjang. Antropologi dapat mengaji seperti pengalaman belajarnya,

⁴ Pembelajaran *surfing* berdasarkan rutinitas praktik, banyak dikaji ilmu psikologi, sosiologi olah raga, dan studi olah raga. Antropologi belum pernah membahas isu yang sama.

interpretasi cara menampilkan performa yang unik bagi tiap individu, atau pengalaman berselancar yang dibagi bersama dalam kelompok (Evers,2002:4).

Salah satu hal yang sosial dalam praktik selancar, adalah seperti yang terjadi di pantai Karang Papak. Sejak tahun 2000 mulai ada peselancar lokal⁵ di sini. Mereka adalah anak-anak setempat yang pertama tertarik untuk belajar *surfing*. Ketertarikan ini muncul setelah sekitar satu tahun mengamati praktik, yang dilakukan peselancar asing. Mumuh-peselancar luar Karang Papak- kemudian melatih anak-anak ini, dan membentuk kelompok peselancar yang bernama *Surf Culture Club Indonesia* (SCCI). Para anggota SCCI, bersama-sama latihan selancar setiap hari. Termasuk mempelajari pola perubahan variabel alam yang mempengaruhi ombak di Karang Papak. Mereka mengawali pembelajaran ini bersama-sama dengan tingkat⁶ pemahaman awal yang tidak jauh berbeda.

Permasalahan Skripsi

Praktik *surfing* tidak memiliki acuan baku untuk digunakan sebagai petunjuk belajar. Kemampuan berselancar dibangun terutama melalui repetisi praktik menghadapi berbagai situasi ombak, karena setiap praktik tidak pernah terjadi sama persis dengan sebelumnya. Dua hal itu –minim petunjuk dan situasi yang dinamis- adalah yang membuat aktivitas selancar menarik untuk dikaji persoalan pengetahuan dan praktik pelakunya. Dalam situasi yang selalu berubah dan praktik yang tidak dapat direncanakan, muncul pertanyaan skripsi berikut:

- Bagaimanakah peselancar SCCI membangun pengetahuan praktik selancar air?
- Bagaimanakah skema *surfing* yang sudah terbentuk, digunakan untuk menghadapi situasi yang tidak pernah sama persis saat berselancar?
- Apa sajakah variasi pengetahuan dan tindakan peselancar SCCI?

⁵ Kriteria lokal dalam *surfing* adalah mereka yang tinggal dan berselancar setiap hari di satu tempat (Hull,1976:24).

⁶ Pengetahuan selancar adalah pengetahuan praktik. Saya mengatakan bahwa mereka mengawali belajar selancar dengan tingkat pemahaman yang tidak jauh berbeda, karena pada saat itu semuanya sama-sama belum memiliki pengalaman praktik berselancar.

- Mengapakah variasi itu muncul? Dan adakah pengetahuan yang dimiliki bersama anggota SCCI?

Kerangka Konseptual

Pengetahuan adalah “...ways to think and feel about the world, and ways to act on it” (Barth,2002:4). Pengertian ini menegaskan bahwa kemampuan individu untuk melakukan tugas dalam kehidupan sehari-hari termasuk sebagai sebuah pengetahuan (Borofsky,1987:78). Pembelajaran melalui praktik biasanya menghadapi situasi yang dinamis (Scribner,1984:39), tetapi pengetahuan terbentuk berdasarkan hal-hal yang berulang kali ditemukan individu (Borofsky,1987:80)

Cara belajar dari rutinitas harian dapat dilakukan melalui pengamatan, uji coba dan kesalahan (*error and trial*), repetisi dan tantangan (Borofsky,1987:78). Petunjuk verbal yang minim tidak menghalangi proses belajar, karena pengetahuan dapat dibangun melalui pengamatan dan menirukan. Pada tahap awal, repetisi adalah cara belajar yang penting (Borofsky,1987:92). Informasi yang terlewatkan pada latihan sebelumnya, dapat dipelajari kembali.

Pengetahuan praktik disebut Scott sebagai *mētis*, yaitu kata dalam bahasa Yunani yang diartikan ke bahasa Inggris adalah “*cunning*” atau “*cunning intelligence*” (Scott,1998:313). Dalam bahasa Indonesia *mētis* dapat diterjemahkan sebagai kecerdasan atau kemampuan menampilkan sebuah tindakan (1998:309). Biasanya *mētis* dianggap implisit atau sulit dijelaskan secara verbal karena berupa keterampilan praktik (1998:329). Cara belajar pengetahuan ini terutama melalui rutinitas latihan dan pengalaman (1998:319). *Mētis* digunakan individu supaya berhasil dalam aktivitas yang dilakukan dalam lingkungan (fisik dan sosial) yang berubah-ubah. Jika suatu tindakan mendukung kesuksesan aktivitas, tidak dipertanyakan lagi hubungan kausalitasnya (1998:323). Tujuan pembelajarannya hanya untuk menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan (1998:324).

Terdapat *rules of thumb* yang dapat dikembangkan pada pengetahuan *mētis*. *Rules of thumb* adalah aturan mengenai cara praktik, tetapi tidak selalu berlaku di setiap kondisi. Ini dibangun dari pengembangan intuisi dan pengalaman. Kemudian

digunakan sebagai strategi untuk beraktivitas (1998:315). Pengetahuan *mētis* berkaitan dengan kegiatan di lingkungan yang dinamis, kompleks, dan kondisinya tak pernah sama persis. Proses belajar sekaligus terjadi saat beraktivitas. Oleh karena itu, praktik dilakukan berdasarkan pengertian kapan mengikuti *rules of thumb*, atau berimprovisasi⁷ (1998:314). Ini sejalan dengan yang dikatakan Keller dan Keller bahwa “*Knowledge is never totally controled by the actor, but influenced by the vagaries of the physical and social world*” (Keller dan Keller, 1996:126).

Segala aktivitas membutuhkan *mētis*, tetapi ada yang memerlukannya lebih dominan (1998:313). Indikasi suatu kegiatan lebih membutuhkan yaitu sulit mempelajari tanpa terlibat dalam praktik. Pengetahuan yang digunakan untuk *surfing* termasuk *mētis*. Belajar *surfing* harus dimulai dengan praktik langsung. Selain ini, berselancar juga membutuhkan kemampuan “membaca” dinamika lingkungan (ombak, angin, arus dan lainnya). Kemudian menyesuaikan perubahan, dengan gerakan *surfing* yang tepat. Seiring rutinitas praktik, kemampuan penyesuaian ini akan menjadi respon yang otomatis. Pengulangan praktik membuat peningkatan kemampuan, karena “*Knowledge is continually being refined, enriched, or completely revised by experience*” (Keller dan Keller, 1996:127).

Mētis termasuk kemampuan memahami yang harus dilakukan berdasarkan pengamatan di tempat (1998:329). Setiap praktik diawali dengan ketidak pastian, karena dilakukan dalam lingkungan yang tidak dapat diprediksi dengan pasti (1998:314). Pengamatan terhadap situasi yang berlangsung, selalu dilakukan sebelum individu beraktivitas. Dengan *mētis*, individu mampu memahami kondisi yang diamati, dan pengaruhnya pada praktik. Misalnya pada kasus ini, peselancar tahu harus menunggu ombak di bagian mana, berdasarkan pengamatan terhadap kondisi laut. Kemampuan pengamatan⁸ ini, disebut *tricks of the trade* (1998:330).

⁷ Ini adalah esensi dari pengetahuan *mētis*, yaitu mengetahui kapan dan bagaimana menerapkan *rules of thumb* (1998:316).

⁸ Scott (1998:329) menyebut penglihatan individu yang sudah berpengalaman sebagai “*practiced eye*”. Scott memberi contoh kasus pelaut. Pengamatannya terhadap ombak, angin, arus, dan lainnya, memberi informasi cara berlayar yang sesuai pada saat itu.

Kemampuan ini dapat dipelajari secara informal dari orang lain, tetapi cara terbaik adalah belajar dari pengalaman sendiri (1998:328).

Perkembangan ide baru mungkin terjadi, karena *mētis* tidak bersifat statis (1998:332). Salah satunya dengan cara mengkombinasi berbagai elemen di lingkungan sekitar (Scott,1998:324). Bila masukan ini berguna untuk memperkirakan, menanggapi, dan melakukan improvisasi, berarti terjadi penemuan baru (Scott,1998:322). Lave menjelaskan mengenai kreativitas dalam praktik karena *doing and knowing are inventive in other sense; they are open-ended processes of improvisation* (1996:13)

Penjelasan ini menunjukkan *mētis* termasuk kemampuan individu mengolah informasi pada situasi tertentu, kemudian menanggapi dengan tindakan. Untuk melengkapi penjelasan proses mengolah informasi sampai ke tindakan, khususnya pada kasus peselancar, saya menggunakan teori skema dengan model koneksionis (Strauss dan Quinn,1997). Skema dipahami sebagai kumpulan elemen yang memproses informasi pada satu waktu secara bersamaan (Strauss dan Quinn,1997:49). Pada saat beraktivitas, ingatan terhadap pengalaman yang dirasa mirip diungkit kembali. Tujuannya untuk menginterpretasikan situasi yang berlangsung, dan menghasilkan keluaran berupa tindakan yang sesuai. Pengalaman juga menolong individu saat menghadapi situasi yang ambigu (Strauss dan Quinn,1997:98). Pengalaman individu yang unik, dan dinamika dalam aktivitas mempengaruhi proses ini (Strauss dan Quinn,1997:90)

Pendekatan koneksionisme menjelaskan pengetahuan menggunakan metafora jaringan saraf (Strauss dan Quinn,1997:51). Lapisan jaringan saraf yang bersusun disebut sebagai skema. Informasi yang masuk (*input*), diteruskan pada kumpulan saraf yang aktif terhadap rangsangan dari *input* ini. Aliran informasi diproses secara paralel, dan terus sampai pada lapisan saraf tertentu. Termasuk sampai ke jaringan otot, atau syaraf di lapisan selanjutnya, sehingga menghasilkan tanggapan atau *output* (Strauss dan Quinn,1997:52). Model ini dapat membantu menjelaskan proses kognitif saat beraktivitas. Seperti tahapan yang terjadi mulai dari pengamatan, interpretasi, hingga terwujud dalam satu tindakan. Selain ini, juga dapat menunjukkan proses

belajar dengan pelaksanaan praktik. Unsur-unsur pengetahuan menjadi aktif dalam kombinasi tertentu, dan menjadi kuat bila rangsangan yang sama semakin sering diterima. Di sini, terlihat individu belajar dari apa yang dikerjakan dalam lingkungan tertentu.

Strauss dan Quinn (Strauss dan Quinn,1997:101) memasukkan peranan unsur emosi dan motivasi dalam proses belajar. Mereka mengatakan “...*emotions and motivations are incorporated into schemas as part of experiences from those schemas are formed*”. Skema dapat bertahan atau berubah karena pengaruh kedua unsur ini. Pengalaman merasakan hal positif menghadapi situasi tertentu memotivasi individu untuk mengulang hal yang sama. Sebaliknya jika yang dirasakan pengalaman negatif. Namun, skema dapat berubah ketika mendapat masukan yang berbeda dari yang biasa diterima (Strauss dan Quinn,1997:104). Unsur emosi dan motivasi terkait pengalaman, juga dapat menjelaskan variasi. Strauss dan Quinn berpendapat bahwa “*Individuals enact schemas selectively. Different individuals can share schemas but not necessarily the same motivation to enact them*” (Strauss dan Quinn,1997:101). Pengetahuan di antara setiap individu tidaklah sama persis. Namun, pengalaman yang mirip dapat menyebabkan adanya kesamaan pengetahuan. Bila pengalaman yang dimiliki berbeda, menyebabkan juga perbedaan pengetahuan (Strauss dan Quinn,1997). Dalam hal ini pengalaman mampu menjelaskan adanya variasi, maupun kesamaan pengetahuan.

Variasi di dalam kolektif yang beraktivitas bersama, adalah sesuatu yang natural (Gatewood,1985). Alasannya sebagai berikut:

“There is variation in what is perceived as natural, even among people working closely together...one must realize that: a) no one talks about these things in naturally occurring situations; b) no one would argue the correctness of his own version over other versions (1985:211)”

Penjelasan Gatewood berdasarkan penelitiannya tentang pembelajaran dari pelaksanaan praktik. Pada pembelajaran semacam ini, variasi disebabkan oleh minimnya komunikasi secara verbal, dan adanya keterbukaan bagi individu untuk uji coba praktik sendiri. Dalam hal ini, proses belajar menjelaskan variasi pengetahuan.

Barth (1987) dan Borofsky (1987) mengatakan bahwa proses transmisi pengetahuan secara turun-temurun adalah kunci untuk menjelaskan variasi (Vayda,1994:324). Sejalan dengan ini, Borofsky (1987:335) menjelaskan bahwa variasi muncul dalam proses belajar karena, “*..intragroup diversity is partly a matter of perception in learning process*”.

Pada kasus peselancar, variasi juga dapat dijelaskan karena faktor identifikasi keterlibatan setiap orang dalam kegiatannya. Artinya adalah cara pandang seseorang terhadap partisipasi diri dalam aktivitas dan dunia sosial yang melingkupinya (Holland,1992:68). Ini mempengaruhi pilihannya untuk mempelajari hal-hal tertentu, serta intensitas keterlibatan dalam aktivitas. D’andrade (1992:37) menunjukkan pengaruh identifikasi diri pada pengetahuan. Tidak semua orang yang belajar bersama, kemudian memiliki pengetahuan dan cara menampilkan performa yang sama. Kesamaan yang muncul dari pengidentifikasian diri terletak pada perhatiannya untuk mempelajari hal-hal tertentu. Seperti yang dikatakan Strauss dan Quinn (1997:98), “*...schemas may cause us to notice some things and overlook others, then also reproduce learned expectations..*”.

Tujuan dan Signifikansi

Skripsi ini menyajikan pembahasan tentang pengetahuan praktik peselancar yang digunakan untuk beraktivitas, serta berinteraksi dengan sesama anggota kolektif *surfer*. Persoalan pengetahuan dalam kegiatan selancar air sangat kompleks, mulai dari proses pembentukan pengetahuan yang dihadapi pemula, dinamika situasi, hingga pengalihan dan pengayaan pengetahuan dalam kelompok peselancar SCCI. Pendekatan koneksionis saya gunakan untuk menjelaskan pengetahuan *surfer* yang situasional, dan hubungan skema pengetahuan individu dengan skema yang dimiliki bersama orang lain.

Signifikansi tulisan ini adalah menambah kajian tentang relasi pengetahuan dan tindakan. Pada tulisan sebelumnya, pengaruh dinamika kondisi lingkungan belum pernah dibahas secara khusus. Aktivitas *surfing* sebagai contoh kasus dapat menunjukkan bahwa pengetahuan dapat dibentuk melalui praktik harian, meskipun

berlangsung dalam situasi yang dinamis. Skripsi ini juga memperkaya etnografi tentang selancar air karena belum ada karya yang membahas tentang pengetahuan praktik para *surfer*. Isu yang mayoritas dibahas pada tulisan selama ini antara lain: gaya hidup (Ehrlich,2002;Butt,2002;Mass,2006), religi (Kerby,2010), jender (Corner,2008;Evers,2002), dan globalisasi (Jane,2002). Saya menganggap penting isu pengetahuan dan tindakan pada kasus *surfing* karena seseorang dapat menjadi bagian dari kolektif peselancar hanya dengan kemampuan praktik yang dia bangun melalui pengalaman beraktivitas.

Metode Penelitian

Kegiatan pengumpulan data selama penelitian dilakukan dengan wawancara dan partisipasi terlibat sebagai *surfer*. Sands (2002:124) menjelaskan bahwa, “*Studying sport offers the athletically skilled ethnographer...the ethnographer’s experience is not the central focus on the ethnography. Instead it validates the experience and behavior of many or most cultural members*”. Saya memiliki pengalaman sebagai peselancar selama delapan tahun, sejak pertama berdiri di atas papan hingga penulisan skripsi dilakukan. Pengalaman pribadi itu membantu saya mengetahui hal-hal yang tidak banyak dibicarakan di antara *surfer*, tetapi penting dalam praktiknya. Petikan dari catatan lapangan saya sebagai contoh:

Pagi sekitar pukul 07.00, saya bersama Didin dan Bom-bom (dua anggota SCCI) bersiap untuk *surfing*. Sebelum itu kami akan memantau dulu situasi ombak pagi ini. Semalam mereka meramalkan kalau ombak hari ini akan bagus, karena *swell*⁹ sedang masuk ke Teluk Pelabuhan Ratu. *Swell* yang masuk mempengaruhi besar ombak, dan ramalan mereka sepertinya benar, karena sepanjang perjalanan menuju pantai saya sudah mendengar bunyi ombak yang memukul bibir pantai dengan keras. Tiba-tiba Bom-bom dan Didin tertawa senang, dan setengah berlari ke pantai. Kami belum dapat melihat kondisi sebenarnya, karena masih tertutup bangunan penginapan dan pohon. Didin kemudian mengangkat satu tangannya ke atas dan melihat ke arah Bom-bom sambil berkata, “bagus ini pas.”

⁹ *Swell* adalah gelombang air laut yang saat pecah akan menjadi ombak untuk *surfing*. Arah datangnya gelombang ini berubah-ubah, dan bila datang tepat menuju pantai akan menghasilkan ombak dalam ukuran yang maksimal.

Pengalaman saya sebagai *surfer* memudahkan untuk memahami hal-hal yang tidak dibicarakan secara jelas di antara peselancar, seperti yang dilakukan Didin dan Bom-bom. Saya dapat tahu bahwa gerak tubuh dan ekspresi mereka itu sebagai respon terhadap suara ombak yang tidak biasa. Mereka tidak membicarakan hal itu secara verbal, tetapi dari saling menatap, tertawa, kemudian berjalan dengan lebih cepat, saya tahu apa yang sedang terjadi. Begitu juga dengan gerakan Didin mengangkat satu tangannya dan hanya mengatakan suatu kesimpulan singkat pada Bom-bom. Namun, saya paham bahwa Didin sedang merasakan arah angin *offshore*¹⁰ yang mendukung kondisi ombak hari itu. Artinya, pengalaman berselancar juga membantu saya untuk berempati dengan hal-hal yang dialami informan, seperti semangat yang dirasakan Bom-bom dan Didin saat mendengar suara ombak tadi, atau empati mendengar cerita pengalaman *surfing* informan saat wawancara.

Informan saya adalah 16 peselancar *Surf Culture Club Indonesia* (SCCI), dan Mumuh S Bahri sebagai pelatih *surfing* di Karang Papak. Penelitian ini dilakukan sepanjang tahun 2008 dengan tinggal bersama (*live in*) dan kunjungan secara berkala setiap dua minggu. Saya *live in* selama tiga minggu di awal tahun (mulai 8 – 29 Januari 2008), dan satu bulan pada pertengahan tahun (12 Juli – 10 Agustus 2008). Pengamatan dilakukan di pantai, saung pos SCCI, dan di laut saat berselancar. Pengumpulan data terutama saya lakukan dengan ikut berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari peselancar SCCI. Seperti mengamati ombak, berselancar, berlatih fisik, dan menjadi anggota dari *lineup*¹¹ (lihat gambar 1). Selama penelitian, saya tidak menemukan hambatan untuk membangun *raport* karena sudah sejak tahun 2003 mengenal para informan. Pantai Karang Papak adalah salah satu lokasi yang sering saya kunjungi untuk berlatih selancar air. Sebagian data untuk penulisan ini juga berasal dari pengalaman mengenal informan sebelum penulisan skripsi dilakukan.

¹⁰ lihat *glossary*

¹¹ *Lineup*: lokasi di mana *surfer* menunggu ombak di laut. Jika seseorang dianggap anggota dari *lineup* artinya dia termasuk sebagai *surfer* lokal di tempat itu.

Gambar 1
Saya berselancar sambil meneliti di *point* Wisma *Left*, Karang Papak

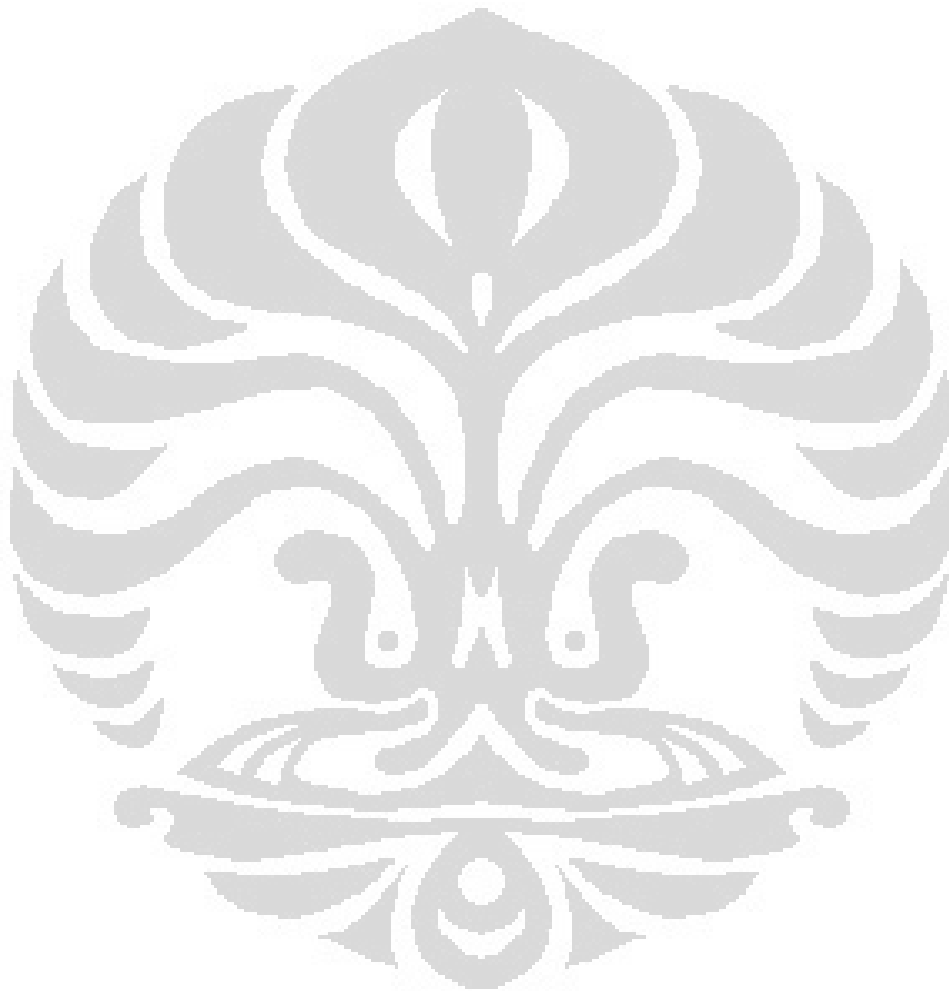


(Sumber: Dokumentasi Merryyna, 2009)

Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab. Pada bab pertama, menguraikan latar belakang permasalahan, pokok permasalahan, serta konsep-konsep yang akan digunakan di bagian pembahasan. Kerangka analisis yang menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan gejala, juga metode penelitian. Pada bagian ke dua, adalah deskripsi umum tentang aktivitas selancar air. Ini bertujuan memberikan gambaran pada pembaca, supaya memahami bagaimana keterkaitan pengetahuan dan tindakan *surfer* selama beraktivitas. Bagian ini juga memberikan deskripsi tentang lokasi penelitian, yaitu Desa Karang Papak, dan gambaran umum *surfbreak* di sana. Termasuk latar kondisi sosial masyarakatnya, persepsi mereka terhadap kegiatan *surfing* saat pertama masuk ke Karang Papak, sejarah awal keterlibatan anak-anak lokal menjadi *surfer*, serta sejarah terbentuknya kelompok SCCI. Pada bab tiga membahas proses belajar yang dialami kelompok SCCI. Praktik belajar apa saja yang mereka lakukan untuk menguasai *surfing*, dan bagaimana mempelajari dinamika gerakan, ombak dan *surfbreak*. Pada bab empat membahas variasi pengetahuan dan tindakan peselancar SCCI. Variasi apa saja yang menonjol di antara peselancar Karang Papak ini. Namun, sebagai kolektif yang beraktivitas bersama, tetap ada hal-hal yang dibagi. Seperti

kategorisasi ombak, *surfbreak*, dan *surfer*. Bagaimana pengaruh kategori ini terhadap praktik mereka, serta apa tujuan pengkategorisasian ini. Terakhir, adalah bab lima yang berisikan kesimpulan dan penutup. Skripsi ini juga dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran *glossary* daftar istilah *surfing* yang digunakan dalam penulisan.



BAB II

Aktivitas *Surfing* dan Terbentuknya *Surf Culture Club Indonesia* (SCCI)

Dalam bab ini saya menyajikan deskripsi mengenai aktivitas *surfing*, agar pembaca memperoleh gambaran tentang *surfer*, serta keterkaitan antara pengetahuan dan tindakan selama kegiatan ini berlangsung. Pengetahuan apa sajakah yang dimiliki peselancar untuk mencapai tujuan praktiknya? Bagaimanakah unsur-unsur pengetahuan ini saling terkait, kemudian memengaruhi dan dipengaruhi oleh tindakan *surfer*? Selain ini, saya juga menyajikan gambaran umum lokasi penelitian, yaitu Desa Karang Papak, Cisolok, Sukabumi, Jawa Barat, dan sejarah terbentuknya kelompok peselancar setempat, yaitu *Surf Culture Club Indonesia* (SCCI).

Aktivitas Selancar Air

Pada deskripsi ini, saya memfokuskan tentang pengetahuan yang dipelajari peselancar untuk mencapai tujuan praktiknya. Ada dua tujuan utama dalam kegiatan *surfing*, yaitu keberhasilan peselancar menaiki ombak, serta meningkatkan kompetensinya. Ada banyak unsur pengetahuan yang memengaruhi pelaksanaan kegiatan *surfing*. Oleh karena itu, saya mengkategorisasi pengetahuan untuk berselancar menjadi empat, yaitu pengetahuan mengenai performa si peselancar, papan *surfing*, lingkungan *surfbreak*¹², dan pengetahuan cara berinteraksi dengan *surfer* lain di laut. Berikut penjelasannya:

Pengetahuan *surfer* menampilkan performa

Performa seorang peselancar terutama dinilai dari keberhasilannya menaiki ombak, dan melakukan ragam gerakan. Namun, setiap tindakan *surfer* selama di laut juga menunjukkan kemampuannya, bahkan dari cara yang dia lakukan saat memasuki *surfbreak*. Semua kemampuan ini diperoleh melalui rutinitas latihan yang tidak

¹² *Surfbreak* adalah lokasi di mana kegiatan *surfing* berlangsung.

singkat¹³. Dalam tulisan “*The Complete Surfing Guide for Coaches*” (1995:41), Gabrielson mengatakan:

Learning how to stand up on a board is not an easy thing to do. In addition, simply learning to paddle out through rough breaking waves, sit on a board outside, and then paddle into a wave takes considerable balance, strength, endurance, wave knowledge, and patience. Since these techniques take time and practice to learn, the beginner should not be expected to have success the first time out.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa mereka yang pertama kali *surfing* tidak dapat mengharapkan langsung berhasil. Tindakan *surfer* seperti duduk atau berdiri di atas papan terkesan sederhana bagi kelompok *non-surfer*, tetapi membutuhkan pengalaman praktik untuk melakukannya. Ada beberapa kemampuan yang harus mereka miliki, antara lain: berenang, menjaga keseimbangan, dan ketahanan stamina tubuh¹⁴. Namun, semua itu hanya menunjang pelaksanaan *surfing*, bukan menjelaskan cara praktik sebenarnya.

Apa sajakah yang dilakukan saat berselancar (*surfing*)? Berikut gambaran singkat kegiatan *surfing* berdasarkan Finney dan Houston (1966:16-19) dalam *The Anthropological Study of Ancient Hawaiian Surfing*:

Surf break adalah lokasi tempat kegiatan *surfing* berlangsung. Area pada *surf break* yang menjadi tujuan *surfer* adalah *point* atau *take off point*, yakni titik ombak muncul dan kemudian pecah, yang memiliki daya dorong untuk membawa *surfer* bergerak. Tindakan pertama yang dilakukan *surfer* adalah memasuki *surf break* dan menuju ke *point* dengan *paddle*¹⁵. Sampai di sana, *surfer* menunggu ombak yang datang. Rangkaian ombak yang datang pada satu periode disebut *set*. Jumlah dan bentuk ombak dalam tiap *set*¹⁶ berubah-ubah, tergantung kondisi cuaca dan morfologi dasar laut. Namun, ada pola yang dapat dipelajari seiring rutinitas praktik. *Surfer* harus mampu memahami kualitas ombak yang datang, agar dapat memilih ombak yang tepat untuk dinaiki.

Setelah memilih ombak, *surfer* memutar papannya ke arah pesisir, lalu mulai menyesuaikan posisinya tepat di titik pecah ombak atau *peak*. Kali ini

¹³ Waktu yang dibutuhkan seseorang untuk memahami *surfing* tidak sama. Pada kasus pengalaman pribadi saya, *surfer* lain baru mengakui kemajuan *skill* dasar yang saya lakukan setelah menjalani tiga tahun belajar sebagai pemula. Selama waktu tersebut, tidak terhitung kegagalan praktik dan hari-hari latihan yang membuat saya frustrasi.

¹⁴ Saat beraktivitas stamina tubuh *surfer* akan terlihat jelas melalui performanya. Indikator fisik yang sedang tidak mendukung adalah: mudah *wipe out* (jatuh dari papan), sering gagal melakukan gerakan, dan respons tubuh terhadap ombak yang selalu terlambat.

¹⁵ Gerakan mengayuh papan selancar seperti berenang gaya bebas

¹⁶ *Set* adalah jumlah ombak dalam satu periode tertentu

surfer melakukan *paddle* dengan tenaga lebih kuat, agar tidak terlambat berada tepat di posisi *peak*. Jika dirasakan sudah ada dorongan pada papan, berarti ia sudah berhasil mencegat ombak itu. *Skill* yang dilakukan selanjutnya adalah *take off* atau mengubah posisi tubuh dari tidur ke berdiri di atas papan. Setelah berhasil *take off*, *surfer* segera mengarahkan papannya ke bagian ombak yang masih naik. Bagian yang sudah pecah akan berbentuk buih atau *whitewater* dan selalu berada di belakang *surfer*. Selama menaiki ombak (*riding*), kesuksesan tergantung pada *skill surfer* menjaga keseimbangan. *Surfer* mengontrol gerakan di atas papan menggunakan kaki dengan mengatur posisi beban tubuh.

Setelah tiba di bagian akhir ombak, *surfer* kembali lagi ke *point* dengan *paddle*. Bila melalui *whitewater*¹⁷, ia harus membawa papannya menyelam ke bawah air. Teknik ini disebut *duck dive*, merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai dari awal. *Whitewater* dihindari karena mendorong *surfer* kembali ke pesisir, sehingga menghalangi jalannya kembali ke *point*.

Itulah narasi yang lazim saya sampaikan kepada non-*surfer*, dalam menceritakan kegiatan berselancar. Secara rinci, praktik *surfing* terdiri atas tindakan: *paddle* menuju *point*, *duckdive*, mencegat ombak, berdiri di atas papan, dan menjaga keseimbangan. Rangkaian tindakan itu merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh pemula sebelum mempelajari ragam gerakan *surfing*.

Ada berbagai jenis gerakan *surfing* yang ditampilkan peselancar saat praktik (lihat *glossary* untuk daftar gerakan *surfing* dan keterangannya). Pada dasarnya ragam gerakan ini dilakukan *surfer* untuk menunjukkan kemapanannya menanggapi perubahan ombak. Oleh karena itu, penilaian dalam kontes *surfing* dilakukan berdasarkan jenis gerakan yang mampu dilakukan peselancar pada kondisi ombak tertentu. Pada gambar 2 menunjukkan peselancar sedang melakukan gerakan *cutback*¹⁸.

¹⁷ Ombak yang sudah pecah dalam bentuk buih putih. Lihat *glossary* bab IV atau pada lampiran

¹⁸ Teknik gerakan *surfer* membalikkan arahnya kembali ke *peak* ombak. Biasa dilakukan jika *surfer* sudah berada terlalu jauh dari *peak* sehingga kehilangan daya dorong. Lihat *glossary* bagian teknik gerakan untuk melihat gambar *cutback*

Gambar 2
Aktivitas selancar air sebagai rutinitas sehari-hari kelompok *Surf Culture Club*
***Indonesia* (SCCI)**



(sumber: dokumentasi Endro, 2009)

Pengetahuan tentang papan selancar¹⁹

Selain faktor individu, performa *surfer* juga terkait dengan perlengkapan yang digunakan, yaitu papan *surfing*. Seperti ditulis Booth (1996:75) dalam *The Technological and Cultural Determinants of Surfing*:

Throughout the century technological advances in surfboard design and materials helped transform riding style, from rigid statue-like stances, to graceful body deportment, to compact, shock-absorbing posture associated with gravity-defying aggressive maneuvers.

Booth menjelaskan bahwa papan selancar dibuat dengan berbagai kriteria. Pembedanya berdasarkan ukuran (panjang, lebar, dan ketebalan), bentuk (*tail*, *rail*, dan *nose*), dan bahan pembuatnya. Kombinasi dari ketiga variabel ini memengaruhi kestabilan gerak di atas ombak, sehingga menjadi pertimbangan utama *surfer* ketika memilih papan selancar. Pemula biasanya memilih yang paling stabil karena membantu keseimbangan. Sementara peselancar yang sudah mapan membutuhkan papan yang mudah untuk digerakkan. Perbedaan jenis papan selancar juga dapat

¹⁹ Lihat *glossary* untuk anatomi papan selancar dan keterangannya

dilihat pada gambar 3. Papan berwarna biru untuk pemula, dan semakin kecil ukurannya untuk peselancar yang sudah mapan praktiknya.

Gambar 3
Berbagai jenis papan selancar milik kelompok SCCI.



(Sumber: dokumen Mumuh, 2006)

Papan *surfing* adalah media yang memfasilitasi tubuh untuk mengikuti gerakan ombak. Bentuk setiap bagian papan, panjang, lebar, ketebalan, dan lengkungan tengahnya bervariasi (lihat *glossary* pada akhir bab ini untuk keterangan lanjut). Semuanya disesuaikan dengan jenis gerakan, tingkatan *skill* peselancar, dan ukuran ombak.

Setiap *surfer* harus dapat mengidentifikasi jenis papan sesuai kebutuhannya. Pengetahuan itu diperoleh setelah ia paham akan tujuan²⁰, sekaligus keterbatasannya²¹ dalam beraktivitas *surfing*. Dua hal tersebut menjelaskan

²⁰ Dalam praktik *surfing*, ada beragam jenis gerakan yang dapat ditampilkan *surfer*. Papan selancar memfasilitasi *surfer* untuk melakukan performa secara lebih mudah. Misalnya gerakan radikal yang agresif lebih mudah menggunakan papan *shortboard* (papan pendek ukuran di bawah 6 kaki 5 inci), dan lain-lain. Lihat *glossary* untuk keterangan lebih lanjut soal papan selancar beserta gambar.

²¹ Pengalaman praktik mengajarkan *surfer* mengenal keterbatasan *skill*nya menghadapi situasi ombak tertentu. Ragam bentuk papan *surfing* diciptakan untuk membantu mengatasi keterbatasan ini.

perbedaan bentuk dan ukuran papan *surfing* untuk setiap individu. Tidak mudah bagi seorang *surfer* mencari papan yang cocok. Namun, setelah berhasil menemukannya, sang *surfer* pun menjadi lekat dengan papan yang telah dianggapnya cocok. Kriteria yang dipertimbangkan saat mencari papan adalah: ukuran²² sesuai postur tubuh, bahan²³ pembuatnya, dan variasi bentuk. Kriteria terakhir menjadi dasar utama klasifikasi papan *surfing* (lihat *glossary* untuk gambar, anatomi, kategori, juga penjelasan tentang papan *surfing*).

Pengetahuan tentang *surfbreak*

Laut yang menjadi lokasi *surfing* disebut dengan istilah *surfbreak*. Lokasi ini kondisinya tidak statis, karena bentuk ombak dipengaruhi banyak variabel alam yang selalu berubah. *Surfer* dan penulis buku *Stoked! A History of Surf Culture*, Drew Kampion menjelaskan soal *surfbreak* sebagai berikut:

“The thing is, every surf spot has its day. The right tide, the right swell, the right help from the breeze from just the right direction, and the surf spot can be transformed into brief perfection -for a day or an hour, or perhaps just a single wave” (2003:110)

Pengetahuan tentang dinamika *surfbreak* adalah khas, karena kondisi geografis setiap lokasi tidak ada yang sama persis. Kualitas ombak pada sebuah *surfbreak* merupakan hasil kombinasi berbagai faktor, seperti morfologi dasar laut, struktur bibir pantai, dan gelombang atau *swell*²⁴ (Scarfe *et al.* 2003; Walker 1974). Kondisi ombak tidak pernah sama persis setiap hari, tetapi peselancar dapat mengamati pola perubahannya. Dinamika kondisi ombak dapat diamati *surfer* dari perubahan bentuk, ukuran,

Misalnya inovasi papan *gun* di Hawaii memfasilitasi *surfer* untuk menaiki ombak 8 meter. Sebelumnya dianggap mustahil karena kecepatan ombak ukuran itu. *Surfer* yang sudah berpengalaman biasanya memiliki berbagai jenis papan yang digunakan sesuai situasi ombak.

²² Papan *surfing* saat ini biasanya berukuran antara 1.5m hingga 3.0m panjangnya, dan memiliki berat dari 2.5 Kg hingga 5.5 Kg.

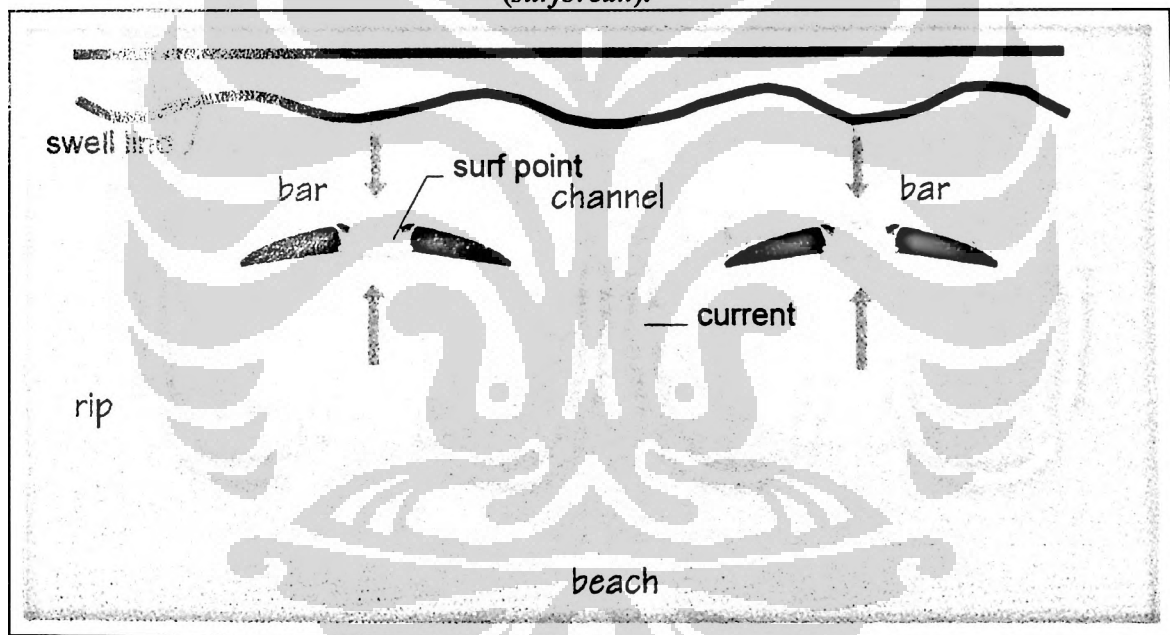
²³ Papan *surfing* umumnya terbuat dari *polyurethane foam core* dengan lapisan atas dari *fiberglass* dan resin.

²⁴ Gelombang yang akan membentuk ombak. Gelombang ini dihasilkan oleh energi dari angin yang berasal dari titik di mana terjadinya badai di tengah lautan. Ketika gelombang mencapai area laut yang dangkal, kemudian akan pecah menjadi ombak.

kekuatan dorongan, dan permukaannya. Terminologi dan konsep khusus digunakan *surfer* untuk mengkategorikan ombak: asal datang ombak, bentuk, anatomi, tekstur, dan kekuatan dorongan (lihat *glossary* untuk kategorisasi ombak dan keterangan).

Surfer harus memahami dinamika *surfbreak*, terutama mengenai lokasi berselancar yang sering dia kunjungi. Pemahaman ini berguna untuk menentukan lokasi *point* dan waktu yang tepat untuk berselancar, serta menghindari bahaya di laut. Gambar 4 merupakan taksonomi *surfbreak* yang digunakan peselancar untuk beraktivitas, serta menghindari bahaya seperti arus.

Gambar 4
Gambar penjelasan bagaimana peselancar memahami lokasi *surfing* (*surfbreak*).



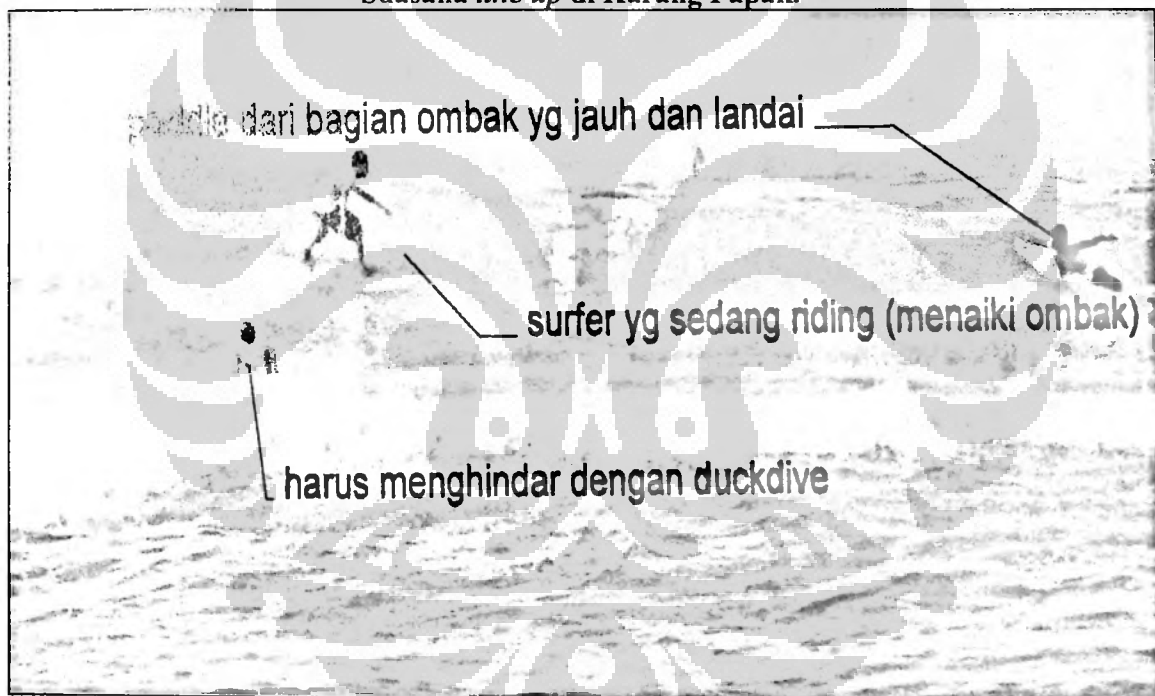
(Sumber: Butt dan Russell, 2002:87)

Pengetahuan tentang aspek sosial dalam praktik selancar air

Rebecca Jane (2007) mengatakan bahwa selain memahami *surfbreak* sebagai dunia fisik, *surfer* juga harus mampu memahaminya sebagai *setting* dunia sosial. Kegiatan *surfing* memang bersifat individual, tetapi pelaksanaannya tidak terlepas dari adanya interaksi dengan *surfer* lain di *surfbreak* yang sama. Aspek sosial dalam praktek *surfing* tidak terlepas dari proses pembentukan pengetahuan dan tindakan peselancar.

Interaksi pada *surfbreak* terwujud dalam *line up*²⁵. Pengertian *line up* di sini bukan hanya merujuk pada antrian *surfer* yang sedang menunggu ombak, melainkan juga pada pengidentifikasian tentang keanggotaan seorang *surfer* di dalam suatu *surfbreak*. Partisipasi setiap *surfer* diatur oleh hak dan kewajiban mengenai siapa yang berhak mendapat ombak lebih dahulu, dan siapa yang dominan berada di *point* (lihat tabel 1 mengenai aturan berselancar). *Surfer* yang dianggap sebagai warga lokal akan memperoleh prioritas dalam praktiknya. Istilah *homebreak* digunakan untuk menyebut lokasi *surfbreak*, tempat seseorang menjadi bagian di dalamnya.

Gambar 5
Suasana *line up* di Karang Papak.



(Sumber: dokumentasi Merryyna, 2009)

²⁵ *Line up* pada dasarnya berarti antrian *surfer* menunggu ombak di laut. Namun, peselancar juga memahami kata ini sebagai aturan yang berlaku selama di *point*.

Tabel 1
Peraturan Selancar Air

1. *Surfer* yang terdekat dari *peak* ombak adalah yang berhak naik
2. Setiap *surfer* harus menunggu di *line up*, tidak boleh mengambil giliran *surfer* lain (*drop in*).
3. Saat sedang *paddle* menuju *point*, posisi *surfer* harus jauh dari *peak* ombak (bila ada *surfer* di atasnya). Ini bertujuan menghindari tabrakan.
4. Jika sedang *paddle* kemudian terjebak di area pecahnya ombak, *surfer* tetap harus melewati *whitewater* dengan teknik *duckdive*. Tujuannya juga untuk menghindari tabrakan dengan *surfer* di atas ombak.
5. Setiap *surfer* harus menjaga papannya selama di *surfbreak*. Tujuannya supaya tidak lepas terbawa ombak dan membahayakan orang lain

(Sumber: Merryyna, 2010)

Pada saat beraktivitas, *surfer* harus memahami posisinya di dalam *line up* dan beroperasi sesuai dengan aturan yang ada. *Line up* pada intinya bertujuan mengatur *surfer* saling bergantian mengambil ombak. Pemula harus belajar memahami bahwa setiap ombak hanya bisa dinaiki satu *surfer*. Gambar 5 menunjukkan aturan *lineup* yang dilakukan di Karang Papak. Siapa yang berada lebih dekat dengan *peak* ombak adalah yang berhak untuk terus berselancar. Sementara *surfer* yang lain harus keluar dari ombak itu. Setiap orang harus bergantian memberikan kesempatan pada yang lain untuk beraktivitas. Tindakan ini termasuk cara *surfer* untuk saling berbagi pengalaman praktik.

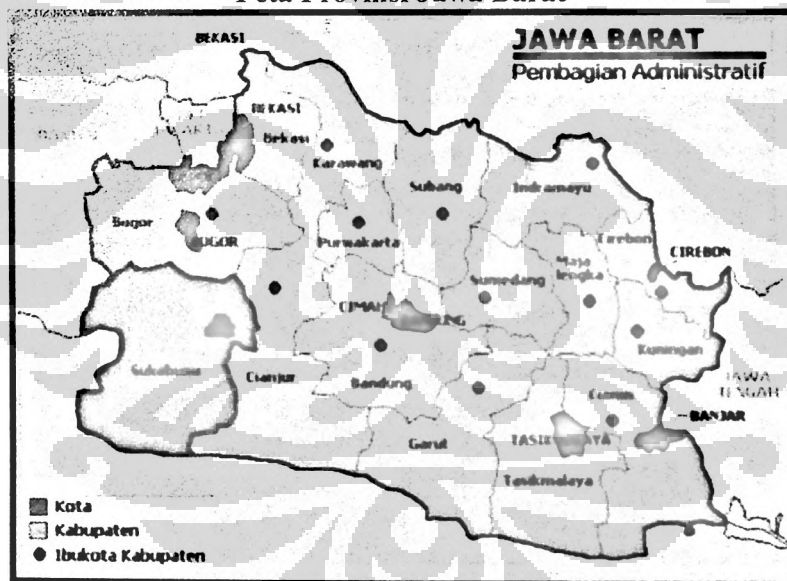
Dari pemaparan aspek sosial pada aktivitas *surfing* ini dapat dipahami bahwa *surfbreak* bukan sekedar lokasi geografis. Di sana berlangsung interaksi di antara para *surfer* yang saling berbagi pengalaman *surfing*. Semua aturan yang berlaku dalam *line up* menjadi bagian dari pengetahuan yang harus dipelajari setiap *surfer*.

Gambar 2.4 dan tabel 2.1 di atas menunjukkan apa saja pengetahuan yang harus diketahui *surfer* selama di *line up*.

Aktivitas *surfing* di Desa Karang Papak

Desa Karang Papak merupakan salah satu lokasi *surfing* di pesisir selatan Jawa Barat. Tempat ini dikenal karena perkembangan *surfer* muda²⁶ atau *grommets* lokalnya. Jika dibandingkan dengan kelompok *surfer* lain di Kabupaten Sukabumi, mereka tidak hanya unggul dalam jumlah, tetapi juga prestasi. Peselancar Karang Papak mendominasi berbagai kontes *surfing*, dari tingkat Kabupaten Sukabumi, tingkat Provinsi Jawa Barat, sampai nasional (lihat peta nomor 5, 6 dan 7 untuk lokasi Desa Karang Papak).

Gambar 6
Peta Provinsi Jawa Barat



(Sumber: www.jabar.go.id)

²⁶ Jenjang usia *surfer* di Karang papak antara 9 hingga 17 tahun (pada saat saya turun lapangan pertama kali di tahun 2008)

(Sumber: Dokumen Merryyna,2010)

Awal pencapaian prestasi *surfer* Karang Papak dimulai pada tahun 2005. Saat itu, Dede Monot menjadi *surfer* profesional pertama di wilayah ini. Dia mendapat *flow*²⁷ dari Volcom -perusahaan perlengkapan *surfing* asal Amerika Serikat-, karena menjuarai kompetisi *surfing* yang diadakan oleh perusahaan ini. Monot kemudian pindah ke Bali, agar dapat mengikuti seri kejuaraan *surfing* tingkat nasional. Berbagai fasilitas²⁸ dari Volcom dan sorotan media massa²⁹ atas Monot, memotivasi *surfer* Karang Papak yang lain untuk berprestasi.

Keberhasilan Monot juga merangsang suasana kompetisi di antara *surfer* Karang Papak. Latihan *surfing* yang sekolah, mereka langsung ke pantai. Tujuannya untuk *surfing* atau belajar dengan mengamati praktik orang lain. Didin menceritakan pengalamannya dulu:

“Kita main setiap hari *abis* dari sekolahan. Semua *bareng-bareng* langsung ke pantai. Padahal *belum* ganti baju dulu. Lagipula *kalo* pulang dulu, biasanya *gak* boleh *surfing*. Ya *udah* nekad *aja*. Aku sama yang lainnya *surfing* *make* celana *sd* yang merah itu. Hehehe (tertawa). *Sampe* lama mainnya, bisa *sampe* jam 4 sore *kalo* kuat. Tapi *gak* terus-terusan, soalnya kita harus gantian *make* papanya. Dulu kita cuma punya tiga papan buat *rame-rame*. Bayangin ada tiga puluhan anak *kalo* *gak* salah, *ngerebutin* 3 papan itu. Ya *udah* kita atur jadi antri, tapi biasanya *kalo* aku dapet giliran mah suka iseng ngelamain di laut. Anak-anak suka teriakin dari pantai, tapi *pura-pura* *gak* denger hehehe. Tapi *kalo* lagi *dapet* nunggu giliran, aku duduk-duduk di pantai sambil *ngeliatin* yang main. *Kalo* *pas* ada yang jatuh kita *ketawain*. *Kalo* bagus, kita tetep bilang “*goreng*”³⁰ ..”

Kebiasaan untuk bersaing juga diajarkan oleh Mumuh (*surfer* senior yang melatih *surfing* anak-anak Karang Papak). Setiap sebulan sekali, Mumuh memberikan penilaian terhadap perkembangan performa *surfing* mereka. Ada hadiah yang diberikan bagi yang mendapat nilai terbaik. Misalnya, selama satu bulan mereka yang berprestasi mendapat kesempatan lebih lama menggunakan papan *surfing*. Mumuh

²⁷ Bentuk dukungan (*sponsorship*) yang diberikan oleh perusahaan produsen perlengkapan *surfing*. Dukungan tersebut seperti : pelatihan, peralatan *surfing*, hingga insentif berupa uang setiap bulan. Pada umumnya *sponsorship* seperti ini diberikan pada *surfer* yang dianggap memiliki potensi sebagai atlet.

²⁸ Fasilitas yang diterima Monot selama mendapat sponsor dari Volcom antara lain: beasiswa sekolah, peralatan *surfing* secara cuma-cuma, uang saku tiap bulan, kendaraan bermotor, dan lain-lain.

²⁹ Media massa khusus *surfing* di Indonesia antara lain : majalah *Surftime*, tabloid *Magic Wave*, dan majalah *Lines*. Ketiganya selalu mengulas perkembangan *surfer* profesional dalam negeri dan internasional. Dede Monot pernah mendapat publikasi dari semua media ini.

³⁰ Bahasa Sunda kasar yang berarti jelek

bahkan pernah memberikan papan *surfing* baru kepada Bom-bom, karena beberapa kali ia menjadi yang terbaik. “Yah, saya hanya *kasih* dorongan supaya ada kemauan buat bisa *surfing* yang serius. Siapa *tau* ada yang punya rejeki kaya Monot, kan? Jadi harus *dibiasain* bersaing,” demikian alasan Mumuh.

Pada tahun 2007, *surfer* Karang Papak mulai berprestasi di kontes tingkat nasional. Dwi Nuka menjadi juara ketiga di kontes VQS (*Volcom Qualification Series national final*) di Bali. Andre Julian mendapat juara kedua di kontes yang sama pada tahun 2008. Prestasi ini membawa Andre memperoleh *flow* dari *Quiksilver*, perusahaan *surfing* dari Australia. Kemenangan anggota SCCI di tingkat nasional yang terakhir adalah tahun 2009 lalu. Sandi Slamet menjadi juara satu di kontes *Quiksilver King of Groms*³¹ nasional di Bali. Ia kemudian mewakili Indonesia ke kompetisi *surfing* yang sama untuk tingkat dunia di Capbreton, Perancis. Sandi juga menjadi wakil Indonesia untuk kualifikasi *International Surfing Association World Junior Surfing Championship*. Masih banyak pencapaian lain yang diraih *surfer* Karang Papak dalam kontes.

Pemaparan tentang prestasi *surfer* Karang Papak menunjukkan, praktik belajar selancar merupakan salah satu di desa ini. *Surfer* di sini tidak hanya memperlakukan kegiatan selancar sebagai rutinitas biasa. Keberhasilan *surfer* Karang Papak menguasai *surfing* hingga tingkat yang mapan tidak terlepas pula dari pengaruh lingkungan fisik dan sosial. Bagaimanakah karakteristik tempat mereka belajar *surfing*? Hal-hal apakah yang memengaruhi keunggulan mereka jika dibandingkan *surfer* lain dari desa sekitarnya?

Desa Karang Papak

Desa Karang Papak berada di Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi, Propinsi Jawa Barat. Desa ini dapat dicapai dengan angkutan kota jurusan Pelabuhan-Cisolok

³¹ Kompetisi khusus *surfer* berusia di bawah 16 tahun. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Quiksilver. Seleksi dilakukan di setiap *surfbreak* yang dikenal memiliki populasi *surfer* muda yang banyak, seperti di Karang Papak. Juara pertama di situ akan ikut dalam seleksi nasional. Pemenang kontes nasional menjadi wakil di kompetisi yang sama untuk tingkat dunia.

dari terminal bis Pelabuhan Ratu. Waktu yang ditempuh kurang lebih 30 menit atau sekitar 15 km. Lokasinya berbatasan dengan Samudera Hindia di sebelah selatan, Desa Cisolok di sebelah barat, Desa Cikelat di barat laut, Desa Cimaja di sebelah timur, dan Desa Sirnarasa di timur laut. Luas wilayah Desa Karang Papak sekitar 2.525 ha. Kondisi geografisnya berupa pertemuan antara pesisir pantai dengan dataran tinggi³² yang berbukit (lihat peta nomor 7 untuk lokasi Desa Karang Papak).

Berdasarkan sensus penduduk tahun 2006—2007, populasi penduduk Karang Papak ada 10.333 orang. Mayoritas penduduk bekerja sebagai buruh tani (1500 orang). Pekerjaan sebagai tukang ojek mayoritas dilakukan penduduk usia 30 tahun ke bawah (sekitar 300 orang). Pekerjaan lain yang juga banyak dilakukan adalah pedagang (warung, penjual pakaian, makanan, elektronik, dan sebagainya), yaitu 106 orang. Tiga jenis pekerjaan ini adalah mata pencaharian sebagian besar penduduk Karang Papak.

Data sensus pekerjaan ini menunjukkan bahwa kegiatan di pesisir tidak menjadi pilihan utama mata pencaharian warga Karang Papak. Selama di lapangan, saya juga tidak melihat adanya kegiatan nelayan di Karang Papak. Hanya beberapa kali, saya pernah melihat warga menebar jala di pinggir pantai atau sedang mencari udang karang, sementara para wanita menjemur ikan. Namun aktivitas itu hanya dilakukan pada musim tertentu. Misalnya, saat musim angin barat dengan banyaknya ikan layur di sekitar Teluk Pelabuhan Ratu. Penduduk Karang Papak yang bermukim di dekat pantai banyak yang turun menjala ikan. Kegiatan ini hanya untuk kebutuhan rumah tangga sendiri, dan hanya berlangsung di waktu tertentu. Salah satu warga yang sering menjala ikan di pantai adalah Mang Dadang. Menurut pendapatnya, kegiatan nelayan tidak dapat dilakukan di Karang Papak karena ombak besar, dan sebagian wilayah adalah dataran berbatu. Bentuk garis pantainya juga tidak sempurna untuk dijadikan pelabuhan kapal.

Selama di lapangan saya juga mengamati bahwa warga Karang Papak tidak sering beraktivitas di lingkungan pantai. Anak-anak peselancar saja yang rutin berada di area ini. Di sore hari baru ada kegiatan, misalnya para remaja lokal bermain sepak

³² Desa Karang Papak merupakan bagian dari wilayah pegunungan Halimun

bola, voli pantai, atau sekedar menonton peselancar, tetapi tidak setiap hari. Di akhir pekan situasinya lebih ramai, karena ada aktivitas pedagang, dan terutama wisatawan. Namun, kegiatan pariwisata ini hanya berjalan saat musim liburan dan akhir pekan.

Ada beberapa alasan warga Karang Papak jarang beraktivitas di pantai. Pertama, area pemukiman penduduk yang berada di atas bukit. Seperti sudah disebutkan bahwa kondisi geografi desa ini adalah pertemuan pantai dengan perbukitan. Selain untuk tempat tinggal, wilayah perbukitan juga mendukung kegiatan cocok tanam. Misalnya persawahan dan perkebunan buah (kelapa, pisang, durian), sayur, dan ketela. Kondisi itu menjadi alternatif matapencaharian, sehingga mereka tidak sering ke pantai. Alasan lain adalah sering terjadi korban hanyut karena arus laut yang deras. Hal ini pulalah yang menjadi alasan para pemuda di Karang Papak tidak melakukan aktivitas olah raga air.

Masyarakat lokal tidak banyak beraktivitas di lingkungan pesisir. Mereka menganggap lingkungan perbukitan lebih memiliki nilai ekonomis. Kemudian kasus hanyut di arus laut yang menimbulkan persepsi bahaya terhadap lingkungan laut. Skema ini dominan di antara warga Karang Papak, terutama kaum pemudanya. Bagaimana keadaan ini mempengaruhi perkembangan kegiatan *surfing* di Karang Papak? Pemaparan selanjutnya sampai akhir bab ini akan menjelaskannya.

Karang Papak sebagai sebuah *surfbreak*

Garis pantai di selatan Desa Karang Papak membentang kurang lebih 3 Km. Ada banyak titik ombak pecah –disebut *surf point* atau *point* saja- di sepanjang pesisir ini, tetapi yang digunakan untuk berselancar hanya yang di sekitar pantai Karang Papak. Lokasi ini juga merupakan *homebreaks*³³ bagi kelompok peselancar SCCI karena lingkungan fisik pantainya yang cocok untuk belajar *surfing*. Sebagai contoh adalah bentuk ombak di Karang Papak yang termasuk jenis *beachbreak*³⁴, yaitu ombak pecah di atas pasir. Hal ini mengurangi risiko bahaya jika peselancar jatuh dari papan

³³ Lokasi berselancar yang sekaligus tempat tinggal *surfer*, sehingga dia paling sering berselancar di sini.

³⁴ Lokasi ombak pecah di atas pasir

atau *wipe out*³⁵. Ada banyak *point* dengan pilihan ombak yang kondisinya bervariasi, seperti mengarah ke kanan (*Wisma Right* dan *Kapitol Point*) dan kiri (*Padang-padang Point*, *Sunset Point*, *Wisma Left* dan *Odie's Point*), sehingga peselancar dapat mempelajari banyak jenis ombak. Faktor lain adalah kekuatan dorongan ombak yang masih tergolong *fun wave*³⁶, dan ukuran ketinggian ombak yang maksimal hanya mencapai 2 meter.

Kondisi ombak di Pantai Karang Papak termasuk konsisten³⁷ sepanjang tahun, walaupun ada berbagai faktor yang turut menentukan seperti arah angin, pasang surut dan arah gelombang air laut yang datang. Kondisi *offshore*³⁸ di sini terjadi saat angin bertiup dari arah selatan atau barat daya. *Surfing* hanya bisa dilakukan saat air laut sedang pasang (atau *high tide*), yaitu pagi hari hingga sekitar pukul dua belas siang. Jika arah gelombang laut ke utara dikombinasikan dengan dua hal ini akan menghasilkan kondisi *surfing* terbaik di Karang Papak.

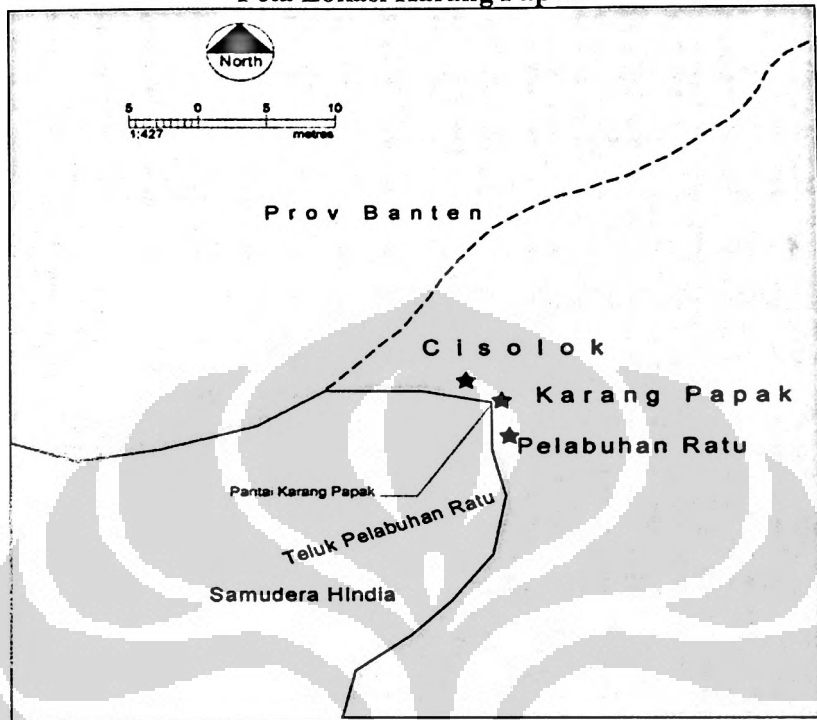
³⁵ Istilah yang artinya jatuh dari papan selancar

³⁶ Ombak yang tingkat bahayanya tidak tinggi, sehingga tidak membutuhkan kemampuan yang mapan untuk dinaiki *surfer*.

³⁷ Secara ukuran kondisi ombak di sini tidak banyak perubahan sepanjang tahun

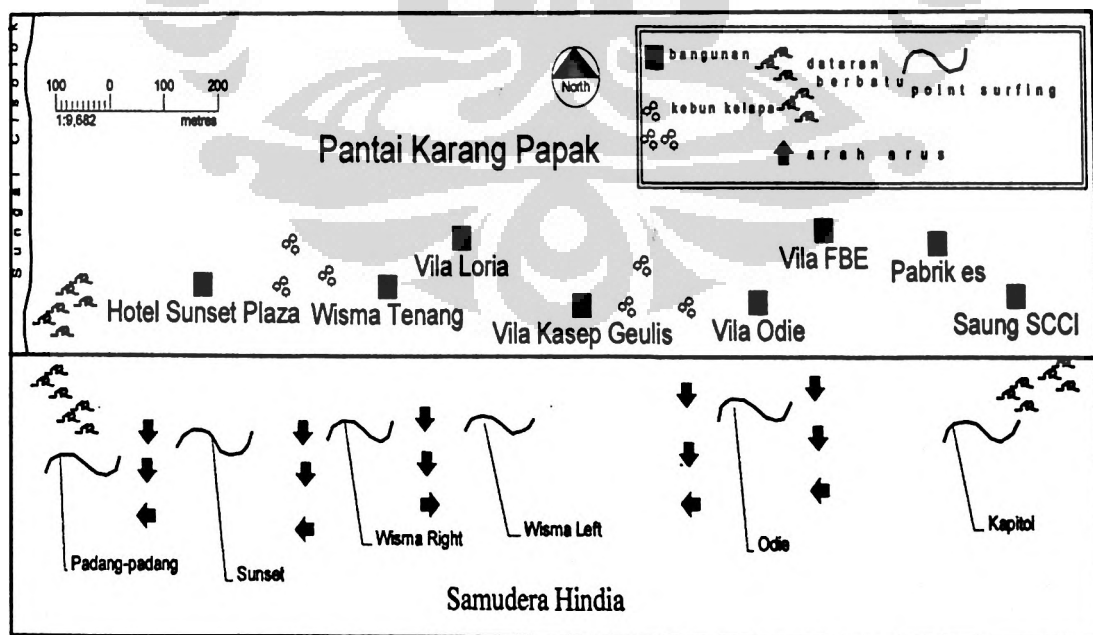
³⁸ Arah angin bertiup dari darat ke laut. Kondisi ini memengaruhi ombak dalam kondisi maksimal untuk kegiatan selancar, karena terbuka lebih lama dan pecah beraturan

Gambar 9
Peta Lokasi Karang Papak



(Sumber: dokumen Merryyna,2010)

Gambar 10
Peta Pantai Karang Papak sebagai *surfbreak* dengan peta *point* dan arusnya.



(Sumber: dokumen Merryyna,2010)

Di kalangan *surfer*, *surfbreak* ini dikenal sebagai pantai ‘*Sunset*’, sesuai dengan nama *point* yang paling konsisten di sini (lihat peta *point* di Karang Papak pada gambar nomor 9). Tanis Thorne (1976) dalam *Legends of The Surfer Subculture Part Two* menjelaskan, bahwa setiap nama lokasi *point* memiliki cerita. Misalnya, kisah di balik nama *sunset point*, yaitu karena lokasinya yang berada di depan Hotel Sunset Plaza. Kisah pemberian nama Wisma dan Odie’s *Point* juga menggunakan nama penginapan yang berada tepat di hadapannya. Pembagian Wisma *Left* dan Wisma *Right* mengacu pada dua *point* yang pecah ke arah berbeda di depan wisma. *Left* berarti *point* ombak kiri, dan *right* sebaliknya. Nama Kapitol *Point* memiliki cerita yang sedikit berbeda dari *point* lainnya. *Point* tersebut letaknya di depan lahan milik seorang pengusaha asal Sukabumi. Orang itu memiliki toko swalayan bernama “*Capital*”, yang pernah populer di Pelabuhan Ratu. “*Capital*” berubah menjadi “kapitol” sesuai dengan lafal masyarakat Karang Papak. Sebelumnya, pemberian nama berorientasi pada lokasi yang secara fisik ada di sana. Kisah di balik nama *Point* Padang-padang berbeda dari yang lain. Bentuk ombaknya sering berbentuk *barrel*³⁹, sehingga menuntut kemampuan berselancar yang sudah mapan. Para *surfer* SCCI mengasosiasikan bentuk ombak di sini seperti di Padang-padang, salah satu *surfbreak* di Bali yang terkenal dengan ombak *barrel*-nya yang *hollow*⁴⁰. Pemberian nama juga menunjukkan pengetahuan *surfer* tentang kondisi suatu *point*.

Lahirnya Para *Grommets*⁴¹ Karang Papak

Surfing pertama kali masuk ke Desa Karang Papak pada awal tahun 2000. Kegiatan ini dibawa oleh Mumuh S. Bahri, seorang *surfer* dari luar Karang Papak. Setahun kemudian barulah ada anak Karang Papak yang berani mencoba melakukannya.

³⁹ Jenis ombak yang berbentuk seperti terowongan air

⁴⁰ Ombak yang memiliki daya dorong yang kencang, cepat, dan berisiko bahaya jika *surfer* gagal praktik

⁴¹ *Grommets* atau *groms* adalah istilah dalam dunia olah raga selancar air yang merujuk pada pelakunya yang masih berusia di bawah 17 tahun. Pengertian terkini, ialah peselancar muda yang menjadi harapan masa depan perkembangan aktivitas selancar.

Banyak anak yang mencoba, tetapi tidak semua bertahan lama. Bagaimanakah sejarah lahirnya kelompok *surfer* di Karang Papak?

Pembawa dan pelatih kegiatan *surfing* di Desa Karang Papak adalah Mumuh S. Bahri. Ia adalah salah satu *surfer* pertama di Jawa Barat yang sudah *surfing* sejak tahun 1986. Mumuh dan keluarganya tinggal di Karang Papak, tetapi berasal dari Desa Cimaja⁴² (lihat peta nomor 7, Desa Cimaja berada di Kecamatan Cikakak). Dia belajar *surfing* untuk pertama kali di kampung halamannya itu saat masih berusia 17 tahun. Setelah mampu berselancar, ia memutuskan untuk bekerja sebagai *surf guide*⁴³. Selain di Cimaja, Mumuh sering mendampingi tamunya *surfing* ke pantai Karang Papak. Alasannya adalah:

“Saya selalu senang main di *Sunset*. Soalnya di sini kan *gak* ada pantai lain yang bisa buat piknik, yang sekaligus ombaknya juga bagus. Di Cimaja *mah* cuma bisa buat *surfing*, *orang* pantainya batu semua. *Gak* bisa buat rekreasi. Kan *kalo surfer bule* itu maunya *surfing* ke banyak tempat, sambil jalan-jalan juga, jadi *gak* di situ-situ aja. Ya *kalo* tempat yang *deket*, saya *ajak* ke *sunset*. Di *sunset* itu menurut saya potensi wisatanya tinggi. Ombaknya juga bagus buat *surfing*. Itu lihat aja di *point sunset*, wuih ombaknya suka ada *barrel*. Bagus *deh*, terus *consistent*. Pantainya juga luas *kalo* buat main-main atau berjemur. Apalagi *pas* sore-sore, *ngeliat* matahari tenggelamnya bagus. Pokoknya mirip Kuta di Bali. Hehe (tertawa).”

Kedatangan Mumuh ke pantai Karang Papak saat itu hanya sebatas kepentingan pekerjaan. Ia datang ke sini bersama tamu untuk *surfing*. Biasanya mereka berselancar sejak pagi dan pulang saat matahari terbenam. Awalnya tidak terpikir oleh Mumuh untuk memperkenalkan kegiatan selancar pada masyarakat setempat.

Keinginan anak-anak Karang Papak mencoba *surfing* muncul setelah satu tahun menyaksikan apa yang dilakukan Mumuh dan tamunya. Mereka yang berminat rata-rata berusia antara 10-17 tahun. Stephen Wayne Hull (1976) dalam tulisannya *Sociological study of surfing subculture in the santa cruz area* memperhatikan fenomena munculnya kelompok *surfer* yang berorientasi di kalangan anak muda.

⁴² Desa Cimaja berbatasan di sebelah timur dengan Desa Karang Papak. Di sinilah kegiatan *surfing* pertama kali masuk ke pesisir selatan Sukabumi.

⁴³ *Surf Guide* adalah pemandu wisata olah raga *surfing*. Ini adalah jenis pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh *surfer* lokal di Cimaja dan Karang Papak. Mereka mengantarkan *surfer* asing yang ingin *surfing* ke *surfbreak* di sekitar pesisir selatan Sukabumi. *Surfer* asing membutuhkan dampingan seorang *surf guide* lokal, salah satunya untuk memudahkannya berinteraksi di dalam *line up*.

Mengacu pada Hull (1976), munculnya *surfer* muda disebabkan oleh: pertama, pengguna area pesisir umumnya adalah anak-anak dan remaja. Kedua, *Surfing* dianggap sama dengan mandi di alam bebas. Hal itu terbukti dari penggunaan kata ‘mandi’ untuk menyebut kegiatan *surfing* yang digunakan masyarakat lokal di luar *surfer*. Sewaktu di Karang Papak, saya sering disapa oleh masyarakat lokal yang bukan *surfer* dengan pertanyaan “Mau *mandi* ya? udah bawa-bawa papan pagi-pagi gini”. Sementara, “mandi” (dalam arti harafiah) di ruang terbuka menurut masyarakat lokal seperti laut bukanlah hal yang lazim dilakukan orang tua. Ketiga, kegiatan *surfing* membuka jalan untuk berinteraksi dengan orang asing. Terbuka kesempatan bagi anak-anak dan remaja Karang Papak untuk belajar pengetahuan dan nilai-nilai baru. Hal itu menarik kalangan muda, seperti Jimmi (*surfer* di Karang Papak) yang menirukan gaya berpakaian orang asing itu, atau Bina (*surfer* di Karang Papak) yang menjadi *surf guide* dengan tujuan bisa belajar bahasa asing.

Pada awalnya, kehadiran *surfing* di Karang Papak tidak disambut positif oleh masyarakat lokal, karena mayoritas anak yang ikut berlatih mengalami masalah seperti tidak sekolah, dan sebagainya. Mumuh sebagai pelatih menyanggah opini bahwa *surfing* adalah kegiatan yang menyebabkan anak Karang Papak bermasalah.

“Keadaan di Karang Papak *emang udah duluan* begitu. Banyak anak yang putus sekolah. Ada *sih* yang karena keadaan ekonominya, *tapi* juga banyak yang *emang* anaknya yang *udah gak* mau sekolah. Itu sebelum saya *ngajarin surfing loh*. Jadi *gak* bisa *nyalahin surfing*” kata Mumuh (lihat tabel 2)

Persepsi negatif masyarakat lokal Karang Papak terhadap kegiatan *surfing* memberikan dampak yang beragam pada anak-anak yang terlibat. Sebagian besar memutuskan untuk berhenti melakukannya. Namun juga masih ada juga yang masih mau belajar *surfing*. Mereka yang masih ikut serta ini termasuk kategori putus sekolah, terlantar atau berasal dari keluarga ekonomi bawah.

Tabel 2. Daftar Keikutsertaan Anak Karang Papak Usia 7-15 tahun di Sekolah

Status Keikutsertaan	Jumlah Peserta Sekolah (orang)
Bersekolah	1028
Putus Sekolah	674
TOTAL	1702

(Sumber: Data Kelurahan Karang Papak 2007)

Dari tabel 4 diketahui bahwa jumlah anak putus sekolah di Karang Papak cukup signifikan. Ada 674 anak yang tidak sekolah dari total 1702 anak usia sekolah dasar dan menengah (atas dan pertama). Dalam keadaan itu, mereka tidak memiliki aktivitas lain seperti kegiatan kepemudaan, misalnya karang taruna, yang aktif. Akhirnya, banyak anak putus sekolah yang mengisi waktu bermain di pantai dan menyaksikan praktik *surfing*.

Bagi anak-anak setempat hadirnya aktivitas *surfing* di Karang Papak, menimbulkan rasa ingin tahu dan mencobanya. Setelah menonton Mereka mengambil kayu sisa bahan bangunan, dan menggunakannya untuk meluncur di *whitewater*. Berikut cerita pengalaman Didin dan Monot:

“Awalnya aku *liatin* terus, orang *bule* pada main apa ini. Kok seru. Apalagi kalo *gak* jatuh-jatuh. Kok bisa nempel papan di kaki. Terus *beranian sampe* ke tengah laut ya. Mana ombaknya *gede*, tapi malah bisa berdiri. Aku *sih seneng* nontonnya. Ada satu tahunan cuma *ngeliatin*. *Pengen nyoba*, tapi *gimana* ya, takut *ngomong* ke *bule*, sama pak Mumuh juga *belum* kenal. Eh, terus waktu itu, aku sama si Didin, Arifin, terus si Bom-bom, kita main-main di *deket* rumahku. Ada kayu sisa bangun saung. Kayunya agak tebal, terus panjang. *kalo diliatin* mirip papan *surfing*. Eh, yang lain juga bilang gitu. Ya *udah* kita sama-sama mau *nyoba surfing pake* kayu itu.” (Dede Monot)

“aku *emang* suka main ke pantai *kalo* pulang sekolah sama *temen-temen*. Terus dulu pak Mumuh sering bawa *bule surfing* ke sini. Kita *nontonin aja sampe* sore *kalo* pas ada yang main. Lama deh kita begitu, terus akhirnya aku main *pake* kayu. Kita rebutan *kalo liat* kayu. Soalnya setiap hari kita kan main. Aku *pas nyobain pake* kayu malahan susah *euy*.soalnya *gak ngapung*. Jadi susah berdirinya. Tapi *gak kapok* biar jatuh juga, malah tiap hari mainnya. Padahal aku cuma bisa naik di *whitewater* aja, tapi *seneng* rasanya.” (Didin)

Rutinitas anak lokal yang menirukan *surfing* diperhatikan oleh Mumuh. Ia melihat potensi pada diri mereka untuk menjadi *surfer*. Mumuh menyatakan:

“Mereka itu semangat mainnya, padahal cuma *pake* sisa kayu. Terus saya kaget *liat* mereka bisa berdiri, padahal susah kan di atas potongan kayu. Ah saya pikir *gimana* kalo saya coba *pinjemin* papan *aja*. Buat satu anak *aja* dulu. Siapa tahu ada bakat”, kata Mumuh.

Ia pun memutuskan melatih Dede Monot untuk bisa *surfing*. Mumuh memilihnya karena dialah yang paling sering berhasil berdiri di atas kayu. Setelah Monot menguasai *skill* dasar, Mumuh memberikan papan *surfing* agar dia bisa secara rutin berlatih hingga kemampuannya berkembang.

Anak laki-laki sebaya Monot pun berminat untuk berlatih dengan Mumuh. Alasannya, mereka merasa tertantang melihat Dede Monot bisa *surfing* di atas ombak dengan papan *surfing*, seperti kata Sandi, “Wah jadi mau ikutan latihan biar bisa. Soalnya Monot *aja* bisa kok. Dia udah kayak bule, bisa *surfing*. Aku juga mau kayak gitu. Ya kalo Monot bisa, aku pasti juga.” Setiap hari Monot datang ke Mumuh membawa anak-anak yang ingin ikut serta. Mumuh perkiraan ada sekitar 50 anak yang saat itu mau belajar *surfing*. Tidak semua anak dari jumlah awal itu bertahan dalam belajar *surfing*. Hambatan utama adalah larangan orang tua. “Ada sekitar 50 anak kira-kira, tetapi banyak yang jadinya keluar. Alasannya sih dilarang orang tua. Ya itu banyaknya, tapi juga ada yang saya *keluarin* gara-gara *mangkir* jadwal latihan,” kata Mumuh.

Mereka yang terus belajar *surfing* adalah mereka yang disiplin mengikuti pelatihan dan tidak jera dihukum orang tua. Alasan mereka bertahan antara lain: senang dengan kegiatan *surfing* setelah merasakan sensasi⁴⁴ menaiki ombak dan bisa berinteraksi dengan wisatawan asing. Hal itu menjadikan mereka memiliki identitas berbeda dari anak Karang Papak yang non-*surfer*, yakni senang bertualang. Mumuh

⁴⁴ Mark Stranger (1999) dalam tulisannya berjudul *The Aesthetic of Risk : A Study of Surfing*, menjelaskan bahwa *surfer* mengalami sensasi berupa perasaan menikmati saat berada di atas ombak . walaupun sebenarnya dia sadar akan posisinya yang dekat dengan bahaya. Sensasi tersebut yang menjadi motivasinya untuk terus mencari pengalaman yang serupa, sehingga mereka seolah candu melakukan *surfing*.

rutin mengajak mereka ke *surfbreak* lain di luar Karang Papak. Sekali sebulan, SCCI melakukan *surf trip*. Kegiatan itu bertujuan memajukan *skill*, karena tubuh dilatih untuk mengenal bermacam karakter ombak. Alasan terakhir, agar kelak memperoleh uang jajan jika menjadi *guide*.

Gambar 11
Anak Karang Papak di awal belajar selancar



(Sumber: dokumen Endro, 2004)

Latihan pun dilakukan walau dengan keterbatasan alat (lihat gambar 10 dokumentasi awal latihan SCCI). Mumuh pada saat itu hanya memiliki 3 buah papan *surfing* untuk digunakan kurang lebih 30 anak. Pengaturan giliran dilakukan dengan cara memberikan jatah waktu 10 menit pada setiap anak. Anak yang menunjukkan *skill* lebih baik akan memperoleh giliran terdahulu. Tujuannya agar anak yang lain belajar melalui pengamatan atas apa yang dilakukan mereka yang memperoleh giliran sebelumnya. Dalam waktu latihan yang singkat, setiap anak harus bisa *paddle* ke *point*, *take off*, dan menjaga keseimbangan sampai di ujung ombak. Kegiatan latihan seperti itu dilakukan setiap hari, sejak pulang sekolah hingga sekitar jam 3 sore, kecuali hari Jumat karena mereka harus beribadah ke mesjid.

Membentuk *Surf Culture Club Indonesia (SCCI)*

Pada awal tahun 2004, Mumuh memutuskan untuk membentuk perkumpulan *surfer* secara lebih resmi. Artinya, mereka memiliki struktur kepengurusan dan program kegiatan yang teratur. Tujuannya, agar pelatihan yang selama ini sudah berjalan dapat tetap terlaksana dengan konsisten. Pembentukan kepengurusan juga bertujuan memberi pengalaman berorganisasi bagi anak-anak *surfer* Karang Papak. Kata Mumuh, “Ya visinya tetap sama, yaitu untuk *ngembangin* potensi.” Mumuh dibantu oleh teman-temannya merealisasikan rencana tersebut. Seorang *surfer* asal Jakarta bernama Fathir membantu dana untuk menyediakan peralatan dan pembangunan pos. Rekan yang lain adalah Heri, guru Tsanawiyah yang membantu mengajarkan bahasa Inggris kepada anggota SCCI. Selain mereka bertiga, ada beberapa lagi wisatawan dan *surfer* asing yang turut mendukung pembentukan *Surf Culture Club Indonesia (SCCI)*. Peranan mereka antara lain: dana, memberikan buku atau majalah *surfing*, serta mengajarkan *surfing*.

Gambar 12
Anggota Kelompok Surf Culture Club Indonesia (SCCI)



(Sumber: dokumen Mumuh, 2003)

Nama *Surf Culture Club Indonesia* diperoleh Mumuh saat sedang memandu rombongan *surfer* asing ke Sumatera. Di sela waktu perjalanan, Mumuh berkonsultasi tentang nama yang tepat untuk perkumpulan *surfer* yang dibina olehnya. Mereka kemudian menuliskan kata apa saja yang terlintas di pikiran, lalu menyerahkan hasilnya ke Mumuh. Ada berbagai nama yang tertulis, tetapi mayoritas menyebut kata “*surf*” dan “*culture*”. Mumuh mengambil kedua kata itu, dan menambahkan “*club*” karena merujuk pada sebuah perkumpulan. Pada acara selamatan peresmian, Mumuh menambahkan lagi kata “Indonesia” di belakangnya. Harapannya, yaitu suatu hari semua anggota bisa berprestasi di Indonesia.

Setelah diresmikan pada 1 April 2004, dibentuklah struktur kepengurusan *Surf Culture Club Indonesia*. (lihat tabel 3)

Tabel 3
Struktur Kepengurusan *Surf Culture Club Indonesia*

1.Ketua	: Didin Haryadi
2.Sekretaris	: Wahyudin
3.Bendahara	: Dadi Amwari
<u>Seksi-seksi :</u>	
Diklat	: Rizwan
Peralatan	: Rudi Hartono
Kerohanian	: Ujang Bule
Kebersihan	: Riki Setiawan
Kesamanan	: Rian Tiarno

Hasil penelitian lapangan Merrynta, tahun 2008 di Desa Karang Papak

Kepengurusan itu dibentuk agar pelaksanaan pelatihan *surfing* dapat diorganisasi dengan baik. Pengurus akan mengatur hal-hal seperti: kelengkapan alat, pelaksanaan jadwal latihan, termasuk pengawasan kedisiplinan anggota. Mereka juga menjadi pelatih kedua setelah Mumuh bagi peselancar lebih muda. Artinya, mereka juga bertugas memperhatikan perkembangan *skill* anggota.

Didin Haryadi, Wahyudin dan Dadi Anwari terpilih menjadi 3 pengurus utama. Mereka ditunjuk langsung oleh Mumuh sebagai anggota paling dewasa. Didin dipilih sebagai ketua atas hasil musyawarah di antara Mumuh dan anggota SCCI. Didin dipandang memiliki sifat mengayomi oleh anggota yang lebih muda. Dia juga dihargai karena pernah memiliki prestasi dalam kontes *surfing*. Bagi Mumuh, Didin layak menjadi ketua karena bertanggung jawab. Berikut pernyataan Mumuh mengenai Didin:

“Didin *gak* pernah absen latihan, *trus kalo dimintain* tolong untuk urusan anak-anak, dia langsung *kerjain*. Biar saya *ga* ada dia *mah* masih *tetep* begitu, kalo yang lain *tu* bisa *males*. Jadi dari tiga anak pengurus utama, ya saya juga setuju *kalo* dia yang jadi ketua, *kalo ga bener* kan bisa kita ganti”, jelas Mumuh.

Kehadiran Didin, Wahyudi, dan Dadi menjadi panutan bagi anggota SCCI yang lain. Merekalah yang diandalkan untuk mencari tahu kondisi ombak yang terbaik setiap hari, kapan saja ada acara berkumpul dengan kelompok *surfer* dari desa sekitarnya, dan juga pelaksanaan kegiatan internal SCCI. Kegiatan kelompok SCCI yang rutin antara lain: *surfing* bersama setiap hari pada saat pulang sekolah, pada akhir pekan dua kali yaitu pagi dan sore. Setiap hari Minggu pagi sebelum *surfing* ada kerja bakti membersihkan pantai. Setiap akhir pekan mereka juga rutin latihan fisik (lihat gambar nomor 12, yaitu suasana latihan), seperti : *push up*, *sit up*, lari, dan angkat beban. Berikut petikan catatan lapangan pengamatan saya tentang kegiatan SCCI di hari Minggu pagi:

Saya perhatikan bahwa setiap hari Minggu kegiatan SCCI dimulai sejak pukul 06.00 WIB. Mumuh sudah ada di situ sejak selesai menunaikan ibadah shalat subuh. Anaknya Rian yang ikut jadi anggota SCCI baru menyusul setelah pukul 05.45 WIB. Sejak pukul 05.30 WIB baru mulai berdatangan anggota SCCI satu per satu. Setiap kali ada yang datang melaporkan diri ke Didin dan Mumuh. Mereka harus mengabsen, karena Mumuh memperhatikan frekuensi partisipasi setiap anak. Setelah pukul 07.15 WIB, kegiatan pertama yaitu kerja bakti dimulai. Mereka membersihkan lingkungan pantai di sekitar saung yang menjadi pos perkumpulan kelompok ini. Setelah selesai, salah satu anak yaitu Sandi ditunjuk Didin memimpin pemanasan sebelum *surfing*. Pemanasan hanya sekitar sepuluh menit, dan mereka langsung mengambil papan masing-masing lalu *surfing*.

Gambar 13
Suasana Latihan Kelompok SCCI



(Sumber: dokumen Mumuh, 2007)

Mumuh dan rekan-rekannya, serta pembentukan kelompok SCCI memberikan pengaruh pada pembelajaran *surfing* di Karang Papak. Anak-anak yang ikut serta diharuskan berlatih setiap hari, dan melakukan banyak kegiatan di lingkungan pantai. Mereka juga melakukan pengamatan, latihan praktik *surfing* dan berbagi pengetahuan tertentu soal *surfing*. Program kegiatan SCCI ini membuat intensitas anak-anak terlibat dalam kegiatan *surfing* menonjol. Holland (1987 dalam D'andrade, 1992) menjelaskan bahwa intensitas seseorang terlibat dalam satu kegiatan berpengaruh pada perkembangan pengetahuannya. Ini berarti, pembentukan SCCI sebagai kelompok *surfer* memberi pengaruh terhadap tingkat kemampuan *surfing* anggotanya.

Gambar 14
Peselancar SCCI berkumpul di saung yang menjadi pos pertemuan



(Sumber: dokumen Mumuh, 2005)

o00o

Kesimpulan dari bab ini adalah hubungan antara pengetahuan dan tindakan dalam aktivitas *surfing* dapat dipahami dengan melihat keterkaitan dari tiga aspek, yaitu individu, sosial dan materi. Aspek individu *surfer* berupa pengetahuan dan *skill* yang digunakan untuk praktik. Aspek materialnya adalah papan *surfing* dan lingkungan fisik, terutama ombak. Aspek sosial *surfer* berupa interaksi yang terjadi di *lined up*. Keterkaitan ketiga aspek itu ditunjukkan dalam hubungan *skill surfer* yang ditunjang papan *surfing*, kemudian berinteraksi dengan ombak dan di saat yang sama *surfer* berinteraksi dengan *surfer* lain yang diatur melalui *lined up*. Penjelasan *setting* Desa Karang Papak sebagai lingkungan geografi menunjukkan lokasi itu mendukung praktik belajar *surfing*. Hal itu menyebabkan Desa Karang Papak menjadi tempat berkumpul para *surfer* dari berbagai tempat. Di situ juga menjadi lokasi penyelenggaraan kontes *surfing*, dan sering dikunjungi *surfer* profesional. Dalam *setting* dan konteks seperti itu, anggota SCCI belajar menjadi *surfer*. Bagaimanakah mereka belajar *surfing*? Pertanyaan itu akan dibahas pada bab selanjutnya.

GLOSSARY BAB II

Paddle: Gerakan mengayuh papan *surfing* seperti berenang gaya bebas. Ini adalah gerakan paling penting yang harus dikuasai, karena di laut *surfer* bergerak terutama dengan *paddle*. Seperti untuk *take off*

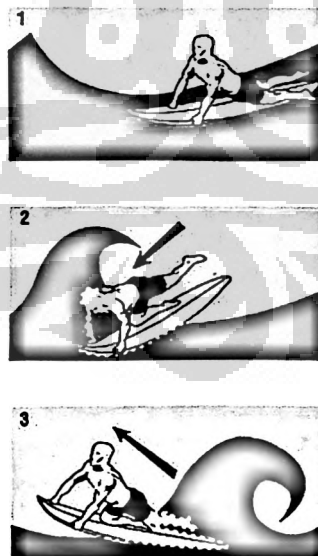
Gambar 15
Gerakan *paddle*



(Sumber: Dokumentasi Merryyna, 2009)

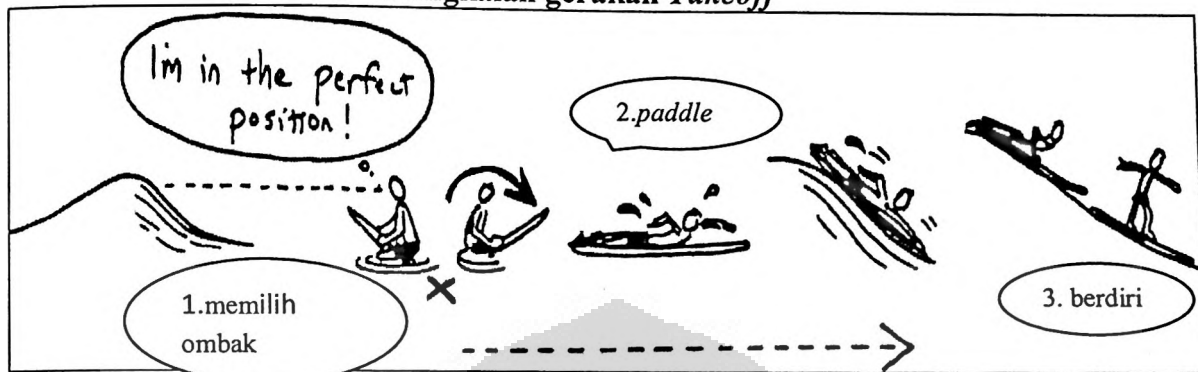
Duckdive: Gerakan menyelam ke bawah *whitewater*. Teknik ini dilakukan dengan cara menekan *nose* ke dalam air, sambil menekan bagian belakang papan dengan salah satu lutut. *Surfer* bersama papannya akan menyelam ke bawah, sementara *whitewater* melaluinya. Setelah dirasakan berlalu, *surfer* keluar dengan cara *tail* diinjak sambil mengangkat *nose* ke permukaan air

Gambar 16
Duckdive



(Sumber: Surfervillage.com)

Gambar 17
Rangkaian gerakan *Takeoff*

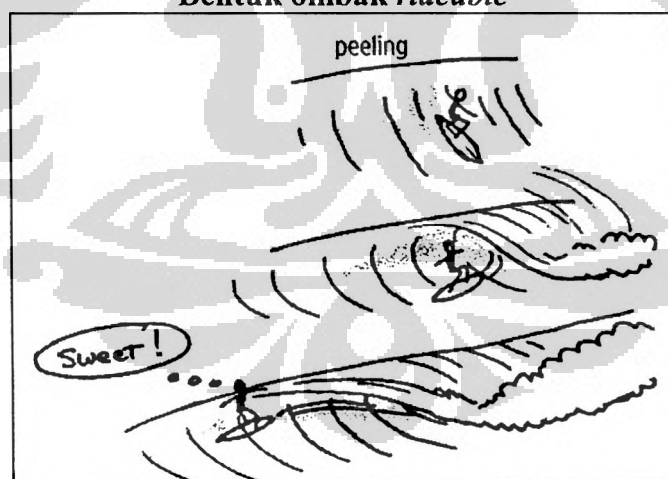


(Sumber: Robison,2010)

Take off: Gerakan mengayuh papan *surfing* seperti berenang gaya bebas. Ini adalah gerakan paling penting yang harus dikuasai, karena di laut *surfer* bergerak terutama dengan *paddle*. Seperti untuk *take off*, bergerak menuju *point*

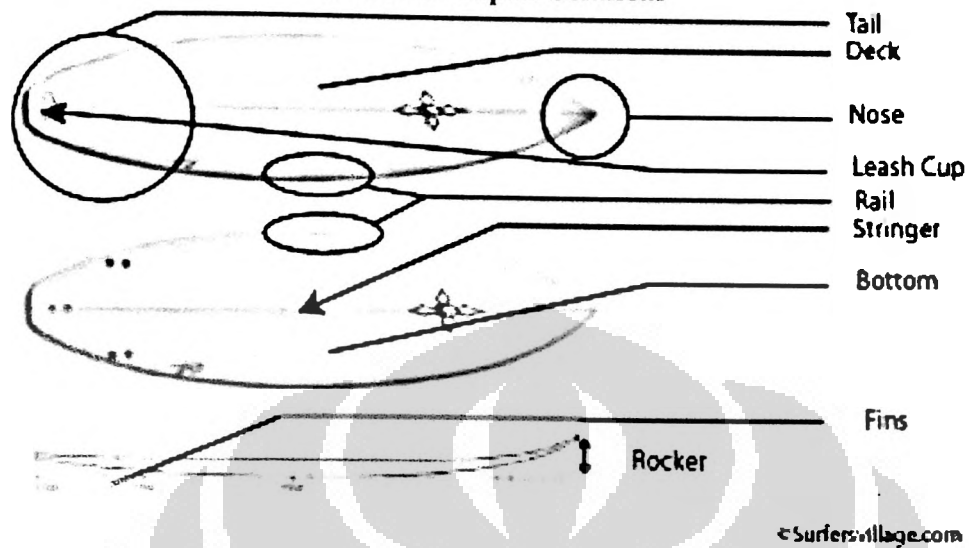
Rideable: kondisi ombak dapat dinaiki oleh peselancar karena tidak pecah sekaligus di seluruh bagian.

Gambar 18
Bentuk ombak *rideable*



(Sumber: dokumentasi Robison,2010)

Gambar 19
Anatomi Papan Selancar



(Sumber: Surfersvillage.com,2009)

Tabel 4
Keterangan Anatomi Papan Selancar

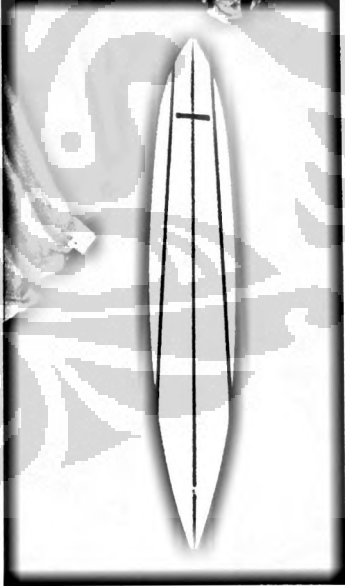
Nama Bagian	Keterangan
<i>Nose</i>	Bagian ujung atas papan. Bentuknya beragam, bisa bulat atau runcing. Semakin lebar berarti semakin stabil, dan sebaliknya jika sempit/runcing di ujung.
<i>Tail</i>	Bagian buntut (ujung belakang) papan, bentuknya bervariasi (<i>square tail, round tail, fish tail, diamond tail, dll</i>), setiap bentuk akan memberikan pengaruh yang berbeda pada respon papan terhadap ombak.  1) <i>pin tail</i> 2) <i>square tail</i> 3) <i>swallow tail</i> 4) <i>diamond tail</i> Fungsi tiap bentuk <i>tail</i> : 1) <i>Pin tail</i> : gerakan lebih cepat, membutuhkan tenaga yang kuat untuk

	melakukan manuver, menghasilkan <i>spray</i> 2) <i>square tail</i> : gerakan cepat, membantu untuk menghasilkan teknik gerakan radikal (cepat dan bertenaga) 3) <i>swallow tail</i> : membantu memudahkan melakukan teknik gerakan tanpa mengeluarkan tenaga yang kuat. Biasanya digunakan oleh pemula atau ombak <i>mellow</i> 4) <i>diamond tail</i> : pengembangan dari <i>square tail</i> tapi mengurangi kecepatannya di atas ombak, sehingga gerakannya lebih halus.
<i>Deck</i>	Bagian permukaan atas papan yang menjadi pijakan kaki <i>surfer</i>
<i>Bottom</i>	Bagian permukaan bawah papan yang berada di air
<i>Rail</i>	Bagian ujung pinggir papan
<i>Fins</i>	Sirip pada ujung bawah papan yang berfungsi menjaga papan selalu melekat di atas permukaan ombak dengan terkontrol. Jumlah <i>fin</i> umumnya ada 3 buah, tetapi bisa bervariasi. Semakin banyak <i>fin</i> yang digunakan akan semakin stabil. <i>Fin</i> juga disebut <i>skeg</i>
<i>Stringer</i>	kayu tipis di tengah papan, yang melintang dari <i>tail</i> hingga <i>nose</i> . Berfungsi untuk memperkuat papan.
<i>Leash cup</i>	Kait di ujung papan (dekat <i>tail</i>) untuk mengikat <i>leash /leg rope</i>
<i>Leash/leg rope</i>	Tali yang mengikat papan dengan kaki peselancar, fungsinya menjaga papan tidak lepas dan jauh dari <i>surfer</i> ketika <i>wipe out</i>
<i>Rocker</i>	Lengkungan papan dari <i>tail</i> hingga <i>nose</i> . Semakin curam lengkungannya akan menciptakan kemudahan untuk melakukan manuver.

(sumber: hasil penelitian Merryyna,2008)

Tabel 5
Ragam papan selancar

No	Jenis Papan	Fungsi	Gambar
1	<i>Longboard</i>	Papan <i>longboard</i> berukuran antara 9 hingga 12 kaki. Cirinya antara lain : bentuk <i>nose</i> melingkar dan lebar, paling tebal di antara semua jenis papan, dengan kombinasi utamanya <i>single fin</i> . Papan ini memiliki daya apung tinggi karena ketebalannya. Daya apung ini memberi efek : mudah untuk <i>paddle</i> , mudah terbawa ombak, kestabilan saat <i>take off</i> .	
2	<i>Minimalibu</i>	Mini malibu memiliki karakter seperti <i>longboard</i> , tapi berukuran lebih kecil, yaitu antara 7 hingga 9 kaki. Ukuran yang lebih kecil dan kombinasi <i>fin</i> seperti pada <i>shortboard</i> membuat papan ini memiliki kelincahan bergerak walau tetap stabil seperti <i>longboard</i> .	

3	<i>Shortboard</i>	Papan ini berukuran antara lima hingga tujuh kaki. Bentuk <i>nose</i>-nya meruncing, dan biasa dikombinasikan dengan bentuk <i>tail round</i> atau <i>square</i> (tetapi selain ini juga ada). Jumlah <i>fin</i> yang digunakan biasanya tiga (<i>thruster</i>), tapi bisa digunakan antara dua hingga lima <i>fin</i>. Papan <i>shortboard</i> memberikan efek agresif terhadap dinamika ombak, sehingga <i>surfer</i> lebih mudah melakukan berbagai teknik gerakan.	
4	<i>Gun</i>	Papan ini digunakan khusus di ombak besar. Panjangnya antara 7 hingga 12 kaki. Bentuknya ramping, <i>nose</i> runcing dan biasa dikombinasikan dengan <i>single fin</i> hingga <i>thruster</i>. Ciri khas <i>gun</i> terutama bentuk <i>tail</i> yaitu <i>pin</i>, yang memberikan efek bergerak cepat.	

(Sumber: hasil penelitian Merryyna,2008)

BAB III

Belajar Menjadi *Surfer*

Dalam bab ini saya akan mengulas tentang cara *surfer* SCCI memahami secara mendalam kegiatan selancar air. Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan, tidak ada petunjuk tertulis atau kurikulum baku⁴⁵ untuk mempelajari kegiatan ini. Komunikasi verbal tentang praktik *surfing* pun jarang dilakukan di antara mereka. Pada awal belajar *surfing*, petunjuk untuk melakukannya hanya berupa gambaran kasar⁴⁶ dari mengamati tindakan *surfer* lain. Seiring waktu melakukan rutinitas belajar, mereka mampu menguasai praktik *surfing*, termasuk menjadi juara di berbagai kompetisi. Itu berarti bahwa peselancar SCCI berhasil mencapai kemampuan praktik yang mapan. Dengan informasi awal yang minim, bagaimanakah anggota SCCI dapat berhasil membangun pengetahuan praktik *surfing* itu, sehingga mencapai tahap mapan?

Gatewood (1986:207) menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang mengenai sebuah aktivitas ditunjukkan dari kemampuannya melakukan performa, dan itu diperoleh dari pengalaman praktik. Hal itu sejalan dengan kasus *surfing*, karena peselancar dianggap memiliki kemampuan yang mapan berdasarkan penampilan praktiknya, bukan sekedar kemampuan bernalar tentang *surfing*. Namun, pada penelitian Gatewood tersebut, tidak dijelaskan tentang dinamika pelaksanaan sebuah

⁴⁵Tidak ada petunjuk baku seperti sebuah kurikulum untuk acuan belajar *surfing* menunjukkan bahwa praktik belajar *surfing* dilakukan secara informal. Borofsky (1987) dalam penelitiannya di masyarakat Pukapuka mengatakan bahwa praktik belajar dapat dilakukan secara informal, yaitu melalui pengalaman melakukan aktivitas sehari-hari. Demikian juga *surfer* SCCI, apa yang mereka lakukan merupakan salah satu contoh praktik belajar berdasarkan pengalaman melakukan aktivitas sehari-hari (dalam kasus ini *surfing*)

⁴⁶ Dalam bahasa Gatewood gambaran kasar itu disebut dengan *crude cognitive map* (1986: 209) istilah ini untuk menyebut petunjuk awal yang singkat dan minim penjelasan verbal tentang bagaimana melakukan sebuah aktivitas. Pada kasus penelitiannya sebagai penangkap ikan salmon, ia memakai istilah tersebut atas petunjuk awal yang diperolehnya. Petunjuk tersebut hanya berupa pembagian tugas dan gambaran sekelompok tim sedang bekerja. Demikian juga dengan para peselancar SCCI yang hanya memiliki petunjuk awal berupa gambaran peselancar senior yang berpraktik tanpa ada penjelasan verbal.

kegiatan. *Surfer* menghadapi situasi yang dinamis selama beraktivitas, karena kondisi ombak dan variabel alam –angin, arus, pasang surut, cuaca, dan lain-lain- yang memengaruhi kondisi tersebut tidak pernah sama dari waktu ke waktu. Ini berarti praktik selancar harus dilakukan sesuai dengan situasi ombak yang sedang berlangsung. Saya menggunakan pendekatan koneksionis untuk menjelaskan cara peselancar menghadapi dinamika ombak tersebut. Pada koneksionis, individu menginterpretasikan suatu hal (*object*) atau peristiwa (*event*) dengan menggunakan skema yang aktif karena mendapat stimulus dari berbagai informasi saat aktivitas berlangsung. Skema merupakan keseluruhan informasi atau unsur-unsur pengetahuan yang diproses secara bersamaan untuk menghasilkan pemahaman individu terhadap masukan yang diterimanya ini. Bila rangsangan ini sampai pada lapisan tertentu, akan menghasilkan keluaran berupa tindakan. Gabungan dari unsur-unsur pengetahuan yang sering aktif secara bersamaan oleh rangsangan tertentu menjadi skema yang mapan, dan akan kembali diaktifkan individu saat menghadapi situasi yang sama. Namun, pada aktivitas selancar air, kondisi ombak serta variabel alam lain tidak pernah sama persis dari waktu ke waktu, sehingga *surfer* tidak dapat merencanakan pasti tindakannya. Bagaimanakah skema berselancar terbentuk dari pengalaman menghadapi dinamika situasi tersebut?

Rangkaian Praktik Belajar *Surfing*

Kemampuan berselancar membutuhkan *mētis*, yaitu pengetahuan praktik yang digunakan untuk beraktivitas dalam keadaan lingkungan –fisik dan sosial- yang berubah-ubah. Pengetahuan *mētis* ditunjukkan seseorang melalui kemampuan merespon dinamika lingkungan dengan tindakan atau gerakan yang sesuai, termasuk pemahaman pada situasi dengan pengamatan sekilas. *Mētis* hanya dapat dipelajari individu dengan langsung terlibat melakukan kegiatan, seperti para peselancar SCCI yang mempelajari *surfing*. Berikut penjelasan saya tentang praktik belajar yang dilakukan kelompok SCCI:

“Kalo dulu, aku *taunya surfing* itu yang pokoknya main papan di atas ombak. Tujuannya cuma bisa berdiri *aja* di papan *udah* cukup. Dulu *mah* aku *belum ngerti* kalo *surfing* itu ada *duckdive*, terus *gimana* ombak yang bagus, *gimana* bisa ambil ombak dari *peak kayak bule-bule*. Aku belum *tau* soal itu. Yang penting kita *ngapung* di ombak, berdiri, dan *gak* boleh jatuh. Pas *udah* lama baru aku *ngerti* oh *surfing* itu bukan di sini. Kita *mesti* ke tengah dulu ambil ombak yang belum pecah. Nekad juga waktu itu, kita *pake* kayu tapi berani ke tengah. Mana *gak* gampang buat ambil ombaknya..” (Dadi)

Saat pertama kali praktik, pemahaman Dadi mengenai *surfing* mirip dengan cerita Lani, yaitu sebatas meluncur di atas ombak buih –*whitewater*- dengan sepotong kayu. Bagi Dadi yang saat itu masih pemula, belum ada pemahaman detil soal gerakan *surfing*, dan ini sepadan dengan kemampuan pengamatan Dadi terhadap tindakan orang lain. Pengamatan dan peniruan yang dia lakukan hanya berdasarkan kebutuhan mengetahui urutan tindakan selama berselancar. Seperti cara *surfer* masuk ke laut, kemudian meluncur sampai pinggir pantai. Seiring peningkatan kemampuan praktik Dadi, cara mengamatinya pun berubah karena muncul perhatian baru terkait hal penting untuk *surfing*. Seperti yang dikatakan Dadi bahwa kemudian dia sadar bahwa *surfer* menunggu ombak di lokasi tertentu, juga perbedaan jenis ombak yang dinaiki peselancar. Gambar 14 memperlihatkan aktivitas pengamatan oleh peselancar pemula di kelompok SCCI.

Gambar 20
Peselancar SCCI Yang Pemula Belajar Dari Mengamati Praktik Orang Lain



(Sumber: Dokumentasi Annelaure, 2007)

Pengamatan juga dilakukan setiap peselancar SCCI sebelum masuk dalam latihan. Biasanya mereka saling mengamati anggota *surfer* yang lain saat menampilkan performanya. Strauss dan Quinn menjelaskan bahwa seseorang dapat belajar memahami cara pelaksanaan suatu tindakan dengan mengamati contoh dari praktik yang orang lain lakukan. Penjelasanannya adalah, "...*people gradually acquire knowledge through exposure to numerous examples*" (1997:74). Setiap kali ada peselancar luar Karang Papak, mereka mengamati dulu cara praktiknya. Jika *surfer* tersebut memiliki kemampuan yang dianggap mahir, mereka dapat menghabiskan waktu hingga satu jam hanya untuk mengamati performanya. Tujuannya adalah menambah informasi soal gaya permainan *surfing*. Dwi menceritakan bahwa dia memperoleh pengetahuan tentang bermacam gaya gerakan dari pengamatan:

"Aku awalnya tahu gaya *snap, aerial, floater, cutback*⁴⁷ gara-gara liat dari *surfer bule* yang main di sini. Biasanya aku *liatin* mereka dari pantai *abis* pulang sekolah, *kalo gak pas* minggu. Lama-lama *ngeliat* juga bisa jadi tahu, eh ada gerakan yang baru. Terus ada gerakan lain yang *kayaknya* jago banget yang main, susah mungkin ya buat *diikutin*, kayak pertama kali aku liat orang *bule* bikin *aerial* di sini wuihhh. Lama-lama *ngeliatin* yang *surfing* juga bisa bikin *ngerti*, ternyata *surfing* itu ada banyak gerakannya. Awalnya *kirain* semua gerakan sama, apalagi yang hampir mirip kayak *snap* sama *cutback*, aku *gak* bisa *bedain*. Aku *seneng* *kalo* liat *surfer* yang bisa banyak bikin gerakan begitu. Biasanya *kalo* liat pak mumuh *dateng* sama *bule*, aku pasti turun ke pantai buat *nontonin* mereka main. Supaya bisa *ngeliatin* gaya-gaya kayak begitu. *Pas* mulai ikut latihan *surfing pake* papan buat *surfing* yang *beneran* dari Pak Mumuh, aku juga mulai *niruin* gerakan-gerakan begitu" (Dwi)

Penjelasan Dwi di atas sejalan dengan yang dikatakan oleh Borofsky (1987:79), "...*some knowledge are learned for its enjoyment*". Dwi mempelajari jenis gerakan berdasarkan pada kesenangannya memperhatikan gerakan tertentu. Hal yang menarik perhatian Dwi selama mengamati peselancar asing ini yang kemudian dia praktikkan saat latihan. Artinya, kesenangan juga memengaruhi seorang *surfer* dalam memperoleh pengetahuan dan menampilkan performanya.

⁴⁷ Lihat *glossary* pada akhir bab ini dan di lampiran

ombak. Ini karena “*Knowledge can never be sufficiently detailed, precise to anticipate exactly the conditions or results of actions.*” (Keller dan Keller,1996). Pada gambar 15 menunjukkan kesalahan tindakan salah seorang peselancar SCCI, sehingga mengalami jatuh atau *wipe out*.

Gambar 21
Surfer SCCI mengalami kegagalan praktik



(Sumber: Dokumentasi Endro,2009)

Pada cara *trial and error*, pengetahuan diperoleh seseorang melalui refleksi atas keberhasilan atau kegagalan praktiknya saat melakukan uji coba sendiri. Borofsky (1987:79) berpendapat bahwa “...*what is learned often arises from carrying out concrete tasks.*” Pada kegiatan uji-coba, seseorang memperoleh pengetahuan berdasarkan praktik yang sedang dipelajarinya. Pengetahuan yang dibangun merupakan solusi untuk menjelaskan masalah yang dihadapi, dan dalam *setting* yang sesuai. Kasus dari dua *surfer* SCCI ini menunjukkan apa yang dikemukakan oleh Borofsky:

“Pengalaman belajar *surfing* yang paling aku *ingat* itu dulu pernah *kebawa* arus. Aku jauh *banget* dibawahnya, *udah sampe* ke tengah laut. Aku *kan* *belum ngerti* gimana arus, dan *kalo keseret* arus itu mesti *ngapain*. Aku *paddle* terus supaya bisa keluar dari arus, tapi *belum* kuat buat *ngelawan* arusnya, jadi malah *ngabisin* tenaga *aja*. Eh, lama-lama kok aku dibawa *muter* balik lagi ke arah mau ke pinggir. Lama-lama pengalaman kena arus, jadi tahu kalo di sini arusnya itu *kayak muter*. Arahnya ke

tengah laut, tapi nanti dia akan muter balik lagi, jadi *udah kayak puteran aja*. Jadinya *kalo kena arus sih gak terlalu dipanikin*, tapi *kalo bisa ngejauh* sebelum *keseret tetep* lebih baik. Jadi *kalo* main juga mesti *perhatiin* di mana letak arusnya. Itu *loh teh*, *kalo* ada bagian di laut, yang airnya dari atas *keliatan* ada riak, jadi *kayak* gerak. Nah itu arus. *Kalo* yang lain *kan keliatan kayak* air tenang *aja*, *kalo* arus dari permukaan *aja udah keliatan kayak* ada aliran bergerak” (Arifin)

“Kalo aku yang paling *keinget* waktu awal belajar *surfing* itu *mah* waktu main di sawarna. Di sana *kan* ombaknya besar, nah aku berani masuk *soalnya* ada banyak yang main. *Tahu-tahu* pas di tengah aku *kena caught inside*⁴⁸. Aku *gak* bisa ke mana-mana, itu ombak-ombak yang besar *kurungin* aku di tengah, dan jadi panik. Mana aku belum tahu banyak apa yang mesti *dilakuin kalo* ada di situasi begitu. Tapi aku coba untuk *paddle* yang kuat banget, terus aku *usahain* untuk *ga ketarik* sampe ke luar jauh dari *point*. Aku jaga posisi, terus pas keluar *set*, aku *relain deh* buat *kegulung* sama *white waternya*, ya akhirnya berhasil balik ke pinggir tapi dalam kondisi *kegulung*. Haha (tertawa), yah *kalo* situasi *kayak* begitu *emang* lebih penting kita balik ke pinggir, *soalnya* bahaya ya bisa *kedorong* ke luar area *point*” (Ladun)

Pengalaman Arifin dan Ladun terbawa arus menjadi masukan untuk membentuk skema baru melengkapi rangkaian skema *surfing* yang sudah mereka miliki. Pada kedua kasus ini, mereka memperoleh pemahaman mengenai bahaya arus, saat sedang uji coba berlatih *paddle* di aliran arus. Cara untuk keluar dari permasalahan ini pun mereka temukan masing-masing dengan *error and trial*, dan ini mereka miliki karena sudah pernah menghadapi masalah tersebut. Bagi Ladun, pengalaman terseret arus membuatnya mengasosiasikan skema arus dengan skema bahaya, sehingga saat berhasil keluar dari arus, dia justru keluar meninggalkan laut.

Belajar melalui *error and trial* juga dilakukan anggota SCCI ketika pertama kali berselancar di luar Karang Papak. Ini karena praktik *surfing* sangat situasional dan mereka tidak biasa menghadapi kondisi di *surfbreak* lain. Andre menuturkan pengalamannya:

”aku *kan* cuma biasa main di sini (karang papak) *aja*. Terus, pernah *diajak* sama Pak Mumuh buat main di Cimaja. Wah, *kalo* di sini *kan beachbreak*, sementara di sana termasuk *point break*. Karakternya jelas beda, makanya cara *surfingnya* beda, terutama *take off*. Aku *mah gak ngerti* itu *gimana* baca *pointnya*, mesti masuk lewat mana. *Udah gitu kan* di sana itu curam *pas* di pinggirnya, jadi ada *shore break*. Wah

⁴⁸ *Caught inside* adalah kondisi *surfer* yang terbawa arus sehingga berada terlalu jauh dari area *point*. Posisi ini dianggap peselancar sebagai situasi berbahaya karena sulit untuk kembali pada posisi yang aman.

menyempurnakannya. Pengalaman Sandi yang telah berhasil melakukan *shove-it* mencerminkan hal itu:

“*Kalo aku sih teh, mungkin karena udah gak sekolah jadi banyak waktu buat latihan, bisa sampai 3 kali sehari. Pagi...Siang...sama sore. Kalo yang lain kan sebatas Sabtu Minggu atau pulang sekolah aja. Terus lagian aku juga udah sering ikut training dari sponsor yang di Bali. Di sana aku diajarin banyak teknik gerakan yang rumit, sejenis shove-it gini. Makanya pas di sini, aku keliatan jadi lebih gampang buat nguasain shove-it dari pada yang lain. Ya latihannya mesti rutin. Kalo aku mah pokoknya setiap hari itu mesti latihan, dan harus diulang-ulang gerakannya. Gak bisa deh orang bisa surfing kalo cuma gitu-gitu aja latihannya. Gak akan ada perkembangan mainnya. Selain kita harus nyobain ombak yang beda-beda, kita juga harus biasa bikin gerakan macem-macem. Ya bertahap aja, tapi mesti banyak diulang, rajin latihannya. Terus kalo aku itu punya target kalo latihan Misalnya setiap aku naikin ombak harus ada setidaknya satu gerakan yang radikal kayak shove-it lah. Aku fokus ngulang-ngulang begini biar kalo kontes udah lancaran gak kagok lagi. Kan nilainya tinggi kalo bisa teknik kayak ini*” (Sandi)

Sandi mengaku memiliki waktu latihan yang lebih banyak daripada anggota SCCI yang lain. Dia juga memfokuskan latihan pada pengulangan gerakan yang sulit semacam *shove-it* di berbagai kondisi ombak. Hasil repetisi praktik yang dilakukan Sandi adalah kemampuannya yang lebih unggul dari peselancar yang lain di Karang Papak. Ini menjelaskan bahwa repetisi penting karena “*What is only partially learned at one stage is improved through repeated experiences*” (Borofsky, 1987:88). Praktik *shove-it* yang berulang membuat Sandi semakin lihai melakukannya.

Borofsky (1987:92) menambahkan pentingnya repetisi dalam tahap belajar karena “*...each of situation is not exactly the same of the next. But the underlying elements are often similar, gradually they developed a sense of how certain patterns fit together.*” Penjelasan tersebut menyatakan bahwa pelaksanaan sebuah praktik tidak pernah sama. Dengan melakukan repetisi, seseorang dapat mengasah kemampuannya untuk mempraktikkan pola yang sama dari suatu tindakan. Hal itu juga terjadi dalam kegiatan *surfing*. Kondisi ombak tidak pernah sama, sehingga situasi yang dihadapi *surfer* pun berbeda-beda. Namun, dengan intensitas latihan yang berulang, tubuh akan memahami hal-hal mendasar dari praktik tersebut. contoh kasusnya adalah pengalaman Bom-bom dan Jimmi:

“yang paling kerasa bedanya kalo kita sering latihan tuh terutama kalo *paddling*. Ini gak bisa dilatih pake *training* apa pun, selain kita *praktekin* sendiri *paddling*nya. Dulu

waktu pertama *surfing kayaknya* ini yang paling susah buat aku *deh*. Apalagi kan kadang arusnya *kenceng*, atau *gak choppy*⁵², maksudnya laut bergelombang karena angin *kenceng* dan *onshore*, *duh* itu susah *deh* buat *paddle*. Terus juga *kalo pointnya* jauh, kita *paddle* mesti jauh juga kan *jadinya*, wah *macem deh*. Tapi ternyata *pas udah* sering main aku jadi biasa dan *gak kerasa capek kayak* dulu lagi. *Gak tau juga sih gimana ngejelasinnya*, tapi yang jelas *udah* jadi biasa *kali ya?* jadi otomatis *paddlanya*” (Bom-Bom)

“Kalo aku yang paling *ngerasa gampang* setelah sering dilatih itu *pas* berdiri. Waktu dulu aku pertama-tama main, aku lama bisa berdiri *doang kalo dibandingin* yang lain. Aku butuh waktu satu bulan cuma buat berdiri *aja*. Nah, lama-lama main *jadinya gampang* yah, *udah kaya gak mikir* lagi, *udah gampang ajaberdiri* di atas papan. Padahal kan ombak itu beda-beda bentuknya, apalagi *kalo mainnya* di tempat yang beda-beda. *Kalo* sekarang *sih udah* bisa, tapi *emang kalo* pindah *surfbreak* aku mesti jatuh-jatuh dulu di awalnya. Lama-lama baru biasa dan mulai lancar” (Jimi)

Pernyataan Bom-bom dan Jimmi di atas menyajikan pemahaman bahwa dengan repetisi praktik, *surfer* memantapkan skema gerakan yang dimilikinya. Namun, pengalaman yang berulang juga dapat memperkaya skema gerakan. Pengalaman menghadapi ragam situasi membuat peselancar menerima banyak rangsangan dan masukan, sehingga terbentuk skema yang sesuai untuk setiap situasi. Scott (1998:327) menjelaskan “...since the situation is different and continually changing, the best practitioner will have had experience under many different conditions.” Pendapat ini menunjukkan bahwa pada aktivitas yang dilakukan dalam situasi yang dinamis, kemampuan seseorang semakin meningkat ditinjau berdasarkan pengalamannya menghadapi bermacam kondisi. Dalam kasus peselancar, kemampuan pengetahuan mereka berarti terkait dengan banyaknya skema yang tersedia untuk diaktifkan dalam situasi yang berbeda-beda.

Tantangan

Salah satu cara belajar yang dilakukan kelompok SCCI adalah tantangan. Dalam kasus ini tantangan hadir dalam bentuk kompetisi di antara mereka. Mumuh menerapkan cara tantangan dengan tujuan memotivasi mereka berlatih *surfing*. Pada akhirnya suasana kompetisi terbangun di dalam setiap latihan. Mumuh mengatakan

⁵² Kondisi ombak bergelombang karena angin bertiup kencang di laut

bahwa, “Tujuan saya *ngadain* kompetisi supaya *keliatan* siapa yang *udah* jago dan siapa yang belum. Nah yang belum ini mesti *ngeliat* ke yang *udah* jago.”

Apa yang dilakukan oleh Pak Mumuh sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Borofsky (1987:96) “...*people compete to see who knows more.*” Mumuh selaku pelatih *surfing* di Karang Papak, melatih berbagai teknik gerakan *surfing* pada mereka. Setiap bulan Mumuh mengadakan kompetisi internal SCCI, untuk mengikuti perkembangan performa setiap anak. Dari kegiatan kompetisi ini, Mumuh dapat melihat anak didik yang sudah memahami praktik *surfing* dengan baik dan mana yang masih perlu berlatih lebih banyak. Rutinitas kompetisi ini memberikan rangsangan bagi para *surfer* SCCI untuk giat berlatih. Mereka masing-masing ingin menjadi yang terbaik, karena ada imbalan dari Mumuh. Rian memperkuat hal tersebut:

“*Kalo aku sih seneng aja ada kompetisi di antara kita yang dibikin bapak (Pak Mumuh). Aku anggep ini jadi belajar buat kontes. Kalo biasa gini kan pas kontes dah lumayan, kita jadi udah gak tegang. Terus juga jadi semangat buat ngasah kemampuan. Emang sih pas latihan jadi gak terlalu enak suasananya, soalnya kita jadi saingan banget buat ngambil ombak, dan yang gak terlalu jago jadi diejekin kadang-kadang. Tapi kalo aku sih seneng ada latihan kontes, buat nyemangatin diri rajin latihan*” (Rian)

Pendapat Rian tersebut menjelaskan bahwa motivasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan pengetahuan. Seperti dikatakan oleh D’Andrade (1992:23), “*Motivation is experienced as a desire or wish followed by a feeling of satisfaction if the desire is fulfilled or sense of frustration of it isn’t. Along with this, increase in activity there’s typically striving for something.*” Bagi anggota SCCI, motivasi mereka tumbuh karena kehadiran tantangan yang kemudian memengaruhi perkembangan pengetahuan dan *skill* para *surfer* SCCI.

Tantangan menyajikan kesempatan untuk menunjukkan kompetensi pengetahuan dan tindakan seseorang. Borofsky (1987:96) mengatakan “...*to stand up to a challenge is an affirmation of one’s competence*”. Bagi *surfer* SCCI kontes merupakan ajang yang tepat untuk menunjukkan kompetensi *surfing*. Mereka yang biasa menjuarai kontes diakui oleh anggota SCCI sebagai *surfer* yang memiliki kemampuan yang mahir. Andre, Sandi, Monot, Bom-bom, dan Arifin adalah lima

surfer SCCI yang hampir selalu menjuarai kontes, dan menjadi contoh bagi anggota yang masih pemula dalam selancar. Prestasi mereka menegaskan kompetensinya, sehingga Mumuh mengandalkan mereka untuk membantu mengajar *surfing* pada para pemula. Sandi dan Arifin mengisahkan peran mereka membantu mengajar:

“Ah aku *gak tau* juga *sih* kenapa mereka begitu. Padahal *kan kalo* mau *dapet* ilmu itu bisa *nanya* sama siapa *aja*. Mereka *emang* banyak *nanyain* aku *pas* aku *dah* mulai jadi juara. Misalnya *gimana sih* mau bikin gerakan *floater*, atau misalnya *cutback*. Wah aku *sih* bingung ya *kalo* mau *ajarin* satu-satu, tapi *kalo* Pak Mumuh suruh aku bantu dia *merhatiin* anak-anak yang baru belajar, aku *sih* mau *aja*. Aku juga *seneng kalo* lihat ada yang bisa tambah bagus mainnya, kayak itu siAbeb. Aku dulu sering *ngawasin* dia main. Ternyata lama-lama *udah* kelihatan bagus mainnya.” (Sandi)

“*Seneng kalo dapet* juara soalnya *temen-temen* di sini juga saling saingan *kalo* buat kontes. Ya *seneng aja kalo* aku bisa yang jadi juaranya. Biasanya *kalo* yang juara itu *dianggep* yang paling jago lah. Ya ada lah rasanya bangga, apalagi Pak Mumuh juga minta aku *bantuin* dia *ngamatin* anak-anak. *Seneng lah* bisa *bantuin kayak gitu*”. (Arifin)

Pernyataan Arifin dan Sandi menjelaskan bahwa keberhasilan seseorang menghadapi tantangan (dalam kasus ini kontes *surfing*) dapat menunjukkan tingkat kemampuannya. Keberhasilan itu akan menarik perhatian orang lain untuk belajar padanya. Seperti yang dialami oleh ketiga *surfer* SCCI itu yang tiba-tiba mendapatkan perhatian dari anggota yang baru belajar, dan juga dilibatkan Mumuh untuk membantunya melatih *surfing* anak-anak Karang Papak. Keberhasilan menghadapi tantangan menjadi salah satu ukuran tingkat kemampuan seseorang.

Dinamika Belajar *Surfing*

Kegiatan *surfing* berlangsung dalam kondisi lingkungan yang selalu berubah dan menyebabkan praktik *surfing* harus disesuaikan dengan dinamika tersebut. Oleh karena itu, pengetahuan peselancar selalu diperkaya melalui pengalaman menghadapi berbagai situasi baru. Apa yang dialami para peselancar sesuai dengan pendapat Lave, bahwa “...*situated activity always involves changes in knowledge and action*” (Lave,1988). Peselancar tidak bisa mengontrol variabel lingkungan alam (angin, arus, gelombang, pasang surut, dan lain-lain) yang selalu berubah. Mereka harus

mempelajari pola perubahannya untuk digunakan saat beraktivitas, seperti kapan, di mana, dan bagaimana praktik selancar akan dilakukan. Oleh karena itu, mereka memiliki skema arah angin, gelombang, pasang surut, dan ombak. Skema itu dipelajari dari pengalaman *surfing* di berbagai kondisi *surfbreak*. Bagaimana *surfer* SCCI menggunakan skema *surfing* yang sudah terbangun untuk menghadapi situasi yang selalu berubah?

Dinamika Surfbreak

Skema berselancar dibangun dari pengalaman *surfer* berinteraksi dengan kondisi lingkungan fisik (ombak, angin, arus, dan lain-lain), dan sosial (sesama peselancar saat di *line up*) yang tidak statis. Hal itu menyajikan pengalaman yang berbeda setiap kali melaksanakan *surfing*. Saat menghadapi situasi baru, skema yang sudah ada dan dirasa mirip dengan hal baru tersebut. Seperti yang dikatakan Strauss dan Quinn, “*schemas are well learned but flexibly adaptive, rather than rigidly repetitive*” (1997:53). Kondisi angin, ombak, arus, dan pasang surut di laut yang selalu berubah, setiap *surfer* memiliki berbagai pengalaman dalam situasi yang tidak pernah sama persis.

Surfer SCCI selalu mempelajari situasi *surfbreak* sebelum mulai berselancar. Hal-hal yang diperhatikan antara lain: kondisi fisik *surfbreak*, ombak dan interaksi dalam *line up*. Kombinasi semua ini memengaruhi keputusan *surfer* mengenai kapan, di mana, dan bagaimana *surfing* dilaksanakan. Mumuh menceritakan pada saya hal-hal yang diperhatikan peselancar sebelum masuk ke dalam *surfbreak*:

Merry (M): Tadi *abis surfing* di *point* mana pak?

Mumuh (Mh): Sekarang *sih* di sini *emang* lagi bagus semua ombaknya. Soalnya lagi *offshore*, tapi *swell* yang masuk *gak* besar terus *jarang-jarang*. Sekarang *kan* lagi *long week-end*, jadi banyak *surfer* *bule* sama dari Jakarta *nih* yang *menuhin point*. Ya udah jadinya main di *sunset*. Lagi *gak* banyak yang *surfing*, terus bagus ombaknya. Itu *pointnya* yang di depan hotel *Sunset Plaza*.

M: ombaknya *left* ya pak? Main sama siapa pak?

Mh: iya ombak *left*. Tadi main sama Bina. Dia *stancenya natural* sih ya, jadi lebih enak main di ombak *right*. Tadi saya paksa main di sana, abis lagi bagus di situ. Saya bilang aja coba buat latihan *dong sekali-sekali* main di ombak *left*.

Bina (B): iya saya juga mau aja *ikutan* main di situ, tapi *kan emang* *gak* tahu. Soalnya belum pernah *nyobain surfing* di situ. Masuknya aja *gak* tahu mesti dari

mana. Baru tahu tadi *kalo* masuknya mesti *paddle* dari arus di sebelah kiri hotel. *Kenceng banget* arusnya, hampir hanyut ke arah depan wisma tenang. Arusnya *narik* ke sebelah situ. Aku belum pernah hanyut gini, tadi jadi panik *banget*.

M: terus *gimana ngelepasin* dari arus?

B: *ngejer* ombak buih *sampe* pinggir lagi aja. Terus ulang masuk lagi ke *point*, tapi *paddlenya* miring ke arah kanan. Abis *nyeret* ke kiri *mulu*, ya *udah* aku lawan ke kanan. Hehe (tertawa)

Mh: Bina tadi juga *nabrak* batu di pinggir. *Udah* saya kasih tahu, *gak usah sampe* ujung *riding* ombaknya. Di ujung sebelah kanan hotel *Sunset kan* banyak batu, terus ada bulu babi Untung Bina *gak ketusuk* bulu babi, dia cuma *nabrak* batu aja papannya. Hehe (tertawa)

B: Bukan. Itu *sebenarnya* aku mau keluar. Mau selesai *surfing* tapi *gak* tahu mesti lewat mana. Pak Mumuh *udah duluan* keluar air. Mana *gak* ada orang yang lagi *deket*. Ya *udah*, aku lihat airnya *dalem*, mungkin *gak* bahaya. *Kan kalo* main di *reefbreak* (lihat *glossary*) *kalo pas dalem* kita *gak kena* karang di bawahnya. Aku pikir juga *gitu*. *Tahunya pas* di pinggir ada ombak *shorebreak*, aku jadi jatuh ke batu.

Bina sebelumnya sudah memiliki skema arus, tetapi karena belum pernah *surfing* di *point Sunset*, ia menganggap pengalaman ini baru. Ketika terbawa arus, tanggapan Bina yang paling dominan adalah mencari jalan keluar, karena interpretasinya bahwa arus bisa menghanyutkan *surfer*. Skema arus pada Bina yang aktif saat ini membantunya memahami bahwa arus di *point Sunset* dapat menghanyutkan *surfer* karena alirannya yang lebih deras ketimbang arus lain di Karang Papak. Bina bergerak cepat untuk mengeluarkan diri dari situ, kemudian beristirahat di pinggir pantai sambil mengamati unsur-unsur dari *point Sunset* yang penting untuk berselancar. Seperti letak titik pecah ombak, arus, arah angin, *channel*⁵³, dan lain-lain.

Setelah itu Bina masuk lagi ke laut tetapi kembali hanyut di dalam arus. Namun, kali ini Bina tidak memilih keluar karena *surfer* SCCI yang lain menertawakan tindakannya tadi. Dia memilih untuk improvisasi gerakan (*paddle* dengan papan dimiringkan) yang ternyata berhasil dilakukan Bina untuk keluar dari situ. Cerita Bina ini seperti yang dikatakan Scott mengenai pengetahuan *mētis*, yaitu “... *half the battle is knowing which rules of thumb to apply in which order, and when*

⁵³ Jalur arus pada *surfbreak* yang digunakan sebagai lokasi untuk *paddling* ke *point*. Disebut *channel* (saluran) karena posisinya di antara ombak pecah, tetapi tidak yang pecah di sepanjang jalurnya, jadi seperti sebuah terusan.

to throw the book away and improvise." (1998:314). Kemampuan *mētis* yang dimiliki Bina melatihnya untuk terampil menanggapi situasi. Seperti kapan harus mengikuti *rules of thumb* atau berimprovisasi.

Fleksibilitas skema menghadapi situasi juga memberi umpan balik pada tindakan yang keluar. Strauss dan Quinn (1996 : 98) menjelaskan: "...*schemas may reproduce learned expectations when faced missing or ambiguous informations.*" Saat mempelajari keadaan yang ambigu, individu dapat membentuk skema baru atau mengaktifkan yang sudah ada. Pengalaman Arifin berikut sebagai penjelasan ini:

"Waktu aku awalnya *ngikutin* Monot belajar *surfing*, bapakku marah dan *ngelarang banget*. Alasannya takut aku jadi korban di laut. Gara-gara sering ada korban *keseret* arus. Aku aja *sampe* dipukul *pake* rotan gara-gara *nggak nurut*. *Ngeliat* anak-anak di *deket* rumah pada *surfing*, aku jadi *mikir gini* "masa *sih* *nggak ikutan*".

Pas aku belajar *surfing*, aku paling jaga-jaga *banget* soal arus. Pokoknya ada patokan di darat. Misalnya *penginepan* wisma tenang yang jadi patokan. Jadi, selama di laut aku liat ke arah sini. Jangan *sampe* aku *nggak* sadar *udah* jauh dibawa arus. Sampai aku *udah surfing* setahun, terus bisa ambil ombak, aku masih kurang berani *ngadepin* arus. *Makanya* aku jarang main *kalo pas* arus terlalu kenceng.

Nah, *tahunya* Pak Mumuh suruh aku, Rian, Dwi sama Jimi buat main di (*point*) Odie. Aku *kan* *gak* pernah *surfing* di sini sebelumnya, soalnya terkenal arusnya paling kuat. Aku aja sering lihat *surfer bule keseret* arus di Odie. *Sebenarnya sih* *nggak* mau *ikutan*, tapi *kalo* *gak gitu* kata Pak Mumuh nanti aku *nggak bakal pinter-pinter surfingnya*. *Lagian* anak yang lain *udah* pada mulai belajar *surfing* di situ, akhirnya terpaksa aku *ikutan deh*.

Pas masuk di laut, aku *paddle deket-deket* Pak Mumuh terus hehehe (tertawa). Soalnya *pas* baru aja mulai *paddle* ke *point*, arus ke tengah langsung *kerasa kenceng*. *Dalem* hati *ngerasa* khawatir *bener*. Beruntung aja, waktu itu arah arus *malah* *ngebawa* ke posisi *point*. Kata Pak Mumuh, arus bisa jadi jalan masuk atau keluar buat ke *point*. Ini namanya *channel*. Aku jadi *ngerti* *kalo* arus bisa ada manfaatnya juga ya buat *surfing*." (Arifin)

Pengalaman Arifin berselancar di *point* Odie menjelaskan perubahan skema setelah mengalami peristiwa baru. Unsur pengetahuan tentang arus diasosiasikan oleh Arifin dengan bahaya hanyut. Ia diajarkan untuk beranggapan seperti ini sejak kecil oleh orang tuanya, sehingga skema ini pun menjadi kuat. Namun, Arifin memperoleh masukan baru ketika *paddle* di jalur arus ke *point* Odie. Ia kini memahami, arus dapat bermanfaat bagi kegiatan *surfing*. Ini menunjukkan bahwa skema sekalipun yang sangat dominan masih dapat beradaptasi dalam situasi tertentu.

Penyesuaian skema terhadap perubahan situasi merupakan hasil dari pertimbangan berbagai rangsangan yang diterima. Informasi yang masuk cenderung menguatkan serangkaian skema, alih-alih yang lain. Peselancar memiliki berbagai skema yang saling terkoneksi untuk menginterpretasikan kondisi *surfbreak*. Pemahaman ini kemudian memperkuat skema tertentu untuk bertindak, seperti misalnya memilih di *point* mana ia akan berselancar. Contoh kasus adalah pengalaman Aday:

“Kebetulan cuaca waktu itu *sih* lagi bagus. Dari pagi cerah banget dan gak ada angin di laut. Aku sama Arifin, Bina dan Sandi milih main di *point* Odie. Ombaknya termasuk lagi kecil, *palingan* cuma *waist high*. Tapi *ngebaca* ombaknya jadi gampang, soalnya permukaannya *clean* (lihat *glossary*), dan kalo begini jadi jelas di mana *peak* ombak. Terus waktu itu *point* gak berubah-ubah posisinya. Aku ambil ombak sampai sepuluh kali! Ombaknya enak, soalnya *pas* pecah gak terlalu *hollow* terus panjang lagi, jadi lama naiknya. Wah asik banget waktu itu. *Kayaknya gak seserem yang diceritain* orang soal main di Odie.”

Aday memilih berselancar di *point* Odie setelah mempertimbangkan unsur-unsur seperti arah angin, cuaca, dan ombak (ukuran, bentuk, permukaan, durasi, konsistensi pecahnya). Namun, hal pertama yang menarik perhatiannya adalah konsistensi letak *point* karena hal ini yang selalu berubah dan membutuhkan kepiawaian *surfer* untuk mendapat ombak. Selain ini, Aday juga mempertimbangkan durasi ombak *point* Odie yang paling lama di Karang Papak. Artinya, dia dapat merasakan pengalaman berselancar lebih panjang alih-alih melakukannya di *point* lain. Kemampuan Aday mengamati ombak dan mengaitkan dengan praktik selancar termasuk *mētis*, yang disebut Scott (1998:329) sebagai: *practiced eyes*. Pada kasus peselancar, kemampuan ini selalu digunakan mereka saat menilai kondisi ombak sebelum berselancar.

Dinamika Ombak

Peselancar SCCI menghadapi kondisi ombak yang beragam (bentuk, ukuran, kecepatan, dll) setiap kali praktik. Artinya, skema *surfing* ini terus menerima masukan baru seiring rutinitas berselancar. Pengalaman baru memberikan masukan yang dapat mengubah skema *surfing* yang sudah mapan, tetapi tidak dapat

menghilangkannya (Strauss dan Quinn, 1997:90). Pengalaman Andri ini seperti apa yang dikatakan Strauss dan Quinn:

“Aku sampai sekarang belum berani untuk ambil ombak besar di *point* Padang-padang. Soalnya ombaknya terlalu *cepat*. *Hollow* banget, *kayaknya* aku masih takut. Bisa *sih* naik ombak yang begitu, tapi aku belum terlalu yakin buat ambilnya di *point* itu. Gara-gara pernah ada pengalaman main di sana, terus *wipe out* pas ombak lagi besar. Ada 2 meter kira-kira. Aku *kegulung sampe* hampir lima menit. Ada empat kali aku naikin ombak, semuanya *wipe out*. *Udah gitu* ketarik arus *sampe* keluar jauh dari *point*. *Kalo kayak* gini namanya *caught inside*, jadi *kebawa* arus *sampe* tengah laut. Aku *sampe* mau nangis, soalnya lihat *set* yang *dateng udah* lebih dari 2 meter tingginya. Akhirnya ditolong sama Pak Mumuh yang *ngejer* sampai ke tengah. Aku tarik *leg rope* papannya Pak Mumuh sampai bisa ke *point* lagi. Abis itu *ngambil* ombak buih buat ke pinggir. Eh, pas di pinggir kena *shorebreak sampe* papan patah. Pengalaman itu *sih emang* bikin *kapok* sedikit, tapi kan *surfing* itu yang dibilang jago kalo *udah pinter* main di ombak *hollow*. Ya akhirnya aku mesti belajar *ngadepin* ombak begini lagi biar tambah jago. Tapi aku *ngambilnya* kalo misalnya pas di *point Sunset* lagi besar. Di sini kan *gak sebahaya* di *point* Padang-padang. Bentuk ombaknya juga mirip *kayak barrel* begitu, tapi *gak segede* di Padang-padang. Ya *barrel* kecil lah.. Ada kira-kira setahun aku latihan *sampe* lancar dan *gak* pernah lagi telat *take off*. Aku juga *udah* pernah coba main di *surfbreak* lain yang ombaknya *hollow*, *kayak* di Cimaja sama di Sawarna. *Kalo* sekedar *take off mah* *udah* lancar lah. Tapi *kalo* disuruh balik main di Padang-padang, aku *milih* ombak yang kecil aja. *Kayaknya* masih *ninget* kejadian dulu.”

Andri menceritakan pengalamannya saat pertama belajar menghadapi ombak *hollow*. Jenis ombak ini termasuk yang dianggap para peselancar SCCI sebagai yang paling sulit untuk dinaiki. Kemampuan Andri saat belajar pun belum sepadan dengan tantangan yang dihadapinya untuk berhasil *surfing* di ombak *hollow*⁵⁴. Ini terbukti dari kegagalan Andri *take off*, bahkan dia tidak mengambil satu ombak pun selama berselancar, tetapi hanyut di arus dan mematahkan papan selancarnya. Namun, skema yang belum stabil akan dimantapkan oleh repetisi praktik yang berulang (Strauss dan Quinn, 1997). Andri tetap belajar naik di ombak *hollow* sampai dia berhasil memiliki skema ombak itu. Unsur-unsur pengetahuan yang penting diamati untuk menghadapi ombak *hollow* adalah: kecepatan ombak, letak *peak*, dan arah gerak ombak. Peselancar harus mampu mengkombinasikan semua unsur tersebut untuk diproses menjadi suatu pemahaman melakukan *take off*.

⁵⁴ Ombak yang cepat dan berdaya dorong kuat. Biasanya berbentuk *barrel*. Ombak seperti ini termasuk ekstrim, tetapi banyak *surfer* yang menyukai *surfing* di ombak *hollow*.

Saat Andri sudah berhasil membangun skema untuk *surfing* di ombak *hollow*, dia tetap tidak berani melakukannya di *point Sunset*. Skema lama yang mengasosiasikan ombak *hollow* di *point Sunset* dengan skema bahaya tidak hilang. Setiap kali Andri *surfing* di tempat yang sama, dan ombak *hollow* muncul, skema ini tetap mempengaruhinya untuk menghindari ombak tersebut. Pengalaman Andri menunjukkan bahwa jika seseorang memiliki skema yang kuat, kemudian mendapat masukan baru tetap dapat merubah skema itu. Namun, skema lama tidak dihapus oleh yang baru, melainkan hanya tidak aktif karena belum memperoleh rangsangan yang cukup.

Cerita Andri juga menunjukkan bahwa skema dipengaruhi unsur emosi. Pengalaman Andri (gagal *take off*, jatuh dan tergulung ombak) di *point sunset* membentuk skema yang mengasosiasikan ombak *barrel*⁵⁵ dengan bahaya. Itu karena ia pernah merasakan bagaimana jatuh dan tergulung ombak *barrel*, serta rasa takut terhanyut arus. Skema ini tidak berubah, meski Andri sudah dapat melakukannya di *point* lain. Jika *surfing* di *point sunset*, dia tetap tidak berani mencoba menaiki ombak *barrel*. Unsur emosi bisa membentuk skema yang dominan pada *surfer*, terutama saat memilih ombak. Mumuh mengatakan, “Ada beberapa ombak dalam sekali *set*, tapi *surfer* cuma boleh *ngambil* sekali. Ya begitulah aturan mainnya, jadi kita mesti *ngerti* mana ombak yang paling bikin *seneng*.” Penjelasan ini menunjukkan bahwa peselancar dihadapkan pada situasi memilih satu ombak tiap *set*. Proses ini hampir selalu terkait dengan unsur emosi, baik yang negatif atau positif (Strauss dan Quinn, 1997:103). Pengalaman Andri termasuk yang negatif (perasaan takut dan sakit) hingga menghasilkan sikap jera, sementara perasaan positif biasanya menjadi skema dominan saat memilih ombak, seperti apa yang dijelaskan Mumuh. Rian dan Monot mengesahkan tentang ombak yang memberi rasa senang bagi mereka:

Rian (R): Aku *senengnya* naik ombak yang pecahnya pelan tapi *powernya kenceng*. Kalo di Karang Papak ya di *point* wisma.

⁵⁵ Bentuk ombak yang seperti terowongan, dan *surfer* menaikinya dengan cara masuk ke dalam *green room* atau area dalam terowongan ombak itu.

Monot (M): Tapi itu *mah* terlalu *mellow*⁵⁶. Aku suka yang agak *nantang dong*. Kalo lebih berisiko rasanya lebih mantap. Aku suka ombak *barrel*. Ombak *hollow*⁵⁷ yang *power*nya *kenceng*. *Emang sih* latihannya susah, soalnya mesti rela jatuh-jatuhan *sampe* badan luka sana sini. Tapi *pas udah* berhasil *ngerasain* ombak yang *kenceng*, justru jadi *ketagihan*. Soalnya ombak *hollow* itu *malah* bisa *ngedorong* buat kasih *power* untuk bikin banyak gerakan. *Kayaknya kalo* naik di ombak begini ada semangat yang lebih, apalagi *kalo* bentuknya *barrel*. Wuihhh

R: Haha.. *emang sih* asik *kalo* bisa berhasil *naikin* ombak yang *kenceng* begitu. *Udah kayak* terbang di atas air. Tapi *gak* tahu ya, aku *senengnya* yang *gak* terlalu *cepat gitu*. Buat aku yang asik itu *kalo ngeliat* ke bawah ombak *pas* turun dari *peak*, nah ini tuh indah *banget*. Ini namanya gerakan *bottom turn*. Rasanya asik *deh ngeliat* ke bawah *kalo* ombaknya *gak* terlalu *kenceng*. *Udah gitu pas* ombaknya *clean*, terus kelihatan dasar lautnya. Apalagi *kalo* masih pagi-pagi, jadi ada pantulan cahaya matahari di ombak. Wah indah banget kalo lihat ini.

M: Gitu juga rasanya *kalo* di *dalem* ombak *barrel*. kita *kan kayak* masuk di *dalem* terowongan. Wuss..rasanya seru *banget*! Kita *kayak ditelen* sama ombak hidup-hidup. Tegang tapi seru *banget*, soalnya semua kejadiannya *tuh cepet*. *Power* ombak lebih *kerasa ngedorong pas* kita di *dalem* sini, *udah gitu* suara ombak mirip kayak mesin pesawat. Suara ombak ini sama goyongannya *bikin* suasana *makin* tegang. Hehe.. *kan salah dikit* aja di ombak begini *mah udah* siap-siap digiling *sampe* dasar laut. Tapi jangan *mikir* gagal dulu, harus yakin *bakal* keluar. *Nah kalo* berhasil rasanya *udah* naklulin dunia dan jadi *kepengen* lagi deh hehe.

Kutipan wawancara dengan Monot dan Rian menjelaskan bahwa emosi penting bagi *surfer*. Perasaan terbaik⁵⁸ yang timbul saat di atas ombak adalah pengalaman yang selalu ingin diulang kembali oleh *surfer*. Di sini dapat terlihat bahwa emosi dan motivasi merupakan bagian dari skema yang saling berhubungan (Strauss dan Quinn, 1997:103). Pengalaman menaiki ombak tertentu jika dirasakan menyenangkan akan memotivasi *surfer* memilih ombak yang sejenis (bentuk, ukuran, dorongan dan sebagainya).

⁵⁶ Ombak pecah dengan dorongan yang pelan

⁵⁷ Ombak pecah dengan dorongan yang kencang, cepat, dan berisiko fatal jika *surfer* terlambat menyesuaikan pergerakan ombak ini

⁵⁸ Emosi atau perasaan terbaik saat di atas ombak berbeda bagi setiap *surfer*. Ada beragam emosi seperti: senang, seru, mendebarkan, bahkan santai. Emosi terbaik yang ingin dirasa kembali mempengaruhi pilihan ombak, serta bagaimana *surfing* itu dilakukan. Artinya ragam emosi yang dicari *surfer* juga mempengaruhi variasi *surfing* ditampilkan. Penjelasan ini akan dibahas lebih lanjut pada bab berikutnya.

Dinamika Gerakan *Surfing*

Ada bermacam jenis gerakan dalam *surfing*. Contohnya: *snap*, *cutback*, *floater*, dan sebagainya (lihat *glossary* pada akhir bab ini atau lampiran skripsi untuk keterangan lebih lanjut). Namun, peselancar harus dapat memilih gerakan apa yang tepat dilakukan pada situasi yang sedang dihadapi. Proses memilih gerakan ini tidak berlangsung dalam waktu yang lama, tetapi terkesan otomatis karena harus segera dilakukan *surfer* saat kondisi ombak berubah. Oleh karena itu, *surfer* tidak pernah dapat merencanakan gerakan apa yang akan ditampilkan, kecuali dia sudah berada di atas ombak. Dinamika gerakan *surfing* ini sesuai pendapat Strauss dan Quinn (1997:77) bahwa, “...*schemas are made in the spot and depend on the situation.*” Sandi dan Andre menceritakan soal gerakan *surfing*:

Merry (M): Kalo *bikin manuver surfing* biasanya apa aja?

Sandi (S): Tergantung sama kondisi ombaknya *lah teh*. Aku *gak* pernah tahu *ngerencanain* mau *bikin apaan*. Gimana ya jelasinnya? Semuanya ya langsung aja dipikir di situ hehe (tertawa). *Lagian kan* mesti *sesuaiin* sama ombaknya. Kayak misalnya, kalo mau *cutback*, itu *pasnya mah* kalo udah kerasa jauh dari *pocket*. Supaya *gak ilang* dorongan ombak, terus malah ketinggalan deh sama ombaknya. Tahu *kan* yang mana *cutback* *teh*? *Cutback tuh* manuver ngebalikin arah papan. Jadi *surfernya* udah jalan *sampe* mana, terus dia tiba-tiba *ilang power*. Nah ini nih gara-gara udah kejauhan sama *pocket*, jadi dia *balikin* ke arah *pocket* lagi. Atau misalnya nih kalo *bikin floater*. Ya itu cuma *pas* ombaknya mau *close*. Ya memang tujuannya *kan* buat *naikin* ujung ombak *pas* mau *close*. Bebas aja sih mau *bikin manuver* apa, tapi semua itu mesti *nyambungin* sama bentuk ombak. Kalo *gak pas* gerakannya ya bisa *wipe out*, atau malah *bakalan* keluar dari ombak, soalnya salah posisi main. *Surfer* mesti bisa *nanggepin* liku-liku ombak *lah* hehehe..

Andre (A): Aku sih juga gitu. *Nyambungin* bentuk ombaknya aja. Yang penting ombaknya punya cukup *power* *mah* *gak* ada masalah. Ombak di sini (Karang Papak) kalo lagi besar enaknya itu kita *cobain snap*, *cutback*, *roundhouse*. Ukuran ombak juga *ngaruh* untuk *bikin manuver* apa, ya kalo lagi terlalu kecil, misalnya cuma ukuran *knee high* (lihat *glossary*), *gak* bisa *bikin* yang agresif, paling yang dasar-dasar aja. Semuanya mesti *dipas-pasin* hehe. Kalo salah *mah* paling cuma *kegulung* ombak hehe

M: waktu awal *nyobain manuver*, apa yang paling sering *dibikin*?

A mmm.. paling *bikin bottom turn* aja

M: kenapa?

A: *Manuver* paling dasar dan *gampang-gampang* susah juga. Kalo *bottom turn* aja udah *kagok*, bisa gagal buat *bikin manuver* yang lainnya. Ini nih *sebenarnya* buat kasih *speed* *teh*, supaya kita punya *power* buat bergerak bebas. Begitu kita bisa berdiri di papan, langsung meluncur *kan* ke bawah ombak. Nah *bottom turn* itu cara *muter* papan buat balik lagi dari bawah ke atas ombak. Nah, kalo bisa bagus *bottom turnnya*, gerakan tuh jadi *cepat*, jadi *keliatan* lincah. Kalo buat kontes, yang mainnya

bagus *tuh* yang begini. Jadi mesti belajar sampe bisa *bener* dulu *lah* bikin *bottom turn* kalo mau *ikutan* kontes.

Dari wawancara itu, Sandi dan Andre menjelaskan kaitan skema gerakan *surfing* dengan skema ombak. Seperti saat Sandi melakukan *cutback*, yang diperhatikannya adalah posisi *pocket*⁵⁹ pada ombak. Jika *surfer* berada terlalu jauh dari *pocket*, dia akan tertinggal oleh gerakan ombak. Oleh karena itu, peselancar selalu memperhatikan bagian ombak tersebut. Bagi Andre, ukuran ombak adalah masukan untuk mempertimbangkan jenis gerakan yang ditampilkan. Berdasarkan skema ombak yang dimiliki seorang peselancar, dia melakukan gerakan yang selaras. Hal ini menjelaskan bahwa kemampuan *surfing* merupakan pengetahuan mētis karena “...skills requires hand-eye coordination that comes with practice and capacity to ‘read’ the environment to make appropriate adjustment.” (Scott,1998:313). Berdasarkan kemampuan untuk memahami kondisi ombak yang dinaiki, *surfer* melakukan tindakan yang sepadan. Kemampuan mētis ini diperoleh dari pengalaman latihan dan melatih diri “membaca” ombak saat sedang *surfing*. Pada gambar nomor 18 menunjukkan dinamika gerakan peselancar yang dilakukan Arifin –salah satu *surfer* SCCI-.

Gambar 22
Arifin dan gerakannya



(Sumber: Dokumentasi Merryna,2009)

⁵⁹ Bagian pada ombak yang memiliki daya dorong. Letaknya diantara white water dengan ombak yang masih membuka. Surfer selalu berada tidak jauh dari pocket, supaya terdorong ombak

Pada saat menampilkan gerakan *surfing*, peselancar SCCI tidak hanya berkonsentrasi untuk menanggapi perubahan kondisi ombak yang sedang dihadapinya. Ada juga pengaruh dari lingkungan sosial yang menjadi bagian dari skema yang muncul saat *surfer* melakukan performa. Hal itu dijelaskan Scott bahwa pengetahuan *surfing* itu “...concerned with the relation between people and their physical environment, but mētis equally applies to human interaction.” (1998:314). Pengetahuan mētis tidak hanya mengenai praktik yang dilakukan pada kondisi lingkungan yang dinamis, tetapi juga dipengaruhi hubungan sosial pada pelaksanaan kegiatan itu. Pada praktik selancar air, kemampuan untuk melakukan satu jenis gerakan tertentu membuat peselancar memperoleh tanggapan baik atau sebaliknya dari *surfer* di sekitarnya. Penemuan lapangan saya di bawah menjelaskan hal itu:

Pengamatan saya setelah satu minggu di sana, anggota SCCI tidak sekaligus turun ke laut semuanya. Mumuh mengatur giliran *surfing* ini, karena biasanya yang sudah lebih lama belajar *surfing* harus memantau *surfer* yang lebih baru saat praktik. Mereka yang melakukan tugas ini antara lain: Monot, Didin, Sandi, Dwi, Bina, Rian, Aday, Arifin dan Andre. Saat memantau biasanya mereka memberikan komentar tentang *surfer* pemula SCCI. Biasanya pendapat ini mempengaruhi *surfer* pemula. Mereka menganggap sebagai prestasi jika mendapat pujian dari yang lebih senior.

Saya memperhatikan apa saja hal yang dibahas oleh para *surfer* senior SCCI ini terkait penampilan pemula. Mereka memperhatikan teknik dasar saja, misalnya cara berdiri, atau *stance*⁶⁰-nya, teknik *bottom turn*, serta banyak ombak yang berhasil dinaiki selama latihan. Saat itu, saya mendengar kalau Abeb sedang menjadi pembicaraan utama mereka, karena dia sudah dapat melakukan ragam gerakan *surfing* dengan benar. Para senior di SCCI itu kagum melihat kemampuan Abeb karena dia baru berusia 10 tahun. Olah karena itu, Abeb disebut-sebut mereka sebagai calon pengganti Monot, atau calon peselancar profesional Jawa Barat di masa yang akan datang. Namun, Dwi mengkritik posisi *stance* Abeb yang terlalu rapat. Itu bukan posisi kaki yang tepat untuk berselancar, karena tidak akan tahan menjaga keseimbangan tubuh di ombak besar. Selesai latihan, para senior ini mengucapkan selamat pada Abeb karena kemajuan praktiknya. Bagi para pemula lain, pujian tersebut merupakan suatu pencapaian atau prestasi. Saya melihat ekspresi wajah Abeb yang senang mendengar pujian, tetapi sesaat sempat berubah karena mendengar kritikan Dwi.

Pengaruh sosial dalam kasus ini hadir dalam bentuk *reward* dan *punishment*. Seperti dikatakan Strauss dan Quin, “...learners are motivated to experience the pleasure of

⁶⁰ Cara berdiri *surfer*. Misalnya kaki kanan atau kiri yang di belakang. Perbedaan ini akan mempengaruhi cara bergerak *surfer*.

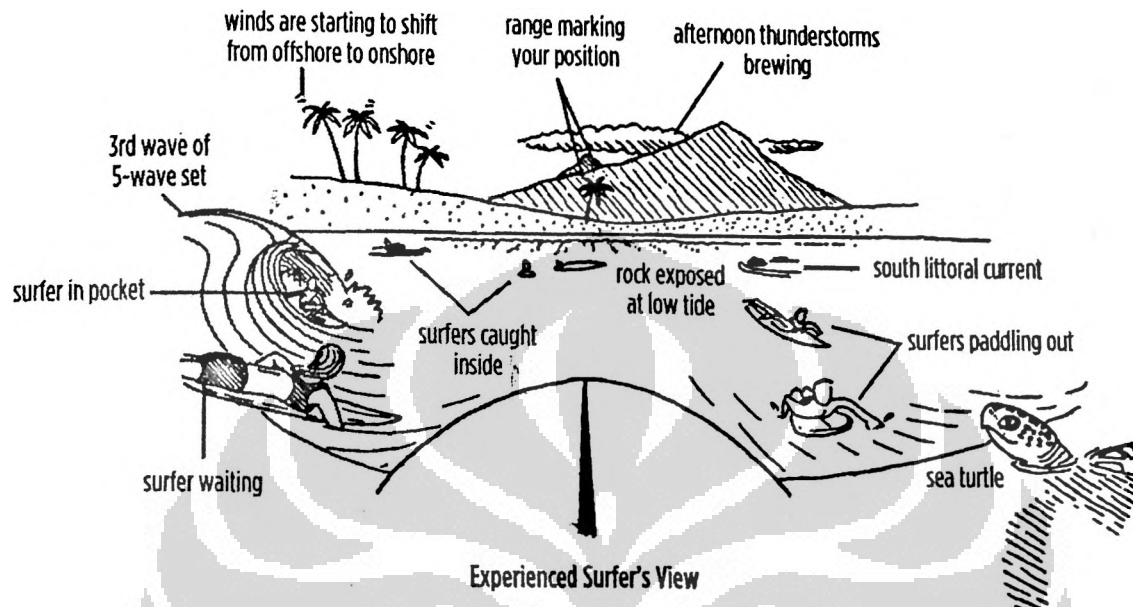
reward and avoid the pain of punishment” (Strauss dan Quinn,1997:104). *Reward* dalam kasus ini adalah pujian peselancar SCCI yang lebih senior terhadap Abeb yang baru belajar. Sementara *punishment* adalah kritikan terhadap posisi *stance* kaki Abeb yang dianggap belum pada posisi yang benar. Hal itu menunjukkan bahwa performa peselancar tidak terlepas dari pengaruh dunia sosial.

o00o

Di bab ini telah dibahas cara anggota SCCI belajar *surfing*. Praktik belajar itu diperoleh melalui rutinitas harian, tanpa kurikulum baku yang bisa dijadikan acuan. Hasil pengamatan terhadap praktik peselancar lain, menjadi pengetahuan awal anggota SCCI saat pertama *surfing*. Pengetahuan itu semakin berkembang setelah melakukan uji coba (*trial and error*), repetisi, dan menghadapi berbagai tantangan. Proses belajar tidak berhenti di sini. *Surfer* SCCI juga belajar memahami berbagai dinamika yang memengaruhi praktiknya. Misalnya dinamika *surfbreak*, ombak, dan gerakan. Pembelajaran situasi ini dilakukan anggota SCCI dengan cara berselancar dalam berbagai kondisi lingkungan, supaya mereka masing-masing memperoleh masukan untuk membangun skema *surfing* yang tepat untuk setiap keadaan. Ini karena semakin banyak pengalaman peselancar menghadapi berbagai situasi, berarti semakin bertambah skema yang dapat diaktifkan pada kondisi yang sesuai. Peningkatan kemampuan berselancar seseorang mengikuti banyaknya skema *surfing* yang dapat diperolehnya. Namun, cara belajar yang minim petunjuk verbal berpengaruh pada variasi pengetahuan dan tindakan di dalam kelompok SCCI. Bagaimanakah variasi ini terjadi di dalam kelompok SCCI? Mengapakah variasi tersebut terjadi demikian? Sebagai individu yang belajar dalam lingkungan yang sama, adakah kesamaan yang mereka miliki bersama?

Glossary Bab III

Gambar 23
Skema *Surfing* milik seseorang pada saat praktik



(Sumber: Butt dan Russel, 2002:88)

Keterangan:

Offshore: angin yang bertiup dari laut ke darat. Arah angin ini mendukung untuk berselancar karena memengaruhi bentuk ombak menjadi terbuka dan dapat dinaiki peselancar

Onshore: angin yang bertiup dari darat ke laut. Ini kebalikan dari *offshore*, dan berdampak tidak baik untuk praktik selancar air. Alasannya karena arah angin ini justru membuat ombak lebih cepat menutup (atau *close out*), sehingga tidak ada kesempatan *surfer* untuk naik.

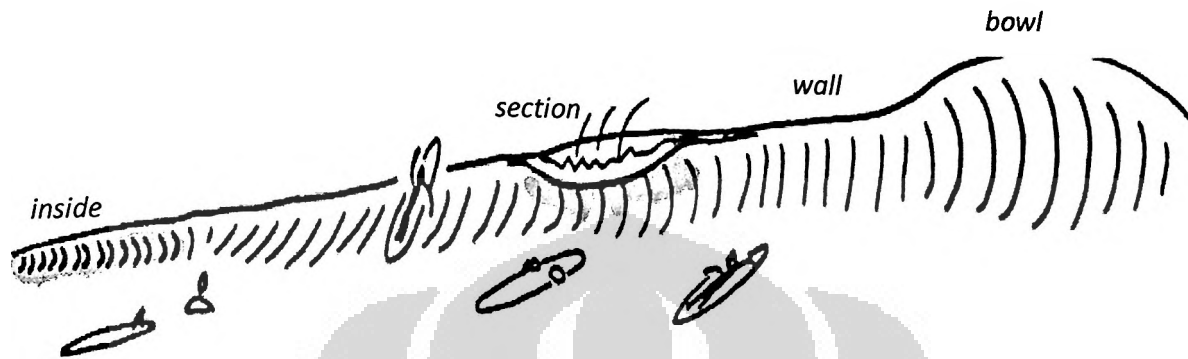
Caught inside: keadaan saat *surfer* terbawa arus sampai menjauh dari *point* dan sulit kembali ke area berselancar atau *surfing zone*.

Low tide: air laut surut.

Pocket: bagian ombak yang memiliki tenaga dorong untuk membawa *surfer* bergerak. Posisi peselancar saat di atas ombak tidak boleh terlalu jauh dari *pocket*

Set: rangkaian ombak yang datang dalam satu kali periode. Jumlah ombak dalam setiap *set* berubah-ubah, misalnya lima tetapi dapat kurang dan lebih dari ini. Banyak ombak tersebut dipengaruhi oleh arah angin dan gelombang air laut (*swell*).

Gambar 24
Salah satu contoh skema ombak dan unsur-unsur pembentuknya



(Sumber: Robison, 2010)

Keterangan:

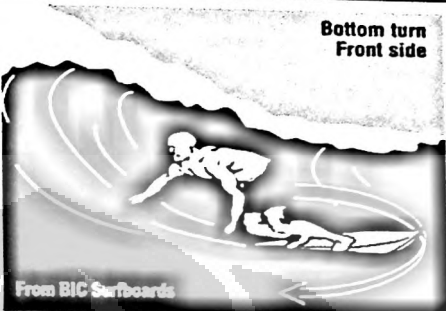
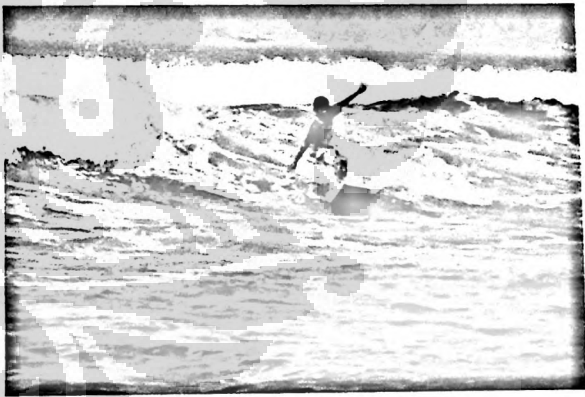
Inside: bagian ombak yang lebih dahulu pecah

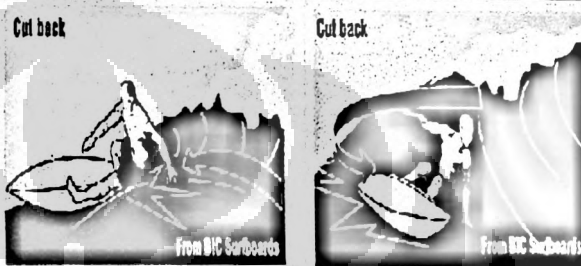
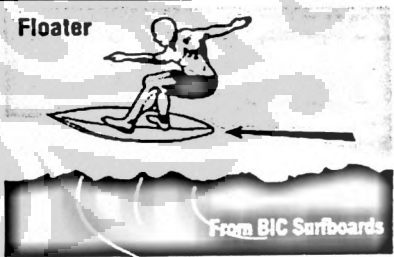
Section: ombak pecah secara prematur, yaitu lebih cepat dari yang dapat diperkirakan peselancar. Ini biasanya dianggap sebagai kondisi yang membahayakan *surfer*, terutama pada ombak berukuran besar.

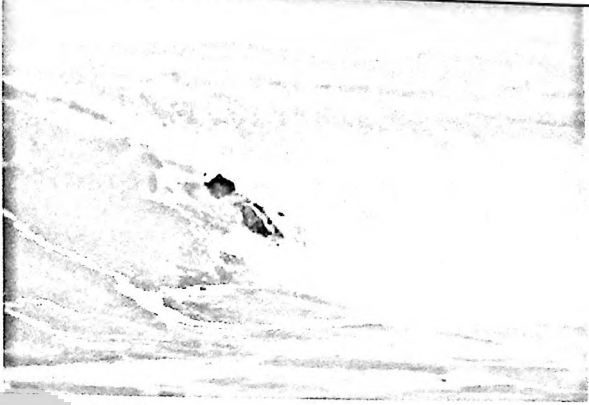
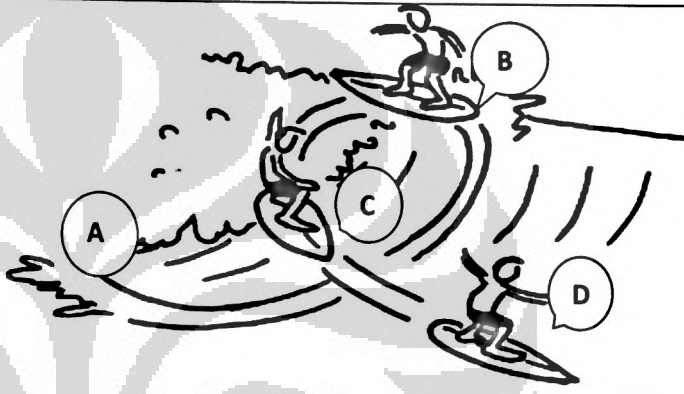
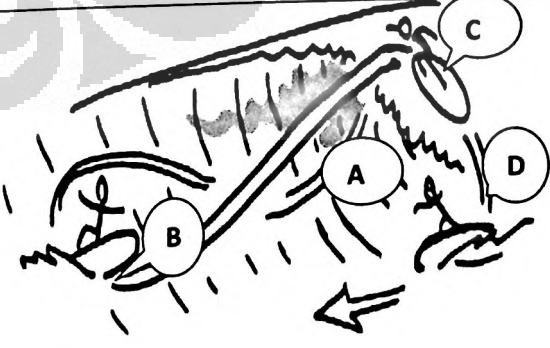
Wall: bagian ombak yang sudah berbentuk tegak dan segera pecah

Bowl: salah satu jenis ombak yang dikenal peselancar berdasarkan cara pecahnya, yaitu air menggumpal dan membentuk cekungan seperti mangkuk (*bowl*), kemudian pecah ke bawah. Jenis ombak ini biasanya dapat dianiki peselancar yang sudah mapan, karena tidak mudah melakukan *take off* pada bagian yang cekung tersebut.

Tabel 6
Daftar Gerakan *Surfing*

No	Nama gerakan	Penjelasan	Gambar
1	<i>Bottom Turn</i>	gerakan membelokkan papan di bagian bawah ombak, sesaat setelah berhasil <i>take off</i> dan <i>drop</i> . Gerakan ini adalah penentu untuk keberhasilan teknik gerakan selanjutnya. Surfer harus bisa melakukan <i>bottom turn</i> dengan tepat	 Bottom turn Front side From BIC Surfboards  Bottom turn Back side  Bottom turn Back side From BIC Surfboards 
2	<i>Snap</i>	Gerakan membelokkan papan dengan cepat, supaya surfer selalu berada di titik dorongan ombak. Sering dilakukan di <i>crest</i> , karena surfer akan menambah	 Snap

	kecepatannya bergerak di saat turn ke bawah.	
<i>Cutback</i>	Teknik gerakan surfer membalikkan arahnya kembali ke <i>peak</i> ombak. Biasa dilakukan jika surfer sudah berada terlalu jauh dari <i>peak</i> sehingga kehilangan daya dorong.	 
<i>Floater</i>	Gerakan naik di atas lip ombak yang pecah, kemudian turun kembali ke ombak yang masih membuka. Dinamakan teknik <i>floater</i> , karena surfer merasakan sensasi seperti mengapung di atas ombak.	 

5	<i>Tube Ride</i>	Teknik gerakan peselancar masuk di dalam gulungan air ombak <i>barrel</i> (seperti gambar di samping). Keberhasilan gerakan ini saat <i>surfer</i> dapat keluar dari gulungan ombak dengan tepat waktu dan seimbang	
6	<i>Shove it</i>	teknik gerakan surfer memutar papanya 180 atau 360 derajat	
7	<i>Aerial</i>	Teknik melakukan gerakan terbang bersama papan ke atas ombak.	
8	<i>Roundhouse</i>	Gerakan seperti <i>cutback</i> tetapi <i>surfer</i> bergerak mundur sampai ke <i>whitewater</i>	

9	<i>Off the lip</i>	Surfer memutar papanya sampai ke bagian atas ombak, kemudian kembali turun ke bawah oleh dorongan keras bagian ombak tersebut.	
---	--------------------	--	--

(Sumber: dokumentasi Merryrna, Endro, dan Surfervillage.com, 2009)

Stance: cara berdiri peselancar di atas papan. Kaki yang menjadi tumpuan beban tubuh dan gerakan adalah yang berada di belakang papan.

Tabel 7
Kategori Peselancar Berdasarkan Posisi *Stance*

Istilah	Keterangan	Gambar
<i>Natural foot</i>	Kaki yang menjadi tumpuan beban adalah kaki kanan, sehingga berada di belakang papan. Gambar di samping adalah Sandi, yaitu salah satu surfer SCCI yang <i>natural foot</i>	
<i>Goofy foot</i>	Kaki kiri menjadi tumpuan beban dan berada di belakang papan. Di samping adalah Resa yang termasuk <i>goofy foot</i> di antara anggota SCCI	

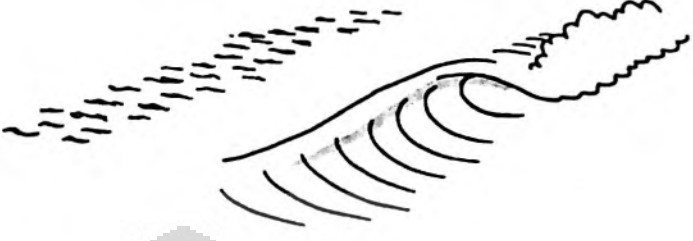
(Sumber: hasil penelitian Merryrna dan dokumentasi Endro, 2009)

Tabel 8
Kategori ombak berdasarkan lokasi pecahnya ombak

Istilah	Keterangan	Gambar
<i>Beach break</i>	ombak pecah di atas pasir	The diagram illustrates a beach break. At the top, a straight line is labeled 'swell lines'. Below it, the wave front is shown as a series of small, rounded humps. Further down, the seabed is depicted with alternating 'bar' and 'channel' features. The bars are represented by small, dark, elongated shapes, while the channels are the spaces between them.
<i>Reef break</i>	Ombak pecah di atas karang	The diagram shows a reef break. 'swell lines' are at the top. Below them, the wave front curves inward. The seabed features a 'shallow reef' area, a 'deep channel' in the center, and a 'steep beach' at the bottom right.
<i>Point break</i>	Ombak pecah pada satu titik <i>point</i>	The diagram depicts a point break. 'swell lines' are at the top. The wave front is highly curved, breaking at a single point. The seabed includes 'deep water' on the left, 'cliffs' and 'cobbles' in the middle, and 'land' and 'flat beach' on the right.
<i>Shore break</i>	Ombak pecah di garis pantai	A hand-drawn sketch of a shore break. It shows waves breaking directly onto a sandy beach. The water is turbulent, and the beach is depicted with simple lines and shading.

(Sumber: Butt dan Russell, 2002; Robison, 2010)

Tabel 9
Skema Angin Peselancar

Istilah	Keterangan	Gambar
<i>Glassy</i>	Kondisi tidak ada angin di laut. Permukaan laut tenang dan ombak pecah dengan perlahan.	
<i>Off shore</i>	Arah angin bertiup dari darat ke laut. Kondisi ini baik untuk <i>surfing</i> karena memengaruhi ombak terbuka lebih lama, sehingga dapat dinikmati peselancar. Namun, ombak mendorong lebih kencang, sehingga peselancar mapan lebih menyukai kondisi ini.	
<i>On shore</i>	Angin bertiup dari laut ke darat, sehingga buruk untuk berselancar. Arah angin ini membuat ombak lebih cepat menutup, permukaan laut tidak rata, dan lebih banyak buih ombak di laut. Ombak juga pecah dalam posisi tidak beraturan.	

(Sumber:Robison,2010)

BAB IV

Variasi dan Keseragaman Pengetahuan Peselancar

Di bab ini sebelumnya telah dibahas cara anggota SCCI belajar *surfing*. Praktik belajar dari rutinitas harian, tanpa kurikulum baku yang dapat dijadikan acuan. Peselancar mulai dengan *rules of thumb* yang sederhana, yaitu berdiri di atas ombak. Namun, mereka tidak mempelajarinya dengan mengikuti suatu petunjuk universal, baku, dan detil. Misalnya, pada kondisi laut yang bagaimanakah, ombak yang seperti apakah, dan bagaimanakah cara menghindari bahaya di laut? Mumuh memperkenalkan kegiatan ini di Karang Papak, tetapi tidak pernah memberikan instruktur formal dan mendetil tentang cara melakukan *surfing*. Seiring rutinitas latihan, setiap peselancar menemukan caranya sendiri. Pengetahuan *surfer* ini termasuk *mētis* (Scott, 1998), dan pembelajarannya sesuai dengan yang dikatakan Scott: *Mētis has no doctrine or centralized training. Each practitioner has his/her own angle* (1998:332).

Pernyataan Scott ini menunjukkan, bahwa peran individu sangat dominan pada kegiatan selancar air, baik dalam proses belajar, menampilkan performa, dan interpretasi terhadap pengalaman praktik. Komunikasi verbal dengan peselancar lain, khususnya selama proses belajar, sangat minim dilakukan. Hasilnya terjadi variasi dalam pengetahuan para peselancar yang menurut Gatewood wajar terjadi, karena : “...*interindividual differences make sense as all people have to learn things for themselves.*” (1994:1). Bagaimanakah variasi pengetahuan di antara *surfer* Karang Papak itu terwujud? Hal-hal apa sajakah yang menyebabkan terjadinya variasi? Sebagai kolektif yang beraktivitas bersama, adakah hal-hal yang dapat dibagi bersama?

Identitas diri peselancar

Peselancar SCCI rutin melakukan kegiatan belajar *surfing*, mengamati kondisi ombak, dan berdiskusi dalam kelompok. Mereka juga banyak menghabiskan waktu bersama di pantai. Namun, ada keberagaman dalam praktik *surfing*, seperti: jenis

papan, gerakan, dan keterlibatan tiap anggota pada kegiatan SCCI. Hal itu dapat dilihat pada kasus Sandi, Didin, dan Bina yang mulai belajar *surfing* bersama-sama, tetapi memahami kegiatan ini secara berbeda. Holland (1992:64) menerangkan bahwa ada pengaruh identifikasi diri seseorang mengenai posisinya dalam dunia sosial yang melingkupi suatu aktivitas, terhadap intensitas praktik, keterlibatan, dan pengetahuan orang itu. Misalnya Sandi yang sejak awal latihan sering mendapat nilai terbaik dari Mumuh, kemudian menjuarai berbagai kompetisi selancar. Kesuksesan tersebut mempengaruhi Sandi untuk mengidentifikasi diri sebagai salah satu peselancar mapan di Karang Papak. Hal itu pun berpengaruh pada latihan yang dilakukan Sandi, “Sejak itu aku serius latihan. Tiap hari dua kali main, pagi sama sore. Mau jelek atau bagus ombaknya *tetep* main lah. *Ngelatih* kemampuan juga. *Surfer* itu mesti bisa kontes di setiap kondisi.”

Kasus Bina berbeda dari cerita Sandi di atas. Sejak awal latihan *surfing*, Bina tidak pernah meraih prestasi, baik dalam kejuaraan atau penilaian yang diberikan Mumuh. Bina juga tidak intensif berlatih selancar seperti anggota SCCI lainnya, karena hanya datang setiap akhir pekan saja. Perilaku Bina terlihat berbeda dari mayoritas peselancar SCCI, dan saya pun mewawancarainya:

Mry : kenapa latihannya cuma pas sabtu-minggu saja?*Emang ga* mau ikut kontes?

Bna : ya *gak teh*. Aku jarang *ikutan* begitu, *udah* lama juga *gak* ikut kontes lagi. *Kayaknya* terakhir ikut itu tahun 2007.

Mry : kenapa?

Bna : Ya aku *sih nganggep surfing* buat main *aja lah*, *gak usah diseriusin kayak* yang lain. Tapi aku *seneng loh* sama *surfing*, cuma *gak* ke situ *aja teh kayak* yang lain. *Gak* mesti tiap hari *ngulang-ngulang* manuver. Bikin gerakan macem-macem. Yang penting *seneng aja*. *Lagian* aku suka *gaunya* juga, *kalo* sabtu minggu kan banyak *bule* atau anak Jakarta *surfing* di sini.

Berdasarkan pengamatan saya di lapangan, Bina adalah anggota SCCI yang paling sering menjadi *surf guide*⁶¹ bagi peselancar asing yang berkunjung ke Karang Papak.

⁶¹ Pemandu wisata selancar air

Hal ini berawal dari sikap Bina yang senang berinteraksi dengan peselancar dari luar, dan memiliki kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Bina pernah mengaku pada saya bahwa tujuannya berinteraksi dengan wisatawan karena ingin memperbanyak sahabat. Namun, para *surfer* asing itu selalu memberikan sejumlah uang, setiap kali Bina menemani mereka berselancar. Pengalaman itu memunculkan pemahaman Bina yang baru mengenai keterlibatannya dalam aktivitas *surfing* di Karang Papak. Dia merasa nyaman dengan peran sebagai *surf guide*, karena banyak berinteraksi dengan orang baru, sekaligus menghasilkan uang. Kasus Bina dan Sandi juga menunjukkan, bahwa *initial involvement seems to depend on how well the new goals and the meanings of new schema fit the person's already existing self schema* (Holland, 1992:37).

Identifikasi diri peselancar juga dimunculkan dalam performa dan papan selancar yang digunakan. Hasil pengamatan saya pada saat mereka praktik memperkuat hal itu :

Di sini (Karang Papak) saya lihat mayoritas *surfer* menggunakan *shortboard*, itu menurut saya karena ombaknya memang mendukung permainan dengan papan jenis tersebut. Lebih detil lagi, *tail*⁶² bentuk *squash*⁶³, karena maneuver agresif lebih mudah menggunakan bentuk papan dengan *tail* ini. Sampai pada pilihan ini bisa dipahami jenis gerakan yang paling banyak dipelajari anak SCCI. Ada juga yang berbeda seperti Bina, Andri, Dadi, dan Ladun, karena juga menggunakan papan *longboard* dan *minimalibu*. Dua jenis papan ini untuk permainan rileks dan ombak kecil, sehingga pada umumnya digunakan pemula. Namun, Bina dan Dadi memilih papan jenis itu bukan karena masih tahap pemula. *Surfer* lain yang menggunakan papan *shortboard* dengan *tail squash* juga ada yang memiliki papan jenis lain (lihat tabel), yang digunakan pada saat ukuran ombaknya kecil. Saya bahkan sering melihat *surfer* dengan papan yang sejenis cenderung berselancar di satu *point* yang sama, atau “turun” kelaut pada waktu yang bersamaan juga. Termasuk menampilkan gerakan yang sejenis.

Bentuk papan, ombak, dan jenis gerakan saling terkait satu sama lain. Informasi ini memudahkan saya untuk melihat variasi di antara peselancar SCCI. Namun, permasalahannya bukan lagi akibat penyesuaian *surfer* terhadap situasi yang dinamis.

⁶² Bagian belakang papan selancar.

⁶³ *tail* papan selancar berbentuk kotak tetapi agak melengkung.

Saya berpendapat bahwa variasi performa dan peralatan yang digunakan anggota SCCI berhubungan dengan identifikasi diri peselancar masing-masing. Pengidentifikasian diri itu tidak dilakukan secara acak, artinya ada acuan yang digunakan para *surfer* untuk memahami keterlibatannya dalam aktivitas berselancar. Salah satu acuan adalah kategorisasi⁶⁴ tipe peselancar yang dapat dibedakan berdasarkan tingkat kemampuan, *genre* atau gaya permainan, dan tujuan praktik (lihat tabel 4). Kategorisasi itu membantu setiap anak memahami dimanakah posisinya dalam lingkungan peselancar, bagaimanakah memilih papan selancar yang cocok, apa sajakah gerakan yang dipelajari dan ditampilkan. Kesamaan yang muncul dari *surfer* yang masuk dalam satu kategori, adalah perhatian untuk mempelajari hal-hal tertentu. Seperti yang dikatakan Strauss dan Quinn (1997:98), “...schemas may cause us to notice some things and overlook other, then also reproduce learned expectations..”.

Tabel 10
Kategori Tipe Peselancar di Kelompok SCCI

Pembeda	Tingkat	Gerakan	Peralatan
Tingkat kemampuan	<i>Advanced (ripper)</i>	Gerakan yang lebih sulit dilakukan (<i>aerial, shove-it, floater, dll</i>)	<i>Shortboard</i>
	<i>Intermediate</i>	Gerakan dasar (<i>bottom turn, snap, cutback, dll</i>)	<i>Shortboard, Minimalibu, Longboard, fish board</i>
	<i>Beginner (kook)</i>	Belum ada gerakan, hanya <i>riding</i> ⁶⁵ di atas ombak	<i>Longboard Minimalibu</i>
Genre/aliran permainan	<i>Shortboarding</i>	Ciri utama adalah gerakan yang agresif, maneuver yang mengandalkan kecepatan dan kekuatan, gaya berdiri atau <i>stance surfer</i> kaku dan rendah	Papan <i>shortboard</i> Ukuran di bawah 6'5"
	<i>Longboarding</i>	Gerakan rileks, ada maneuver dasar, tetapi teknik permainannya disebut <i>cross stepping</i> ⁶⁶ (berbeda dari <i>shortboarding</i>), <i>stance surfer</i> tegak, dan kaku	Papan <i>longboard</i> Ukuran di atas 9'0"

⁶⁴ Kategorisasi yang saya tulis dalam skripsi adalah sesuai dengan yang digunakan bersama oleh kelompok SCCI.

⁶⁵ Menaiki ombak

⁶⁶ Gaya berjalan di atas papan *longboard*

Tujuan praktik	Professional : <i>surfer</i> yang bertujuan untuk ikut kontes	Mempelajari gerakan agersif karena bernilai tinggi di kontes	<i>Shortboard</i> dengan bentuk <i>tail</i> : <i>squash pin tail</i> , <i>round pin tail</i>
	<i>Soul surfer</i> : <i>surfer</i> yang bertujuan untuk menikmati praktik <i>surfing</i> sebagai hobi	Tidak ada batasan mempelajari gerakan tertentu, tetapi biasanya gaya permainannya rileks	<i>Longboard</i> , <i>minimalibu</i> , <i>shortboard</i> dengan tali bentuk : <i>swallow</i> ⁶⁷ , <i>round pin tail</i>
<i>Stance</i> (posisi kaki berdiri)	<i>Goofy foot</i> : <i>surfer</i> yang posisi kaki kiri di belakang <i>Natural foot</i> : <i>Surfer</i> yang posisi kaki kanan di belakang	Kategori ini membedakan cara <i>surfer</i> melakukan gerakan. Oleh karena itu, setiap gerakan dapat dilakukan peselancar berdasarkan dua cara, yaitu <i>frontside</i> (ketika <i>surfer</i> menghadap ke arah ombak) dan <i>backside</i> (saat dia membelakangi ombak)	

Sumber : Penelitian Merryrna,2008

Sandi yang mengidentifikasi diri sebagai seorang *ripper*⁶⁸ (lihat tabel 5) ditunjukkan olehnya dalam praktik gerakan yang agresif, seperti *aerial* dan *tube riding*. Jenis gerakan itu termasuk yang paling sulit dilakukan, dan memiliki resiko yang berbahaya jika *surfer* melakukan kesalahan praktik. Oleh karena itu, tidak semua peselancaryang berani mengambil keputusan untuk mempelajari gerakan tersebut. Saya mengutip kembali pernyataan Bina pada paragraf sebelum ini, “...gak mesti tiap hari *ngulang-ngulang* maneuver. Bikin gerakan macem-macem. Yang penting *seneng* aja.” Pendapat Bina berbeda dari pendapat peselancar yang juga melakukan performa agresif, misalnya Arifin dan Bom-bom (lihat tabel 5). Mereka (Arifin dan Bom-bom) justru melakukan latihan gerakan yang sulit setiap hari. Meskipun mereka sering mengalami kecelakaan karena salah melakukan gerakan, dan akibatnya adala : memar, luka, atau papan selancar yang patah. Risiko ini tidak menghentikan kegiatan belajar Arifin dan Bom-bom, karena tujuan praktik mereka adalah menjadi juara dalam kompetisi selancar. Risiko atau tingkat kesulitan gerakan bukan suatu masalah bagi peselancar yang memiliki tujuan praktik yang sama. Seperti yang dikatakan oleh D’ Andrade, bahwa “..to understand what leads them to act as they do, one needs to

⁶⁷ *Tail* papan selancar dengan bentuk seperti *fish tail* tetapi lebih kaku

⁶⁸ Sebutan untuk peselancar yang memiliki kemampuan praktik yang mapan

know their goals.” (D’Andrade,1992:31). Perbedaan tujuan praktik itu menyebabkan variasi pengetahuan dan tindakan dalam kelompok SCCI.

Tabel 11
Variasi Performa Peselancar SCCI

Nama surfer	Tujuan surfing	Gaya performa	Teknik Gerakan	Peralatan Surfing
Arifin	Juara	<i>Agresif;</i>	<i>aerial</i> ⁶⁹ dan <i>tube riding</i> ⁷⁰	<i>Shortboard 5'10, squash tail, tri fin</i>
Didin	Main	<i>Rileks</i>	<i>floater</i> ⁷¹ dan <i>snap</i>	<i>Shortboard 5'11, squash tail, tri fin</i> <i>Longboard tri fins</i>
Aday	Juara	<i>Agresif;</i>	<i>floater</i> dan <i>off the lip</i>	<i>Shortboard, squash tail, 6'0 tri fin</i>
Rian	Main	<i>Rileks</i>	<i>snap</i> dan <i>cutback</i>	<i>Shortboard, 5'8, round pin tail, tri fin</i>
Bina	Pekerjaan, pergaulan	<i>Rileks</i>	<i>bottom turn</i> dan <i>top turn</i>	<i>Mini Malibu, 7'2, round pin tail, tri fin</i>
Dwi	Juara	<i>Agresif;</i>	<i>aerial</i> , dan <i>cutback</i>	<i>Shortboard, 5'9, squash tail, tri fin</i>
Sandi	Juara	<i>Agresif;</i>	<i>aerial</i> , dan <i>tube riding</i>	<i>Shortboard, 5'8, squash tail, tri fin</i>
Andre	Juara	<i>Agresif;</i>	<i>floater</i> , <i>shove it</i> , dan <i>off the lip</i>	<i>Shortboard, 5'6, squash tail, tri fin</i>
Andri	Pekerjaan	<i>Rileks</i>	<i>Snap</i> , dan <i>cutback</i>	<i>Longboard, 9'1, squash tail, single fin</i> <i>Shortboard, 6'1, round pin tail, tri fin</i>
Dadi	Main	<i>rileks</i>	<i>cut back</i> dan <i>roundhouse</i>	<i>Shortboard 6'0, swallow tail, tri fins</i> <i>Longboard 9'1, squash tail, single fin</i>
Resa	Main	<i>rileks</i>	<i>top turn</i> , <i>snap</i> dan <i>cutback</i>	<i>Shortboard 5'9, round pin tail, tri fin</i>
Bom-bom	Juara	<i>Agresif;</i>	<i>Aerial</i> dan <i>off the lip</i>	<i>Shortboard 5'8, squash tail, tri fins</i>
Ladun	Pekerjaan	<i>Rileks</i>	<i>snap</i> , dan <i>floater</i>	<i>Shortboard 6'0, round pin tail, tri fins</i>

⁶⁹ Gerakan terbang bersama papan ke atas ombak

⁷⁰ Sama dengan *barrel* yaitu gerakan *surfer* masuk ke ombak yang berbentuk seperti terowongan air

⁷¹ Gerakan *surfer* naik ke atas *lip* atau ujung ombak pada saat bersamaan dengan tutupnya (*close out*) ombak,

				<i>Longboard 9'1, swallow tail, tri fins</i>
Jimi	Juara	<i>Agresif;</i>	<i>aerial, dan tube riding</i>	<i>Shortboard 5'7, squash tail, tri fins,</i>
Teguh	Juara	<i>Agresif;</i>	<i>off the lip dan cutback</i>	<i>Shortboard 5'7, squash tail, tri fins</i>

Sumber : Hasil Penelitian Merryryna, 2008

Interprestasi Peselancar Terhadap *Surfbreak*

Ada 6 *point* atau titik pecah ombak di Karang Papak yang berbeda karakter (lihat tabel 6), sehingga menyebabkan praktik *surfing* dilakukan dengan cara yang bervariasi di setiap lokasi. Pada bagian ini tidak lagi membicarakan perbedaan praktik dan tindakan peselancar yang disebabkan perubahan situasi, seperti yang sudah dijelaskan pada bab 3. Permasalahan baru untuk dibahas sekarang adalah variasi interpretasi pengalaman berselancar anggota SCCI di lingkungan tersebut.

Kelompok SCCI melakukan pengamatan lingkungan bersama-sama, dan membentuk kategorisasi *point* yang dibagi di antara mereka. Tujuan pembentukan kategori ini adalah memahami dinamika kondisi ombak, risiko bahaya, dan cara berselancar yang sesuai dengan karakter *point* tersebut. Saat saya mengumpulkan data tentang ini, para peselancar SCCI dapat memberikan jawaban yang sama. Artinya ada keseragaman pengetahuan di antara mereka tentang lingkungan yang menjadi tempat *surfing* bersama. Variasi pengetahuan dan tindakan muncul terkait interpretasi pengalaman setiap *surfer*, yang kemudian mengumpan balik pada tindakan si peselancar ketika harus beraktivitas di *point* yang sama. Itu sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Strauss dan Quinn, "*New experiences evoke an interpretation based on overall similarity of features of the current experience.*" (1997:119) seperti pengalaman Resa, Dwi, dan Ladun:

Pagi ini jam 07.00, kondisinya *onshore*⁷², jadi laut kelihatan *messy* dengan permukaan yang *choppy*⁷³ dan ombak yang *mushy*⁷⁴. Hanya ada Resa, Dwi dan

⁷² Angin bertiup dari laut ke darat. Kondisi angin ini tidak bagus untuk *surfing* karena bentuk ombak tidak beraturan dan tidak membuka.

⁷³ Kondisi laut sedang berangin

Ladun di pantai. Hari sabtu pagi ini yang lain masih di sekolah. Mereka bertiga libur (satu sekolah) dan bisa langsung *surfing* dari pagi. Mereka kelihatan bingung sambil mengamati ombak di tiap *point*. Dwi kemudian memutuskan untuk *surfing* di Odie, alasannya "itu lumayan ada keliatan *peak-nya*. Tuh lihat (sambil menunjuk ke satu ombak yang tiba-tiba muncul bernukuran *shoulder high*⁷⁵) wiihh keren kan besar". Ekspresi wajahnya menunjukkan dia tidak sabar untuk mengambil ombak ini. Kemudian Dwi berbicara ke Ladun dan Resa, "*aya nu badag hiji. Alus meureun? Ngojay? Arekan lah.*" Ladun bilang pada saya kalau ombak tadi itu kurang sempurna untuknya. "Itu ombak emang gede, tapi ada *section*⁷⁶, gak mulus ngebuka, gimana Dwi (kemudian bertanya kembali ke Dwi)?" Dwi juga setuju kalau *section* membuat ombak tidak mulus, tapi tidak ada pilihan lain. Dia tetap memutuskan *surfing*, dan mulai mengoles papannya dengan *wax*⁷⁷ supaya tidak licin. Resa sendiri kelihatan belum mau *surfing*. Dia bilang, "ah nanti dulu. Anginnya masih begini. Ini kan mendung, kalo diujanin langsung beres, tunggu aja ujan." Resa mengamati selama ini, jika kondisi laut berangin dan kemudian hujan turun (tidak sekedar gerimis), situasi akan membaik. "biasanya kalau abis ujan itu malah *glassy*⁷⁸ ombaknya. Jadi aku mah tunggu sebentar lah" kata Resa. Ladun sendiri yang masih bingung, karena ada beberapa *set* berukuran *shoulder high*, namun kadang *close out*⁷⁹, atau ada *section*⁸⁰. Situasi ini dianggap Ladun berbahaya. Kondisi *point* lain juga lebih buruk baginya, karena hanya kelihatan *whitewater*. Ladun lalu duduk sebentar mengamati Dwi yang sudah di *line up*. Beberapa ombak ukuran *waist* dan *knee high*⁸¹ berhasil dinaiki Dwi, sambil melakukan gerakan *snap* dan *floater*. Ladun jadi ingin *surfing* melihat Dwi bisa bermanuver, meskipun di permukaan ombak *sloppy*⁸². Saat Ladun masuk, *set* ukuran *shoulder high* kembali datang. Dwi tetap mengambil ombak ukuran besar ini, dan dengan lincah menghindari *section*. Dia tahu momentum yang tepat untuk setiap gerakan. Ladun hanya diam di *line up*, karena belum ada yang dianggapnya *rideable*⁸³. Dwi kembali naik di ombak yang bahaya. Dia *take off* di ombak yang seperti akan *close out*, dan memang demikian, tetapi sekali lagi menunjukkan kemampuannya. Dwi tetap berhasil berdiri, *drop* ke bawah ombak, sambil tangannya mengangkat ke atas menjaga keseimbangan. Saya pikir ini momen kritis, karena *take off* seperti ini berbahaya. Ladun akhirnya memutuskan *surfing* di atas ombak *back off*, yaitu pecahan ombak yang membentuk ulang jadi ombak utuh

Ladun, Dwi, dan Resa memiliki interpretasi terhadap kondisi *surfbreak* yang berbeda, meskipun terdapat persamaan terkait mana hal yang berbahaya atau justru

⁷⁴ Akibat kondisi berangin membuat ombak penuh dengan buih atau *whitewater*. Kondisi ini tidak baik untuk *surfing* karena tidak stabil untuk dinaiki papan selancar.

⁷⁵ Ukuran tinggi ombak sekitar bahu

⁷⁶ Ombak menutup lebih cepat dari perkiraan

⁷⁷ Lilin yang digunakan peselancar untuk permukaan papan sehingga tidak licin saat di laut

⁷⁸ Permukaan ombak jemih, biasa dalam kondisi baik untuk *surfing*

⁷⁹ Ombak langsung menutup di seluruh bagian sehingga tidak dapat dinaiki peselancar

⁸⁰ Ombak yang pecah lebih cepat dari perkiraan peselancar.

⁸¹ *Waist high* = ombak seukuran pinggang; *Knee high* = ombak seukuran lutut

⁸² Permukaan ombak yang tidak mulus atau bergelombang karena kondisi laut berangin

⁸³ Ombak yang dapat dinaiki peselancar karena pecah secara bertahap di setiap bagian.

mendukung untuk *surfing*. Seperti pendapat Ladun bahwa kondisi *point* Odie kurang baik, karena terdapat ombak *section*. Dwi dan Resa pun menyetujui pendapat itu, tetapi mereka menanggapinya dengan tindakan yang bervariasi. Hal ini karena *individuals can share the same schemas but not necessarily the same motivation to enact them. This can explain much of behavioral variability* (Strauss dan Quinn, 1997:102).

Mereka bertiga sama-sama berbagi skema *surfing*, tetapi memiliki perbedaan motivasi dalam mengeluarkan tindakan. Bagi Dwi yang termasuk sebagai peselancar *ripper* (lihat tabel 4 dan 5), praktik di berbagai kondisi ombak bukan suatu masalah, karena membutuhkan bermacam masukan untuk memperkaya skema *surfing*-nya. Selain itu, Dwi juga sudah biasa menghadapi ombak *section* di *point* yang sama, sehingga sukses berselancar di ombak jenis itu.

Resa menginterpretasikan kondisi ombak juga dalam kondisi yang tidak baik, tetapi dia menanggapi dengan tindakan menunggu sampai hujan turun. Resa memiliki pemahaman bahwa jika kondisi di laut sedang berangin atau *choppy* dapat diredakan oleh hujan. Oleh karena itu, Resa memilih untuk menunggu di pinggir pantai, alih-alih berselancar dalam kondisi itu. Hanya Ladun yang merasa bingung untuk mengambil keputusan saat menghadapi situasi tersebut. Dia memiliki pengalaman negatif beraktivitas pada keadaan ombak demikian, tetapi performa Dwi yang maksimal mendorongnya untuk ikut serta. Akhirnya Ladun pun *surfing*, meskipun praktiknya tidak sukses seperti yang ditampilkan oleh Dwi. Keberagaman respon itu menunjukkan bahwa *schemas unique to individuals are built up from idiosyncratic experience* (Strauss dan Quinn, 1997).

Tabel 12
Kategorisasi Ombak Oleh Peselancar SCCI

Pembedaan	Jenis ombak	Karakter fisik	Pengaruh untuk surfing
Arah ombak	<i>Left, right</i>	<i>Left: shoulder</i> ombak membuka ke arah kiri <i>surfer</i> saat di atas ombak <i>Right: kebalikan arah left</i>	Pembedaan teknik permainan <i>surfing</i> menjadi <i>backside</i> dan <i>frontside</i> . <i>Backside</i> jika membelakangi dan <i>frontside</i> jika posisi <i>surfer</i> menghadap ombak
Cara pecahnya	<i>Plunging, surging, spilling, back off, close out</i>	<i>Plunging</i> : ombak pecah seperti air tumpah, ada celahnya dan sangat cepat terjadi. <i>Spilling</i> : ombak pecah perlahan, hanya berbentuk buih saja di <i>peak</i> ombak. <i>Close out</i> : ombak pecah berbarengan di seluruhnya. Jadi langsung menutup dan tidak <i>rideable</i> . <i>Back off</i> : ombak seolah-olah mau pecah tetapi tidak ada <i>peak</i>	Cara <i>take off</i> berbeda-beda. <i>Surfing</i> ditampilkan berbeda teknik.
Kekuatan dorongan	<i>Heavy/hollow, mellow</i>	<i>Hollow</i> : ombak cepat dan kuat <i>Mellow</i> : ombak bergerak pelan	Kekuatan <i>stance</i> berbeda
Permukaan ombak	<i>Clean, sloppy</i>	<i>Clean</i> : permukaan ombak bersih, kebiruan atau kehijauan <i>Sloppy</i> : permukaan ombak banyak buih akibat laut berangin	<i>Surfing</i> lebih sulit saat <i>sloppy</i> . <i>Surfer</i> biasa memilih ke tempat lain
Bentuk ombak	<i>Barrel, bowl, mound,</i>	<i>Barrel</i> : bentuk ombak seperti terowongan dan <i>surfer</i> masuk di dalamnya	Sama seperti pecah Ombak
Lokasi pecahnya	<i>Beachbreak, shore break, outside, inside</i>	<i>Beachbreak</i> : ombak pecah di atas pasir <i>Shorebreak</i> : pecah di pinggir bibir pantai <i>Outside</i> : pecah di luar area point yangn sebenarnya <i>Inside</i> : pecah lebih dalam dari area point biasanya	Tingkat kemampuan <i>surfer</i> yang Beraktivitas di lokasi ini. Risiko bahaya karena bisa berbenturan dengan dasar laut
Ukuran	<i>Knee high, Waist high, Shoulder high, Head high, overhead high</i>	Ukuran tinggi dalam <i>surfing</i> berdasarkan bagian tubuh rata-rata <i>surfer</i> setempat	Menentukan peralatan <i>surfing</i> yang digunakan.

(Sumber: Hasil penelitian Merryrna,2010)

Kategori pada tabel 7 yang dibangun peselancar juga digunakan sebagai kriteria bersama mengenai kondisi ombak yang bagus atau tidak. Pemahaman (bagus dan tidak) itu pun berdasarkan pengalaman mayoritas peselancar menaiki ombak jenis tertentu. Bagi setiap anggota SCCI kriteria tersebut dapat bervariasi, karena "*Collective representations are parts of the given for each individual, yet each individual must construct private meanings.. The result is intracultural variations.*" (Gatewood,1985). Contohnya adalah Arifin dan Teguh yang menceritakan pemahamannya soal ombak:

"Dulu itu aku bingung, kok orang pada suka ombak *hollow, barrel*, apa itu? Kalo baru belajar mana tahu bedanya ombak ini, ombak begitu. Ya jadi penasaran *sih* mau tau yang *barrel, hollow* itu kayak apa. Nah satu kali lagi main di *sunset* ada ombak begini. Aku coba *take off*, dan berhasil digulung ombak sampai ke batu yang di ujung itu. Hehe.. Lama aku *gak* mau *nyobain* lagi ombak begini. *Tahunya* pernah aku nekad lagi *ngambil*, eh *bener-bener* bisa. Soalnya yang ini selamat di *barrelnya*. Hehe kayaknya *seneng banget*. Bangga *aja udah* pernah *ngerasain* yang *surfer* bilang paling asik. Tapi menurut aku, kriteria *barrel* yang bagus itu kalo lagi *glassy, off shore, head high dan pitching*. Baru *bener* bagus, *gak* sekedar *barrel*" (Sandi)

"Ombak yang bagus *mah barrel* soalnya paling menantang dan seru. *Kalo* untuk kontes bisa dapet ombak *barrel wah* bisa dapet nilai sepuluh. Itu ombak paling topnya di *surfing*, ya *kalo* bisa *milih* aku suka *barrel left, clean*⁸⁴ *aja*. *Barrel* kecil juga *gak* masalah buat aku, yang penting *sih* rasa *serunya* itu loh!" (Teguh)

Sandi dan Teguh menyetujui anggapan mayoritas *surfer* SCCI, bahwa *barrel* adalah jenis ombak terbaik untuk berselancar. Namun, seiring rutinitas praktik dan pengamatan, Sandi dan Teguh dapat memberikan keterangan detil terkait ombak *barrel* yang mereka senangi. Spesifikasi yang diberikan Sandi menunjukkan tipe ombak *barrel* ukuran besar dan berisiko fatal jika melakukan kesalahan tindakan. Sementara Teguh tidak mementingkan hal yang sama dengan Sandi, karena lebih memperhatikan soal arah ombak yang dapat mendukung posisi berdirinya (*stance*) lebih kuat. Artinya Teguh memikirkan kemudahan untuk menampilkan gerakan selama menaiki ombak.

⁸⁴ Kondisi laut tenang dan jernih karena cuaca yang cerah

Rules of Thumb

Variasi pengetahuan peselancar SCCI salah satunya disebabkan tidak ada acuan baku yang detil untuk digunakan bersama. Namun, ada aturan *rules of thumb* yang diacu bersama oleh *surfer* tetapi tidak rinci, kaku, dan bukan berdasarkan ketepatan ukuran. Pengetahuan ini pun terbuka untuk adanya penemuan baru melalui pengalaman individu. Terkait ini, Scott mengatakan, "*Certain practical choices can't even in principle be adequately and completely captured in a system of universal rules*" (1998:322). Berikut wawancara saya dengan Mumuh, yang mendukung pernyataan Scott:

- Mry: Pak Mumuh tadi saya lihat pas latihan itu anak SCCI cuma dilepas *aja* main sendiri-sendiri. Saya pikir bapak kasih *arahan*, atau ada *kayak* kelas *gitu* sebelum *surfing*
- Mh: Ah, *kalo surfing* mana bisa *diajarin kayak* di *sekolahan*. Malahan saya kadang merasa *kalo* sebetulnya *gak* ada guru *surfing*. *Kalo guide* ada. Hehe soalnya *kalo* orang mau bisa *surfing*, dia hams belajar sendiri. Percuma *dikasih* tahu banyak. Misalnya saya lihat *grommets* yang baru belajar nih. Terus ada kesalahan yang diulang-ulangin, misalnya *aja* dia *kalo stance* itu kakinya terlalu *rapet*. Kan jelas jadi *gak* tahan *gitu*, *kalo ombaknya besaran aja* udah pasti *ngebalik*. Nah ya bisa saya kasih tahu nih, eh kamu *gini gini perhatiin* ya. Saya *jelasin* juga kenapa alasannya ya, tapi kan dia belum tentu bakal begitu praktiknya kan. Mungkin *aja* ini jadi *masukin*, "oh kata Pak Mumuh *mesti bukaan* lagi". Tapi nanti *gimana* dia *bikin* posisi *stance-nya*, kaki apa yang di depan, lutut *gimana*, terus *kalo ombak besar* mana yang lebih *mainin* papan. Udh itu *sih* saya *gak* bisa kasih petunjuk apa-apa.
- Mry: sama sekali pak? *Kalo* belajar dari buku? Atau video *surfing*?
- Mh: ya itu dia tadi kan saya bilang *kalo* prinsip dasarnya bisa *aja*. Tapi udah ke *sananya*, *gimana ngembangin* dan *sesuaiin* ke ombak yang *macem-macem*, ya udah orangnya sendiri yang bakal *nemuin*. *Gak* bisa saya yang *ngasih*. Selama dia bisa *bikin* gerakannya, *gak wipe out*, ya sudah terserah, mau *gimana* caranya. *Kalo* selama *gak wipe out* berarti *bener* lah cara itu
- Ddn: ya *kalo* majalah itu buat kasih tahu, misalnya oh ada manuver baru, namanya ini, terus *kalo* kontes bisa *dapet* nilai bagus apa *gak*. Siapa *surfer pro* yang udah *mainin* cara begini? Terus langkah-langkahnya apa?. Tapi pas mau *dicobain*, ya mesti *nyari-nyari* lagi, mesti.. apa ya *ngomongnya*?
- Sdi: mesti *digodok* ulang teh! Hehe.. *gak* bisa main *ngikutin*. *Lagian* ya, *emang* semua *surfer* punya caranya. Mana *aja* ya yang cocok, ya berarti itu *bener* buat dia. Dan selama *emang* dia *tunjukin* juga, nih lo buktinya aku bisa *mainin* manuver ini. Tapi *gak* berarti kita main *nyontohin aja* caranya. Mesti diulang-ulang dulu, main *surfing* dulu yang banyak biar *dapet* sendiri. *Kalo ngikutin* patokan begitu, *style surfingnya* kaku. *Mending kalo* berhasil juga, *tahunya* gagal
- Mry: tapi *kalo ngebahas* ombak iya kan pak?

Mh: *kalo prinsip umumnya iya. Kayak bentuk, ukuran, kondisinya gimana itu iya. Tapi soal ombak mana yang bagus, yang mana yang gampang buat surfing atau buat bikin manuver, mana yang paling bikin seru, nah itu udah gak bisa didiskusiin. Udah ada versi masing-masing tiap surfer mah*

Para *surfer* tidak memiliki petunjuk praktik yang universal, karena tidak ada kodifikasi mengenai cara praktik yang paling tepat. Selama tindakan yang dilakukan berhasil, atau menggunakan *rules of thumb*, peselancar tidak mempertanyakan lagi hubungan kausalitasnya (Scott, 1998:323). Namun, bukan berarti peselancar SCCI tidak mendapatkan temuan baru dari pengalamannya. Scott pun menjelaskan bahwa *rules of thumb* dalam pengetahuan mētis bersifat terbuka pada penemuan atau kreativitas individu melakukan praktiknya (1998:320). Berikut cerita Arifin yang sejalan dengan hal ini:

“Dari awal main *surfing pake kayu*, juga kita *gak* pernah cari tahu ya, apa sih yang lain tuh tahu apa soal *surfing*. Hehe.. *emang* tahunya kita main *aja*. pokoknya *kalo* berhasil berarti cara yang tadi *bener*. Ya kita *ulangi* lagi. Terus *aja diulangi* begitu. Jarang, atau *gak* pernah tanya-tanya ke mana-mana. Tapi pas *udah ke sinian*, kan ada majalah *surfing* tuh, kayak *Surftime* lah. Di situ suka ada cara-cara *bikin manuver*. Tapi *kalo* menurut aku, *gak* cukup cuma baca, hafalin, terus pas main langsung bisa. haha.. panjang juga belajarnya. Ujungnya nanti juga *gak* terlalu sama, dari yang ditulis di majalah. Apa *aja trik-triknya*, ya main *aja* yang banyak biar *dapet*. Bingung ya belajar *surfing*?” (Arifin).

Arifin menjelaskan bahwa media seperti majalah *surftime*, memberikan informasi *rules of thumb* tentang cara melakukan gerakan. Ada petunjuk urutan langkah berselancar, serta pengenalan kategorisasi bentuk gerakan. Arifin bersama anggota SCCI belajar *rules of thumb* ini, tetapi individu bebas berkreasi. *Surfer* dapat memodifikasi pengetahuan praktiknya dengan penambahan unsur baru. Seperti Arifin yang membangun trik gerakan. Kreativitas ini terus berjalan, karena *surfer* selalu memperoleh masukan baru di setiap praktiknya. Hal itu sejalan dengan pendapat Barth (1987), bahwa *modification can made variation*. Proses kreatif peselancar menyebabkan variasi pengetahuan terus berkembang.

Rules of thumb yang ada dalam kegiatan *surfing* hanya sebatas panduan umum dan tidak bersifat kaku membatasi penemuan individu. Pada tabel 7 menunjukkan peranan *rules of thumb* dalam pelaksanaan *surfing* di dalam kelompok SCCI. Pelaksanaan gerakan *surfing* mengacu pada aturan umum, misalnya cara

paddle adalah mengayuh papan seperti gerakan tangan renang gaya bebas. Petunjuk tersebut hanya memberikan gambaran samar terkait pelaksanaan *paddle*, tetapi tidak ada aturan yang kaku seperti cara mengayuhnya, kedalaman tangan masuk di air, dan sebagainya. Hal terpenting dari *paddle* adalah peselancar harus memiliki ketahanan stamina, sehingga setiap orang bebas menemukan cara masing-masing yang membuatnya rileks tetapi bertenaga saat melakukan gerakan ini. Misalnya Arifin, Aday, dan Andre yang sepakat bahwa kerapatan jari mempengaruhi kekuatan mengayuh, sementara Bom-bom dan Sandi mementingkan kedalaman tangan di air.

Tabel 13
Variasi Pengetahuan Gerakan Surfing Anggota SCCI

Nama	<i>Paddle</i> (mengayuh papan surfing)	<i>Take off</i> (mengambil ombak)	<i>Snap</i> (gerakan membelokkan papan di atas ombak)	<i>Stance</i> (gaya berdiri di atas papan selancar)	<i>Speed</i> (menambah kecepatan saat di atas ombak)
Arifin	Mengayuh seperti renang gaya bebas. Tangan mengayuh sampai dalam di air. Jari tangan membuka.	<i>Paddle</i> kuat, kestabilan dijaga. Kejar <i>peak</i> sampai dapat. Setelah terasa didorong, berdiri dan jaga keseimbangan sampai ke bawah ombak	mulai dengan mencari <i>speed</i> ⁸⁵ . Setelah itu putar bahu ke arah ombak. Tambah putaran gerakan pinggang dan kaki untuk memutar papan ke bawah.	Badan agak membungkuk, kaki belakang lebih menekan papan. Jarak antara kedua kaki lebar. Kaki kiri di belakang (<i>goofy stance</i>)	Badan saja bungkukan ke depan, <i>speed</i> akan bertambah
Aday	Jari tangan rapat supaya menambah kekuatan <i>paddle</i> . Masukkan tangan dari ujung papan, tangan satu keluar, yang lain masuk. Demikian bergantian terus	Lihat pergerakan arah ombak saat mau pecah. Posisi <i>surfer</i> sejajar dengan arah ombak. Setelah berhasil dapat ombak, cepat berdiri, <i>stance</i> harus kuat saat <i>drop</i> .	Mulai dengan posisi <i>stance</i> yang kuat, cari <i>speed</i> . Putar papan ke arah ombak dengan beban di kaki belakang. Putar papan kembali ke bawah, dan pindahkan beban ke kaki depan.	Badan membungkuk, kuda-kuda kaki kuat dan sama rendah. Kaki ke arah di belakang (<i>natural stance</i>)	Mainkan tekanan kaki

⁸⁵ Kecepatan gerak peselancar di atas ombak

Dwi	Perhatian untuk <i>Paddle</i> , yang penting kekuatan dan cepatnya sama terus. Tangan saya biasa saja, tidak ditekuk atau bentuk tertentu.	Perhatikan <i>line up</i> , Jika tidak ada orang lain di atas ombak, baru mengejar <i>peak</i> . Fokus sama <i>paddle</i> . Kalau papan terasa bergerak (biasanya bagian ujung papan turun ke bawah), langsung berdiri.	Arahkan bahu ke ombak. Kaki depan lurus, buat putaran dengan menekan kaki belakang. Saat papan memutar, kaki depan menekuk dan belakang lurus. Beban tubuh pindah ke depan. Kaki belakang harus tetap stabil posisinya	Posisi kaki sejajar. Tidak ada yang lebih menekuk dari yang lain. Badan agak membungkuk dan bahu ke bagian depan papan. <i>Goofy stance</i> .	Posisi <i>surfer</i> ada di tengah ombak. Gerakkan papan naik dan turun dengan mengatur penekanan berat badan. Tubuh condong ke depan, dan mata ke arah ombak.
Sandi	Saat <i>paddle</i> , badan jangan ikut bergoyang. <i>Paddle</i> yang dalam, sampai melewati bawah papan. Dorongan juga dibantu dengan putaran bahu yang kuat.	Perhatikan posisi <i>peak</i> , bentuk, dan arah ombak. <i>Paddle</i> kuat dan cepat. Jika masih kurang dorongan, majukan badan sedikit ke ujung papan. Kalau ombak terlalu cepat, tarik badan ke belakang.	Kejar posisi sampai bagian ombak yang tidak curam. Bahu depan rendah mendekat ke kaki. Tekan lutut kaki depan, saat memindahkan beban dari kaki belakang ke depan. Jaga keseimbangan setelah berhasil memutar.	Kaki menekuk rendah. Bahu agak diarahkan ke bagian depan papan. <i>Natural stance</i>	Posisi ada di tengah ombak, kemudian luruskan kaki sampai papan terasa lebih cepat. Naikkan lagi papan ke atas ombak dan lakukan berulang kali
Andre	Cara <i>paddle</i> intinya kekuatan dan kecepatannya tetap. Jari tangan saya membuka dan rileks, tetapi masuknya di samping papan saja.	Pilih-pilih bentuk ombaknya. Beda karakter, beda caranya. Kalau ombak <i>hollow</i> kita fokus di momentum, karena salah waktu bisa gagal. Ombak <i>mellow</i> harus <i>paddle</i> yang kuat, karena susah mendorong	Mulai dari cari <i>speed</i> . Arahkan papan ke bagian mana akan <i>snap</i> . Putar papan, sambil menekan kaki belakang. Rasakan ombak mengangkat papan sampai di <i>lip</i> . Arahkan lagi papan ke bawah ombak, lalu turun ke bawah sambil kaki ditekuk rendah.	Kedua kaki tidak terlalu jauh jaraknya.. Kaki rendah menekuk. Badan juga bungkuk ke bawah. <i>Goofy stance</i>	Bawa papan meluncur ke bawah ombak. Tekan kaki depan lebih kuat. Gunakan juga kaki depan untuk mengendalikan papan

Bom-bom	<i>Paddle</i> yang terpenting adalah mengayuh dari dalam, jangan hanya di permukaan air.	Amati arah pecah ombak. Papan harus sejajar dengan ini, lalu <i>paddle</i> kuat ke arah sini. Begitu berhasil berdiri ke arah <i>shoulder</i>	gerakan <i>bottom turn</i> harus benar, lihat ke arah <i>lip</i> ombak, putar pinggang dan kaki ke arah sini, baru tekan kaki belakang dan putar badan ke bawah	<i>Goofy stance</i> . Kaki depan dan belakang sama rendah dan tegaknya (tergantung situasi). Badan sedikit ke depan papan	<i>Bottom turn</i> dan <i>top turn</i> dua teknik mendapatkan kecepatan
---------	--	---	---	---	---

(Sumber: Hasil penelitian Merryyna, 2008)

Konteks

Pengetahuan berselancar bersifat personal, karena dibangun berdasarkan pengalaman praktik setiap *surfer*. Hal tersebut mempengaruhi variasi individu dalam menampilkan performa selancar seperti pada tabel 7. Namun, di tengah keragaman pengetahuan dan tindakan itu, konteks dapat menjadi pembatas (Borofsky, 1987:122), dan memperlihatkan hal yang sama yang dibagi bersama oleh anggota SCCI. Seperti saat mereka mengikuti kejuaraan selancar air. *Surfer* SCCI yang biasanya memiliki keragaman gerakan, performa, serta jenis ombak yang disukai, dalam kontes atau kejuaraan akan berbeda. Mereka memiliki kesepakatan tentang macam gerakan, bentuk ombak serta strategi yang diterapkan untuk memenangi kontes. Hasil pengamatan lapangan saya berikut dapat menjadi contoh nyata bagi permasalahan ini:

Saya mengamati adanya kesamaan di antara peselancar SCCI terkait pengetahuan untuk kontes *surfng*. Pengetahuan itu digunakan para anggota SCCI sebagai strategi menghadapi kontes. Strategi tersebut antara lain, cara masuk ke *point* yang efisien, posisi menunggu dan mengambil ombak, jenis gerakan yang ditampilkan pada juri, dan bentuk ombak yang baik untuk diambil selama kontes. Jika pada kegiatan selancar sehari-hari mereka bebas menampilkan performa yang disukai, tidak begitu saat kompetisi berlangsung.

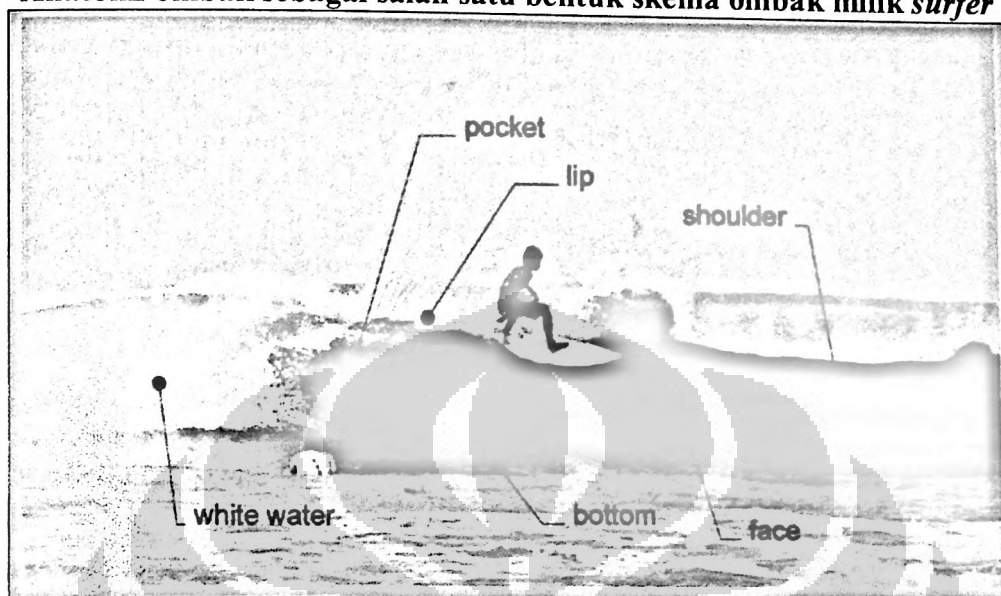
Surfer SCCI merupakan kelompok peselancar di Jawa Barat yang selalu mendominasi kejuaraan. Mereka memiliki strategi supaya unggul dari peselancar lain saat kontes berlangsung. Hal-hal yang diperhatikan sebagai sesuatu yang penting pada kontes mereka pahami bersama, artinya tidak bervariasi seperti pengamatan *surfing* sehari-hari. Pengetahuan tersebut mereka peroleh tidak dari *surfer* luar Karang Papak, tetapi berdasarkan pengalaman sendiri. Berdasarkan pengamatan itu,

dapat dipahami bahwa konteks pun menjadi cara bagi peselancar membangun pengetahuan (Borofsky,1987:130).

Konteks selain dapat menunjukkan batasan variasi, juga menjadi penyebab terjadinya keragaman pengetahuan dan tindakan. Seperti situasi di Karang Papak dalam waktu empat tahun terakhir, industri *surfing* nasional sedang memperhatikan perkembangan para peselancar muda setempat. Hal tersebut mempengaruhi cara mereka melakukan selancar air, yang berbeda ketika Didin dan yang lain (ketika para informan dalam skripsi ini) mulai belajar *surfing* karena tujuan mencari kesenangan. Pada konteks yang sekarang, ada ragam sikap yang dimunculkan anggota SCCI saat praktik. Sebagian anak SCCI menanggapi perhatian sponsor dengan giat berlatih gerakan agresif dan aktif dalam kontes (contoh: Sandi), ada juga yang mempelajari gerakan agresif tetapi justru menolak sponsor karena tidak menyukai suasana persaingan yang berlebihan (contoh: Didin), atau yang tetap menjalani *surfing* sebagai kesenangan, meskipun kadang mengikuti kontes (contoh: Bina). Itu menunjukkan bahwa ada pengetahuan yang mereka bagi bersama sebagai *surfer*, tetapi individu merespon perubahan konteks dengan cara yang berbeda (Sankoff,1971 dalam Boster dan Weller, 1990:172).

Glossary Bab IV

Gambar 25

Anatomi ombak sebagai salah satu bentuk skema ombak milik *surfer*

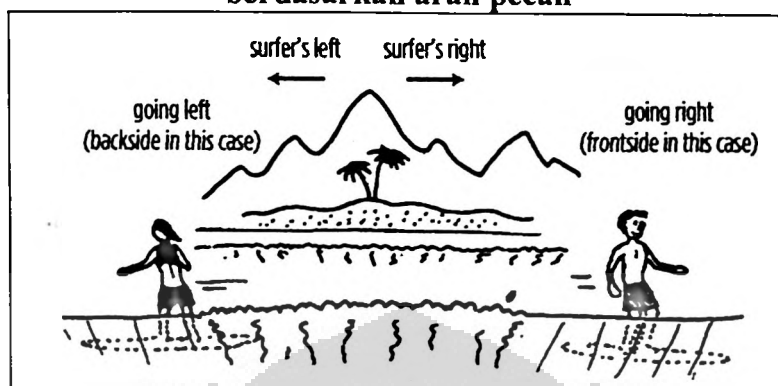
(Sumber: Dokumentasi Merryrna,2009)

Tabel 14
Keterangan Anatomi Ombak

Nama Bagian	Keterangan
<i>Shoulder</i>	Bagian ombak yang masih landai, terbuka, jauh dari peak. Ini adalah bagian untuk paddle menghindari ke tengah. Ombak yang untuk <i>surfing</i> ada shoulder (membuka). Arah gerak surfer menuju bagian shoulder.
<i>Peak</i>	Bagian ombak yang pertama pecah, bagian yang dicari surfer untuk posisi take off. Point ombak adalah daerah di laut yang peak ombak muncul.
<i>Pocket</i>	Bagian pada ombak yang memiliki daya dorong. Letaknya diantara white water dengan ombak yang masih membuka. Surfer selalu berada tidak jauh dari pocket, supaya terdorong ombak
<i>White water</i>	Pecahan ombak berupa buih putih. Surfer harus menghindari white water ketika paddle ke point, karena bagian ini mendorong balik ke pinggir apa saja yang dilalui
<i>Bottom</i>	Bagian bawah ombak. Jika melakukan gerakan tertentu ada yang harus dimulai dari bagian ini
<i>Face</i>	Bagian ombak yang masih tegak berdiri. Disebut juga muka ombak. Jika ombak terlalu steep atau curam, surfer biasanya memegang face untuk membantu menjaga keseimbangan
<i>Lip</i>	Bagian ujung atas ombak. Bagian yang diperhatikan surfer saat ombak besar dan hollow, misalnya bentuk barrel. Supaya tidak kalah cepat dengan ombak, bagian ini harus diperhatikan. Ini juga yang dilihat jika ingin climbing dropping

(Sumber: Hasil Penelitian Merryrna,2009)

Gambar 26
Perbedaan cara berselancar yang berkaitan dengan kategori ombak
berdasarkan arah pecah



(Sumber: Robison, 2010)

Keterangan:

Left: ombak yang terbuka ke arah kiri *surfer*, sehingga gerakan dapat dilakukan ke arah ini

Right: kebalikan dari *left*, arah ombak ke kanan *surfer*

Frontside: *surfer* menghadap ke arah ombak

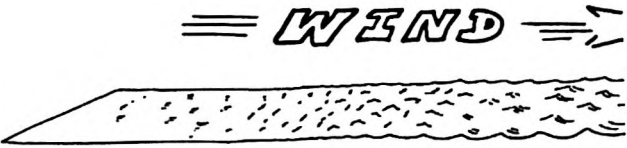
Backside: *surfer* membelakangi ombak

Tabel 15
Kategori gaya performa peselancar

Gaya berselancar	Keterangan	Gambar
Agresif	gaya performa berselancar yang cepat, lincah, dan menampilkan gerakan yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Ini identik dengan permainan <i>shortboarding</i> .	
Rileks	kebalikan dari agresif karena <i>surfer</i> melakukan gerakan dengan lebih santai dan lambat. Biasanya performa dengan <i>longboard</i> dilakukan peselancar dengan rileks.	

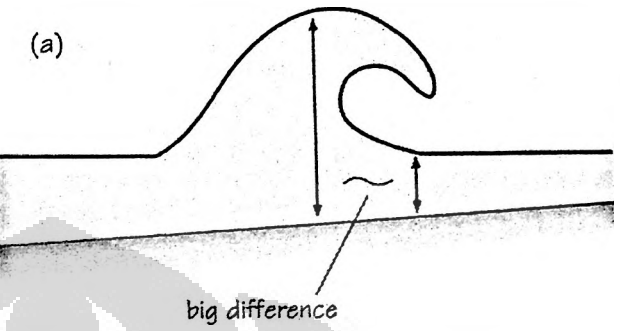
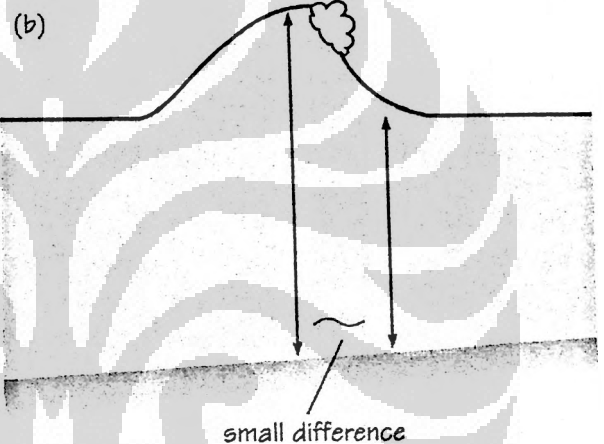
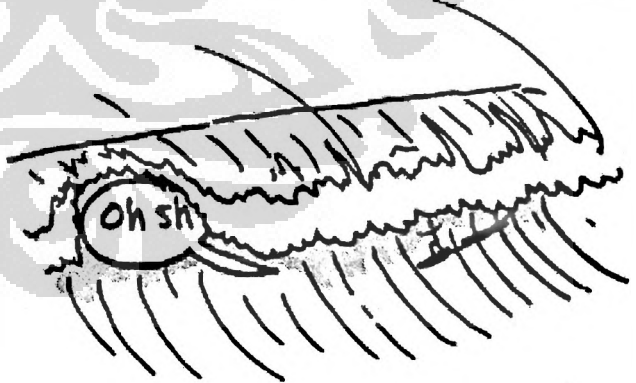
(Sumber: dokumentasi Merryyna dan Endro, 2009)

Tabel 16
Kategori kondisi ombak akibat pengaruh angin

Istilah	Keterangan	Gambar
<i>Choppy</i>	kondisi berangin yang menyebabkan ombak kecil dan bergelombang. Kondisi ini bukan keadaan yang baik untuk <i>surfing</i>	
<i>Mushy</i>	Kondisi ombak banyak <i>whitewater</i> atau pecahan ombak berupa buih	
<i>Slippy</i>	Ombak yang tidak beraturan bentuknya dan permukaannya bergelombang karena kondisi berangin	
<i>Clean</i>	Kondisi ombak yang mendukung untuk <i>surfing</i> karena sedang tidak berangin. Permukaan ombak jernih dan tidak bergelombang	

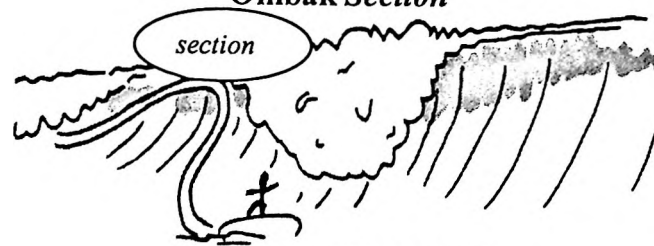
(Sumber: hasil penelitian Merryyna, 2008,dokumentasi Endro,2008;Robison,2010)

Tabel 17
Kategori ombak berdasarkan cara pecahnya

Istilah	Keterangan	Gambar
<i>Plunging</i>	ombak pecah seperti air tumpah, ada celahnya dan sangat cepat terjadi.	
<i>Spilling</i>	ombak pecah perlahan, hanya berbentuk buih saja di <i>peak</i> ombak.	
<i>Close out</i>	ombak pecah secara bersamaan di seluruh bagian. Jadi langsung menutup dan tidak <i>rideable</i>	

(Sumber: Butt dan Russell, 2002; Robison, 2010)

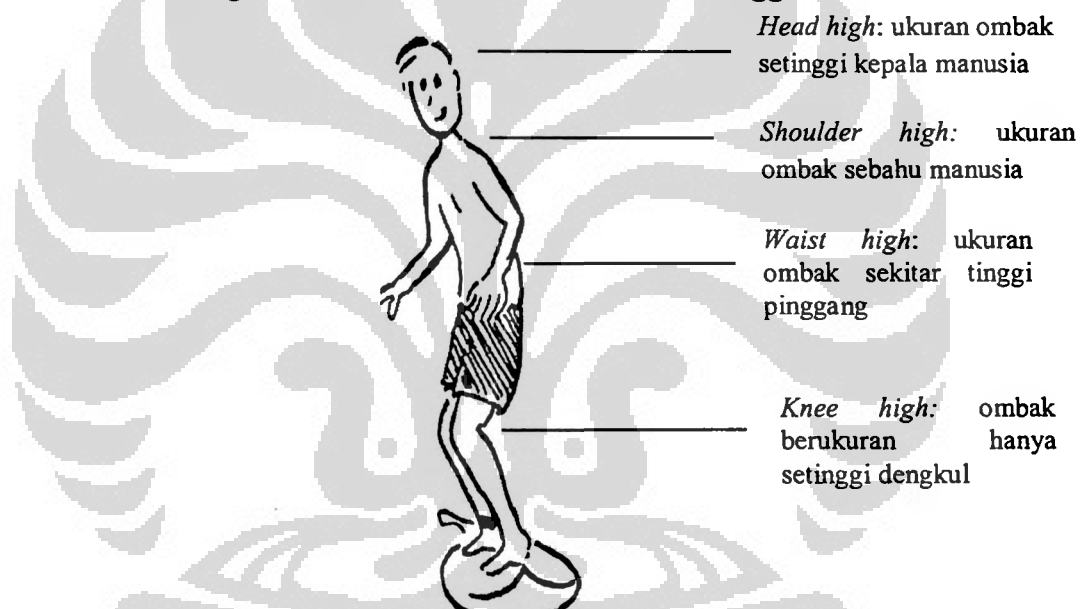
Gambar 27
Ombak Section



(Sumber: Robison, 2010)

Section: Bagian pada ombak yang pecah lebih awal dari perkiraan *surfer*. Kondisi ini dapat menjadi berbahaya jika ukuran ombak besar.

Gambar 28
Kategori ombak berdasarkan ukuran tinggi



(Sumber: Robison, 2010)

BAB V

Kesimpulan

Pembahasan pada bab-bab sebelumnya telah menunjukkan bahwa aktivitas selancar air berlangsung dalam situasi yang dinamis dan ambigu. Namun, pengetahuan tetap dapat terbentuk melalui hal-hal yang sama berulang atau mirip dengan pengalaman individu sebelumnya. Keberhasilan praktik *surfer* terkait kemampuan memahami perubahan situasi di lingkungan, dan menyesuaikan dengan tindakan yang tepat. Dalam kasus ini, setiap praktik merupakan pembelajaran yang baru karena kondisi ombak selalu berubah. Ini artinya pengetahuan peselancar terus dalam proses pembentukan.

Saya menemukan bahwa terdapat beberapa aspek yang saling terkait saat pelaksanaan *surfing*. Pada penelitian Keller dan Keller (1996) ada 3 aspek, antara lain: individu, materi, dan dunia sosial. Dalam kasus ini ada satu lagi yang juga penting, yaitu aspek lingkungan fisik. *Surfer* harus mempelajari soal gerakan (individu), ragam papan selancar (materi), aturan berinteraksi dengan *surfer* lain selama di laut (sosial), serta memahami kondisi lingkungan fisik –khususnya ombak dan *surfbreak*-. Pentingnya pembelajaran lingkungan bagi peselancar terbukti dari pengetahuan khas kelompok ini mengenai ombak.

Pada bab tiga saya telah menjelaskan cara peselancar memahami dinamika *surfbreak*, ombak, dan gerakan dengan menggunakan pendekatan koneksionis. Oleh karena itu, dalam skripsi ini pengetahuan *surfer* dipahami sebagai skema atau kumpulan informasi yang diproses secara bersamaan dan menghasilkan suatu keluaran. Misalnya, tindakan *surfer* menentukan lokasi *surfing*, memilih ombak, atau cara menampilkan performa. *Surfer* selalu mengamati kondisi *surfbreak* sebelum beraktivitas, sehingga mereka mendapat masukan untuk membentuk skema *surfing* yang sesuai di setiap praktik. Skema *surfing* yang biasanya diaktifkan merupakan kombinasi dari beberapa skema lain, seperti: skema ombak, skema angin, skema cuaca, dan skema bahaya. Seperti pada kasus Ladun, Resa, dan Dwi yang bersama-sama mengamati kondisi ombak di *point* Odie. Unsur-unsur pengetahuan seperti

kondisi permukaan, ukuran, dan bentuk pecahnya ombak membentuk skema ombak, kemudian mereka kombinasikan dengan skema angin (unsur yang membentuk: arah dan kecepatan angin), dan cuaca. Hasilnya adalah kesimpulan bahwa ombak tidak dalam keadaan baik, sehingga mereka memutuskan untuk menunggu perubahan cuaca sejenak.

Berdasarkan penjelasan di atas, skema *surfing* yang digunakan peselancar terdiri dari beberapa skema turunan yang saling terkait satu sama lain. Pembentukan skema turunan ini berdasarkan pengalaman praktik setiap orang. Latihan dalam berbagai situasi akan memperkaya skema si *surfer*, karena dia menerima banyak masukan untuk memahami dinamika kegiatan ini. Semakin banyak skema yang dimiliki seseorang, berarti kemampuan yang dia miliki juga semakin mapan. Skema tersebut menjadi mantap ketika *surfer* mampu menyesuaikan tindakan dalam kondisi yang berubah-ubah, serta dapat berselancar di berbagai lokasi *surfbreak*.

Pada kasus ini, isu yang juga menarik untuk diteliti adalah variasi pengetahuan dan tindakan dalam kelompok peselancar SCCI. Mengapakah diversitas muncul di antara orang-orang yang melakukan kegiatan yang sama dan berinteraksi setiap hari? Tidak mudah bagi saya untuk menuliskan persoalan tersebut karena harus mencari aspek sosial di balik suatu keragaman. Pada etnografi yang sudah ada, seperti Barth (1987) dan Borofsky (1987), membahas variasi sebagai bukti bahwa pengetahuan tidak statis, tetapi terus dalam proses pembentukan. Cara pengetahuan tersebut diperoleh, digunakan, dan dialihkan oleh anggota kolektif merupakan unsur-unsur yang menyebabkan dinamika pengetahuan. Oleh karena itu, saya menganggap bahwa variasi pengetahuan dan tindakan di antara *surfer* Karang Papak tidak terjadi secara arbitrer. Keragaman tersebut memiliki hubungan kausalitas dengan suatu gejala umum di dalam kehidupan sosial peselancar SCCI. Seperti cerita Mumuh bahwa seorang *surfer* mapan harus memiliki kreativitas dalam menampilkan gerakan. Artinya, individu justru memperoleh dorongan dari kolektif untuk melakukan modifikasi terhadap cara menampilkan *surfing*, dan pengetahuan praktik berselancar terus mengalami perubahan. Pada kasus ini, kreativitas individu mudah terjadi karena pengetahuan peselancar termasuk *mētis*, yaitu kemampuan praktik berdasarkan

pengalaman beraktivitas. Tidak ada standarisasi atau kodifikasi pengetahuan yang membatasi terbentuknya masukan-masukan baru.

Pada kelompok SCCI, variasi pengetahuan dan tindakan juga berhubungan erat dengan identifikasi diri setiap anggota dalam dunia sosial yang melingkupi aktivitas selancar di Karang Papak. Identifikasi diri berpengaruh pada motivasi peselancar menguasai praktik, intensitas keterlibatan dalam kegiatan, serta tingkat kemampuannya. Ini menjelaskan keragaman performa dan tujuan para peselancar SCCI, meskipun mereka mengawali belajar *surfing* dengan bersama. Pengalaman juga penting memengaruhi pemahaman dan tindakan peselancar. Namun, seperti pendapat Strauss dan Quinn (1997) bahwa skema dapat dimiliki bersama bila individu-individu memiliki pengalaman yang sama, dan sebaliknya jika ada perbedaan pengalaman. Selain pengalaman, konteks juga dapat menjelaskan terjadinya kesamaan tersebut. Seperti pada saat mereka mengikuti kejuaraan *surfing*. Saya menemukan bahwa mereka memiliki strategi bersama untuk memenangkan kompetisi. Jika saat latihan performa dilakukan *surfer* Karang Papak dengan cara yang bervariasi, tetapi sebaliknya saat kontes karena ada tujuan untuk menjadi juara. Pengetahuan untuk mencapai tujuan itu yang mereka miliki secara bersama.

Daftar Pustaka

Barth, Fredrik

1987 *Cosmologies In The Making: A Generative Approach To Cultural Variation In Inner New Guinea*. Cambridge: Cambridge University Press

Borofsky, Robert

- 1987 *Making History: Pukapukan Anthropological Construction of knowledge*. New York: Cambridge University Press
- 1994 "Introduction" dalam R. Borofsky (Peny.) *Assessing Cultural Anthropology*. New York: McGraw-Hill. Hlm. 1-28.
- 1994 "The Cultural in Motion" dalam Borofsky, Robert (Peny.) *Assessing Cultural Anthropology*. New York: McGraw-Hill Inc. Hlm. 313-319.
- 1994 "On the Knowledge and Knowing of Cultural Activities" dalam Borofsky, Robert (peny.) *Assessing Cultural Anthropology*. New York: McGraw-Hill Inc. Hlm. 331-348
- Butt, Tony, Paul Russell dan Rick Grigg
2002 *Surf Science*. Honolulu: University of Hawaii Press
- D'Andrade, R.G.
1992 "Schemas and Motivation," dalam Roy D' Andrade dan Claudia Strauss (peny.) *Human Motives and Cultural Models*. New York: Cambridge University Press. Hlm. 23-44.
- Finney, Ben dan James Houstoun
1966 *Surfing: A History Of The Ancient Hawaiian Sport*. California: Pomegranate artbooks
- Ford, Nick dan David Brown
2002 *Surfing and Social Theory*. New York: Routledge.
- Gatewood, John B.
1985 "Actions Speak Louder Than Words" dalam Janet W.D. Dougherty (Peny.) *Directions In Cognitive Anthropology*. Chicago: University of Illinois Press. Hlm. 199-219
- Holland, N.
1992 "How Cultural System Become Desire: A Case Study of American Romance" dalam Roy G. D'Andrade & C. Strauss (Peny.), *Human Motives And Cultural Models*. Cambridge: Cambridge University Press. Hlm 23-44.
- Kampion, Drew
2003 *Stoked: A History of Surf Culture*. Utah: Gibbs-Smith Publisher

Keller, Charles dan Jane Keller

- 1996 "Thinking and Acting With Iron" dalam Jean Lave (Peny.), *Understanding Practice: Perspective on Activity and Context*. New York: Cambridge University Press. hal 125-143

Lave, Jean

- 1989 *Cognition in Practice: Mind, Mathematics and Culture in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 1996 "The Practice of Learning" dalam Jean Lave (Peny.) *Understanding Practice: Perspective on Activity and Context*, New York: Cambridge University Press. Hlm.3-32

Robison, John

- 2010 *Surfing Illustrated: An Illustrated Guide To Wave Riding*. San Fransisco: McGraw-Hill

Sands, Robert

- 2002 *Sport Ethnography*. Illinois: Human Kinetics Press

Scott, James

- 1998 *Seeing Like A State*. Boston: Yale University Press

Scribner, Sylvia

- 1985 "Knowledge At Work", *Anthropology & Education Quarterly* 16(3):199-206. Oxford: Blackwell Publishing on behalf of the American Anthropological Association

Strauss, C. dan N. Quinn

- 1997 *A Cognitive Theory of Cultural Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press

Vayda, Andrew

- 1994 "Actions, Variations, and Change: The Emerging Anti-Essentialist View in Anthropology" dalam Borofsky, Robert (peny.) *Assessing Cultural Anthropology*. New York: McGraw-Hill Inc. Hlm. 320-330

Jurnal

Barth, Fredrik

- 1995 "Other Knowledge And Other Ways of Knowing", *Journal of Anthropological Research* 51 (1):65-68
- 2002 "An Anthropology of Knowledge", *Current Anthropology* 43 (1):1-18

Booth, Douglas

- 1996 "The Technological and Cultural Determinants of Surfing", *North American Society of Sport History*. 22 (3):313-327

Cliffon Evers

- 2006 "*How To Surf*", *Journal of Sport and Social Issues* 30 (229):229-244. Australia: Sagepub.

Preston-Whyte, Robert

- 2002 "Constructions of surfing space at Durban, South Africa", *Tourism Geographies* 4 (3):307-328. London: Routledge.

Stranger, Mark

- 1999 "The Aesthetic of Risk: A Study of Surfing", *International Review for the Sociology of Sport* 34(265):265-276. Australia: Sagepub.

Tanis Thorne

- 1976 "Legends of the Surfer Subculture: Part One", *Western Folklore* 35(3):209-217. California: Western States Folklore Society Publisher.

Skripsi, Thesis dan Disertasi

Alex Mass

- 2006 *The Development of Enviromental Consciousness and Identity In Surfing Subculture*. Thesis Pascasarjana tidak diterbitkan. Australia: University of Queensland.

Hull, Stephen Wayne

- 1976 *The Sociological Study of Surfing Subculture In The Santa Cruz Area*. Thesis Pascasarjana tidak diterbitkan. California: San Jose State University.

James Ehrlich

- 2002 *The Search: Issue of Play, Identification, Agency, and Deviance In The Absence of Mainstream Sport Towards a Discovery of The Social*

Meaning of The Sport of Surfing. Thesis Pascasarjana tidak diterbitkan. California:University of California.

Leslie Kerby

2010

Surfing and Spirituality. Thesis Pascasarjana tidak diterbitkan. Hawaii:Pacific University.

Sarah Corner

2008

Ethnographic Exploration of Gender Experiences In a New Zealand Surf Culture. Thesis Pascasarjana tidak diterbitkan. Waikato:The University of Waikato.

Makalah

Gatewood

1994

Personal Knowledge and Collective Representations. Makalah dipresentasikan dalam The 93rd Annual Meeting of the American Anthropological Association (Nov. 30 - Dec. 4, 1994, Atlanta, Georgia)

Jane, Rebecca

2002

Citizens of Surfing. Makalah dipresentasikan dalam Oceanic Cultures Association Conference, Honolulu

Internet

Butts, Steve "Good To The Last Drop: Understanding Surfers' Motivations" dalam *Sociology of Sport Online* 4(1). <http://physed.otago.ac.nz/sosol/v4i1/v4i1butt.htm>

GLOSSARY

Aerial

Teknik melakukan gerakan terbang bersama papan ke atas ombak.

Backside

Sisi yang dibelakangi surfer saat riding. Misalnya ombak right, menjadi backside goofy surfer (ombak kanan menjadi backside surfer yang gaya berdirinya adalah kaki

kiri di belakang). Pembagian ini ada karena berarti teknik gerakan dan situasi yang dihadapi surfer berbeda saat menghadapi ombak yang berbeda arahnya.

Backwash

Ombak balik. Ini terjadi karena permukaan pinggir pantai yang terlalu curam, sehingga menimbulkan gelombang ombak yang kembali ke tengah. Efek backwash terlihat jelas ketika ombak balik ini bertabrakan dengan ombak yang datang ke pesisir. Hasilnya adalah semburan air yang tinggi dengan kekuatan dorong yang kuat juga.

Beach Break

Ombak yang pecah di atas pasir sebagai dasar lautnya.

Blown Out

saat angin onshore merubah kondisi ombak menjadi tidak bisa untuk *surfing* karena cepat menutup

Break, breaking

Ombak yang pecah akibat *swell* yang datang dari laut lepas sampai di bagian yang perbedaan kedalamannya signifikan.

Carve / Carving

Gerakan surfer di atas ombak yang sedang melakukan berbagai teknik. bila dilakukan dengan cepat akan terlihat seperti surfer sedang membelah (*carving*) ombak dengan papannya.

Caught Inside

surfer yang masuk terlalu jauh di area *point* sementara ombak pecah berada jauh darinya. Posisi ini membahayakan jika ombak dalam ukuran besar

Channel

Jalur arus pada surfbreak yang digunakan sebagai lokasi untuk paddling ke point. Disebut channel (saluran) karena posisinya di antara ombak pecah, tetapi tidak yang pecah di sepanjang jalurnya, jadi seperti sebuah terusan. Perjalanan surfer sampai ke point tidak akan terhalangi whitewater. Persoalannya adalah arah dan kekuatan dorongan arus. Jika searah ke point, akan membantu paddling. Jika sebaliknya, akan jadi tantangan untuk surfer.

Choppy

kondisi berangin yang menyebabkan ombak kecil dan bergelombang. Kondisi ini bukan keadaan yang baik untuk surfing

Clean

Kondisi ombak yang mendukung untuk surfing. Cuaca yang cerah, angin yang offshore, dan ukuran yang memiliki daya dorong.

Climbing and dropping

Gerakan surfer naik dan turun di atas ombak. Gerakan ini juga menghasilkan efek kecepatan pada laju papan

Close Out

Ombak pecah secara bersamaan di seluruh bagiannya, sehingga tidak bisa untuk surfing

Consistent

Kondisi ombak (ukuran dan frekuensi) yang mudah diprediksi, atau kondisi ombak yang cenderung stabil dari waktu ke waktu.

Dawn patrol

Kegiatan memeriksa kondisi ombak sejak subuh hari sebelum matahari terbit. surfer biasanya menjadi orang pertama yang berada di pantai pada hari itu.

Ding

Kerusakan pada permukaan papan surfing. Biasanya akibat benturan.

Drop

Tindakan surfer yang sedang meluncur turun dari peak ombak, setelah berhasil berdiri. Salah satu rangkaian tindakan dalam take off

Drop In

Drop in adalah tindakan yang salah dalam surfing. Terjadi jika surfer menaiki ombak yang bukan untuknya, yaitu di mana sudah ada surfer lain yang lebih dahulu menaikinya.

Face

Bagian permukaan atas ombak, di mana surfer berdiri

Flat

Kondisi tidak ada ombak yang bisa digunakan untuk surfing. Biasanya menunjuk ke keadaan laut sama sekali tidak ada swell yang datang. Hampir seperti danau.

Frontside

Kebalikan backside, yaitu ketika surfer berhadapan langsung dengan arah ombak. Misalnya ombak right adalah frontside surfer yang gaya berdirinya adalah kaki kanan di belakang. Biasanya surfer lebih gesit bergerak di posisi ini.

Glassy

ombak dalam keadaan jernih, tanpa buih, sehingga terlihat seperti kaca

Goofy / Goofy Foot

Gaya berdiri di atas papan surfing dengan kaki kiri di belakang

Head high

Ukuran ombak yang biasa digunakan surfer berdasarkan ketinggian rata-rata manusia. Head high berarti sekitar setinggi kepala, over head di atasnya, double over head dua kali dari di atas kepala, dan triple over head, dll. Biasa juga digunakan waist high, shoulder high, dan knee high.

Hollow

Ombak yang cepat dan berdaya dorong kuat. Biasanya berbentuk barrel. Ombak seperti ini termasuk ekstrim, tetapi banyak surfer yang menyukai surfing di ombak hollow.

Homebreak

Surfbreak yang menjadi lokasi utama seseorang melakukan *surfing*. *Surfer* terkenal sebagai subkultur yang senang melakukan perjalanan (*surf trip*). Namun ada satu *surfbreak* yang mana ia akan selalu kembali, sekaligus menjadi identitas dalam interaksi dengan subkultur *surfer* lainnya. Tempat ini disebut *homebreak*.

Inside

Lokasi take off yang dekat dengan curl

Kook

pemula dalam surfing, dan menggambarkan surfer yang tidak punya skill yang baik

Left

ombak yang membukanya ke arah kiri ketika surfer berdiri di atasnya.

Lip

bagian di ujung atas ombak yang akan pecah dan jatuh ke bawah. Di sini surfer melakukan teknik gerakan floater.

Lull

jeda antara set. Di saat ombak tidak ada dan semua surfer menunggu datangnya set baru

Mellow

Karakter ombak kebalikan dari hollow. Ombaknya pecah dengan perlahan dan daya dorongnya tidak kencang. Biasanya dicari oleh pemula yang baru belajar take off.

Mush

kondisi di mana ombak dalam kualitas yang tidak baik untuk surfing. Ombak tidak memiliki daya dorong yang cukup kuat untuk aktivitas ini. Biasanya terjadi saat angin onshore

Offshore

Angin yang bertiup ke arah laut. Ini adalah kondisi ideal yang mendukung ombak untuk kegiatan surfing

Onshore

angin yang bertiup ke arah daratan. Kondisi ini membuat ombak tidak bagus untuk surfing, karena ombak menjadi lebih cepat close out dan biasanya lebih tidak memiliki daya dorong

Peak

Bagian ujung atas ombak yang akan pecah

Peeling

Bentuk ombak dalam kondisi yang sempurna untuk kegiatan surfing. Dari lip hingga ke bawah, ombak membuka dengan pas untuk surfer dapat take off dan melakukan teknik gerakan.

Plunging wave

Ombak yang pecah dengan cepat, dan berdaya dorong kuat. Karakter ombak seperti ini adalah hollow. Butuh pengalaman praktik yang tinggi untuk bisa *take off* di ombak yang pecahnya seperti ini.

Point

Lokasi di mana ombak pecah. Perbedaan ukuran ombak akan merubah lokasinya, tetapi biasanya tidak akan terlalu jauh berbeda antara ombak dalam satu set. Ada banyak faktor yang mempengaruhi posisi ombak pecah, seperti angin, permukaan air laut, dan arus. *Point* bisa juga berubah-ubah posisinya dalam satu hari di jam yang berbeda. Di dalam satu area *surfbreak* bisa terdapat lebih dari satu *point*. Untuk itu *surfer* terlebih dahulu mengamati posisi *point* sebelum masuk ke laut.

Point Break

Ombak yang pecah dari satu *point* saja, sehingga bentuk dan arahnya beraturan. Ini terjadi akibat *swell* yang datang menghantam ke satu tempat, misalnya karang, batu, atau tebing. Hantaman tersebut menghasilkan dorongan balik ke arah pesisir. Setelah terdorong balik, permukaan air sekitarnya sudah dangkal (karena semakin dekat dengan bibir pantai) dan terbentuklah *surf point*. *Peak* ombak berada di lokasi yang sama, karena dibentuk dari proses dan di tempat yang satu.

Pull out

Tindakan surfer keluar dari ombak. Disebut juga kick out.

pumping

kondisi di mana ombak dalam keadaan bertenaga. Juga untuk menjelaskan tindakan surfer yang sedang menambah kecepatan

Radical

Terminologi digunakan untuk menyebut gerakan surfer yang dilakukan dengan cepat dan tingkat kesulitannya tinggi. Termasuk untuk menyebut kondisi yang ekstrim.

Re-entry

Teknik gerakan yang dilakukan surfer dengan cara bergerak ke bagian lip, seperti akan pull out tapi ternyata kembali lagi ke bawah.

Reef Break

Ombak yang pecah di atas karang sebagai dasar permukaan lautnya.

Regular Foot

gaya berdiri surfer dengan kaki kanan di belakang

Riding, ride

Menaiki ombak atau saat surfer berada di atas ombak.

Right

ombak yang membuka ke arah kanan ketika surfer berada di atasnya

Rip

aliran arus yang deras

Ripping

Sebutan jika *surfer* menunjukkan *skill* yang baik.

Section

lip yang menutup sebelum waktunya. Ombak tersebut dianggap pecah secara prematur, karena lebih cepat dibanding prediksi. Tidak terjadi section pada ombak yang bagus.

Set

Kumpulan ombak yang datang dalam satu periode

Shove-it

teknik gerakan surfer memutar papanannya 180 atau 360 derajat

Shoulder

Bagian ombak yang meninggi dan belum pecah.

Shore break

Ombak yang pecah di ujung garis pantai

Slash

gerakan cepat memutar papan di bagian atas ombak dan biasanya menyebabkan semburan air yang deras

Spilling

Ombak pecah dengan cara ini artinya secara perlahan tapi pasti. Kondisi ombak pecah pada umumnya, dan yang paling pas untuk surfing.

Spray

Semburan air yang terjadi ketika surfer melakukan gerakan secara cepat dan bertenaga. Spray memiliki nilai estetis, karena memperlihatkan kekuatan dorongan dan fleksibilitas tubuh surfer. Kekuatan tubuh, fleksibilitas dan keseimbangan adalah tiga hal yang memunculkan nilai estetis dari kegiatan ini.

Stance

Gaya berdiri *surfer*. Misalnya kaki kanan atau kiri yang di belakang. Perbedaan ini akan mempengaruhi cara bergerak *surfer*.

Steep

Bentuk ombak yang nyaris tegak secara vertikal. Biasanya langsung membentuk ombak barrel.

Stoked

ungkapan yang berarti sangat bahagia. Merujuk pada pengalaman surfer menaiki ombak

Surfbreak

Lokasi di mana ada ombak yang rideable untuk surfing.

Surf trip

Kegiatan *surfer* melakukan perjalanan ke *surfbreak* lain. Biasanya untuk mencari *surfbreak* baru, atau mencari kondisi ombak terbaik di waktu tertentu.

Surging

Ombak seolah akan pecah, tetapi tidak pecah, hingga mendekati bibir pantai. Kondisi ini terjadi akibat air laut yang terlalu dalam, tapi permukaan pesisirnya curam.

Swell

Gelombang yang akan membentuk ombak. Gelombang ini dihasilkan oleh energi dari angin yang berasal dari titik di mana terjadinya badai di tengah lautan. Angin kencang seperti dari badai akan mengalirkan energinya di atas permukaan laut, yang mana menjadi awal gelombang. Seiring perjalanan gelombang menjauhi daerah terjadinya badai, Ukurannya akan semakin besar karena sumbangan energi dari angin yang ditemukannya selama perjalanan tersebut. Semakin bertambah ukuran, berarti juga bertambah energi yang dibentuk di bagian bawah air. Dengan kekuatan dorongan tersebut, gelombang ini mencapai ke arah dangkal atau daratan, dan di situlah akan pecah menjadi ombak.

Swell direction

Arah swell. Surfer mengidentifikasi arah swell berdasarkan lokasi datangnya, bukan tujuannya.

Thruster

sebutan untuk papan surfing dengan tiga fin. Ini adalah papan surfing yang umum digunakan.

Tide

pasang surut

Tube

ombak hollow, di mana surfer berada di dalam ruang seperti terowongan yang dibentuk ombak jenis ini. Disebut juga barrel, keg, atau pit.

Wave period

Waktu yang dibutuhkan *crest* ombak melewati *pointnya* secara berurutan dalam satu *set*. Semakin cepat, berarti kualitas *swell* yang datang semakin baik untuk *surfing*.

Wax

lilin untuk membuat kasar permukaan papan surfing. Manfaatnya adalah supaya kaki surfer tetap menempel di atas papan surfing, tidak terpeleset ketika melakukan gerakan. Wax juga bisa digunakan sebagai bahan untuk membetulkan ding

Wipe-out

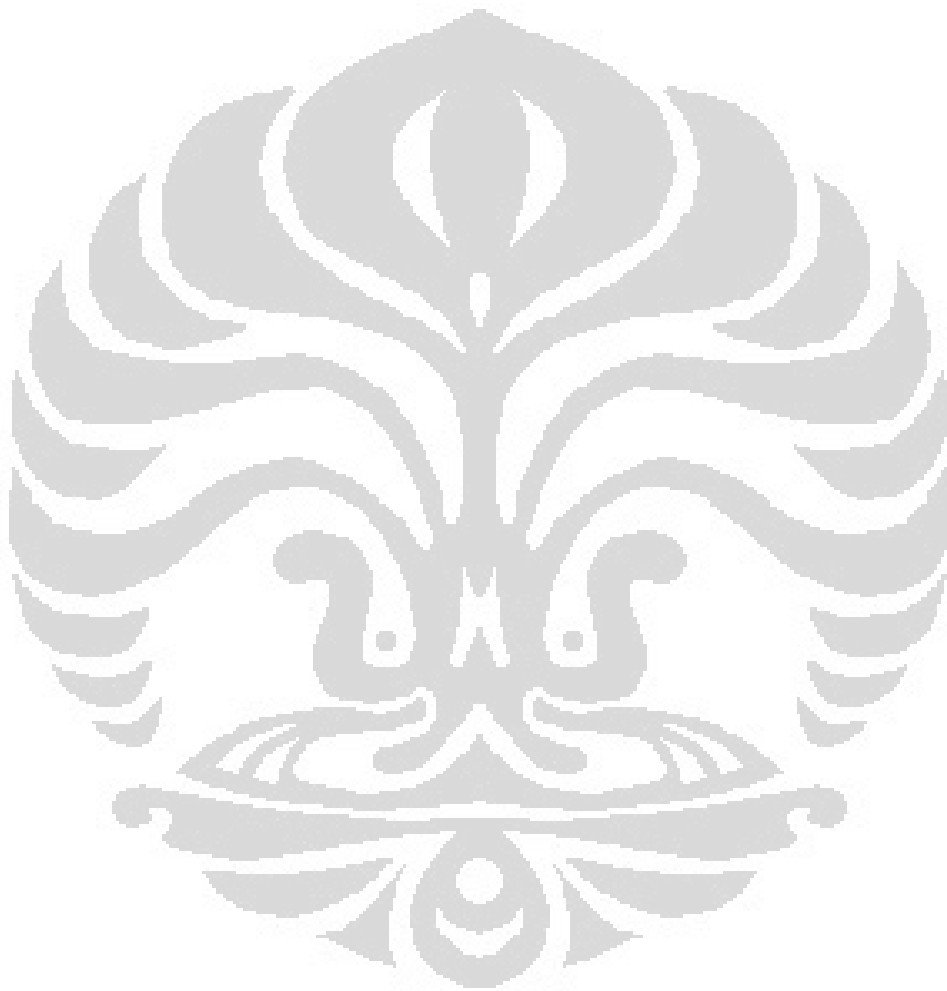
sebutan untuk peristiwa surfer jatuh dari atas papannya.

Whitewater

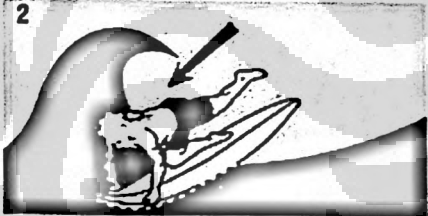
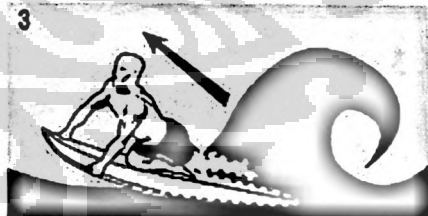
bagian ombak yang sudah pecah dan berbentuk buih

Whitewater

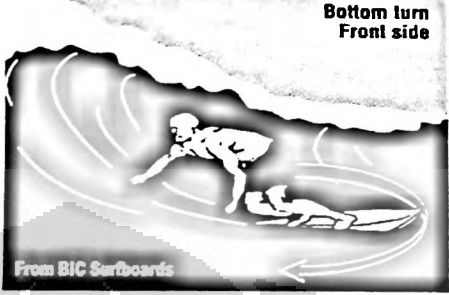
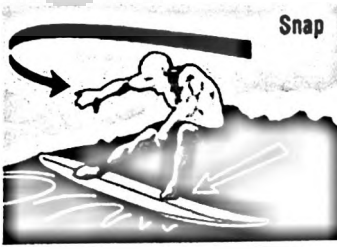
bagian ombak yang sudah pecah dan berbentuk buih

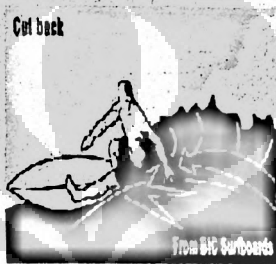


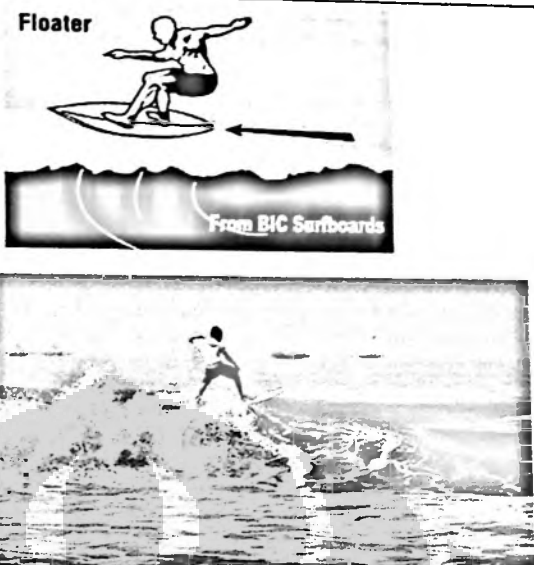
Daftar gerakan dasar *surfing*

Istilah	Penjelasan	Gambar
<i>Paddle</i>	Gerakan mengayuh papan <i>surfing</i> seperti berenang gaya bebas. Ini adalah gerakan paling penting yang harus dikuasai, karena di laut <i>surfer</i> bergerak terutama dengan <i>paddle</i> . Seperti untuk <i>take off</i> , bergerak menuju <i>point</i> , atau menghindari <i>impact zone</i> .	
<i>Duckdive</i>	Gerakan menyelam ke bawah <i>whitewater</i> . Teknik ini dilakukan dengan cara menekan <i>nose</i> ke dalam air, sambil menekan bagian belakang papan dengan salah satu lutut. <i>Surfer</i> bersama papanannya akan menyelam ke bawah, sementara <i>whitewater</i> melaluinya. Setelah dirasakan berlalu, <i>surfer</i> keluar dengan cara <i>tail</i> diinjak sambil mengangkat <i>nose</i> ke permukaan air.	  
<i>Take off</i>	Awal dari tindakan yang dilakukan <i>surfer</i> untuk menaiki ombak. Mulai dari <i>paddle</i> mengejar <i>peak</i> , berubah posisi dari tidur ke berdiri di atas papan, lalu meluncur turun dari <i>peak</i> ke	

Ragam gerakan berselancar

No	Nama gerakan	Penjelasan	Gambar
1	<i>Bottom Turn</i>	gerakan membelokkan papan di bagian bawah ombak, sesaat setelah berhasil <i>take off</i> dan <i>drop</i> . Gerakan ini adalah penentu untuk keberhasilan teknik gerakan selanjutnya. Surfer harus bisa melakukan bottom turn dengan tepat	   
2	<i>Snap</i>	Gerakan membelokkan papan dengan cepat, supaya surfer selalu berada di titik	

		dorongan ombak. Sering dilakukan di <i>crest</i>, karena surfer akan menambah kecepatannya bergerak di saat turn ke bawah.	
3	<i>Cutback</i>	Teknik gerakan surfer membalikkan arahnya kembali ke <i>peak</i> ombak. Biasa dilakukan jika surfer sudah berada terlalu jauh dari <i>peak</i> sehingga kehilangan daya dorong.	  

4	<i>Floater</i>	Gerakan naik di atas lip ombak yang pecah, kemudian turun kembali ke ombak yang masih membuka. Dinamakan teknik <i>floater</i> , karena surfer merasakan sensasi seperti mengapung di atas ombak.	 The image block for the Floater technique contains two parts. The top part is a diagram labeled 'Floater' showing a surfer on a surfboard riding the crest of a wave. An arrow points to the right, indicating the direction of movement. Below the diagram is a small credit: 'From BIC Surfboards'. The bottom part is a black and white photograph of a surfer performing a floater maneuver on a wave, with water splashing around the board.
5	<i>Tube Ride</i>	Teknik gerakan peselancar masuk di dalam gulungan air ombak <i>barrel</i> (seperti gambar di samping). Keberhasilan gerakan ini saat <i>surfer</i> dapat keluar dari gulungan ombak dengan tepat waktu dan seimbang	 The image block for the Tube Ride technique contains a single black and white photograph showing a surfer positioned inside the barrel of a wave, riding the face of the wave.

(Sumber: hasil penelitian Merryana, Dokumentasi: Merryana, Endro, 2009;
Surfervillage.com, 2009)

Daftar istilah bagian ombak

Nama Bagian	Keterangan
<i>Shoulder</i>	Bagian ombak yang masih landai, terbuka, jauh dari peak. Ini adalah bagian untuk paddle menghindari ke tengah. Ombak yang untuk surfing ada shoulder (membuka). Arah gerak surfer menuju bagian shoulder.
<i>Peak</i>	Bagian ombak yang pertama pecah, bagian yang dicari surfer untuk posisi take off. Point ombak adalah daerah di laut yang peak ombak muncul.
<i>Pocket</i>	Bagian pada ombak yang memiliki daya dorong. Letaknya diantara white water dengan ombak yang masih membuka. Surfer selalu berada tidak jauh dari pocket, supaya terdorong ombak
<i>White water</i>	Pecahan ombak berupa buih putih. Surfer harus menghindari white water ketika paddle ke point, karena bagian ini mendorong balik ke pinggir apa saja yang dilalui
<i>Bottom</i>	Bagian bawah ombak. Jika melakukan gerakan tertentu ada yang harus dimulai dari bagian ini
<i>face</i>	Bagian ombak yang masih tegak berdiri. Disebut juga muka ombak. Jika ombak terlalu steep atau curam, surfer biasanya memegang face untuk membantu menjaga keseimbangan
<i>lip</i>	Bagian ujung atas ombak. Bagian yang diperhatikan surfer saat ombak besar dan hollow, misalnya bentuk barrel. Supaya tidak kalah cepat dengan ombak, bagian ini harus diperhatikan. Ini juga yang dilihat jika ingin climbing dropping

(Sumber: hasil penelitian Merryana, 2008)

Daftar istilah bagian ombak

Nama Bagian	Keterangan
<i>Shoulder</i>	Bagian ombak yang masih landai, terbuka, jauh dari peak. Ini adalah bagian untuk paddle menghindari ke tengah. Ombak yang untuk surfing ada shoulder (membuka). Arah gerak surfer menuju bagian shoulder.
<i>Peak</i>	Bagian ombak yang pertama pecah, bagian yang dicari surfer untuk posisi take off. Point ombak adalah daerah di laut yang peak ombak muncul.
<i>Pocket</i>	Bagian pada ombak yang memiliki daya dorong. Letaknya diantara white water dengan ombak yang masih membuka. Surfer selalu berada tidak jauh dari pocket, supaya terdorong ombak
<i>White water</i>	Pecahan ombak berupa buih putih. Surfer harus menghindari white water ketika paddle ke point, karena bagian ini mendorong balik ke pinggir apa saja yang dilalui
<i>Bottom</i>	Bagian bawah ombak. Jika melakukan gerakan tertentu ada yang harus dimulai dari bagian ini
<i>face</i>	Bagian ombak yang masih tegak berdiri. Disebut juga muka ombak. Jika ombak terlalu steep atau curam, surfer biasanya memegang face untuk membantu menjaga keseimbangan
<i>lip</i>	Bagian ujung atas ombak. Bagian yang diperhatikan surfer saat ombak besar dan hollow, misalnya bentuk barrel. Supaya tidak kalah cepat dengan ombak, bagian ini harus diperhatikan. Ini juga yang dilihat jika ingin climbing dropping

(Sumber: hasil penelitian Merryana, 2008)