BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepeda adalah sebuah alat transportasi dan salah satu bentuk olahraga yang cukup popular. Sepeda pertama kali diciptakan oleh Baron Karls Von Draise pada tahun 1817(Arif: 2010: 22). Seiring dengan perkembangan jaman sepeda menjadi salah satu permainan olah raga yang cukup digemari seperti olahraga ekstrim olahraga ekstrim merupakan salah satu olah raga yang cukup populer. Pergeseran budaya dan sosial yang terjadi di Indonesia adalah olah raga ekstrim atau lebih dikenal dengan ekstrim *game* mulai dikenal dikalangan anak muda seperti olahraga *Skateboard, Inline skate, Motorcross* dan BMX. Salah satu permainan ekstrim yang cukup digemari adalah BMX. Olahraga yang berasal dari California pada tahun 1963, Schwin membuat sepeda dengan nama "*Sting Ray*", kemudian pada tahun 1969 anak-anak di California mengendarai sepeda *Sting Ray* di Palms Park dan melakukan balapan sepeda atau *BMX Racing* untuk pertama kalinya. Pada tahun 1984 *BMX Free-style* mulai muncul dan berkembang daripada *BMX Racing.*

Di Indonesia sendiri aksi sepeda BMX mulai dikenal sejak tahun 1984. Kategori BMX yang cukup digemari di Indonesia adalah *BMX Racing.* Namun sekitar tahun 1990 hingga 1996 permainan *BMX Racing* mulai ditinggalkan oleh anak muda di Indonesia.

Kemungkinan besar penyebanya adalah karena kurangnya kompetisi atau perlombaan, sehingga tidak ada ketertarikan terhadap olahraga tersebut. (Amir; 2010: 64)

Pada tahun 2000, BMX *Racing* mulai ditinggalkan oleh anak muda di Indonesia khususnya di kota Bandung, dikarenakan *BMX Free-style* lebih populer dibandingkan *BMX Racing.* Perbedaan antara *BMX Racing* adalah tempat bermain dan tata cara bermain olahraga tersebut. *BMX Racing* hanya mengandalkan kecepatan dan beberapa gundukan tanah untuk menjadi juara. Sedangkan *BMX Free-style* memperlihatkan beberapa trik gaya bebas dengan menggunakan beberapa gundukan tanah atau papan dan fasilitas umum seperti, trotoar, lapangan luas dan jalan raya untuk bergaya bebas.

BMX Free-style sangat sulit dilakukan, khususnya *BMX Free-style Aerial* karena kategori BMX ini membutuhkan teknik mengudara untuk bergaya bebas. Selain itu para pemain BMX sering memanfaatkan fasilitas umum yang secara tidak langsung bisa menganggu pengguna fasilitas umum tersebut. Hal ini bisa menyebabkan pandangan negatif terhadap olahraga BMX. Oleh karena itu olahraga kategori *BMX Free-style Aerial* sangat berbahaya bagi pemain BMX-nya sendiri maupun untuk orang lain. Para pemain BMX harus mengenal tatacara bermain BMX yang baik dan benar sehingga bisa meminimalkan kecelakaan seperti patah tulang, memar, pendarahan luar, bahkan gegar otak. Oleh karena itu *body protector* seperti helm, pelindung sikut, sarung tangan pelindung kaki sangat

dibutuhkan untuk meminimalkan kecelakaan. Namun kesadaran para pemain BMX untuk meminimalkan kecelakaan sangat kurang diperhatikan, hal ini disebabkan karena *body protector* cukup mengganggu para pemain BMX untuk melakukan ketangkasan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang Masalah di atas, dibuat Identifikasi masalah sebagai berikut:

- Masyarakat kurang mengenal olahraga ketangkasan BMX yang mengakibatkan perkembangan olahraga ini menurun.
- Dari hasil *questioner*, olahraga ekstrim seperti *skateboard* dan *motocross* lebih banyak disukai oleh masyarakat dari pada olahraga BMX, sehingga nilai jual terhadap olahraga BMX bekurang.
- Kurangnya media informasi tentang ketangkasan BMX.
- Para pemain BMX kurang memahami tentang tata cara bermain BMX yang baik dan benar sehingga tidak bisa meminimalkan kecelakaan.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat di latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalah difokuskan kepada: “Bagaimana tatacara melakukan olahraga ketangkasan BMX *Aerial*

untuk pemula yang dapat dipahami oleh remaja agar dapat meminimalkan kecelakaan.

1.4 Tujuan Perancangan

Dengan adanya media informasi ketangkasan BMX, diharapkan bisa meminimalkan kecelakaan yang terjadi terhadap pemain BMX serta memperkenalkan permainan ini, sehingga minat masyarakat terhadap permainan ini semakin banyak dan menjadi inspirasi untuk penulisan buku BMX yang selanjutnya.