BAB II

TINJAUAN PERANCANGAN BUKU TENTANG KETANGKASAN BMX AERIAL UNTUK PEMULA

Olahraga ekstrim seperti BMX berasal dari kebudayaan barat. BMX berasal dari kata *Bicycle motocross* tidak ada orang yang tahu siapa penemu BMX tersebut tetapi BMX berasal dari California, anak-anak California memodifikasi sepeda mereka agar terlihat seperti *Motocross.* Kemudian anak-anak di California balapan sepeda BMX atau disebut BMX *Racing.* Peraturan dan cara permainannya tidak jauh dari olahraga balap *motorcross* (Apep, 2007:16). Sedangkan menurut (Ahmad:2010:154) BMX adalah sepeda kecil tapi kuat. Biasanya untuk akrobatik atau lomba di litasan bergelombang.

2.1 Kategori BMX

Menurut (Apep, 2007: 39-43) BMX memiliki dua kategori yaitu BMX *Racing* dan BMX *Free-style.* Pada perkembangannya BMX Free-style memiliki beberapa kategori yaitu, BMX *Dirt jump,*BMX *Flatland* BMX *Park,* dan BMX *Street.*

2.1.1 BMX *Racing*

BMX *Racing* merupakan awal mulanya jenis sepeda BMX. *Racing* sendiri memiliki arti yaitu balapan, dengan kata lain *BMX Racing* adalah BMX balapan dengan sebuah sirkuit lengkap dan halang rintang berupa gundukan tanah yang dibuat sedemikian

rupa sehingga pembalap bisa berpacu. Perlengkapan dalam kategori olahraga BMX ini sama seperti olahraga *motocross* mulai dari helm, sarung tangan, *jersey* (pakaian balap), dan celana balap. Sepatunya berupa sepatu kasual, tidak seperti sepatu *motocross (Apep,2007).*

2.1.2 BMX *Free-style*

BMX *Free-style* berasal dari pecinta BMX yang sering bermain di jalanan *(Apep,2007). Free-style* sendiri memilik arti yaitu gaya bebas. Jadi bisa diartikan bahwa para pemain BMX ini benar-benar bergaya bebas yang sulit untuk ditiru dan dilakukan oleh orang lain. BMX *Free-style* lebih berkembang dan populer dibandingkan BMX *Racing. BMX Free-Style* dibagi menjadi dua kategori diantaranya *Flatland* dan *aerial* yang dikategorikan menjadi 3 kategori *Dirt jump, Park,* dan *Street.*

1. **BMX *Flatland***

   BMX *Flatland* tidak membutuhkan medan yang susah dalam permainannya hanya mengandalkan kreatifitas yang tinggi untuk bisa bergaya bebas diatas sepeda. Dengan medan tembok atau aspal yang lantainya rata. Oleh karena itu permainan BMX ini disebut *flatland.*

2. BMX Aerial

BMX Aerial adalah ketangkasan BMX dengan teknik mengudara *(Apep,2007).* BMX *Aerial* dibagi menjadi 3 yaitu:

- *BMX Dirt Jump*

BMX *Dirt Jump* hanya dilakukan ditanah, karena itu disebut Dirt jump. Dalam permainan ini hanya diperlukan gundukan-gundukan tanah yang cukup tinggi dan dibentuk sedemikian rupa sehingga dapat dipakai untuk melakukan trik-trik diudara. Gundukan tanah tersebut dibagi dua yaitu *take off* dan *landing.*



Gambar 2.1.2(a) *BMX Dirt Jump*
(Sumber: Dokumen pribadi)

- BMX *Ramps*

BMX *Ramps* adalah BMX yang melakukan trik mengudara dengan bantuan *vert.* Nama *vert* berasal dari kata *vertical* yang menunjukan jalur berhadapan berbentuk vertikal



Gambar 2.1.2(b) BMX *Ramps*
(Sumber: Dokumen pribadi)

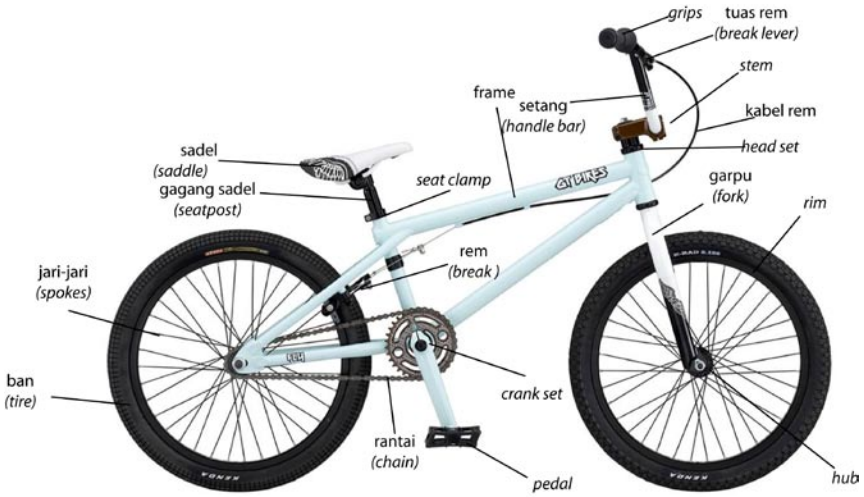
- BMX *Street*

  BMX *Street* atau sering disebut BMX jalanan. Kategori BMX ini dibagi menjadi dua yaitu *BMX Street natural* dan *BMX Street park*.

  - Sekelompok BMX *Street natural* bermain di tempat fasilitas umum yang sering mengganggu penguna fasilitas umum. *BMX Street* sering beurusan dengan kemanan, namun hal-hal tadi merupakan sebuah tantangan yang mereka cari untuk sebuah kepuasan ataupun pengalaman.
  - BMX *Street Park* adalah *alternative* dari BMX *Street natural*. Karena BMX Street bermain di Skate park atau dimana para pemain BMX *Park* berlatih. Hal ini mengurangi dampak negatif terhadap masyarakat dikalangan sekelompok BMX *Street Natural*.



Gambar 2.1.2(c) BMX Street
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 2.1.2 (d) Komponen sepeda BMX aerial
(Sumber: Dokumen pribadi)

2.2 Trik-trik Ketangkasan BMX *Aerial* Untuk Pemula

Untuk melakukan ketangkasan BMX diperlukan beberapa perlengkapan *body protector* seperti helmet, sarung tangan, pelindung sikut, pelindung lutut, serta pelindung tulang kering. *Body protector* merupakan alat pengaman untuk meminimalis kecelakaan. Dalam mempelajari ketangkasan BMX kemampuan untuk mengenal sepeda, dan menguasai trik *bunny hop*, dan memulai *jumping*/lompatan dengan gundukan tanah kecil. Ada beberapa trik BMX untuk pemula diantaranya:

1. *Bunny Hop*

Bunny hop adalah trik yang sangat dasar di BMX. Trik *Bunny Hop* diambil dari nama bintatang yaitu *bunny*/kelinci, karena trik ini hampir sama dengan lompatan kelinci. Trik *Bunny Hop* ditemukan oleh Dave Vanderspek sekitar 1983.



Gambar 2.2(a)*Bunny Hop*
(Sumber: Dokumen pribadi)

2. *One Hand*

Trik ini ditemukan oleh Mike Poulson sekitar tahun 1982 di bulan juni dan menjadi *cover* majalah BMX Plus. Trik ini sangat mudah, ketika sedang mengudara satu tangan dilepas dan ketika mendarat diusahakan agar kedua tangan sudah memegang stang.



Gambar 2.2 (b) *One Hand*
(Sumber: Dokumen pribadi)

3. *No Hand*

Trik ini ditemukan sekitar tahun 1983, trik ini merupakan kelanjutan dari trik *one hand*, ketika sedang mengudara kedua tangan dilepaskan dari setang, menjepit sadel jok menggunakan lutut merupakan kunci keberhasilan dari trik ini.



Gambar 2.2(c)*NoHand*
(Sumber: Dokumen pribadi)

4. *One Footed*

One footed adalah sebuah trik dengan melepaskan satu kaki dari pedal, bisa kaki kanan atau kaki kiri. Trik ini ditemukan sekitar 1979 dan dipublikasikan oleh majalah BMX Plus. Tingkat kesulitan tidak jauh berbeda dengan teknik *one hand* walaupun telat untuk mengembalikan kaki

ke pedal tidak akan terlalu fatal karena teknik ini lebih terkontrol.



Gambar 2.2(d)*One Footed*
(Sumber: Dokumen pribadi)

5. No Foted

Trik ini adalah kelanjutan dari trik *one footed*, yaitu melepaskan kedua kaki dari pedal saat melayang di udara. Trik ini ditemukan sekitar tahun 1983 oleh Ron Wilkerson. Teknik yang perlu diperhatikan adalah ketika mendarat kaki harus kembali menginjak pedal jika tidak akan mengakibatkan benturan yang keras pada tulang kering sehingga bisa mengakibatkan luka sobek, dan memar akibat benturan pedal. Maka gunakanlah alat pengaman *shin guard (*pelindung kering*)* untuk meminimalisasi kecelakaan tersebut.



Gambar 2.2(e) *No Footed*
(Sumber: Dokumen pribadi)

6. Cancan

Cancan adalah sebuah trik dengan cara melepaskan salah satu kaki kesamping yang berlawanan, dengan posisi kaki diatas batang sepeda dan dibawah tangan.



Gambar 2.2(f) *cancan*
(Sumber: Dokumen pribadi)

7. *No Footed Cancan*

No Footed Cancan merupakan teknik kelanjutan dari teknik *Cancan*, dengan cara melepaskan dan menendangkan kaki kesebelah kanan atau kiri. Trik ini ditemukan sekitar tahun 1995 oleh Brian Fooster.



Gambar 2.2(g*) No Foted Cancan*
(Sumber: Dokumen pribadi)

8. X-Up

Trik ini adalah trik yang sudah lama ditemukan ditemukan sekitar tahun 1970-an. Trik ini disebut *X-up* karena kedua tangan akan membentuk huruf X ketika melakukannya tetapi tangan tetap memegang setang.



Gambar 2.2(h) *Xup*
(Sumber: Dokumen pribadi)

9. Tabletop

Teknik *Tabletop* adalah dengan cara memiringkan sepeda kesamping kiri atau kanan. Trik ini merupakan trik yang cukup lama dan ditemukan sekitah tahun 1968 oleh Johny Tabletop.



Gambar 2.2(i)*Table Top*
(Sumber: Dokumen pribadi)

10. Nothing

Nothing adalah perpaduan trik *No Hand* dan *No Footed*. Trik ini ditemukan oleh Chris Mooler sekitar tahun 1988. Trik Nothing dilakukan dengan casra melepaskan tangan dan kaki secara bersamaan. Sebelum mempelajari trik Nothing harus bisa menguasai *No Hand* dan *No Footed* yang merupakan teknik dasar dari trik Nothing.

11. Tabogan

Tabogan adalah sebuah trik dengan cara satu tangan memegang sadel jok dengan tangan satunya tetap memegang setang. Trik ini ditemukan sekitar tahun 1986 oleh Jeff Tabachi.



Gambar 2.2(k) *Tabogan*
(Sumber: Dokumen pribadi)

12. *Barspin*

Barspin adalah trik yang disempurnakan dari trik busdriver. Teknik yang digunakan adalah dengan cara memutarkan setang tetapi tangan tidak menempel di setang dengan cara dibantu oleh dorongan tangan sehingga setang bisa berputar kemudian ditangkap oleh kedua tangan.



Gambar 2.2(l) *Bar spin*
(Sumber: Dokumen pribadi)

13. *Turndown*

Turndown adalah trik BMX yang tidak melepaskan tangan ataupun kaki, tetapi trik yang melipat posisi sepeda dengan posisi berdiri. Trik ini ditemukan sekitar tahun 1970 oleh Harry Leary.



Gambar 2.2(m)*Turn Down*
(Sumber: Dokumen pribadi)

14. Superman

Superman adalah trik dengan cara menendangkan kaki ke belakang tetapi tangan tetap menempel di setang. Trik *superman* diperoleh karena trik ini hampir seperti superman ketika sedang terbang. Trik ini ditemukan oleh Bob Kohl.



Gambar 2.2(n)*Superman*
(Sumber: Dokumen pribadi)

15. 360°

Trik 360° adalah trik memutar diudara 360 derajat. Tingkat kesulitan trik ini cukup tinggi karena, trik ini dilakukan dengan cara memutarkan badan dan sepeda kekanan atau kekiri. Trik ini ditemukan oleh Stu Thompson sekitar tahun 1975.



Gambar 2.2(o) 360°
(Sumber: Dokumen pribadi)

16. Tailwhip

Tailwhip adalah sebuah trik dengan cara melepaskan kaki kemudian memutarkan batang sededa 360° tetapi tangan tetap memegang setang kemudian ditangkap kembali oleh kaki di pedal. Trik ini ditemukan oleh Mat Hoffman sekitar tahun 1990.



Gambar 2.2(p) Tailwhip
(Sumber: Dokumen pribadi)

17. Backflip

Backflip adalah sebuah trik dengan melakukan putaran 360 derajat kebelakang. Trik ini ditemukan oleh Jose Yanez sekitar tahun 1984.



Gambar 2.2(q) Backflip
(Sumber: Dokumen pribadi)

2.3 Kecelakaan BMX

BMX *free-style* Aerial membutuhkan keberanian yang tinggi untuk melakukan teknik mengudara dan bila ada sedikit kesalahan bisa membuat sebuah kecelakaan dalam permainan ini. Oleh karena itu Perlengkapan *body protector* seperti *helmet stunt, helmet fullface, gloves, ellbow guard*, dan *shin guad* sangat dibutuhkan untuk meminimalkan kecelakaan, seperti patah tulang, memar, pendarahan luar, bahkan gegar otak.



Gambar 2.3(a*)* kecelakaan BMX
(Sumber:Pribadi)



Gambar 2.3(b*)* kecelakaan BMX
(Sumber:pribadi)



Gambar 2.3(c*)* kecelakaan BMX
(Sumber: Pribadi)

2.4 Media Informasi

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1994:880) media adalah alat untuk berkomunikasi seperti buku, koran, majalah, televisi dan radio. Dan definisi informasi menurut Gordon B. Davis dalam bukunya *Management Informations System: Conceptual Foundations, Structures, and Development* (1974 : 23) menyebutkan bahwa “informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata, berupa nilai yang dapat dipahami di dalam keputusan sekarang maupun masa depan”. Media informasi merupakan segala sesuatu yang menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan pengguna sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada pencarian informasi (Hestiasari, 2008).

Jenis-jenis media informasi dibagi menjadi dua yaitu (Setyowati, 2006):

1. **Media non cetak**

   Media non cetak merupakan media berupa radio, TV, internet, film.

2. **Media cetak**

   Media cetak antara lain buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain.

2.5 Media Informasi Tentang BMX

Media informasi merupakan kebutuhan manusia baik itu berupa tulisan, visual, dan audio. Media informasi yang pernah dibuat tentang BMX meliputi media cetak dan media non cetak. Media informasi berbentuk cetak dan non cetak yang pernah dibuat tentang BMX adalah:

- *Video* tentang ketangkasan BMX salah satunya adalah “Return BMX *Video*” Produksi Bandung BMX 2010, *Video* ini berisi ketangkasan BMX dan perjalanan pemain BANDUNG BMX kekota-kota Bessar.
- Majalah, majalah yang diterbitkan oleh Ripple Magazine, edisi 22 yang berjudul “Kerasnya Kehidupan BMX ditahun 80”.
- Laman yang telah ada adalah www.asosiasibmx.com dan bdg.bmx.blogspot.com yang menginformasikan tentang acara, perlombaan, atlit, dan group-group BMX. Selain itu *website* ini juga berguna untuk menjual kebutuhan tentang BMX.
- Buku, Buku yang diterbitkan oleh Apep berjudul “BMX Free-style tahun 2007.” Buku ini berisikan tentang awal mula perjalan BMX dan ketangkasan BMX berbentuk tulisan dan gambar berupa fotografi.

2.6 Pemecahan Masalah

Dari materi tentang ketangkasan BMX dan media informasi yang telah ada maka penyelesaian masalah yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan media informasi berbentuk buku tentang Ketangkasan BMX Aerial untuk Pemula. Buku merupakan media informasi yang cukup baik mudah dibawa sehingga para remaja bisa mengenal dan menyukai olahraga BMX ini dan perkembangan olahraga ini bisa berkembang. Sedangkan untuk para pemain BMX pemula diharapkan bisa mengetahui tata cara bermain BMX yang baik dan benar agar bisa meminimalkan kecelakaan. Karena media informasi tentang BMX berbentuk buku sedikit maka dengan adanya buku bisa menambah inspirasi untuk penulisan buku yang selanjutnya.

2.7 Segmentasi

Segmentasi yang diharapkan untuk mencapai target sasaran adalah:

2.7.1 Demografis

- Sasaran Primer

Usia	: remaja dan dewasa 15 tahun - 35 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki.
Status ekonomi	: menengah keatas
Pendidikan	: SMP, SMA, dan Mahasiswa.

Psikografis :Aktif, suka bergaul dan menyukai olahraga *Extreme,* dan juga Pecinta BMX.

Geografis : tinggal atau berada di Kota Bandung.

- Sasaran Sekunder.

Usia : 15 tahun - 35 tahun.

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.

Status ekonomi : menengah keatas.

Pendidikan :Pecinta olahraga, dan pengamat olahraga.

Psikografis : Aktif dan pencinta olahraga ekstrim.

Geografis : Orang-orang yang tinggal dikota-kota besar.