BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Sejarah *skateboard* diawali sekitar tahun 1950 di California, Amerika Serikat. Pada saat itu sedang banyak yang menggandrungi olahraga surfing dan sepatu roda, kemudian muncul olahraga baru yang diberi nama *sidewalk surfing* sebelum berubah menjadi *skateboard*ing, *skateboard* adalah gabungan dari olahraga *surfing* dan sepatu roda.

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki potensi kreatif. Banyak dari anak mudanya mempunyai berbagai kegiatan kreatif mulai dari *fashion*, dan olahraga. BMX, *Skateboard*, *Inline skate*, *basket ball*, sepak bola ,dan lain lain. Namun dari banyaknya kegiatan remaja, *skateboard* bisa dibilang olahraga yang cukup populer di Bandung terlihat dari antusiasme remaja yang setiap tahunnya bertambah banyak dalam setiap perayaan "*GO SKATEBOARDING DAY*" pada setiap tanggal 21 juni sejak tahun 2004 saat pertama kali ditetapkan tahun pertama hari *skateboard* seluruh dunia, dan tidak sedikit juga prestasi yang didapat dari olahraga ini yang menjadi faktor perkembangan *skateboard* di Bandung.

Masuknya *skateboard* di Bandung sekitar tahun 1975. Berkembangnya *skateboard* di Bandung berawal saat adanya *skate park* pertama di Taman Lalu Lintas, Jl. Belitung, itu menjadi cikal bakal perkembangan *skateboard* di Bandung pada awal tahun 1990-an dan pada saat itu banyak bemunculan komunitas-komunitas yang menekuni olahraga ini, namun pada saat itu masih sulit mendapatkan informasi mengenai *skateboard* dan menemukan toko-toko yang menjual berbagai macam tentang *skateboard*, menurut Charlie Hobbies pendiri Hobbies Skate House.

Perkembangan *skateboard* di Bandung dipacu juga dengan mulai banyaknya toko-toko yang menjual segala sesuatu tentang *skateboard* mulai dari *deck* (papan), *truck* (penyangga ban), *wheels* (roda), ditambah

beberapa prestasi yang didapat dari olahraga ini yang menjadi salah satu faktor perkembangan *skateboard*, serta pergaulan anak muda yang saling tukar informasi tentang olahraga ini.

Namun terbatasnya informasi tentang olahraga ini membuat mereka belajar sendiri atau dengan pengetahuan yang sedikit dan tanpa ada pelatih atau pembimbing, mereka mengembangkan permainan *skateboard* mereka dengan bermain dikomunitas atau tukar ilmu tentang *skateboard* antar sesama *skateboarder* lain.

Peminat pada olahraga ini tidak sebanding dengan informasi yang didapat tentang *skateboard*, tidak hanya nyali saja yang diperlukan untuk bermain *skateboard*, namun pengetahuan cara bermain yang benar pun harus didapat oleh para *skater* pemula dalam mempelajarinya, serta trik yang dilakukan pun sering kali tidak sesuai dengan apa yang seharusnya dipelajari bagi pemula, seharusnya ada tahapan-tahapan yang harus dipelajari terlebih dahulu bagi para pemula untuk mempermudah mempelajari trik selanjutnya dalam bermain *skateboard*, namun hal-hal seperti ini sering diabaikan karena kurangnya pembimbing profesional yang mengetahui secara benar dalam mempelajari trik dasar bermain *skateboard* bagi pemula dan hanya belajar dengan informasi seadanya.

Parahnya lagi resiko cidera yang bisa saja terjadi pada proses mempelajari yang kurang benar dan informasi yang salah bisa berakibat sangat fatal bagi *skater* itu sendiri, hasil wawancara dengan beberapa remaja yang baru memulai menekuni olahraga ini, mereka membutuhkan informasi yang lebih tentang olahraga untuk meninggkatkan kualitas dan tehnik yang baik dan benar dalam melakukan permainan *skateboard* mereka, ditambah dengan latihan yang cukup yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja asalkan tempat yang akan dipakai bermain sesuai dengan karakteristik *skateboard* dan diluar kewajiban akademis yang harus dipenuhi terlebih dahulu. Mempelajari *skateboard* seharusnya bisa lebih mudah apabila mengetahui proses yang benar dan sesuai dengan tahapan yang seharusnya dilalui terlebih dahulu tanpa meninggalkan atau meloncati tahapan yang seharusnya dipelajari telebih dahulu, hal tersebut

dapat mempermudah pada tahapan yang selanjutnya dalam mempelajari trik dalam permainan *skateboard*.

Kurangnya media lokal yang berfungsi sebagai sumber informasi tentang *skateboard* merupakan salah satu penyebab banyaknya target konsumen yang kurang mengetahui *skateboard* secara mendalam, kebutuhan target konsumen (remaja) atas literatur yang membahas *skateboard* secara terperinci dan terintegrasi dengan baik serta berbahasa indonesia masih belum bisa terpenuhi.

Kurangnya sarana untuk permainan *skateboard* tidak menyurutkan semangat untuk tetap bermain, dari sanalah *skater* kreatif memanfaatkan sarana umum yang ada, ada juga yang bermain disarana yang disediakan pihak tertentu yang peduli akan olahraga ini untuk bermain *skateboard*. Olahraga ini juga sering dianggap olahraga yang tidak murah, terbukti dari perangkat yang digunakan pada *skateboard* tersebut cukup mahal untuk seorang pelajar.

Kurang memahaminya cara bermain *skateboard* yang baik dan benar untuk para pemula, seperti mengabaikan keamanan, pemanasan untuk pelemasan sebelum bermain *skateboard*, mempelajari trik dasar bermain *skateboard*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disebutkan, maka identifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

- Masih kurangnya media informasi tentang cara bermain *skateboard* untuk para pemula.
- Kurangnya sarana untuk bermain *skateboard* dikota Bandung.
- Bayaknya minat remaja untuk menekuni olahraga ini
- Kurangnya media lokal sebagai sumber informasi yang meliputi secara rinci tentang *skateboard.*

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara memberi wawasan yang lebih pada remaja mengenai permainan *skateboard* serta memberikan informasi keterampilan bermain *skateboard* yang baik dan benar pada remaja atau pemula dikota Bandung melalui media informasi berupa teks atau pun visual.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari hasil analisa hanya membatasi permasalahan pada cara bermain mulai dari dasar seperti mengenalkan trik dasar seperti *ollie, frontside, backside, shove-it, kickflip, heelflip* dan kelengkapan untuk bermain skateboard seperti *kneepad, elbowpad, helm, dan sepatu.*

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun maksud dari perancangan sosialisasi bermain *skateboard* yang baik dan benar, untuk menginformasikan para *skater* untuk memperhatikan keamanan dan keselamatan dalam bermain *skateboard* dan juga mengajak para remaja untuk tertarik bermain *skateboard* yang baik dan benar.

Sedangkan tujuan perancangannya adalah untuk memberikan gambaran kondisi yang sebenarnya dan kewaspadaan para *skater* maupun para remaja yang berkeinginan bermain *skateboard* namun belum memahami cara bermain *skateboard* yang baik dan benar. Tujuan dari penelitian media informasi tentang *skateboard* dikota Bandung ini adalah:

1. Membuat media informasi tentang panduan cara bermain *skateboard* yang baik dan benar untuk remaja atau para pemula
2. Memberi informasi dan manfaat permainan *skateboard* guna menambah kualitas bermain *skateboard.*