BAB II
PERANCANGAN BUKU PANDUAN TRIK DASAR BERMAIN *SKATEBOARD* BAGI PEMULA

II.1 Sejarah *Skateboard*

Pertama kali diciptakan,(sekitar tahun 1940-1950) *skateboard* berbentuk seperti papan surfing yang kemudian bawahnya diberi roda (*roller skate*) dan tongkat kemudi (mirip otoped). *Skateboard* diciptakan pertama kali oleh pemuda-pemuda yang menyukai surfing di California, Amerika Serikat. Alat ini digunakan sebagai alat alternatif jika tidak ada ombak yang bagus disana, oleh karena itu sering disebut *sidewalk surfing.*

Memasuki tahun 1960, *skateboard* mulai diproduksi besar-besaran oleh perusahaan Roller Derby *Skateboard* dan perusahaan Makaha. Melihat perkembangan *Skateboard* yang semakin pesat, pada tahun 1967 Larry Stevenson, menerbitkan majalah yang khusus membahas dunia *Skateboard*, majalah tersebut bernama *Surf Guide*. Pada tahun yang sama pula, Stevenson membuat sebuah kompetisi *skateboard* pertama di Pier Avenue Junior School, Hermosa, California.

Setelah sempat populer, yang ditandai dengan berbagai kompetisi internasional, namun pada tahun 1967 pamor *skateboard* berkurang. Papan selancar darat yang menggunakan roda berbahan dasar mirip keramik ini licin dan tak bisa mencengkeram jalan, banyak *skater* cidera, bahkan meninggal dunia, saat bermanuver. Parahnya, beberapa kota di Amerika mengeluarkan larangan bermain *skateboard*. Industri *skateboard* pun tersungkur. Perusahaan besar seperti Makaha merugi dan gulung tikar.

Pada tahun 1970 Frank Nasworthy, melalui perusahaannya Cadillac Wheels, mengembangkan roda berbahan dasar *polyurethane*, yang kemudian lebih dikenal dengan nama*Cadillac*. Dia berharap agar orang yang gemuk pun bisa membeli papan *skate* dan memakainya.

Melihat kejayaan *skateboard*, maka semakin banyak perusahaan-perusahaan yang saling berlomba-lomba untuk menjadikan lahan ini sebagai ladang bisnis mereka. Salah satunya ialah Tracker Trucks yang

berdiri pada tahun 1976. *Skateboard* yang dihasilkannya pun jauh lebih bagus dari *skateboard* yang sebelumnya di pasaran. *Banana Board* menjadi papan yang cukup menjadi trend pada saat itu, bentuknya yang ringkas dan elastis membuat papan yang satu ini laris di pasaran. Belum lagi permainan warna dan desain yang sangat menarik yang terdapat pada papan tersebut. Kejayaan tersebut memang tidak bertahan lama, biaya yang sangat besar untuk membuat *skate park* menjadi sebuah masalah pada era tersebut.(http://green-cyber.forums.ag/t44-sejarah-*skateboard*ing-dan-perkembangannya-di-indonesia, diunggah jumat 27 mei 2011, 18:37 wib).

II.1.2 Sejarah Masuknya *Skateboard* Di Indonesia

Di Indonesia sendiri perkembangan olahraga *skateboard* ini masih tergolong sangat baru yakni sekitar tahun 70-an, pada era tersebut ada beberapa orang Indonesia yang menekuni olahraga ini. Peminatnya pun semakin banyak sejalan dengan waktu meskipun pada masa itu tidak pernah diadakan kejuaraan *skateboard* di Indonesia. Para *skater* mendapatkan informasi tentang *skateboard* dengan cara menonton *video* atau membaca majalah *skateboard* dari luar negeri. Cara mendapatkannya pun tergolong tidak gampang, cara termudah biasanya salah seorang teman memiliki kakak atau orang tua yang bekerja di luar negeri dan menitipkan oleh-oleh berupa *video* ataupun majalah *skateboard*, bahkan mungkin ada yang dibelikan *skateboard* lengkap, yang masih tergolong sulit dibeli di Indonesia.

Pada pertengahan tahun 90-an semakin banyak pemuda yang bermain *skateboard* karena sudah ada *skateshop* yang menjual peralatan *skateboard* secara lengkap meskipun tidak dengan legal license. Pada tahun 1996 Mr. Craig Huddleston membuka sebuah toko yang menjual *Surf, Skate* and *Street Apparel* dengan nama City Surf. Toko tersebut menjual segala pernak-pernik peralatan untuk *surfing* maupun *skateboard*ing. Dengan perkembangan pemikiran yang semakin kritis atas potensi *skateboard* di Indonesia, akhirnya Mr.Craig selaku pemilik City

Surf memiliki inisiatif untuk menggelar kejuaraan *skateboard* pada tahun 1998 di Jakarta. Ini adalah tahun pertama kalinya City Surf menyelenggarakan kejuaraan *skateboard* dengan skala lokal. Peserta yang hadir pun tidak terlalu banyak, karena memang masih tergolong olahraga minoritas dan awam. Kelas yang dipertandingkan dalam kejuaraan ini adalah *street course* dan *mini ramp*.

Melihat minat peserta yang sangat antusias dalam mengikuti kejuaraan ini, akhirnya tahun 1999 dan 2000 City Surf menggelar kembali kejuaraan *skateboard* dengan nama "City Surf Open *Skateboard* Competition" di Pulo Mas Jakarta Timur. Pada tahun 2001 City Surf mulai mencoba menyelenggarakan kejuaraan *skateboard* di luar Jakarta. Seri pertama berlokasi di Balai Kota Bandung. Pada saat itu kejuaraan *skateboard* ataupun olahraga *skateboard* itu sendiri masih tergolong olahraga yang identik dengan olahraganya orang bule. Seri kedua diselenggarakan di Balai Kota Surabaya. Memang pada tahun tersebut peserta belum sebanyak saat ini. Karena masih banyak yang belum mengetahui bagaimana carra bermain *skateboard* dan juga dimana harus membeli perlengkapan *skateboard*. Melalui kejuaraan ini, City Surf juga ingin menginformasikan kepada khalayak, bahwa telah dibuka toko yang menyediakan pakaian, aksesoris dan perlengkapan *skateboard* dengan nama City Surf.

Sejak itu perkembangan *skateboard* menunjukkan gejala positif. Sejumlah *skateshop* dibuka di Jakarta. Skate park juga dibangun. Geliat positif juga terjadi di sejumlah kota besar di Indonesia. Pihak industri tak tinggal diam, peluang ini dimanfaatkan untuk mendulang untung. Mereka membangun simbosis mutualisme dengan *skater* dengan menjadi sponsor: memberikan dukungan berupa produk hingga gaji. *Skateboard* kian bertaji ketika pada 1999 terbentuk Indonesian *Skateboard*ing Association (ISA), sebuah organisasi induk *Skateboard* Indonesia. ISA tercatat sebagai bagian dari Komite Olah Raga Nasional Indonesia (KONI) dari cabang Persatuan Olah Raga Sepatu Roda Seluruh Indonesia (Perserosi). Sayang, keanggotaan mereka tak menjamin datangnya dukungan pemerintah. Atlet

skateboard masih kesulitan mencari tempat berlatih yang memadai. Sarana dan prasarana juga terbatas.

Pada tahun 2002 City Surf memiliki komitmen tinggi akan memasyarakatkan olah raga ini dengan menggelar 3 seri dalam 1 tahun. Seri pertama tahun ini diselenggarakan di kemang *Skatepark* Jakarta pada tanggal 17 Maret 2002. pada saat itu kemang *Skatepark* adalah *Skatepark* permanen pertama di Jakarta. City Surf Open 1st Series *Skateboard Competition* ini dipertandingkan 2 kategori. Untuk kategori pertama adalah *Street Course*. Kategori ini pun dibagi menjadi 4 kelas yaitu Junior under 12 years old, Pemula, Menengah dan Amatir. Kategori yang kedua adalah *Bowl*. Untuk kategori ini hanya dipertandingkan 1 kelas yaitu *Bowl Open*.

Bowl adalah *skate course* yang tergolong baru di Indonesia dan Kemang *Skate park* lah yang pertama kali membuatnya. *Bowl* berbentuk mangkuk yang bulatannya bisa berbentuk benar-benar bulat, lonjong ataupun lebih kreatif lagi. Dengan munculnya banyak ide yang gila dan kreatif, akhirnya sering digelar kejuaraan khusus kategori ini yang lebih dikenal dengan *Bowl Rider*.

City Surf Open 2nd Series *Skateboard* Competition 2002 atau seri kedua ditahun 2002 diselenggarakan di Buqiet *Skatepark* Bandung tanggal 13 Juli 2002. Buqiet *Skatepark* terletak di daerah perbukitan di Bandung tepatnya Jl. Geger Kalong yang merupakan satu-satunya*Skatepark indoor* dengan *obstacle* permanen yang cukup lengkap. Terletak di daerah perbukitan di Bandung tepatnya Jl. Geger Kalong. Pada seri kedua ini hanya dipertandingkan kategori *street course* dan dibali menjadi 3 kelas yaitu Pemula, Menengah dan Amatir.

Seri terakhir di tahun 2002 ini adalah City Surf Open 3rd *Series Skateboard* Competition tanggal 29 September 2002. Lokasi kejuaraannya di Kenjeran *Skatepark* Surabaya. Kenjeran *Skatepark* ini merupakan satu-satunya *Skatepark* indoor pertama dan satu-satunya di Jawa Timur dan City Surf adalah yang pertama kali menggelar kejuaraan *skateboard* disana.

Seperti biasa kategori yang dipertandingkan hanya street course dibagi menjadi 3 kelas yaitu pemula, menengah dan amatir.

Seperti pada tahun sebelumnya City Surf open tahun 2003 akan diselenggarakan di 3 kota besar yaitu Jakarta, Bandung dan Surabaya. Untuk City Surf open 1st Series diselenggarakan Tanggal 23 Maret 2003 di Buqiet *Skatepark* Bandung. City Surf open 2nd Series diselenggarakan Tanggal 15 Juni 2003 di SMUN 1 Surabaya. Dan City Surf open 3rd Series diselenggarakan tanggal 21 September 2003 di Kemang *Skatepark* Jakarta.

Ditahun 2004 lalu, City Surf open juga diadakan di 3 kota besar dengan format pertandingan seri yang berbeda. Yaitu Simultanous Series. Maksudnya adalah seri yang sudah berlangsung selama tahun 2003 akan dilanjutkan ke seri-seri pada tahun selanjutnya.(http://green-cyber.forums.ag/t44-sejarah-*skateboard*ing-dan-perkembangannya-di-indonesia, diunggah jumat 27 mei 2011, 18:37 wib).

II.1.3 Perkembangannya di Bandung

Skateboard dikota Bandung banyak mengalami perkembangan yang sangat baik namun masih kurangnya sarana untuk bermain *skateboard* itu sendiri, *skateboard* di bandung sendiri terbilang sangat popular dikalangan remaja sejak adanya skate park yang pertama yang dibangun di Taman Lalu Lintas pada tahun 1978, perkembangan *skateboard* dikota Bandung sangat memberikan hal positif bagi para remaja. Menurut salah seorang pendiri Indonesia *Skateboard*ing Association (ISA), Charlie Jojaya Kusuma (40), *skater* asal Bandung memiliki sederet prestasi yang patut dibanggakan, baik dari skala nasional hingga internasional. Selain itu, *skateboard* juga terbukti mampu menjauhkan banyak pengaruh negatif pergaulan anak muda waktu itu.

Perkembangan gaya hidup *skater* yang awalnya dimulai dari komunitas *underground*, dinilai Charlie banyak menunjukkan geliat positif. Misalnya ada anak yang kerap minum alkohol atau nge-*drugs*, namun ketika menekuni *skateboard* melupakan hal-hal tersebut. Itu disebabkan

oleh keperluan stamina dan keberanian yang mengandalkan konsentrasi dalam permainan *skateboard*. Tak hanya sebagai olahraga, kini *skateboard* berkembang menjadi hobi sekaligus seni.

Olahraga asal Amerika Serikat ini mulai masuk dan berkembang di Indonesia, awalnya di kota Bandung sekitar tahun 1975. Booming *skateboard* semakin melanda ketika pada 1978, *Skatepark* disediakan di Taman Lalu Lintas, Jln. Belitung, Bandung.

Sejak pagi hingga malam hari, para *skater* berkumpul dan bermain di *Skatepark* Taman Lalu Lintas, tempat yang bisa dikatakan sebagai legenda *skateboard* Bandung. Tidak heran jika kemudian, banyak komunitas *skateboard* mulai bermunculan. Beberapa pertandingan seperti liga *skateboard* juga mulai diselenggarakan pada 1984.

"Alasan *skateboard* bisa *booming* salah satunya adalah karena olahraga ini unik. Mengendarai papan yang punya roda. Ibaratnya seperti melakukan selancar tapi di darat. Keunikan yang lain, lewat *skateboard* pemain juga bisa ber*evolusi*, mulai dari main biasa, jalan, melompat, naik *ramp*, memutar, dan lain-lain. Banyak yang bisa diulik dari *skateboard*," kata Charlie, yang kerap dijuluki Charlie Hobbies karena beliau juga mendirikan toko *skate* bernama "Hobbies".

II.2 Keamanan dan Kenyamanan

Menurut Gale Owen, *skateboard* adalah kegiatan olahraga yang sangat populer, khususnya dinikmati oleh orang-orang muda yang memiliki minat dan keberanian untuk olahraga ini. *Skateboard* ialah sebuah platform sempit dengan roda terpasang dan orang-orang naik diatasnya untuk bergerak cepat pada permukaan yang keras. Seperti semua kegiatan olahraga petualangan, *skateboard* dapat menyebabkan beberapa jenis cedera. Patah tulang atau keseleo merupakan jenis utama dari cedera. Ada beberapa tips aman, yang selalu harus diikuti oleh pengendara *skateboard* untuk menghindarkan diri dari cedera. Beberapa rekomendasi yang penting diberikan di bawah ini:

1) Seorang pengendara *skateboard* harus selalu menggunakan helm yang cocok dengan benar, penjaga pergelangan tangan, lutut dan bantalan siku & sepatu. Semua aksesoris ini digunakan sebagai alat pelindung.

2) Gunakan sebuah *skateboard* yang berkualitas. Ada berbagai jenis *skateboard* untuk semua jenis pengendara. Seorang *skateboardrider* pemula harus selalu menggunakan papan dengan *deck* lebih pendek, yang lebih mudah untuk dikuasai.

3) *Skateboard* bukan merupakan olahraga yang mudah untuk para newbie dan para pemula harus selalu mempelajari keterampilan dasar kegiatan olahraga ini. Berbagai teknik seperti melambat, berbalik, jatuh dengan aman, sangat perlu dipelajari untuk memulai *skateboard* pada permukaan yang keras.

4) *Skateboard* harus diperiksa secara menyeluruh sebelum naik. Bagian-bagian yang rusak atau longgar atau tepi tajam dipapan, roda yang retak, papan yang licin dapat menyebabkan cedera serius.

5) *Skateboard* tidak boleh dikendarai di jalan raya yang ramai karena dapat menyebabkan cedera serius. Sebuah tabrakan dengan kendaraan apapun dapat membuat pengendara *skateboard* menjadi korban.

6) *Skateboard* tidak boleh digunakan dalam kegelapan atau dalam cuaca yang basah, karena terlalu beresiko.

7) Pengamatan dan memilih area yang tepat sebelum mengendarai dapat membantu menghindari cedera. Permukaan yang kasar dan tidak beraturan dapat menyebabkan cedera.

8) Selalu dianjurkan untuk tidak mengambil risiko yang tidak perlu dengan trik sulit dan melompat sambil ber-*skateboard*. Seseorang harus menggunakan trik dan melompat, yang dikuasainya secara sempurna.

9) Hal ini juga sangat penting bagi pemain *skateboard* berada dalam performa fisik yang baik untuk menghindari diri dari cedera. Beberapa latihan peregangan selalu dianjurkan sebelum dan sesudah ber-*skateboard* untuk menghindari cedera otot.

10) Mempunyai pengetahuan yang baik untuk menangani masalah dalam keadaan darurat.

11) Satu dan hanya satu orang yang menggunakan satu *skateboard*. Tak boleh ada sharing karena dapat menyebabkan kecelakaan yang berbahaya.

12) Menumpang pada mobil, sepeda dapat menjadi sangat berisiko dan menyebabkan kecelakaan.

13) Anak-anak di bawah usia 14 tahun merupakan korban utama dari cedera *skateboard*. Jadi, seorang anak di bawah usia itu harus selalu di amati saat ber-*skateboard*. Naik *Skateboard* adalah dilarang untuk anak-anak di bawah usia tujuh tahun. Kurang seimbang, reaksi lambat, kurang koordinasi bagian tubuh, kekurangan keterampilan mengendarai, menjadi penyebab utama bagi anak-anak cedera saat ber-*skateboard*.

Ketika ber-*skateboard*, seseorang tidak boleh mengabaikan keselamatan mereka. Ketika pemain *skateboard* bermain sesuai aturan, maka semua orang dapat menikmati olahraga ini.

II.2.1Perangkat *skateboard*

1. **Deck (papan *skateboard*)**



Gambar II.1*Deck*
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Deck atau papan *skate* merupakan alat utama pada permainan *skateboard*,berfungsi sebagai pijakan seorang *rider* dan digunakan untuk melakukan berbagai macam trik.

Deck memiliki berbagai macam ukuran,dari yang kecil hingga yang lebar dan panjang, ukuranya dituliskan dengan angka ex: 7.3,7.5 dst. *Deck* juga memiliki berbagai macam jenis, ada yang *tail* nya lebih pendek dari *nose* nya, ada yang seimbang antara *nose* dan *tail* nya dan ada yang datar. Selain itu *deck* pun memiliki berbagai macam desain gambar, mulai dari sekedar tulisan hingga sebuah *graphic* yang *detail*.

2. ***Wheels* (roda)**



Gambar II.2*Wheels*
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Wheels atau roda dalam *skateboard*ing memiliki fungsi yang sama dengan roda yang ada pada motor maupun mobil, fungsi utama nya adalah untuk membantu berjalan. Kalian tahufungsi sebuah roda seperti apa. Roda dalam *skateboard* ada empat buah sebagai penopang papan *skate* dan membantu papan *skate* agar bisa menggelinding, model dan ukurannya pun bervariasi. Bahan pembuatan untuk roda *skateboard* terbuat dari *polyurethane* yang sudah terbukti kuat dan bisa meredam tekanan dari tubuh para *riders*.

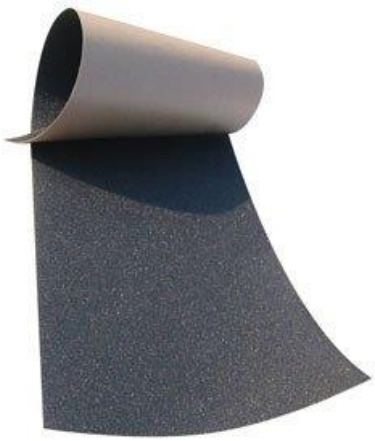
3. Truck (penyangga roda)



Gambar II.3 *Truck*
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Trucks merupakan besi penyangga papan *skate* dan berfungsi pula sebagai poros dari putaran roda. peran *trucks* dalam *skateboard* sangatlah penting, selain sebagai penopang papan dan poros putaran roda, *trucks* juga bisa digunakan untuk melakukan berbagai macam trik seperti '*50-50 grind*', '*crocked grind*', '*nose grind*', '*five-O*', dan lain sebagainya.

4. *Griptape*



Gambar II.4*Griptape*
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Griptape merupakan sebuah alas pada papan *skate*, fungsi nya untuk merekatkan kaki atau sepatu pada papan *skate*, agar pada saat melakukan trik papan pun ikut terangkat oleh sepatu. *griptape* memiliki permukaan yang kasar (mirip amplas), yang ditujukan untuk memberikan *Grip* atau cengkraman pada sepatu para *riders* agar tidak licin dan memudahkan dalam melakukan trik.

5. Bearing



Gambar II.5*Bearing*
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Bearings adalah pemutar roda, sebuah roda tanpa ada bearing tidak bisa bersandar dan berputar pada *trucks*, selain itu *bearings* pun memiliki

bermacam tingkat kecepatan, dituliskan dalam ukuran abec, mulai dari abec 3, sedang, abec 5, sedang, dan abec 7 cepat. semakin tinggi angkanya maka semakin licin dan cepat juga perputaran *bearings* pada roda. dalam satu roda membutuhkan 2 buah *bearings*, maka dalam satu set papan *skate* membutuhkan 8 buah *bearings*.

6. *Bushing*



Gambar II.6*Bushing*
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Bushing adalah sebuah karet keras yang berfungsi sebagai penopang *trucks*, berfungsi pula sebagai pegas dan peredam tekanan pada *trucks* sehingga membuat *trucks* tidak mudah rusak, seperti terlihat di gambar terdapat berbagai macam bentuk *bushing*, itu tergantung dari bagaimana bentuk *trucks* yang kita miliki. *bushing* juga bisa di fungsikan untuk membuat jarak papan dengan roda dan tanah menjadi tinggi atau rendah.

7. *Deck pad*



Gambar II.7 *Deck pad*
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Deck pad berfungsi sebagai peredam tekanan antara *trucks* dan papan, sehingga tidak menimbulkan kerusakan atau keretakan pada papan yang diakibatkan tekanan antara *trucks* dan papan. tidak semua *riders* menggunakan *deck pad*, ini tergantung dari kenyamanan dan cara bermain *rider* tersebut, jadi *deck pad* tidak mutlak ada dalam papan *skate*. (HELLNONE SKATE ROCK COMMUNITY)

II.2.2 Perlengkapan Keamanan Dalam Permainan *Skateboard*

Menurut Gale Owen, *skateboard* adalah kegiatan olahraga yang sangat populer, khususnya dinikmati oleh orang-orang muda yang memiliki minat dan keberanian untuk olahraga ini. *Skateboard* ialah sebuah platform sempit dengan roda terpasang dan orang-orang naik diatasnya untuk bergerak cepat pada permukaan yang keras. Seperti semua kegiatan olahraga petualangan, *skateboard* dapat menyebabkan beberapa jenis cedera. Patah tulang atau keseleo merupakan jenis utama dari cedera.

Keamanan pun seharusnya sangat diperhatikan dalam bermain *skateboard*, karena tingkat cidera pada permainan ini cukup tinggi, namun seringkali keaman terhiraukan oleh kenyaman, karena tidak sedikit dari *skateboarder* mengeluhkan sulitnya melakukan trik dengan menggunakan pengaman seperti *knee pad, elbow pad, helm*, sepatu.

1. Knee Pad



Gambar II. 8*Knee Pad*
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Knee Pad berfungsi sebagai pelindung lutut yang membantu meredam benturan langsung pada lutut saat terjatuh.

2. *Elbow Pad*



Gambar II.9*Elbow Pad*

Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Elbow pad juga berfungsi sebagai pelindung pada bagian sikut yang juga meredam benturan secara langsung pada bagian sikut.

3. *Helm*



Gambar II.10*HelmSkateboard*

Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Helm berfungsi melindungi kepala yang cukup sering dipakai oleh beberapa olahraga tidak hanya pada *skateboard*, helm juga cukup berperan penting dalam segala kegiatan yang cukup beresiko mengalami benturan tergadap kepala.

4. Sepatu



Gambar II.11 Sepatu
Sumber : http://hellnoneskate.blogspot.com/2013/03/perlengkapan-skateboar-fungsi-nya.html

Sepatu berfungsi sebagai pelindung bagian telapak kaki, sepatu yang biasa dipakai untuk bermain *skateboard* biasanya pada bagian mulut sepatu berbeda dengan sepatu pada biasanya. Terdapat bantalan yang cukup tebal berlapiskan busa untuk kenyamanan dan menjaga keamanan pada bagian mata kaki biasa disebut *angkle*.

II.2.3 Tempat

Bermain *skateboard* diperlukan tempat yang cukup luas dan datar agar nyaman dalam melakukan trik dalam permainan ini. Permainan ini biasanya mempunyai tempat khusus bermain dan alat-alat yang dapat digunakan untuk melakukan trik yang membutuhkan alat bantu, namun dengan berkembangnya *street culture* pada permaian *skateboard*, permainan ini mulai dimainkan dengan alat seadanya atau memanfaatkan fasilitas umum untuk bermain *skateboard*, seperti lahan parkir, taman kota, hingga jalan raya pun digunakan untuk bermain *skateboard*.

II.3 Pengenalan Trik Dasar Permainan *Skateboard*

Sebelum kamu mencoba ketahapan melakukan trik, *skater* harus sudah merasa nyaman ketika berdiri diatas papan *skateboard*. Untuk itu, sebaiknya *skater* menaruh papan *skateboard*nya disebuah rerumputan atau

dikarpet, lalu coba berdiri, loncat. Cobalah untuk berlatih menyeimbangkan tubuh hanya dibagian depan roda atau bagian belakang roda. Teruslah begitu agar nanti kamu terbiasa dengan papan *skateboard*. (about*skateboard*ingbyarya.blogspot.com, diunggah pada senin, 29 juni 2009, 19:26 wib).

1. ***Ollie***

   Ollie adalah trik paling dasar pada permainan *skateboard* yang harus dikuasai sebelum melakukan trik-trik selanjutnya. Trik ini diciptakan oleh alan Gelfand yang sering disebut alan "*Ollie*" Gelfand. Trik ini adalah trik lompat yang menjadi dasar dari hampir semua trik pada permainan *skateboard*.

2. ***Frontside***

   Frontside adalah trik lanjutan setelah menguasai trik *Ollie*, yaitu melakukan trik *Ollie* disertai putaran badan sebanyak 180 derajat kedepan.

3. ***Backside***

   Backside sama seperti trik frontside namun hanya berbeda pada putaran badan saja, yaitu memutarkan badan kearah belakang atau kebalikan dari trik *frontside.*

4. ***Shove It***

   Shope It adalah trik memutar *skateboard* 180 derajat tanpa diikuti dengan posisi badan yang ikut memutar.

5. ***Heelflip***

   Heelflip adalah trik memutarkan *skateboard* kearah depan dengan cara menendang bagian nose atau bagian sisi depan dengan bagian tumit.

6. ***Kickflip***

   Kickflip adalah trik sama seperti trik *heelflip* namun berbeda dengan *heelflip, kickflip* dilakukan dengan cara menendang kebagian dalam oleh bagian luar kaki.

Keenam trik tersebut adalah trik dasar dalam permainan *skateboard* yang harus diketahui dan dikuasi untuk langkah awal mempelajari permainan *skateboard*. Namun dari hasil analisa yang

dilakukan secara kualitatif mereka kurang mengetahui dan memahami trik dasar yang seharusnya dikuasi terlebih dahulu dalam mempelajari permainan *skateboard*.

II.4 Analisa Masalah

Berdasarkan dari fokus masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka permasalahan terletak pada pengetahuan dan kurangnya informasi dalam mempelajari trik dasar pada permainan *skateboard* untuk pemula, dan minimnya pelatihan khusus yang membantu dalam mempelajari secara benar permainan *skateboard*ini tidak sebanding dengan minat remaja dari permainan *skateboard*. Sumber data diperoleh dari hasil penelitian yaitu melalui:

a. Data Primer

Proses pencarian data yang dilakukan adalah dengan melakukan kuisioner kepada target audiens di daerah Bandung dengan menyebarkan kuisoner daerah tempat nongkrong di Taman Dago Cikapayang, trotoar BNI, Cicaheum, pelataran parkir Balai Kota Bandung.

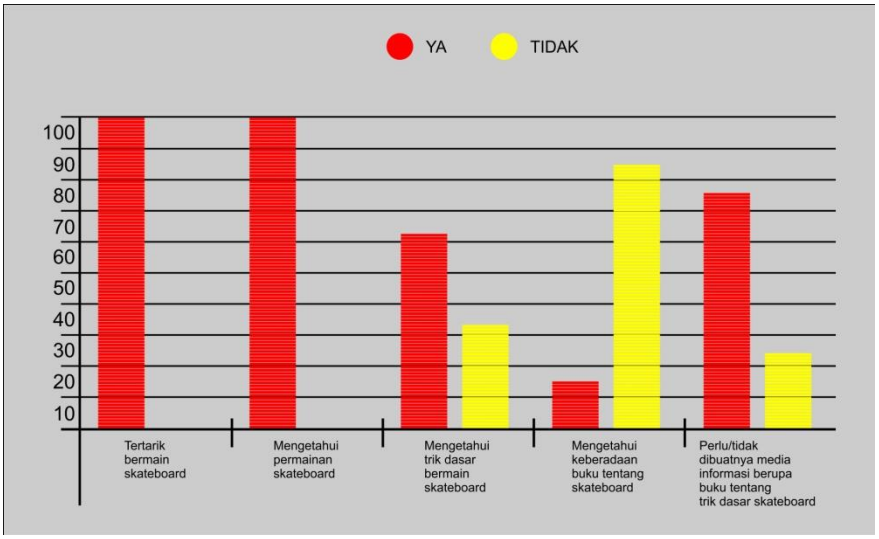


Table II.1 Grafik hasil kuisoner

Dari hasil analisa menggunakan kuisoner yang disebar kepada 100 responden dikota Bandung dapat terurai sebagai berikut :

- 100 orang menjawab ya : 100%

- 0 orang menjawab tidak : 0%

Mengetahui permainan *skateboard*

- 100 orang menjawab ya : 100%
- 0 orang menjawab tidak : 0%

Mengetahui trik dasar permainan *skateboard*

- 63 orang menjawab ya : 63%
- 33 orang menjawab tidak : 33%

Mengetahui keberadaan buku tentang *skateboard*

- 15 orang menjawab ya : 15%
- 85 orang menjawab tidak : 85%

Perlu/tidakdibuatnya mediainformasi berupabuku tentangtrik dasar *skateboard*

- 76 orang menjawab ya : 76%
- 24 orang menjawab tidak : 24%

b. Data Sekunder

Proses pencarian data selanjutnya dilakukan dengan melalui media buku, media internet, dan majalah dimana sumber data isi buku yang diperoleh berasal dari beberapa buku dan majalah , diantaranya : Happen magazine, Big Brother magazine, Speed and light Indonesian *Skateboard*ing-ace-,dan beberapa artikel pada sebuah website komunitas *skateboard* yang ada.

II.5 Penyelesaian Masalah

Berdasarkan analisa data primer dan sekunder yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa yang menjadi permasalahan adalah kurangnya informasi *skater* tentang beberapa hal yang cukup penting mengenai permainan *skateboard*. Dengan demikian, maka penyelesaian masalah atau solusi yang paling tepat dilakukan yaitu dengan mengenalkan permainan *skateboard* lebih detail bagi remaja yang akan memulai menekuni olahraga *skateboard* dalam bentuk media informasi yang komunikatif yang sesuai dengan kebutuhannya. Media informasi berupa buku merupakan sarana

yang tepat untuk mengenalkan *skateboard*. Tujuannya untuk panduan saat bermain dan mengenalkan *skateboard* lebih lanjut lagi, karena media informasi yang berupa buku tentang olahraga ini sangat jarang ditemukan.