BAB II. SELANCAR AIR

II.1 Olahraga Selancar Air

Surfing atau selancar air adalah termasuk kedalam jenis olahraga air, *surfing* sebuah olahraga yang dilakukan di atas ombak dengan menggunakan sebilah papan untuk bermanuver di atas ombak, lalu papan yang dikemudikan oleh peselancar atau *surfer* akan bergerak oleh ombak sehingga peselancar tertantang untuk mengendalikan keseimbangan tubuh di atas papan (Richard, 2010). Di dalam olahraga selancar air terdapat dasar-dasar olahraga lainnya seperti renang dan mendayung.



Gambar II.1 Aktivitas Olahraga Selancar Air
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Selancar air merupakan olahraga ekstrim yang dikategorikan sebagai olahraga prestasi dan rekreasi, dan olahraga selancar air juga dapat dijadikan sebagai hobi maupun profesi (Krisnandar, 2016).

II.1.1 Sejarah Olahraga Selancar Air

Olahraga selancar air atau *surfing* awalnya merupakan tradisi masyarakat Hawai, yang kemudian ditemukan oleh Kapten James Cook dalam perjalanannya dari Tahiti menuju Amerika Utara saat melewati Samudera Pasifik. Tradisi masyarakat Hawaii tersebut menjadi sebuah hal yang diperhatikan oleh para awak kapal James Cook, karena orang dapat berjalan di atas ombak menggunakan sebuah papan.

Namun Kapten James Cook terbunuh saat upaya pembebasan kapal yang disembunyikan oleh masyarakat Hawai. Salah satu letnan, yang bernama Letnan James King diberi tugas khusus untuk menyelesaikan jurnal Kapten James Cook tentang ekspedisi menuju Amerika Utara tersebut, termasuk menulis tradisi tentang masyarakat Hawai yang berjalan di atas ombak menggunakan sebuah papan. Kemudian olahraga ini diperkenalkan oleh Duke Paoa Kahinu Mokoe Hulikohola Kahanamoku, seorang atlet asal Hawai. Selancar air berkembang keseluruh dunia dan pemahaman khalayak berubah yang awalnya mennganggap bahwa selancar air itu sebagai hiburan akrobatik berubah menjadi sebuah aktivitas olahraga yang dapat dinikmati oleh setiap orang (Marcus, 2010).

II.1.2 Duke Kahanamoku

Duke lahir di Haleakala, Hawai, 24 Agustus 1890, seorang atlet yang menjuarai Olimpiade cabang renang pada tahun 1912. Prestasinya tersebut menjadikan Duke seorang yang dihormati di Amerika. Duke juga dikenal sebagai pelaku akrobatik yang sering menampilkan kepiawaiannya dalam beratraksi di atas ombak menggunakan papan. Duke juga yang mengubah stigma khalayak yang mengangap bahwa selancar adalah aktivitas akrobatik di atas ombak, menjadi pemahaman sebuah olahraga baru yang menyenangkan dan juga menantang. Awalnya Duke mulai mendemonstrasikan selancar air kepada khalayak pada tahun 1910-an tepatnya di East Coats, New jersey, Amerika serikat, ketika Duke direkrut untuk mewakili Amerika pada Olimpiade 1912 sebagai atlet renang. Duke juga yang memperkenalkan bagaimana cara membuat papan selancar dari pohon pinus ketika berkunjung ke Benua Australia tepatnya di Freshwater Beach pada tahun 1914. Puncaknya olahraga selancar air mulai berkembang pesat ke seluruh dunia sekitar tahun 1960-an (Warshaw, 2010).



Gambar II.2 Duke Kahanamoku
Sumber: http://www.surfertoday.com/images/stories/dukekahanamoku2.jpg
(Diakses 05/2016)

II.1.3 Kemajuan Olahraga Selancar Air

Pada mulanya orang sangat susah untuk melakukan olahraga selancar air karena sulitnya mencari tempat atau pantai yang cocok untuk bermain selancar air. Namun dengan ditemukannya teknologi kendaraan yang mempermudah manusia untuk pergi dari tempat lain ke tempat lainya, hal itu berpengaruh pada perkembangan dan pencarian tempat atau pantai lainya untuk berselancar.

Perkembangan teknologi dan pengetahuan yang mempengaruhi olahraga selancar air menjadi lebih mudah untuk dipelajari dan lebih menyenangkan. Karena pada awalnya papan selancar yang tidak memakai sirip, berubah dengan dipasangnya sirip di bagian bawah papan selancar, agar orang lebih mudah untuk mengendalikan dan bermanuver di atas papan. Ditambah papan selancar air yang awalnya terbuat dari kayu merah atau lapisan papan kayu, bahan dasar pembuatan papan selancarpun digantikan dengan *fiberglass.* Agar papan selancar air lebih bisa bertahan dan lebih ringan ketika di atas ombak atau permukaan air, ditambah dengan ditemukanya pakaian khusus untuk para peselancar yaitu *wetsuit*, pakaian itu dirancang kusus untuk para *surfer* agar bisa bermain selancar air pada saat musim dingin, ketika suhu air laut berada pada suhu rendah (Richard, 2010).

II.1.4 Perkembangan Olahraga Selancar Air

Olahraga selancar air yang awalnya hanya menyebar dan berkembang di negara Amerika dan Australia. Tetapi pada sekitaran tahun 1960-an, perkembangannya mulai menyebar di seluruh dunia tidak terkecuali di Asia. Maka mulailah terbentuk sebuah *subculture* baru yang berkaitan dengan olahraga selancar air, yang menjadikan para peselancar menjadi sangat fanatik terhadap olahraga selancar air, sehingga munculah produk-produk komersil yang mendukung sebuah gaya hidup dalam dunia selancar air.

Karena pesatnya penyebaran dan perkembangan olahraga ini, maka para peminat atau pelaku olahraga ini membentuk sebuah asosiasi yang diberi nama ISA (International Surfing Association) yang berpusat di California. ISA juga membuat kejuaraan-kejuaraan berkelas internasional ataupun lokal, seperti World Surfing

Championship, produk-produk komersil pun ikut andil dalam membuat kejuaraan-kejuaraan olahraga selancar air, seperti Rip Curl Grand Series. Menurut Fernando Aguerre Presiden Asosiasi Surfing Internasional, olahraga selancar air ini pun akan mulai diperlombakan pada Olimpiade 2020 di Jepang.

II.1.5 Manfaat Olahraga Selancar Air

Selancar air adalah salah satu jenis olahraga ekstrim yang bisa dijadikan latihan kardiovaskular. Hampir semua bagian otot tubuh bekerja ketika melakukan aktivitas olahraga surfing, mulai dari otot tubuh bagian atas sampai otot-otot kaki. Berikut ini manfaat olahraga selancar air (Melinda, 2012):

- Olahraga selancar air memungkinkan otot tubuh untuk terus bergerak sehingga baik untuk membentuk tubuh lebih sempurna.
- Laut juga merupakan sumber *revitalisasi* energi sehingga ketika berselancar, akan menghirup energi ini terus menerus. *Surfing* yang dilakukan secara teratur mampu menjadikan tubuh tetap prima sampai usia lanjut.
- Selancar air mampu mengurangi stres karena latihan fisik yang menyenangkan membantu mengimbangi efek negatif stres.
- Sikap lebih santai menghadapi kehidupanpun menjadi efek positif dari peselancar.
- Mengarungi ombak satu pantai ke pantai lain, memungkinkan seseorang bertemu teman-teman baru. Olahraga selancar air tidak hanya baik menjaga kesehatan tetapi juga membuat seseorang bersosialisasi dan membuat jiwa selalu tertantang.

II.2 Pemahaman Dasar Olahraga Selancar Air

Dalam olahraga selancar air, terdapat hal-hal penting yang harus diketahui terlebih dahulu ketika seseorang akan memulai olahraga selancar air, mulai dari tata cara, etika, lapangan, dan yang paling penting adalah keamanan. Dalam melakukan olahraga selancar air sangat tergantung dengan keadan cuaca, gelombang air, dan tempat. Maka dari itu, terdapat beberapa hal dasar yang harus diketahui.

II.2.1 Gelombang Air/Ombak dan Pantai

Tidak seperti olahraga lainya, selancar air sangat tergantung terhadap kondisi tempat/pantai, dikarenakan kondisi tempatnya dapat berubah-ubah, misalkan dalam suatu hari tinggi ombak mencapai 2 meter kemudian dalam beberapa menit ketinggian ombak menjadi 4 meter. Maka dari itu ombak adalah hal yang paling penting yang harus diperhatikan dalam olahraga selancar air. Kecepatan angin dan cuaca sangat berpengaruh dalam pembentukan ketinggian, panjang, dan durasi waktu antara satu ombak ke ombak lainya. Maka dari itu seorang peselancar harus mengetahui jenis, anatomi ombak, karakter pantai, dan karakter ombak. Berikut ini adalah anatomi ombak (Richard, 2010):

- ***Crest***, bagian teratas yang tidak pecah.
- ***Spray***, cipratan air yang terjadi saat ombak pecah.
- ***Wall***, bagian curam dari ombak yang tidak pecah.
- ***Lip***, bagian teratas dari ombak yang pecah.
- ***Barrel***, bagian dari ombak yang pecah jarak antara dinding dan bibir rongga saat menggulung.
- ***Shoulder***, bagian dalam ombak yang tidak terlalu curam, titik terjauh dari pit.
- ***Topper,*** titik tertinggi ombak.

Berikut ini adalah karakter pantai (Richard, 2010):

- ***Pointbreaks,*** pantai jenis ini merupakan pantai yang pada bagian dasarnya terdapat terdapat karang atau batu, sehingga pecahan ombak akan terus terjadi di tempat yang sama. Peselancar tidak akan kesusahan dalam menentukan posisi terpecahnya ombak, dan arah arus juga tidak akan berubah. *Pointbreaks* merupakan tempat yang ideal untuk para peselancar karena memiliki potensi untuk menciptakan gelombang dengan sempurna. Semakin dangkal karang yang terletak di bawahnya, semakin cepat dan dapat membentuk *barrel* (terowongan) pada ombak. Beberapa contoh *pointbreaks* yang terdapat di Indonesia adalah Padang Padang di Bali, One Palm di Panaitan, dan Batukaras di Jawa Barat.

- ***Beachbreaks,*** pantai jenis ini memiliki dasar pasir, panjang tanpa memiliki lekuk pada garis pantai, dan umumnya lebih berarus. Arus ini yang kemudian memecah ombak sehingga dapat digunakan untuk berselancar. Arus yang ada pasti membentuk alur memutar, ada yang menuju ke tengah, dan sebaliknya, menuju ke darat. Ombak akan tertahan pecahnya di arus yang menuju laut, di sini pula letak *channel* (area bebas ombak) untuk masuk atau *paddle out*. Kejelian membaca arus di *beach break* sangat berguna untuk menentukan posisi saat mengambil ombak dan menghemat tenaga. Pemanfaatkan arus *channel* menuju titik ombak, dan *riding* ombak tersebut untuk kembali ke arah darat. Pantai Kuta Bali adalah salah satu pantai yang mempunyai karakter *Beachbreaks* di Indonesia.

Berikut ini adalah karakter ombak (Richard, 2010)

- ***Mellow,*** ombak dengan karakter ini pecah dengan lambat. Bentuknya cenderung bulat dan besar, cocok untuk peselancar pemula. Ombak *mellow* memiliki dasar yang dalam.
- ***Hollow,*** ombak dengan karakter ini memiliki arus yang cepat dan dinding yang berbentuk vertikal. Ombak jenis ini merupakan ombak yang sering digunakan untuk melakukan beberapa *trick* dalam berselancar. Ombak *hollow* memiliki dasar yang dangkal sehingga lebih beresiko terkena cedera
- ***Barrel,*** ombak jenis ini merupakan ombak berarus cepat dan berbentuk terowongan. Ombak jenis ini memiliki dasar yang sangat dangkal sehingga hanya cocok bagi peselancar profesional. Ombak *barrel* biasanya banyak digunakan pada logo maupun poster-poster *surfing.*

II.2.2 Papan Selancar/*Sufboard*

Pada awalnya, papan selancar terbuat dari kayu dan dibentuk seperti papan seterika. Namun papan selancar yang terbuat dari kayu dianggap terlalu berat, dan seiring perkembangan zaman papan selancar kemudian digantikan dengan bahan *fiberglass* atau *epoxy*. Dikutip dari sebuah laman surfline.com, 2010, Papan selancar terdapat

beragam ukuran, kegunaan, dan ragam jenis papan selancar. Berikut ini adalah anatomi dari papan selancar:

- ***Deck***, bagian atas papan untuk menaruh badan saat *paddle* dan *riding*.
- ***Tail***, ekor papan, mempunyai bentuk yang berbeda-beda, menghasilkan karakter yang berbeda.
- ***Rail***, pinggiran papan *surfing* yang bentuknya bisa berbeda beda.
- ***Bottom***, bagian bawah papan, yang harus tetap halus karena bagian bawah ini akan berpengaruh terhadap gaya gesek antara air dan papan.
- ***Nose***, hidung papan/bagian ujung depan dari papan selancar air. *Nose* yang berbentuk seperti segitiga/runcing dan tipis, biasanya dipakai oleh *Pro Surfer*. Sedangkan bentuknya yang agak bundar untuk pemula.
- ***Fin,*** atau sirip di bagian bawah papan, berfungsi layaknya stir pada mobil.
- ***Lengrope/ leash***, tali yang diikatkan pada kaki dan papan.
- ***Grip***, tatakan kaki belakang yang terbuat dari karet.

Selain anatomi dari papan selancar, terdapat berbagai jenis papan selancar, diantaranya:

- ***Longboard***

  Longboard atau disebut juga *Malibu Board*. Ukurannya sekitar 8–14 kaki. Untuk kestabilan mengapung dan keseimbangan di permukaan air *Longboard*. Papan jenis ini sangat dianjurkan bagi pemula. *Longboard* mempunyai kestabilan untuk menjaga keseimbangan dan memberikan daya dorong bagi peselancar sewaktu berada di atas ombak. Ada beberapa versi dari *longboard* ini diantaranya adalah jenis *Tri-Fin* atau yaitu *longboard* dengan tiga buah sirip yang akan memberikan ekstra keseimbangan. Ada pula jenis *longboard The Gun* yang panjangnya sekitar 9–12 kaki. Kelebihannya yaitu memberikan kenyamanan dan kestabilan ketika *paddle* (mengayuh untuk mencari ombak ke tengah pantai) dan kestabilannya ketika meluncur di atas ombak. Ada pula versi *The 2+1 Longboard* merupakan versi *longboard* yang sirip atau *fin board* dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi dan mempunyai daya manufer yang sangat hebat.



Gambar II.3 *Longboard*
Sumber: http://maroubrabeachsurf.com/wp-content/uploads/2015/04/longboard.jpg
(Diakses 25/11/2016)

- ***Funboard***

Funboard atau disebut juga *middle size board*. *Funboard* dapat dikatakan sebagai *medium size board* karena bisa menjadi pilihan alternatif bagi para *surfer* yang ragu untuk menggunakan *longboard* maupun *shortboard*.



Gambar II.4 *Funboard*
Sumber: http://www.bilbosurfshop.co.uk/ekmps/shops/oaklandimports/images/liquid-shredder-classic-8-2-funboard-surfboard-multiple-colours-12423-p.jpg
(Diakses 25/11/2016)

- ***Shortboard***

Shortboard atau merupakan papan yang sering digunakan oleh para peselancar profesional karena mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi dan membutuhkan keahlian khusus untuk mengendalikan kestabilan dan keseimbangannya ketika di atas ombak. Panjangnya sekitar 6–7 kaki, dengan ujung/*nose* yang tajam dan

memiliki ekor bulat ataupun persegi, serta biasanya memiliki 3 buah sirip namun adapula yang hanya memiliki 1 sirip bahkan hingga 6 buah sirip.



Gambar II.5 *Shortboard*
Sumber: http://maroubrabeachsurf.com/wp-content/uploads/2015/07/XPS-Big-Shortboard-White.jpg
(Diakses 25/11/2016)

- ***Bodyboard***

  Bodyboard merupakan bentuk lain dari dari papan selancar. *Bodyboard* biasanya pendek dan sangat ringan karena didalamnya terbuat dari *dow/polyethylene, arcel, polypropylene* yang dilapisi oleh plastik serta

busa/*foam* lembut. *Bodyboard* sangat cocok bagi pemula yang masih belum cukup stabil mengapung dan menyesuaikan kecepatan daya dorong ombak.



Gambar II.6 *Bodyboard*
Sumber:
http://www.662bodyboardshop.com/media/catalog/product/cache/1/image/700x700/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/s/1/s16_pride_heartbreaker_pp_deeppurple_1.jpg
(Diakses 25/11/2016)

II.2.3 Tata Cara dan Keamanan

Setiap olahraga, pasti terdapat tata cara dan keamanan yang harus diketahui dan dipahami untuk bisa memulai atau melakukan olahraga tersebut. Begitu pula

dengan olahraga selancar, ada beberapa tata cara dasar yang harus dipahami oleh seorang pemula dan juga aturan atau etika saat berselancar. Berikut adalah tahapan dasar yang harus dilakukan saat memulai belajar selancar (Werner, 1993):

- **Menentukan posisi kaki**, dalam setiap olahraga yang mengguanakan papan tunggal terdapat dua istilah penempatan posisi kaki yaitu, *regular* dan *goofy*. *Regular* adalah posisi kaki dengan kaki sebelah kanan berada di posisi paling belakang dan kaki sebelah kiri berada di posisi paling depan. Sedangkan jenis posisi kaki *goofy* kebalikan dari posisi kaki *regular*.
- **Menentukan posisi badan di atas papan**, hal ini dilakukan saat masih berada di darat, dengan posisi papan diletakan di atas tanah. Lalu baringkan badan di atas papan dan ulurkan tangan sampai menyentuh ujung papan. Hal itu lakukan untuk menentukan posisi *paddle* (tangan yang bergerak mendayung). Pada saat *paddle* dada ditegakkan sampai dagu menyentuh papan dengan posisi kaki lurus.
- ***Paddle***, adalah gerakan mendayung saat berada diatas papan, usahakan bahu tidak menempel pada papan, dengan sedikit diangkat, gunakan otot punggung tengah untuk menahannya, dengan cara seperti ini memudahkan pangkal bahu melakukan gerakan *paddle* yang memutar. Pertahankan posisi saat ujung papan atau *nose* muncul. Gerakan tangan pada saat *paddle* ini mirip dengan saat berenang menggunakan gaya bebas, dan ketika posisi telapak berada di bawah, usahakan masuk sedikit kebawah papan agar tenaga dorongan semakin kuat. *Paddle* menghabiskan 90% bagian dari surfing itu sendiri, berguna pada saat mendekati atau menghindari ombak. *Paddle* adalah dasar yang harus benar-benar dikuasai oleh pemula.
- ***Popping up,*** dalam selancar adalah gerakan badan yang awalnya berbaring di atas papan lalu meloncat atau berdiri secara cepat hingga badan dalam posisi berdiri di atas papan. Dengan meletakan di atas papan datar di bagian bawah tulang rusuk, lakukan *push* dada dari panggul dan paha atas masih bersentuhan dengan papan. Tanpa mengandalkan lutut, bawa badan kedepan kaki depan di bawah tubuh, di mana posisi tangan berada dan secara alami kaki belakang akan mengikuti. Seorang pemula diharuskan

melakukan atau berlatih *popup* di darat terlebih dahulu dengan berulang-ulang kali.

- ***Duckdive,*** *Duckdive* berguna untuk menghindari terjangan ombak dari depan, karena ombak tidak mungkin dilawan secara berhadapan, tetapi bisa dihindari dari bawah. Gerakan *duckdive* ini memanfaatkan tenaga memutar dari ombak, sehingga saat *nose board* menusuk ke bawah, tubuh akan mendapat energi yang mengangkat *board* keatas saat kaki menendang *grip*.
- ***Safety procedure,*** pada saat berjalan memasuki air dengan membawa papan, usahakan tidak menaruh posisi papan melintang di depan tubuh, karena pada saat ombak datang dan menampar papan tersebut, bisa dipastikan badan akan tertampar oleh papan. Usahakan posisi papan selalu berada di samping kanan, bahkan ketika terjatuh usahakan posisi papan berada di samping badan. Saat air masih sepinggang dan masih bisa berdiri, pegang dan tekan *tail* dari papan ketika ombak menghampiri sehingga *nose* papan lebih tinggi dari ombak, dengan cara seperti ini ombak akan melewati bagian bawah papan**.**

II.2.3.1 Etika Dalam Berselancar

Olahraga selancar adalah olahraga yang menyenangkan dan menantang. Tidak heran begitu banyak pantai yang berpotensi untuk olahraga selancar selalu dipenuhi oleh peselancar yang datang dari berbagai wilayah di dunia. Wajib bagi seorang peselancar ataupun pemula mengetahui etika dalam bermain selancar seperti (Richard, 2010) :

- Berbagi gelombang.
- Tidak mengambil bagian gelombang pesenlancar lain *(drop-in).*
- Kesadaran posisi.
- Bertanggung jawab akan papan selancar yang dipergunakan
- Berkomunikasi.
- Saling menghormati.
- Saling menolong, jika ada peselancar yang mendapatkan masalah.
- Menjaga kebersihan dan mematuhi tatatertib.

Kemudian, sangat disarankan bagi pemula untuk tidak berlatih atau berselancar dikerumunan.

II.3 Analisa Selancar Air di Masyarakat

Indoneisa adalah negara kepulauan yang mempunyai garis pantai yang sangat panjang. Maka dari itu, Indonesia mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengembangkan olahraga selancar air. Akan tetapi masih banyak masyarakat Indonesia yang belum pernah mencoba olahraga selancar air. Terbukti dari hasil survei yang dilakukan pada tanggal 16 sampai 20 Oktober, kepada 100 koresponden, melalui kuisioner yang disebar secara *online* di daerah kota Bandung.



Gambar II.7 Persentasi Hasil Survei Olahraga *Surfing* 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Menurut data yang didapatkan, hanya 10% yang pernah melakukan olahraga selancar air. Masih banyak masyarakat yang belum pernah mencoba olahraga selancar air. Namun berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan sebelumnya minat masyarakat terhadap olahraga selancar airpun cukup besar.



Gambar II.8 Persentasi Hasil Survei Olahraga *Surfing* 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

60% korensponden menyatakan tertarik dengan olahraga selancar air tetapi mengaku belum pernah mencoba olahraga selancar air. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman dan informasi tentang olahraga selancar air. Terbukti dengan adanya hasil survei yang dilakukan bahwa 80% koresponden mengaku belum pernah melihat informasi tentang olahraga selancar air pada pantai-pantai yang pernah dikunjungi.



Gambar II.9 Persentasi Hasil Survei Olahraga *Surfing* 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

II.4 Analisa Media Informasi Olahraga Selancar Air

Terkait dalam hal pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian untuk tercapainya tujuan

pembelajaran. Heinich, Molenda, dan Russell (1993) mendefinisikan media sebagai alat komunikasi. Maka dari itu dalam sebuah pembelajaran, perlu adanya sebuah alat untuk membantu tercapainya informasi yang diajarkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat menjadi lebih dimengerti. Begitupun dalam mempelajari olahraga selancar air, perlu adanya sebuah media yang menyampaikan pemahaman dasar tentang olahraga selancar yang dapat membantu mempermudah masyarakat dalam mempelajari olahraga selancar air secara lebih efektif dan efisien.

Sedangkan selama ini menurut Aldi Rento (2016), salah satu peselancar asal Kota Bandung, pembelajaran tentang olahraga selancar air di Jawa Barat hanya tersampaikan melalui relasi maupun teman yang sudah pernah bermain selancar. Hal tersebut dirasakan kurang efektif, karena tidak semua orang dapat mengingat secara baik apa yang sudah di ajarkan dan juga tidak semua orang mempunyai teman atau relasi yang mempunyai pengalaman dalam bermain olahraga selancar air. Mempelajari olahraga selancar air bisa juga di pelajari melalui instruktur yang dapat memberikan kualitas pembelajaran lebih baik. Namun selama ini hanya sedikit orang yang belajar selancar air melalui instruktur, dikarenakan tingginya tarif jasa instruktur dalam mengajarkan pembelajaran tentang olahraga selancar. Menurut Dodi (2016), salah satu instruktur selancar air di Pantai Batukaras, umumnya di Jawa Barat, harga tarif jasa instruktur adalah sebesar Rp 250.000,- dalam sekali pertemuan atau pembelajaran. Namun tidak semua orang dapat membayar jasa instruktur dengan harga tersebut, karena dirasakan terlalu mahal.

II.5 Resume

Terlepas dari ketidaktahuan masyarakat tentang informasi olahraga selancar air, bukan berarti masyarakat tidak tertarik dengan olahraga selancar air. Berdasarkan data hasil analisa, *resume* yang dapat disimpulkan adalah ketidaktersediaanya media pembelajaran olahraga selancar air yang dapat diperoleh secara mudah dan murah oleh masyarakat yang mempunyai minat terhadap olahraga selancar air. Atau media yang dapat membantu masyarakat dalam mempelajari olahraga selancar air secara secara mudah, menyenangkan dan efisien. Agar tempat atau

pantai yang mempunyai potensi dapat termanfaatkan secara maksimal sebagai tempat olahraga dan rekreasi yang dapat menghasilkan nilai-nilai positif lainya bagi masyarakat.

II.6 Solusi Perancangan

Solusi perancangan berdasarkan analisa masalah adalah dengan membuat sebuah media yang memberikan informasi secara terbuka, mudah didapatkan, dan terjangkau bagi masyarakat umum yang tertarik dengan olahraga selancar air, diharapkan media tersebut dapat menuntun dan memberikan pemahaman pembelajaran olahraga selancar air secara mudah, menyenangkan dan efisien. Selain itu juga agar dapat membantu atau memperbaiki metode-metode pembelajaran yang sebelumnya telah ada.