BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Skateboard merupakan salah satu olahraga ekstrim yang digemari oleh kaum remaja di seluruh dunia, *Skateboard* pertama kali ditemukan dipertengahan tahun 1950, sebagai salah satu olahraga ekstrim yang masuk dan berkembang di Indonesia, menjadi kegiatan yang memiliki daya tarik besar bagi remaja. Remaja yang notabene memiliki energi dan semangat tinggi, ditambah dengan rasa keingintahuan yang besar, tentunya tak lepas pula dari kecenderungan bertindak konsumtif merupakan satu komposisi yang mendukung bagi jalan masuk segala informasi dari berbagai sumber, salah satunya masuknya skateboard di Indonesia pada tahun 80-an (Nurpramadya, 2012).

berolahraga *skateboard* tidak hanya mengandalkan papan *skate* saja para *skateboarder* harus memiliki tingkat fokus yang cukup tinggi dikarenakan saat bermain *skateboard* para pemain *skate* melaju dengan kecepatan cukup tinggi dan sangat memungkinkan menyebabkan cedera saat terjatuh, Semenjak Rodney Mullen (*father of trick skateboard*) menciptakan trik – trik *skateboard* yang populer, sampai saat ini skateboard menjadi sangat terkenal dan digemari mayoritas kaum muda mudi diseluruh dunia. Karena trik *skateboard* yang cukup sulit dan beresiko untuk pemula maka dari itu para *skateboarder* harus paham bagaimana cara terjatuh dari *skateboard* yang baik (Nurpramadya, 2012).

Keselamatan dalam bermain *skateboard* sangatlah penting maka dari itu para pemain *skateboard* pemula maupun sudah mahir yang harus memperhatikan keselamatan saat bermain *skateboard.* Untuk bermain *skateboard* ada beberapa peralatan keselamatan diantara lain helm, pelindung siku, dan pelindung lutut. Selain harus memakai peralatan keselamatan diharuskan para *skateboarder* harus mengerti teknik terjatuh dari *skateboard* (Nurpramadya, 2012).

Para *skateboarder* sebaiknya memahami cara menanggulangi cedera, jika cedera terjadi maka akan mengetahui metode mengatasinya, dikarenakan jika menekuni olahraga *skateboard* sebaiknya mengenali penyebab dan mengetahui apa yang harus dilakukan untuk mengatasi cedera yang terjadi saat bermain *skateboard*,

karena bermanfaat untuk meminimalisir resiko terjadinya cedera serius (Fondy, (2016: h.12)

I.2 Identifikasi Masalah

Setelah latar belakang sudah dipaparkan, terdapat masalah antara lain:

1. *Skateboard* olahraga yang tinggi resiko dalam bermain *skateboard* dapat beresiko cedera serius seperti patah tulang
2. Para *skaters* pemula dapat mengalami banyak terjatuh saat berlatih
3. Sedikit informasi untuk mempertimbangkan teknik jatuh yang lebih aman

I.3 Rumusan Masalah

Setelah identifikasi sudah dipaparkan, terdapat masalah antara lain:

Bagaimana menginformasikan teknik jatuh bermain *skateboard*, dan juga mengetahui apa saja yang harus dilakukan padasaat terjatuh saat bermain *skateboard.*

I.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini permasalahan dibatasi pada teknik jatuh bermain *skateboard*

I.5 Tujuan dan manfaat perancangan

Adapun tujuan dan manfaat dari perancangan ini adalah :

Agar para pemula mengetahui cara meminimalisir resiko cedera – cedera serius saat bermain *skateboard.*