BAB II

PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH

II.1 Landasan Teori Tentang Objek

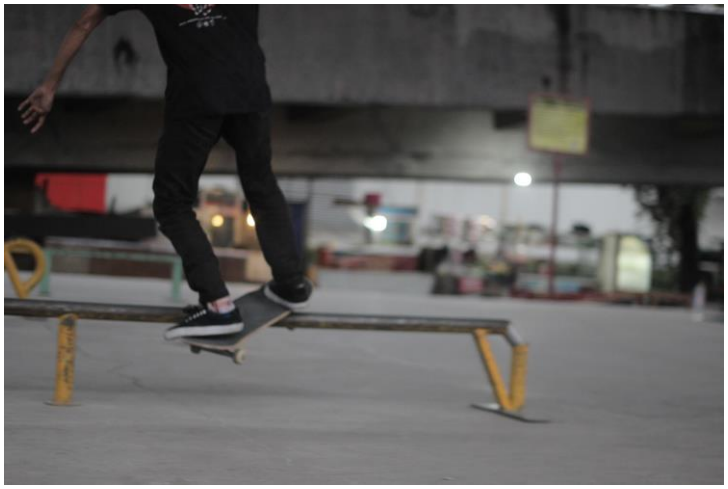
Menurut Per Welinder (2012: h.7) tidak ada dari para *skateboarder* yang sangat mengerti dari semua trick *skateboard.* kebanyakan para pemula beranggapan bahwa *skateboard* itu sangat membingungkan. Belajar bermain *skate*, pada kenyataannya, sama saja dengan belajar untuk jatuh. Belajar untuk terjatuh dan menyadari cara terjatuh sebelum mendapatkan pengalaman cedera yang fatal, bermain *skateboard* sangat beresiko, tidak akan bisa untuk menghindari terjatuh tetapi bisa untuk di manage supaya resiko terjatuh itu tidak mengakibatkan cedera yang fatal.

II.1.1 *Skateboard*

Di Indonesia *skateboard* masuk pada tahun 1980-an, pada waktu itu informasi mengenai *skateboard* masuk dengan video dan majalah-majalah dari luar negeri, cara mendapatkannya pun tergolong sangat sulit salah satunya didapat dariseorang teman, kerabat atau orang tua yang ada di luar negri memberikan oleh-oleh berupa video ataupun majalah bahkan bisa dibelikan *skateboard* secara lengkap. Pada pertengahan tahun 1990-an sudah ada yang menjual peralatan *skateboard* di Indonesia walau tidak dengan perijinan secara resmi. Pada tahun 1996 Mr. Craig Huddleston mendirikan toko *skateboard* di Indonesia karna melihat potensi banyaknya peminat akan olahraga *skateboard*. Mr.Craig pun berinisiatif untuk menggelar kejuaraan City Surf pertamakalinya *skateboard* pada tahun 1998 di Jakarta. Pada tahun 2002 City Surf mulai masuk ke kota besar lainnya berlokasi di kota Bandung, bertempatkan di Buqiet taman *skateboard* Bandung pada tanggal 13 Juli 2002.Sekarang *skateboard* menjadi trendsetter para remaja di kota-kota besar, banyaknya aktivitas *Skateboard* di sudut-sudut kota besar, taman-taman kota, pinggir-pinggir jalan, sudah marak sekali mewarnai kota besar di Indonesia. Taman skate terbesar di Indonesia terletak di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) (Nurpramadya, 2012).

II.1.2 Jenis *Skateboard*

Sangat banyak gaya bermain *skateboarding*, tetapi ada beberapa katagori bermain *skateboard* yang mempunyai papan *skate* khusus, contoh katagori pertama adalah *skateboard* pada umumnya yang sering ditemukan pada *skatepark* dan jalanan – jalanan kota besar di Indonesia, dengan cara bermain yang biasa yaitu dengan landasan datar dan banyak alat – alat untuk melakukan trik– trik saat bermain *skateboard*



Gambar II.1 *skateboard* pada umumnya
Sumber : Dokumentasi pribadi (05 April 2017)

Contoh katagori kedua adalah *longboarding*. *Longboarding* merupakan *skateboard* berpapan lebih panjang dan stabil memiliki roda yang lembut dan besar memiliki kemiripan seperti papan *surfing* untuk berselancar di lautan.



Gambar II.2 *Longboard*
Sumber : https://rideasf.com/wp-content/uploads/2014/04/Atom-Pintail-Longboard-e1403803423126.jpg

Loangboard biasa digunakan oleh pemain *skate* yang tidak tertarik dengan *trick skateboard*, karna para pemain *longboard* hanya menyukai kecepatan saat bermain seperti *downhill* (menuruni bukit) Welinder Per (2012: h.14).

II.1.3 Komponen – komponen *skateboard*

1. *Deck*



Gambar II.3*Deck*

Sumber : https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61ftRJ9-yjL._SL1200_.jpg

2. *Bearing*



Gambar II.4 *Bearing*

Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/d6/7a/c3/d67ac307ef8ebc55e0ea75c46747991c.jpg

3. *Wheels* / Roda



Gambar II.5 *Wheels* / Roda

Sumber :

https://cdn.ccs.com/media/catalog/product/cache/4/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/g/l/globe-bruiser-skateboard-wheels-58mm-83a-1.1490749364.jpg

4. *Bolts* / Baut



Gambar II.6 *Bolts* / Baut

Sumber : https://guideimg.alibaba.com/images/shop/86/11/07/7/big-boy-1-inch-color-skateboard-mounting-hardware-screws-bolts_330847.jpg

5. *Truck*



Gambar II.7 *Truck*

Sumber : http://www.theskateboarder.net/wp-content/uploads/2016/01/independent-skateboard-trucks.jpg

II.1.4 Cara Bermain *skateboard* yang wajib diketahui pemula

- **Temukan cara berdiri yang tepat saat bermain *skateboard***

  Berdiri diatas *skateboard*ada dua yaitu *Goofy* dan *Regular*. *Goofy* adalah berdiri dengan kaki kiri berada dibelakang sedangkan kaki kanan didepan, Reguler kebalikannya kaki kanan dibelakang kaki kiri didepan, para pemain *skateboard* pemula harus menentukan cara beridiri dahulu sebelum melakukan teknik – teknik *skateboard* lebih jauh lagi. (http://www.tactics.com/info/learning-to-skateboard)

- **Mulai bermain *skateboard* dengan perlahan**

  Mulai dengan berdiri perlahan diatas *skateboard* seimbangkan dan mulai untuk meluncur perlahan, pastikan bahwa kaki harus seimbang menginjak *skateboard.*(http://www.tactics.com/info/learning-to-skateboard)

- **Mendorong dengan kaki kiri (*goofy)* atau kaki kanan *(regular)***

  Mulailah *pushing off* (mengayuh) dengan kaki saat akan mulai meluncur dengan *skateboard*, pada saat *pushing off skateboard* perhatikan kaki yang diatas *skateboard* harus seimbang dan nyaman. (http://www.tactics.com/info/learning-to-skateboard)

- ***Mellow Turn* (berbelok)**

  Mellow turn adalah berbelok dengan menginjak bagian sisi *skateboard*, perhatikan saat berbelok bagian badan dan bahu harus mengikuti *skateboard* yang sedang berbelok. (http://www.tactics.com/info/learning-to-skateboard)

- **Cara untuk berhenti Saat meluncur**

  Posisi kaki sama dengan saat melakukan *Pushing off* bedanya adalah saat ingin berhenti kaki yang untuk melakukan *pushing off* menekan tanah dengan lembut sedikit demi sedikit sampai berhenti. (http://www.tactics.com/info/learning-to-skateboard)

II.2 Perlengkapan keamanan *skateboard*

Menurut Per Welinder (2012: h.7-8) apa yang dipakai saat bermain *skateboard* sangatlah berpengaruh untuk menjaga keselamatan bermain *skateboard.* Alat keselamatan saat bermain *skateboard* yang sangat penting dan berpengaruh diantaranya ;

1. *knee pad*



Gambar II.8 *Knee Pad*
Sumber http://www.nativeskatestore.co.uk/images/187-killer-pads-fly-skate-knee-pads-black-p11198-23580_zoom.jpg

Berfungsi untuk melindungi lutut untuk membantu meredam benturan pada bagian lutut.

2. *Elbow Pad*



Gambar II.9 *Elbow Pad*
http://socalskateshop.com/images/products/thumb_21577_triple8exoskinElbowpads.jpg

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

3. *Helmet*



Gambar II.10 *Helmet*
Sumber http://scene7.zumiez.com/is/image/zumiez/pdp_hero/Pro-Tec-x-Vans-Classic-Satin-Blue-Skateboard-Helmet-_207379.jpg

Berfungsi sebagai pelindung kepala yang cukup sering dipakai oleh beberapa olahraga tidak hanya *skateboard*, *helm* juga berperan penting dalam segala kegiatan yang cukup beresiko mengalami benturan resiko cedera pada kepala, karna kepala merupakan bagian rawan dari benturan.

4.Sepatu



Gambar II.11 Sepatu
http://www.theskateboarder.net/wp-content/uploads/2015/09/osiris-skateboard-shoes.jpg

Sebagai pemain *skateboard* sepatu merupakan hal yang penting untuk bermain *skateboard*,

II.2.1 Pentingnya Sepatu

Menurut Per Welinder (2012: h.8) Sepatu merupakan bagian pakaian yang sangat populer dan penting saat bermain *skateboard*, semua sepatu *skate* sangat baik kualitasnya, sepatu itu sangat mendukung olahraga *skateboard* dikarenakan sepatu *skate* memiliki pinggiran yang tebal dan di sol lebih kuat disemua bagian yang benar dan mengurangi dampak rusak saat bergesekan dengan *Griptape* (bagian atas *skate* seperti hampelas) yang dapat merusak sepatu pada umumnya.



Gambar II.12 Sepatu
http://images.complex.com/complex/image/upload/q_70/b1ojjsvsdysg0mxgt1ml.jpg

Menurut Per Welinder (2012: h.8) memilih sepatu *skate* yang benar adalah dengan memilih sepatu yang tingginya hanya sebatas ankle saja, dikarenakan para *skaters* sangat membutuhkan fleksibilitas ankle untuk melakukan trik - trik flip. Dan sepatu melindungi jari dari cedera luka gesekan pada papan *skate.*

II.3 Objek Penelitian

II.3.1 *Skateboard*

Skateboard pertama kali dimainkan dengan roda 2 seperti *scooter* dengan bagian bawah terdiri dari atas roda *rollerskate,* awalnya roda depan dan belakang disertai adanya kemudi seperti sepeda sehingga lebih dikenal dengan nama “Otoped”. Ketika itu pemain otoped mencoba melepas stang dari *scooter* tersebut, kemudian lahirlah yang dikenal sebagai skateboard pada saat ini.

Pada tahun 1940 - 1950, selancar sangatlah popular dan digemari, pada saat itu para peselancar memikirkan alat yang bisa digunakan untuk meluncur di daratan agar mendapatkan sensasi seperti berselancar di lautan. Maka terdapat kemiripan antara berselancar dan bermain *skateboard* dari manuver, model serta gaya hidup. Setelah melewati beberapa modifikasi lahirlah *truck* (besi penyambung roda) yang membuat papan *skate* menjadi lebih mudah bermanuver (Kurniasih, 2013).

II.3.2 *Skateboard* di kota *Bandung*

Di kota Bandung *skateboard* berkembang sangat pesat namun *skateboard* di kota Bandung sangat kurang sarana untuk bermain *skateboard*, *skateboard* sendiri sangat popular dikalangan remaja – remaja, sejak adanya taman *skate* pertama yang bertempatkan di Taman Lalu Lintas pada tahun 1978, perkembangan para pemain *skateboard* sangat positif bagi para remaja – remaja. Sekarang di kota Bandung sudah marak sekali para pemain *skateboard*, terdapat taman – taman *skateboard*di kota Bandung yang asik untuk coba, di Bandung terdapat taman *Skateboard outdor* (luar ruangan) bertaraf international yang bertempatkan di Pasupati cukup lengkap fasilitasnya diantaranya :

a. *Grind rail* : besi panjang semacam pagar, berfungsi sebagai alat untuk teknik-teknik *skateboard* tertentu



Gambar II.13 *grind rail* Sumber : https://d2qwzu24wcp0pu.cloudfront.net/skatehut/product/d9dcf802.Rampage%20Mini%20Grind%20Rail.jpg/603x284.fit.Rampage%20Mini%20Grind%20Rail.jpg

Grind Box : media berbentuk kotak utuh, berfungsi untuk *grind* dan juga sebagai rintangan.



Gambar II.14 *grind box*
Sumber : http://www.skatetoy.com/i/cms/grindbox-spadowy-niski-techramps-z-katownikiem-tr-m-gs24-40-2.jpg

b. *Grind steps* : media berbentuk tangga, berfungsi sebagai pengganti rintangan tangga dan untuk trik sedemikian rupa



Gambar II.15 *grind steps*

Sumber : http://www.wicksteed.co.uk/uploads/images/products/grinding-steps-191.jpg

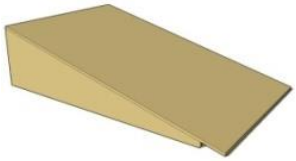
c. *Lounch ramp* : media berbentuk lahan miring, dengan sedikit lengkungan sudut miringnya 45^o – 90^o, berfungsi sebagai



Gambar II.16 *Lounch ramp*

Sumber : http://www.skateproducts.net/images/launchramp_small.jpg

d. *Straight Ramp* : media berbentuk lahan miring lurus tanpa lengkung yang diberi pagar dengan sudut kemiringan 20^o – 30^o



Gambar II.17 *straight Ramp*

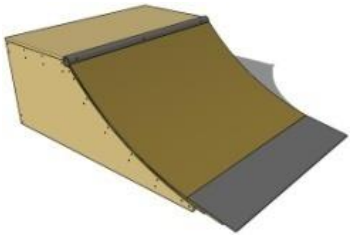
Sumber : http://diyskate.com/img/ramps/kicker_01/kicker_ramp_04.jpg

e. *Wedege Ramp* : media berbentuk lahan miring lurus tanpa pagar, sudut kemiringannya 15^o



Gambar II.18 *Wedege Ramp*
Sumber : https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/31wDMfyN21L._SY355_.jpg

f. *Quarter pipe* : media berbentuk lengkung ¼ lingkaran



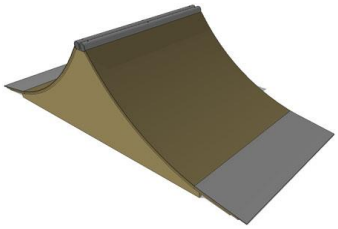
Gambar II.19 *quarter pipe*
Sumber : https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/31wDMfyN21L._SY355_.jpg

g. *Fun Box* : media berbentuk lahan miring pada bagian kiri dan kanan, digunakan untuk melakukan teknik grind bisa digunakan



Gambar II.20 *fun box*
Sumber : http://www.skateshop247.com/images/product_images/popup_images/6534_0_Blackriver_Ramps_Funbox_Ledge1.jpg

h. *Spine* : media berbentuk lahan miring lurus tanpa pagar, sudut kemiringannya 15^{o}, dan bisa dipakai untuk teknik rind pada bagian ujung atas

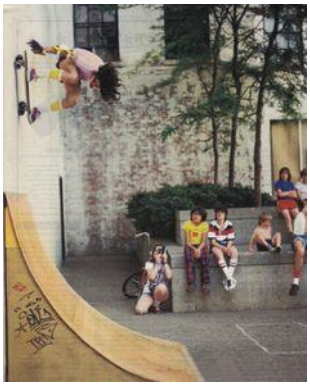


Gambar II.21 *spine*

Sumber : http://diyskate.com/img/ramps/spine_01/08.jpg

Ada taman *skateboard indoor* (luar ruangan) yang popular Buqiet Skatepark yang bertempatkan di Jalan Sariwangi Gegerkalong, Bandung dan merupakan *indoor skatepark* pertama di Indonesia, yaitu didirikan pada tahun 1999. Kenapa dinamakan Buqiet karna berada di atas bukit. Memiliki luas sekitar 1.000 meter persegi. Alat – alatnya terbilang lengkap diantara lain

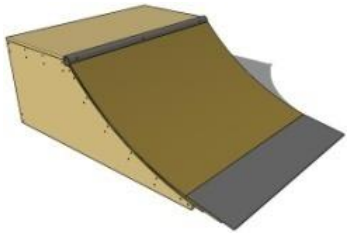
i. *Vert wall* sebanyak 8 buah : media dengan bentuk kemiringan 90^{o}, digunakan untuk bermain bawl dengan kecepatan tinggi, para *skaters* layaknya berjalan ditembok



Gambar II.22 *vert wall*

Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/8b/75/e5/8b75e53bc968371e1cddddaf07a5699d.jpg

a. *Quarter pipe* : media berbentuk lengkung ¼ lingkaran



Gambar II.23 *quarter pipe*

Sumber : https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/31wDMfyN21L._SY355_.jpg

b. *Rail* : besi panjang semacam pagar, berfungsi sebagai alat untuk teknik-teknik *skateboard* tertentu.



Gambar II.24 *rail*

Sumber : https://d2qwzu24wcp0pu.cloudfront.net/skatehut/product/d9dcf802.Rampage%20Mini%20Grind%20Rail.jpg/603x284.fit.Rampage%20Mini%20Grind%20Rail.jpg

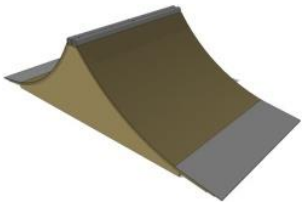
c. *Stair* : media berbentuk tangga, digunakan untuk berbagai trik dengan rintangan drop in yang cukup tinggi



Gambar II.25 *stair*

Sumber : https://i.ytimg.com/vi/oMhB82vvPL4/maxresdefault.jpg

a. *Spine* : media berbentuk lahan miring lurus tanpa pagar, sudut kemiringannya 15^{o}, dan bisa dipakai untuk teknik *grind* pada bagian ujung atas



Gambar II.26 *spine*

Sumber : http://diyskate.com/img/ramps/spine_01/08.jpg

a. *Flat* : media yang berbentuk datar, dipergunakan untuk berbagai trik *skateboard*



Gambar II.27 *flat*

Sumber : http://skateparkoftampa.com/spot/images2011/shang11dsc_8563.jpg

b. *Bank* : media yang digunakan untuk menambah speed saat meluncur pada bagian yang ada pagarnya.



Gambar II.28 *bank*

Sumber :
http://www.redrailed.com/images/redrailed/images2010/productSmallThumb/images/productsSmallThumb_03.jpg

c. *Funbox* : media berbentuk lahan miring pada bagian kiri dan kanan, digunakan untuk melakukan teknik grind bisa digunakan



Gambar II.29 *funbox*

Sumber :

http://www.skateshop247.com/images/product_images/popup_images/6534_0_Blackriver_Ramps_Funbox_Ledge1.jpg

d. *Roll-in* : media yang ada pada bagian ramp atau bawl



Gambar II.30 *roll-in*

Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/df/e9/f6/dfe9f6bcf8b1f15935d561286e26894d.jpg

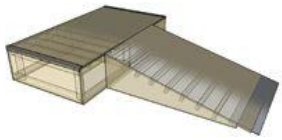
e. *Flat rail* : flat rail adalah media dengan bagian atas besi yang datar, digunakan untuk melakukan trik grind.



Gambar II.31 *flat rail*

Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/70/ff/fc/70fffcb156a1ebe64145ae63e56b9fbe.jpg

f. *Sloped* : sloped adalah media gabungan ramp dengan table, karna memiliki bagian yang digabung satu sama lain, digunakan untuk berbagai trik *skateboard*



Gambar II.32 *sloped*

Sumber : http://www.planspin.com/images/plans/skateboardramps/sbr_015.jpg

g. *Kinked rail* : media yang sama dengan rail biasanya hanya memiliki ujung menukik untuk menambah speed.



Gambar II.33 *kinked rail*

Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/ec/40/7a/ec407a75f9d0875fea37fdea451a0451.jpg

Di buqiet *skatepark* ini ada biaya masuknya untuk menggunakan *ramp* sebesar Rp. 20.000,-. Dan ada lagi taman *skateboard indoor* Linecoltd *Skatepark* Bandung bertempatkan di Lucky Square Mall, Bandung tepatnya di Jalan Terusan Jakarta no 2. *Skatepark* ini berdekatan dengan *skateshop* Linecoltd. *Skatepark* ini memiliki rintangan yang cukup menantang adrenalin seperti

a. *Pyramid* : media yang digunakan untuk trik yang dipadukan dengan loncatan yang tinggi melalui ramp, *pyramid* juga biasa ada dipojok-pojokan *skatepark* sebagai speed push (penambah speed)



Gambar II.34 *pyramid*

Sumber : http://cdnll.discountramps.com/images/xl/skate-ramps.jpg

b. *Table Top* : sama halnya dengan *pyramid* digunakan dengan alat trik dengan loncatan yang lebih tinggi



Gambar II.35 *table top*

Sumber : http://www.dickssportinggoods.com/graphics/product_images/pDSP1-21433068v750.jpg

c. *Ultimate Lounch Ramp* : media dengan sudut kemiringan ujungnya 90^{o}, media ini biasa digunakan untuk para *skaters* PRO



Gambar II.36 *ultimate lounch ramp*

Sumber :

https://cdn.warehouseskateboards.com/images/products/preview/0COCRHALFPIPE01.jpg

Tiga rintangan itu yang menjadikan *skatepark* ini sangat menarik. *Linecoltd skatepark* buka dari jam 9 pagi sampai jam 9 malam, *skatepark* ini cocok sekali dengan para pemula yang ingin mahir bermain *skateboard*. Selain itu *skatepark* ini memberi kan layanan seperti member *skatepark*, cukup membayar Rp. 100.000,-, bebas untuk melakukan latihan kapan saja, selama *skatepark* ini buka. Kalo tidak member hanya membayar Rp.15.000-. (Nurpramadya, 2012).

II.3.3 Resiko Cedera Pada *Skateboard*

Cedera pada *skateboard* tidak berbeda jauh dengan cedera olahraga lain yang menggunakan media kaki, diantaranya :

a) Cedera *Overuse* : (cedera yang disebabkan oleh sering melakukan Aktivitas di atas kepala, terasa sakit di tempurung lutut)



Gambar II.37 Cedera Overuse

Sumber :

http://www.parenting.co.id/img/images/fe2d5ff8759de6b2346cf10c7d959eb0.jpg

b) Cedera *Traumatis* : (Cedera disebabkan gerakan tiba – tiba yang sangatkuat, jenis cedera ini sering kali terjadi di otot besarpada kaki. Untuk itu selalu lakukan pemanasan padabagian paha dan mulai dengan pemanasan



Gambar II.38 Cedera Traumatis

Sumber:

c) Cedera *Hamstring* : (Cedera ini biasanya terjadi karna melakukan gerakanyang cepat dan tiba – tiba, seperti berlari, melompat,dan meregangkan kaki, cedera ini akanmengakibatkan pembengkakan dan harus di komprespada daerah cedera)



Gambar II.39 Cedera Hamstring

Sumber: http://analisadaily.com/assets/image/news/big/2015/06/cara-sederhana-menghindari-cedera-lutut-141321-1.jpg

d) Cedera *Ankle* : (cedera yang paling sering dialami dalam *skateboard* adalah ankle. Cedera ini sering terjadi ketika seorangpemain salah mendaratkan kaki saat bermain*skateboard*, untuk mencegah ini pelaku *skateboard*harus melakukan pemanasan terlebih dahulu)



Gambar II.40 Cedera Ankle

Sumber: https://dhanureza.files.wordpress.com/2010/04/foot-11.jpg

e) Cedera Lutut : (disebut juga keseleo lutut, menyebabkan kecil di ligamen, jika pemain *skateboard* mengalami cedera lutut maka harus diistirahatkan untuk beberapa waktu). (Lima. 2015)



Gambar II.41 Cedera Lutut

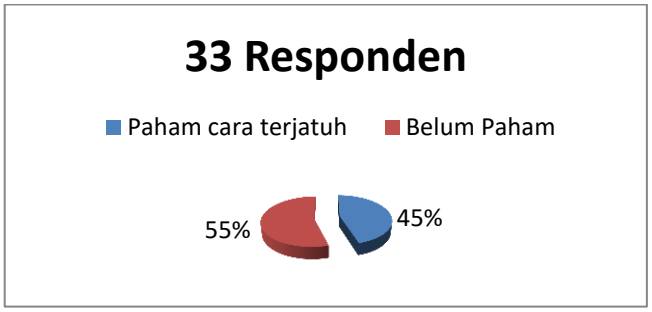
Sumber:

https://www.google.co.id/search?q=cedera+hamstring&espv=2&biw=681&bih=593&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwik_LOprZnRAhXLqI8KHR1VBgAQ_AUIBigB#tbm=isch&q=cedera+lutut&imgrc=0YHSy6q2WXDxjM%3A

II.4 Analisa

II.4.1 Analisa Teknik jatuh Bermain *Skateboard*

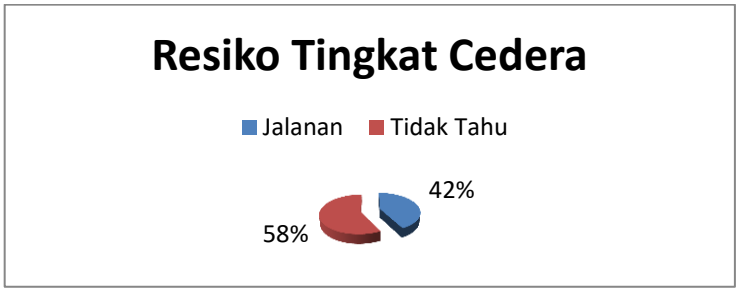
Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada sekelompok pemain *skateboard* di kota Bandung hasil yang diperoleh dari 33 responden menunjukan 15 responden yang telah terbiasa bermain dan paham akan cara terjatuh, tetapi hasil jawaban menunjukan bahwa dari 15 responden belum sepenuhnya mengetahui cara terjatuh yang baik dan benar dalam bermain *skateboard*, lalu 18 responden mengisi untuk belum pernah mendapatkan informasi akan cara terjatuh yang baik dan benar bagi para pemula.



Gambar II.42 Responden Pemain *skateboard*
Sumber: dokumen pribadi

II.4.2 Analisa Cedera Bermain *Skateboard*

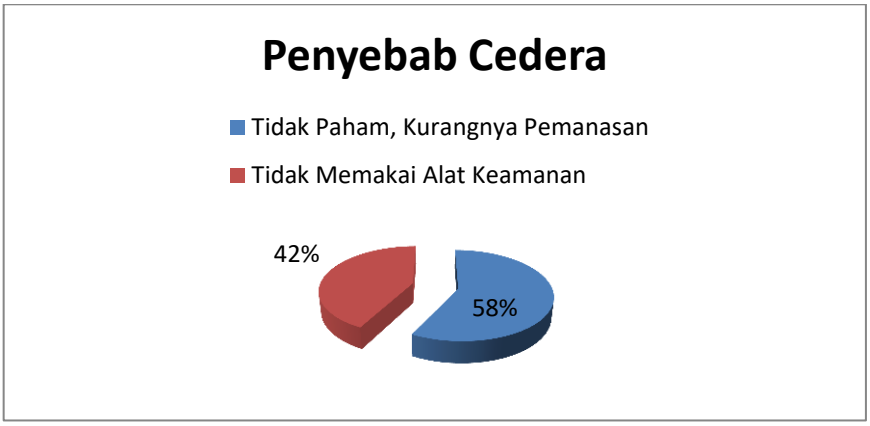
Setelah peneliti melakukan analisa teknik jatuh dari *skateboard* selanjutnya, peneliti melakukan analisa terhadap cedera saat bermain *skateboard.* Hasil yang diperoleh dari 33 responden dimana 14 responden menjawab tingkat cedera yang parah terdapat di jalanan, sedangkan 19 responden menjawab tidak mengetahui.



Gambar II.43 Resiko Tingkat Cedera *skateboard*
Sumber: dokumen pribadi

II.4.3 Analisa Penyebab Cedera Bermain *Skateboard*

Setelah analisa cedera sudah dipaparkan peneliti melanjutkan analisa pada penyebab cedera bermain *skateboard*, peneliti menyebarkan kuesioner dan memperoleh hasil 33 responden dari hasil tersebut 19 responden menjawab cedera saat bermain lebih sering terjadi dikarnakan pemain yang tidak paham akan cara terjatuh yang baik dan kurangnya pemain melakukan pemanasan sebelum bermain *skateboard.* 14 responden menjawab kurang adanya kesadaran pemain mengenakan perlatan keamanan saat bermain



Gambar II.44 Penyebab Cedera Bermain *skateboard*
Sumber: dokumen pribadi

II.5 Resume

Setelah melakukan pengumpulan data dan penelitian mengenai *skateboard* maka dilakukan penelitian untuk memilih media yang tepat untuk para pemula agar memahami teknik jatuh bermain *skateboard.* banyak sekali pemula yang menghiraukan teknik jatuh saat bermain *skateboard.* Jatuh dari skateboard memiliki tekniknya tersendiri. Maka dari itu perlu ada perancangan informasi sebagai panduan para pemain *skateboard* untuk memahami teknik jatuh bermain *skateboard*

II.6 Solusi Perancangan

Setelah melakukan pertimbangan dari permasalahan dan penggalian objek yang mendalam maka dibutuhkan informasi mengenai teknik jatuh bermain *skateboard*