

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Intan (2014) *Ice skating* merupakan olahraga berseluncur yang dilakukan di atas es. *Ice skating* biasanya terdapat di negara-negara yang memiliki musim dingin. Indonesia merupakan negara tropis, sehingga kegiatan berseluncur dilakukan di dalam ruangan. Indonesia memiliki 7 arena *ice skating* yang berada di 6 kota. Skyrink dan Oasis Centre Srena di Jakarta, BX Rink di Tangerang, Bali Ice Skating Arena di Bali, OPI Ice Skating Arena di Palembang, SKA Ice Skating di Pekanbaru dan Gardenice di Bandung. Dari observasi yang pernah penulis lakukan ke beberapa tempat bermain *ice skating*, mereka tidak memberikan panduan untuk para pemula bermain *ice skating*. Dikarenakan *ice skating* belum menjadi olahraga yang populer di Indonesia, masih banyak pemain *ice skating* pemula yang masih kesulitan mencari tahu tentang cara bermain *ice skating*. Dari wawancara yang penulis lakukan kepada orang tua pemain *ice skating* pada tanggal 11 September 2020, orang tua lebih memilih tidak menggunakan pelatih karena biaya yang cukup mahal dan waktu yang singkat.

Dari wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 14 September 2020 ke pemain *ice skating* pemula, mereka cukup kesulitan mendapatkan keseimbangan karena permukaan es yang licin. Hal yang paling sering dialami oleh pemain *ice skating* pemula yaitu terjatuh dan terpeleset. Chaze Brian dan McDonald, Patrick (2008), menjelaskan bahwa kebanyakan anak usia 9-10 tahun terluka ketika bermain *ice skating*. Kebanyakan cedera yang dialami anak akibat terjatuh yang

dapat mengakibatkan gegar otak. Jika anak-anak jatuh ke depan, anak-anak sering menahan dengan tangan terlentang yang mengakibatkan cedera pada bagian pergelangan tangan. Seorang wanita mengalami cedera pada kepala yang parah sehingga, mengakibatkan kematian. Penggunaan alat pengaman dan panduan awal saat sebelum bermain *ice skating* sangat penting. Emory (2019) penggunaan helm saat bermain *ice skating* sangat disarankan. Penggunaan helm dapat mengurangi resiko gegar otak, patah tulang dan cedera kepala lainnya ketika terjatuh. Bantalan lutut dan pelindung pergelangan juga membantu mencegah terjadinya keseleo atau patah tulang.

Muhson (2010) media merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Sedangkan, informasi menurut Hutahaean (2014) informasi merupakan sebuah pesan yang sudah dikemas sehingga penerima menerima dan mengerti pesan tersebut. Dengan kecelakaan yang terjadi pada pemain *ice skating* pemula, penulis merancang buku panduan bermain *ice skating* untuk pemula usia 5-11 tahun. Agar pembaca dapat mengetahui lebih lagi tentang olahraga *ice skating* dan mengurangi cedera saat bermain *ice skating*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

Bagaimana merancang buku panduan bermain *ice skating* untuk anak-anak usia 5-11 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan membuat buku panduan bermain *ice skating*. Buku ini ditujukan untuk anak-anak dengan segmentasi berikut:

1. Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia :
 - Primer: 7-11 tahun. Zulhaqi (2013) menjelaskan bahwa anak usia 7-11 merupakan usia yang sudah memasuki Pendidikan formal dan sudah bisa mengenal gambar dan membaca.
 - Sekunder: 5-6 tahun. Zulhaqi (2013) menjelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun merupakan usia anak baru mulai belajar membaca dan berhitung, sehingga diperlukan peran orang tua untuk membantu dan membimbing anak.
- Kelas Ekonomi : SES B-A

2. Geografis

- Premier : Jabodetabek
- Sekunder : Bandung

3. Psikografis

- Suka mencoba hal baru, mengikuti tren, belum pernah bermain *ice skating*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang buku panduan bermain *ice skating* untuk pemula usia 5-11 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Bagi Penulis

Perancangan tugas akhir ini membuat penulis mengetahui cara merancang sebuah buku yang memberikan informasi kepada target sasaran. Selain itu, penulis menambah pengetahuan tentang *ice skating*.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Penulis berharap dengan buku ini, anak-anak usia 5-11 tahun mengerti panduan awal bermain *ice skating* dan juga mengurangi cedera saat bermain *ice skating*.

3. Manfaat Bagi Universitas

Memberikan referensi kepada mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang sedang merancang tugas akhir yang nantinya merancang buku sebagai media informasi.