

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Airsoft adalah sebuah permainan olahraga yang mensimulasikan peperangan dengan menggunakan replika senjata api yang menembakkan peluru plastik. Permainan ini telah menjadi populer di Indonesia terutama dikalangan anak muda seiring perkembangan pemain *airsoft* dan peredaran replika, muncul resiko yang dapat membahayakan keselamatan diri sendiri ataupun orang lain baik saat bermain di lapangan atau diluar lapangan. Berdasarkan temuan dari tahap observasi, wawancara, dan validasi pasar, diketahui bahwa para pemula dalam aktivitas airsoft kerap menghadapi kesulitan dalam memahami prosedur, peralatan, hingga etika bermain yang aman dan bertanggung jawab.

Perancangan buku panduan *airsoft* bagi pemula dilakukan sebagai bentuk solusi visual terhadap kebutuhan informasi dasar yang dapat diakses dengan mudah oleh individu yang baru mengenal dunia *airsoft*. Buku panduan *airsoft* ini juga dengan menyediakan sumber informasi yang komprehensif, edukatif, dan mudah diakses bagi pemula yang ingin memahami dunia *airsoft*. Oleh karena itu, buku ini dirancang dengan pendekatan desain komunikasi visual yang mempertimbangkan aspek informatif, serta estetis. Dalam proses perancangan, buku ini dirancang dengan prinsip desain yang mengacu kepada teori *Graphic Design Solution* oleh Robin Landa. Pada perancangan ini menggunakan elemen fotografi sebagai media pendukung yang bersifat representatif dan kontekstual untuk memperkuat pemahaman visual terhadap materi yang disampaikan.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan tugas akhir, penulis menemukan beberapa saran yang dapat digunakan atau diterapkan serta menjadi pertimbangan bagi penulis. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi dalam melakukan perancangan desain bagi mahasiswa yang akan melakukan tugas akhir dan dapat menjadi sebuah pengalaman bagi penulis dalam melakukan perancangan buku serta mengasah kemampuan penulis dalam menyelesaikan masalah desain.

1. Dosen/Peneliti

Penulis mendapatkan beberapa saran untuk peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan Tugas Akhir. Pada saat merancang buku desain pastikan ukuran tipografi pada buku agar disama ratakan agar konsisten dengan isi teks buku yang lainnya. Mencari data dan sumber valid untuk mengisi teks konten karya. Jika menggunakan sebuah foto atau gambar dengan menggunakan teknik fotografi pastikan kualitas foto bagus dan pada saat pengambilan foto gunakanlah teknik fotografi agar hasil dapat menyampaikan pesan. Mengatur grid dan margin agar tidak terlalu dekat dekat dengan pinggiran halaman ketika saat hendak di print.

2. Universitas

Kepada Universitas, diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih yang dapat membuat mahasiswa atau mahasiswi untuk berkontribusi dalam mengembangkan kreativitasnya mereka pada saat tugas akhir berlangsung.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A