

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN TENIS BAGI
PEMULA UNTUK KLUB CLAYAPAN TENNIS**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Ardhana Ramadhan
00000061629**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN TENIS BAGI
PEMULA UNTUK KLUB CLAYAPAN TENNIS**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Ardhana Ramadhan
00000061629**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ardhana Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061629
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan Magang/ ~~MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN TENIS BAGI PEMULA UNTUK KLUB CLAYAPAN TENNIS

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Ardhana Ramadhan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN TENIS BAGI
PEMULA UNTUK KLUB CLAYAPAN TENNIS**

Oleh

Nama Lengkap : Ardhana Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061629
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

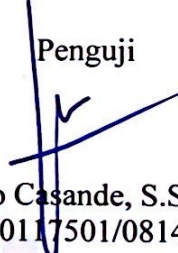
Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

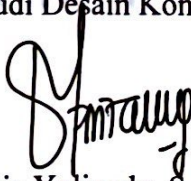
Penguji


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Pembimbing


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ardhana Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061629
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU PANDUAN
BERMAIN TENIS BAGI PEMULA UNTUK KLUB CLAYAPAN
TENNIS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Desember 2024


(Ardhana Ramadhan)

KATA PENGANTAR

Penulis ingin mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan proposal Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Buku Panduan Bermain Tennis Bagi Pemula Untuk Klub Clayapan Tennis". Penulis juga ingin mengirimkan salam dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari masa kegelapan menuju masa yang penuh cahaya.

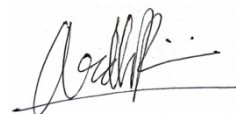
Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dipersembahkan kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardyansyah S.sn., M.M., M.ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terkait topik penelitian, dan dapat bermanfaat bagi banyak masyarakat luas.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Ardhana Ramadhan)

PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN TENIS BAGI PEMULA UNTUK KLUB CLAYAPAN TENNIS

(Ardhana Ramadhan)

ABSTRAK

Tenis sebagai salah satu olahraga yang sedang berkembang di Indonesia semakin banyak diminati oleh masyarakat, terutama pemain pemula. Namun, kurangnya media informasi yang mudah diakses dan dipahami oleh pemula menjadi kendala utama dalam mempelajari dasar-dasar permainan tenis, seperti pemilihan peralatan, teknik dasar, dan informasi terkait pelatih serta fasilitas yang tersedia. Oleh sebab itu, penulis melakukan perancangan media informasi berupa buku panduan bermain tenis bagi pemula untuk klub Clayapan Tennis sehingga para pemula dapat belajar pengetahuan tentang tenis dengan tepat. Penulis menggunakan metode hybrid dalam pengambilan data, metode kualitatif, metode kuantitatif, dan studi eksisting. Penulis menggunakan metodologi perancangan dari Robin Landa pada buku 'Graphic Design Solutions' edisi keenam tahun 2018 yang terdiri dari lima tahapan. Hasil pengumpulan data penulis disimpulkan masih banyak pemula yang kurang memperdalam informasi panduan sehingga mereka mudah berhenti bermain. Masalah pada pemula lainnya terlalu memaksa untuk cepat bisa dan mengalami penurunan motivasi ketika perkembangan mereka dalam olahraga ini tidak meningkat.

Kata kunci: Media informasi, desainer grafis, tenis, buku panduan



BEGINNERS TENNIS GUIDE BOOK FOR CLAYAPAN

TENNIS CLUB

(Ardhana Ramadhan)

ABSTRACT (English)

Tennis, as a sport that is currently growing in Indonesia, is becoming increasingly popular among the public, particularly beginners. However, the lack of accessible and easily understood information for beginners presents a significant obstacle in learning the fundamentals of tennis, such as selecting equipment, mastering basic techniques, and finding coaches and facilities. Therefore, the author has designed an information medium in the form of a guidebook for beginners at the Clayapan Tennis Club, enabling them to learn about tennis correctly. The author used a hybrid method for data collection, including qualitative, quantitative, and existing studies. The design methodology used is based on Robin Landa's book 'Graphic Design Solutions,' sixth edition, 2018, which consists of five stages. The collected data concludes that many beginners do not fully explore the guidelines, which causes them to easily stop playing. Other issues for beginners include trying too hard to progress quickly and losing motivation when they do not see improvement.

Keywords: Information media, Graphic Designer, Tennis, Guidebook

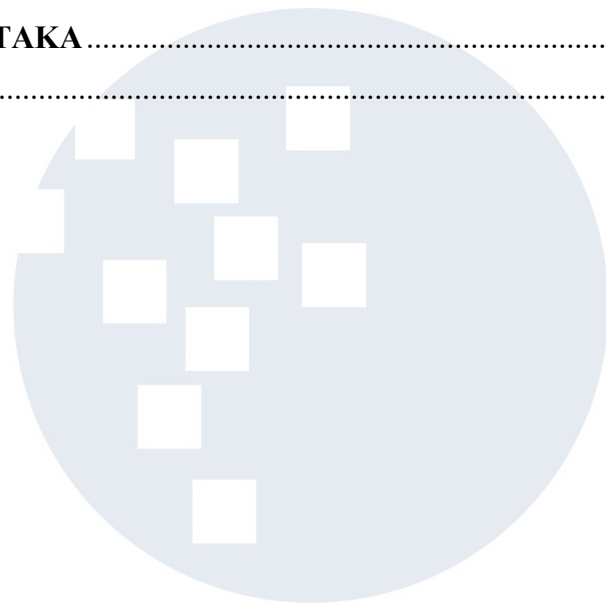


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Klasifikasi Media Informasi	5
2.1.2 Tujuan Media Informasi	6
2.2 Buku	7
2.2.1 Jenis Buku	7
2.2.2 Anatomi Buku	9
2.2.3 Elemen Desain	13
2.2.4 Prinsip Desain	24
2.2.5 <i>Layout dan Grid</i>	27
2.2.6 Tipografi	32
2.2.7 Ilustrasi	36
2.2.8 Fotografi	44
2.3 Tenis	51
2.3.1 Peralatan dan Fasilitas Tenis	51

2.3.2 Teknis Dasar	53
2.3.3 Peraturan Dasar Tenis	57
2.4 Penelitian Relevan	57
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	59
3.1 Subjek Perancangan	59
3.1.1 Demografis	59
3.1.2 Geografis	59
3.1.2 Psikografis	60
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	60
3.2.1 <i>Research</i>	63
3.2.2 <i>Analysis</i>	63
3.2.3 <i>Concept</i>	63
3.2.4 <i>Design</i>	63
3.2.5 <i>Implementation</i>	63
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	62
3.3.1 Observasi	63
3.3.2 Wawancara	63
3.3.3 Studi Eksisting	65
3.3.4 Kuesioner	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	67
4.1 Hasil Perancangan	67
4.1.1 <i>Research</i>	67
4.1.2 <i>Analysis</i>	80
4.1.3 <i>Concept</i>	81
4.1.4 <i>Design</i>	84
4.1.5 <i>Implementation</i>	105
4.2 Pembahasan Perancangan	111
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	111
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Buku</i>	113
4.2.3 Analisis Desain <i>Instagram Feeds dan Story</i>	118
4.2.4 Analisis Desain Poster	120
4.2.5 Analisis Desain <i>X-Banner</i>	121
4.2.6 Analisis Desain <i>Flyer</i>	122
4.2.7 Analisis Desain <i>Gimmick</i>	122

4.2.7 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	122
4.2.9 Bimbingan Spesialis	122
4.2.10 Anggaran	126
BAB V PENUTUP	131
5.1 Simpulan	131
5.2 Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN	139



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan	57
Tabel 4.1 Tabel <i>Budgeting</i> Jasa Desain	127
Tabel 4.2 Tabel <i>Budgeting</i> Buku	128
Tabel 4.3 Tabel <i>Budgeting</i> Produksi Media Sekunder.....	129
Tabel 4.4 Tabel <i>Budgeting</i> Penayangan Media Sekunder	130



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Print-based Information Design</i>	6
Gambar 2.2 Contoh Bagan Konsep.....	9
Gambar 2.3 Contoh Sampul Buku	10
Gambar 2.4 <i>Saddle Stitch Binding</i>	12
Gambar 2.5 Garis pada Desain.....	13
Gambar 2.6 Bentuk pada Desain.....	14
Gambar 2.7 <i>Figure/Ground</i> pada Desain.....	14
Gambar 2.8 <i>Pigment Color Wheel</i> pada Desain.....	15
Gambar 2.9 Skema Warna <i>Netral Monotone</i>	17
Gambar 2.10 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	18
Gambar 2.11 Skema Warna <i>Analogous</i>	18
Gambar 2.12 Skema Warna <i>Complementary</i>	19
Gambar 2.13 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	19
Gambar 2.14 Skema Warna <i>Triads</i>	20
Gambar 2.15 Skema Warna <i>Tetrads</i>	20
Gambar 2.16 Spektrum Warna <i>RGB</i>	21
Gambar 2.17 Spektrum Warna <i>CMYK</i>	21
Gambar 2.18 Mode Warna <i>Grayscale</i>	22
Gambar 2.19 Contoh Mode Warna <i>Duo Tone</i>	23
Gambar 2.20 <i>Texture Tactile</i> pada Desain.....	23
Gambar 2.21 <i>Texture Visual</i> pada Desain.....	24
Gambar 2.22 <i>Pattern</i> pada Desain	24
Gambar 2.23 Hirarki pada Desain.....	25
Gambar 2.24 <i>Law of Perceptual Organization</i> pada Desain	27
Gambar 2.25 <i>Margins</i>	28
Gambar 2.26 <i>Bleed</i>	28
Gambar 2.27 <i>Column, Alley, Gutter</i>	29
Gambar 2.28 <i>Manuscript Grid</i>	29
Gambar 2.29 <i>Column Grid</i>	29
Gambar 2.30 <i>Modular Grid</i>	30
Gambar 2.31 <i>Hierarchy Grid</i>	32
Gambar 2.32 Contoh Tipografi <i>Old Face</i>	32
Gambar 2.33 Contoh Tipografi <i>Transitional</i>	33
Gambar 2.34 Contoh Tipografi <i>Modern</i>	33
Gambar 2.35 Contoh Tipografi <i>Clarendon</i>	34
Gambar 2.36 Contoh Tipografi <i>Slab Serif</i>	34
Gambar 2.37 Contoh Tipografi <i>Glyphic</i>	34
Gambar 2.38 Contoh Tipografi <i>Sans Serif</i>	35
Gambar 2.39 Contoh Tipografi <i>Script</i>	35
Gambar 2.40 Contoh Tipografi <i>Graphic</i>	36
Gambar 2.41 Contoh Ilustrasi Karikatur	37
Gambar 2.42 Contoh Ilustrasi Iklan	38
Gambar 2.43 Contoh Ilustrasi Editorial	38
Gambar 2.44 Contoh Ilustrasi <i>Minimalist</i>	39

Gambar 2.45 Contoh Ilustrasi <i>Victorian</i>	40
Gambar 2.46 Contoh Ilustrasi <i>Retro</i>	40
Gambar 2.47 Contoh Ilustrasi <i>Flat Design</i>	41
Gambar 2.48 Contoh Ilustrasi <i>Typography</i>	41
Gambar 2.49 Contoh Ilustrasi <i>Illustration-Based</i>	42
Gambar 2.50 Contoh Ilustrasi <i>Pop Art</i>	42
Gambar 2.51 Contoh Ilustrasi <i>Vaporwave</i>	42
Gambar 2.52 Contoh Ilustrasi <i>Futuristic</i>	43
Gambar 2.53 Contoh Ilustrasi <i>Bauhaus</i>	43
Gambar 2.54 Contoh Ilustrasi Tiga Dimensi	44
Gambar 2.55 Contoh <i>Editorial Photography</i>	46
Gambar 2.56 Contoh <i>Sport Photography</i>	47
Gambar 2.57 Cahaya (<i>lightning</i>) Fotografi	48
Gambar 2.58 Objek/Subjek Fotografi	48
Gambar 2.59 Hasil Cahaya yang Dipantulkan Fotografi	49
Gambar 2.60 Bola Tennis	52
Gambar 2.61 Lapangan Tennis	53
Gambar 2.61 <i>Handle</i> Raket Tennis	53
Gambar 2.63 Pegangan <i>Eastern</i>	54
Gambar 2.64 Pegangan <i>Continental</i>	55
Gambar 2.65 Pegangan <i>Western</i>	55
Gambar 4.1 Observasi	68
Gambar 4.2 Wawancara Pelatih Tennis	69
Gambar 4.3 <i>Founder</i> Komunitas	70
Gambar 4.4 Studi Eksisting	72
Gambar 4.5 Pertanyaan Kuesioner 1	74
Gambar 4.6 Pertanyaan Kuesioner 2	75
Gambar 4.7 Pertanyaan Kuesioner 3	75
Gambar 4.8 Pertanyaan Kuesioner 4	76
Gambar 4.9 Pertanyaan Kuesioner 5	76
Gambar 4.10 Pertanyaan Kuesioner 6	77
Gambar 4.11 Pertanyaan Kuesioner 7	77
Gambar 4.12 Pertanyaan Kuesioner 8	77
Gambar 4.13 Pertanyaan Kuesioner 9	78
Gambar 4.14 Pertanyaan Kuesioner 10	78
Gambar 4.15 Pertanyaan Kuesioner 11	79
Gambar 4.16 Pertanyaan Kuesioner 12	79
Gambar 4.17 Pertanyaan Kuesioner 13	80
Gambar 4.18 <i>Mindmap</i>	82
Gambar 4.19 <i>Moodboard Referensi</i>	83
Gambar 4.20 Skema Warna Komplementer	85
Gambar 4.21 Tipografi <i>Inter</i>	85
Gambar 4.22 Tipografi <i>Minion Variable</i>	86
Gambar 4.23 Contoh Penerapan Tipografi	87
Gambar 4.24 Contoh Penerapan <i>Rule of Third</i>	87

Gambar 4.25 Beberapa Hasil Fotografi	88
Gambar 4.26 Proses <i>Adjustment Brightness</i> dan <i>Contrast</i>	89
Gambar 4.27 Proses <i>Gradient Color</i>	89
Gambar 4.28 Proses <i>Cut-out</i> Foto Peralatan Tenis	90
Gambar 4.29 Beberapa Hasil <i>Cut-out</i> Objek	90
Gambar 4.30 Hasil Elemen Desain Editorial	91
Gambar 4.31 Progres Pengerjaan Aset Visual	91
Gambar 4.32 Progres Hasil Aset Visual	92
Gambar 4.33 Sketsa Kateren.....	93
Gambar 4.34 Pengaturan Sistem <i>Layouting Grid</i> Buku.....	94
Gambar 4.35 Stilasi <i>Layouting Cover</i> Buku	94
Gambar 4.36 Finalisasi <i>Cover</i> Buku	95
Gambar 4.37 Stilasi <i>Layouting</i> Buku	95
Gambar 4.38 Kompilasi Halaman Buku	96
Gambar 4.39 <i>Kateren</i> Desain Media Sosial	97
Gambar 4.40 Stilasi Desain <i>Instagram Post</i>	97
Gambar 4.41 Finalisasi Desain <i>Istagram Post</i>	98
Gambar 4.42 Finalisasi Desain <i>Instagram Story</i>	98
Gambar 4.43 Stilasi Desain Poster	99
Gambar 4.44 Finalisasi Desain Poster	100
Gambar 4.45 Stilasi Desain <i>X-Banner</i>	100
Gambar 4.46 Finalisasi Desain <i>X-Banner</i>	101
Gambar 4.47 Stilasi Desain <i>Flyer</i>	102
Gambar 4.48 Finalisasi Desain <i>Flyer</i>	102
Gambar 4.49 Stilasi Desain Pembatas Buku.....	103
Gambar 4.50 Finalisasi Desain Pembatas Buku	103
Gambar 4.51 Finalisasi Desain <i>Merchandise</i>	104
Gambar 4.52 <i>Mockup</i> Buku Panduan.....	105
Gambar 4.53 <i>Mockup</i> Media Sosial	106
Gambar 4.54 <i>Mockup</i> Poster	107
Gambar 4.55 <i>Mockup</i> Alternatif Poster	107
Gambar 4.56 <i>Mockup X-banner</i>	108
Gambar 4.57 Implementasi <i>Flyer</i>	109
Gambar 4.58 <i>Mockup Gimmick</i> Pembatas Buku.....	109
Gambar 4.59 <i>Mockup Merchandise</i> Botol Minum	110
Gambar 4.60 <i>Mockup Merchandise</i> Topi.....	111
Gambar 4.61 Analisis <i>Layouting</i> Komponen Buku	114
Gambar 4.62 Aplikasi Sampul Buku	115
Gambar 4.63 Halaman Isi Awal.....	116
Gambar 4.64 Halaman Isi	117
Gambar 4.65 Halaman Isi Akhir	117
Gambar 4.66 Analisis <i>Instagram Post</i>	119
Gambar 4.67 Analisis <i>Instagram Post</i>	120
Gambar 4.68 Analisis Desain Poster.....	120
Gambar 4.69 Analisis Desain <i>X-banner</i>	122
Gambar 4.70 Analisis Desain <i>Flyer</i>	123

Gambar 4.71 Analisis Desain <i>Gimmick</i> Pembatas Buku	124
Gambar 4.72 Analisis Desain <i>Merchandise</i> Botol Minum	125
Gambar 4.73 Analisis Desain <i>Merchandise</i> Topi	125
Gambar 4.74 Bimbingan Spesialis dengan Bapak Koentjoro, M.Si.	126



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan & Spesialis.....	123
Lampiran B Hasil Presentase Turnitin	125
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i> 1	128
Lampiran D <i>Consent Form</i>	130
Lampiran E Kuesioner	131
Lampiran F Kuesioner Beta Test	136
Lampiran G Lampiran Transkrip Wawancara	141
Lampiran H Lampiran Dokumentasi	146

