

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Olahraga tenis dikalangan masyarakat semakin menjadi olahraga yang populer di Indonesia selain olahraga lari, badminton, dan sepak bola. Dengan rumusan masalah yang dihadapi oleh para pemula. Berdasarkan rumusan permasalahan dan analisis yang telah dilakukan, perancangan buku panduan bermain tenis bagi pemula untuk klub clayapan tennis telah dirumuskan sebagai solusi untuk mengatasi kendala yang sering dialami oleh pemula dalam mempelajari olahraga tenis. Kendala seperti sulitnya memahami teknik dasar, kesulitan metode pelatihan, dan kurangnya informasi praktis mengenai peralatan tenis dapat diminimalisir melalui media panduan yang dirancang secara jelas, terstruktur, relevan, dan berfokus pada kebutuhan pemula.

Buku panduan ini sendiri memaparkan banyak informasi mendasar seputar olahraga tenis, mulai dari pengenalan alat dan perlengkapan, teknik pukulan dasar, istilah-istilah yang biasanya digunakan dalam tenis, hingga cara dan langkah-langkah pencegahan cedera. Media ini juga dirancang untuk mendukung pembelajaran secara individu sebelum pemula berlatih secara langsung di lapangan. Dengan menysasar komunitas seperti Clayapan Tennis, buku panduan ini diharapkan mampu menjadi referensi yang praktis dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran para pemula.

Dari keseluruhan perancangan ini, penulis berharap agar tidak hanya dijadikan sebagai wadah membantu pemula memahami dasar-dasar olahraga tenis, tetapi juga untuk mendukung perkembangan tenis di Indonesia dengan meningkatkan minat dan partisipasi masyarakat. Dengan adanya buku panduan ini, diharapkan lebih banyak individu yang tertarik memulai dan mencoba olahraga tenis, sehingga pada akhirnya turut berkontribusi pada pertumbuhan dunia tenis di Indonesia.

5.2 Saran

Pada perancangan ini penulis mendapatkan berbagai saran dari beberapa pihak saat menjalankan proses tugas akhir ini. Terdapat beberapa saran yang diperuntukan bagi penulis kepada pembaca ketika ingin mengambil topik atau pembahasan serupa:

1. Saat sedang meminta masukan atau pendapat dari orang lain, sebagai penulis harus memiliki dasar inisiatif dan proaktif karena akan sangat berpengaruh untuk proses perancangan
2. Harus dapat menerima kritik atau masukan dengan responsif dan penuh tanggapan karena akan dapat membantu menegaskan setiap pemahaman penting yang diterima untuk perancangan nantinya.
3. Penting untuk menyediakan dan mempersiapkan waktu secara matang untuk mengumpulkan data yang harus didapatkan agar saat mendapatkan data tersebut dapat efektif ketika digunakan pada perancangan.
4. Pahami sudut pandang orang lain yang menjadi target audiens perancangan agar penelitian ini tidak terfokus hanya pada pemahaman diri sendiri saja.
5. Sebagai seorang desainer grafis, pahami dan pelajari apa yang membedakan antara kebutuhan teknis untuk audiens dengan kebutuhan aspek desain untuk audiens. Karena kedua hal tersebut merupakan aspek yang berbeda dan ranah seorang desainer sejatinya adalah pada aspek yang memuat tentang desain.
6. Cantumkan kontribusi narasumber pada media utama seperti mencantumkan logo komunitas Clayapan karena merupakan mandatory dan sebagai penanggung jawab terhadap buku tersebut.
7. Jangan menggunakan *Adobe Illustrator* untuk mendesain buku karena tidak diperuntukkan mendesain *multi-pages*.
8. Pastikan aset desain utama tidak memiliki masalah desain seperti penggunaan aset fotografi yang buram atau memiliki kualitas gambar yang kurang baik.

9. Perhatikan kembali untuk menerapkan desain yang konsisten pada setiap aset-aset desainnya sesuai dengan gaya desain yang sudah ditentukan pada aset utamanya.

