

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Olahraga tenis lapangan di Indonesia saat ini sedang berkembang, semakin banyak minat masyarakat dan pemain pemula yang muncul terhadap olahraga tersebut (Atika & Ali, 2023, h. 36). Keberhasilan atlet tenis Indonesia meraih gelar juara umum di SEA Games 2024, serta partisipasi para selebriti dalam acara-acara hiburan seperti "Tiba-Tiba Tenis", telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan popularitas dan minat masyarakat terhadap olahraga tenis (Eliazer, 2024, h. 1).

Berdasarkan pengamatan penulis melalui pencarian data observasi, olahraga tenis, merupakan olah raga yang diminati oleh banyak kalangan masyarakat. Mereka yang sebelumnya tidak mengenal tentang tenis, mencoba mempelajari tenis. Sehingga bagi seorang pemula, olahraga tenis merupakan olahraga yang membutuhkan pengetahuan dasar yang baik, seperti cara bermain, pemilihan peralatan, serta tantangan yang dihadapi.

Salah satu hal yang sering dihadapi oleh pemula dalam olahraga ini adalah, kurangnya pemahaman yang baik bermain, sehingga menimbulkan cedera yang berakibat fatal, seperti *tennis elbow* dan cedera pergelangan. Cedera *tennis elbow* ini merupakan kejadian yang mengenai pemain tenis yang baru belajar (Awal, 2019, h. 1). Kendala yang dialami pemula adalah sulitnya memahami pukulan kemampuan dasar dan sulitnya metode yang diajarkan pelatih pada pemula (Jatra dkk., 2024, h. 2). Setyawan dkk., (2025) juga menjelaskan tantangan awal yang sering dialami berupa cara menguasai teknis dasar, memegang raket dengan benar, melakukan pukulan *forehand* atau *backhand*, dan mengatur pergerakan badan saat di lapangan (h. 296).

Dari kendala dan tantangan awal yang dialami pemula tersebut, dapat berisiko pada performa bermain yang kurang baik dan dapat menyebabkan cedera sehingga tidak dapat merasakan manfaat dari olahraga tenis ini. Pencegahan cedera

sendiri termasuk dari pemahaman memilih peralatan tenis yang baik, menggunakan sepatu yang sesuai berdasarkan permukaan lapangan, dan membuat agenda pencegahan cedera (Halim & Putera, 2023, h. 1). Informasi pemahaman dasar tentang pengetahuan olahraga tenis tersebut diperlukan untuk dipahami para pemula agar performa bermain mereka dapat maksimal serta terhindar dari cedera.

Dari masalah yang ada, pemaparan informasi tentang cara bermain tenis, termasuk pengenalan pemahaman dasar, cara memilih peralatan, hingga pencegahan cedera dapat menjadi solusi dari masalah desain. Katz dkk. (2021) menjelaskan, media informasi adalah media yang berfungsi sebagai transfer pengetahuan yang bersifat penting aliran informasinya di antara individu dan kelompok (h. 303). Dari hasil observasi dan studi eksisting penulis, media informasi mengenai pemaparan cara bermain tenis yang mudah dipahami masih terbatas, banyak media pembelajaran yang ditemukan, namun pemaparannya masih bersifat terlalu teknis dan kurang visualisasi yang menarik, sehingga membuat informasi sulit dipahami.

Oleh sebab itu, penulis merancang media informasi tentang tenis. Penulis juga akan memuat visual yang menarik dan konten yang relevan agar mudah dipahami dan diikuti oleh pemula. Untuk membantu penyebaran media informasi ini, penulis mencari komunitas sebagai *brand mandatory* yang segmentasinya memang khusus mengakomodir pemula, sehingga dipilihlah komunitas Clayapan Tenis. Komunitas ini memuat banyak pemula yang baru belajar bermain tenis, sehingga dapat membantu penerapan perancangan media informasi tersebut. Informasi tersebut mencakup pengetahuan dasar tentang olahraga tenis, cara memilih peralatan tenis dengan tepat, pengenalan teknik sederhana, pengenalan istilah-istilah dalam dunia tenis, hingga cara-cara untuk pemula agar terhindar dari cedera. Media informasi ini diharapkan dapat membantu pemula baik yang sudah maupun yang belum pernah bermain tenis yang ingin lebih lanjut memahami panduan bermain tenis lebih dalam.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan. Terdapat masalah bagi pemula yang bermain di klub Clayapan Tennis. Yaitu kesulitan mencari informasi panduan awal bermain tenis untuk pemula. Misalnya, cara memegang raket yang tepat, memilih jenis raket yang tepat, hingga cara memukul bola yang benar. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang media informasi berupa buku panduan bermain tenis bagi pemula untuk klub Clayapan Tennis?

## 1.3 Batasan Masalah

Topik penelitian dibatasi oleh penulis untuk memperjelas fokus kajian dan memudahkan pengumpulan data yang relevan. Berikut adalah batasan masalah yang ditetapkan penulis:

1. Objek Perancangan: Objek perancangan pada penelitian ini akan berbentuk buku informasi cetak panduan bermain tenis bagi pemula untuk klub Clayapan Tennis, sebagai informasi pegangan yang mudah diakses ketika sedang tidak dalam sesi latihan bersama pelatih di lapangan.
2. Target STP: Berdasarkan observasi yang dilakukan saat mengunjungi klub tersebut, kebanyakan dari mereka baru pertama kali yang mengikuti kelas tersebut, dan berkisar di umur remaja akhir hingga dewasa awal. Sehingga perancangan ini ditargetkan untuk usia 17—25 tahun, dengan minimal pendidikan SMA, memiliki strata ekonomi SES B—A karena olahraga tersebut membutuhkan kesiapan peralatan seperti raket, senar, *grip*, sepatu, dan biaya sewa lapangan, serta berdomisili di Tangerang Selatan.
3. Konten Perancangan: Isi konten perancangan pada buku ini diawali dengan cara memilih perlengkapan dasar seperti jenis raket, jenis bola, dan jenis sepatu. Kemudian panduan teknik dasar seperti genggam, pukulan, dan gerakan kaki, hingga pencegahan cedera. Konten-konten yang disajikan mengurangi informasi yang terlalu teoritis dan menampilkan ilustrasi lebih banyak untuk memudahkan pembaca.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan media informasi yang lebih jelas dan mudah diakses dengan membuat panduan bermain tenis bagi para pemula yang bermain di klub Clayapan Tenis.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat pelaksanaan tugas akhir ini diantaranya:

##### **1. Manfaat Teoretis:**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi pada pengembangan pengetahuan atau informasi dalam bidang olahraga, khususnya tenis. Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang media informasi panduan bermain tenis untuk pemula. Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana media informasi yang dirancang penulis dapat membantu pemula dalam mempelajari teknik-teknik dasar tenis. penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang sejenis.

##### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini dapat memudahkan pemula dalam mempelajari cara bermain tenis untuk pemula. Dengan adanya panduan yang jelas dan sistematis, pemula dapat belajar tenis dengan lebih efektif. Selain itu perancangan tugas akhir ini dapat menarik minat masyarakat untuk mencoba olahraga tenis. Dengan dasar-dasar yang kuat sejak awal, pemula memiliki potensi untuk berkembang menjadi atlet tenis yang berprestasi. Klub tenis yang terlibat juga dapat memanfaatkan media informasi ini sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada anggotanya.