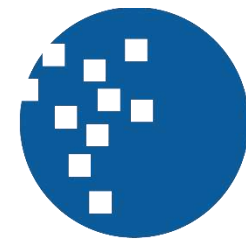


**PERANCANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN *AIRSOFT*
BAGI PEMAIN PEMULA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Ryamizard Adli Dzilikram

00000041100

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

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN *AIRSOFT*
BAGI PEMAIN PEMULA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Ryamizard Adli Dzilikram

00000041100

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 : Ryamizard Adli Dzilikram

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041100

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

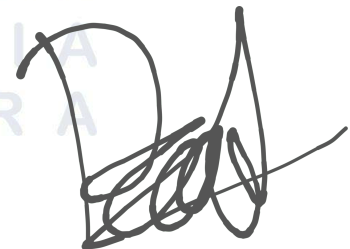
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN *AIRSOFT* BAGI PEMAIN PEMULA

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, 9 Juni 2025



(Ryamizard Adli Dzilikram)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENGGUNAAN REPLIKA *AIRSOFT*
BAGI PEMAIN PEMULA**

Oleh

Nama Lengkap : Ryamizard Adli Dzilikram
Nomor Induk Mahasiswa : 00000041100
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



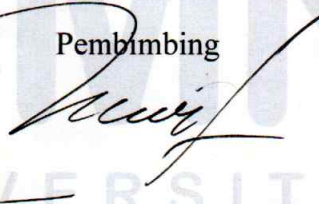
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji



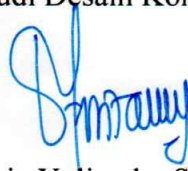
Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

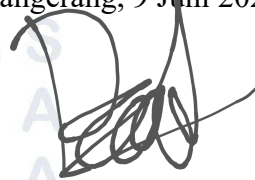
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ryamizard Adli Dzilikram
Nomor Induk Mahasiswa : 00000041100
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU PANDUAN
PERMAINAN *AIRSOFT*
BAGI PEMAIN PEMULA

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, 9 Juni 2025


(Ryamizard Adli Dzilikram)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

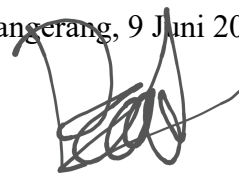
Pertama-tama mari panjatkan puji dan syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dan Menyusun tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Panduan Penggunaan Replika *Airsoft* bagi Masyarakat” dengan tepat waktu. Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan sebagai syarat untuk lulus kegiatan tugas akhir serta mendapatkan gelar sarjana desain.

Terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis untuk menyusun tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang telah memberikan bantuan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini

Penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat serta membantu pembaca untuk dimasa yang akan datang. Saya ucapkan terima kasih banyak.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Ryamizard Adli Dzilikram)

PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENGGUNAAN REPLIKA AIRSOFT BAGI MASYARAKAT DAN PEMAIN PEMULA

(Ryamizard Adli Dilikram)

ABSTRAK

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 potensi penyalahgunaan yang dapat membahayakan keselamatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku panduan yang dapat memberi informasi yang jelas dan mudah dipahami mengenai pemahaman permainan dan replika *airsoft*. Metode perancangan yang digunakan merupakan dari Robin Landa yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Dengan pendekatan yang sederhana dan ilustrasi yang menarik buku ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang efektif untuk mengurangi potensi penyalahgunaan dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penggunaan *airsoft* yang bertanggung jawab. Hasil penelitian ini berupa sebuah buku panduan untuk menginformasikan pemahaman *airsoft* bagi masyarakat. Tugas akhir ini dibuat untuk menyediakan media informasi yang lengkap dan mudah dipahami bagi masyarakat terutama pemain pemula dalam hobi *airsoft*. Buku ini bertujuan untuk memastikan kesiapan, keselamatan, pemahaman peraturan *airsoft*, serta cara bermain dengan baik dan benar.

Kata kunci: *airsoft*, buku panduan, pemahaman

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

DESIGNING AN AIRSOFT REPLICA USAGE GUIDEBOOK FOR THE PUBLIC AND BEGINNER PLAYERS

(Ryamizard Adli Dzilikram)

ABSTRACT (English)

Airsoft is a sports game that simulates warfare by using replicas of firearms that shoot plastic bullets. This game has become popular in Indonesia, especially among young people. Along with the development of airsoft players and the circulation of replicas, there is the potential for misuse that can endanger safety. This research aims to design a guidebook that can provide clear and easy-to-understand information about understanding airsoft games and replicas. The design method used is from Robin Landa, namely Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test. With a simple approach and attractive illustrations, this book is expected to be an effective information media to reduce the potential for abuse and increase public awareness of the importance of responsible airsoft use. The result of this research is a guidebook to inform the understanding of airsoft for the community. This final project was made to provide a complete and easy-to-understand information media for the public, especially novice players in the airsoft hobby. This book aims to ensure readiness, safety, understanding of airsoft rules, and how to play properly and correctly.

Keywords: *airsoft, guidebook, understanding*



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	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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 Buku Panduan	5
2.1.1 Elemen Visual Dalam Buku	9
2.1.2 Fotografi.....	16
2.2 Airsoft	18
2.2.1 Jenis Replika.....	19
2.2.2 Perlengkapan.....	21
2.2.3 Peraturan	23
2.2.4 Keamanan Pemakaian.....	25
2.3 Perbakin	25
2.4 Penelitian yang Relevan.....	26
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	28
3.1 Subjek Perancangan	28
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	29

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	31
3.3.1 Observasi.....	31
3.3.2 Wawancara	32
3.3.3 Kuesioner	35
3.3.4 Studi Eksisting.....	37
3.3.5 Studi Referensi	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	38
4.1 Hasil Perancangan	38
4.1.1 Emphatize	38
4.1.2 Define.....	64
4.1.3 Ideate	68
4.1.4 Prototype.....	73
4.1.5 Test	104
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	105
4.2 Pembahasan Perancangan.....	106
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	106
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Buku</i>	109
4.2.3 Analisis <i>Instagram Post</i>	112
4.2.4 Analisis <i>Tripod Banner</i>	113
4.2.5 Analisis <i>Freebies</i>	115
4.2.6 Analisis <i>Merchandise</i>	116
4.2.7 Analisis <i>Staionary</i>	116
4.2.8 Anggaran	120
BAB V PENUTUP.....	123
5.1 Simpulan	123
5.2 Saran	124
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan	26
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Usia Responden.....	46
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Gender Responden	46
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Domisili Responden	47
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Mernah Mendengar <i>Airsoft</i>	47
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Bermain <i>Airsoft</i>	48
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Dimana Mengenal <i>Airsoft</i>	48
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Apa Itu <i>Airsoft</i>	49
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Perbedaan <i>Airsoft</i>	50
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Seberapa Tahu Perbedaan	50
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Penanda <i>Airsoft</i>	51
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Cara Menggunakan <i>Airsoft</i>	52
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Prinsip Menggunakan <i>Airsoft</i>	52
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Alat Wajib	53
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Risiko Cidera.....	54
Tabel 4.15 Hasil Kuesioner Peraturan <i>Airsoft</i>	54
Tabel 4.16 Hasil Kuesioner Penyimpanan <i>Airsoft</i>	55
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner Kendala Memahami <i>Airsoft</i>	56
Tabel 4.18 Tabel SWOT Studi Eksisting.....	60
Tabel 4.19 Tabel SWOT Studi Referensi 1	62
Tabel 4.20 Tabel SWOT Studi Referensi 2	63
Tabel 4.21 Tabel <i>Creative Brief</i>	67
Tabel 4.22 Tabel <i>Big Idea</i>	70
Tabel 4.23 Tabel <i>Flatplan</i> Buku	74
Tabel 4.24 Tabel Isi Konten Buku	77
Tabel 4.25 Tabel <i>Content Plan</i>	93
Tabel 4.26 Tabel Anggaran Media Utama	120
Tabel 4.27 Tabel Anggaran Media Sekunder	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Buku Panduan.....	5
Gambar 2.2 Contoh Buku Panduan Pengguna.....	6
Gambar 2.2 Contoh Buku Travel	6
Gambar 2.4 Manuscript Grid	11
Gambar 2.5 Column Grid.....	12
Gambar 2.6 Modular Grid.....	12
Gambar 2.7 Anatomi Typeface	13
Gambar 2.8 Serif Font.....	13
Gambar 2.9 Sans-Serif Font.....	14
Gambar 2.10 Hue Warna.....	15
Gambar 2.11 Value Warna.....	15
Gambar 2.12 Saturasi Warna	16
Gambar 2.13 Cahaya.....	17
Gambar 2.14 Komposisi	18
Gambar 2.15 Model Airsoft	19
Gambar 2.16 Peluru Airsoft	19
Gambar 2.17 Mekanisme Spring	20
Gambar 2.18 Mekanisme AEG	21
Gambar 2.19 Airsoft Gas BlowBack	21
Gambar 2.20 Kacamata Sertifikasi	22
Gambar 2.21 Pelindung Mulut.....	23
Gambar 2.22 Gun Bag.....	23
Gambar 2.23 Orange Tip.....	24
Gambar 2.24 Nomor Registrasi	25
Gambar 4.1 Wawancara Anggota Perbakin	39
Gambar 4.2 Wawancara Pemain Pemula <i>Airsoft</i>	41
Gambar 4.3 Wawancara Dengan Redaktur.....	43
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Media Informasi <i>Airsoft</i>	55
Gambar 4.5 Lokasi Observasi M7 <i>Tactical</i>	57
Gambar 4.6 Observasi Keamanan Penggunaan <i>Airsoft</i>	58
Gambar 4.7 Observasi Keselamatan Penggunaan <i>Airsoft</i>	59
Gambar 4.8 Contoh Guidebook Pembelajaran <i>Airsoft</i>	60
Gambar 4.9 Buku <i>The Essential Guide to Airsoft Gear</i>	61
Gambar 4.10 Buku <i>Vickers Guide: Ar-15 Volume 2</i>	63
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Remaja Awal	64
Gambar 4.12 <i>User journey</i> Reamaja Awal	65
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Remaja Akhir	66
Gambar 4.14 <i>User Journey</i> Remaja Akhir.....	66
Gambar 4.15 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i>	73
Gambar 4.17 Ukuran Buku	74
Gambar 4.18 Campuran Warna Primer.....	79
Gambar 4.19 Warna Hijau	79

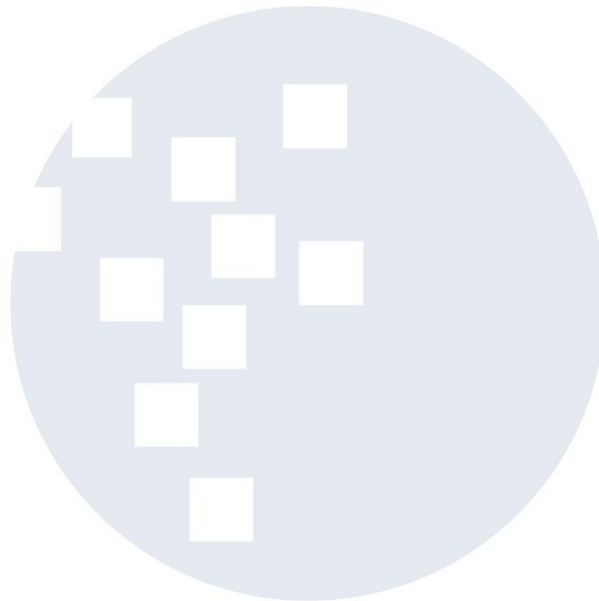
Gambar 4.20 Tipografi Vipnagorgialla.....	80
Gambar 4.21 Tipografi Archivo.....	80
Gambar 4.22 Kompilasi Aset Foto 1	81
Gambar 4.23 Kompilasi Aset Foto 2	82
Gambar 4.24 Proses Edit Foto	82
Gambar 4.25 Hasil Edit Foto	83
Gambar 4.26 Sketsa Sampul Buku	84
Gambar 4.27 Grid Sampul Buku.....	84
Gambar 4.28 Teknik Pengambilan Foto	85
Gambar 4.29 Hasil Awal Sampul Buku.....	85
Gambar 4.30 Revisi Sampul Buku.....	86
Gambar 4.31 Hasil Sampul Buku	87
Gambar 4.32 <i>Layout</i> Buku	88
Gambar 4.33 Grid Buku.....	88
Gambar 4.34 Hasil <i>Layout</i> Buku.....	89
Gambar 4.35 Grid Buku 2.....	89
Gambar 4.36 Hasil <i>Layout</i> Buku 2.....	90
Gambar 4.37 Grid Buku 3.....	90
Gambar 4.38 Hasil <i>Layout</i> Buku 3.....	91
Gambar 4.39 Kompilasi Halaman Buku	91
Gambar 4.40 <i>Layout Instagram Post</i>	94
Gambar 4.41 Proses Pembuatan <i>Instagram Post</i>	94
Gambar 4.42 Hasil Finalisasi <i>Instagram Post</i>	95
Gambar 4.43 Proses Pembuatan <i>Tripod Banner</i>	96
Gambar 4.44 Hasil Finalisasi <i>Tripod Banner</i>	96
Gambar 4.45 Sketsa Ilustrasi Helm.....	97
Gambar 4.46 Hasil Ilustrasi Helm.....	97
Gambar 4.47 Hasil Finalisasi Stiker	98
Gambar 4.48 Ilustrasi <i>Outline Airsoft Gun</i>	98
Gambar 4.49 Hasil Finalisasi Pembatas Buku	99
Gambar 4.50 Pola Background Cover	99
Gambar 4.51 Hasil Finalisasi Desain <i>Notepad</i>	100
Gambar 4.52 Siluet <i>Airsoft Gun</i>	100
Gambar 4.53 Hasil Finalisasi Desain Pulpen.....	101
Gambar 4.54 <i>Outline Airsoft Gun</i>	101
Gambar 4.55 Hasil Finalisasi Desain <i>Merchandise Baju Belakang</i>	102
Gambar 4.56 Hasil Finalisasi Desain Baju Depan.....	102
Gambar 4.57 Proses Desain <i>Merchandise Keychain</i>	103
Gambar 4.58 Hasil Finalisasi Desain <i>Merchandise Keychain</i>	103
Gambar 4.59 Hasil Finalisasi Desain <i>Merchandise Topi</i>	104
Gambar 4.60 Uji Prototip Buku	105
Gambar 4.61 Hasil <i>Beta Test Cover</i>	106
Gambar 4.62 Hasil <i>Beta Test Struktur</i>	107
Gambar 4.63 Hasil <i>Beta Test Tipografi</i>	107
Gambar 4.64 Hasil <i>Beta Test Ilustrasi Gambar</i>	108
Gambar 4.65 Analisa Katern Buku	109

Gambar 4.66 Pembukaan Buku	110
Gambar 4.67 Chapter 1 Buku	110
Gambar 4.68 <i>Mock-up</i> Buku	111
Gambar 4.69 Analisis <i>Instagram Post</i>	112
Gambar 4.70 Analisis <i>Tripod Banner</i>	114
Gambar 4.71 Analisis Pembatas Buku	115
Gambar 4.72 Analisis Stiker	115
Gambar 4.73 Analisis Baju	116
Gambar 4.74 Analisis Topi	117
Gambar 4.75 Analisis <i>Keychain</i>	117
Gambar 4.76 Analisis <i>Notepad</i>	118
Gambar 4.77 Analisis Pulpen	119



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran Kuesioner.....	xxvi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA