

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Airsoft* adalah permainan atau olahraga yang mensimulasikan peperangan dengan cara tembak menembak yang dalam permainannya menggunakan sebuah replika senjata api yang biasa disebut dengan *Airsoft Gun* yang dimana replika tersebut menembakan sebuah peluru plastik bulat kecil berukuran 6mm biasa disebut dengan BB (*Ball Bullet*) (GunFire, 2023). Permainan *airsoft* ini semakin populer di berbagai negara termasuk di Indonesia sendiri, di Indonesia permainan *airsoft* ini biasanya sebagai dimainkan bentuk hiburan dan olahraga yang melatih untuk mengembangkan fisik dan keterampilan strategi.

Seiring pesatnya perkembangan permainan *airsoft* di Indonesia, permainan *airsoft* mulai banyak digemari oleh anak-anak muda dalam beberapa tahun silam (Dispota Jakarta, 2023). Selain perkembangan pemain yang meningkat, tentunya peredaran replika *airsoft* di Indonesia juga meningkat membuat *airsoft* dapat ditemukan dimana-mana terutama di kota-kota besar di Indonesia dan dapat dimiliki oleh dewasa hingga anak kecil (Syukran, 2020). Meskipun *airsoft* tergolong permainan yang aman untuk digunakan. Namun masih ada risiko cedera apabila mengenai beberapa bagian tubuh (Dispota Jakarta, 2023). Hal ini terjadi pada pemain *airsoft* yang mengalami cedera pada bagian mata. Penggunaan pelindung mata mampu mengurangi risiko cedera, tetapi tidak menghilangkan sepenuhnya, kasus trauma bola mata non-penetrasi yang masih dapat terjadi ketika peluru *airsoft gun* pecah dan menembus dari celah kacamata (Sugiharto et al, 2025).

Ini bisa terjadi karena kurangnya pemahaman pemain tentang keselamatan dan keamanan *airsoft*. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan pemain baru dan observasi, faktor keselamatan dan keamanan itu juga sering kali diabaikan oleh pemain pemula. Informasi keselamatan umumnya berupa buku panduan *airsoft* dan *website* dari internet. Informasi dalam media tersebut tidak

mencakup semua informasi karena kurang menjelaskan mengenai bagaimana permainan maupun perlengkapan untuk bermain *airsoft*. Aksesibilitas media cukup eksklusif, karena buku tersebut hanya tersedia ketika pembelian replikanya. Hal ini mengakibatkan akses informasi yang tidak tersampaikan ke pemain pemula, serta pada media tersebut tidak ada informasi secara visual untuk menjelaskan mengenai perlengkapan, jenis replika hingga keselamatan dan keamanan. Pemain pemula umumnya mendapat informasi tentang *airsoft* berasal dari internet namun informasinya hanya sebatas dasarnya saja dan tidak adanya visual yang menjelaskan dari informasinya membuat pemain pemula bingung untuk mempelajari dan memahami tentang *airsoft* baik dari penggunaannya, keselamatan, keamanan yang perlu diperhatikan hingga permainannya. Maka dari itu diperlukan media yang menyajikan informasi yang menarik baik dari segi visual agar mudah untuk dipahami oleh pemain pemula agar dapat memahami penggunaan *airsoft*.

Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dan merancang sebuah media informasi berupa buku panduan permainan *airsoft* bagi pemula. Buku ini mampu menjadi sebuah alat untuk membantu dan mendorong pemahaman pemain *airsoft* yang baru memulai hobinya. Media buku ini dirancang dengan fokus untuk meningkatkan pemahaman dan mengenalkan permainan dan cara penggunaan replika *airsoft* yang aman dan sesuai dengan etika peraturan baik dari segi keselamatan, keamanan maupun operasionalnya. Umumnya buku fisik lebih mudah digunakan secara langsung tanpa tergantung pada perangkat elektronik, daya baterai, atau koneksi internet, sehingga sesuai untuk aktivitas *outdoor* pada permainan *airsoft*. Selain itu, buku panduan memberikan pengalaman membaca yang lebih fokus, minim distraksi, dan dapat dijadikan referensi cepat di lapangan (Pronesiata, 2021). Oleh karena itu, media informasi buku panduan dapat menjadi sebuah sarana untuk pembelajaran serta mengurangi resiko cedera bagi pemain *airsoft* yang baru atau akan memulai hobinya dalam permainan *airsoft*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemain pemula masih kurang memerhatikan tentang keselamatan tentang permainan *airsoft* sehingga menimbulkan cedera.
2. Minimnya media yang menginformasikan tentang keselamatan dalam permainan *airsoft*.

Sehingga penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku panduan mengenai permainan *airsoft* bagi pemain pemula?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan untuk penelitian ini terdapat batasan masalah yang ditetapkan yang berguna untuk menjaga fokus dan ruang lingkup agar tidak melebar. Batasan masalah perancangan dituliskan sebagai berikut:

1. Objek Perancangan: Objek media informasi yang akan dilakukan sebagai hasil dari penelitian ini adalah buku. Buku ini dirancang sebagai sebuah bentuk media informasi yang bertujuan untuk memberi informasi mengenai penggunaan dan keselamatan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan replika *airsoft*.
2. Target STP: Target dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin dimulai dari usia 17 tahun sampai 25 tahun. Targetnya adalah pemain yang baru memulai hobi *airsoft* di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta yang memiliki ketertarikan dalam mencoba hal-hal baru.
3. Konten Perancangan: Konten yang akan difokuskan kedalam buku ini adalah: pengenalan mengenai permainan *airsoft*, mulai dari jenis replika, perlengkapan saat bermain, keselamatan (*safety*) dalam penggunaan, peraturan permainan, hingga permainan *airsoft*.

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

Berdasarkan pada masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya oleh penulis. Maka tujuannya adalah merancang Buku Panduan Permainan *Airsoft* Bagi Pemain Pemula.

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

Perancangan ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi pembaca dan penulis. Manfaat dibagi menjadi dua bagian: manfaat teoretis dan praktis yang dijabarkan sebagai berikut:

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

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi terkait Perancangan buku mengenai permainan *airsoft* untuk pemain pemula sebagai salah satu media untuk menginformasikan bagaimana cara penggunaan dan apa saja yang perlu diperhatikan dalam bermain *airsoft*.

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

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.