BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Panduan

Buku panduan berasal dari gabungan dua kata yaitu buku dan panduan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku sendiri diartikan sebagai kumpulan atau rangkaian kertas yang dijilid menjadi sebuah satu kesatuan yang isinya bisa berupa tulisan, gambar maupun kosong. Selain itu menurut Kurniasih (2014) buku merupakan hasil pemikiran yang sudah dianalisis yang menjadi ilmu pengetahuan yang disusun menggunakan bahasa sederhana dilengkapi gambar dan daftar Pustaka (Hanifa et al., 2021).

Sedangkan buku panduan menurut Santoso (2015) buku panduan merupakan buku yang didalamnya berisikan tentang penyajian informasi dan instruksi kepada pembaca untuk mengikuti apa yang sudah disampaikan dalam buku tersebut. Selain itu arti buku panduan menurut Trim (2018) buku panduan berisikan kumpulan informasi berupa instruksi untuk melakukan sesuatu (Farisakta et al., 2022).

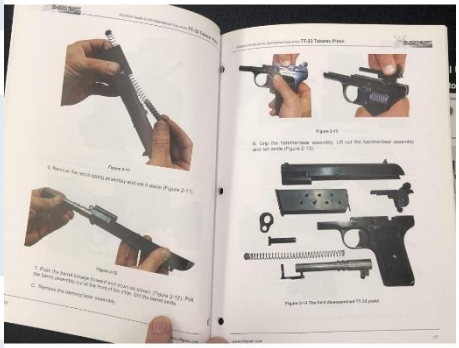
1. Buku Panduan (*Guide Book*)

   Buku panduan atau yang sering kali disebut dengan guide book merupakan literatur yang memberikan pembaca mengenai informasi tentang topik yang diangkat, seperti jenis-jenis dan yang lainnya (Ristijana & Patria, 2024)

Gambar 2.1 Contoh Buku Panduan
Sumber: https://www.herooutdoors.com

a. Buku Panduan Pengguna

Buku panduan pengguna merupakan buku yang memberikan petunjuk dan informasi terkait cara penggunaan suatu produk atau barang tertentu. Buku ini dirancang untuk membantu pengguna memahami fitur-fitur dan cara penggunaan terjadi saat menggunakan produk tersebut.



Gambar 2.2 Contoh Buku Panduan Pengguna
Sumber: https://www.victory-arms.com/Blackheart-Guide-Book-Tokarev-TT-33

b. Buku Panduan Perjalanan (Travel Guide)

Buku ini memberikan informasi lengkap mengenai tempat-tempat yang dapat dikunjungi, aktivitas yang dapat dilakukan, serta tips dan panduan bagi para wisatawan. Tujuan dari buku ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan membantu para wisatawan untuk menikmati perjalanan mereka dengan terencana.

Gambar 2.3 Contoh Buku Travel
Sumber: https://crowdriff.com/resources/examples-destination-visitor-guides/

2. Material kertas

Pembuatan buku terdapat beberapa bahan-bahan. Setiap material memiliki pengaruh terhadap kualitas dan durabilitas buku. material tersebut termasuk kertas, sampul, tinta dan lainnya. berikut beberapa material yang digunakan untuk pembuatan buku:

1. Kertas

Kertas adalah bahan tipis yang terbuat dari serat alami. Biasanya kertas dibuat dari kayu, bambu dan bahan organic lainnya yang diproses melalui berbagai tahap. Kertas merupakan salah satu bahan atau material yang penting dalam pembuatan buku. Pemilihan kertas yang cocok akan sangat membantu untuk memastikan hasil cetak yang berkualitas. Pemilihan kertas juga disesuaikan dengan kebutuhan seperti untuk *cover* buku dan juga halaman isi buku (Deepublish, 2020).

a. HVS

Kertas HVS adalah jenis kertas yang berwarna dasar putih kosong. Kertas ini populer digunakan untuk mencetak isi buku. Gramatur kertas HVS tersedia dari 60 sampai 120 gram, gramatur yang biasa digunakan untuk mencetak buku adalah 70 gram.

b. Bookpaper

Bookpaper adalah jenis kertas yang berwarna dasar cokelat terang. Kertas ini mulai populer digunakan untuk mencetak buku fiksi dan non fiksi karena warna dasarnya yang menarik. Gramatur kertas ini tersedia dari 55 sampai 99 gram. Buku ini memiliki kekurangan untuk mencetak gambar warna hitam putih.

c. Art Paper

Art Paper memiliki permukaan yang lebih halus dan cenderung licin. Kertas *art paper* memiliki Tingkat gramatur mulai dari 85gram, 100 gram, dan 150 gram.

Kertas ini jarang digunakan untuk mencetak buku karena permukaan kertas yang mudah luntur dan juga kertas ini memerlukan tinta khusus (Deepublish, 2020).

d. Matte Paper

Matte paper merupakan kertas yang hampir tidak berbeda dengan art paper. Dimulai dari permukaannya yang licin dan tingkat ketebalannya yang hamper sama yaitu 100gsm, 120gsm, dan 150gsm. Namun matte paper memiliki kelebihan dari *art paper* yaitu kertas ini lebih mudah menyerap tinta.

e. Art Carton

Kertas ini tidak berbeda jauh dengan *art paper*, kertas ini memiliki tampilan *glossy* yang menarik. *Art carton* ini dikenal dengan ketebalan kertas yang memiliki ketebalan di atas kertas pada umumnya. Gramatur kertas ini mulai dari 190 gsm hingga 400 gsm. Kertas ini cocok untuk mencetak cover buku (Deepublish, 2020).

2. Tinta Cetak

Tinta merupakan salah satu bahan grafika yang sering digunakan dalam industri percetakan disamping bahan bahan lainnya. Material cetak dan tinta cetak merupakan bahan utama yang tidak bisa dipisahkan. Tinta cetak menentukan kualitas cetakan, hal ini disebabkan karena tinta yang pertama kali tampak dalam suatu produk cetak (Muryeti, 2021). Berikut beberapa jenis tinta:

a. Tinta *Dye Base*

Tinta ini terbuat dari bahan air dan *colourant*, Tinta Dye Base biasa digunakan untuk kertas HVS. Namun tinta ini tidak cocok digunakan untuk mencetak di *art paper*. Karena tint aini mudah luntur dan warnanya mudah pudar jika terpapar panas atau cahaya matahari.

b. Tinta *Pigment*

Tinta *Pigment* atau *durabrite* merupakan jenis tinta printer yang banyak dipakai untuk printer inkjet. Tinta ini memiliki kualitas dan hasil cetakan yang sangat tajam dan tahan air di berbagai jenis kertas baik itu HVS atau kertas foto.

c. Tinta *Toner*

Tinta *Toner* merupakan bahan yang digunakan dalam printer laser dan mesin fotokopi untuk mencetak gambar atau teks di atas kertas. *Toner* berbeda dari tinta biasa yang digunakan dalam printer inkjet, *Toner* berbentuk serbuk halus yang digunakan dalam proses pencetakan yang melibatkan panas dan listrik.

2.1.1 Elemen Visual Dalam Buku

Dalam pembuatan buku pastinya tidak terlepas dari adanya elemen-elemen visual yang menjadi sebuah dasar pembuatan buku. Buku dibuat dengan menggunakan elemen-elemen visual agar memudahkan pembaca buku dapat memehami isi informasi dalam buku tersebut. Berikut beberapa elemen visual tersebut:

1. *Layout*

Layout adalah istilah dalam Bahasa Inggris yang bisa diartikan sebagai tata letak dalam Bahasa Indonesia. Menurut Ambrose (2011) *layout* merupakan penyusunan elemen desain yang terkait dengan ruang yang diisi berdasarkan skema estetika dan juga dikenal sebagai manajemen bentuk dan ruang (Anggarini, 2021) . Selain itu menurut Kusumowardhani & Maharani (2022) *layout* merupakan proses untuk mengatur peletakan aset visual dalam merancang sebuah desain sehingga pesan yang disampaikan dapat dibaca.

Secara garis besar terdapat beberapa elemen layout meliputi elemen teks yang merupakan semua tulisan yang ada di dalam desain *layout*,

elemen visual merupakan semua elemen gambar yang berada dalam desain layout dan elemen tidak terlihat yang merupakan *grid* dan *margin* (Anggarini, 2021). Layout sendiri memiliki beberapa prinsip, prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

a) *Sequence*

Sequence merupakan hierarki atau alur pembacaan sebuah layout, susunan konten dibuat dimulai dari elemen mana yang akan dijadikan prioritas agar pesan dapat tersampaikan dengan cepat dan menarik perhatian pembaca dan pembaca bisa langsung melanjutkan ke konten selanjutnya.

b) Emphasis

Emphasis merupakan sebuah penekanan pada salah satu bagian konten tertentu yang bertujuan untuk menjadu sebuah pusat perhatian pembaca. Dalam penekanan ini dapat dilakukan dengan membesarkan ukuran teks, warna yang lebih kontras, peletakkan elemen desain yang menarik perhatian dan desain yang berbeda dari elemen desain sekitarnya.

c) Keseimbangan

Keseimbangan adalah pembagian berat ruang secara merata. Dalam keseimbangan terdapat dua jenis yaitu simetris dan asimetris. Masing-masing memiliki artinya tersendiri seperti simteris yang dimana berat ruang harus sama rata yang memfokuskan ke bagian tengah dari layout. Sedangkan asimetris adalah pembagian berat ruang yang tidak rata tetapi tetap dibuat dengan memperhatikan keseimbangan layout.

d) *Unity*

Dalam pembuatan layout sebuah buku harus terdapat sebuah kesatuan elemen-elemen desain yang menjadikan sebuah layout. Kesatuan ini dapat dicapai dengan penggunaan beberapa elemen seperti repetisi warna, penggunaan beberapa jenis *typeface*

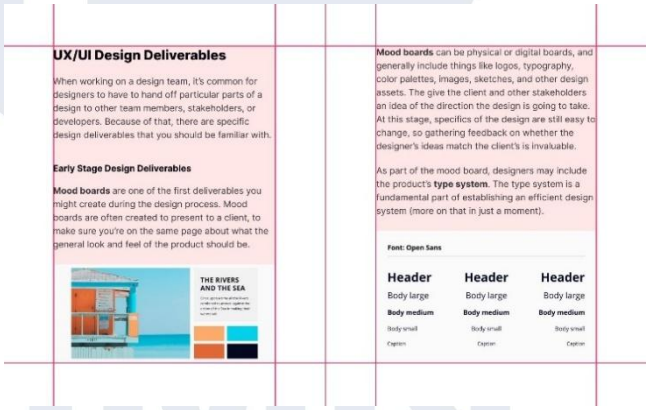
suapaya menjadi variatif namun tetap memperhatikan kesatuan agar tetap seragam dengan konsep.

2. *Grid*

Dalam buku Design Layout milik Anggarini, (2021) Grid adalah garis yang tidak terlihat yang digunakan untuk membantu menyusun elemen layout. Grid terdiri dari tiga jenis yaitu manuscript grid, column grid dan modular grid.

a) Manuscript Grid

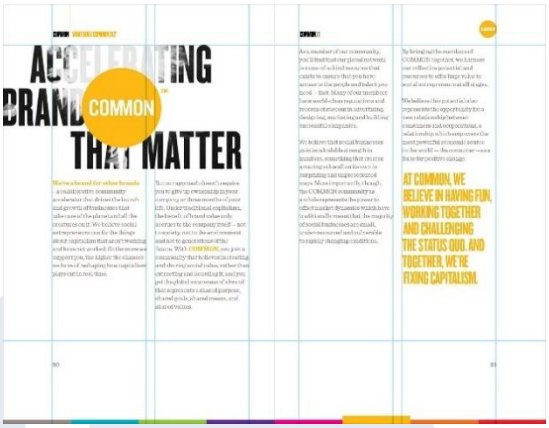
Manuscript Grid adalah salahsatu jenis grid yang dalam pemakaiannya hanya menggunakan satu kolom yang struktur kolomnya merupakan sebuah kolom besar yang berada dan diletakkan di baigan tengah halaman.



Gambar 2.4 *Manuscript Grid*
Sumber: https://app.uxcel.com/lessons/dc--lesson-679/progressive-grid-8949

b) Column Grid

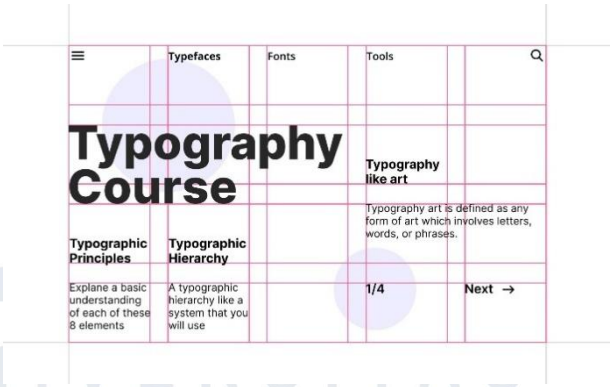
Column Grid merupakan jenis grid berbasis kolom yang terdiri dari garis vertikal berfungsi untuk membantu dalam meletakkan teks dan elemen *layout* yang lainnya. Dalam penggunaan kolom ini dibuat dengan tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh selain itu juga penggunaan kolon untuk peletakkan teks dan gambar dibuat dengan bebas untuk memastikan kenyamanan dalam pembacaan dan membuat *layout* yang lebih dinamis.



Gambar 2.5 *Column Grid*
Sumber: https://www.interaction-design.org/article/how-to-use-grid-systems

c) Modular Grid

Modular grid terdiri dari garis yang dibuat secara vertikal dan horizontal yang lalu membuat atau membentuk modul kotak-kotak. Penggunaan grid ini biasanya digunakan desainer untuk meletakkan beberapa gambar dalam sebuah halaman.

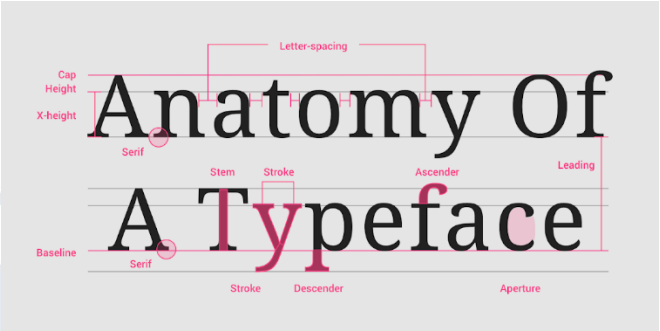


Gambar 2.6 *Modular Grid*
Sumber: https://app.uxcel.com/courses/typography-basics/

3. Tipografi

Tipografi menurut Iswanto (2023) adalah ilmu seni atau teknik dalam menggabungkan dan menyusun elemen-elemen huruf agar maknanya dapat tersampaikan dengan jelas dan memiliki nilai estetika didalamnya. Tipografi sangat memperhatikan aspek keterbacaan dan kejelasan bentuk

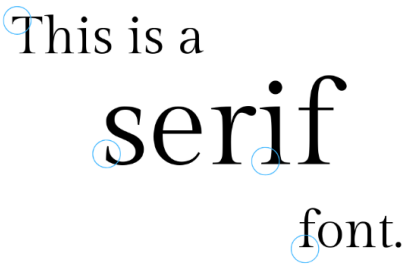
huruf. Dalam penggunaan tipografi perlu diperhatikan saat menyusun atau menggunakan elemen teks agar memenuhi struktur.



Gambar 2.7 Anatomi *Typface*
Sumber: https://m2.material.io/design/typography/

a) Font Serif

Serif adalah sebuah bentuk tambahan pada huruf berupa kait. Serif sendiri adalah bagian dekoratif untuk menambah estetika keindahan pada huruf dengan adanya tambahan garis di ujung huruf memberikan tampilan yang klasik atau elegan. Penggunaan Serif sering digunakan dalam konteks formal dan untuk keperluan media cetak karena dianggap mudah untuk dibaca.



Gambar 2.8 *Serif font*
Sumber: postprepress.com.au/whats-the-differences

b) Font Sans-Serif

Sedangkan Sans-Serif tidak mempunyai tambahan garis dalam ujung bagian hurufnya. Font ini memiliki konsitensi dalam ketebalan hurufnya dan membuat font ini memiliki karakter yang

tegas dan solid. Font ini memiliki kesan yang yang modern, dan fleksibel

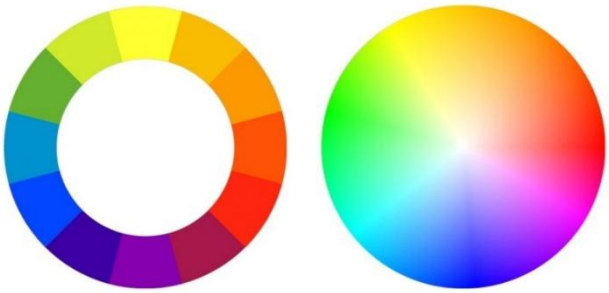
Gambar 2.9 Sans-*Serif font*
Sumber: postprepress.com.au/whats-the-differences

4. Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh oleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang dikenainya. Warna mempunyai sifat yang biasa disebut dengan dimensi atau ruang warna, berikut adalah beberapa sifatnya;

a) Hue

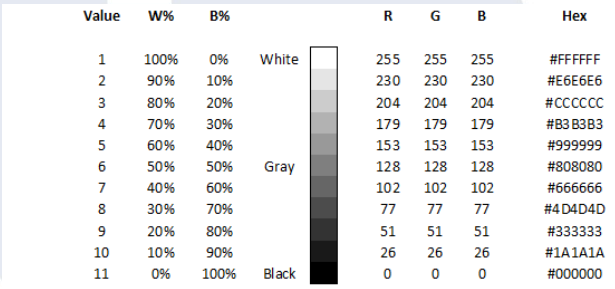
Hue merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukan keluarga warna atau nama warna yang ada. Dalam satu lingkaran warna terbentuk dari tiga warna dasar yaitu merah, biru, kuning. Hue berguna untuk mengidentifikasi warna yang dihasilkan dari tiga warna tersebut. Rentang warna hue dalam lingkaran warna dimulai dari 0 hingga 360 derajat diawali dengan warna merah.



Gambar 2.10 Hue Warna
Sumber: tourboxtech.com/en/news/hue-saturation-luminance.html

b) Value

Value merupakan nilai dari warna untuk menentukan kecerahan sebuah warna atau gelap terangnya sebuah warna. Kecerahan warna yang paling tinggi ada pada warna putih sedangkan kecerahan yang paling rendah ada pada warna hitam. Rentang value warna dinyatakan dalam bentuk berupa persen (%) dimulai dari 0% yang merupakan warna hitam sampai 100% yang merupakan warna putih.

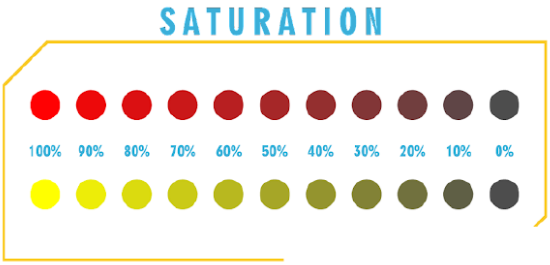


Value	W%	B%		R	G	B	Hex
1	100%	0%	White	255	255	255	#FFFFFF
2	90%	10%		230	230	230	#E6E6E6
3	80%	20%		204	204	204	#CCCCCC
4	70%	30%		179	179	179	#B3B3B3
5	60%	40%		153	153	153	#999999
6	50%	50%	Gray	128	128	128	#808080
7	40%	60%		102	102	102	#666666
8	30%	70%		77	77	77	#4D4D4D
9	20%	80%		51	51	51	#333333
10	10%	90%		26	26	26	#1A1A1A
11	0%	100%	Black	0	0	0	#000000

Gambar 2.11 Value Warna
Sumber: https://wonderfuldarkness.com/?p=568

c) Saturation

Saturation adalah intensitas warna atau kepekatan warna yang menentukan kuat atau lemahnya suatu warna. Dengan saturasi tinggi maka warna akan tampil lebih cerah sedangkan jika warna tersebut memiliki saturasi rendah maka akan terlihat lebih gelap atau kusam. Rentang intensitas warna juda dinyatakan dalam bentuk persen (%) dimana warna dengan 100% merupakan warna yang sangat cerah.



Gambar 2.12 Saturasi Warna
Sumber: desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id

Penggunaan saturasi warna berfungsi untuk memperkuat fokus visual dan membantu membedakan antara konten visual dan konten tekstual. Saturasi warna berperan untuk mengarahkan perhatian, memperkuat dan membangun suasana sesuai dengan isi. Penggunaan saturasi warna membantu menekankan informasi penting, membedakan elemen visual dan teks, serta menjaga daya tarik visual tanpa mengganggu keterbacaan (Creatopy, 2024)

2.1.2 Fotografi

Gambar adalah sebuah representasi visual dari objek, konsep atau ide yang diwujudkan kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran (Hamalik., 1994). Salah satu teknik gambar itu adalah Fotografi Fotografi berasal dari kata foto yang berarti cahaya dan grafis yang berarti gambar. Fotografi bisa diartikan sebagai teknik melukis dengan cahaya. Fotografi merupakan gabungan ilmu, teknologi, dan seni (Mufid., 2022)

a) Elemen fotografi

Elemen fotografi memiliki peran penting yang membentuk estetika dan pesan dari sebuah gambar. Beberapa elemen utama yang digunakan dalam fotografi adalah:

1) Cahaya

Cahaya berfungsi sebagai unsur paling krusial karena Cahaya menentukan bayangan, kontras dan kedalaman

foto. Jika tidak ada Cahaya maka tidak ada gambar yang dihasilkan. Cahaya bisa melalui 2 sumber yaitu alami dan buatan.

Gambar 2.13 Cahaya
Sumber: https://www.ppalanwar.com/cahaya-penerang/

2) Komposisi

Komposisi adalah Menyusun elemen visual dalam bingkai foto agar terlihat seimbang. Komposisi menentukan bagaimana sebuah foto diambil. Sangat penting untuk sebuah foto mempunyai komposisi agar bisa menyampaikan pesan yang akan disampaikan.

Gambar 2.14 Komposisi
Sumber: https://jsp.co.id/5-macam-komposisi-dalam-fotografi/

Komposisi dalam fotografi berperan untuk menyampaikan informasi secara visual, memperkuat pesan, dan menarik perhatian pembaca. Dengan memperhatikan prinsip dasar seperti *rule of thirds*, *balance*, dan ruang kosong, fotografi dapat memperjelas fungsi objek, serta memperkuat karakter visual buku.

2.2 *Airsoft*

Airsoft adalah sebuah permainan olahraga yang mensimulasikan peperangan antara dua tim atau lebih dengan menggunakan replika senjata api yang biasa disebut dengan *airsoft gun*. *Airsoft gun* sendiri adalah sebuah replika senjata api yang ditemukan pada tahun 1970 oleh masyarakat Jepang sebagai alternatif untuk para penggemar senjata api di Jepang dikarenakan peraturan pemerintah Jepang yang tidak memperbolehkan warganya memiliki senjata api. Seiringnya perkembangan zaman dan popularitas airsoft meningkat di beberapa bagian negara. Karena perkembangannya itu airsoft gun mulai mengadopsi dari model senjata api yang ada di dunia dimulai dari pistol, rifle, sniper, dan banyak lagi.

Gambar 2.15 Model Airsoft
Sumber: https://www.airsoftmaster.com/blog/best-airsoft-guns-on-a-budget/

Airsoft gun merupakan replika senjata api yang melontarkan proyektil plastik yang berbentuk bulat dengan diameter 6mm yang biasa disebut dengan BB (*Ball Bullet*) dan untuk melontarkan proyektil tersebut airsoft menggunakan tenaga angin dari per/*spring* dan juga gas. BB atau *Ball Bullet* sendiri memiliki berat yang bervariasi sehingga dapat menimbulkan perbedaan dalam hasil dan tenaga yang dikeluarkan oleh airsoft.

Gambar 2.16 Peluru Airsoft
Sumber: https://www.abbeysupply.com/resources/which-airsoft-bb-weight-to-use

Peluru *Airsoft gun* merupakan plastik yang berbentuk bulat dengan diameter 6mm yang biasa disebut dengan BB (*Ball Bullet*) yang memiliki beratnya tersendiri. Standar peluru airsoft adalah dengan ukuran diameter 6 milimeter dengan berat bervariasi dari 0.12 gram hingga 0.30 gram. Berat peluru yang biasa digunakan oleh pemain adalah 0.25 gram. Terdapat juga berat lainnya yang dikhususkan untuk replika tertentu seperti sniper dengan berat peluru 0.36 gram hingga 0.45 gram.

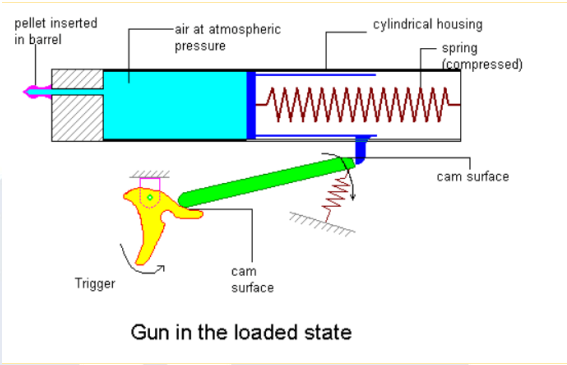
2.2.1 Jenis Replika

Airsoft gun dapat dibedakan menjadi beberapa tipe berdasarkan sumber daya tembaknya diambil dari buku (*The Ultimate Chairsofter's Handbook*, 2016). Beberapa adalah jenis tipe airsoft:

a) Spring

Airsoft jenis ini merupakan *airsoft* dengan mekanisme pegas atau *spring* dengan cara di kokang secara manual atau menarik sebuah piston kebelakang yang menekan sebuah per yang nantinya ketika dilepaskan dengan menekan pelatuk, per tersebut mendorong piston kedepan yang menghasilkan sebuah tenaga udara dalam silinder. Tenaga tersebut kemudian mendorong proyektil peluru melalui laras hingga mengenai sasaran. Jenis *airsoft* ini merupakan salah satu tipe *airsoft gun* yang mudah

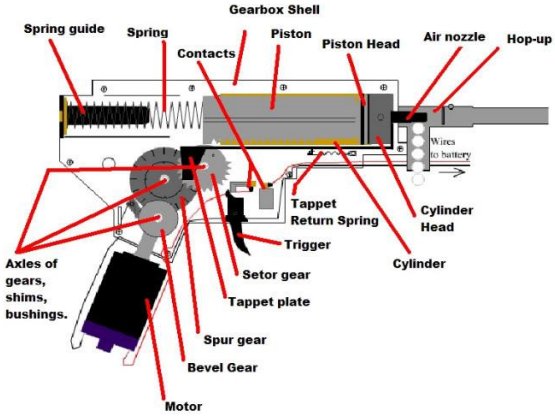
ditemukan dan didapatkan dimana-mana dikarenakan harganya yang murah.



Gambar 2.17 Mekanisme Spring
Sumber: https://outdoorandvelocity.co.za/airsoft-guns/

b) AEG (*Automatic Electric Gun*)

Tipe airsoft ini terdiri dari dinamo dan sebuah alat yaitu gearbox yang isinya terdiri dari gir dan hal-hal elektrik lainnya. Mekanisme *airsoft* ini tidak jauh berbeda dengan mekanisme *airsoft spring* hanya saja dalam tipe ini menggunakan daya baterai untuk menggerakan dinamo yang nantinya menggerakan gir yang berada di dalam *gearbox* untuk menarik *piston* secara otomatis sehingga tidak perlu menarik *piston* secara manual.



Gambar 2.18 Mekanisme AEG
Sumber: https://rawairsoft.wordpress.com/v2gearbox/

c) *Gas Blowback*

Tipe airsoft ini merupakan tipe yang mekanismenya hampir sama dengan senjata api asli. Jenis ini menggunakan gas sebagai sumber utamanya untuk melontarkan proyektil. *Airsoft* tipe ini memiliki hentakan (*Blowback*) saat ditembakan dikarenakan gas yang menembak proyektil juga mendorong bagian *bolt/slide* ke arah belakang. Gas biasa disimpan atau diisi melalui magazen yang nantinya akan didorong oleh *knocker* atau *hammer* ketika pelatuk ditarik.

Gambar 2.19 Airsoft Gas Blowback
Sumber: https://www.taiwangun.com/assault-rifle-green-gas

2.2.2 Perlengkapan

Meskipun airsoft menggunakan proyektil kecil yang tidak membahayakan namun tetap memiliki resiko cidera ketika menggunakannya atau saat bermain. Berikut adalah beberapa perlengkapan tentang airsoft;

a) Kacamata (Wajib)

Kacamata merupakan barang esensial ketika menggunakan atau bermain airsoft. Terdapat resiko yang tinggi mengenai cedera mata saat menggunakan airsoft baik terembak langsung oleh proyektil BB ataupun terkena pantulan proyektil BB.

Gambar 2.20 Kacamata Sertifikasi
Sumber: https://rxsafetycanada.com/avalanche-prescription-safety-glasses

Dalam ketentuan pemilihan kacamata, kacamata minimal harus memiliki sertifikasi ANSI Z87.1 dikarenakan sudah teruji dan tahan jika terkena proyektil BB.

b) Pelindung Mulut

Pelindung mulut juga sebuah barang yang perlu dipertimbangkan. Dalam penggunaan *airsoft* selain resiko cedera mata juga terdapat resiko cidera gigi ketika menggunakan airsoft. Pelindung ini dapat berupa sebuah kain seperti balaclava dan juga masker jaring. Meskipun dapat mengganggu ketika penggunaan *airsoft* pelindung mulut juga perlu dipertimbangkan agar tidak terjadi cedera pada gigi maupun wajah bagian bawah.

Gambar 2.21 Pelindung Mulut
Sumber: https://www.airsoftatlanta.com/products

c) *Gun Bag*

Gunbag adalah sebuah tas yang diperuntukan untuk membawa dan menyimpan airsoft karena dalam membawa replika *airsoft* perlu diperhatikan keamanan dalam membawanya agar tidak terlihat oleh orang lain supaya tidak membuat atau menimbulkan kekhawatiran kepada lingkungan masyarakat dikarenakan *airsoft* memiliki kemiripan dengan senjata api yang kadang membuat masyarakat bingung.

Gambar 2.22 Gun Bag
Sumber: https://wethepeopleholsters.com/products

2.2.3 Peraturan

Dalam penggunaan airsoft tidak luput dalam peraturan. Peraturan *airsoft* di Indonesia mencakup berbagai aspek yang mengatur tentang kepemilikan hingga penggunaan agar penggunaan airsoft dilakukan dengan aman dan sesuai hukum yang ada. Di Indonesia terdapat peraturan hukum mengenai *airsoft* pada Peraturan Polisi Republik Indonesia, 2018) mengenai pengawasan dan pengendalian replika senjata jenis *airsoft gun* dan *paint ball.* dalam peraturan tersebut terdapat beberapa hal yang menjelaskan tentang peraturan airsoft di Indonesia seperti:

a) *Orange Tip*

Orange tip atau tanda warna oranye yang digunakan untuk fungsi membedakan airsoft dan senjata asli. *Orange tip* perlu ditempel atau digunakan pada ujung laras airsoft gun dengan ketentuan 2cm untuk laras Panjang dan 1cm untuk laras pendek.

Gambar 2.23 Orange Tip
Sumber: https://www.airsoftjunkiez.com/specna-arms-1/

b) Nomor Registrasi

Setiap replika airsoft perlu memiliki registrasi yang terdaftar pada polri. Nomor registrasi harus dicetak atau digrafir pada badan replika dengan permanen. Diperlukannya nomor registrasi langsung kepada polri demi mengawasi penggunaan replika airsoft dan menjadikan replika tersebut legal.

Gambar 2.24 Nomor Registrasi

2.2.4 Keamanan Pemakaian

Dalam pemakaiannya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, selalu waspada ketika dalam menggunakan *airsoft* meskipun *airsoft* adalah replika senjata api yang tidak berbahaya namun masih dapat menimbulkan resiko cedera. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan dalam penggunaannya seperti perlakukan airsoft seolah-olah terisi dan arahkan moncong *airsoft* kearah yang aman, selalu pastikan jari anda diluar dan jauh dari pelatuk dan pastikan ketika airsoft tidak digunakan dalam kondisi kosong.

2.3 Perbakin

Perbakin singkatan dari Persatuan Penembak Indonesia, yang merupakan organisasi yang mengurus olahraga menembak di Indonesia. Organisasi ini mengurus dan mengatur segala hubungan yang berkaitan dengan olahraga menembak. Organisasi ini mempunyai peran dalam mengelola berbagai jenis olahraga menmbak mulai dari senjata api, senapan angin hingga airsoft. Perbakin juga bertanggung jawab untuk memperkenalkan olahraga menembak kepada masyarakat.

2.4 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan topik yang diangkat;

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Media Belajar Ekstrakurikuler Airsoft Gun Bagi Siswa SMP Santa Maria II Sidoarjo	Robertus Marcellinus, Aristachus Pranayama, Ryan P. Sutanton	Hasil penelitian ini merupakan sebuah media belajar dengan media utama berupa video animasi dan serta pendukung lainya seperti	Dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa-siswi SMP Santa Maria II Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode observasi

			buku panduan dan poster.	dan wawancara langsung ke pihak sekolah
2	Perancangan Buku Panduan Olahraga Airsoftgun Sebagai Media Pengenalan Untuk Masyarakat	Fandy Widiyanto	Hasil dari penelitian ini berupa buku panduan ukuran A5 sebagai media utama yang berisikan 30 halaman dan 2 cover. Dan elemen yang digunakan berupa fotografi serta ornamen desain untuk mendukung dalam pembuatan desain	Model yang digunakan adalah model prosedural deskriptif. perancangan dimulai dengan latar belakang masalah dan tujuan perancangan identifikasi analisis hingga menghasilkan konsep yang nantinya akan dibuat menjadi desain final.
3	Perancangan buku interaktif untuk mendorong kreatifitas Gen Z di era industry 0.4	Jessica Aldea Natalie	Hasil dari penelitian ini berupa buku interaktif yang bertujuan untuk mendorong kreatifitas bagi generasi z	Dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah generasi z dengan usia 15 sampai 25 tahun dengan metode dalam penelitiannya menggunakan

				wawancara dan kuesioner

Kesimpulannya dari hasil dalam tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa media edukatif seperti buku panduan, video animasi, dan buku interaktif merupakan alat yang efektif dalam menyampaikan materi edukatif kepada target audiens tertentu, baik pelajar, masyarakat umum, maupun generasi muda.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA