

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam penelitian penulis yang berjudul Perancangan Buku Panduan mengenai penggunaan Replika Senjata *Airsoft* bagi pemain pemula, penulis membuat subjek penelitian sebagai berikut:

1. Demografis

a) Usia 17-25 tahun

Dalam target demografis perancangan ini kelompok umur ditentukan mulai dari remaja yang berada di usia 17 tahun sampai dewasa awal berumur 25 tahun. Rentang usia ini dipilih dikarenakan rentang usia tersebut merupakan usia dimana remaja akhir dan dewasa awal tersebut mengalami berbagai perubahan dan penyesuaian dalam pembentukan identitas yang salah satu aspeknya adalah perubahan minat (Dwilianto et al., 2024). Berdasarkan data dari artikel mayoritas pemain airsoft pemula adalah remaja awal tahun karena ketertarikan terhadap aktivitas berbasis simulasi taktis, olahraga ekstrem, serta pengaruh media populer seperti game dan media sosial (AGM Global Vision, 2022).

b) Jenis Kelamin

Tidak ada batasan gender dalam perancangan penelitian ini, sehingga perancangan ini terbuka untuk semua kalangan.

c) Kelas Ekonomi

Kelas ekonomi yang dipilih dalam perancangan ini merupakan dari kategori B hingga kategori A (SES B – SES

A), kategori ini dipilih berdasarkan pendapatan kelompok masyarakat dalam kategori tersebut sudah dapat atau bisa membeli replika *airsoft* dengan harga terendah. Tingkatan ekonomi menengah ke atas, dengan penghasilan tetap, serta memiliki preferensi gaya hidup khusus dalam hobi. Dalam konteks permainan *airsoft*, pengguna dari kelas ini menunjukkan perilaku konsumsi yang lebih selektif dan berkualitas tinggi.

2. Geografis

Target utama dalam perancangan ini adalah masyarakat di wilayah jabodetabek dikarenakan kawasan tersebut memiliki kepadatan penduduk yang tinggi di Indonesia. Namun tidak menutup kemungkinan untuk masyarakat diluar jabodetabek sebagai target penelitian.

3. Psikografis

Target dalam penelitian ini diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Individu yang mencari pengalaman yang baru
- b. Ingin menyalurkan hobi yang memiliki kaitan dengan taktik/militer, serta mencari kegiatan luar ruang yang seru dan berbeda.
- c. Individu yang memiliki ketertarikan terhadap replika senjata api.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian untuk perancangan buku ini, penulis menggunakan beberapa fase metode perancangan mengacu pada buku Robin Landa yang berjudul “*Graphic Design Solutions*”. Di dalam buku tersebut, Robin Landa membagi proses metode *design thinking* kedalam lima fase yaitu, *Emphatize*, *Define*, *Ideate*,

Protoype, dan *Test* yang kemudian dibagi lagi kedalam lima proses dalam merancang desain yaitu *Research, Analysis, Concepts, Design, dan Implementation* (Landa, 2018).

3.2.1 *Emphatize*

Pada tahap ini, bertujuan untuk memahami kebutuhan, kondisi yang dialami oleh target. Dalam tahap ini penulis melakukan penelitian mengenai target dengan tujuan untuk memahami pandangan dan pemahaman serta tantangan target terhadap topik yang dipilih. Data ini didapatkan melalui wawancara, dan kuesioner. Selain itu tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi yang nantinya akan dijadikan data pendukung dalam merancang buku yang efektif.

3.2.2 *Define*

Setelah mendapatkan *insight* dan pemahaman tentang situasi, data-data tersebut ditinjau dan diidentifikasi masalahnya dan menentukan strategi atau kebutuhan yang akan diselesaikan dan dapat digunakan dalam merancang buku menyesuaikan dengan kebutuhan dari permasalahan yang didapatkan.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap ini, penulis mencari ide-ide yang menarik dan merancang konsep. Ide-ide kemudian dikembangkan dan disaring yang nantinya akan dijadikan sebagai solusi untuk menjawab dari permasalahan yang sudah didapatkan sebelumnya. Selain itu tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan ide (*brainstorming*), sketsa, mindmap, mooboard untuk menentukan topik-topik yang perlu dibahas yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan buku.

3.2.4 *Prototype*

Setelah melakukan perancangan ide dan konsep yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap ini adalah membuat solusi dari ide-ide yang telah dihasilkan atau dikumpulkan menjadi sebuah hasil desain visual sementara baik versi media cetak maupun digital untuk mendapatkan umpan balik dari target atau pengguna

3.2.5 Test

Dalam tahap ini, hasil karya yang sudah dibuat diujikan kepada target audiens yang ditentukan. Kemudian penulis meninjau apakah hasil karya yang telah dibuat atau dirancang berhasil menjadi sebuah Solusi terhadap permasalahan target atau pengguna.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data berfungsi sebagai sarana untuk mendapatkan atau memperoleh informasi yang nantinya akan diolah untuk menjawab pertanyaan penelitian (Pakpaha et al., 2021). Teknik untuk pengumpulan data yang digunakan penulis dalam tahap ini dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Dalam pengumpulan data primer, penulis menggunakan metode campuran dalam pengumpulan data yaitu dengan metode kualitatif dan kuantitatif yang biasa dengan *mixed methods*. Untuk metode yang digunakan seperti wawancara dengan narasumber yang berpengalaman mengenai topik, yaitu wawancara dengan ketua perbakin (persatuan menembak indonesia) mengenai replika *airsoft*. Selanjutnya wawancara dengan salah satu pemain *airsoft* pemula mengenai kendala memahami permainan *airsoft* serta wawancara dengan redaktur mengenai perancangan buku. Selain itu penulis menyebarkan kuesioner kepada pemain pemula untuk mendapati pemahaman dari target mengenai topik. Selain itu pengumpulan dari data sekunder dilakukan dengan cara studi referensi yang dapat diakses melalui internet.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas untuk mengamati aktivitas manusia dimana kegiatan itu berlangsung dan bersifat alami untuk menghasilkan fakta (Hasanah, 2016). Dalam kegiatan ini penulis mengamati dari beberapa media serta mengamati secara langsung di tempat kegiatan berlangsung.

3.3.2 Wawancara

Wawancara sendiri menurut Hubermans & Miles, wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi antara peneliti dan narasumber, dimana dalam prosesnya peneliti mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan informasi tentang topik yang diteliti (Romdona et al., 2025). Sedangkan menurut Creswell (2018) dalam buku “Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches” menyatakan wawancara adalah sebuah metode untuk mengumpulkan data yang digunakan oleh peneliti diperoleh dari narasumber

Wawancara memiliki jenisnya tersendiri, seperti wawancara terstruktur, wawancara semi-terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur menggunakan daftar atau rangkaian pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya. Sedangkan wawancara semi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bersifat bebas dan mendekati seperti percakapan biasa (Romdona et al., 2025)

1. Wawancara dengan anggota Perbakin

Wawancara dengan Raden Sanidya Purboyo sebagai anggota perbakin Kota Tangerang yang menaungi atau mengurus semua yang berkaitan dengan replika senjata api termasuk *airsoft*. Sebelum melakukan wawancara, penulis telah membuat daftar pertanyaan yang akan disampaikan kepada narasumber. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permainan *airsoft* pada umumnya di Indonesia. Berikut semua daftar pertanyaan yang akan disampaikan kepada Raden Sanidya Purboyo:

- a. Apa pandangan anda mengenai *airsoft* sebagai olahraga di Indonesia?
- b. Banyak masyarakat menganggap bahwa *airsoft* itu berisiko, adakah upaya dari perbakin untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang *airsoft* ini?

- c. Menurut anda, apakah ada kekhawatiran dari masyarakat mengenai penggunaan replika *airsoft*, mengingat kemiripannya dengan senjata api asli?
- d. Apa saja yang perlu diperhatikan mengenai cara (*handling*) penggunaan dan pemahaman *airsoft* untuk memastikan keamanan dan keselamatan pengguna?
- e. Apa upaya yang dilakukan oleh Perbakin untuk memastikan bahwa penggunaan replika *airsoft* selalu dilakukan dengan aman, baik dalam latihan maupun dalam acara?
- f. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh anggota Perbakin atau komunitas *airsoft* dalam mengajarkan penggunaan replika *airsoft* (*safety* dan *handling*)?
- g. Bagaimana bapak melihat peran media dalam mengedukasikan masyarakat untuk meningkatkan pemahaman tentang replika *airsoft*?
- h. Apakah ada harapan anda untuk kedepannya terkait penggunaan replika *airsoft*?

2. Wawancara pemain pemula *airsoft*

Wawancara kedua dilakukan dengan Fadhlhan Risanda Fadhlillah sebagai narasumber yang bertujuan untuk mencari informasi mengenai perspektif pemain pemula terhadap *airsoft*. Berikut adalah pertanyaan yang sudah dibuat:

- a. Apa yang membuat pertama kali anda tertarik untuk mencoba *airsoft*?
- b. Apa yang membuat anda memilih *airsoft* dibanding dengan olahraga atau aktivitas lain?
- c. Bagaimana anda mempersiapkan diri sebelum bermain *airsoft*?

- d. Adakah tantangan atau kesulitan yang Anda hadapi sebagai pemain pemula *airsoft*?
- e. Apakah Anda merasa kesulitan dalam memahami penggunaan dan mekanisme *airsoft*?
- f. Menurut anda, apa saja yang perlu diketahui oleh pemula sebelum mencoba *airsoft*?
- g. Bagaimana anda menilai tingkat kesadaran keselamatan di kalangan pemain *airsoft* lainnya?
- h. Sebelumnya pernahkah anda melihat media yang membahas tentang penggunaan dan keselamatan *airsoft*?
- i. Apakah anda diberikan informasi atau pelatihan tentang keselamatan sebelum pertama kali bermain?
- j. Apakah anda merasa bahwa perlu lebih banyak informasi mengenai penggunaan dan keselamatan bagi pemula?

3. Wawancara Redaktur

Wawancara terakhir yang dilakukan dengan Aries Maulansyah sebagai narasumber. Pada wawancara ini bertujuan untuk mencari informasi dan mempelajari mengenai teknis dan aspek yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah buku. Berikut adalah daftar pertanyaan yang sebelumnya sebuah dibuat:

- a. Bagaimana peran buku bagi remaja pada zaman sekarang?
- b. Apa saja tantangan terbesar dalam menerbitkan buku saat ini, terutama di era digital?
- c. Apa faktor yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan saat memutuskan apakah buku diterbitkan dalam format fisik atau digital?
- d. Apakah ada standar atau format tertentu yang biasa dijadikan acuan dalam perancangan buku?

- e. Menurut Anda, apa ciri-ciri isi buku yang layak diterbitkan?
- f. Apa yang menjadi pertimbangan dalam memilih isi konten buku yang layak untuk diterbitkan?
- g. Saat perancangan buku bagaimana anda memutuskan kedalaman materi yang harus diberikan? Apakah ada batasan tertentu mengenai topik atau jumlah halaman?
- h. Bagaimana cara anda memastikan bahwa buku tidak hanya menarik tetapi juga fungsional bagi pembacanya?
- i. Bagaimana memastikan desain dan isi buku saling mendukung?
- j. Apa menurut anda yang bisa menjadi kesalahan dalam pembuatan buku? Bagaimana cara mengatasinya?
- k. Bagaimana anda memastikan bahwa buku sesuai dengan target yang ingin dijangkau?
- l. Jika buku telah dipublikasikan, menurut anda bagaimana anda menentukan sebuah kesuksesan dalam merancang buku?

3.3.3 Kuesioner

Selain wawancara, penulis mengumpulkan data primer dengan menyebarkan kuesioner yang dibuat dengan *google form*. Penulis menyebarkan kuesioner ini melalui beberapa media seperti Instagram, Line dan Whatsapp. Kuesioner ini disebar untuk mengetahui tentang pemahaman dan pandangan masyarakat mengenai replika airsoft. Berikut adalah pertanyaan yang telah disusun:

1. Section 1 Halaman Pembuka
 - a) Nama
 - b) Usia

- c) Gender
- d) Domisili

2. Section 2 Seputar Airsoft

- a) Apakah anda pernah mendengar tentang *airsoft*?
(Sudah/Belum/Mungkin)
- b) Apakah anda sudah bermain *airsoft* sebelumnya?
(Sudah/Belum/Mungkin)
- c) Jika anda sudah pernah mendengar *airsoft*, darimanakah anda mendengar *airsoft*?
(SosialMedia/Berita/Teman/MelihatLangsung)
- d) Apa yang anda ketahui tentang *airsoft*? (Replika senjata untuk olahraga tembak menembak/ Replika Senjata uuntuk latihan menembak/Replika senjata untuk pajangan/Replika senjata untuk bela diri)
- e) Apakah anda tahu tentang perbedaan *airsoft* dengan replika senjata api lainnya? (Ya/tidak/Mungkin)
- f) Seberapa tahukah anda tentang perbedaan replika senjata api lainnya?(Tidak Tahu – Sangat Tahu)
- g) Apakah anda tahu jika *airsoft* diperlukan penanda untuk membedakan dengan senjata api? (Ya/Tidak/Mungkin)

3. Section 3 seputar safety dan aturan *airsoft*

- a) Apakah anda tahu tentang cara penggunaan *airsoft* yang benar? (Paham – Tidak Paham)
- b) Apakah anda paham tentang prinsip mengoperasikan *airsoft*? (Paham – Tidak Paham)
- c) Apakah anda sudah tahu tentang alat wajib dalam menggunakan *airsoft* ? (Paham – Tidak Paham)
- d) Apakah anda tahu jika *airsoft* dapat menyebabkan cedera ketika digunakan tidak benar? (Paham – Tidak Paham)
- e) Apakah anda tahu tentang peraturan mengenai *airsoft*? (Tahu/Kurang tahu/Tidak tahu)

- f) Apakah anda tahu jika *airsoft* perlu disimpan dalam kotak yang aman ketika berpergian? (Sangat Tahu-Tidak tahu)
- g) Menurut anda, apakah media informasi saat ini mengenai *airsoft* cukup memadai? (Cukup/Kurang/Tidak pernah melihat media informasi)
- h) Apa kendala dalam memahami safety dan penggunaan replika *airsoft*? (Kurangnya akses informasi/ Kurangnya Visual dalam media informasi/ Kurangnya sosialisasi)

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis juga melakukan studi eksisting terhadap media atau penelitian relevan yang sudah pernah dibuat dengan mengkaji beberapa aspek seperti konsep, isi konten, dan yang lain- lainnya. Serta dalam studi eksisting ini bertujuan untuk melihat bagaimana penelitian yang lain menghadapi topik permasalahan yang sama.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis juga melakukan studi referensi terhadap media relevan yang sudah pernah dibuat dengan mengkaji beberapa aspek seperti konsep, isi konten, desain, elemen visual dan penempatan atau tata letaknya. Serta mengkaji atau mengevaluasi kelebihan dan kekurangan desain yang sudah dibuat sebelumnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA