

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga *airsoft gun* merupakan kegiatan bermain dimana olahraga ini mensimulasikan kegiatan militer namun menggunakan tiruan senjata asli dan menggunakan peluru plastik berdiameter 6mm (*ball bullet*) (*What is Airsoft?*, 2018). Diawali di Jepang pada tahun 1970, kegiatan ini seringkali dimainkan oleh orang-orang yang memiliki hobi serupa dan penilik kegiatan ini rata-rata berusia 25 tahun ke atas karena biaya untuk mendapatkan alat bermainnya cukup mahal. Selain itu, adanya kegiatan *airsoft gun* ini juga untuk memenuhi keinginan orang-orang yang ingin merasakan sensasi dari menembakkan sebuah senjata api.

Setiap komunitas *airsoft gun* yang baik dan bertanggung jawab selalu memiliki kode etik tersendiri, namun tetap memiliki kesamaan prinsip demi keamanan dan keberlangsungan kegiatan tersebut. Jika tidak bijak dalam memperlakukan alat bermainnya akan dapat merugikan orang lain dan pelaku kegiatan ini sendiri (*Airsoft: How to Play*, 2018), karena mereka dapat membuat tampak dan kesan dari kegiatan *airsoft gun* tersebut menjadi terlihat negatif.

Seiring dengan berjalannya waktu, kegiatan *airsoft gun* ini cukup berkembang di Indonesia, terutama di kalangan pelajar. Sejak tahun 2017, di Jawa Tengah tepatnya di kota Solo sudah di adakan kompetisi *airsoft gun* yang bernama Liga *Airsoft* Pelajar atau yang disingkat dengan LAP. Dalam kegiatan ini, peserta yang mengikuti kompetisi adalah para pelajar SMP dan SMA sederajat. Tidak sedikit pula yang akhirnya memperkenalkan kegiatan *airsoft gun* ini ke dalam dunia pendidikan, salah satunya dijadikan sebagai kegiatan ekstrakurikuler salah satunya SMP Santa Maria II Sidoarjo. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing ekstrakurikuler di sekolah tersebut, dalam pembelajaran ekstrakurikuler media yang digunakan hanya sebatas penjelasan di papan tulis dan penjelasan dengan praktek. Hal tersebut membuat para siswa ada yang tidak fokus pada pembimbing ketika sedang menjelaskan materi. Selain itu sosialisasi tentang *airsoft gun* kepada siswa juga masih kurang. Di samping itu pula sedikit ditemukan media visual mengenai *airsoft gun* yang bisa dijadikan

sebagai media bantu belajar mengenai kegiatan *airsoft gun*. Menurut (Gilster, 1997), literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari bermacam format. Sehingga, menurut Gilster literasi digital merupakan konsep membaca dan memaknai informasi tersebut.

Dari hasil wawancara dengan peserta ekstrakurikuler *airsoft gun* juga ditemukan bahwa mereka mendapatkan informasi mengenai *airsoft gun* berasal dari internet sebagai tempat yang paling mudah untuk mengakses segala hal (S. Tanuwijaya Kurniawan, komunikasi pribadi. 4 Februari 2020). Sumber informasi yang didapat dari berbagai macam tempat, sehingga tidak ada sumber utama yang dapat dijadikan pedoman agar mempermudah siswa SMP untuk mengolah informasi tersebut.

Tidak sekedar hanya bermain tembak menembak, permainan *airsoft gun* juga memiliki manfaat bagi siswa SMP karena yang dilakukannya bukan hanya sekedar mengarahkan senapan *airsoft gun* ke target, melainkan juga tetap harus tenang dan konsentrasi yang tinggi dengan waktu yang terus berjalan dan jumlah amunisi *airsoft gun* yang terbatas. Selain itu bermain *airsoft gun* juga dituntut kejujuran yang tinggi karena ketika terkena “*hit*” tidak semua orang bisa melihatnya. Oleh karena itu dibutuhkan kesadaran diri sendiri dan mental yang kuat.



Gambar 1.1 Briefing Ekstrakurikuler *Airsoft Gun*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan uraian di atas, media visual menjadi hal utama yang sangat dibutuhkan untuk mengenalkan kegiatan *airsoft gun* kepada remaja. Maka dari itu, dibuatlah “Perancangan Media Pembelajaran Untuk Ekstrakurikuler Airsoft Gun Bagi Siswa SMP Santa Maria II Sidoarjo”. Karena dengan adanya media tersebut diharapkan dapat membantu proses pengajaran terhadap kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP.

Sebelumnya pernah ada topik serupa yang dibuat oleh “Alexander Aditya” yang berjudul “Perancangan Ensiklopedi Permainan Airsoft Beserta Media Pendukungnya”. Tujuan dibuatnya ensiklopedi tersebut adalah untuk memperkenalkan *airsoft gun* kepada masyarakat dengan menyajikan media yang informatif dan edukatif karena pada saat itu, mainan *airsoft gun* sering disalahgunakan sebagai tindak kejahatan. Pembahasan yang diangkat menargetkan kalangan masyarakat yang ingin lebih memahami tentang *airsoft gun*. Sehingga dengan adanya ensiklopedi tersebut, diharapkan dapat menjadikan *airsoft gun* memiliki citra yang baik di masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media pembelajaran untuk kegiatan ekstrakurikuler *airsoft gun* bagi siswa SMP Santa Maria II Sidoarjo?

1.3. Tujuan Perancangan

Merancang media komunikasi visual sebagai media yang dapat membantu proses mengajar dalam kegiatan ekstrakurikuler *airsoft gun* di SMP Santa Maria II Sidoarjo.

1.4. Batasan Lingkup Perancangan

Agar dalam karya tulis tugas akhir ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang diangkat, maka dalam pembahasan karya tulis ini, dibuatlah batasan – batasan masalah sebagai berikut:

- a. Ditargetkan kepada siswa SMP dengan rentang 13 - 15 tahun di SMP Santa Maria II Sidoarjo.

- b. Media visual cetak berupa poster, guide book yang akan digunakan pada kegiatan ekstrakurikuler.
- c. Konten dalam video animasi mencakup standar keamanan, mode bermain dalam *airsoft gun*, etika dalam kegiatan *airsoft gun*.
- d. Waktu perancangan dimulai pada bulan Februari – Juni 2020.

1.5. Manfaat Perancangan

Dengan adanya penulisan perancangan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi mahasiswa, dapat memberikan wawasan baru mengenai topik yang ingin dicari dan memberikan inspirasi bagi yang ingin membuat media belajar.
- b. Bagi insitusi, dapat menambah jumlah karya-karya yang dapat digunakan institusi sebagai bahan pembelajaran.
- c. Bagi masyarakat, dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa kegiatan *airsoft gun* tersebut dapat berdampak positif bagi pelakunya.

1.6. Definisi Operasional

- Media Belajar: Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar, 1989).
- *Airsoft gun*: merupakan kegiatan simulasi militer yang menggunakan tiruan senjata asli dan menggunakan peluru plastik (*Ball Bullet*). Dalam bermain *airsoft* harus memperhatikan standar keamanannya juga, yang terutama adalah di bagian mata. Bagi banyak orang, bermain *airsoft* merupakan hal yang sangat seru untuk melepas penat di akhir minggu. (What is *Airsoft?*, 2018).

1.7. Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber pembimbing kegiatan ekstrakurikuler di SMP Santa Maria II Sidoarjo adalah mengetahui bagaimana metode pengajaran yang disampaikan, aturan yang ditetapkan untuk ekstrakurikuler, kebiasaan yang sering terjadi ketika sedang bermain, sosialisasi mengenai *airsoft gun* di sekolah.

Hal tersebut didapatkan melalui hasil penelitian dengan cara,

- Wawancara : Mewawancarai narasumber dari pembimbing *airsoft gun* di sekolah SMP Santa Maria II Sidoarjo.
- Observasi : Mengamati siswa/ siswi SMP yang sedang bermain *airsoft gun*, seberapa mereka memahami tentang aturan *airsoft gun*.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang didapat melalui media cetak; jurnal penelitian dan melalui proses mengobservasi video yang terdapat di media sosial ataupun *YouTube*. Data yang di cari adalah informasi bagaimana peraturan yang sering diterapkan untuk kegiatan bermain *airsoft gun*, foto-foto yang dapat mendukung landasan teori, dan referensi yang bisa dijadikan sebagai pedoman perancangan.

1.7.2 Instrumen/ Alat Pengumpulan Data

- Kuesioner
- Daftar pertanyaan wawancara
- Alat perekam dan dokumentasi
- Video

1.7.3 Metode Analisis Data

Hasil dari data – data yang ada akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis 5W + 1H :

1. *What* (Apa)?

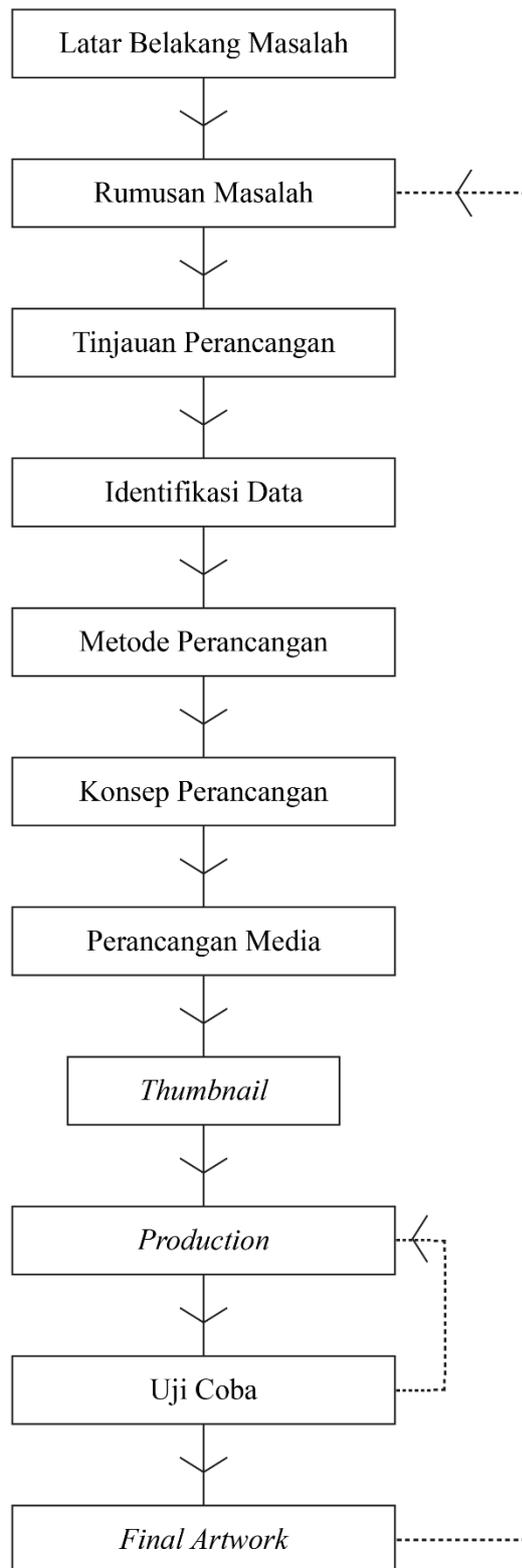
Sejauh apa siswa SMP Santa Maria II Sidoarjo mengenal *airsoft gun*?

2. Who (Siapa)?
Siapa target kegiatan ekstrakurikuler *airsoft gun*?
3. Why (Kenapa)?
Mengapa perlu diadakan ekstrakurikuler *airsoft gun*?
4. When (Kapan)?
Kapan kegiatan ekstrakurikuler *airsoft gun* diadakan?
5. Where (Dimana)?
Dimana kegiatan ekstrakurikuler *airsoft gun* dilaksanakan?
6. How (Bagaimana)?
Bagaimana etika bermain *airsoft gun* yang baik dan benar sesuai dengan standar yang ada untuk siswa SMP Santa Maria II Sidoarjo.?

1.8. Konsep Perancangan

Perancangan media belajar ini berupa media visual cetak dan video animasi 2D. Media cetak berisi mengenai bagaimana tata cara bermain *airsoft gun* mulai dari peraturan dasarnya hingga manfaat dari kegiatan *airsoft gun* itu sendiri. Menggunakan bentuk desain *vector* agar visual bisa menjadi terlihat lebih menarik bagi siswa SMP, video animasi berisi mengenai penjelasan tentang materi bermain yang ada di dalam *airsoft gun*. Media ini nantinya akan dipakai pada waktu kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan, dengan adanya media ini para pelajar diharapkan dapat lebih memahami dan menghargai tentang kegiatan *airsoft gun*.

1.9. Skematika Perancangan



Gambar 1.2 Skematika Perancangan