

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Senjata api adalah sebuah alat yang diciptakan sebagai alat untuk melaksanakan tugas pokok angkatan bersenjata dibidang pertahanan dan keamanan, sedangkan bagi instansi pemerintah di luar angkatan bersenjata, senjata api merupakan alat khusus yang penggunaannya diatur melalui ketentuan hukum yang berlaku. Senjata api tidak dapat digunakan atau dimanfaatkan secara bebas tanpa alas hak yang dapat dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

Dalam perkembangannya, senjata api juga digunakan dalam sebuah olahraga menembak target. Dimana olahraga menembak ini mampu meningkatkan tingkat fokus serta daya tangkap seseorang. Olahraga ini juga mampu meningkatkan kinerja otak sebagai salah satu bentuk olahraga otak. Olahraga menembak di Indonesia belum terlalu populer sekalipun telah ditetapkan bahwa olahraga ini bisa dipelajari dan dimainkan oleh siapa saja. Masyarakat masih menganggap olahraga ini berbahaya ketika dimainkan. Hal ini disebabkan pengaruh psikologis ketika melihat atau menggunakan senjata.

Seiring berkembangnya jaman, munculah alat olahraga menembak yang jauh relatif aman pada saat dimainkan, yakni *airsoftgun*. Dikatakan relatif aman karena cara kerjanya yang berbeda dengan senjata api. Jika senjata api menggunakan tenaga ledakan mesiu untuk melontarkan amunisinya, maka *airsoftgun* hanya menggunakan tenaga tekanan udara yang dimampatkan untuk melontarkan amunisinya. Dengan kemunculannya diharapkan bisa memberikan persepsi positif tentang keamanan dalam penggunaannya.

Seperti yang dijelaskan *The Saboteur Forces* (2011), bahwa permainan *airsoftgun* sendiri berasal dari Jepang yang pertama kali muncul pada tahun 1970-an, yang dimana pada masa itu kepemilikan senjata api sangat sulit bahkan tidak mungkin untuk didapatkan karena ketatnya peraturan yang ada. Para pencinta senjata pada saat itu mencari alternatif yang legal untuk

melakukan hobinya tersebut, maka lahirlah *airsoftgun* sebagai ganti dari senjata api.

Perkembangan *airsoftgun* sendiri tidak hanya di Jepang saja, tapi juga merambah ke mancanegara termasuk Indonesia yang kini semakin banyak penggemarnya. Para penikmatnya ini bisa terbilang untuk semua kalangan, karena harganya yang relatif terjangkau untuk dimiliki. Dengan banyaknya penggemar *airsoftgun*, maka terbentuklah komunitasnya yang menaungi para penggemarnya.

Seperti yang dikemukakan oleh Masthink (2012), bahwa *airsoftgun* adalah sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang dimana media bermainnya menggunakan replika senjata api yang berskala 1:1 dengan aslinya namun memiliki sistem kerja yang berbeda dengan senjata api. *Airsoftgun* sendiri terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan tenaga penggerakannya. Jenis pertama adalah *spring*, dimana amunisinya ditembakkan menggunakan kekuatan sebuah pegas untuk menggerakkan piston dan harus dikokang setiap akan menembak. Jenis kedua adalah elektrik atau *Automatic Electric Gun* (AEG), dimana pada jenis ini tenaga penggerakannya menggunakan tenaga baterai yang menggerakkan *pinion* kemudian diteruskan ke *gearsset* untuk menggerakkan pistonnya serta memiliki pilihan menembak secara tunggal atau otomatis. Pada jenis terakhir yaitu gas, untuk menembakkan amunisinya sepenuhnya menggunakan tenaga tekanan gas yang berupa *propane* atau *polysiloxane* atau bisa disebut dengan *green gas*. Jenis *airsoftgun* ini juga memiliki pilihan menembak secara tunggal dan otomatis. Jenis gas ini, terdapat pula suatu jenis gas yang memiliki tekanan gas yang lebih tinggi yaitu CO₂. Namun dalam penggunaan gas CO₂ ini terdapat larangan oleh beberapa klub *airsoftgun* dengan alasan keamanan dan kenyamanan para pemain *airosftgun*.

Airsoftgun diciptakan untuk memenuhi hasrat para pencinta senjata untuk memiliki pengalaman menembakkan senjata yang relatif aman. *Airsoftgun* dikategorikan relatif aman karena beramunisikan bola bulat berbahan plastik padat atau yang bisa disebut dengan BB serta memiliki ukuran 6 mm dengan berat yang bervariasi dari 0,12 gram, 0,20 gram, 0,25 gram dan 0,30 gram. Daya

bentur yang dihasilkan kurang dari 2 joule. Namun ada juga BB yang memiliki berat 0,80 gram dan penggunaannya sangat dilarang, karena BB ini terbuat dari logam atau kaca, sehingga daya bentur yang dihasilkan bisa diatas 2 joule. Amunisi *airsoftgun* yang sah untuk digunakan adalah BB plastik berukuran 6 mm dan memiliki laju kecepatan dibawah 450 FPS (*Feet Per Second*). Jika sudah memenuhi standarnya, *airsoftgun* bisa dikatakan sah dan aman untuk dimainkan.

Dalam pengaplikasiannya, *airsoftgun* tidak hanya digunakan untuk menembak target saja, tapi juga digunakan dalam permainan simulasi perang-perangan atau bisa disebut dengan istilah *skirmish*. *Skirmish* bisaanya dimainkan berdasarkan skenario yang telah ditentukan sebelum bermain dengan tujuan agar permainan mempunyai suatu tujuan dan tidak asal tembak antar pemain. Dalam setiap permainannya, para pemain diwajibkan untuk melengkapi dirinya dengan peralatan keamanan standar agar terhindar dari cedera. Alat keamanan ini meliputi kacamata pelindung, seragam dan sepatu. Tak sedikit para pemain *airsoftgun* melengkapi peralatan bermainnya dibuat semirip mungkin dengan tentara asli agar memiliki sensasi bermain yang mendekati sebenarnya. Walaupun pemain diperbolehkan untuk bergaya militer asli, tapi sangat dilarang untuk dibuat mirip dengan perlengkapan militer negaranya, seperti di Indonesia yang melarang untuk bergaya militer TNI dan POLRI. Hal ini bertujuan agar masyarakat bisa membedakan antara para pemain *airsoftgun* dan aparat asli. Selain itu, pada setiap ujung laras unit *airsoftgun* diwajibkan untuk diwarnai dengan warna oranye sebagai pembeda antara senjata asli dan unit *airsoftgun*.

Jika penggunaan *airsoftgun* yang tidak bijak, maka akan merugikan diri sendiri dan para pelaku *airsoftgun* sendiri. Karena jika seseorang atau suatu kelompok menggunakan unit *airsoftgun* melanggar kode etik *airsoftgun*, minimal mereka akan dikucilkan dari lingkup dunia *airsoftgun* nasional maupun internasional. Salah satu contoh pelanggarannya adalah menggunakan *airsoftgun* sebagai alat bela diri atau untuk perampokan yang digunakan untuk menakuti korbannya. Hal ini jelas berdampak negatif untuk dunia *airsoftgun*, maka dari itu

sangat diperlukan sosialisasi *airsoftgun* kepada masyarakat dan mengubah pandangan negatif terhadap *airsoftgun*.

Salah satu bentuk sosialisasi yang cukup ampuh adalah dengan menggunakan media cetak katalog sebagai media pembantu sosialisasi *airsoftgun*. Sifat katalog yang sederhana dan mudah untuk disebar, menjadikan katalog sebagai media yang efektif dalam penyampaian suatu informasi kepada masyarakat.

Radenfattah (2013), mengemukakan bahwa katalog merupakan alat yang digunakan suatu lembaga atau produsen barang sebagai media promosi yang efektif dan efisien serta penyebarannya dilakukan dengan cara dibagikan.

Dengan menggunakan katalog sebagai media sosialisasi *airsoftgun*, diharapkan bisa dengan mudah menyampaikan beberapa informasi singkat tentang *airsoftgun* kepada masyarakat secara tepat sasaran dan efektif dalam mengubah pandangan bahwa *airsoftgun* adalah suatu cabang olahraga positif dan menyenangkan jika dilakukan dengan benar dan sesuai aturannya.

Berdasarkan permasalahan dan fakta di atas, penulis mengajukan sebuah studi yang berjudul “PERANCANGAN KATALOG SEBAGAI PENDUKUNG KAMPANYE SOSIALISASI “AIRSOFTGUN IS NOT A CRIME””.

B. Batasan Rumusan Penciptaan

Masalah-masalah yang teridentifikasi diatas tidak seluruhnya ditulis pada penulisan ini. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan yang dimiliki penulis dan agar penulisan ini lebih terarah serta fokus pada masalah yang akan ditulis lebih dalam. Dalam penulisan ini, penulis membatasinya dengan pembahasan tentang perancangan media komunikasi visual cetak tentang sosialisasi *airsoftgun* yang berupa katalog.

Arikunto (2010 : 63) berpendapat bahwa “agar penelitian dilaksanakan dengan sebaik baiknya, maka peneliti harus merumuskan masalahnya, sehingga jelas darimana harus mulai, kemana harus pergi dan

dengan apa”. Pendapat inilah yang membuat penulis perlu merumuskan masalah yang akan diteliti agar masalah yang diteliti lebih terarah dan mudah dalam menentukan metode apa yang akan digunakan. Rumusan-rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penciptaan kalatog sebagai pendukung kampanye sosialisasi “*airsoftgun is not a crime*”?
2. Bagaimana visualisasi kalatog sebagai pendukung kampanye sosialisasi “*airsoftgun is not a crime*”?

C. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan pembatasan dan perumusan masalah, maka tujuan penulisan ini adalah :

1. Mengetahui proses penciptaan kalatog sebagai pendukung kampanye sosialisasi “*airsoftgun is not a crime*”.
2. Mengetahui visualisasi kalatog sebagai pendukung kampanye sosialisasi “*airsoftgun is not a crime*”.

D. Manfaat Penciptaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi penulis:
 - a. Menambah wawasan mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain suatu media komunikasi visual cetak, khususnya visual estetika desain katalog.
 - b. Menambah kemampuan pengalaman membuat karya dan diharapkan dapat menunjang kompetensi serta profesi di masa yang akandatang.
2. Bagi duni pendidikan khususnya jurusan seni rupa:
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan perbendaharaan ilmu kesenirupaan.
3. Bagi pihak umum: hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai *airsoftgun* dan menjadi media sosialisasi *airsoftgun*.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berperan sebagai pedoman penulis agar dalam penulisan penelitian ini lebih terarah. Untuk memberikan gambaran awal mengenai isi perancangan katalog untuk sosialisasi “*airsoftgun is not a crime*”, maka penulis menyusun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Pada bab ini mengungkapkan landasan-landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya, secara garis besar pembahasan bab ini meliputi: desain, desain grafis, desain produk, estetika, tipografi, *airsoftgun* dan katalog. Dengan mempertimbangkannya kajian pustaka yang mendukung dan dianggap relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Pada bab ini menjelaskan metode dan tahap-tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan karya katalog ini. Diantaranya, ide karya, pengolahan ide, dan proses penciptaan.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Pada bab ini memaparkan analisis katalog “*airsoftgun is not a crime*” berdasarkan bab 2, yaitu analisis desain grafis dan konsep penciptaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi mengenai karya yang diciptakan.