

PERANCANGAN MEDIA BELAJAR EKSTRAKURIKULER AIRSOFT GUN BAGI SISWA SMP SANTA MARIA II SIDOARJO

Robertus Marcellinus¹, Aristarchus Pranayama², Ryan P. Sutanto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121 – 131, Surabaya
Email: rmarcellinus@gmail.com

Abstrak

Airsoft gun merupakan olahraga yang mensimulasikan kegiatan militer dengan menggunakan senjata tiruan dan peluru plastik. Berkembangnya kegiatan ekstrakurikuler airsoft gun ini juga disertai oleh banyaknya kompetisi airsoft gun kelas pelajar. Keberadaan ekstrakurikuler terkadang tidak didukung dengan media pembelajaran yang efektif dan memadai. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang diberikan ke siswa kurang maksimal. Perancangan bertujuan untuk memberikan edukasi airsoft gun dalam bentuk animasi, sehingga siswa dapat memahami permainan airsoft gun secara menyeluruh dan mengaplikasikan peraturan permainan.

Kata kunci: Media belajar, Airsoft gun, Ekstrakurikuler, Animasi.

Abstract

Title: *Extracurricular Learning Media of Airsoft Gun for Santa Maria II Middle School Students*

The airsoft gun is a sport that simulates military activities through the use of artificial weapons and plastic bullets. Numbers of students joined airsoft gun extracurricular activities at school, followed by many student-class airsoft gun competitions. Occasionally, the existence of extracurricular activities is not supported by effective and adequate learning media resulted in an ineffective learning process for the student. The design aims to provide airsoft gun education in the form of animation so that students can fully understand the airsoft gun game and apply the rules of the game.

Keywords: *Learning Media, Airsoft gun, Extracurricular, Animation.*

Pendahuluan

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 menuntut 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. Briefing Ekstrakurikuler Airsoft Gun

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.

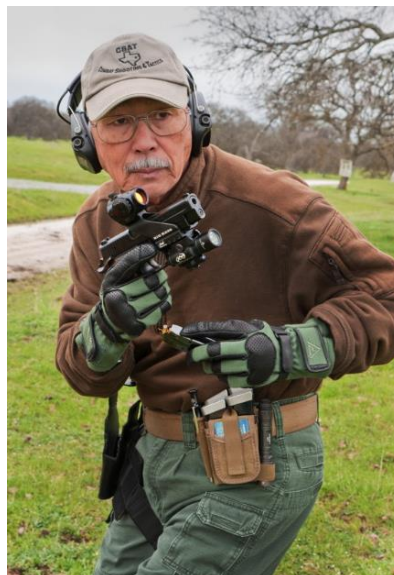
Rumusan Masalah

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

Pembahasan

Airsoft gun merupakan kegiatan bermain di mana olahraga ini mensimulasikan kegiatan militer namun menggunakan tiruan senjata asli dan menggunakan peluru plastik berdiameter 6mm (ball bullet). Berbeda dengan paintball, airsoft gun tidak meninggalkan bekas warna ketika terkena badan kita.

Airsoft gun pertama kali diperkenalkan di Jepang pada awal tahun 1970 oleh Ichiro Nagata. Awalnya dia hanya membuat model senjata yang tidak digunakan untuk menembak dan hanya sebagai pajangan tetapi tetap bisa menembakkan namun tidak dapat melukai. Senjata ini kemudian diberi nama "airsoft gun" yang juga disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan penggemar tembak menembak di Jepang sesuai dengan aturan yang berlaku di Jepang pada saat itu (The History of Airsoft, 2012).



Sumber: ichironagata.com

Gambar 2. Ichiro Nagata

Permainan ini awalnya didesain untuk kebutuhan menembak target. Kemudian seiring dengan berkembangnya waktu dan keinginan dari masyarakat, dimulailah permainan airsoft gun yang menembak target manusia sebagai lawan bermain. Dikarenakan menggunakan peluru plastik (BB), sehingga tidak

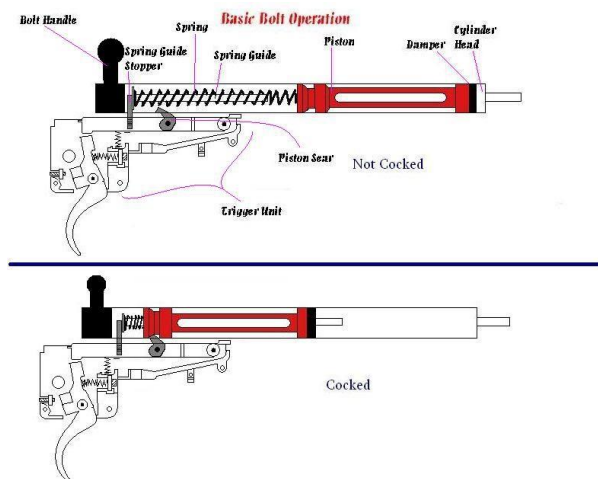
menyebabkan cedera serius. Kepopuleran tersebut akhirnya membuat negara lain mengikuti permainan airsoft gun tersebut dan dapat dimainkan oleh semua umur asalkan mendapatkan perhatian khusus.

Peralatan Airsoft Gun

Peralatan bermain airsoft gun terdiri dari unit airsoft nya, kemudian pelindung tubuh yang terdiri dari kacamata, rompi dan sebagainya yang bertujuan untuk menghindarkan diri dari cedera, peluru airsoft gun atau yang disebut dengan BB (BallBullet). BB memiliki. Peralatan tersebut wajib dimiliki oleh setiap pemain airsoft gun, karena hal tersebut bertujuan agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan peraturan yang berlaku pada suatu lapangan airsoft gun.

Agar permainan dapat dilakukan, maka diperlukan pula unit airsoft gun. Airsoft gun sendiri dibagi menurut jenisnya:

1. Spring: Tipe jenis ini merupakan tipe yang dikenal paling murah berada di pasaran airsoft gun dan juga yang paling mudah untuk rusak. Namun tidak semua jenis spring seperti itu, karena jika menggunakan unit airsoft tipe spring yang harganya cukup mahal, maka bisa dipastikan unit tersebut akan lebih awet dibandingkan dengan tipe lainnya. Kebanyakan pengguna spring merupakan tipe-tipe airsofter low-budget atau bisa dibilang dengan airsofter yang masih baru pemula. Untuk unit spring yang mahal biasanya berjenis bolt-action rifle yang dapat di modifikasi sehingga menghasilkan power yang lebih tinggi namun tetap memenuhi regulasi.

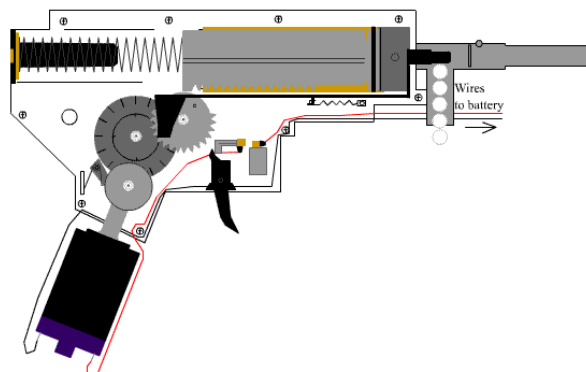


Sumber: pinterest.com

Gambar 3. Mekanisme Spring

2. Elektrik: Tipe elektrik merupakan tipe otomatis yang di mana di dalam nya terdapat gearbox sebagai penggerak otomatisnya, sumber tenaganya berasal dari baterai Li-Po bertegangan 12 volt. Jenis ini memiliki harga yang cukup mahal tergantung pada merek yang

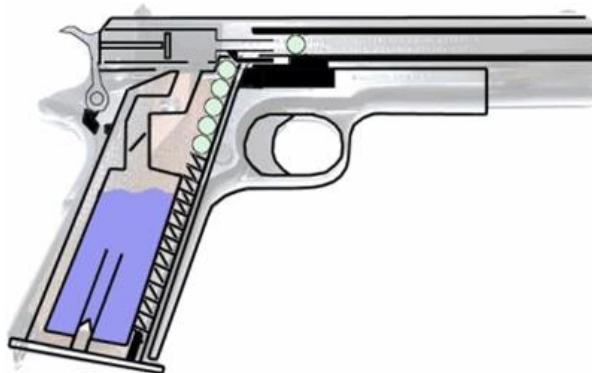
ditawarkan, merek yang terkenal adalah G&G Armamament, KWA, Classic Army, A&K. Tipe elektrik ini memiliki biaya perawatan yang bisa dibilang cukup mahal karena sistem yang cukup kompleks. Dan penggunaan BB juga menjadi lebih boros dibandingkan tipe spring.



Sumber: pinterest.com

Gambar 4. Mekanisme Elektrik

3. Gas: Tipe gas ini terdapat pada jenis pistol dan rifle. Namun kebanyakan pengguna tipe gas ada berjenis pistol. Gas yang digunakan juga terdapat dua macam, yaitu Green Gas dan CO2. Bedanya hanyalah emisi yang dikeluarkan oleh gas tersebut dan ketahanan gas ketika dipakai di cuaca yang ekstrem. Unit berjenis gas ini menggunakan tenaga gas yang disimpan pada magazine untuk melontarkan BB. Kekurangan dari jenis ini adalah seringnya mengalami kebocoran gas pada tempat penyimpanan BB (magazine).



Sumber: pinterest.com

Gambar 5. Mekanisme Gas

Untuk menjaga tubuh tetap aman dari cedera ketika bermain airsoft gun, maka diperlukan alat-alat keselamatan sebagai berikut:

1. Kaca Mata: Alat yang wajib digunakan saat bermain airsoft gun karena bisa membahayakan mata bila terkena BB.



Sumber: jackstormtactical.com

Gambar 6. Kaca Mata Airsoft Gun

2. Rompi: Pelindung bagian tubuh agar ketika BB terkena tubuh tidak menyebabkan sakit yang berlebihan dan menghindari memar pada tubuh.

3. BDU (Battle Dress Uniform): Kostum yang digunakan pada permainan airsoft gun dengan style mirip pakaian militer.

4. Masker: Pelindung tubuh bagian wajah agar terhindar dari BB yang tidak sengaja mengarah pada wajah sehingga menyebabkan cedera di wajah.



Sumber: kompasiana.com

Gambar 7. Standar Peralatan Keamanan Airsoft Gun

Mode Permainan Airsoft Gun

1. Team Death Match: mode permainan yang dibagi menjadi 2 tim, yang dimana objektif nya adalah setiap tim harus bisa menghabisi seluruh musuh sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Mode ini juga bisa di

variasikan menjadi free-for-all di mana semua pemain bertarung melawan satu sama lain menggunakan airsoft gun.

2. Objective Based: mode objective based merupakan tipe permainan yang membutuhkan kerja sama dan komunikasi yang baik di setiap tim. Tujuan dari permainan ini bisa dimenangkan ketika suatu objektif tersebut telah berhasil di dapatkan ataupun diselesaikan. Di sini kekreatifan setiap tim akan diuji bagaimana strategi yang dapat dilakukan agar tujuan yang telah ditentukan tersebut dapat berhasil.

3. MilSim (Military Simulation): merupakan mode bermain yang mensimulasikan permainan seolah-olah sedang berperang secara nyata. Mode ini dibagi menjadi dua tim yang merepresentasikan suatu kelompok atau negara dan juga memiliki pembagian divisi masing-masing. Penggunaan pakaian juga ditentukan sesuai dengan tim yang telah dibagi, selain itu mode ini juga memiliki jalan cerita agar permainan terasa lebih nyata.

Regulasi Permainan Airsoft Gun

Agar dapat menghindari cedera yang tidak diinginkan maka dibuatlah beberapa peraturan wajib yang harus dilakukan oleh setiap airsofter:

1. Pelindung Mata: Wajib dipakai ketika akan bermain airsoft karena ketika terkena mata dapat menyebabkan cedera yang tidak diinginkan. Pelindung mata diperbolehkan untuk dilepas ketika sedang berada di safe zone yang di mana semua unit airsoft juga tidak boleh dipergunakan.

2. Selalu Kosongkan Unit Airsoft Gun Dari BB: Untuk menghindari ketidaksengajaan ketika unit sedang diarahkan oleh pengguna dan kemudian ditembakkan ke arah orang dalam kondisi yang masih terisi oleh BB.

3. Perhatikan Ujung Laras: Selalu perhatikan depan laras arah keluar BB, agar tidak menimbulkan bahaya yang tidak diinginkan. Contohnya seperti BB terkena dinding kemudian memantul ke arah bagian tubuh sendiri sehingga menimbulkan cedera.

4. Jauhkan Jari Dari Trigger: Jauhkan jari dari trigger saat tidak ada musuh di depan kita. Untuk menghindari salah menembak teman sendiri dan untuk menghindari cedera karena tidak sengaja menembak permukaan yang dapat memantulkan BB.

5. Gunakan Tas Ketika Akan Di Bawa Pergi: Selalu simpan unit airsoft gun ke dalam tas saat akan di bawa pergi. Dilarang mempertontonkan unit airsoft gun di depan umum tanpa alasan yang jelas.

6. Cek Unit Secara Berkala: Untuk menghindari kerusakan yang tidak diinginkan ketika sedang bermain di dalam lapangan airsoft gun. Bisa saja ketika terjadi

kerusakan ada bagian dari airsoft gun tersebut yang terlempar sehingga mengenai orang lain.

7. Batasan FPS: Regulasi yang telah ditetapkan oleh berbagai komunitas airsoft gun di Indonesia adalah 400 FPS maksimal untuk jenis elektrik dan 450-500 FPS maksimal untuk jenis spring sniper. Angka tersebut diukur menggunakan BB dengan berat 0.2g.

Ekstrakurikuler Airsoft Gun di SMP Santa Maria II Sidoarjo

Dilatarbelakangi oleh adanya kegiatan LAP di tahun 2017, yang kemudian dikarenakan adanya yang mewadahi kegiatan airsoft gun untuk pelajar tersebut, maka pada tahun 2018, akhirnya dibuatlah angket kepada siswa SMP untuk mengadakan ekstrakurikuler airsoft gun menjadi ada di SMP Santa Maria II dengan jumlah peminat pada saat itu mencapai 10 siswa. Setahun berjalan akhirnya banyak yang mengetahui ekstrakurikuler ini dan peminatnya bertambah mulai dari anak kelas 7 hingga kelas 9. Kini jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler airsoft gun tersebut mencapai 25 siswa. Ekstrakurikuler ini juga mendapat sambutan hangat dari para orang tua siswa. Semua kebutuhan siswa untuk ekstrakurikuler airsoft gun didukung oleh orang tua mereka masing-masing. Namun tetap mendapat bimbingan dari pengajar ekstrakurikuler airsoft gun untuk mengetahui kapan sudah waktunya untuk ganti, atau harus membeli barang apa yang sesuai untuk kebutuhan ekstrakurikuler tersebut.

Prestasi yang telah diperoleh adalah pada tahun 2019, ketika mengikuti lomba LAP di Solo. Siswa SMP Santa Maria II mendapat juara 1 pada kategori speed shooting putri, kemudian mendapat juara 3 pada kategori speed shooting putra.

Rencana ke depannya adalah pengembangan lapangan bermain airsoft untuk siswa SMP dan menambahkan jenis mode bermain airsoft gun lainnya yang bernama AA-IPSC.

Ekstrakurikuler ini baru berjalan 2 tahun. Menurut penuturan pengajar (F. Rachmawan, komunikasi pribadi, 25 Februari 2020), ekstrakurikuler ini diperkirakan dapat bertahan cukup lama, karena keinginan siswa SMP untuk mencari kesenangan berbeda-beda. Sehingga bisa dikatakan bahwa meskipun telah berganti tahun ajaran baru, tetap saja bakal ada yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler ini.

Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan (School, 2014). Penggunaan

kata animasi berasal dari bahasa Inggris yang merupakan *animate* atau dalam kata lain artinya menghidupkan. Sehingga animasi merupakan proses membuat objek mati menjadi seolah-olah terlihat hidup.

Di masa kini, terdapat banyak sekali film-film animasi yang ditayangkan di bioskop Indonesia, salah satunya yang terbaru adalah "NUSA" yang dibuat oleh studio yang bertempat di Jakarta yaitu The Little Giantz. Kebanyakan dari film-film animasi tersebut selalu mengincar target audience anak-anak hingga remaja. Sebut saja studio animasi Disney, Pixar, DreamWorks dan studio besar lainnya yang selalu menghasilkan film-film animasi berkualitas "Oscar". Hampir setiap animasi yang dibuat oleh mereka disukai oleh banyak orang tidak hanya anak-anak kecil saja. Hal itu dikarenakan pengalaman yang mereka miliki dan kematangan desain yang telah mereka persiapkan 1 tahun sebelumnya. Menurut jenisnya, Hofstetter membagi animasi menjadi 4 jenis (Hofstetter, 2001):

1. **Frame Animation:** Suatu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada setiap frame. Objek-objek tersebut nantinya akan tampak pada lokasi-lokasi yang berbeda pada layar.
2. **Vector Animation:** Suatu animasi yang dibuat dengan mengubah bentuk suatu objek.
3. **Computational Animation:** Suatu animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x dan y. Koordinat x untuk posisi horizontal dan posisi y untuk posisi vertical.
4. **Morphing:** Peralihan satu bentuk objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan dihasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut untuk menampilkan perubahan satu sampai perubahan bentuk lainnya.

Animasi 2D

Terdapat berbagai macam teori dan pendapat tentang bagaimana seharusnya animasi itu dibuat. Tetapi hanya ada 12 prinsip yang harus dipenuhi untuk membuat sebuah animasi agar terlihat hidup. 12 prinsip tersebut meliputi gerakan-gerakan dasar, pengaturan waktu, hierarki visual, dan teknis pembuatannya (Thomas & Johnston, 1981):

1. Squash & Stretch

Prinsip animasi yang pertama merupakan efek lentur pada karakter seolah-olah memuai dan menyusut sehingga memberikan efek yang lebih hidup. Penerapan prinsip ini akan memberikan efek dinamis terhadap gerakan sebuah karakter atau benda hidup. Contoh paling mudah adalah membayangkan sebuah bola yang memantul. Saat menyentuh tanah, maka bola yang awalnya bulat menjadi lonjong.

2. Anticipation

Prinsip anticipation bisa dikatakan sebagai persiapan gerak atau ancap-ancang. Misalnya pada saat sebuah karakter ingin melompat, karakter tersebut harus memiliki gerakan awalan membungkuk terlebih dahulu kemudian baru melompat.

3. Staging

Prinsip animasi staging meliputi bagaimana lingkungan dibuat agar dapat mendukung suasana atau lingkungan yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar.

4. Straight Ahead & Pose to pose

Ada dua cara yang bisa dilakukan animator dalam membuat animasi, yaitu straight ahead action dan pose to pose. Untuk straight ahead action, seorang animator membuat animasi dengan cara menggambar satu per satu dan dilakukan dengan seorang diri hingga gambar selesai. Proses ini membutuhkan konsistensi yang sangat baik sehingga waktu pengerjaan membutuhkan waktu yang lama.

Sedangkan pose to pose adalah pembuatan animasi yang dikerjakan hanya dengan menggambar dari keyframe ke keyframe tertentu saja. Pengerjaannya bisa dilakukan oleh banyak orang sehingga waktu pengerjaannya akan lebih cepat dan biasa digunakan pada industri animasi.

5. Follow Through & Overlapping Action

Follow through digunakan untuk membuat bagian tubuh tertentu tetap bergerak meskipun sebuah karakter telah berhenti bergerak. Misalnya setelah melompat bagian rambutnya menjadi bergerak.

Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Misalnya seperti kelinci yang melompat, setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan.

6. Slow In & Slow Out

Prinsip animasi 'Slow In & Slow Out' mendeskripsikan bahwa setiap gerakan memiliki kecepatan dan kelambatan yang berbeda. Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Slow out terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

7. Arcs

Pergerakan suatu karakter yang ada biasanya bergerak mengikuti pola atau dikenal dengan arcs. Hal ini dibuat agar karakter bergerak secara halus dan realistis karena mengikuti sebuah jalur yang dibuat yang sudah disesuaikan, misalnya lingkaran, elips, atau parabola.

8. Secondary Action

Secondary action ada dibuat untuk memperkuat gerakan pertama agar terlihat lebih realistis. Kemunculannya berfungsi memberikan penekanan yang tidak dimaksudkan menjadi pusat perhatian. Contoh

secondary action adalah pada saat sebuah karakter berjalan di mana gerakan utamanya adalah melangkah kaki, secondary action yang dilakukan karakter tersebut adalah mengayunkan tangan.

9. Timing & Spacing

Timing yaitu ketika animator menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan. Spacing yaitu menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam gerak.

10. Exaggeration

Prinsip animasi exaggeration ini mengupayakan untuk mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang hiperbolis di mana pembuatannya dilakukan untuk keperluan komedi.

11. Solid Drawing

Dasar utama tentang animasi adalah menggambar, meskipun saat ini sudah ada komputer namun menggambar secara manual dianggap menghasilkan animasi yang lebih peka. Menggambar memiliki peranan sebuah animasi, khususnya animasi klasik ditinjau dari proses ataupun hasilnya. Menggambar bisa menjadi sebuah observasi dalam pemahaman terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, dan pencahayaan.

12. Appeal

Setiap animasi yang dibuat pasti memiliki gaya visualnya masing-masing. Misalnya perbedaan gaya animasi Jepang, Disney, ataupun DreamWorks meskipun hanya melihat sekilas. Hal ini dikarenakan mereka ingin membuat appeal atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi sehingga lebih mudah dikenali.

Media Utama

Script Tactical Shooting

Scene 1

Hai kawan-kawan airsofter. Kembali lagi nih bersama dengan TIMI yang akan menjelaskan tentang materi kalian untuk hari ini.

Scene 2

Materi kalian hari ini adalah tactical shooting, seperti yang sudah kalian ketahui, tactical shooting adalah menembak sebuah target yang dimana kita harus berpindah-pindah tempat untuk menembak target tersebut, sehingga usahakan ketika kalian melakukan tembakan bisa mengenai sasaran.

Scene 3

Jadi bagaimana cara melakukan tactical shooting yang benar.

Scene 4, 5, 6

Yang pertama, kita harus memahami betul kondisi airsoft gun kita. Karena dengan mengetahui airsoft kita

sendiri, kita bisa mengetahui batasan yang dimiliki oleh airsoft nya.

Selanjutnya, pastikan konsentrasi kita tertuju pada target yang akan kita tembak supaya tidak meleset dan meningkatkan efisiensi waktu.

Scene 7 & 8

Setelah menembak, pastikan kalian juga berlari ke arah target berikutnya, jangan sampai target yang selanjutnya terlewatkan. Atur nafas dan arahkan laras ke arah target yang ada di depan.

Yaa, bagus sekali. Tembakkan mu tepat sasaran.

Scene 9

Selanjutnya semua bergantung pada kemauan kalian untuk menembak.

Tetap semangat dan jaga keselamatan kalian.

Script Battle 3 on 3

Scene 1

Hai kawan-kawan airsofter. Kembali lagi nih bersama dengan TIMI yang akan menjelaskan tentang materi kalian untuk hari ini.

Scene 2

Materi kalian hari ini adalah battle 3 on 3, seperti yang sudah kalian ketahui, battle 3 on 3 merupakan permainan yang mengharuskan kita untuk saling bekerja sama dengan rekan kita.

Scene 3

Jadi mekanisme battle 3 on 3 adalah sebagai berikut.

Scene 4

Permainan akan dibagi menjadi 2 tim. Tim A dan Tim B masing-masing memiliki 3 pemain, kalian harus bekerja sama untuk melaksanakan skenario yang telah diundi sebelum batas waktu yang telah ditentukan.

Scene 5

Skenario yang dapat dimainkan berupa elimination, capture the flag, dan kill the captain. Penentuan permainan tersebut dilakukan dengan cara pemilihan acak yang dilakukan oleh marshall.

Scene 6

Selanjutnya, latihlah kerjasama dengan tim kalian agar dapat merencanakan strategi yang bagus dan bisa memenangkan pertandingan.

Scene 7

Selamat berlatih.

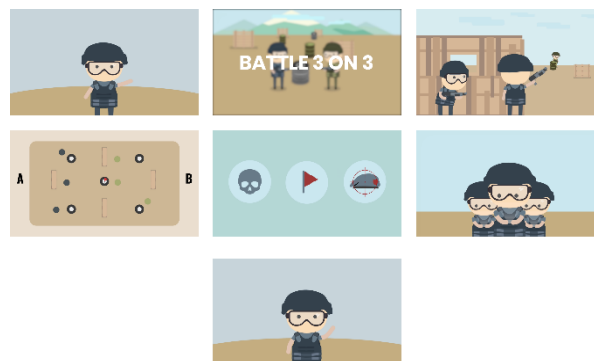
Tetap semangat dan jaga keselamatan kalian.

Asset

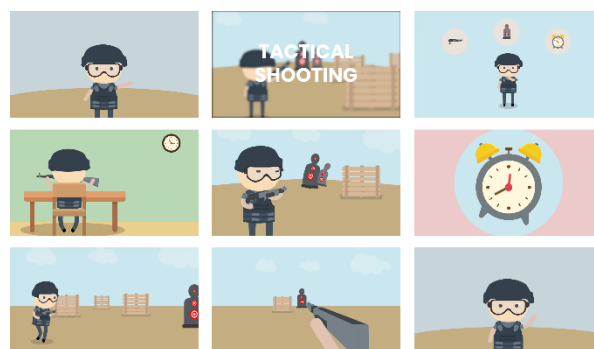


Gambar 8. Asset yang digunakan

Final

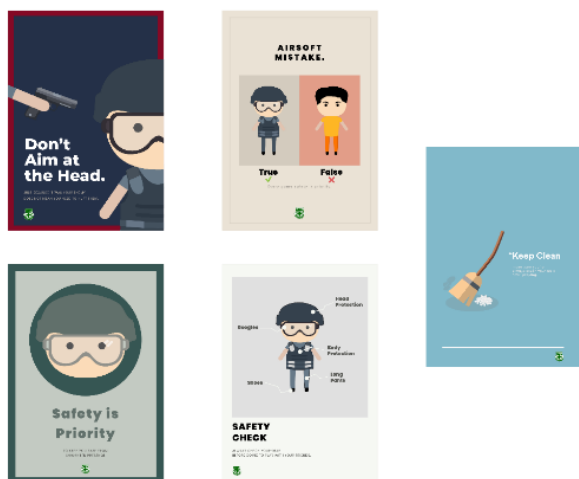


Gambar 9. Animasi Battle 3 on 3



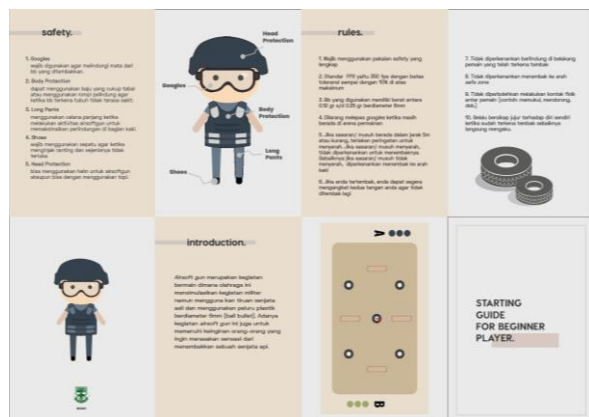
Gambar 10. Animasi Tactical Shooting

Final Poster

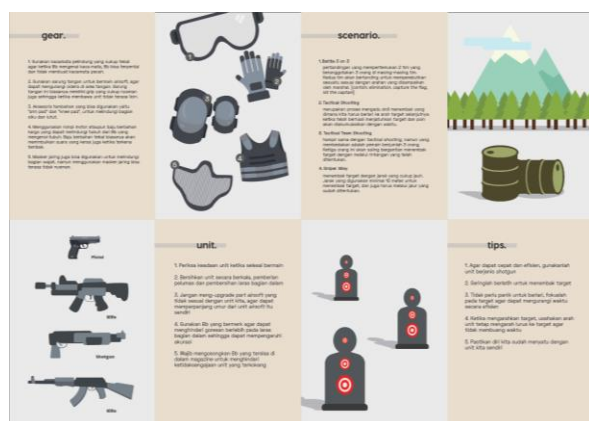


Gambar 11. Final Poster

Guide Book Final



Gambar 4.9 Guide Book Final (Depan)



Gambar 4.10 Guide Book Final (Belakang)

Simpulan

Airsoft gun merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi orang yang menyukai kegiatan militer. Meski media yang menampung informasi mengenai airsoft gun

masih sedikit, hal tersebut tidak lantas menjadikan airsoft gun memiliki citra yang buruk. Banyak hal positif yang bisa didapat dari kegiatan airsoft gun tersebut salah satunya adalah kejujuran. Dari beberapa audience yang melihat video perancangan yang sudah dibuat ini memberikan tanggapan cukup menarik, yang artinya video tersebut mencapai ke target audience yang diinginkan. Mereka merasa video tersebut mudah dipahami dan dapat membuat mereka menjadi lebih mengingat kondisi Ketika sedang bermain. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual mampu meningkatkan proses menangkap informasi yang lebih baik. Ditambah dengan penggunaan dibidang pendidikan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai suatu hal.

Kedepannya, video perancangan ini diharapkan dapat membantu dalam proses mengajar kegiatan ekstrakurikuler airsoft gun di SMP Santa Maria II Sidoarjo. Sehingga siswa-siswi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut menjadi lebih mudah memahami peraturan dan mampu mentaati peraturan tersebut serta lebih bijak dalam kegiatan airsoft gun.

Daftar Pustaka

Aditya, A. (2010). *Perancangan Ensiklopedi Permainan Airsoft Beserta Media Pendukungnya*.

AirRattle. (2015, Juni 28). Airsoft Safety Tips. Retrieved from AirRattle: <https://www.airrattle.com/category-s/95.htm>

Airsoft: How to Play. (2018, April 7). Retrieved from Airsoft Facts: <https://web.archive.org/web/20190403221338/http://airsoft-facts.com/airsoft-how-to-play-1>

Bretz, R., & Schmidbauer, M. (1983). *Media for interactive communication*. California: Sage Publications.

Canva. (n.d.). Teori Warna. Retrieved from Canva: https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/

Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition*. Beverly: Rockport Publisher.

Gilster. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.

Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy 3rd Edition*. New York: McGraw-Hill International Edition.

Hornung, D. (2012). *Colour: A Workshop for Artists and Designers*. London: Laurence King Publishing Ltd.

Kurniawan, K. (2019, Mei 15). Ekstrakurikuler Airsoft Gun SMP Santa Maria 2 Sidoarjo, Ajarkan Siswa Solidaritas hingga Kejujuran. Retrieved from Tribun Jatim: <https://jatim.tribunnews.com/2019/05/15/ekstrakurikul>

er-airsoft-gun-smp-santa-maria-2-sidoarjo-ajarkan-
siswa-solidaritas-hingga-kejujuran

Liga Airsoft Pelajar Digelar Minggu Besok di Hartono
Mall. (2018, Juli 23). Retrieved from Solotrust:
[https://www.solotrust.com/read/9527/Liga-Airsoft-
Pelajar-Digelar-Minggu-Besok-di-Hartono-Mall-](https://www.solotrust.com/read/9527/Liga-Airsoft-Pelajar-Digelar-Minggu-Besok-di-Hartono-Mall)

School, I. D. (2014, Juni 13). Apa Itu Animasi?
Retrieved from ids education:
<https://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>

The History of Airsoft. (2012, Juli 12). Retrieved from
Airsoft Dome: [http://www.airsoft-guns-gas-electric-
spring.com/airsoft-history-background-of-air-soft-
guns.html](http://www.airsoft-guns-gas-electric-spring.com/airsoft-history-background-of-air-soft-guns.html)

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation:
The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press.

What is Airsoft? (2018, September 7). Retrieved from
Abbey Supply:
[https://www.abbeysupply.com/resources/what-is-
airsoft](https://www.abbeysupply.com/resources/what-is-airsoft)