

**TUGAS AKHIR
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

AIRSOFT GUN GAME PARK DI SURAKARTA



Diajukan Sebagai Pelengkap Dan Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun Oleh :
DIDIK AGUNG TIANTORO
D300 040 003

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2009**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

- Airsoft Gun* : Senjata replika 1:1 dari senjata aslinya.¹
- Game* : Permainan, hiburan.²
- Park* : Taman, tempat
- Surakarta : Suatu daerah atau kawasan yang berada di Propinsi Jawa Tengah.³

Airsoft Gun Game Park Di Surakarta merupakan suatu tempat yang menjadi wadah permainan perang-perangan dengan menggunakan senjata replika 1:1 dari senjata aslinya yang berada di Surakarta.

1.2. Latar Belakang

1.2.1. Sejarah Perkembangan *Airsoft Gun*

Permainan *airsoft gun* pada awalnya dimulai di Jepang pada tahun 1970-an, dimana kepemilikan senjata api sangat sulit atau tidak mungkin untuk didapatkan karena ketatnya peraturan, kemudian para pencinta senjata lalu mencari alternatif yang legal untuk melakukan hobi mereka. Dan sekarang kegiatan airsoft paling populer di Jepang, Tiongkok, Hong Kong, Taiwan, Korea Selatan, dan juga menyebar ke Filipina dan Indonesia.

Permainan airsoft gun juga sudah mulai populer in Amerika Utara dan Eropa, khususnya di Amerika, Kanada, Inggris, Jerman, Austria, Swiss, Spanyol,

¹[http://Code 4 Wargame Club.com](http://Code4WargameClub.com). Diakses tanggal 15 Agustus 2008

²Tim Penyusun, 1991. Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia, Depdikbud, Balai Pustaka, Jakarta.

³[http://id.wikipedia.org/wiki/Kota Surakarta](http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surakarta). Diakses tanggal 16 Agustus 2008

Polandia, Portugal, Swedia, Finlandia, Norwegia, Italia, Belgia (yang didatangi pemain dari Belanda karena di negara mereka *airsoft gun* ilegal), Denmark, dan Chili, dan semakin menyebar didukung dengan komunitas internet yang aktif. Wikipedia Bahasa Indonesia (2008). Sejarah Airsoft Gun.

1.2.2. Gambaran Umum *Airsoft Gun Game*

Sesungguhnya *airsoft gun* tidak sekadar permainan perang-perangan yang menjanjikan ketegangan. Di balik permainan ini tersembunyi pesan-pesan tertentu yang dapat menjadi bekal yang kuat dalam membangun tim solid pada sebuah organisasi. Permainan ini tidak sekadar hiburan atau menghilangkan stres, tapi mengandung banyak sekali filosofi untuk diresapi.

Selain melatih kebersamaan, permainan *airsoft gun* juga dapat melatih kejujuran dan sportivitas bagi pemainnya. Berbeda dengan *paintball*, di *airsoft game* sulit melihat lawan terkena peluru atau tidak. Maka, sebelum dimulai, seluruh pemain berkomitmen untuk jujur dan sportif.

Perang sangat identik dengan strategi. Pada situasi seperti ini yang dibutuhkan adalah ketelitian, perhitungan yang cermat dan perencanaan yang matang, sehingga membuat permainan begitu menantang. Dalam hal ini sangat erat hubungannya dengan dunia militer atau kepolisian dan hal itu akan dapat menumbuhkan minat kecintaan kepada dunia kemiliteran atau kepolisian, menjalin kerjasama dengan institusi kepemudaan dan keolahragaan atau instansi-instansi kemiliteran atau kepolisian. Wikipedia Bahasa Indonesia (2008). Gambaran Permainan Airsoft Gun.

1.2.3. *Airsoft Gun Game* Di Indonesia

Indonesia adalah salah satu Negara yang melegalkan permainan *airsoft gun*. Dengan hal ini maka harus dijaga benar-benar agar supaya permainan ini dapat dimainkan dengan aman, tentunya sesuai dengan peraturan-peraturan permainan yang telah ditentukan agar permainan ini tidak menjadi permainan yang dapat membahayakan dan dilarang untuk dimainkan.

Di luar Indonesia, *airsoft gun* lebih dulu berkembang. Di Indonesia, demam permainan tembak-tembakan menggunakan *airsoft gun* ini mulai marak setelah reformasi pada tahun 1998. Permainan *airsoft gun* ini dahulu lahir dari permainan dengan senjata paintball (*paintball gun*). Senjata paintball menggunakan peluru cat, untuk menandai lawan yang tertembak. Bentuk senjatanya tampak lucu dengan tangki gas di popornya dan tabung peluru berisi kapsul cat di larasnya. Sekarang paintball menjadi cabang olahraga dan kejuaraan dunianya berlangsung di Inggris.

Berdasarkan Perkembangannya kemudian permainan ini pecah, dan muncullah *airsoft gun*. Pada saat ini telah banyak berdiri klub *airsoft gun* di Indonesia, antara lain:

- a. Jakarta, ada Code 4 Wargame Club, C-Company, Infinity, dll.
- b. Surabaya, ada S.A.T (Surabaya Airsoft Team), C-4, G-Team, , dll.
- c. Malang, Captain Kidd Airsoftgun, dll.
- d. Yogyakarta ada Defcon 6, Detasemen Cobra, dll.
- e. Medan, ada M.A.C (Medan Airsoft Club) , dll.
- f. Palembang, ada Sriwijaya Air Soft (SAS),
- g. Bandung, ada BAB (Barudak Airsoft Bandung), dll.
- h. Solo, Spring Airsoft Gunner (SAG) , dll.

Di Indonesia Salah satu tempat bermain perang-perangan yang resmi dan legal adalah *Captain Kidd Airsoftgun* Singosari, Malang. Artinya telah memiliki izin dari aparat yang berwenang. Permainan Airsoftgun di tempat ini benar-benar aman, karena menggunakan mainan Airsoft gun dengan standar kekuatan senjata maximal 350 fps, diharuskan mengenakan pelindung mata atau wajah dan rompi, serta diawasi oleh tenaga profesional sebagai wasit dalam permainan tersebut. Sehingga kemungkinan terjadinya kecelakaan karena permainan ini sangat kecil. Liputan Jawa Pos-Radar Malang (2007), Kostrad Resmikan Arena *Airsoft gun*.

1.2.4. *Airsoft Gun game Di Surakarta*

A. **Kota Surakarta**

Kota Surakarta juga disebut Kota Solo atau Sala adalah nama sebuah kota di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Di Indonesia, Surakarta merupakan kota peringkat kesepuluh terbesar setelah Yogyakarta. Sisi timur kota ini dilewati sungai yang terabadikan dalam salah satu lagu keroncong, Bengawan Solo. Kota ini dulu juga tempat kedudukan dari residen, yang membawahi Karesidenan Surakarta di masa awal kemerdekaan. Posisi ini sekarang dihapuskan dan menjadi daerah pembantu gubernur. Kota Surakarta memiliki semboyan BERSERI yang merupakan akronim dari Bersih, Sehat, Rapi, dan Indah. Selain itu Solo juga memiliki slogan pariwisata *Solo the Spirit of Java* yang diharapkan bisa membangun pandangan kota Solo sebagai pusat kebudayaan Jawa.

B. **Komunitas *Airsoft Gun Game* di Surakarta**

1) *Spring Airsoft Gunner (SAG) Indonesia*

Spring Airsoft Gunner (SAG) Indonesia untuk wilayah Jateng disebut *SAG Indonesia Region Jawa Tengah (Jateng)* yang mewadahi sejumlah komunitas penggemar *airsoft gun* di Provinsi Jateng. *SAG Indonesia Region Jateng* yang memiliki alamat Sekretariat, Perum *Bambu Kuning Gang Mawar III No 4 Purbayan, Baki, Sukoharjo*. Menurut Koordinator *SAG Indonesia Region Jateng*, Sigit Purnomo M, yang mewadahi sejumlah komunitas penggemar *airsoft gun* saat ini beranggotakan lebih dari 50 *airsoft gunner*. Alvari Kunto Prabowo (2008), *Melongok Komunitas Penghobi Airsoft Gun Di Solo*.

2) *ASSOCOM (Airsoft Solo Community)*

ASSOCOM memiliki Anggota Aktif 30 orang dan mengadakan Skirmish setiap satu minggu dua kali. Dikarenakan di Surakarta belum memiliki tempat bermain yang resmi maka komunitas *ASSOCOM* sendiri bermain di tempat-tempat yang biasanya sudah disediakan oleh panitia. Satu bulan sekali bermain gabungan di luar kota atau lokasi

baru. Seragam yang biasa dipakai adalah *Woodland Camo (Srilanka Army)*. *Favourite Games* yang sering dimainkan adalah *Woodland & CQB*. WARNING STICKER Jl. Raya Solo Permai CA-07 Solo Baru. Indra (2007), *Skirmish ASSACOM*.

3) *SMAC (Sebelas Maret Airsofter Community)*

SMAC (Sebelas Maret Airsofter Community) adalah salah satu komunitas *airsoft gun* yang mewadai minat mahasiswa terhadap kecintaanya pada dunia militer. Dengan konsep yang terarah pada skenario perang sejarah perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah diharapkan komunitas ini dapat merasakan betapa beratnya sebuah perjuangan menuju kemerdekaan, menuju pemersatuan bangsa yang besar ini, sehingga dapat menumbuhkan rasa nasionalisme bagi mahasiswa yang nantinya akan menjadi anak penerus bangsa. Farid Makruf (2008), *Mahasiswa Pecinta Airsoft Gun*.

C. Potensi Perancangan *Airsoft Gun Game Park* Di Surakarta

Dengan semakin berkembangnya komunitas *airsoft gun game* di Surakarta, maka kota Surakarta memiliki potensi untuk dibangunnya *airsoft gun game park*. Dari tabel 1.1 Di bawah ini yang menunjukkan tentang penduduk menurut jenis kelamin dan kelompok umur kota Surakarta, penduduk kota Surakarta berdasarkan kegiatannya.

Tabel 1.1

Penduduk Menurut Jenis Kelamin dan Kelompok Umur

Kelompok Umur	Jenis kelamin		Jumlah
	Pria	Wanita	Pria + Wanita
1	2	3	4
0-4	18.88	16.284	35.164
9-Mei	17.936	23.128	41.064
14-Oktober	21.476	24.78	46.256
15-19	24.072	24.072	48.144
20-24	22.656	29.264	51.920
25-29	24.072	24.544	48.916

30-34	20.296	23.128	43.424
35-39	20.296	23.836	44.132
40-44	19.588	21.24	40.828
45-49	16.992	16.048	33.040
50-54	12.744	13.452	26.196
55-59	9.204	10.62	19.824
60-64	8.024	11.564	19.588
65+	14.632	21.712	36.344
Jumlah	250.868	283.672	534.540

Sumber: BPS Kota Surakarta (Susenas 2005)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa, usia yang diperbolehkan untuk bermain *Airsoft gun game* adalah usia diatas 18 tahun. Dari usia 20-59 tahun berjumlah 308.280 atau 57,67%. Dengan prosentase ini maka penduduk kota Surakarta yang berpotensi dapat bermain *airsoft gun game* cukup banyak, yaitu lebih dari separuh penduduk kota Surakarta. Berdasarkan jumlah komunitas *airsoft gun game* di Surakarta yaitu kurang lebih lima komunitas pada setiap komunitas memiliki anggota \pm 40 orang, jika usia yang dapat bermain *airsoft gun* 308.280, maka prosentase komunitas *airsoft gun* yang sekarang di Surakarta adalah 15,41% dan yang berpotensi untuk bergabung dalam komunitas ini adalah 42,26% dari prosentase usia yang dapat bermain *airsoft gun* di Surakarta.

1.3. Permasalahan dan persoalan

1.3.1. Permasalahan

Bagaimana merancang bangunan dan kawasan dengan konsep medan pertempuran dan pertahanan militer guna untuk mewadai *airsoft gun game park* sebagai rekreasi alternatif bagi publik.

1.3.2. Persoalan

Dalam mewujudkan *airsoft gun game park* sebagai wadah bermain bagi pecinta *airsoft gun* maupun sebagai rekreasi alternatif bagi publik untuk mendapatkan hiburan wisata militer, terdapat berbagai macam persoalan antara lain:

- 1) Menentukan karakteristik user yang difasilitasi oleh *airsoft gun game park*, yaitu pecinta *airsoft gun game* maupun sebagai rekreasi alternatif bagi publik untuk mendapatkan hiburan wisata militer.
- 2) Menentukan lokasi site berdasarkan skenario permainan dari *airsoft gun game* yaitu bangunan dan kawasan sesuai medan pertempuran militer dan pertahanan militer.
- 3) Menentukan ungkapan fisik bangunan dan kawasan *airsoft gun game park*.

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Menciptakan suatu desain bangunan dan kawasan yang mampu bersaing sebagai sebuah fasilitas *airsoft gun game park* bagi pecinta *airsoft gun game* maupun sebagai rekreasi alternatif bagi publik.

1.4.2. Sasaran

- 1) Konsep karakteristik skenario permainan yang difasilitasi oleh *airsoft gun game park* di Surakarta, yaitu pecinta *airsoft gun game* maupun menjadi rekreasi alternatif bagi publik untuk mendapatkan hiburan wisata militer.
- 2) Konsep lokasi site dari *airsoft gun game park*.
- 3) Konsep ungkapan fisik bangunan dan kawasan *airsoft gun game park*.

1.5. Batasan dan lingkup pembahasan

1.5.1. Batasan

Pembahasan ditekankan pada permasalahan yang ada sebagai *output* faktor penentu perencanaan dan perancangan fisik *airsoft gun game park*.

1.5.2. Lingkup Pembahasan

- 1) Sesuai dengan tujuan dan sasaran diatas, pembahasan yang ada dibatasi dalam lingkup disiplin ilmu arsitektur terutama perencanaan fisik arsitektur, sedangkan disiplin ilmu lain dibahas bila terkait dengan pembahasan.

- 2) *Airsoft gun game park* diasumsikan untuk jangka waktu 10-15 tahun mendatang, dengan pertimbangan untuk mempertahankan konsep bangunan dan kawasan militer yang selalu *up to date*. Dengan merencanakan bangunan permanen dan semi permanen diharapkan mampu memberikan suasana yang selalu berbeda dalam setiap permainannya.

1.6. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.6.1. Observasi

Yaitu dengan mengadakan pengamatan terhadap lokasi permainan *airsoft gun game* yang sudah ada sebagai studi banding.

1.6.2. Studi Literatur

Yaitu dengan mengambil beberapa referensi sebagai bahan acuan dan pelengkap dalam penyusunan dan juga sebagai landasan teori.

1.6.3. Analisis

Pembahasan dilakukan dengan metode analisis deduktif yaitu menganalisa permasalahan yang bersifat umum tentang fasilitas permainan *airsoft gun game* menuju kepermasalahan khusus yaitu tentang lokasi permainan *airsoft gun game*.

1.6.4. Sintesis

Melakukan penyusunan dari hasil analisis dalam bentuk kerangka yang terarah dan terpadu berupa diskripsi konsep perancangan sebagai pemecahan, yang selanjutnya menghasilkan suatu kesimpulan.

1.7. Sistematika Pembahasan

- Tahap I PENDAHULUAN
- Mengungkapkan pengertian judul, latar belakang, permasalahan dan persoalan, tujuan dan sasaran, batasan dan lingkup pembahasan, serta sistematika pembahasan dari *war game airsoft gun*.
- Tahap II TINJAUAN PUSTAKA
- Mengungkapkan tinjauan *airsoft gun game park* yang meliputi: tinjauan *war game*, militer, *airsoft gun*, dan studi banding.
- Tahap III GAMBARAN LOKASI AIRSOFT GUN GAME PARK DI SURAKARTA
- Mengungkapkan Profil Wilayah Kota Surakarta dan tinjauan umum lokasi *airsoft gun game park*
- Tahap IV ANALISA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN AIRSOFT GUN GAME PARK DI SURAKARTA
- Mengungkapkan peruangan yang meliputi kegiatan dan fasilitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, pola hubungan ruang, penentuan lokasi, penentuan site, kondisi ruang, system struktur bangunan dan system utilitas dalam *airsoft gun game park* di Surakarta.