

BAB I

SOLO AIRSOFT GUN CENTER

1.1. Pengertian Judul

- Solo** : Kota yang berada di provinsi Jawa Tengah.
- Airsoft gun*** : Benda yang bentuk, sistem kerja dan/atau fungsinya menyerupai senjata api yang terbuat dari bahan plastik dan/atau campuran yang dapat melontarkan *Ball Bullet* (BB). (Perkapolri nomor 8 tahun 2012 tentang pengawasan dan pengendalian senjata api untuk kepentingan olahraga).
- Center*** : Titik tengah/pusat.
(<http://www.dictionary.com>)

Solo *Airsoft gun Center* merupakan suatu lokasi yang berada di Solo dan menjadi pusat tentang permainan/simulasi perang dengan menggunakan benda yang bentuk, sistem kerja dan/atau fungsinya menyerupai senjata api yang terbuat dari bahan plastik dan/atau campuran yang dapat melontarkan *Ball Bullet* (BB).

1.2. Latar Belakang

1.2.1. Sejarah *Airsoft Gun*

Airsoft gun pertama kali diperkenalkan di Jepang pada awal tahun 1980an. Pada saat itu, kepemilikan senjata aseli oleh warga negara sipil di Jepang dijadikan suatu hal yang ilegal dan warga negara sipil tidak diizinkan untuk memiliki senjata api, disinilah *airsoft gun* muncul sebagai senjata replika yang legal untuk dimiliki.

Awalnya, *airsoft gun* diciptakan hanya untuk hobi yang bersifat pribadi dan dimiliki oleh orang-orang tertentu. Seiring berjalannya waktu, *airsoft gun* menjadi lebih umum di pasar-pasar Jepang yang kemudian perusahaan-perusahaan Jepang merespon dan mulai memproduksi *airsoft gun* dengan skala jumlah besar. Setelah sukses di pasaran Jepang, *airsoft gun* kemudian diekspor ke negara lain yang

membuat *airsoft gun* itu sendiri menjadi lebih populer dinegara-negara lain seperti Korea, Hong kong, Taiwan dan Filipina.



Gambar 1. 1 Airsoft gun, Peluru, dan Kacamata
Sumber: www.crazystag.com, 2017

1.2.2. *Airsoft Gun* Secara Umum

Permainan *airsoft gun* memiliki banyak sebutan, salah satunya yaitu *skirmish*. *Skirmish* merupakan simulasi perang antar 2 team dengan menggunakan berbagai macam skenario perang dan misi yang berbeda-beda. Olahraga *airsoft gun* ini memiliki banyak hal-hal positif kepada pemainnya. Mengasah otak karena menggunakan taktik untuk mengalahkan lawan mainnya, melatih ketahanan tubuh, dan mengharuskan para pemain untuk saling membantu dan kerjasama di dalam team.

Selain melatih fisik dan pikiran, permainan *airsoft gun* mengharuskan para pemainnya bermain jujur. Dikarenakan peluru yang ditembakkan oleh *airsoft gun* berukuran sangat kecil yaitu 6mm yang sulit dilihat dan tidak meninggalkan bekas saat peluru mengenai tubuh, berbeda dengan permainan *paintball* yang dapat menghasilkan warna ketika peluru mengenai tubuh.

1.2.3. *Airsoft gun* Di Indonesia

Sebenarnya *airsoft gun* adalah benda yang bentuk, sistem kerja dan/atau fungsinya menyerupai senjata api yang terbuat dari bahan plastik dan/atau campuran yang dapat melontarkan *Ball Bullet* (BB) dan hanya digunakan untuk

kepentingan olahraga menembak reaksi (Perkapolri nomor 8 tahun 2012 tentang pengawasan dan pengendalian senjata api untuk kepentingan olahraga).

Seperti yang sudah dijelaskan di peraturan kepala kepolisian Negara Republik Indonesia (Perkapolri) bahwa *airsoft gun* merupakan hal yang legal untuk dimiliki oleh siapapun. Tetapi, banyak oknum-oknum tidak bertanggung jawab yang menggunakan *airsoft gun* untuk melakukan tindakan kriminal dan hal-hal negatif lainnya. Seperti contoh kasus yang dimuat dalam koran Kompas (1/5/2016), terjadi penembakan oleh seseorang dengan menggunakan *airsoft gun* yang terjadi di warung bubur kacang ijo, Bantul Jogjakarta. Lalu pada tanggal 28 mei 2017, polisi mengamankan sesorang mahasiswa di sektor Bogor utara yang membawa *airsoft gun* saat berkendara menjelang sahur.

Legal bukan berarti bisa memiliki *airsoft gun* dan menggunakannya sesuka hati, namun ada batasan-batasan dan peraturan yang harus ditaati. Menggunakannya di tempat yang sudah disediakan untuk tembak reaksi/tembak target dengan menggunakan *airsoft gun*. Lokasi tembak target umumnya dimiliki oleh komunitas atau klub *airsoft* dimana mereka berada. Namun, di Indonesia sendiri beberapa komunitas *airsoft gun* masih belum memiliki tempat yang tetap untuk melaksanakan hobinya tersebut. terdapat banyak komunitas *airsoft gun* terutama di kota-kota besar.

Tabel 1. 1 Daftar Komunitas *Airsoft gun*

No	Lokasi	Komunitas/Team
1	Jakarta	Predator Airsoft
2	Tangerang	RATS (Resiment Airsoft Tangerang Selatan)
3	Bandung	Joker Airsoft Team
4	Surabaya	LAS (Lion Airsoft Surabaya), AS (Airsoft Surabaya)
5	Yogyakarta	Hellhound, <i>Wolfpack Airsoft team</i>
6	Madiun	PUMA
7	Solo	SEA (<i>Sea Eagle Airsoft</i>)

Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

1.2.4. *Airsoft gun* di Solo

Surakarta atau biasa disebut juga Solo merupakan salah satu wilayah otonom dengan status kota yang berada di Provinsi Jawa Tengah. Olahraga *airsoft gun* di Solo cukup diminati, terbukti dengan peningkatan jumlah orang-orang yang bermain *airsoft* terus meningkat setiap bulannya. Komunitas yang mewadahi olahraga *airsoft gun* ini yaitu S.E.A (*Sea Eagle Airsoft*) yang berlokasi di Hartono Trade Center Solobaru.

S.E.A pertama kali dibentuk pada 1 april 2013 yang awalnya beranggotakan 5-10 orang dan sekarang sudah menjadi wadah utama *airsoft gun* di Solo dan sekitarnya, Dengan diadakannya event-event *airsoft gun* yang dibuat oleh S.E.A, terbukti para peminat *airsoft gun* semakin meningkat. Seperti event yang dilaksanakan di Bumi Perkemahan Sekipan, Tawangmangu, Kab. Karanganyar sebagai sarana rekreasi rutin setiap tahun. Jumlah peserta pada event tersebut meningkat setiap tahunnya.

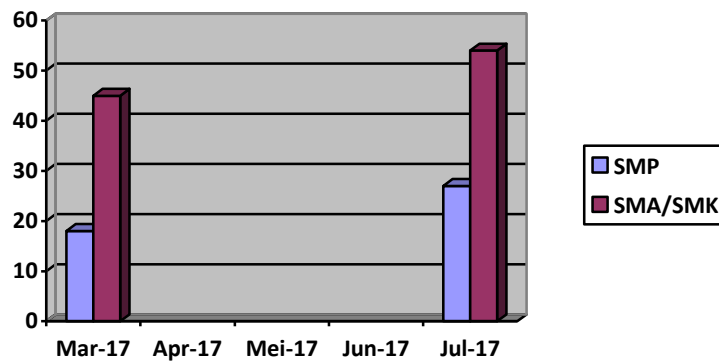


Gambar 1. 2 Event *Airsoft gun* Sekipan
Sumber: *Sea Eagle Airsoft Team*, 2017

Tidak hanya event sebagai rekreasi, SEA membuat event yang bertujuan sebagai pendidikan yang diharapkan dapat dilaksanakan secara nasional, dinamakan liga *airsoft* pelajar (LAP). LAP itu sendiri memfokuskan kepada para pelajar yang dimulai dari kalangan SMP dan SMA, dan mendapat respon positif dari sekolah-sekolah. Tidak hanya peminat dari Solo, pada event terakhir terdapat

peserta yang berasal dari luar kota. Dengan bukti-bukti peningkatan setiap event yang dilaksanakan.

Grafik 1. 1 Grafik Peserta Liga Airsoft Pelajar (LAP)



Sumber: Sea Eagle Airsoft Team, 2017

1.3. Lokasi Bermain *Airsoft gun*

Di Indonesia sendiri, terdapat banyak lokasi bermain *airsoft gun*. Namun, lokasi tersebut umumnya tidak sesuai dan tidak dikhususkan untuk bermain *airsoft gun*. Para peminat permainan ini umumnya menggunakan tempat-tempat yang tidak sesuai dengan fungsinya. Seperti bangunan komersial, pabrik tua, atau bangunan-bangunan yang terbengkalai. Salah satu contoh yaitu berada di Solo, sebelumnya pada tahun 2013 lokasi tempat bermain *airsoft gun* berada di lantai atas mall Palur plaza yang berada di Palur, yang kemudian pada tahun 2014-2016 berpindah lokasi lain yaitu Hartono mall yang berada di Solobaru Sukoharjo, tepatnya berada di basement parkir mobil bagian atas bangunan Hartono mall, dan pada akhir 2016 lokasi untuk bermain *airsoft gun* kembali pindah lokasi kembali yaitu pada Hartono Trade Center Solobaru, Sukoharjo. Tepatnya berada di basement parkir mobil bagian bawah bangunan.

Dilihat dari tempat-tempat yang digunakan bermain *airsoft gun* sebelumnya, tempat-tempat tersebut tidak sesuai jika digunakan sebagai tempat bermain *airsoft gun*. Dikarenakan fungsi dari bangunan yang digunakan sebenarnya bukan dikhususkan untuk tempat bermain *airsoft gun*.

1.4. Permasalahan dan Persoalan

1.4.1. Permasalahan

Bagaimana merancang kawasan *airsoft gun* yang sesuai dengan standar-standar yang ada, dan memiliki keunikan tersendiri sehingga memiliki nilai ketertarikan terhadap publik dengan konsep medan pertempuran di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

1.4.2. Persoalan

Dalam perencanaan dan perancangan kawasan bermain *airsoft gun*, terdapat berbagai macam persoalan. Antara lain:

- Menentukan lokasi site yang ingin dijadikan lokasi bermain *airsoft gun* yang dapat mendukung aktifitas-aktifitas yang mencakup tentang *airsoft gun*.
- Menentukan lokasi bermain *airsoft gun* sesuai peraturan rencana tata ruang wilayah kota (RTRW) Surakarta.
- Menentukan ruang-ruang yang digunakan sebagai tempat bermain *airsoft gun* (outdoor dan indoor) dan menentukan ruang lainnya yang dapat mendukung aktifitas *airsoft gun* tersebut.
- Merancang dan menentukan karakteristik yang dapat dinikmati oleh para pecinta *airsoft gun* dan publik sebagai tempat rekreasi dan pendidikan.
- Merancang utilitas bangunan dan lingkungan yang dapat berfungsi sesuai dengan aktifitas-aktifitas bangunan yang ada di lokasi bermain *airsoft gun*.

1.5. Tujuan dan Sasaran

Mewujudkan kawasan bermain *airsoft gun* dengan konsep medan pertempuran dan sebagai tempat rekreasi untuk para pecinta *airsoft gun* dan publik. Didukung dengan adanya fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti tempat komersil, pendidikan, dan lainnya yang berhubungan dengan *airsoft gun*.

1.6. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang akan digunakan di lampirkan sebagai berikut:

1.6.1. Studi Literatur

Mahasiswa mendapatkan data dengan mencari dari beberapa referensi-referensi yang ada seperti buku dan referensi lainnya yang kemudian dijadikan acuan dan landasan teori.

1.6.2. Observasi

Mahasiswa mengamati langsung ke lokasi tempat bermain airsoft gun untuk melihat langsung keadaan sebenarnya.

1.6.3. Analisis

Mahasiswa melakukan analisis permasalahan-permasalahan yang ada dan bersifat umum tentang *airsoft gun* dan fasilitas-fasilitas *airsoft gun* yang kemudian menuju permasalahan lebih khusus yaitu tentang kawasan bermain *airsoft gun*.

1.7. Sistem Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, batasan dan lingkup pembahasan, metode pembahasan yang berhubungan dengan *airsoft gun*.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memaparkan tentang teori-teori tentang spesifikasi tentang *airsoft gun*.

BAB III : LOKASI SITE

Pada bab ini memaparkan tentang lokasi site yang berada di Solo dan tinjauan umum lokasi bermain airsoft gun.

BAB IV : ANALISA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengungkapkan desain yang meliputi penentuan site, fasilitas, kegiatan, besaran ruang, kebutuhan ruang Solo *airsoft gun center*