BAB II
TINJAUAN PUSAT PAINTBALL

II.1 TINJAUAN UMUM OLAHRAGA

Olahraga

Olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (mempertahankan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (meningkatkan kualitas hidup). Seperti halnya makan olahraga merupakan kebutuhan hidup yang sifatnya periodik artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan, tidak dapat ditinggalkan. Olahraga merupakan alat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan sosial. Struktur anatomis-anthropometris dan fungsi fisiologisnya, stabilitas emosional dan kecerdasan intelektualnya maupun kemampuannya bersosialisasi dengan lingkungannya nyata lebih unggul pada siswa-siswa yang aktif mengikuti kegiatan Pendidikan Jasmani atau Olahraga daripada siswa-siswa yang tidak aktif mengikuti. (Bloomfield, 1992).

Makna olahraga menurut ensiklopedia Indonesia adalah gerak badan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang merupakan regu atau rombongan. Sedangkan dalam *Webster's New Collegiate Dictonary* (1980) olahraga yaitu ikut serta dalam aktivitas fisik untuk mendapatkan kesenangan, dan aktivitas khusus seperti berburu atau dalam olahraga pertandingan (*athletic games* di Amerika Serikat)

Untuk penjelasan pengertian olahraga menurut (Edward,1973) olahraga harus bergerak dari konsep bermain dan permainan alam olahraga. Ruang lingkup bermain mempunyai karakteristik antara lain :

a. Terpisah dari rutinitas

b. Bebas

c. Tidak produktif

d. Menggunakan peraturan yang tidak baku

Ruang lingkup permaianan dalam olahraga mempunyai karakteristik :

a. ada kompetisi

b. hasil ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi, dan kesempatan.

II.2 TINJAUAN UMUM PAINTBALL

II.2.1 Pengertian Paintball

Paintball adalah olahraga dimana pemain mengeliminasi lawanya dengan cara memukul menggunakan peluru yang terdiri dari cat (disebut dengan "*paintball*") yang biasanya ditembakkan dari karbondioksida atau gas bertekanan yang memperkuat senjata paintball atau biasa disebut *marker*.

Permainan tersebut juga dapat dimainkan baik secara *indoor* atau *outdoor* dan memiliki berbagai macam bentuk, yang paling terkenal adalah *woodsball*, skenario, *X-Ball*, dan *speedball*. *Woodsball* dimainkan dalam lingkungan alam meliputi seluruh area yang luas. Sebalinya jenis *Speedball* dimainkan dilapangan yang lebih kecil dan dalam permainan yang sangat cepat (permainan berlangsung hingga lima menit) dan untuk jenis permainan Skenario adalah dimana pemain berusaha untuk mengulang sejarah atau menciptakan situasi, seperti Perang Dunia II dan scenario lain yang bisa diterapkan dalam bermain paintball. Permainan diatur oleh wasit. Wasit berpatroli untuk memastikan penegakan aturan dan keselamatan para pemain. Pada setiap permainan akan dipimpin dan diawasi oleh 4 (empat) sampai 6 (enam) wasit tergantung pada permainan yang dimainkan.

II.2.2 Sejarah Paintball Dunia

Paintball dimulai pada awal tahun 1970-an di Amerika, ketika itu pistol paintball

digunakan oleh polisi hutan untuk menandai ternak dan pohon-pohon di hutan agar tidak ditebangi oleh penebang-penebang liar (*illegal logging*). Sampai akhirnya polisi-polisi hutan itu mencoba bermain perang-perangan dengan menggunakan senjata yang berisi peluru cat yang disebut juga dengan *marker* atau alat untuk menandai sesuatu. Kemudian pada tahun 1976, Charles Gaines, Hayes Noel dan Bob Hayes Gurnsey adalah orang pertama yang memikirkan cara baru

untuk menggunkan senjata tersebut, dengan dua belas teman-temannya mereka memainkan permainan paintball rekreasi pertama dengan menggunakan *marker* atau senjata paintball industri kehutanan dan pertanian yang dirancang utnuk menandai pohon-pohon dan ternak yaitu Nelspot 007 tanpa menggunakan alat pengaman dan tanpa masker yang dimainkan di New Hampshire lahan perusahaan Cat Nelson pada lapangan berukuran lebih dari 100 hektar.

Pada tahun 1974, James Hale dari Daisy Manufacturing merancang dan mematenkan pistol paintball asli yang khusus diciptakan untuk rekreasi atau paintball. Pada tahun 1980-an adalah awal yang indah dalam olahraga ini, senjata (*marker*) mulai diciptakan dengan berbagai model dan dengan menggunakan peluru yang mudah dicuci dengan air dan sabun yang diberi nama Splatmaster diciptakan oleh Robert G Shepherd.

Permainan antar tim pertama dilakukan di Amerika pada tahun 1981, walaupun di beberapa negara bagian di Amerika masih mempertanyakan legalitas *marker* paintball (*Paintball Gun*). Seperti di New Jersey misalnya, baru di tahun 1988 *marker* paintball (*Paintball Gun*) dinyatakan oleh pemerintah setempat bahwa senjata ini bukan senjata api setelah melewati uji coba di lapangan tembak polisi dan disaksikan oleh hakim dan untuk membedakan antara *Paintball Gun* dan senjata api, maka secara internasional *painball gun* disebut sebagai "*marker*".

Paintball terus berkembang dan mulai banyak lapangan paintball yang dibuka untuk umum. Paintball juga mulai merambat ke negara-negara Eropa seperti Inggris, Prancis, dan Denmark. Pada tahun 1992 terbentuklah NPPL (*National Professional Paintball League*) yang menyelenggarakan *NPPL Pro-Am Series* di negara-negara bagian Amerika. Menurut *Superstudy survey*, di tahun 2002 Paintball sudah termasuk olahraga terpopuler ketiga di *extreme sports ranking* setelah *skateboard* dan *wallclimbing*. Perkembangan pesat paintball mulai bisa dirasakan setelah paintball meninggalkan karakter militernya. Memang disaat paintball dimulai, kegiatan ini selalu beriringan dengan tentara, baju loreng, dan kriteria-kriteria *army look* yang lain. Hasilnya, kegiatan ini hanya diikuti oleh orang-orang berbadan kekar. Namun, disaat paintball mulai bergeser kearah

olahraga semakin bertambah banyak penggemar olahraga tersebut. Mulai banyak anak-anak muda dan wanita mulai ikut serta dalam olahraga ini.

II.2.3 Sejarah Paintball di Indonesia

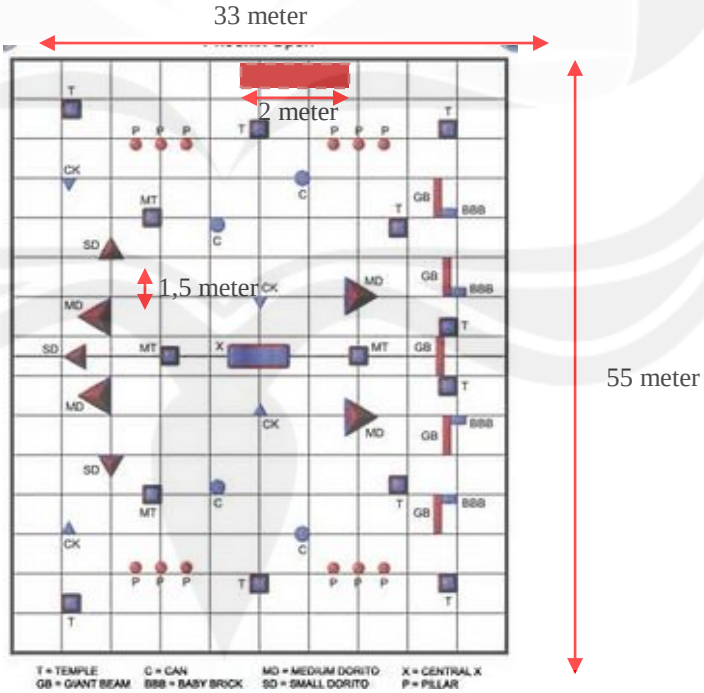
Paintball masuk di Indonesia pada tahun 1996, pada saat itu olahraga paintball masih asing di mata orang-orang, namun kemudian olahraga paintball dikenalkan kepada masyarakat dan pecinta olahraga ekstrim melalui permainan pertama dilakukan di hutan (*jungle warfare*) pertama kali dilakukan di Pulau Bali dengan alam yang ada dan alat-alat yang terbatas. Saat itu terdiri dari beberapa orang melakukan permainan paintball di Amerika, kemudian mereka merasa tertarik dengan olahraga tersebut dan merasa bahwa olahraga ini akan berkembang di Indonesia dengan pemikiran tersebut maka olahraga paintball mulai dimainkan di Indonesia dan kemudian pada tahun 1997 olahraga ini mulai merambah ke Jakarta, tepatnya di Tangerang (Bumi Serpong Damai) dengan adanya field Paintball pertama di Indonesia Patriot Paintball Sport, Kemudian di Gunung Putri Bogor (Brigade 423), Medan, Manado, Bandung, Yogyakarta, Semarang, Solo, Purbalingga, Purwokerto dan Kudus. Dengan adanya tempat-tempat bermain paintball dengan fasilitas yang memadahi dan perlengkapan yang semakin berkembang maka, olahraga paintball sudah menjadi olahraga ke tiga yang digemari oleh pecinta olahraga ekstrim dan terkhususnya untuk masyarakat luas. Pengemar paintball mulai membentuk tim-tim tersendiri untuk bermain paintball dan muncullah tim-tim lain hampir di seluruh Indonesia dengan makin berkembangnya olahraga paintball maka dibentuklah organisasi yang menaungi para penggemar olahraga paintball yaitu Asosiasi Paintball Indonesia (API) yang dibentuk pada tahun 1999. API selain selain sebagai wadah penggemar paintball namun juga memberikan informasi dan pelatihan kepada individu maupun kelompok, pelatihan wasit dan lainnya.

II.2.4 Standart Sarana dan Prasarana Paintball

Di dalam Paintball, adanya standart sarana dan prasarana yang harus dipenuhi antara lain :

II.2.4.1 Lapangan Olahraga Paintball

Lapangan *Indoor* yang digunakan adalah lapangan atau kawasan yang mempunyai permukaan rata yang bertujuan untuk memperkecil kemungkinan cedera pada pemain dan lapangan ini dikelilingi oleh jaring keselamatan untuk menghambat peluru cat keluar dari lapangan. Pada kompetisi internasional ukuran yang dipakai adalah sekurang-kurangnya 55 x 33 meter, berisi 31 bungker (tempat berlindung pemain dari serangan musuh) bungker-bungker ditempatkan dengan jarak minimal 1,5 meter dari garis batas lapangan. Garis batas kawasan permainan akan diberi tanda dengan jelas dan akan ditetapkakn sekurang-kurangnya 1.5 meter dari jaring keselamatan. Jaring keselamatan memiliki tinggi minimal 6 (enam) meter, jaring keselamatan pada lapangan *indoor* dapat diganti dengan kaca yang terbuat dari mika. Tempat untuk memulai pertandingan yang terdapat di dalam dilapangan disebut sebagai pangkalan bendera. Pangkalan bendera tersebut memiliki lebar ± 2 (dua) meter dan diletakkan tepat dibagian tengah garis batas atau garis sempadan belakang.



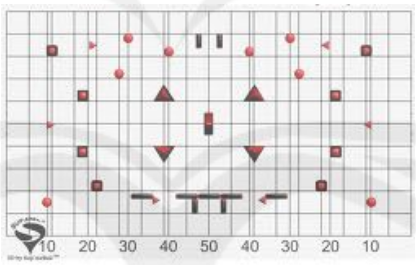
Gambar 2.1 Ukuran Lapangan Paintball (*Paintball Field*)

Sumber : Offical Paintball Asia League Series (PALS) Rules

Gambar 2.2 Lapangan paintball *indoor*

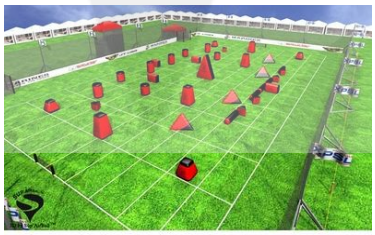
Sumber : pain4glory .com

Lapangan *outdoor* hampir sama dengan lapangan *indoor* hanya saja ada dua jenis yaitu *speedball* dan *woodball*. *Speedball* yaitu jenis yang lebih menekankan kepada olahraga dan jauh dari gaya militer, lebih mengarah kepada olahraga prestasi selain juga sering digunakan untuk rekreasi dan pelatihan *team work.* Untuk ukuran sama dengan lapangan indoor untuk kompetisi perbedaannya terletak pada peletakan bungker, sedangkan untuk lapangan *woodball* atau *woodland* tidak memiliki ukuran yang pasti dikarenakan lapangan yang digunakan berupa hutan atau sebuah gedung yang kosong tergantung jenis permainan apa yang akan dimainkan, seperti Perang Dunia atau perang-perang lainnya layaknya perang sungguhan.



Gambar 2.3 Ukuran lapangan paintball *outdoor* dan peletakan bungker

Sumber : National Professional Paintball League (NPPL)



Gambar 2.4 Lapangan paintball outdoor untuk jenis permainan *speedball*

Sumber : Spyder Paintball Amerika.com

Gambar 2.5 Lapangan paintball *outdoor* untuk jenis permainan *woodball* atau *jungle warfare*

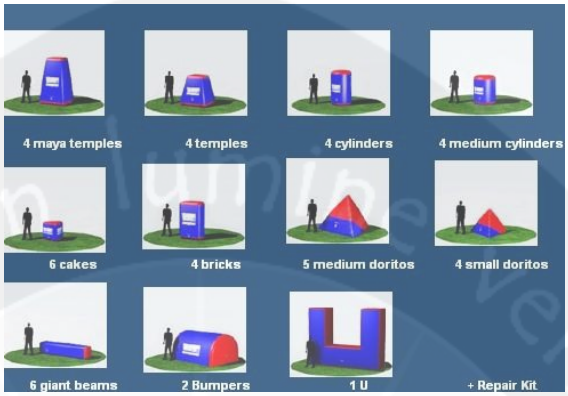
Sumber : jungle warfare paintball.com

II.2.4.2 Jenis-jenis Bungker atau tempat berlindung di lapangan paintball

Terdapat beberapa jenis bungker yang akan diletakkan di lapangan paintball. Bungker tersebut terbuat dari balon keras (bungker untuk kompetisi internasional) dapat juga bungker yang terbuat dari papan kotak, drum, atau benda yang dapat melindungi pemain dari serangan musuh. Berikut bungker yang terbuat dari balon dan merupakan bungker yang sering digunakan dalam kompetisi-kompetisi paintball internasional yang telah memiliki standar internasional :

- Temples (bungker yang berbentuk menyerupai candi)
- Cylinder
- Medium cylinder
- Cake
- Brick
- Medium doritos
- Small doritos
- Giant beam
- Bumper
- U (bungker berbentuk huruf "U")

Bungker-bungker tersebut akan digunakan untuk tempat berlindung pemain, didalam lapangan paintball akan digunakan bungker sebanyak 31 buah dan tiap bungker akan memiliki jarak yaitu 1,5 meter.



Gambar 2.6 Bungker atau tempat berlindung

Sumber : NPPL Paintball Field Bunkers Product.com

II.2.4.3 Peralatan (perlengkapan) Olahraga Paintball

Setiap pemain paintball harus memiliki perlengkapan yang dapat mendukung permainan ini baik dari *marker* (senjata) hingga pelindung. Dalam permainan paintball masing-masing tim harus menggunakan pakaian atau seragam yang berbeda. Setiap pemain hanya dibenarkan memakai dua lapisan pakaian, satu pakaian dalam berlengan pendek dan satu pakaian berlengan panjang harus dipakai sebagai lapisan luar. Pakaian pemain tidak boleh berwarna orange, apabila berwarna putih haruslah bersih. Pakaian atau seragam pemain harus terbuat dari bahan yang mudah menyerap keringat dan memilik jahitan yang baik, pakain tersebut harus dimasukan ke dalam *harness* (rompi). Selain pakaian pemain juga diharuskan menggunakan sarung tangan yang berguna untuk melindungi tangan pemain dari cidera apabila terjatuh.

Setiap pemain harus memiliki alat perlindungan seperti *goggle* (pelindung wajah) atau *masker*. Masker paintball memiliki desain khusus yang diperuntukan khusus untuk paintball yang berfungsi untuk melindungi wajah atau muka pemain selama permainan berlangsung. Sistem *masker* yang digunakan harus memiliki standard internasional paintball atau yang disebut dengan ATSM (*American Society for Testing and Materials*). *Masker* tersebut harus dipakai setiap akan memasuki lapangan paintball.

Gambar 2.7 *Masker* atau *Goggle* (pelindung wajah)

Sumber : RAP4 images.com

Selain masker atau pelindung wajah pemain juga memerlukan senjata (dalam paintball disebut dengan marker). Marker adalah senjata khusus yang telah dirancang untuk melontarkan peluru cat, tergantung tingkat kualitas dan penampilannya maka akan menentukan murah atau mahalnya marker tersebut. Marker terdiri dari berbagai komponen pendukungnya yaitu *Hopper* atau *Loader* (tempat peluru), *loader* berada diatas senjata dan bekerja dengan grafitasi sehingga peluru cat dapat turun ke bawah (*barel*) senjata, isi *loader* dapat memuat peluru maksimal 20 peluru. Marker senjata bekerja dengan sistem gas, gas tesebut berupa gas Karbondioksida (CO_2) dan gas Nitrogen. Setelah tabung terisi oleh dua gas tersebut akan digabungkan dengan marker maka akan berfungsi sebagai penggerak tekanan yang dapat menekan peluru cat keluar dari *marker*.

Gambar 2.8 *Marker* (senjata paintball)

Sumber : RAP4 images.com

Peluru cat (*paints*) kependekan dari kata paintball berbentuk bulat kecil seperti kelereng, peluru inilah yang digunakan dalam olahraga paintball. *Paints* terbuat dari galatine (bahan pembuat obat kapsul) yang dirancang sesuai dengan peluru paintball yang berisi cairan cat dan minyak yang mudah hilang bila dicuci atau terkena air. *Paints* banyak sekali macam warnanya, namun di dalam olahraga paintball warna yang dilarang adalah peluru warna merah, peluru tersebut terbuat dari bahan-bahan organik yang ramah lingkungan.

Gambar 2.9 Peluru cat (*paints*)

Sumber : Beijing Tangchui Im & Ex Trading Co., Ltd.

Peralatan atau perlengkapan dalam olahraga paintball harus didukung dengan perlengkapan lain yang bersifat untuk melindungi tubuh seperti, sepatu dan rompi atau *vest protector* yang fungsinya untuk melindungi bagian tubuh yang biasanya terkena cidera dalam melakukan olahraga ini.

II.2.5 Perangkat Dalam Permainan Paintball

Didalam permainan paintball, terdapat perangkat Paintball yang membantu jalannya sebuah pertandingan, diantaranya :

II.2.5.1 Pemain Olahraga Paintball

Dalam satu tim jumlah total pemain inti dalam permainan paintball dengan jenis permainan *speedball* adalah 5 (lima) orang atau pemain. Sedangkan dengan jenis permainan woodball tidak terbatas tergantung pada lokasi untuk melakukan permainan ini (tidak di dalam arena paintball dengan standar internasional). Permainan paintball ini dilakukan oleh 2 (dua) tim, sehingga dalam sebuah pertandingan paintaball terdapat 10 pemain di dalam lapangan yang bertanding untuk saling mencetak nilai atau *point*.

II.2.5.2 Wasit Lapangan (*Field Referee*)

Setiap permainan paintball membutuhkan pemimpin pertandingan baik *speedball* atau *woodball* yang akan diketuai oleh seorang ketua wasit (*Head Referee*). Semua wasit lapangan atau ketua wasit berada di bawah pengawasan langsung pengurus wasit (*Referee Manager*). Didalam sebuah pertandingan paintball wasit mengenakan pakaian dengan warna yang berbeda dengan warna pakainan pemain yaitu pakaian dengan warna putih hitam berbelang vertikal. Keputusan wasit dilapangan adalah mutlak dan tidak boleh diganggu gugat oleh pemain. Tugas wasit dalam permainan paintball yaitu wasit akan member isyarat

jika seorang pemain telah disingkirkan dengan meletakan satu tangan diatas kepalanya dan dengan satu tangan yang lain menunjuk pemain yang telah disingkirkannya. Wasit juga boleh menyingkirkan seorang pemain dari permainan dengan menanggalkan kain yang berada dilengan pemain (jika digunakan). Wasit dilarang memasukan pemain ke dalam lapangan bila pemain tersebut sudah disingkirkan atau *dieliminasi*.

Gambar 2.10 Wasit lapangan (*Field Referee*)

Sumber: National Paintball League Images.com

Ada beberapa istilah wasit dalam memberikan isyarat atau tanda, yaitu :

- Aman atau Selamat atau Bersih (*Safe* atau *Clean*) : wasit akan memberikan isyarat dengan tangan diatas kepala dan bergerak dalam gerakan melingkar
- Netral : wasit akan member isyarat netral kepada pemain dengan cara menyentuh bagian bahu pemain atau bagian badan yang lain sambil berteriak "Netral" dan memegang lengan lainnya diatas kepala dan menunjukan tangannya kepasukan lawan dengan isyarat "STOP!". Isyarat ini berlaku apabila dalam kasus-kasus ekstrim dimana wasit kesulitan untuk memeriksa seorang pemain untuk mengetahui statusnya dalam permainan.
- *One-for-one, two-for-two or three-for-one penalty signal* : wasit akan mengeliminasi seorang pemain yang telah melanggar peraturan. Kemudian, dia akan memberi isyarat pergerakkan dua genggaman tangan keatas dan kebawah dengan kedua lengannya didepan badan untuk menandakan hukuman telah diberikan.

II.2.6 Peraturan Resmi Dalam Olahraga Paintball

Di dalam sebuah olahraga paintball perlu adanya peraturan yang mengikat para pemain, untuk permainan speedball adalah permainan dengan cara mengambil bendera lawan. *Speedball* adalah jenis permainan yang bertaraf internasional dan dinaungi oleh lembaga resmi seperti NPPL (Amerika), Millenium (Eropa), PALS (Asia Pasifik), dan API (Indonesia). Adapun peraturan-peraturannya dalam bermain permainan *speedball* ini, yaitu :

- Bendera : setiap bendera memiliki lebar minimum 30 cm dan panjangnya 60 cm. setiap arena permainan paintball akan mempunyai 2 (dua) pasang bendera yang beraneka warna.
- Syarat Mengambil Bendera : Setelah bendera pemain atau pasukan digantung pada tiang bendera, pemain dilarang untuk menyentuh atau memegang bendera tersebut. Pemain yang telah mendapatkan bendera musuh haruslah memegang bendera tersebut dengan jelas supaya data dilihat dengan jelas oleh pemain lain. Bendera boleh dipindah tangankan kepada pemain lain yang masih aktif atau belum tersingkir. Jika pemain disingkirkan pada saat memegang bendera, wasit akan mengambil bendera tersebut dan bendera yang baru akan dikembalikan pada tempat asalnya (zona musuh).
- Paint Checks : Disaat permainan berlangsung akan terjadi tembak-menembak antara pemain oleh sebab itu wasit akan melakukan *paint checks* atau pemeriksaan badan pemain saat tembak-tembakan berlangsung. *Paint checks* akan dilakukan oleh wasit untuk mengetahui peluru cat paintball (*paints*) pecah pada tubuh pemain yang telah tertembak atau ditandai oleh musuh. Paint checks juga akan dilakukan jika wasit tidak dapat mengetahui dengan jelas peluru cat yang pecah di badan pemain.
- Pemeriksaan Netral : Wasit akan memberi isyarat netral kepada pemain dengan berada pada posisi berdiri dihadapan pemain tersebut

sambil berteriak “Netrla!” dan meletakan tangan ke atas kepala dan menunjukan isyarat “Stop!” kepada pasukan lawan. Kemudian wasit akan memeriksa pemain tersebut untuk membuat keputusan pemain tersebut akan disingkirkan atau tidak.

- Tembakan (*Hit*) : Pemain akan disingkirkan atau dikeluarkan dari lapangan permainan apabila pemain ditembak atau ditandai oleh pemain musuh pada bagian tubuh atau peralatannya. Apabila pemain aktif ditembak tetapi paints tersebut tidak pecah atau tidak meninggalkan tanda, maka pemain tersebut boleh melanjutkan permainan.
- Pemain dan Tembakan (*Hit*) : Setiap pemain bertanggung jawab untuk dirinya sendiri untuk memastikan ditembak atau tidak. Pemain yang telah tertembak harus dengan segera keluar dari arena permainan.
- Eliminasi : pemain akan disingkirkan jika salah satu bagian tubuh, apa yang mereka pakai atau bawa menyentuh kawasan diluar garis sempadan di dalam lapangan. Pemain yang membawa atau mengenakan perlengkapan tidak sesuai dengan peraturan makan akan segera di eliminasi atau dikeluarkan dari lapangan.

II.3 TINJAUAN UMUM ARENA PAINTBALL

II.3.1 Pengertian Arena Olahraga Paintball

Arena olahraga paintball adalah sebuah ruang publik yang berupa bangunan yang berisi berbagai fasilitas publik dan ruang luar yang menjadi ruang interaksi publik. Area menempati posisi sebagai pusat dari kegiatan publik masyarakatnya.

Keberadaan Paintball ditujukan untuk memberikan ruang kegiatan interaksi, rekreasi dan olahraga bagi masyarakat umum. Arena olahraga Paintball menjadi tempat pertemuan segala jenis aktivitas publik, yaitu aktivitas sosial, pengetahuan atau pendidikan, rekreasi, dan aktivitas olahraga atau kesehatan.

Karakteristik umum dari arena olahraga paintball adalah terbuka untuk umum, dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berolahraga dan berekreasi. Serta ruangan yang didesain secara khusus untuk mewujudkan sisi dari olahraga tersebut yaitu olahraga pemacu adrenalin yang artinya ruangan yang dapat mendimensikan tentang perasaan yang timbul karena adanya rasa spotanitas tentang ketegangan dan reaksi diluar kendali manusia. Selain dimanfaatkan untuk masyarakat umum atau aktifitas olahraga,dapat juga digunakan sebagai tempat untuk outbound dan pelatihan-pelatihan bagi *member* yang belum pernah bermain paintball dan dapat dimanfaatkan pula untuk kegiatan yang fungsinya memberi pelayanan kepada masyarakat secara langsung.

II.3.2 Kegiatan Olahraga Paintball

Secara operasional arena paintball mempunyai kegiatan-kegiatan tertentu baik kegiatan utama maupun kegiatan-kegiatan lain yang dapat memperlancar kegiatan olahraga paintball dan kegiatan penunjang lainnya. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain :

a. Kegiatan olahraga;

   Merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh pemain atau pengunjung yang ingin bermain paintball, baik dilakukan di luar ruangan maupun di dalam ruangan.

b. Kegiatan penunjang;

   Merupakan kegiatan pendukung bagi pemain atau pengunjung agar dapat melakukan kegiatan utama (berolahraga atau bermain paintball), kegiatan penunjang ini sifatnya melekat pada kegiatan utama.

c. Kegiatan servis;

   Kegiatan yang sifatnya melayani operasional bangunan dan arena paintball, seperti : keamanan, perawatan bangunan dan fasilitasnya (*maintenance*), Utilitas bangunan, *Mechanical Electrical and Engenering* (MEE).

d. Kegiatan Managerial;

Kegiatan yang sifatnya mengelola atau mengatur tempat olahraga paintball yang hal-halnya bersifat teknis, seperti : kepengurusan organisasi, administrasi, dan kerumahtanggaan.

II.3.3 Tujuan Khusus Olahraga Paintball

Tujuan utama dari arena olahraga paintball ini adalah untuk mengenalkan, membekali, meningkatkan bakat dan kemampuan seseorang atau sebuah tim paintball untuk mencapai kondisi tertentu, hal ini berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia terhadap sebuah permainan paintball baik secara individual maupun tim (kelompok).

Merupakan kegiatan bersama (bersosialisasi)

Ditinjau dari sifat kegiatannya, arena paintball dilakukan secara bersama-sama (kolektif) dalam satu tempat, yang di dalamnya terdapat kegiatan-kegiatan yang memiliki karakter kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama (*team work*) untuk satu tujuan (kemenangan).

II.3.4 Ciri-ciri Tempat Olahraga Paintball

Tempat olahraga paintball merupakan suatu tempat yang jika ditinjau dari kegiatan secara umum dapat dikenali ciri-cirinya, antara lain :

Terdapat Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana arena paintball berdasarkan kegiatannya terbagi menjadi 2 (dua) kelompok antara lain :

a. Kegiatan di dalam ruangan (*indoor*), kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan dengan adanya pembatas antar ruang, yang bertujuan untuk membedakan fungsi masing-masing ruangan (tempat menunggu, toko, kantin, dan arena bermain paintball *indoor*).
b. Kegiatan di luar ruangan (*outdoor*), kegiatan (olahraga, menunggu, latihan dasar paintball, bersosialisasi, dan lain-lain) yang dilakukan di luar ruangan dengan memanfaatkan alam sekitar.

II.4 STUDI KASUS ARENA PAINTBALL

II.4.1 Xtion Paintball Park, Malaysia

1. Sejarah Xtion Paintball Park

Xtion Paintball Park berdiri pada tahun 2003, merupakan pusat paintball terkemuka di Asia memilki ijin resmi dari kepolisian dan memiliki kerjasama dengan asuransi jiwa. Diresmikan oleh menteri Pemuda dan Olahraga Malaysia pada tanggal 12 juli 2005, Xtion Paintball Park terletak di Taman Nasional Olahraga Extreme di tengah-tengah Kompleks Olahraga Nasional Bukit Jalil, Malaysia.

Gambar 2.11 Xtion Paintball Park, Malaysia

Sumber : http://xtionpaintball.wordpress.com

Xtion paintball memiliki luasan tanah dua hektar yang juga disebut dengan istilah Zona Mayhem, terdiri dari 5 (empat) arena untuk turnamen internasional berukuran (182,88 meter x 109,728 meter) dan telah banyak digunakan tempat

berolahraga karyawan-karyawan perusahaan dari luar negeri seperti Singapura, Cina, dan India. Hal ini juga menjadikan Xtion Paintball Park ini menjadi tempat diselenggarakannya turnamen terbesar di Asia seperti Piala Dunia dan Piala Nasional Malaysia.

2. Fasilitas Xtion Paintball Park

Xtion Paintball Park menyediakan fasilitas berkelas internasional yaitu :

- Tempat Briefing
- Area parkir yang luas
- Kamar mandi dan toilet
- Kantin
- Toko perlengkapan dan peralatan paintball
- Area *hot spot* (*free wifi*)
- Podium untuk turnamen
- Tempat berlatih menembak target
- Fasilitas pengisian gas Nitrogen dan CO_2 untuk marker (senjata paintball)
- Arena Paintball untuk rekreasi keluarga dan karnaval
- Lima lapangan olahraga paintball

Tempat Briefing

Area Parkir

Kamar mandi dan Toilet

Kantin

Fasilitas Xtion Paintball Park

Sumber: *http://xtionpaintball.wordpress.com*

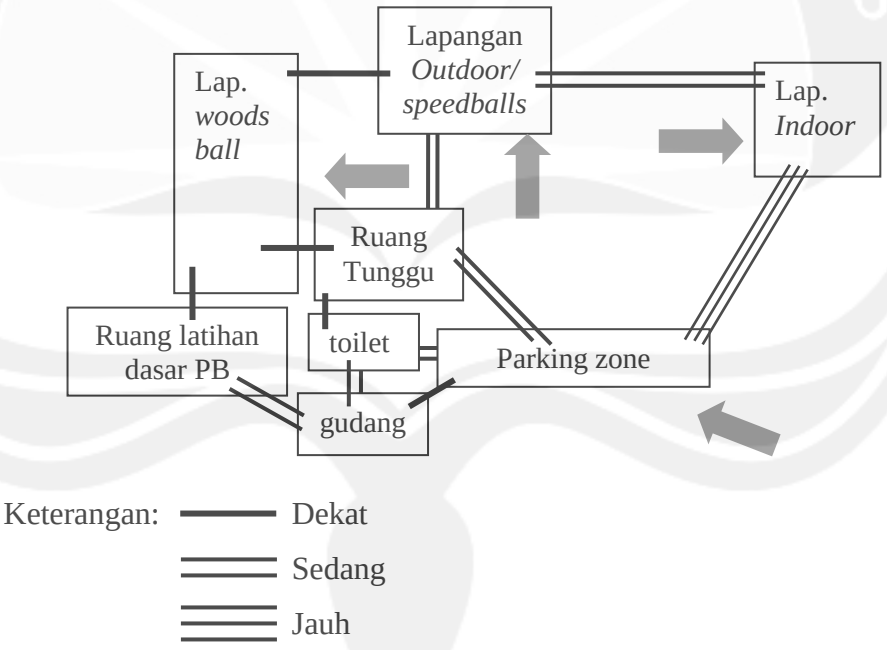
Target Range Ruang Tunggu Pemain

Arena Paintball *Woodlands* dan *Speedball*

Gambar 2.12 Fasilitas Xtion Paintball Park

Sumber : *http://xtionpaintball.wordpress.com*

3. Hubungan Ruang Xtion Paintball



Gambar 2.13 Hubungan Ruang Xtion Paintball

Sumber: *Xtion Paintball*

II.4.2 Putra Paintball, Putrajaya, Malaysia

1. Putra Paintball Park berlokasi di kampung Limau Manis di Desa Pinggiran

Putra, Putrajaya. Putra Paintball Park memiliki lapangan paintball *outdoor* terlengkap di malaysia. Putra Paintball Park memiliki 3 (empat) lapangan *outdoor* dengan, lapangan tersebut dibagi-bagi sesuai dengan jenis permainan paintballnya. Lapangan *outdoor* yang tersedia di Putra Paintball Park diberi nama dengan karakter permainannya. Berikut fasilitas dan lapangan yang terdapat di Putra Paintball Park:

2. Lapangan Putra Paintball Park

Lapangan 1: "The Fast and Furious"

Lapangan The Fast and Furious adalah arena paintball yang telah dipenuhi dengan jaring pengaman disekitarnya. Lapangan dengan luas 120 meter x 80 meter. Permainan yang diterapkan di lapangan ini adalah jenis permainan speedball. Lapangan ini menggunakan drum, tong dan roda kabel sebagai bunker atau tempat berlindung fungsinya untuk menciptakan suara yang ditimbulkan dari peluru yang mengenai bungker-bungker tersebut dan pada saat yang sama juga menawarkan permainan dengan tempo yang cepat dan memacu adrenalin. Lapangan ini dapat dimainkan oleh 14 pemain dan penonton dapat melihat setiap pertandingan melalui teras.

Gambar 2.14 Lapangan 1 "The Fast and Furious"

Sumber: *Putra Paintball Park.com*

Lapangan 2: "The Cabaret"

Lapangan dengan tema "The Cabaret" menawarkan konsep mirip dengan jenis permainan speedball tetapi dengan latar belakang yang berbeda. Lapangan ini menawarkan permainan di antara pepohonan dan bungker. Arena ini dapat

menampung 18 pemain dalam sekali main, tumpukan ban atau kotak terbuat dari fiber sebagai bungker

Gambar 2.15 Lapangan 2 "The Cabaret"

Sumber: *Putra Paintball Park.com*

Lapangan 3: "The Jungle"

Pemainan yang dilakukan di lapangan ini sesuai dengan namanya yaitu hutan. Jenis permainan yang dimainkan di lapangan ini adalah jenis *woodsball*, pertempuran di hutan. Pemain bebas dalam menentukan tempat persembunyiannya, baik di balik pohon atau di semak-semak. Permainan ini memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi dan dapat memacu adrenalin.

Gambar 2.16 Lapangan 3 "The Jungle"

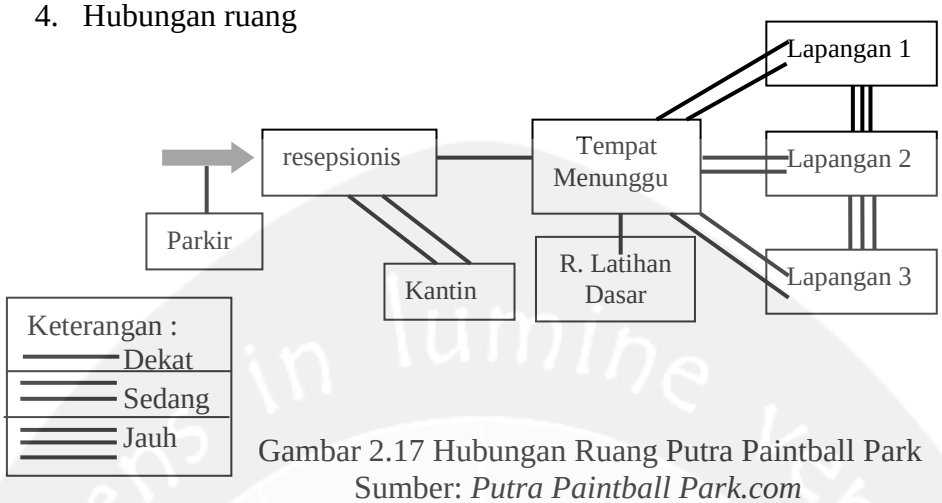
Sumber: *Putra Paintball Park.com*

3. Fasilitas Penunjang Putra Paintball Park

   Fasilitas penunjang yang disediakan oleh Putra Paintball Park sebagai berikut :

   - Parkir
   - Kamar mandi / WC
   - Kantin
   - Tempat menunggu
   - Ruang latihan dasar

4. Hubungan ruang



Gambar 2.17 Hubungan Ruang Putra Paintball Park
Sumber: *Putra Paintball Park.com*

II.5 TINJAUAN TENTANG MENCEKAM, GEMBIRA, dan KEJUTAN

II.5.1 Mencekam

Mencekam adalah perasaan yang timbul karena adanya tekanan dari perasaan takut dan khawatir akan sesuatu hal. Takut sendiri memiliki arti yaitu perasaan yang mendorong individu menjauhi sesuatu dan sedapat mungkin menghindari kontak dengan hal itu. Bentuk ekstrim dari takut adalah takut yang pathologis yang disebut phobia. Phobia adalah perasaan takut terhadap hal-hal tertentu yang demikian kuatnya, meskipun tidak ada alasan yang nyata, misalnya takut terhadap tempat yang sempit dan tertutup (*claustrophobia*), takut tehadap ketinggian atau takut berada di tempat-tempat yang tinggi (*acrophobia*),takut terhadap kerumunan orang, takut tempat-tempat ramai (*ochlophobia*). Rasa takut lain yang merupakan kelainan kejiwaan adalah kecemasan (*anxiety*) yaitu rasa takut yang tak jelas sasarannya dan juga tidak jelas alasannya.

Khawatir atau was-was adalah rasa takut yang tidak mempunyai obyek yang jelas atau tidak ada obyeknya sama sekali. Kekuatiran menyebabkan rasa tidak senang, gelisah, tegang, tidak aman. kekuatrian yang umum terdapat pada tiap-tiap orang dan kekuatiran ini justru positif karena dengan demikian orang selalu bersikap hati-hati dan berusaha menyesuaikan diri dengan norma masyarakat.

Sedangkan dalam bentuk, bentuk yang bersudut dan memiliki skala mencekam akan menimbulkan perasaan terkekang dan mencekam (White, 1986).

Skala mencekam mengakibatkan manusia kehilangan hubungan dengan ruang yang bersangkutan karena begitu besarnya jarak.

Gambar 2.18 Skala Mencekam

Sumber : *White, 1986*

Warna yang sering digunakan dalam menciptakan situasi mencekam adalah warna gelap, misalkan warna hitam. Warna hitam memiliki arti yaitu perlindungan, dramatis, serius, bergaya atau anggun, formalitas, sedangkan arti negatifnya yaitu kerahasiaan, kematian, kejahatan atau malapetaka, dan mencekam. Warna hitam juga memiliki sifat yaitu misteri, depresi, dan abstrak. Sifat-sifat tersebut akan menciptakan kesan berat dan kesan sempit. (Mitchel, 1996)

Tabel 1.5 Sifat-sifat Warna Mencekam Menurut Lou Mitchel

Warna	Sifat	Kesan
Hitam	Misteri Depresi Abstrak	Perlindungan, dramatis, serius, bergaya atau anggun, formalitas, kerahasiaan, kematian, kejahatan atau malapetaka, mencekam, berat, dan kesan sempit.

Sumber: *Mitchel, 1996*

Bukaan dalam ruang dapat mempengaruhi karakter didalamnya. Semakin kecil bukaan maka akan menimbulkan kesan terkukung, tertutup, penderitaan, sepi, terisolasi, dan kesan dikucilkan. (white, 1985)

Gambar 2.19 Kualitas Bukaan

Sumber : white, 1985

Selain skala, proporsi suatu ruang juga dapat diciptakan oleh rasio keterlingkupan (*enclosure*). Jika jarak antar pelingkup sangat dekat (rasio ½

sampai 1) maka akan membuat kesan tertekan, menderita, mencekam, kurang bebas, dan kesan terhimpit. (Tood, 1987)

Gambar 2.20 Proporsi Mencekam Berdasarkan Keterlingkupan (*enclosure*)

Sumber: *Tood, 1987*

II.5.2 Gembira

Gembira adalah ekspresi dari kelegaan, yaitu perasaan terbebas dari ketegangan. Biasanya kegembiraan disebabkan oleh hal-hal yang bersifat tiba-tiba (*surprise*) dan kegembiraan bersifat spesial, yaitu melibatkan orang-orang atau suasana di sekitar orang yang sedang gembira tersebut. Dalam Kamus Besar Indonesia, gembira memiliki arti suka, bahagia, bangga, dan senang. Sedangkan dalam bentuk, bentuk gembira adalah bentuk yang tidak beraturan, yaitu bentuk yang memiliki komposisi tidak konsisten, lebih dinamis dan terkesan ada gerak (Ching, 2000).

Gambar 2.21 Bentuk Tak Beraturan

Sumber*: Ching, 2000*

Warna mempunyai pengaruh yang sangat kuat pada keadaan jiwa, emosi, dan *mood* atau suasana hati manusia. Warna memperkaya bahasa dan membantu memperhalus budi bahasa dalam berkomunikasi. Warna dapat memberikan efek psikologi pada bangunan. Warna menciptakan nyawa pada bangunan sehingga mempengaruhi seseorang dalam berkomunikasi. Warna yang dapat menciptakan suasana gembira adalah warna yang cerah seperti warna merah dan kuning, warna tersbut memiliki dampak pada kejiwaan manusia.(Wauters, 1997)

Tabel 1.5 Kesan Warna Pada Kondisi Kejiwaan Manusia

Sumber: *Wauters, 1997*

Warna	Efek Psikologis
Merah	Meringankan pikiran, memberi rasa percaya diri, kemauan keras, semangat, dan kesiapan untuk mengambil inisiatif dan mengatasi depresi, rasa takut dan kekhawatiran.
Kuning	Mengemukakan alasan, kekuatan untuk mengontrol diri sendiri, dan menimbulkan rasa optimisme.

Warna terang dan netral juga dapat menciptakan suasana ruang lebih luas. Warna terang akan berkesan mendekatkan kepada suasana riang atau gembira. sifat warna yang berkesan lebih gembira selain warna merah yaitu warna oranye dan kuning.

Tabel 1.6 Sifat-Sifat Warna Gembira

Sumber: *Mitchel, 1996*

Warna	Sifat	Kesan
Oranye	Kuat, Dominan bercahaya Sebaiknya tidak digunakan pada ruang untuk beristirahat	Mewah Kesehatan Membangkitkan Semangat Menimbulkan gejolak emosi
Kuning	Ceria, Cerah, Semangat, Senang, Hangat, Temperamental Berfungsi sebagai penghangat	Menarik Perhatian Cerdik, Kaya Ide dan Sumber Kekuatan

Tabel 1.7 Kesan Warna Gembira Pada Elemen Bangunan

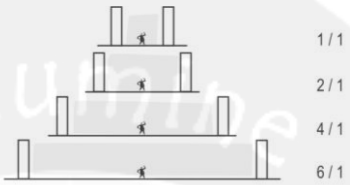
Sumber: *Mitchel, 1996*

Warna	Kesan pada Plafond	Kesan pada Dinding	Kesan pada Lantai
Oranye	Membangkitkan semangat	Hangat, Bercahaya	Menggerakkan Orientasi pergerakan
Kuning	Terang Kegembiraan	Hasrat (kuning-oranye)	Mengasyikan Menyenangkan

Skala gembira adalah skala akrab yaitu cenderung menimbulkan suasana yang dekat dan akrab. Selain skala, skala atau proporsi gembira juga dapat diciptakan oleh rasio keterlingkupan. Semakin jauh jarak pandang (keterlingkupan) maka akan membuat suatu kesan lega, kebebasan, riang atau gembira, dan tidak tertekan.(Tood, 1997)

Gambar 2.22 Skala akrab

Sumber: *White, 1986*



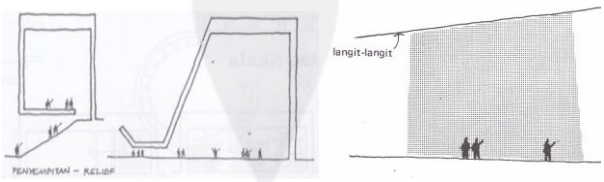
Gambar 2.23 Proporsi Gembira Berdasarkan Keterlingkupan

Sumber: *Tood, 1987*

II.5.3 Pengertian Kejutan

Kejutan adalah ekspresi yang timbul dikarenakan suasana yang menggambarkan tentang sesuatu hal yang tidak jelas. Obyek yang ditimbulkan tidak ada, sehingga menimbulkan perasaan yang tiba-tiba muncul. (James, 1920). Kejutan juga dapat diciptakan melalui bentuk yang tidak beraturan. Bentuk tak beraturan yaitu bentuk yang tidak konsisten dalam komposisinya, berkesan lebih dinamis dan gerak. (*Ching, 2000*)

Menurut D.K Ching (1996), suprasegmen skala merupakan karakter suatu elemen arsitektural yang menunjukan ukuran suatu elemen dibandingkan dengan suatu tolok ukur atau dengan ukuran suatu benda. Skala yang dapat menciptakan suasana kejutan yaitu skala megah. Skala megah yaitu skala yang ditimbulkan oleh dimensi ruang yang besar jika dibandingkan dengan manusia dan kegiatan didalamnya.



Gambar 2.24 Jenis Skala kejutan dan Skala Megah

Sumber: *White, 1986. Ching, 1996*