

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

I.1.1. Latar Belakang Eksistensi Proyek

Kota Pontianak merupakan sebuah kota yang tepat berada di garis khatulistiwa/garis 0 derajat. Pontianak merupakan sebuah propinsi di Kalimantan Barat yang memiliki perkembangan cukup pesat di bidang ekonomi, pendidikan, perdagangan dan pertanian. Pada sektor pendidikan dapat dilihat dengan banyaknya Universitas yang berdiri di Pontianak, seperti UNTAN (Universitas Tanjungpura), UNISBA, UPB, STKIP, AKBID dll. Dengan banyaknya universitas di kota Pontianak, tentunya didukung dengan jumlah mahasiswanya yang berasal dari berbagai kabupaten di Kalimantan Barat. Dibalik rutinitas kesibukan akademik membuat sebagian besar mahasiswa merasa lelah dan jenuh, sehingga mereka memerlukan adanya suatu kegiatan untuk melepaskan penat. Di Pontianak masih kurang tersedia wadah untuk menyalurkan hobi mahasiswa maupun masyarakat. Sehingga tidak sedikit dari mereka yang membuang waktu dan uangnya untuk suatu yang tidak berguna, contohnya : dugem (dunia gemerlap), narkoba, shopping dan lainnya.

Belakangan di kota Pontianak muncul sebuah hobi baru yang menawarkan sebuah permainan dan olahraga yang dapat memacu adrenalin yaitu permainan Airsoft Gun. Airsoft gun merupakan aktifitas permainan dengan nuansa militer, permainan ini juga dapat melatih disiplin, kejujuran, mengenal medan, mengambil keputusan yang cepat, serta tepat dalam menerapkan strategi. Permainan Airsoftgun merupakan permainan yang dianggap aman, karena menggunakan senjata replika dengan standar kekuatan senjata maximal 350 fps yang sangat jauh dari kecepatan lontar senjata aslinya, pemain juga diharuskan mengenakan pelindung mata dan wajah serta rompi, dan diawasi oleh tenaga profesional sebagai wasit dalam permainan tersebut. Sehingga

kemungkinan terjadinya cedera atau kecelakaan karena permainan dan olahraga ini sangatlah kecil¹.

Awalnya permainan ini dimulai dari Jepang, digunakan petani untuk menjaga sawahnya dari binatang-binatang yang mengganggu, baik perorangan maupun kelompok. Pada dasarnya, permainan ini dimulai dari Amerika tetapi kemudian justru berkembang pesat di Jepang, Hongkong, Taiwan dan Korea. Dalam perkembangannya, airsoft berkembang hingga dapat meniru bentuk dan tekstur aslinya, dan juga memiliki ukuran yang identik (1:1) dengan senjata api sebenarnya. Senjata mainan yang dibuat menggunakan bahan ABS resin/ABS Plastics.

Permainan ini juga memiliki 6 pasal Peraturan Keamanan dan Keselamatan (*Safety Rules*) yang harus dipatuhi oleh para pemain yaitu berupa peraturan dasar, peraturan lapangan, peraturan eliminasi, pedoman keselamatan umum, pedoman keselamatan pribadi dan keselamatan permainan. Peraturan ini wajib diikuti oleh peserta pertandingan, sehingga jika ada pemain yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi oleh pengawas pertandingan/wasit².

Dengan berjalannya waktu permainan dan olahraga ini terus berkembang di Indonesia. Ini terlihat dengan terus bermunculnya berbagai komunitas pecinta Airsoft Gun khususnya di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung dan Yogyakarta. Namun di Pontianak komunitas airsoft gun belum santer terdengar karena masih kurangnya wadah dan fasilitas penunjang untuk memperkenalkan permainan yang menguji kerjasama team, strategi team dan ketangkasan pemain. Hal ini dapat dilihat dengan terbentuk/lahirnya beberapa komunitas Airsoft di Pontianak yang terus bertambah, diantaranya seperti tabel berikut :

¹ Pontianak Post, 20 April 2009.

² Pontianak Post, 20 April 2009.

Tabel 1.1 Komunitas Airsoft Gun di Pontianak

Nama Komunitas Airsoft di Pontianak (Tanggal berdirinya)	Jumlah Anggota		
	2008	2009	2010
<i>Komunitas Hazzard Airsoft (10 Okt 2007)</i>	26	35	40
<i>Komunitas Blackoid (3 Jan 2008)</i>	19	24	30
<i>Komunitas No Name Airsoft (24 Des 2007)</i>	24	37	42
<i>Komunitas Khatulistiwa Airsoft (12 Maret 2009)</i>	-	28	36
<i>Komunitas Bandit Ranger (22 Februari 2008)</i>	26	33	44
<i>Komunitas Kapuas Airsoft (7 Juli 2008)</i>	14	25	28
Jumlah	109	182	220

(Sumber ; Survei Penulis, 2010)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa perkembangan penggemar permainan di Pontianak terus meningkat, yaitu pada tahun 2009 meningkat tajam, yaitu sebanyak 40% dari tahun sebelumnya dan pada tahun 2010 meningkat sebanyak 18% dari tahun sebelumnya dari 510.687 penduduk³ kota Pontianak yang sebagian besar adalah pelajar dan mahasiswa yang melanjutkan studinya ke ibukota.

Perkembangan permainan dan olah raga Airsoft Gun dapat dilihat dari data bahwa ada beberapa event yang diselenggarakan antar klub airsoft di Pontianak. Beberapa event yang telah diselenggarakan diantaranya dilaksanakan bekerjasama dengan Batalyon Angkatan Darat Pontianak, seperti:

³ Pontianak Post
(Badan Pusat Statistik), 27 Desember 2009.

- Operation Borneo 2010 (jan 10), skenario yang digunakan yaitu **Attack-Defence** Adalah pertempuran menyerang dan bertahan, dimana satu tim melakukan penyerangan terhadap tim lain yang bertahan. Attach-Defense bisa menggunakan area seperti laut atau pantai sebagai pusat komando penyerangan, dan gedung atau markas sebagai pusat komando pertahanan. Berakhirnya pertempuran Attach-defense ditandai dengan terkepungnya markas komando dengan terbunuhnya semua prajurit yang bertahan, atau bisa jadi tim penyerang yang melakukan pengepungan berguguran akibat tertembak tim bertahan.
- Khatulistiwa Wars (jul 09), **Merebut Markas/Bendera** Skenario ini serupa dengan attach-defense. Hanya saja kedua tim yang bertempur dalam skenario ini harus sama-sama menyerang. Misinya adalah memperebutkan markas atau bendera yang berada di area lawan mainnya. Apabila bendera atau markas sudah dikuasi oleh musuh, maka pertempuran dinyatakan berakhir.
- Forrest Wars (mar 09) dll. **Pembebasan Sandera**, Skenario ini cukup unik, karena harus ada seseorang yang bisa dijadikan sandera, yakni bisa laki-laki atau perempuan. Usahakan sandera adalah orang yang tidak ikut dalam pertempuran. Namun ia seolah-olah menjadi bagian dari salah satu tim yang bertugas membebaskannya. Misi ini dinyatakan sukses manakala sang sandera berhasil dibebaskan dengan selamat. Namun misi ini dinyatakan gagal apabila sang sandera mati sebelum dibebaskan, atau bisa jadi tim pembebasan sandera berguguran satu-persatu hingga akhirnya habis⁴.

Permainan dan olahraga Airsoft gun di Pontianak tidak hanya digandrungi oleh para remaja yang cinta terhadap dunia militer, namun sebuah satuan di jajaran kodam VI/tjp pun kini sudah berlatih menggunakan airsoft gun. Seperti ini sudah dilakukan Batalyon Raider

⁴ Pontianakairsoft, 2 Januari 2010.

600, Kodam VI/ Tanjungpura. Permainan ini menjadi sarana alternatif bagi para prajurit dalam berlatih dan mengasah kemampuan mereka dalam mengatur strategi di medan perang dan ditambah dengan melihat faktor keamanannya. Bahkan di beberapa negara barat, latihan pertempuran juga menggunakan Airsoft gun, seperti di negara Amerika dan negara Eropa lainnya.

“Seperti yang dikatakan oleh Komandan Letkol Pandu Purnama, ide ini diawali karena kebutuhan anggota TNI AD yang sangat minim mendapatkan latihan menembak, dari situ muncul ide untuk membuat arena airsoftgun, ditambah lagi minat masyarakat yang tinggi terhadap permainan ini⁵.

Permainan dan olahraga ini tidak hanya bisa dinikmati oleh kalangan pelajar dan remaja saja, namun bisa menjadi tempat pelatihan dari jajaran TNI.

“Sesungguhnya Airsoft Fun Games tak sekadar permainan perang-perangan yang menjanjikan ketegangan. Di balik permainan Airsoft Games ini tersembunyi pesan-pesan tertentu yang dapat menjadi bekal yang kuat dalam membangun tim solid pada sebuah organisasi. “Permainan Airsoft Multiplayer ini tak sekadar hiburan atau menghilangkan stres, tapi mengandung banyak sekali filosofi untuk diresapi,” demikian alasan Aulia Andri, salah satu penggemar permainan ini.

Bagi Andri, Airsoft Games selain melatih kebersamaan, permainan airsoft Fun Games juga menempah kejujuran dan sportivitas bagi pemainnya. “Beda dengan Paintball Gun, di airsoft game kita sulit melihat lawan kita terkena peluru atau tidak. Maka, sebelum dimulai, seluruh pemain berkomitmen untuk jujur dan sportif⁶”

Walaupun airsoft merupakan aktifitas yang aman, namun resiko cedera tetap ada seperti layaknya aktifitas outdoor/indoor lainnya. Untuk itu setiap peserta harus selalu melindungi dirinya setiap saat dengan perlengkapan yang memadai.

⁵ Pontianak Post, 2 Julil 2009.

⁶ Pontianak Post, 10 Juli 2009.

Karena pada permainan ini para peserta bukan dilatih kekerasan, namun dilatih untuk belajar bermain sportif serta belajar mengasah kemampuan berfikir dalam menyusun strategi.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan dan olahraga Airsoft Gun tidak membahayakan bagi pemainnya. Karena untuk bermain peserta wajib menggunakan pengamanan pribadi. Untuk mendukung tumbuh kembang permainan Airsoft di Kota Pontianak, maka perlu diadakanya suatu tempat yang dapat mewadahi permainan dan olahraga Airsoft demi memajukan ragam olahraga di Indonesia. Maka sudah selayaknya dibangun arena Airsoft Gun sebagai sarana bermain dan bisa memfasilitas seluruh kegiatan, mulai dari penjualan, penyewaan, galeri hingga tempat berkumpulnya komunitas pecinta airsoft di kota Pontianak.

I.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Mengacu pada hal-hal di atas, Airsoft Gun Game Park selain mampu memenuhi kebutuhan masyarakat di Pontianak akan informasi yang berhubungan dengan Airsoft Gun melalui pameran Airsoft Gun, juga diharapkan mampu memberikan daya tarik menambah minat serta keingintahuan masyarakat tentang perkembangan senjata, khususnya senjata replika (airsoft gun), baik melalui ketersediaan fasilitas maupun dari segi bentuk desain tiga dimensional bangunan, dan melalui pengolahan fasade yang komunikatif dengan pendekatan analogi bentuk. Selain menyediakan layanan informasi senjata, pameran, pelatihan dan penjualan, Airsoft Gun Game Park juga menyediakan club bagi komunitas Airsoft gun di Pontianak. Dengan demikian, para anggota club lebih memiliki wadah sebagai tempat untuk berkumpul dan berinteraksi/berkomunikasi, yang dilengkapi dengan arena peperangan (kota, hutan, tembak sasaran) yang dapat digunakan oleh para anggota club untuk melatih keterampilan dalam membidik serta menyusun strategi peperangan. Pada arena peperangan pada permainan airsoft gun

diharapkan dapat sesuai dengan standarisasi sehingga bisa menampilkan suasana yang sebenarnya.

Pada umumnya, bangunan-bangunan Airsoft Gun Game Park merupakan salah satu bangunan membutuhkan site yang cukup luas, baik untuk bangunan utama dan juga arena pertarungan indoor maupun outdoor. Minimnya lahan di Indonesia ini selayaknya mendorong komunitas perancang sebagai salah satu unsur penentu lingkungan binaan untuk melakukan usaha untuk menyesuaikan keadaan tapak dengan memaksimalkan potensi alam yang ada kaitannya dengan penataan bangunan.

Merebaknya isu pemanasan global harus disikapi oleh para perancang dengan merancang bangunan yang tanggap terhadap pemanasan global, baik secara aktif maupun secara pasif, baik mengurangi penyebab pemanasan global maupun tanggap dalam menghadapi efek perubahan iklim yang mulai terjadi.

I.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan penataan Airsoft Gun Game Park di Pontianak yang sesuai dengan standarisasi dan dapat berfungsi sebagai sarana informasi, edukasi serta apresiasi melalui pengolahan tata masa dan tampilan bangunan dengan pendekatan transformasi karakter dari analogi bentuk senjata (shot Gun).

I.3. Tujuan dan Sasaran

I.3.1. Tujuan

Mendapatkan landasan konseptual perancangan Airsoft Gun Game Park dan Club Airsoft Gun yang mampu memenuhi dan menjangkau kebutuhan masyarakat Pontianak akan informasi yang berhubungan dengan permainan Airsoft Gun, keluaran-keluaran terbaru dari merk tertentu, pameran Airsoft Gun, dan penyediaan *club house* bagi para club-

club Airsoft Gun dengan pendekatan transformasi karakter dan analogi bentuk *Shot Gun*.

I.3.2. Sasaran

Terwujudnya rancangan berdasarkan konsep perencanaan dan perancangan Airsoft Gun Game Park yang rekreatif melalui pengolahan masa dan tampilan bangunan dengan pendekatan analogi bentuk serta pengolahan hubungan antar ruang-ruang informasi, pameran, dan club Airsoft Gun yang juga terwujud dalam hubungan antar massa dan nantinya diharapkan dapat menjadi daya tarik para Airsoft untuk mengunjungi. Bangunan ini diharapkan bisa menjadi sarana alternatif bagi publik untuk mendapatkan hiburan wisata militer. Pengolahan lokasi site dari Airsoft Gun Game Park menyesuaikan karakter lingkungan di kawasan tersebut melalui pendekatan fungsi masing-masing ruang yang disatukan dengan arena pertempuran Airsoft Gun baik indoor maupun outdoor, sehingga menghasilkan suatu rancangan yang utuh dan terintegrasi baik dari setiap elemen-elemen bangunan, fungsi-fungsi ruang, dan karakternya yang dapat menjadikan bangunan sebagai cermin dari daya tarik mengenai airsoft gun.

I.4. Lingkup Penulisan

I.4.1. Materi Studi

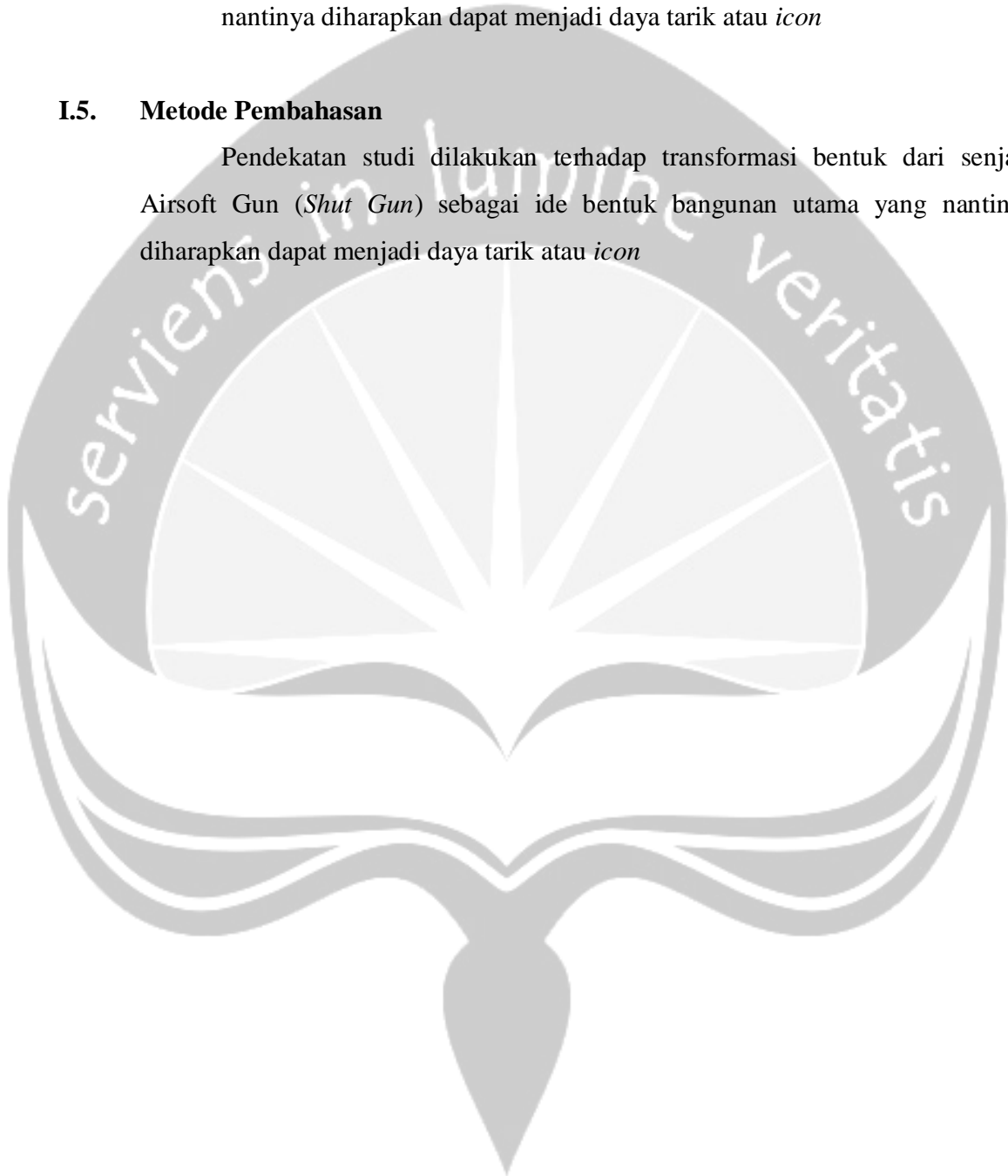
Pembahasan dibatasi hanya pada masalah-masalah dalam lingkup disiplin ilmu arsitektur, yakni pada pola perancangan arsitektur, pembahasan orientasi dan bentuk bangunan yang ditinjau dari kegiatan, view, dan iklim lingkungan. Pendekatan-pendekatan teori ataupun analisa secara singkat berdasarkan teori dan logika. Kajian tentang Airsoft Gun Game Park sebagai wadah dan sarana olahraga serta sebagai sarana rekreasi, dengan menitikberatkan pada penyelesaian masalah.

I.4.2. Pendekatan Studi

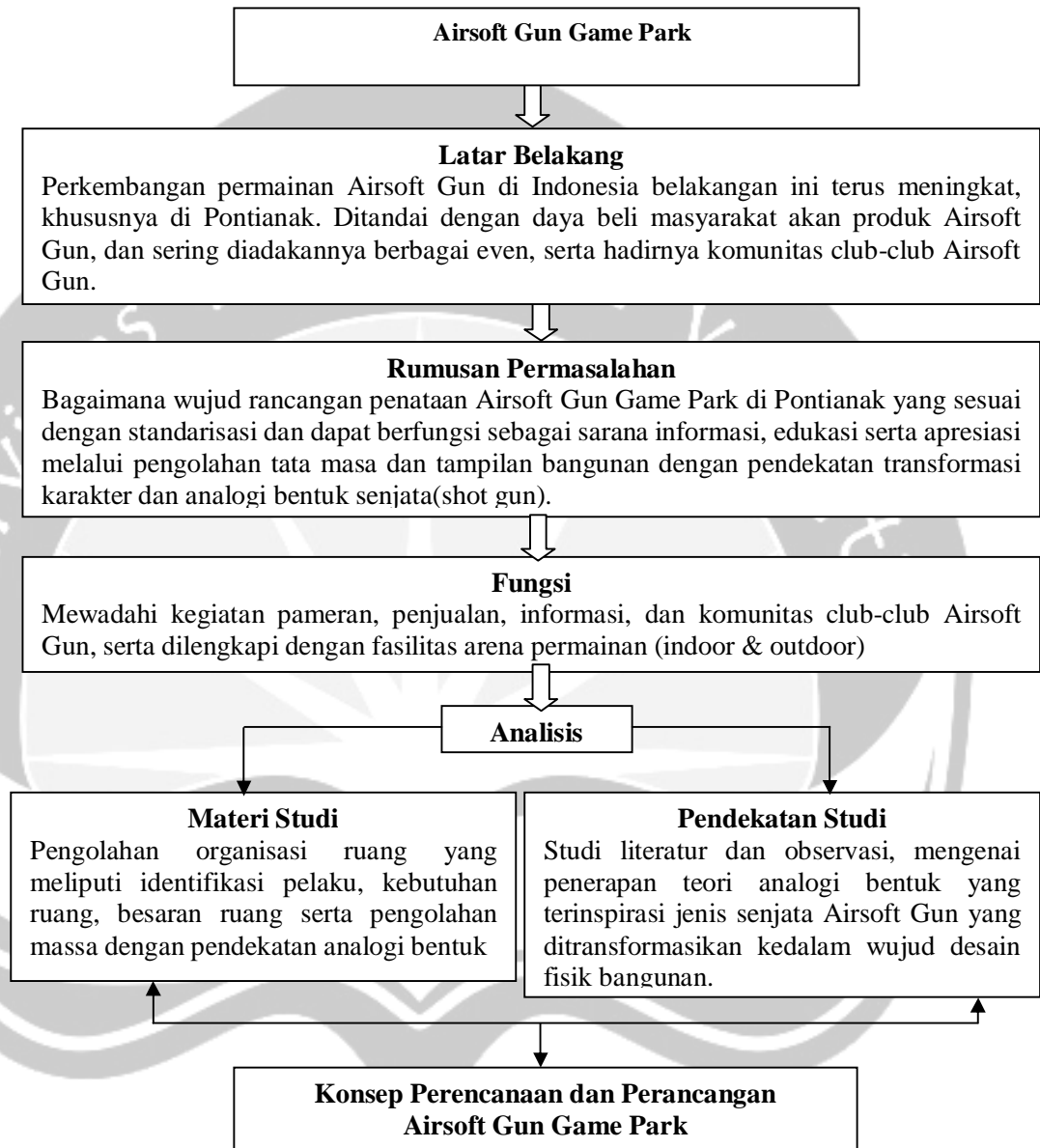
Pendekatan studi dilakukan terhadap transformasi bentuk dari senjata Airsoft Gun (*Shut Gun*) sebagai ide bentuk bangunan utama yang nantinya diharapkan dapat menjadi daya tarik atau *icon*

I.5. Metode Pembahasan

Pendekatan studi dilakukan terhadap transformasi bentuk dari senjata Airsoft Gun (*Shut Gun*) sebagai ide bentuk bangunan utama yang nantinya diharapkan dapat menjadi daya tarik atau *icon*



I.6. Diagram Alur Pemikiran



Gambar 1.2 Diagram Alur Pemikiran

(Sumber: Analisis Penulis)

1.7 Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN AIRSOFT GUN GAME PARK

Berisi tentang sejarah Airsoft Gun, sejarah Airsoft Gun masuk Indonesia dan perkembangannya, perkembangan Airsoft Gun di Pontianak.

BAB III : AIRSOFT GUN GAME PARK DI PONTIANAK

Tinjauan potensi Pontianak secara umum sebagai lokasi proyek airsoft gun game park, dan gambaran airsoft gun game park di Pontianak sebagai sarana Olahraga dan Rekreasi

BAB IV : ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai analisis data yang telah diperoleh untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada bab pendahuluan. Adapun analisis data yang digunakan adalah data-data yang telah diperoleh untuk mendukung perencanaan proyek ini.

BAB V : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi konsep-konsep yang akan diterapkan dalam perancangan bangunan, yakni solusi dari analisis permasalahan di bab sebelumnya.