

BAB II

TINJAUAN AIRSOFT GUN

II.1 Pengertian, Sejarah dan Perkembangan Airsoft Gun

Pada tahun 1970 masyarakat Jepang tidak diperbolehkan memiliki senjata api karena dianggap dapat membahayakan. Tetapi, ada sebagian masyarakat Jepang yang memiliki hobi bermain perang-perangan sehingga menarik minat para produsen untuk memproduksi senjata mainan yang disebut Airsoft gun yang bisa dikatakan sangat mirip dengan aslinya. Airsoft gun bisa dikatakan sebuah senjata replika 1:1 dengan aslinya. Artinya airsoft gun adalah mainan yang pertama kali memproduksi pistol (shot gun) dan kemudian terus berkembang hingga mengadopsi seluruh senjata yang ada di dunia, mulai dari revolver, Glock, seniper, rifle, shotgun dan banyak lagi dari macam bentuk dan jenisnya.

Senjata mainan ini dibuat dengan menggunakan kekuatan spring/per, sehingga kecepatan lontar peluru hanya berkisar 280fps s/d 330 fps (atau antara 90m/detik s/d 100m/detik) sangat jauh dari kecepatan senjata aslinya. Unit Airsoftgun ini terbuat dari karet atau plastik bbs. Untuk pelurunya sendiri terbuat dari plastik dan memiliki standar ukuran 6 mm dan 8 mm. Setelah enam bulan berlalu dari awal produksinya, pembuatan unit Airsoft gun memberikan kemajuan yang drastis, yaitu menggunakan sistem otomatis dengan memanfaatkan tekanan gas, sehingga senjata tersebut dikategorikan senjata otomatis yang sangat gampang untuk dimainkan.



Gambar 2.1 Senjata Otomatis Airsoft Gun

(Sumber : www.airsoftgun.com)

Setelah sepuluh tahun berlalu Jepang kembali menciptakan unit airsoftgun tipe baru seperti AEG yang menggunakan tenaga listrik dan menggunakan sistem otomatis. Dengan semakin berkembangnya teknologi pada senjata ini, maka permainan ini mulai merebak di Amerika utara, tepatnya pada tahun 1990-an. Kemudian pada awal tahun 2000-an hobi permainan ini tidak hanya menular tetapi juga mulai diproduksi di Hongkong. Untuk unit airsoftgun yang diproduksi di Hongkong tidak kalah kualitasnya dengan produksi Jepang. Namun, setelah beberapa tahun kemudian Cina juga ikut ambil peran dalam produksi Airsoftgun dengan harga yang lebih murah dan terjangkau dan mulai membanjiri pasaran Amerika⁷.

Airsoft Gun mempunyai sejarah yang sangat panjang, mulai didesain dan dipasarkan di Amerika Serikat sekitar 40 tahun yang lalu oleh pabrik senjata. Airsoft digambarkan sebagai cara baru dalam penggunaan senjata. Sebagai ganti dari airgun yang didesain untuk berburu, Airsoft gun dibuat murni untuk permainan. Airsoft dibuat untuk orang yang menyukai latihan sasaran tembak ataupun berlatih dengan teman.



Gambar 2.2 Senjata Airspring Power dan Electric Power

(Sumber : www.airsoftgun.com)

Desain dari Airsoft gun berintikan pada keunikan sistemnya yang menggunakan udara untuk menembak peluru yang sangat ringan. Desain ini menghasilkan senjata dengan mengurangi dampak kerusakan pada senapan, tapi masih cukup akurat untuk kesenangan. Seiring dengan majunya produk Airsoft, pabrik menambah spesifikasi tambahan yang mengilustrasikan hobi seseorang. Setelah beberapa generasi dan

⁷ Airsoftgun.com, 8 Maret 2008.

kemajuan yang konstan, Airsoft gun sekarang kembali Amerika Serikat dengan desain yang lebih baru dan lebih baik.

Teknologi plastik polymer yang tinggi di Asia telah membuat generasi baru dari Airsoft gun dengan daya tahan yang luar biasa. Sebagai tambahan untuk para kolektor di pasar. Airsoft gun yang baru telah membuat cara baru dalam keamanan dalam latihan senjata api, koleksi tiruan, pembuatan film, dan olahraga. Airsoft gun menawarkan potensi pilihan kepada penghobi, penembak dan kolektor. Kombinasi dari realisme keamanan, kelenturan dan harga yang cukup terjangkau membuat airsoft lebih menarik konsumen yang ingin melatih koordinasi mata dan tangannya tanpa membahayakan penggunaannya.

Walaupun termasuk kategori permainan, Airsoft gun juga mampu memuntahkan peluru plastik bulat berukuran 6 mm (biasa disebut bb) baik secara satu persatu (*single action*), semi otomatis maupun full automatic.

Material inti dari soft gun sebagian terbuat dari bahan ABS resin (seperti bahan yang digunakan pada pembuatan handphone), yang dikombinasikan dengan aluminium alloy dan zinc. Berat rata-rata jenis Airsoft gun berkisar 70% hingga 90% dari berat aslinya. Airsoft gun digerakan oleh hembusan udara yang dihasilkan oleh piston yang digerakan oleh pengokang pada jenis spring gun (SPG), oleh motor yang digerakan oleh baterai pada jenis electric gun (EG: Electric Gun, AEG: Automatic Electric Gun) atau hembusan gas (freon) pada jenis Gas Blowback Gun (GBB). Hembusan udara tersebut, memutar bb bulat berukuran 6 mm dalam laras Airsoft gun agar laju dan semakin akurat. Fasilitas ini dinamakan fasilitas Hop-Up, yang sudah banyak diadaptasi oleh mainan airsoft gun dewasa ini. Seperti dijelaskan pada uraian diatas, sistem penggerak pada airsoft gun terbagi menjadi 3 kategori, yaitu:

- Spring Gun (SPG) – Penggerak dengan menggunakan sistem pegas/per,
- Gas Blowback Gun (GBB) – Penggerak dengan menggunakan sistem gas,
- Automatic Electric Gun (AEG) atau Electric Gun (EG) – Penggerak dengan menggunakan sistem motor yang digerakan oleh baterai.

Mekanisme spring biasanya diterapkan pada model-model airsoft gun jenis awal yang banyak diadaptasi pada mainan jenis pistol. Dengan menarik slide-nya, otomatis

anda mengokal pistol tersebut. Anda harus mengokang kembali pistol anda jika hendak menembaknya kembali. Beberapa jenis pistol spring antara lain dari type Glock 17, sig P228, Colt GM MKIV/70, H&K P7 dan lain-lain. Mekanisme jenis ini juga banyak diadaptasi untuk jenis bolt action rifle, seperti jenis APS2, M24 Police Sniper, M82 barret, M1 Carbine dan lain-lain.

Jenis berikutnya adalah jenis Gas Blowback. Seperti namanya, jenis ini menggunakan gas untuk menghembuskan gas jenis freon (HFC 134/R22) yang akan meniupkan bb 6 mm tersebut. Kelebihan jenis ini adalah efek hentakan (recoil) atau blowback yang ditimbulkannya, bagi banyak penggemar hal ini menghasilkan sensasi tersendiri dibandingkan dengan senjata jenis lainnya. Jenis GBB ini merupakan type airsoft gun paling populer karena banyak diterapkan pada jenis replika senjata laras pendek (pistol). Jenis replika terkenal yang paling banyak diproduksi seperti Colt SAA, Deringer, S&W M249, colt 19111, Glock 26, dan masih banyak lagi. Jenis terkini yang juga sangat populer adalah jenis Electric Gun. Disebut electric gun karena mekanisme pendorong tenaganya digerakan oleh motor (dynamo) yang digerakan oleh tenaga baterai yang mendorong piston untuk bergerak maju/mundur untuk menghembuskan bb 6 mm agar segera meluncur di dalam laras. Jenis electric gun terbagi menjadi 2 jenis yaitu: EG (Electric Gun) yang tidak menghasilkan fungsi full automatic pada senjata yang mengusung sistem tersebut dan AEG (Automatic Electric Gun) yang mampu memberondongkan ratusan peluru secara full automatic. Type EG banyak diadaptasi oleh jenis pistol, dan digerakan oleh 4 buah baterai AAA dan sebuah dynamo kecil saja⁸.

Sebagian besar hobi airsoft menggunakan airsoft gun sebagai sarana dalam bermain perang-perangan (airsoft gun wargames) atau sebagai barang koleksi. Sebagai benda koleksi, airsoft gun memang wadah indah dipajang diruang tamu maupun ruang kantor anda. Selain itu, rekan-rekan hobbyist airsoft menggunakan perlengkapan militer lengkap dan tak lupa dengan perangkat airsoft gun-nya, untuk bermain peperangan layaknya serdadu tempur maupun special forces unit. Berdandan layaknya seorang serdadu , bermain peperangan, mengkoleksi jenis-jenis mainan senjata replika airsoft gun telah menjadi bagian dari seorang hobbyist airsoft. Bersama-sama dengan rekan se hobby, para hobbyist airsoft berkumpul, bermain dan bersama-sama.

⁸ Airsoftgun.com, 12 Januari 2009.

Walaupun bentuknya menyerupai bentuk aslinya, airsoft gun tetaplah merupakan sebuah mainan. Rancangan bangunan dan mekanisme dari airsoft gun sangatlah berbeda dengan senjata aslinya. Selain material yang digunakannya, sistem penggerakannya dirancang hanya sebagai mainan untuk koleksi ataupun olahraga (permainan peperangan) saja.

Rata-rata airsoft gun standart pabrik menghasilkan energi sebesar 1 joule, dengan kecepatan lesat bb (muzzle velocity) sekitar 280fps s/d 330 fps (atau antara 90m/detik s/d 100m/detik). Daya jangkauan efektif rata-rata untuk jenis SPG adalah 5 m, 10 m untuk GBB dan 20 m untuk AEG. Dengan mekanisme internal airsoft gun, bentuk dan material bb, energi yang dihasilkan dan jarak jangkauannya yang relatif pendek, mainan airsoft gun ini hanya mampu menghasilkan memar merah jika terkena pada bagian tubuh. Tentu saja hal ini akan berbeda jika mengenai mata ataupun wajah jika dari jarak dekat. Hal ini tentu dapat mengakibatkan cedera serius pada pengguna yang terkena.

✓ **Airsoft Replica**

Airsoftgun dibuat dari plastik dan atau metal dan biasanya melontarkan proyektil bundar berukuran 6mm atau 8mm, disebut **Ball Bearing (BB)**, pada kecepatan yang cukup dan aman untuk digunakan pada permainan rekreatif. Alat yang digunakan dalam ersop biasanya tiruan dari airsoft api dan menggunakan tekanan udara untuk melontarkan BB.

✓ **Legalitas Airsoft Gun**

Permainan *airsoft gun* memang telah ada sejak beberapa tahun yang lalu. Tapi beberapa tahun belakangan, dengan munculnya produk-produk *airsoft gun* dari Cina yang harganya sangat miring, hobi ini mulai memarak lagi. Harga *airsoft gun* Cina atau sering disebut dengan ACM (*all China made*) memang cukup fantastis. Dengan jenis yang sama, harga bisa mencapai sepertiga harga AJM (*all Japan made*) yang selama ini beredar di pasaran. ACM banyak yang memiliki karakteristik *exact copy* terhadap AJM, sehingga ACM juga bisa di-*upgrade* seperti AJM.

Dengan semakin banyaknya ACM yang beredar di pasaran akhir-akhir ini, hampir setiap orang bisa membeli *airsoft gun* dan bermunculan pula komunitas-komunitas *airsoft gun* bagi orang-orang yang ingin menyalurkan hobi ini. Akhir-akhir ini terjadi peristiwa razia aparat terhadap penjual *airsoft gun*. Hal ini menimbulkan pertanyaan, mengingat bahwa *airsoft gun* hanya merupakan hobi dan senjata itu hanyalah replika. Senjata replika ini pun menggunakan tenaga angin dan peluru berupa pelet plastik. Jika dipikir-pikir, senjata jenis ini masih lebih aman dari senapan angin yang juga beredar bebas.

Jadi apakah alasan sebenarnya aparat melakukan razia terhadap penjual air hobi ini? Apakah memang alasan keamanan atau hanya ingin menambah "uang saku"?⁹

Di negara-negara lain yang memiliki kebebasan dalam kepemilikan senjata api pun tidak melarang keberadaan *airsoft gun*. Biasanya untuk *airsoft gun*, ujung laras diberi cat warna terang (misal orange) untuk membedakan replika dengan senjata api yang aslinya.

Dari sisi keamanan, *airsoft gun* ini cukup aman dengan adanya komunitas dan permainannya dilakukan di tempat yang khusus (bisa di alam bebas atau ruang tertutup). Keamanan bermain *airsoft gun* juga didukung dengan penggunaan *gear* pendukung seperti jaket, rompi, topeng dan *gogle*.

Dalam paket penjualannya pun, *airsoft gun* ini sudah jelas harus dipergunakan oleh orang dengan umur 18 tahun ke atas dan sudah terdapat larangan untuk menggunakannya secara tidak benar, misal untuk menembak binatang dengan tujuan iseng.

Aparat yang melakukan razia harusnya melakukan sosialisasi tujuan dan alasan mereka sebab hingga saat ini belum pernah saya dengar peraturan pelarangan senjata angin dimiliki oleh warga sipil.

Jika pertimbangannya hanya dari sisi bentuk yang mirip aslinya (namanya juga replika), mungkin dibutuhkan suatu mekanisme identifikasi seperti yang dimiliki oleh negara lain.

⁹ Tempo, 25 Januari 2009.

II.2 Tipe Airsoft Gun Berdasarkan Pemicu

Airsoftgun dapat juga dibedakan menjadi tiga tipe berdasarkan pemicu tekanan: dengan Spring, Elektrik, dan Gas.

- ***Spring Powered Guns (SPG)***

Airsoft bertenaga spring ini di *kokang* secara manual, yang menekan spring di dalam piston yang akan mendorong katub / klep udara padat melewati ruangan (chamber) ketika dilepaskan. Sekali dikokang, piston tertahan kaitan sampai kemudian kaitan tersebut dilepaskan dengan menekan trigger. Piston pun terdorong kembali ke posisi awal dengan tenaga spring yang dikokang tadi. Katub udara padat piston dalam ruangan (chamber) menciptakan areal bertekanan tinggi yang mendorong BB menuju ke laras hingga mengenai sasaran. Airsoft spring biasanya relatif tidak mahal karena menggunakan sedikit suku cadang di dalamnya. Pada permainan kompetisi, Airsoft spring yang paling populer adalah tiruan dari senapan bolt-action, yaitu pada kokang manual spring meniru bolt-action pada senapan sniper sungguhan. Pistol spring harus dikokang dengan cara menarik sisi atas / punggung (slide) airsoft, sementara itu senapan lain memiliki mekanisme tuas yang lain untuk mengokang.

- ***Electric Airsoft Guns (AEG)***

Airsoftgun bertenaga listrik (umumnya disebut “**AEG**” untuk **Automatic Electric Gun**) adalah tiruan yang paling umum digunakan pada permainan Airsoft. *Gearbox* dari AEG berfungsi secara prinsip sama dengan airsoft spring untuk mendorong BB, tetapi aksi mengokang terjadi secara otomatis melalui penggunaan dinamo (electric motor), seperti pada remote control mobil-mobilan, yang mampu melontarkan BB dengan kecepatan per lontaran sama dengan senjata api otomatis yang ditiru. AEG menggunakan batere yang bisa di-charge ulang.

- **Gas Powered Guns (GPG)**

Airsoft bertenaga gas dioperasikan menggunakan simpanan gas bertekanan dalam bentuk cairan (seperti penyimpanan gas propane, butane, atau carbon dioxide dalam bentuk cairan bertekanan) di dalam ruangan (chamber), dan melepaskan sejumlah kecil gas cair tersebut ke dalam ruangan tembak (firing chamber) yang secara cepat membesar tekanannya untuk mendorong BB, dan biasanya ada gas yang digunakan untuk “efek dorongan belakang” (blowback operation) untuk menormalkan mekanisme internal sehingga ersopgan siap untuk ditembakkan kembali. Tiruan pistol bertenaga gas dengan efek “blowback” seperti pada pistol sungguhan biasanya cukup mahal dibandingkan dengan tiruan tanpa efek blowback, karena blowback cukup rumit mekanismenya. Jenis tiruan pistol itu paling banyak menggunakan tenaga gas untuk efek blowback, karena efek tersebut menciptakan kesan realistis pada tiruan tersebut. Tiruan senapan serbu generasi awal juga menggunakan tenaga gas (biasanya CO₂) tetapi generasi terbaru kebanyakan menggunakan tenaga listrik atau spring¹⁰.

Setiap jenis airsoft tersebut memiliki tambahan suku cadang yang telah ditingkatkan kemampuan dan ketahanannya (upgraded internal) serta ditambah dengan suku cadang eksternal untuk hiasan dan bentuk luar. Beberapa pemain gemar meningkatkan kemampuan dan ketahanan mainan tersebut dengan berbagai suku cadang yang tersedia, juga untuk kepentingan keindahan, kemiripan, keaslian dan sebagainya. Bahkan total biaya aksesoris airsoftgun dapat melampaui harga dari senjata api yang ditiru.

Beberapa hal yang berhubungan dengan Airsoft Gun :

- ✓ **Projektil Airsoft**

Kebanyakan model Airsoft menggunakan peluru plastik, dengan berat antara 0.12 dan 0.5 gram, berdiameter 6 mm. Namun ada beberapa airsoft yang menggunakan peluru plastik 8mm. Kebanyakan beratnya antara 20 dan 35 gram.

¹⁰ Airsoftgun.com, 12 Januari 2009.

Terminologi **BB** sebetulnya salah istilah, karena peluru bukan Ball Bearings (BB) dan tidak dapat digunakan sebagai BB.



Gambar 2.3 Contoh Peluru airsoft Gun

(Sumber: <http://www.uncompany.com>)

✓ **HOP Up**

HOP Up adalah singkatan dari **High Operating Power – Up** (peningkatan kinerja laras). Istilah *HOP-Up* dibuat oleh Jepang untuk memberi nama pada mekanis tersebut dan diucapkan dalam bahasa Inggris. Bertentangan dengan akronim dan maknanya, *HOP Up* malahan tidak berhubungan sama sekali dengan “power” – istilah ini sebenarnya digunakan untuk menjelaskan mekanisme pemberian putaran balik (putaran ke belakang) pada BB untuk meningkatkan stabilitas BB pada saat melayang menuju target, karena pada laras biasa (tanpa ulir?), BB melayang sekehendak hati alias tidak dapat diatur penembak.

Pada kebanyakan ersopgan berkualitas tinggi, *HOP Up* biasanya terbuat dari pipa karet yang mengelilingi bagian tertentu dari *inner barrel*. Satu bagian plastik atau metal akan mendorong karetnya ke dalam barrel untuk menambah gesekan pada BB. Gesekan tambahan tersebut menimbulkan putaran balik yang justru membuat BB melayang sedikit lebih ke atas.

Menyingkirkan *HOP-Up*, sebagai bagian dari Airsoft Gun, akan mengurangi sumber gesekan dan oleh karena itu kecepatan peluru meningkat. Tidak setiap jenis airsoftgun

memiliki fasilitas *HOP-Up*, tergantung pada kualitasnya. Demikian juga, jika Airsoft Gun dilengkapi fasilitas ini, mungkin saja airsoftgun tersebut bisa ditingkatkan atau disesuaikan kemampuannya atau bahkan tidak sama sekali. Jika tidak, mungkin dari pabriknya menyarankan untuk menggunakan suku cadang tertentu untuk meningkatkan kualitas fungsi *HOP-Up*. Cara mudah untuk menyesuaikan kinerja *HOP Up* (jika dimungkinkan) adalah dengan membidik sasaran yang berada pada jarak 10 meter (20 yards). Jika BB melayang di bawah titik sasaran, naikan *HOP Up*. Jika jatuh di atas titik sasaran, turunkan *HOP Up*. Jika BB tepat mengenai sasaran, *HOP Up* sudah sesuai dengan kebutuhan. Namun harap diperhatikan bahwa airsoftgun tidak memiliki stabilitas tembakan yang tinggi, sehingga jangan bingung bila tembakan Anda melenceng beberapa inchi. Jika Anda sudah menyesuaikan setting-an *HOP-Up*, grouping-nya bisa enam (6) inchi pada jarak 10 meter.

Tidak seperti dalam paintball atau laser tag di mana **HIT** sangat jelas (tanda cat atau laser), permainan airsoftgun biasanya menggunakan *Sistem Kehormatan*. Ketika seorang pemain tertembak dia harus segera menyatakan diri tertembak, biasanya dengan mengangkat tangan, berteriak “**HIT!**”, dan meninggalkan area dengan mengangkat airsoft mereka di atas kepala, atau kadang juga dia bisa rebah di tanah dan pura-pura mati.

✓ **Standard Skirmish / Wargame**

Standard *skirmish* / wargame airsoft mirip dengan *paintball* (sering juga digelar di area paintball di Amrik). Para pemain menggunakan airsoftgun yang diizinkan (dengan batasan **FPS** yang disepakati dengan 0.20 gram BB menggunakan alat ukur *kronometer*) dan berbagai tipe permainan dapat diselenggarakan sepanjang hari. Permainan yang sangat sering dimainkan adalah model kelompok dengan misi tertentu, seperti merebut bendera, pengepungan, atau pengawalan. Beberapa lokasi *skirmish* mempunyai benteng yang bagus, sehingga dapat membuat permainan antara tim penyerang dan tim bertahan, dari pada hanya “**Deathmatch**” atau “**last man standing**”.

✓ **MILSIM (MILitary SIMulation) / SIMIL (SIMulasi MILiter)**

Simulasi Militer (Military Simulation) adalah permainan airsoftgun yang digabung dengan berbagai elemen aksi, di mana beberapa misinya harus diselesaikan oleh setiap kelompok pemain, namun tujuan utama setiap kelompok bisa jadi saling bertentangan satu sama lain, dengan setting permainan yang dibuat sedemikian rupa sehingga setiap kelompok bertempur dengan konflik airsoft ala militer.

Dibandingkan dengan skirmish biasa, yang dapat dimainkan di bawah satu jam selama beberapa kali sehari, simulasi militer ini dimainkan dengan menekankan pada latihan dan praktek kemampuan (seperti) militer, seperti kepramukaan, navigasi darat, patroli, pergerakan, dsb. Tipe permainan seperti ini tempo-nya sangat lambat, dan oleh karena itu, biasanya menghabiskan waktu berjam-jam (mis. 3-6 jam atau lebih) dan bahkan dapat diselenggarakan selama akhir pekan dan muncul juga aktivitas malam hari (berjaga-jaga atau menyelip), sehingga unsur-unsur strategis seperti gardu pengamatan, keamanan garis batas (perimeter), dan sebagainya menjadi hal yang lebih diutamakan. Maraknya simulasi militer semacam ini muncul karena keinginan dan ketertarikan para pemain pada dunia kemiliteran. Simulasi militer membutuhkan juga penerapan perlengkapan dan fashion yang sesuai dengan skenario yang dimainkan.

✓ **Pertempuran Bersejarah**

Para pemain airsoftgun dalam napak tilas Perang Dunia II, berperang sebagai Jerman, menjaga artileri tiruan. Perhatikan bahwa seragam para pemain sangat akurat dan berdasarkan sejarah PD II, dan SIG 552 yang digunakan juga tiruan. Permainan ersop dapat dilakukan dengan struktur dan atau kondisi yang dibuat menyerupai pertempuran bersejarah yang terkenal. Hal ini kadang kala disebut sebagai bentuk lain dari napak tilas sejarah, dalam variasi yang lebih modern. Ambil saja contoh pertempuran Pegasus Bridge, atau Battle of Mogadishu, Battle of the Bulge, atau dari Nusantara: Bandung Lautan Api, 6 jam di Jogja, dsb. Untuk era bersejarah seperti PD II, peralatan dan perlengkapan yang digunakan berdasarkan peraturan ketat untuk

akurasi sejarah; dalam hal ini, tiruan airsoft api yang digunakan harus seperti airsoft pada PD II, yaitu Thompson submachine gun, M1 Garand, M1 Carbine, M1911, Luger, StG44, MP40, MG42, MG34, Sten, Kar98, dsb¹¹.

Pendekatan sejarah untuk permainan ersop tergantung pada penyelenggara permainan. Terkadang pertempuran bersejarah hanya terinspirasi dari permainan skirmish biasa, atau beberapa pemain memang pelaku hobi napak tilas yang mencari cara lain untuk menyalurkan hobi sejarah dan napak tilasnya.

II.3 Modifikasi Permainan

Kelompok-kelompok pemain kadang menyertakan beberapa peraturan untuk memperkenalkan unsur-unsur taktis atau strategis dalam pertempuran:

- ✓ Petugas Kesehatan: pilih satu atau dua pemain sebagai petugas kesehatan untuk “menghidupkan” (respawn) teman satu kelompok yang tertembak BB, dengan hitungan waktu, atau tanda tertentu; daripada keluar dari area permainan;
- ✓ Ersop yang tertembak pemain dapat bertukar pada ersop kedua atau cadangan (sidearm) jika ersop utama mereka terkena BB;
- ✓ Batas Hidup Lagi buatlah batasan jumlah respawn bagi setiap pemain;
- ✓ Batas BB buatlah juga batasan jumlah BB yang dapat digunakan oleh setiap pemain atau kelompok atau permainan;
- ✓ Kekal pemain-pemain yang tidak dapat “mati” atau hanya mati dalam kondisi tertentu;
- ✓ Akhir Permainan penentuan cara atau tanda permainan berakhir (dengan waktu, misi, atau jumlah pemain).

Hidup Lagi (Respawn)

Menunggu satu putaran permainan selesai bukanlah hal yang menyenangkan bagi kebanyakan pemain, apalagi dalam permainan dengan durasi panjang, jadi aturan Hidup Lagi (respawn) dapat diterapkan. **Respawn** sering disebut juga **Zombie**. Seorang pemain

¹¹ Airsoftgun.com, 12 Januari 2009.

yang tereliminasi dapat kembali ke pos awal dan kemudian kembali ke area permainan setelah beberapa waktu. Bagaimanapun juga, bisa menjadi “pos zombie” di mana pos awal sudah dikepung musuh, sehingga pemain yang hidup lagi dapat dengan mudah mati lagi dengan segera

II.4 Berbagai Perlengkapan Pribadi yang Sesuai Standar

Walaupun airsoft merupakan aktifitas yang aman, namun resiko cedera tetap ada seperti layaknya aktifitas outdoor lainnya. Untuk itu setiap peserta harus selalu melindungi dirinya setiap saat dengan perlengkapan yang memadai. Beberapa perlengkapan yang digunakan oleh airsofter adalah :

a. Goggle atau pelindung mata (wajib)

Merupakan perlengkapan yang wajib dipakai pada saat wargame maupun saat berada di lokasi wargame. Gunakan goggle yang cukup kuat agar tidak pecah bila terkena tembakan. Hindari menggunakan sunglasses karena tidak dirancang untuk wargame.



Gambar 2.4 Goggle

(Sumber: <http://www.uncompany.com>)

b. Pakaian dan sepatu outdoor

Gunakan pakaian dan sepatu yang cocok untuk aktifitas outdoor. Pakaian dan sepatu yang tidak pas untuk kegiatan outdoor akan menyulitkan dalam bergerak, hingga yang paling bahaya adalah dapat mengakibatkan cedera,



Gambar 2.5 Pakaian dan Sepatu

(Sumber: <http://www.uncompany.com>)

c. Airsoft

Merupakan permainan dimana terjadi tembak menembak dengan *weapon airsoft*. Untuk itu beberapa memilih menggunakan pakaian dengan corak kamuflase ala militer agar tidak mudah tertembak. Bila anda tidak memilikinya, tidak menjadi masalah untuk menggunakan pakaian dengan corak lainnya hanya usahakan untuk tidak menggunakan warna mencolok,



Gambar 2.6 Pakaian kamuflase ala militer

(Sumber: <http://www.uncompany.com>)

d. Helm atau Balaclava

Helm digunakan untuk melindungi kepala dan telinga. Bila terasa berat bisa digunakan balaclava. Untuk permainan CQB diwajibkan menggunakan helm atau balaclava untuk menghindari peluru BB masuk ke lubang telinga,



Gambar 2.7 Helm atau Balaclava
(Sumber: <http://www.uncompany.com>)

- e. Glove, knee dan elbow pad, water canteen dll,



Gambar 2.8 Glove, knee, elbow pad, dan water canteen
(Sumber: <http://www.uncompany.com>)

- f. Untuk anda yang memiliki karakteristik kesehatan tertentu seperti alergi, asthma, dll agar selalu memastikan dalam kondisi terbaik pada saat mengikuti wargame (cek ke dokter terlebih dahulu) dan selalu membawa obat-obatan yang diperlukan (sumber: blast)¹².



Gambar 2.9 Perlengkapan medis
(Sumber: <http://www.uncompany.com>)

¹² Airsoftgun.com, 21 Mei 2008.

II.5 Jenis – Jenis Senjata

Dalam permainan ini, peralatan yang ada memiliki variasi yang sangat luas. Mulai dari senjata, hingga peralatan lainnya. Senjata itu pun memiliki variasi yang sangat luas dan memiliki baerbagai macam tipe. Tetapi juga digolongkan secara garis besar senjata dibagi menjadi 6 tipe yaitu :

➤ **Senapan Serbu (*Assault Rifle*)**

Merupakan senapan standart dalam militer, karena memiliki laras yang cukup panjang, sehingga bisa memiliki jarak tembak yang cukup jauh. Selain itu senapan serbu biasanya di desain untuk digunakan dalam segala medan.

Dalam permainan ini, senapan serbu memiliki ketentuan sebagai berikut:

Rata - rata panjang laras : 400 – 500 mm

Jarak tembak efektif : < 20 m

Rata – rata berat : 2,5 – 3 kg

Contoh SMG :



Gambar 2.10 Contoh Senapan Serbu, Ak – 47

(Sumber: AK47. (Januari 2010). <http://www.uncompany.com/ak47>)

➤ **Senapan mesin laras pendek (*Sub Machine Gun / SMG*)**

Merupakan adopsi dari Senapan Serbu, tetapi karena Senapan Serbu terlalu panjang, maka diciptakanlah SMG. Dengan jarak tembak yang menengah, tetapi memiliki

laras yang pendek, sehingga memudahkan pergerakan. Cocok untuk pertarungan jarak dekat (CQB) dan indor.

Dalam permainan ini, SMG memiliki ketentuan sebagai berikut:

Rata – rata panjang laras	: 200 – 400 mm
Jarak tembak efektif	: < 15 mm
Rata – rata berat	: 2,5 – 3 kg
Contoh SMG	:



Gambar 2.11 Contoh SMG, H&K MP – 51

(Sumber: MP5J. (Januari 2010). <http://www.uncompany.com/mp5j/>)

➤ **Sniper**

Merupakan senapan yang memiliki laras terpanjang diantara ke 5 tipe, karena sniper diciptakan untuk memiliki jarak tembak yang sangat jauh, dan memiliki tingkat akurasi yang sangat tinggi. Tetapi karena laras sniper yang sangat panjang ini, menyebabkan susahnya pergerakan, dan tidak cocok untuk indoor.

Dalam permainan ini, sniper memiliki ketentuan sebagai berikut:

Rata - rata panjang laras	: 500 – 650 mm
Jarak tembak efektif	: < 30 m
Rata – rata berat	: 4 – 12 kg

Contoh Sniper :



Gambar 2.12 Contoh Sniper H&K PSG – 1

(Sumber : PSG1. (Januari 2010). <http://www.uncompany.com/psg1/>)

➤ **Senapan Mesin (*Machine Gun*)**

Merupakan senapan mesin yang memiliki panjang laras yang bervariasi, senapan ini memiliki tingkat akurasi yang rendah tetapi memiliki reteng tembakan yang sangat tinggi, dan memiliki peluru dengan jumlah yang sangat tinggi, sehingga fungsi utamanya adalah untuk melindungi rekan. Tetapi senapan ini memiliki berat yang sangat besar, karena itu menghambat pergerakan. Tetapi cocok untuk di segala medan.

Dalam permainan ini, senapan mesin memiliki ketentuan sebagai berikut:

Rata - rata panjang laras : 400 – 550 mm

Jarak tembak efektif : < 20 m

Rata – rata berat : 5 – 12 kg

Contoh Senapan Mesin :



Gambar 2.13 Contoh Senapan Mesin, M – 60E3

(Sumber : M60E. (Januari 2010). <http://www.uncompany.com/m60e/>)

➤ **Pistol (*Hand Gun*)**

Merupakan senjata cadangan, laras yang sangat pendek memudahkan pergerakan. Jarak tembak yang rendah dan kapasitas peluru yang sangat sedikit menyebabkan senjata ini tidak bisa digunakan untuk senjata utama, melainkan cadangan saja. Tetapi karena laras yang sangat pendek, dan ringan pistol bisa sangat efektif dalam pertempuran jarak dekat.

Dalam permainan ini, pistol memiliki ketentuan sebagai berikut:

Rata - rata panjang laras : 80 – 120 mm

Jarak tembak efektif : < 10 m

Rata – rata berat : 0,6 – 1 kg

Contoh Pistol :



Gambar 2.14 Contoh Pistol, Baretta M92F

(Sumber : M92FC. (Januari 2010). <http://www.uncompany.com/m92fc/>)

Beberapa contoh Airsoft Gun berdasarkan Jenisnya

Beragam jenis replika airsoft gun tersedia di dunia. Ratusan jenis pistol atau revolver dan puluhan jenis senapan dibuat oleh beberapa fabrikasi dari Jepang, Korea, Taiwan atau Hongkong¹³.

➤ **Sniper Rifles**

- H&K PSG1
- H&K G3/SG1
- M82 Barret
- APS2
- M24
- dll

➤ **Assault Rifles**

- Colt M16-A1, A2
- Colt XM177E2
- Colt AR15
- Colt M4A1 Carbine/RIS
- AK47/47S
- Steyr AUG

¹³ Uncompany.com, 5 Januari 2010.

- 
- FAMAS
 - H&K G3/A3, A4
 - FN P90
 - Dll.
 - **Submachine Gun**
 - H&K MP5-A2, A3, A4, A5
 - Steyr TMP/SPP
 - UZI
 - M11 Ingram
 - Dll
 - **Machine Gun**
 - M60
 - FN M249 Minimi
 - MG42
 - Dll
 - **Handgun**
 - Colt 1911-A1, GM MKIV/70
 - Glock 17, 18C, 19, 23, 26, 34
 - Sig Sauer P226, P228, 2340
 - Smith & Wesson Sigma
 - Walther P99, PPK/S
 - Beretta M92FS, M9 Mil, M1932, Cougar
 - Strayer Voight SV Infinity
 - STI Edge, Eagle
 - Para Ordnance P14
 - Tokarev T-33
 - Dessert Eagle
 - Dll
 - **Shotgun**
 - Benelli M3 Super 90
 - SPAS 12

- Remington M700
- Mossberg
- Dll



Gambar 2.15 Contoh senjata Airsoft gun
(Sumber : M92FC. (Januari 2010). <http://www.uncompany.com>)

II.6 Strategi Dasar Dalam Permainan Airsoft Gun

Bagi sebagian penggemar permainan Airsoft, adakalanya bermain Airsoft Gun atas dasar kesenangan saja, tanpa dibarengi oleh taktik dan strategi Airsoft Gun ala militer dan itu sah-sah saja karena saya pun ketika bersama klub Airsoft melakukan skirmish airsoft kadang tujuannya hanya sekedar *having-fun* (tanpa melupakan *safety-first* tentunya) dan tidak di jejal dengan bermacam2 strategi dan Airsoft Battle Tactics yang bikin pusing. Akan tetapi apapun tujuan kita bermain Airsoft (*skirmish*), entah itu hanya sekedar kesenangan, melampiaskan kepenatan rutinitas sehari-hari atau ingin mempraktekan strategi milsim yang baik dan benar. Disadari atau tidak mungkin juga tanpa disadari kita telah menerapkan strategi dasar dalam permainan airsoft.

Strategi dasar ini bisa dibilang mencomot dari dunia militer, atau lebih tepatnya menyadur dari doktrin tempur-nya US Army. Jika diurutkan sesuai urutan logisnya dan merupakan proses yang sering dijalani adalah apa yang dikenal dengan “**The Four F’s**”

atau **FIND – FIX – FLANK – and FUCK! or FINISH THEM**. Katanya sih strategi dasar ini sudah dipraktekkan sejak jaman perang PD II dan sampai sekarang¹⁴.

II.6.1. Beberapa Strategi Dasar Dalam Permainan Airsoft Gun

✓ Find Them.

Karena sebelum bisa melakukan yg 3 terakhir, pemain harus mencari dulu posisi lawan. Dan yang pasti usahakan jadi pihak pertama yang melihat lawan. Artinya apa, **kuasai cara/metode untuk recon dan observasi** terhadap medan maupun kekuatan lawan, karena percuma juga kita berhasil melihat lawan tapi lawan telah “menelaah” kekuatan ataupun taktik kita. Salah satu caranya bisa dengan *cover* dan *concealment* untuk meminimalisir kita ketahuan atau mungkin dengan gerakan tipuan atau *decoy* dengan “mengorbankan” sebagian kecil dari team kita sehingga perhatian lawan teralihkan dari main force atau team utama kita.

Melihat “**duluan**” ini bisa juga diartikan menjadi “**paham duluan**“. Dari hasil recon atau observasi, selanjutnya kita harus paham, apa sih yang lagi dilakukan atau direncanakan oleh lawan? Kalau kita paham, baru kita bisa tentukan aksi apa yang harus kita siapikan atau jalankan. “Paham duluan” ini bisa dianalogikan dengan pernyataan : *“oooh, ngerti sekarang gw kondisi lawan.. mereka masih banyak pada kumpul di lokasi briefing, jauh dari objective... so kita mesti gerak lebih dulu nich dari lawan..”* atau mungkin *“wah.. dodol, semua titik dah dijagain lawan, coba kita pastiin titik mana yang paling lemah untuk diserbu duluan”*.

✓ Fix Them. Supaya Lawan Terpojok

Fix them ini maksudnya membuat lawan agar diam di tempat (tidak bisa bergerak kemana-mana). Biasanya, kalau tim kita dan lawan sudah saling berhadapan, secara reflek tentu akan saling cari perlindungan. Dalam

¹⁴ Airsoftgun.com, 5 Januari 2010.

keadaan terjepit seperti ini diharapkan musuh akan fokus ke kita dan berusaha melindungi dirinya dari serangan “biji-biji” kita dan pada akhirnya bisa mengelabui lawan agar mereka tidak tahu bahwa team kita yang lain akan atau sedang melakukan proses berikutnya yaitu Flank atau Flanking.

✓ **Flank Them.**

Ketika kita sudah berhadapan dengan musuh, menyerang dengan frontal tentunya jelas terlalu beresiko, kecuali *squad leader*-nya yakin dengan menyerang secara frontal kita dapat mengeliminasi musuh, Dengan melakukan flanking ini diharapkan kita menyerang ke arah sisi lemah pertahanan lawan dan lakukan serangan ke flank lawan oleh team/ teman yang lain. Tapi.. alihkan perhatian mereka, supaya team flanking kita terdeteksi oleh lawan. Sebaliknya, team flanking harus berusaha semaksimal mungkin jangan sampai ketahuan lawan. Walaupun terdeteksi lawan, terjadinya harus pada saat yg sangat terlambat bagi lawan utk bereaksi. Karena kunci sukses dari *flank attack*, adalah **KETIDAKSIAPAN LAWAN**.

✓ **FUCK them atau FINISH Them.**

Sudah jelas, esensi dari permainan airsoft ini adalah ELIMINASI semua musuh atau lawan kita dari arah sisi lemahnya tadi (*flank*). Jangan setengah-setengah dalam bereaksi, kalau ada kesempatan untuk menghabisi satu kompi lawan, segera habisin. Jangan biarkan lawan kabur atau konsolidasi untuk *counter attack*. Jangan puas dengan kemenangan sesaat incarlah kemenangan besar, kebanyakan pemain tidak terlalu mengarah ke MENANG atau KALAH ketika melakukan milsim airsoft ini, hanya saja ada kepuasan tersendiri jika kita dapat membuat lawan kocar-kacir dan scenario objective dapat kita dapatkan dengan strategi dan taktik yang terencana dengan baik¹⁵.

¹⁵ Airsoftgun.com, 5 Januari 2010.

Ilustrasi di atas bisa dikatakan strategi dasarnya saja dalam berberskirmish airsoft, dan dalam kenyataannya kadang bisa berbeda atau juga sama. Tapi satu hal yang pasti, bahwa untuk bisa menjalani itu semua dengan hasil memuaskan, kalau menurut *Kang TrueBlue* (Barets Team **tactical and scenario adviser**) ada banyak syaratnya. Salah satunya adalah:

- Kuasai skill individu
- Perkuat leadership & kerjasama tim.
- Terus berlatih dan belajar ketika melakukan skirmish
- Terus lah ulangi, ulangi dan ulangi.

Pemain tidak mengharuskan untuk cape-cape melakukan airsoft training ground, agar pemain bisa menikmati bermain simulasi militer dengan airsoft ini jika dibarengi oleh strategi, taktik dan komando yang jelas sehingga permainan ini menjadi lebih *fun* untuk di mainkan.

II.6.2. Beberapa Skenario Permainan

a. Total Eliminasi

Skenario ini dilakukan oleh dua tim airsoft atau lebih. Intinya dalam sekenarion ini, masing-masing tim saling serang, serbu dan melumpuhkan satu sama lainnya. Indikasi kemenangan terletak pada jumlah personel masing-masing tim. Total eliminasi dinyatakan habis manakala salah satu tim sudah dinyatakan habis personelnnya, akibat tertambak oleh lawan mainnya. Total eliminasi biasanya diterapkan pada tim-tim baru atau pemula.

b. Attach-Defense

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 makas 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. Bahkan bisa jadi pertempuran ini bisa disimulasikan dengan merebut markas atau bendera. Apabila markas sudah dikuasai oleh tim penyerangan, maka berakhir pertempuran.

c. **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 dikuasai oleh musuh, maka pertempuran dinyatakan berakhir.

d. **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 habis.

e. **Merebut Bendera**

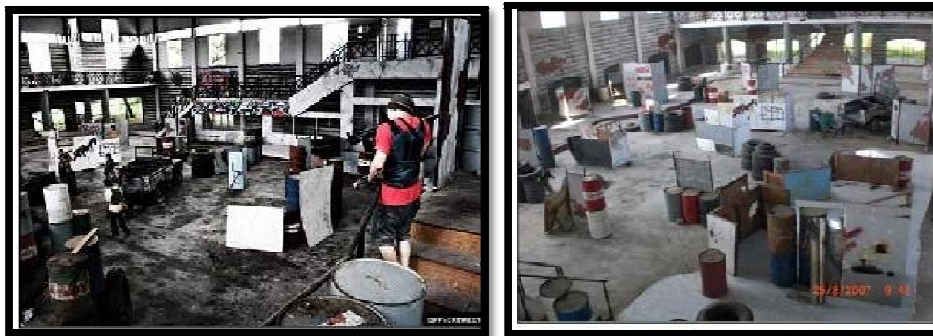
Skenario ini bisa dibilang misi pertempuran yang paling singkat. Dimana masing-masing tim bertugas mengambil bendera atau benda lain yang

diletakan di tengah-tengah medan pertempuran. Misi ini dinyatakan selesai manakala anggota dari salah satu tim berhasil merebut bendera¹⁶.

II.7 Pola Arena Permainan

II.7.1. Pola Arena Indoor

Arena indoor merupakan suatu arena yang berada di dalam ruangan (tertutup) dilengkapi dengan interior bangunan yang bertemakan arena peperangan.



Gambar 2.16 Arena Indoor
(Sumber : www.airsoftgun.com)

Pada arena ini terdapat area untuk penonton, oleh karena itu dalam mendisain arena ini harus memperhatikan keselamatan penonton agar tetap merasa aman dalam menyaksikan peperangan. Biasanya arena indoor dan outdoor digabungkan agar bisa mendapatkan banyak variasi permainan.

II.7.2. Pola Arena Outdoor

Arena outdoor merupakan suatu arena yang berada di luar ruangan dengan berbagai macam varian, seperti perang hutan, perang kota dan perang pantai sesuai dengan tema peperangan yang ingin diangkat.

¹⁶ Airsoftgun.com, 5 Januari 2010.



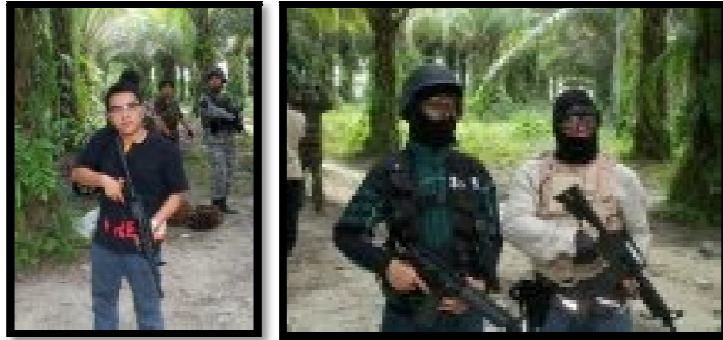
Gambar 2.17 Arena Outdoor

(Sumber : www.airsoftgun/pontianak.com)

II.8 Peraturan Dasar Pemakaian

- Tujuan kegiatan atau permainan adalah untuk kesenangan, tidak diperkenankan menggunakan kekerasan dalam permainan
- Tidak diperbolehkan membawa, menggunakan senjata api atau senjata lainnya yang bukan merupakan senjata airsoft gun didalam permainan
- Tidak diperbolehkan membawa senjata tajam (kecuali untuk memasak atau membuka lahan permainan dalam sebuah acara perkemahan atau *off-roud*)
- Peserta berumur dibawah 18 tahun wajib membawa surat izin dari Orang tua/wali
- Wajib menggunakan safety goggle, semua peserta permainan wajib menggunakan pelindung mata (klo kepengen buta gk pa2 gk pake goggle. hehehehehe) pelindung muka (*facemask*) pelindung tubuh (*body armour*) dan fps (*feed per secon*) yang diperbolehkan 400-450 saja
- Tidak boleh berlindung dibelakang pemain lain yang masih bermain bila sudah kena tembak atau Hit
- Kontak fisik antar pemain tidak diperbolehkan kecuali sentuhan ringan
- Peserta gamer yang kedapatan tidak mematuhi peraturan diatas berhak menerima teguran dari pemain lain jika tidak di indahkan, yang bersangkutan wajib dikeluarkan dari game atau keluar dari permainan¹⁷.

¹⁷ Airsoftgun.com, 5 Januari 2010.



Gambar 2.18 Pemain dengan perlengkapan keselamatan

(Sumber: <http://www.uncompany.com/m92fc/>)

II.9 Peraturan Lapangan

- Semua peserta wajib mendaftarkan diri dan membayar biaya acara (jika ada)
- Pahami dan ikuti aturan yang diberikan oleh Briefing officer, jika ada yang hal yang belum di pahami agar bertanya kepada briaing officer atau field marshal
- Memasuki arena atau Field harus tepat waktu dalam kelompok atau team, mulainya sebuah permainan dapat tertunda disebabkan salah seorang dari salah satu team tidak ada atau belum masuk
- Peserta harus bertanggungjawab jika ada luka/cedera atau kerusakan yang ditimbulkan selama dalam permainan

Peraturan Eliminasi

- *Direct Hit* pada semua anggota tubuh di kategorikan sebagai *kill*. (ada sebagian komunitas airsoft yang memberlakukan *direct hit* hanya di badan dan kepala saja, sementara daerah tangan dan kaki *not kill* alias tidak mati
- Peserta/Pemain yang kena tembak / *Hitt* harus mengkompirmasi dengan berteriak *Hit* dan mengangkat senjata tinggi-tinggi untuk menghindari tembakan dari pemain lain
- Pemain yang mengalami kerusakan taktis atau habis peluru boleh melanjutkan permainan dan boleh di bantu oleh teman 1 team¹⁸.

¹⁸ Airsoftgun.com, 5 Januari 2010.

II.10 Menjadi Seorang Medik Dalam Permainan Airsoft Gun

Menjadi seorang Medic dalam skirmish Airsoft memiliki objectives tersendiri yaitu untuk mensupport rekan anda agar dapat menyelesaikan objective tim dengan baik.



Gambar 2.19 Logo Medic Airsoft Gun

(Sumber: <http://www.uncompany.com/ak47>)

Apakah peran dan tugas seorang medic dalam permainan airsoft ini? Mungkin ini hanya *mindset* mendasar yang perlu ditekankan ketika menjadi seorang “penyelamat” dalam sebuah skenario skirmish airsoft .

- Satu hal yang pasti ketika kita berperan menjadi seorang medic, Airsoft yang kita bawa biasanya tak akan pernah menghabiskan 1 magazine BB pun, atau malah Airsoft tersebut terkadang ditinggalkan untuk memudahkan kita dalam melakukan pergerakan ketika mensupport rekan kita .
- Jangan berpikir untuk maju kedepan rekan kita, karena keberadaan seorang medic adalah nyawa bagi rekan kita.
- Jangan berpikir untuk dapat “**HIT**” musuh-musuh kita (kecuali jika keadaan amat sangat menguntungkan dan kesempatan untuk terbalik di “Hit” amatlah kecil)...
- Tidak terlalu berpikir untuk *flanking* yang mungkin akan membahayakan kita (Terlebih jika hanya hanya kita sendiri yang berperan sebagai Medic satu-satunya dalam tim) sekalipun adakalanya kita memiliki kesempatan besar untuk menghasilkan “HIT” melimpah, tetaplah Fokus pada *mission objective* tim serta *objective* kita sebagai seorang Medic.

Aplikasi dalam permainan Airsoft untuk Posisi Medic

- Perhatikan dan pastikan daerah tempat anda berdiri aman dari jarak pandang dan jarak tembak BB musuh. Jika korban berada ditengah-tengah area peperangan dimana BB rawan mendarat pada tubuh anda, maka usahakan untuk memindahkan korban dengan cara menepuk pundak korban untuk mengikuti anda ke tempat yang lebih aman (ini dilakukan jika rekan tim anda tidak berada dalam posisi strategis dan tidak terlalu membutuhkan respawn dengan tujuan tidak membahayakan anda) agar kemudian pemasangan penanda (Pita kuning atau plester penanda respawn) dapat dipasang dengan lebih aman tanpa khawatir anda juga akan menjadi sasaran BB musuh. Jika anda berpikir bahwa riskan untuk menolong korban apalagi korban tidak berada dalam posisi strategis yang membantu untuk menyelesaikan objektif maka *tunda atau batalkanlah*. Karena jika anda terlebih dahulu hit sebelum menolong korban maka setiap usaha anda akan sia-sia.



Gambar 2.20 Peran seorang medical

(Sumber : www.airsoftgun.com)

- Pada wargame, kita harus tahu kapan memutuskan untuk memberi pertolongan dari prioritas korban yang kita tolong, contoh : tim anda kehilangan seorang *machine gunner* dan seorang *recon*, sedangkan tim anda lebih membutuhkan machine gunner untuk memberikan covering fire dibanding recon karena recon dinilai telah melakukan tugasnya dengan baik sebelum di “Hit”, maka prioritaskan untuk merespawn machine gunner terlebih dahulu.

- Pada point ini, dalam wargame, posisi medic terhadap korban yang memanggil bantuan medis haruslah dicermati sebaliknya dari keadaan real. Jika korban yang merespon anda ternyata lebih jauh dari korban lain yang anda lihat, maka respawnlah terlebih dahulu **korban yang terdekat** sambil kemudian berusaha untuk mendekati korban yang merespon anda, namun tetap ingat untuk memastikan bukan anda yang sedang berada di cross hair musuh anda sebelum anda merespawn rekan anda.
- Pada point ini, anda diharapkan meminta bantuan dari rekan tim anda untuk membantu *covering fire* atau *decoy* yang berfungsi memuluskan pergerakan anda dengan cepat dan efisien menuju teman yang membutuhkan anda untuk di respawn. Terkadang untuk merespawn rekan yang terlebih dahulu “hit” dan dinilai memiliki posisi strategis untuk membantu menyelesaikan objective, janganlah sungkan untuk meminta rekan anda yang lain menjadi *martir/tumbal* agar anda dapat merespawn rekan yang dinilai lebih memiliki kapasitas untuk menyelesaikan objektif. Jika berhasil, janganlah lupa untuk tetap berusaha merespawn rekan anda yang menjadi martir sebelumnya tanpa mengurangi keawasan anda terhadap keadaan sekitar, serta tetap bergerak cepat, tepat, dan efisien
- Jika ada yang berteriak “**MEDIC!**”, pastikan itu bukan dari pihak musuh, setelah itu pastikan lagi dengan menanyakan dari tempat aman anda untuk memastikan posisi rekan yang membutuhkan anda sambil berpikir bagaimana rute aman yang akan anda tempuh tanpa ada resiko bagi anda terkena BB.
- Berpikirlah sebagai seorang Medic dimana Support anda terhadap rekan-rekan lah yang akan membantu tim untuk menyelesaikan misi dengan baik dan sempurna. Serahkan kemampuan menembak presisi pada seorang sniper.
- Serahkan kemampuan membaca ruang gerak musuh, mengirim informasi kembali, sambil memikirkan rute Flanking pada seorang *Recon*
- Serahkan pelaksanaan eksekusi pada *Team Leader* anda
- Serahkan kemampuan *covering fire* yang merata pada rekan *Fire Team* di team anda.
- Karena **ANDA DI POSISI MEDIC SEKARANG.!**

Kesabaran-Kecepatan menilai ruang dan waktu-Ketepatan ketika anda bergerak-serta Stamina Prima merupakan modal awal yang baik untuk menjadi Medic¹⁹.



¹⁹ Airsoftgun.com, 5 Januari 2010.