

Perancangan Interior Shop and Play Airsoftgun di Trawas dengan Konsep “*War of Iwojima*”

Eleazar Prawira Buana

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: monyednyasar@yahoo.com

Abstrak - “*Shop and Play Airsoft Gun*” di Trawas adalah salah satu tempat dimana kalangan orang mulai dari remaja hingga dewasa dapat meluangkan waktu mereka untuk berolah-raga serta memacu adrenalin mereka dalam ketegangan. Tempat ini membantu secara tidak langsung untuk mengajak para peserta turut berolah-raga dimana juga akan mengembangkan pola pikir mereka dengan menemukan strategi untuk mengalahkan tim lawan, namun “*Shop and Play Airsoftgun*” ini tidak hanya memacu untuk hidup sehat saja, melainkan untuk mengenalkan pada Indonesia bahwa airsoftgun itu adalah sebuah alat bermain dan bukan senjata untuk tindak kejahatan, dengan cara memberikan edukasi terhadap orang awam yang datang.

“*Shop and Play Airsoft Gun*” memiliki desain yang tematik, yaitu *World War II* sehingga kesan menarik pengunjung akan semakin besar. Namun karena permainan ini berbahaya bagi anak kecil, maka permainan ini dibatasi untuk mulai dari umur 17 ke atas, supaya tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

Kata kunci - Edukasi, Olah-raga, Hiburan, Mainan, Adrenalin

Abstract - “*Shop and Play Airsoft Gun*” in Trawas which is one of many place that people that still at teen or adult can spend their time for their daily sport or even stimulate their adrenaline. This place can also help them not only for daily sport, but this place can help them to think of a strategy to win their battle with another team, But “*Shop and Play Airsoft Gun*” not only to make our life healthy, but also to introduce to Indonesia that airsoft gun is a tool for play and sports, not for act of crime. Also with the education for new player that want to know about airsoft gun.

“*Shop and Play Airsoft Gun*” Have e thematic design, which are *World War II* so that its give many attraction to people to come. But because this game is dangerous for kids, this game must be limited to 17 years above, so that there is no harm and accident happened in the process of the game.

Key Words - Education, Sports, Entertainment, Toys, Adrenaline

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, banyak orang yang kurang mengerti dalam mengartikan arti permainan *airsoft gun*, dan bagaimana seharusnya *airsoft gun* di mainkan sehingga banyak penyalahgunaan yang membuat nama *airsoft gun* di indonesia ini kurang bagus. Apa itu Airsoft Gun? Airsoft Gun dalam bahasa indonesia adalah Senapan angin ringan, yang di buat semirip mungkin dengan senapan nyata. “...are not real guns, but are realistic BB firing replicas called airsoft.” (Beginners : Welcome to the world of airsoft), Redwolf Airsoft 1997 Airsoft Gun merupakan senapan dengan peluru “Ball Bullet” atau sering disebut “BB” oleh para airsofter, “BB” yang digunakan berbahan plastik berbeda dengan “BB” jaman dulu, yang masih menggunakan bahan metal.

Awal Mula Airsoft Gun Berawal dari Jepang pada tahun 1970-an “The history of “airsoft” originated in Japan during the mid-1970s”(Airsoftgun History By Ezine Article), karena keinginan untuk memiliki senjata yang menyerupai senapan nyata, namun berupa replika. Sehingga tidak melanggar hukum apabila ingin mengkoleksi senapan replika tersebut. “Airsoft was invented in Japan and describes pistols and rifles that look, feel, and operate exactly like real firearms”.

Apakah Airsoftgun Ilegal? Memiliki Airsoftgun bukan merupakan tindak pidana ataupun ilegal (Untuk beberapa negara) “Yes! Airsoft guns are legal in most countries without the need for a.

license, including the United States (except in a few States)” (Redwolf Airsoft). Namun terutama di negara Indonesia ini peraturan akan legal nya airsoftgun ini masih dipertanyakan kebenarannya, karena bentuknya.

yang menyerupai senapan asli ataupun dengan adanya penyalahgunaan terhadap airsoftgun itu sendiri. “*Apakah Memiliki Airsoftgun Adalah Tindak Pidana?*” (Anggara.org ,2010,4 feb)

Keseruan permainan yang juga berupa olah-raga rutinitas yang dapat dilakukan oleh kalangan mulai dari usia muda hingga usia tua. Permainan yang juga mengasah pola pikir untuk memilih strategi yang digunakan dalam bermain, untuk memperoleh kemenangan yang bagus. *Airsoft gun* biasanya dimainkan di dalam ruangan (*indoor*) atau sering juga di luar ruangan (*outdoor*). Permainan diluar ruangan kebanyakan dicari oleh para *airsofter* , namun tidak banyak perijinan di Jawa timur ini yang membolehkan untuk permainan luar ruangan.

Untuk membantu pemikiran masyarakat Indonesia dan juga memajukan bangsa Indonesia ini sehingga tidak terjadi penyalahgunaan terhadap *airsoft gun* lagi, maka perancangan “*Shop and Play Airsoft Gun*” ini diharapkan dapat mengubah pola pikir dan memajukan generasi *airsoft gun* di Indonesia. Selain itu untuk memperkenalkan *airsoft gun* kepada masyarakat awam yang belum mengerti makna dan fungsi sebenarnya dari *airsoft gun* dengan cara memberikan informasi serta cara bermain yang benar menggunakan *airsoft gun* itu sendiri, serta menyajikan hiburan yang menyenangkan dan menantang yang tidak dapat diperoleh di tempat lain.

II. URAIAN PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan yaitu pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data.

1) Tahap pengumpulan data dilakukan mulai dari studi lapangan, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Studi lapangan dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan untuk mengetahui kondisi dan

realita penerapan dari program ruang, sirkulasi, dan fasilitas - fasilitas yang ada pada sebuah Tempat bermain *Airsoftgun* Selain itu, wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber yang bersangkutan dan wawancara ini dapat bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat. Tahap studi pustaka dilakukan dengan mengamati data-data teori yang dapat digunakan sebagai landasan teori dalam objek perancangan seperti data literatur. Keseluruhan tahap pengolahan data, disimpulkan bahwa tempat bermain *Airsoftgun* di Trawas jarang ditemukan dan diketahui oleh masyarakat luas. Pada perancangan ini, perancang meneliti dan akan melakukan perancangan Desain terhadap tempat bermain *Airsoftgun* di Trawas.



Gambar 1. Tampak samping site plan.



Gambar 2. Suasana didalam ruang.

Pada tahap pengumpulan data, perancang membuat rumusan permasalahan dari hasil pencarian data, yakni:

- Bagaimana mendesain sebuah area tinggal seperti villa menjadi area public.
- Bagaimana mendesain interior yang memberikan hiburan yang akan membuat pengunjung tertarik.

2) Setelah memperoleh data, data yang telah terkumpul diolah dengan cara disortir, dan dilakukan tahap programming, skematik desain, dan pengembangan desain. Di dalam tahap programming terdapat berbagai macam proses yakni menentukan tujuan yang dimaksud dengan melihat kebutuhan desain dan mencari solusinya, mengumpulkan dan menganalisis fakta dari data-data wawancara, observasi, data tipologi dan hasil eksplorasi literatur. Di dalam tahap programming, diperhatikan dari segi fungsi dari perancangan yang ditinjau dari sisi pengguna, aktivitas dan pengaturan hubungan (relasi) antar pengunjungnya. Selain itu, diperhatikan juga segi bentuk, ekonomi dan waktu. Dari segi bentuk, direncanakan pengolahan bentuk di dalam desain yang terkait dengan tapak lingkungan dan kualitas estetis, ketahanan, dan material. Dari segi waktu, memperhatikan jangka waktu pembangunan dan ketahanan desain di masa lalu, masa kini, dan pertimbangan untuk masa depan. Dari keseluruhan tahap pengolahan data, perancang mencari solusi permasalahan yang telah dilakukan pada tahap pencarian dan pengumpulan data yaitu letak perpustakaan umum dipindahkan ke area tengah kota agar dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat luas. Dari proses pengolahan data, disimpulkan bahwa ruang lingkup perancangan yang akan diterapkan adalah area galeri, fasilitas tambahan seperti area cafe, area resepsionis sebagai area yang digunakan untuk memberikan informasi pengunjung dan pendaftaran anggota, area

menembak, area medis, area servis, area kantor, area merokok, area istirahat, area dapur, dan area menunggu.

3) Pada tahap analisis data, digunakan metode deskriptif dan komparatif. Metode deskriptif adalah mendeskripsikan semua data lapangan yang diperoleh, baik data pengguna (faktor demografi) maupun data bangunan (tapak, gaya bangunan, layout). Di dalam tahap ini, perancang melakukan analisis mulai dari analisis lokasi, dan prinsip peraturan-peraturan lainnya, analisis data pengguna, analisis pola aktivitas, dan analisis kebutuhan ruang. Sedangkan metode komparatif adalah membuat komparasi atau perbandingan antara data lapangan dan data tipologi, dengan kajian literatur. Pada perancangan ini, dilakukan tahap tipologi dengan membandingkan tempat bermain *Airsoftgun* di Kota Surabaya dengan *SS Airsoft-Atlanta* dan *Groundzero-Jakarta*. Membandingkan desain lokal dan desain internasional akan memudahkan perancang untuk berpikir memikirkan solusi yang lebih baik dan memiliki hasil desain perancangan yang baik.



Gambar 3. Tampak depan SS Airsoft, Atlanta



Gambar 4. Area briefing SS Airsoft, Atlanta

Fasilitas yang diberikan di SS airsoft ini adalah adanya area briefing dan tempat tunggu untuk memberikan bimbingan kepada pemain baru atau jalannya permainan. Selain itu ada galeri yang juga berfungsi sebagai area shopping senjata/unit yang dipamerkan. Disini pengunjung dapat bertanya kelebihan dan kekurangan dari masing-masing senjata dan kelengkapan. Lampu yang digunakan adalah lampu TL biasa dan lampu gantung. Untuk area bermain *indoor* menggunakan lampu gantung. Perabotan dan material interior yang dipakai cenderung warna natural seperti coklat dan beerbahan natural seperti kayu dan parket. Kelebihan tempat ini adalah fasilitas lengkap sehingga pengunjung merasa tempat ini sebagai *one stop shopping*.

Gambar 5. Galeri dan shop SS Airsoft, Atlanta



Pada tipologi 2, perancang membandingkan dengan tempat *Airsoftgun* Groundzero di Jakarta.



Gambar 6. Tampak depan groundzero, Jakarta



Gambar 7. Area tunggu groundzero, Jakarta



Gambar 8. Area Servis groundzero, Jakarta

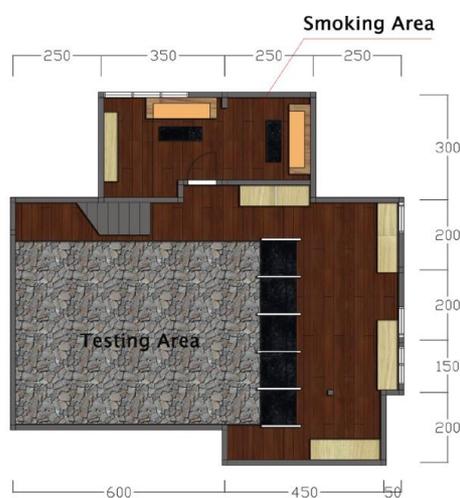
III. KONSEP DAN IMPLEMENTASI

Penerapan konsep yang dilakukan adalah untuk menjawab permasalahan yang ada adalah kurangnya fasilitas serta kebutuhan yang tidak memadai di Trawas, selain itu kurangnya informasi tentang airsoftgun pada orang awam yang memberikan kesan buruk terhadap kegunaan *airsoftgun* di Indonesia. Selain itu untuk memberikan kesan yang berbeda dan edukasi pada perang iwojima yang dialami oleh orang Jepang.

Pokok konsep yang diterapkan adalah perjalanan perang orang jepang melawan amerika , sehingga adanya perubahan temat/tematik di setiap bangunan, sehingga orang juga belajar kejadian yang terjadi di pulau iwo jima itu sendiri. Penggunaan material pun adalah penggunaan material natural, dan bersifat goa. Goa tersebut adalah tempat persembunyian orang jepang, lalu menuju ke padang rumput dimana tempat terakhir orang jepang mempertahankan pulau tersebut, di bagian terakhir akan ditunjukan bahwa area tersebut adalah area jepang yang ditonjolkan di bagian.



Gambar 10. Layout Office



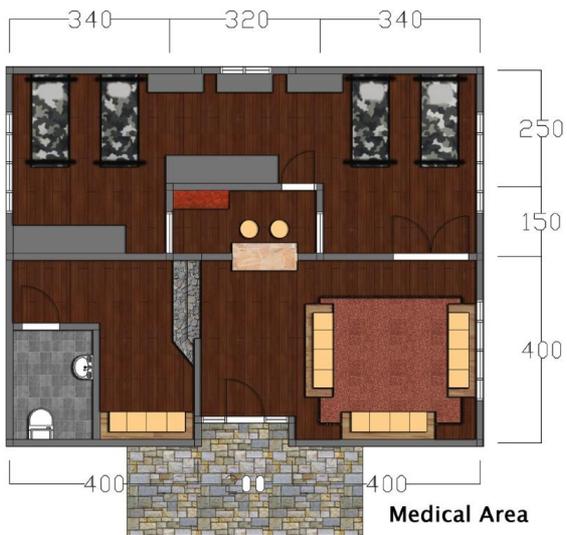
Gambar 11. Layout Shooting area



Gambar 9. Layout Galeri



Gambar 12. Layout rest area.



Gambar 13. Layout *medical area*



Gambar 16. Layout *café lt 1*



Gambar 14. Layout *service area*

1) *Area lobby*



Gambar 17. *Area lobby*



Gambar 15. Layout *café lt 2*

Area lobby merupakan area pertama yang di masuki oleh pengunjung yang datang, dan merupakan cerita awal orang amerika menjajah pulau orang jepang, dan semua itu berawal dari orang jepang melalui pantai menuju ke tempat pertahanan orang jepang.

2) Area Galeri



Gambar 18. Area galeri

Area galeri ini selain berfungsi sebagai galeri, juga berfungsi sebagai shop area, dimana pengunjung dapat membeli barang untuk bermain dengan lengkap. Serta memberikan informasi secara lengkap tentang sejarah iwo jima dan tentang airsoftgun, sehingga tidak terjadi salah paham.

3) Area Medis



Gambar 19. Area tunggu medis

Area medis terdiri dari 3 area , area tunggu, area kasir, dan area medis sendiri. Area tunggu dilengkapi dengan fasilitas kamar mandi agar orang yang menunggu dan pasien dapat memakai.



Gambar 20. Area tunggu medis 2

4) Area resting



Gambar 21. Area istirahat

5) Area office



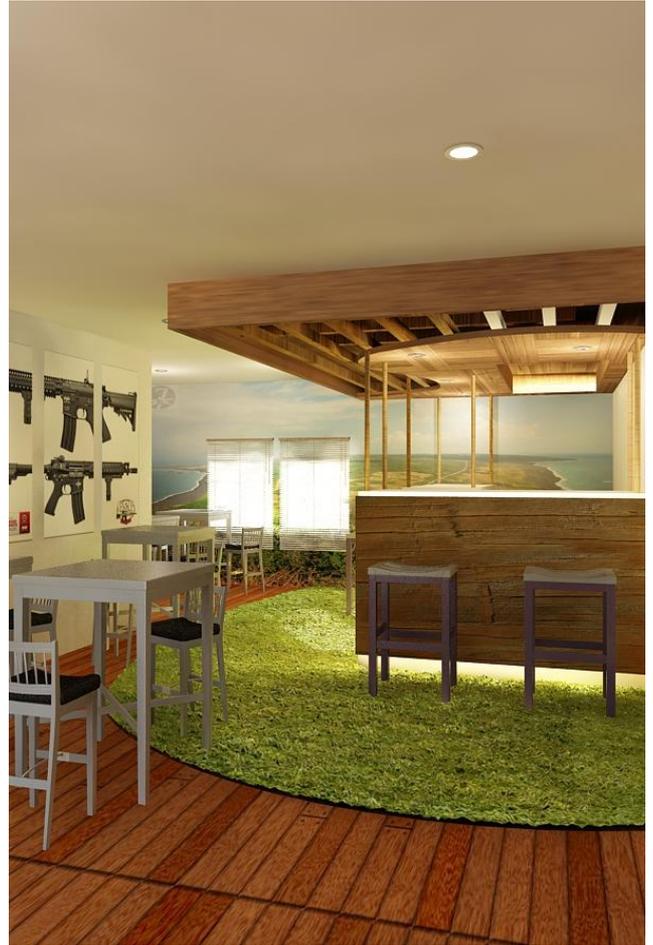
Gambar 22. Area office

6) Area Café Lt.1



Gambar 23. Area Café Lt 1

7) Area Café Lt.2



Gambar 23. Area Café Lt.2

IV. KESIMPULAN

Perancangan Untuk menarik para wisatawan tidak hanya memanfaatkan keindahan alam saja, namun juga menggunakan ciri khas dari pulau iwo jima yang memiliki daya tarik untuk diketahui, sehingga orang yang datang tidak hanya rilex namun juga mendapatkan pengalaman baru. Dengan adanya perancangan ini memberikan pelestarian lingkungan serta sejarah perang Jepang yang tidak banyak orang tahu, dalam satu sisi memberikan edukasi tentang airsoftgun. Dengan suasana yang berbeda tiap bangunan, menjadikan tempat airsoftgun ini satu-satunya yang memiliki kesan goa di pulau iwo jima dan perjalanan orang jepang serta peran nya didalam perang tersebut. Dengan ini diharapkan bahwa dapat memajukan dunia airsoftgun serta pendapatan negara nantinya.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

DAFTAR PUSTAKA

1. (Beginners : Welcome to the world of airsoft), Redwolf Airsoft 1997 Airsoft Gun
2. www.Anggara.org ,2010,4 feb “apakah airsoft itu ilegal?”
3. ” *The history of "airsoft" originated in Japan during the mid-1970s*”(Airsoftgun History By Ezine Article)
4. Internet