

Aplikasi Konsep Contemporer Pada Pusat Informasi Airsoft Gun

Antonius Daniswara, dan S.P. Honggowidjaja
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: danis_me17@yahoo.com ; sphongwi@peter.petra.ac.id

Abstrak — Perancangan ini di lakukan untuk menambah kegiatan masyarakat dalam berolah raga khususnya untuk kaum remaja, perancangan ini juga memperkenalkan olah raga baru bagi masyarakat, yaitu olah raga *airsoft gun*. Perancangan ini tidak hanya mengajak masyarakat untuk berolah raga tetapi juga memberikan informasi tentang *airsoft gun*.

Perancangan ini menggunakan fungsi ruang agar masyarakat yang berkunjung dapat mendapatkan informasi dengan jelas dan tempat baru untuk berolah raga yang menarik. Dengan menampilkan koleksi benda dan keterangannya, serta didukung dengan suasana interior yang menarik.

Kata kunci : Pusat informasi, Airsoft gun, Olah raga

Abstract ---The design is made to increase community activities in sport, especially for the teenagers, this design also to introduces a new sport to community, the sport of *airsoft gun*. This design not only invites community to exercise but also to provide information of *airsoft gun*.

This design uses the function space so that people can visit to get information clearly and a new place for an interentingly exercise, by displaying a collection of objects and their descriptions, and supported by an attractive interior atmosphere.

Keyword: Information Center, Airsoft gun, Sport

I. LATAR BELAKANG

Semakin berkembangnya zaman, Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat, terutama dalam olahraga. Kebanyakan masyarakat di area perkotaan menginginkan tempat yang bebas untuk melakukan olahraga. Sebagai contoh, membuka peresmian *car free day* untuk beberapa jam saja, agar masyarakat dapat bebas untuk berolahraga, misalnya bersepeda santai bersama keluarga atau teman, bersepeda roda dan dapat jogging maupun berjalan santai. Tidak hanya saat *car free day* saja sebagai tempat melakukan kegiatan berolahraga. Banyak tempat aktivitas alternatif yang menarik dan menyenangkan, salah satunya dengan berolahraga sambil mendapat pengetahuan serta dapat menghilangkan penat setelah beraktifitas. Contoh olahraga yang menyenangkan adalah peperangan dalam team dengan

menggunakan senjata replika yang mempunyai nama lain *airsoft gun*.

Permainan *airsoft gun* sudah lama dikenal diberbagai negara. Namun di Indonesia masih sedikit yang mengenal permainan *airsoft gun* ini. Hal ini dikarenakan kurangnya tempat untuk bermain *airsoft gun*, karena lahan yang dibutuhkan untuk permainan ini cukup luas. Apabila ada tempat untuk bermain, kebanyakan tempat yang tersedia lokasinya relatif kecil dan fasilitasnya kurang lengkap. Permainan *airsoft gun* diperkenalkan kepada masyarakat agar masyarakat dapat melatih *teamwork* dan dapat mengasah *skill* dalam *battle arena*, sekaligus dapat menjadi kegiatan baru dalam berolahraga yang menantang adrenalin.

Penggemar permainan *airsoft gun* rata-rata adalah anak muda yang biasanya memiliki rasa ingin tahu yang besar dan menyukai permainan olahraga yang menantang adrenalin. Pada permainan *airsoft gun* tidak memandang *gender*, sehingga permainan *airsoft gun* dapat dimainkan oleh kaum laki-laki maupun perempuan.

Untuk mewedahi masyarakat dalam menyalurkan hobi *airsoft gun*, muncul ide untuk merancang sebuah wadah yang dapat menjadi tempat untuk menyalurkan hobi dan sebagai tempat pengetahuan. Dimana masyarakat tidak hanya sekedar bermain *airsoft gun* saja, tetapi juga dapat mengetahui sejarah *airsoft gun*, cara pembuatan, cara pemakaian, cara perawatan, macam-macam jenis senjata, tata cara bermain, dan berbagai macam yang berhubungan dengan *airsoft gun* dan pengunjung dapat menikmati Interior Pusat Informasi *Airsoft gun* tersebut.

II. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana merancang secara efisien dan efektif area publik space pusat informasi *airsoft gun* yang disukai oleh masyarakat?
2. Bagaimana menciptakan perancangan interior pusat informasi yang dapat berguna sebagai pusat informasi, edukasi, dan juga penyaluran hobi?
3. Bagaimana merancang interior pusat informasi *airsoft gun* yang dapat menarik perhatian pengunjung?
4. Bagaimana merancang interior pusat informasi *airsoft gun* yang mampu memberikan fungsi, kenyamanan, dan estetika sesuai dengan aktifitas dan fasilitas yang ada?

III. METODOLOGI PERANCANGAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh praktikan dalam Perancangan Interior Pusat Informasi *Airsoft Gun* di Surabaya adalah :

1. Metode pengumpulan data

- Studi pustaka, yaitu dengan melakukan riset di perpustakaan untuk mendapatkan data sebagai landasan teori. Studi pustaka juga dilakukan melalui media internet, literatur, majalah.
- Studi lapangan, yaitu dengan melakukan kunjungan ke tempat penjualan produk *airsoft gun*, dan kunjungan ke lokasi yang akan dirancang. Metode yang digunakan ketika melakukan studi lapangan, mengamati lokasi yang sebenarnya dengan mengamati langsung objek yang diteliti dan melakukan pemotretan.

Kunjungan lapangan dilakukan untuk mengetahui kondisi dan realita penerapan dari program ruang sirkulasi, dan fasilitas apa saja yang diperlukan untuk menunjang perancangan.

2. Metode pengolahan data

Data yang telah diperoleh dari observasi, lalu data tersebut dipilah sesuai data yang diperlukan dan berhubungan dengan obyek perancangan diambil. Data-data yang berhubungan telah dipilih lalu diteliti dan melihat dalam perancangan tanpa mengabaikan data literatur yang ada, sehingga data yang telah diolah mendapatkan data yang akurat dan dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam perancangan.

3. Metode analisis data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode komparatif. Metode komparatif adalah metode yang dilakukan dengan cara membandingkan data lapangan dengan data literatur, kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Data-data yang telah terkumpul dianalisa, untuk dicari kelebihan dan kekurangan dari data-data tersebut, kemudian diperoleh suatu kesimpulan yang bermanfaat bagi proses perancangan.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Ide dasar dari perancangan pusat informasi ini yaitu fungsi ruang. Perancangan ini mengacu pada fungsi ruang pameran pusat informasi agar para pengunjung dapat menikmati barang yang dipamerkan sesuai pada fungsinya. Konsep yang diambil pada perancangan ini adalah "*War Never End*" yang berarti peperangan itu tak pernah selesai.

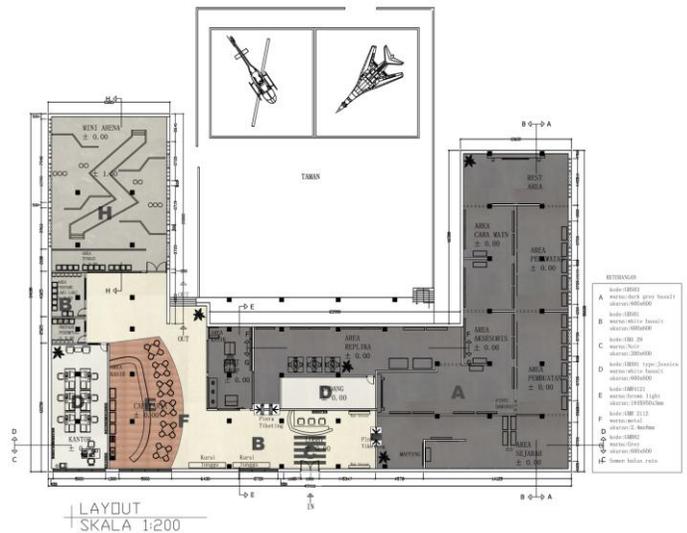
Konsep tersebut diambil karena pada kehidupan sehari-hari masih adanya pertengkaran dan tidak pernah bisa selesai, tetapi pada pengaplikasiannya bukan untuk kekerasan melainkan

untuk melatih skill dan olah raga menggunakan senjata replika dengan arena yang sudah disediakan. Pengaplikasian lain dari konsep tersebut terhadap perancangan ini agar orang tidak bosan untuk mengunjungi pusat informasi *airsoft gun*. Dan style yang dipakai adalah *contemporer* yang disesuaikan dengan jaman sekarang.

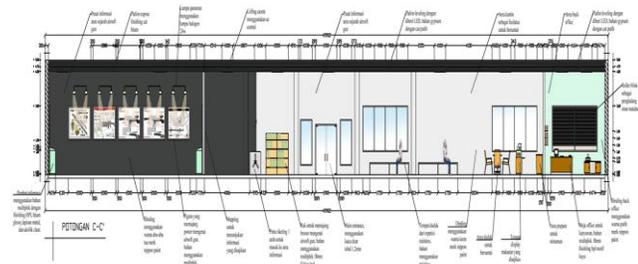
Fungsi dan fasilitas dari perancangan ini ditujukan agar masyarakat dapat mengetahui dan mencoba bermain menggunakan senjata replika dengan peluru plastik serta bertanding dalam grup, serta dapat mengasah kemampuan menggunakan senjata replika. Apabila pengunjung tidak ingin bermain, pengunjung dapat melihat-lihat pusat informasi dari senjata replika tersebut mulai dari sejarah hingga replika senjatanya

Karakter ruang yang akan dirancang menggunakan karakter penataan linier, sesuai dengan konsep perancangan yakni dinamis, dimana para pengunjung dapat bergerak sesuai dengan arah ruangan yang dituju. Penataan ini dibuat asimetri, namun tetap berimbang antara bagian kiri dan kanan sehingga secara keseluruhan komposisi pada layout dapat terlihat seimbang. Gaya atau *style* yang digunakan adalah *contemporer*. Suasana ruang yang akan dirancang memberi kesan menarik banyak perhatian pengunjung.

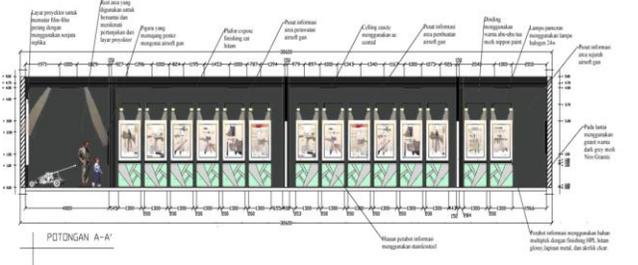
V. HASIL DAN PEMBAHASAN



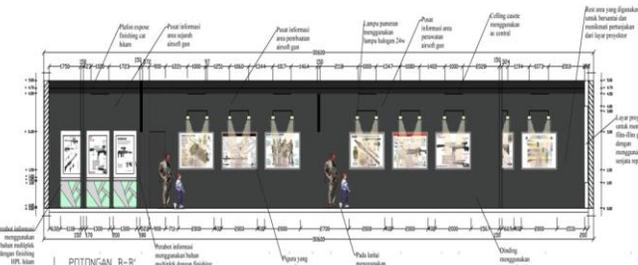
Gambar 1. *Layout*



Gambar 2. Potongan A-A'



Gambar 3. Potongan B-B'



Gambar 4. Potongan C-C'



Gambar 5. Potongan D-D'



Gambar 6. Area Lobby

-Area lobby digunakan untuk mendaftarkan dan mengarahkan pengunjung untuk menikmati fasilitas yang disediakan. Apabila pengunjung ingin masuk menuju area informasi pengunjung dapat membeli tiket terlebih dahulu di resepsionis.



Gambar 7. Area Informasi

- Area informasi ini menyediakan berbagai informasi mengenai *airsoft gun* mulai dari sejarah *airsoft gun*, cara pembuatan, cara perawatan, cara penggunaan, berbagai macam aksesoris yang digunakan serta area replikan yang menunjukkan ada berbagai macam jenis senjata mulai dari ukuran kecil hingga besar.



Gambar 8. Area Informasi



Gambar 9. Area Replika senjata

- Pada area ini pengunjung disajikan dengan berbagai macam jenis senjata yang digunakan untuk bermain *airsoft gun*. Dengan didukung senjata bentuk aslinya pengunjung akan lebih mudah dalam memahami informasi yang disajikan.



Gambar 10. Area Kantin

- Area kantin disediakan untuk memfasilitasi pengunjung agar pengunjung dapat melepas lelah dan bersantai setelah lelah mengunjungi area informasi maupun setelah mencoba bermain di mini arena yang disediakan.



Gambar 11. Area Gift Shop

- Area *gift shop* disediakan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dalam membeli pernak-pernik dan replika *airsoft gun* serta aksesoris yang digunakan untuk bermain *airsoft gun*



Gambar 15. Area Kantor

- Area kantor digunakan untuk kerja pegawai dalam mengelola pusat informasi beserta fasilitas yang lainnya. Di kantor ini juga yang bertugas untuk mengurus kebutuhan area informasi yang diperlukan.



GAMBAR 12. AREA MINI ARENA

- Area bermain ini disediakan untuk memfasilitasi pengunjung untuk mencoba bermain berperang dalam team dengan menggunakan senjata replika, serta dapat melatih strategi serta kekompakan dalam team.

V. KESIMPULAN

Pusat informasi *airsoft gun* di Malang dirancang untuk memperkenalkan kepada masyarakat di Indonesia terutama kota Malang dan sekitarnya, bahwa permainan *airsoft gun* adalah permainan yang menyenangkan dan menantang adrenalin. Sebagian masyarakat tidak mengetahui tentang permainan ini dan bagaimana cara penggunaan permainan ini dengan baik dan benar.

Perancangan Interior Pusat Informasi *Airsoft Gun* mengungkap konsep kontemporer yang sesuai dengan style jaman sekarang, fasilitas-fasilitas yang dirancang untuk pusat informasi dibuat lebih fokus terhadap informasi agar masyarakat dapat mengenal permainan ini.

Jadi perancangan Pusat Informasi *Airsoft gun* ini di maksudkan sebagai pusat informasi, pusat edukasi, dan pengetahuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan kepada para pengunjung mengenai *airsoft gun*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.D Mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing (Bapak S.P. Honggowidjaja, M.Sc.Arch dan Ibu Purnama Esa Dora, S.sn.M.Sc.) yang telah memberikan banyak masukan dalam proses penulisan jurnal ini. Selain itu ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Suasannya*. Jakarta: Erlangga, 1985.
- [2]. Laksmiwati, Triandi. *Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior*. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998.
- [3]. Panero, Julius dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga, 1979.