

## ARENA AIRSOFT GUN DI KABUPATEN TANAH LAUT

**Hasby Asshidiqi**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[1610812210009@mhs.ulm.ac.id](mailto:1610812210009@mhs.ulm.ac.id)

**Irwan Yudha Hadinata**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[irwan.yudha@ulm.ac.id](mailto:irwan.yudha@ulm.ac.id)

### ABSTRAK

Kecamatan Pelaihari adalah salah satu kecamatan di Kabupaten Tanah Laut yang merupakan pusat pemerintahan dan perkantoran untuk pemerintahan daerah. Kecamatan Pelaihari merupakan kecamatan yang paling berkembang di Kabupaten Tanah Laut. Sektor wisata di Kecamatan Pelaihari berkembang sangat baik, masyarakat luar Pelaihari menjadikan Pelaihari sebagai tujuan wisata ketika hari libur atau akhir pekan. *Airsoft gun* adalah replika senjata api yang sekarang digunakan sebagai alat olahraga. Penghobi *airsoft gun* merealisasikan medan perang dengan beradu tembak antar tim. Beradu strategi atau sekedar memacu adrenalin merupakan tujuan dari permainan *airsoft gun*. *Airsoft gun* saat ini telah menjadi olahraga rekreasi yang artinya *airsoft gun* dapat dijadikan sebagai tujuan destinasi wisata. Meski tergolong sebagai olahraga ekstrim *airsoft gun* bisa menjadi destinasi wisata yang ramah keluarga jika dilengkapi dengan fasilitas yang baik dan menggunakan skenario yang tepat.

**Kata kunci** : arena, *airsoft gun*, wisata

### ABSTRACT

*Pelaihari sub-district is one of the sub-districts in Tanah Laut Regency which is the center of government and offices for the regional government. Pelaihari sub-district is the most developed sub-district in Tanah Laut Regency. The tourism sector in Pelaihari District is very well developed, people outside Pelaihari make Pelaihari a tourist destination during holidays or weekends. Airsoft guns are replicas of firearms that are now used as sports equipment. Airsoft gun hobbyists realize the battlefield by shooting between teams. Strategizing or just getting an adrenaline rush is the goal of the airsoft gun game. Airsoft gun has now become a recreational sport which means that airsoft gun can be used as a tourist destination. Although classified as an extreme sport, airsoft gun can be a family-friendly tourist destination if it is equipped with good facilities and uses the right scenario.*

**Keywords**: arena, *airsoft gun*, tourism

## PENDAHULUAN

*Airsoft gun* adalah mainan atau replika senjata api. Para penghobi atau komunitas *airsoft gun* menyebut tembakan atau mainan *airsoft gun* dengan sebutan unit. *Airsoft gun* terbuat dari bahan plastik *akrilonitril butadiena stiren* atau disingkat ABS. Bentuk *airsoft gun* sangat mirip dengan yang asli namun perbedaannya ada di ukuran. Biasanya ukuran *airsoftgun* sedikit lebih kecil dan sering terlihat sama. Mekanisme yang digunakan *airsoft gun* adalah dorongan angin untuk menembakkan peluru. Dorongan angin dihasilkan dari piston yang didorong dengan pegas atau mesin. Peluru yang digunakan untuk *airsoft gun* disebut *baby bullet* atau disingkat BB.

*Airsoft gun* merupakan olahraga yang ekstrim karena tembakan BB dapat melukai tubuh pemain. Pada umumnya *airsoft gun* dimainkan oleh orang dewasa dengan usia mulai dari 18 tahun. Namun ada juga anak-anak di bawah usia 18 tahun yang bermain namun dengan bimbingan dan pengawasan orang dewasa.

Dalam pelaksanaan permainan semua pemain diwajibkan menggunakan *safety gear* selama berada di arena atau lapangan. *Safety gear* utama yang harus digunakan dalam *safety glass* atau *goggles* untuk melindungi area mata yang merupakan bagian paling vital. *Safety gear* kedua yang harus digunakan adalah sepatu untuk melindungi kaki karena banyak benda berbahaya yang dapat melukai seperti duri atau paku. Perlengkapan lain seperti helm, topi dan rompi dapat menyesuaikan kenyamanan atau keinginan pemain.

Permainan *airsoft gun* dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Dapat

dimainkan secara tim dan perorangan. Jenis permainan atau skenario (cara memenangkan permainan) dipilih sesuai kesepakatan atau sesuai peraturan penyelenggara jika kompetisi. Permainan *airsoft gun* mempresentasikan medan perang yang sebenarnya. Contoh perang di hutan, perkotaan dan penyerbuan markas.

Permainan *airsoft gun* akan dinyatakan selesai jika salah satu tim seluruh anggotanya terkena tembakan atau *hit* (istilah pemain *airsoft* yang terkena tembakan). Permainan juga selesai jika salah satu tim berhasil menyelesaikan misi yang telah ditentukan. Contoh misi atau skenario yang digunakan adalah menguasai markas atau menyelamatkan sandera. Apapun misi atau skenario yang dimainkan semua tetap menggunakan strategi. Setiap tim atau pemain harus melihat situasi dan kondisi secara menyeluruh mulai dari lapangan, posisi tim lawan dan kawan hingga unit *airsoftgun* yang digunakan.

Saat ini permainan *airsoftgun* telah menjadi salah satu olahraga rekreasi. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan untuk mendapat kesenangan. Dengan menjadi olahraga rekreasi maka *airsoft gun* dapat dibuka untuk umum pada masyarakat luas, tidak hanya para penghobinya saja.

Di bidang olahraga rekreasi, *airsoft gun* saat ini belum berkembang termasuk di Kalimantan Selatan di kabupaten Tanah Laut. Masyarakat melihat *airsoft gun* hanya dimainkan oleh penghobinya saja. Penyebabnya adalah masyarakat berpikir *airsoft gun* merupakan olahraga atau hobi yang mahal sehingga enggan untuk bergabung. Alasan yang lainnya adalah tidak ada lapangan terbuka untuk masyarakat umum.

Ada satu komunitas airsoft gun di tanah laut tepatnya di kecamatan pelaihari, yaitu Black Boys Scout Pelaihari (BBS Pelaihari). BBS Pelaihari merupakan komunitas airsoft gun pertama di Kalimantan dan termasuk yang tertua di Indonesia. Dibentuk pada tahun 2011, saat ini beranggotakan kurang lebih 25 orang aktif. BBS melaksanakan permainan airsoft gun atau sering disebut Sunday Skirmish (Sukir) sekali dalam seminggu. Dalam kegiatan BBS Pelaihari dinaungi langsung oleh Kepolisian Resor atau Polres Tanah Laut. Di dalam grup terdapat anggota polres yang mengawasi dan jika ada kegiatan besar atau gabungan dengan komunitas lain diwajibkan membuat surat izin kepada pihak polres tanah laut.



Gambar 1 Kegiatan bermain bersama komunitas Banjarmasin dan Banjarbaru di Pelaihari  
Sumber: Penulis

Kondisi geografis kabupaten Tanah Laut adalah area hijau atau hutan dan area biru atau perairan. Kondisi geografis ini menyebabkan tempat bermain yang banyak digunakan adalah arena *woodland* atau hutan. Dalam pelaksanaan permainannya, di arena jenis *woodland* permainan cenderung berlangsung lama karena para pemain lebih banyak bersembunyi, mengintai dan menyergap. Kekurangan dari arena hutan adalah keamanannya. Di hutan terdapat banyak hewan yang dapat membahayakan pemain seperti ular. Serta tanaman yang mungkin berbahaya seperti rotan atau sawit karena berduri. Dari segi permainan, orang akan mudah bosan karena harus bersembunyi dan menunggu terlalu lama.

## PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, permasalahan arsitektural Arena *Airsoft gun* di Tanah Laut adalah “Bagaimana rancangan arena yang menantang untuk pemain *airsoft gun* dan menarik masyarakat untuk menonton dan bermain *airsoft gun*”.

Masalah yang sering dirasakan oleh pemain *airsoft gun* adalah bosan. Rasa bosan yang dirasakan adalah masalah yang dapat diselesaikan dengan memberikan pengalaman baru pada pemain. Pengalaman baru tersebut dirangsang dengan arena dan skenario bertema sejarah. Dalam perancangan terhadap Arena *Airsoft gun* di Tanah Laut, metode yang digunakan adalah konsep *historical setting*. *Historical setting* yang diterapkan pada arena akan memberikan suasana permainan seperti perang di masa penjajahan. Skenario yang akan dimainkan juga akan berhubungan dengan sejarah perang. Dengan konsep sejarah permainan airsoft gun akan menjadi sebuah permainan reka ulang sejarah.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Arsitektur

Saat ini *airsoft gun* telah ditetapkan sebagai olahraga rekreasi. Menurut [Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005](#), Olahraga Rekreasi adalah Olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Dengan tergolongnya *airsoft gun* sebagai olahraga rekreasi maka masyarakat umum akan menjadi peminat atau pemain *airsoft gun*. Masyarakat umum yang bermain *airsoft gun* umumnya tidak mengetahui bagaimana permainan *airsoft gun* selain

beradu tembak, serta bahaya permainan *airsoft gun*. Di dalam permainan *airsoft gun* dibutuhkan strategi dan konsentrasi layaknya olahraga lainnya. Dari keempat jenis arena yang paling aman dibuka untuk umum adalah arena CQB dan tembak reaksi. Seleksi arena mengacu pada masalah arsitektural yaitu keamanan dan kenyamanan masyarakat umum. Dari segi permainan juga tepat karena kedua arena ini adalah arena yang beradu tembak secara cepat. Ini sesuai dengan pemikiran masyarakat yang berpikir permainan *airsoft gun* adalah permainan tembak tembakan.

## B. Tinjauan Objek

### 1. *Airsoft gun*

Menurut UU no peraturan kepolisian negara republik indonesia nomor 5 tahun 2018 tentang pengawasan dan pengendalian replika senjata jenis *airsoft gun* dan *paintball*, *airsoft gun* adalah benda yang bentuk, sistem kerja dan/atau fungsinya menyerupai senjata api yang terbuat dari bahan plastik atau logam atau campuran bahan plastik dan logam yang dapat melontarkan *Ball bullet* dengan menggunakan tenaga tekanan udara yang dihasilkan dengan mekanisme gas bertekanan rendah atau pegas yang digerakkan oleh tenaga manusia atau motor listrik dengan kekuatan lontar peluru paling jauh 2 (dua) joule. Jenis jenis *airsoft gun* :

#### 1. Spring

*Spring* artinya per atau pegas. Seperti namanya tembakan ini menggunakan tenaga per atau pegas sebagai pelontar pelurunya. Digunakan secara manual tanpa baterai sehingga pengguna harus melakukan kokang setiap akan menembak. Harga paling murah diantara semua jenis *airsoft gun* yaitu mulai tiga puluh ribu rupiah hingga lima ratus ribu rupiah.

#### 2. AEG

*Automatic electric guns* adalah jenis tembakan yang dapat menembak secara otomatis seperti senjata asli dengan menggunakan energy listrik dari baterai untuk menggerakkan piston. Tipe aeg memiliki jenis kedua yang disebut *low*

*power electric power guns (LPEG)*. Versi murah dari aeg dengan daya yang lebih rendah. Tembakan ini menggunakan peluru *ball bullet*. Memiliki kekuatan tembak yang besar dan jarak yang jauh. Harga tembakan jenis ini cukup tinggi mulai dua juta rupiah hingga puluhan juta tergantung model dari tembakannya. Kepemilikan tembakan jenis ini butuh izin resmi dari Kepolisian Daerah karena tembakan ini berbahaya dan biasa digunakan untuk perlindungan diri.

#### 3. GBB

*Gas Blowback Airsoft gun* (GBB) merupakan mainan replika yang paling mahal dengan harga mulai dari sepuluh hingga puluhan juta. Mekanisme yang digunakan otomatis dengan sumber energi gas untuk menggerakkan piston. Mainan jenis ini adalah mainan yang paling mirip dengan senjata aslinya karena memiliki kemiripan dengan senjata asli seperti dorongan ke tubuh ketika mainan digunakan. Mainan jenis membutuhkan izin resmi dari Kepolisian Daerah sama seperti aeg karena kekuatan tembaknya yang besar dan biasa digunakan untuk perlindungan diri.

#### 4. WGB

*Water gel gun* (WGB) adalah mainan *airsoft gun* yang menggunakan mekanisme otomatis dengan sumber energi baterai dan menggunakan peluru berupa bola jel. WGG dijual dengan harga dibawah AEG dan di atas spring sekitar satu juta hingga sepuluh juta. Memiliki kekuatan atau daya tembak yang lebih rendah dari AEG.

#### 5. *Paintball*

*Paintball* adalah mainan *airsoft gun* dengan mekanisme otomatis dengan energi baterai dan gas. Perbedaannya adalah menggunakan peluru berupa peluru cat. *Paintball* tidak menyerupai senjata asli. Memiliki bentuk seperti pistol air dan tabung di atasnya sebagai tempat peluru. Dalam permainan pemain *paintball* dapat dengan mudah mengetahui lawannya terkena tembak atau tidak karena peluru cat berbahan gelatin yang akan pecah ketika mengenai tubuh.

## 2. Arena

Lapangan untuk kegiatan olahraga atau permainan. Menurut Wikipedia lapangan olahraga adalah suatu bentuk ruang terbuka non hijau sebagai suatu peralatan dengan fungsi utama tempat dilangsungkannya aktivitas olahraga. Arena *airsoft gun* pada dasarnya adalah lapangan olahraga. Disebut arena karena lapangan digunakan untuk beradu ketangkasan layaknya pengebutan “ring” pada olahraga tinju. Lapangan olahraga adalah ruang. Jenis jenis arena *airsoft gun* :

### 1. Woodland

*Woodland* artinya hutan dimana skenario atau lapangan ini mengikuti medan perang di hutan. Dengan scenario perang di hutan yang cukup identic dengan bersembunyi, penyamaran dan penyergapan karena banyak semak untuk bersembunyi. Permainan di arena woodland hampir mirip dengan permainan petak umpet. Permainan di arena woodland biasanya berlangsung lama karena arena yang dipenuhi dengan pohon dan semak sehingga para pemain dapat bersembunyi dan melakukan penyamaran. Para pemain biasanya bermain dengan tingkat kewaspadaan yang tinggi agar tidak disergap dan kalah.

### 2. City war

*City war* artinya kota atau bangunan. Arena jenis ini dimainkan di kawasan bangunan. Mengikuti medan perang sebenarnya yang terjadi antara dua kubu pasukan khusus Negara dengan teroris. Permainan di arena ini biasanya berlangsung secara bertahap dan ada klimaks dimana kedua sudah benar benar berhadapan di suatu titik dan beradu tembak dengan sengit. Biasanya di awal permainan para pemain akan menyebar atau menyisir area untuk menemukan tempat yang aman untuk menembak atau bersembunyi. Ketika sudah berjalan cukup lama biasanya posisi seluruh pemain akan diketahui dan akhirnya beradu tembak dan saling mewaspadaai posisi mereka. Para pemain akan saling mencari celah di formasi lawan. Kemudian saming beradu

para pemain akan melakukan rotasi atau pindah posisi untuk mendapat posisi yang tepat untuk menembak dan merusak formasi lawan.

### 3. Close Quarter Battle (CQB)

*Close Quarters Battle* adalah arena permainan jarak. Arena ini mengikuti medan perang sungguhan seperti perang di dalam bangunan berskenario penyerbuan markas. Bentuk arena CQB berupa ruang ruang kecil atau sekat yang banyak. Arena jenis ini membuat para pemain bermain yang cepat karena tempat berlindung sempit dan blind spot yang dihasilkan oleh partisi mengharuskan pemain untuk berpindah pindah agar tidak dikepung oleh lawan. Di arena ini para pemain akan berlarian terus menerus sambil menembak.

### 4. Tembak reaksi

Area ini permainan perorangan/sendiri. Area ini adalah area latihan menembak. Pemain akan bermain menembak target di ruangan yang bersekat sekat. Pemain dapat melatih kemampuan menembak dan reflek.

## PEMBAHASAN

### A. Lokasi

Hal yang harus diperhatikan untuk arena *airsoft gun* adalah keamanannya agar tidak membahayakan lingkungannya. Perlu lahan yang tidak berada di keramaian dan luas. Lokasi lahan yang dipilih berada di jalan Hutan Kota, kompleks Perkantoran Kabupaten Tanah Laut, kecamatan Pelaihari, kelurahan Angsau. Lahan berada di samping kawasan hutan kota dan lahan memiliki banyak vegetasi pepohonan yang dapat memberikan kenyamanan termal pada lahan arena *airsoft gun*.



Gambar 2 lokasi tapak  
Sumber: Google earth

Data

1. Lokasi : Jl Hutan Kota Rt 26 Rw 6, kompleks Perkantoran Kabupaten Tanah Laut, kelurahan Angsau, kecamatan Pelaihari, kabupaten Tanah Laut, Kalimantan Selatan
2. Luas : +/- 8.000 m<sup>2</sup>
3. GSB : 2.5 m
4. KDB : 60-90%
5. KDH : 10-40%
6. Kontur tanah : Datar
7. Batas utara : Rumah warga
8. Batas barat : hutan kota
9. Batas selatan : rumah warga
10. Batas timur : rumah warga dan tanah kosong

**B. Konsep Rancangan**

1. Konsep



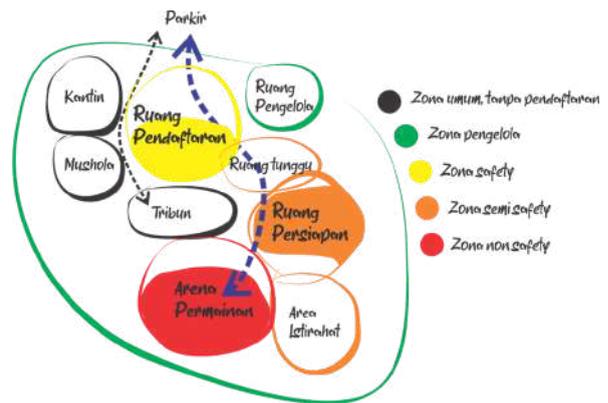
Gambar 3 program ruang  
Sumber: Penulis

Pemisahan antara area area utama dengan menambahkan ruang antara. Tujuannya agar pengunjung dapat terpisah antara yang mendaftar, pemain yang akan

bermain dan yang sedang bermain sehingga tidak terjadi kebingungan untuk pergantian giliran permainan.

Keamanan merupakan hal yang harus diperhatikan di arena permainan sehingga pembatasan pada pengunjung yang dapat masuk ke lingkungan permainan. Demi keamanan pengunjung. Hanya pengunjung yang mendaftar dan memiliki perlengkapan yang dapat masuk ke arena permainan. Sehingga kawasan akan bersifat linier dan memiliki satu pintu keluar dan masuk. Hal ini bertujuan agar dapat terawasi pengunjung yang masuk ke arena sehingga tidak ada yang masuk ke arena permainan tanpa perlengkapan.

2. Konsep desain



Gambar 4 hubungan ruang  
Sumber: Penulis

Pembagian jalur masuk zona umum dengan pengunjung yang terdaftar agar tidak tercampur dan menimbulkan kebingungan pada petugas penjaga. Zona umum merupakan fasilitas pengunjung, pengunjung tidak butuh mendaftar di administrasi untuk menggunakannya. Zona Pengelola merupakan area kerja pengelola yaitu seluruh kawasan arena airsoft gun. Pengelola juga tetap harus menggunakan perlengkapan keamanan untuk masuk ke area non safety. Zona pengunjung terdaftar

melingkupi ruang tunggu, ruang persiapan, ruang istirahat dan arena permainan.

## HASIL

Beberapa gambar hasil perancangan arena airsoft gun di kabupaten Tanah Laut.



*Gambar 5 site plan  
Sumber: penulis*

Kawasan di desain secara linier dari area publik dan servis menuju area yang semi privat hingga ke area non safety (arena permainan).

Fasilitas umum atau area publik berada di luar atau di depan agar dapat diakses oleh masyarakat umum dan

pengunjung yang datang tidak perlu membawa barang sewaan keluar area. Area non safety berada di ujung kawasan karena hanya pengunjung yang memiliki perlengkapan yang dapat mengakses dan didampingi oleh petugas.



*Gambar 6 perspektif eksterior ruang pendaftaran  
Sumber: penulis*



*Gambar 7 perspektif interior ruang pendaftaran  
Sumber: penulis*

Ruang pendaftaran merupakan tempat pengunjung mendaftar dan menyewa peralatan hingga mengembalikan peralatan yang disewa sebelum keluar dari kawasan persiapan permainan.



*Gambar 8 perspektif area persiapan  
Sumber: penulis*

Area persiapan berupa gazebo. Di area ini pengunjung akan melakukan persiapan dari berpakaian hingga menyiapkan peralatan airsoft gun. Serta dilengkapi dengan ruang ganti pakaian dan toilet di bagian belakang.



*Gambar 9 perspektif area permainan  
Sumber: penulis*

Arena menggunakan partisi kayu, ban dan drum. Area tribun bawah tanah menjadi benteng di tengah arena.



*Gambar 10 perspektif interior tribun bawah tanah  
Sumber: penulis*



*Gambar 9 perspektif arena tembak reaksi  
Sumber: penulis*

Arena ini dapat digunakan pemain untuk mencoba menembak atau melakukan pengecekan pada unit *airsoft gunnya*.

## **KESIMPULAN**

*Airsoft gun* adalah replika senjata api yang sekarang digunakan sebagai alat olahraga. Rancangan desain Arena *Airsoft gun* Kabupaten Tanah Laut merupakan desain yang dibuat berdasarkan kurangnya fasilitas untuk olahraga *airsoft gun* yang mulai berkembang di kabupaten tanah laut. Dengan adanya perancangan ini diharapkan masyarakat dapat memiliki tujuan rekreasi baru. Serta memahami bahwa *airsoft gun* merupakan olahraga yang dapat dimainkan dengan aman.

Penyelesaian masalah utama pada adalah bagaimana arena *airsoft gun* dapat menjadi tujuan rekreasi masyarakat dan menjadi arena yang menantang bagi penghobi *airsoft gun*. Medan permainan akan menggunakan benteng dari kayu, ban dan drum. Dengan menerapkan konsep *history setting* para pemain *airsoft gun* akan memainkan peran sebagai penjajah dan pribumi dengan skenario yang sama dengan sejarah. Dengan skenario dan tema sejarah permainan *airsoft gun* akan menjadi sebuah tontonan yang menyenangkan bagi pengunjung yang ingin melihat reka ulang perang di masa penjajahan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku dan Jurnal

European Paintball Federation Board (2014)  
Paintball rules book 2014/2015.

### Website

Pengawasan Dan Pengendalian Replika  
Senjata Jenis *Airsoft gun* Dan  
Paintball (21 Juni 2022).  
peraturan.go.id.

<https://peraturan.go.id/peraturan/view.html?id=11e89f5d37eb32f097d3303735383535>

Pedoman Pembinaan Dan Pengembangan  
Olahraga Rekreasi (21 Juni 2022).  
peraturan.go.id.

<https://peraturan.go.id/peraturan/view.html?id=032d4f1fbf93f618daa8922c1db331af>

Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga No  
5 Tahun 2019 (21 Juni 2022).  
jdih.kemenpora.go.id.

<https://jdih.kemenpora.go.id/peraturanjdih/show?id=128Undang-UndangNomor3Tahun2005> (21 Juni 2022).  
<https://paralegal.id/peraturan/undang-undang-nomor-3-tahun-2005/>

Standar Prasarana Olahraga Berupa  
Bangunan Gedung Olahraga (21 Juni  
2022).  
peraturan.go.id.

<https://peraturan.go.id/peraturan/view.html?id=11e8b19e1c6867fc8e6c313332383437>