Penerapan Konsep Dinamis pada Bentuk Bangunan *Real Airsoft Gun Games*

Rana Irfan Perdana Putra[1], Siti Azizah[2], Esty Poedjioetami[3]
[1, 2, 3]Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
Email : [1]ranairfanperdanap@gmail.com, [2]azizah@itats.ac.id, 3esty.poedjioetami@itats.ac.id

Abstract. *Airsoft gun game is a play activity that can be done not only virtually but can also be played in real terms. Airsoft gun is a replica weapon that uses plastic or gel bullets, since the appearance of the Airsoft gun, people around the world have started playing the Airsoft gun game and it has spread all over the world in the 70s, has a large community that is spread across Indonesia, one of them is Surabaya. The Real Airsoft Gun Games building is to accommodate Airsoft gun games and adapt to virtual games for gamers (virtual game players). The method used is a qualitative method. Using the theme of post-modern architecture which is an architectural style influenced by previous buildings combined with contemporary architectural styles. Using the macro concept of identity, namely a concept that provides information that this vehicle is an Airsoft gun vehicle by applying a building style based on the meaning of an airsoft gun game. The land arrangement applies an informative concept in the form of a land arrangement that facilitates access throughout the site. Using a dynamic concept in form, namely in the game of roofs and building facades. application of expressive concepts to space by playing with materials and colors adapted to playing Airsoft guns.*
Keywords*: Airsoft Gun, Post-modern Architecture, Games, Surabaya*

Abstrak. *Permainan Airsoft gun merupakan suatu kegiatan bermain yang dapat dilakukan tidak hanya secara virtual tetapi dapat dimainkan pula secara nyata. Airsoft gun merupakan suatu senjata replika yang menggunakan peluru plastik ataupun gel. Kemunculan Airsoft gun pertama kali pada era tahun 70-an. Masyarakat diseluruh dunia mulai memainkan permainan Airsoft gun hingga memiliki banyak komunitas yang tersebar tidak terkecuali Indonesia salah satunya berada di Surabaya. Bangunan Real Airsoft Gun Games adalah untuk mewadahi permainan Airsoft gun dan menyesuaikan dengan permainan virtual bagi para gamers (pemain permainan virtual). Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif yaitu metode yang pengumpulan datanya menggunakan strategi survei, hal ini dimaksudkan agar data yang ada didasari atas logika dan argumentasi secara ilmiah. Menggunakan tema arsitektur post-modern yang merupakan suatu gaya arsitektur yang dipengaruhi oleh bangunan sebelumnya yang dipadukan dengan gaya arsitektur yang kekinian. Menggunakan makro konsep identitas yaitu konsep yang memberikan informasi bahwa wahana ini adalah wahana Airsoft gun dengan menerapkan gaya bangunan yang berdasarkan arti dari sebuah airsoft gun games. Tatanan lahan menerapkan konsep informatif berupa tatanan lahan yang memudahkan akses keseluruh tapak. Menggunakan konsep dinamis pada bentuk yaitu pada permainan atap dan fasad bangunan. penerapan konsep ekspresif pada ruang dengan melakukan permainan material dan warna yang disesuaikan dengan permainan Airsoft gun.*
Kata Kunci*: Airsoft gun, Arsitektur Post-modern, Games, Surabaya*

1. Pendahuluan

Perkembangan *Airsoft gun Games* di Indonesia sudah ada sejak tahun 90 an sebagai unit ketangkasan, kerja sama, dan strategi didalam kategori olahraga pecinta *Airsoft gun*. *Airsoft gun* di Indonesia memiliki undang-undang kepemilikan bagi warga sipil yang ingin menyalurkan hobi di permainan ini. *Airsoft gun* yang merupakan senjata replika yang saat ini sudah banyak diketahui oleh publik tetapi adanya undang-undang yang melarang mengenai pembawaan *airsoft gun* di lingkup umum atau tempat keramaian membuat para *airsoft guner* (para pemain *airsoft gun*) harus memperoleh izin dari kepolisian apabila ingin bermain *airsoft gun* atau para pecinta airsoft gun dapat bermain *airsoft gun* ditempat wahana bermain yang menyediakannya(Gading et al., n.d.). Oleh karena itu, terciptanya *Real*

Airsoft Gun Games sebagai bentuk pengenalan *Airsoft gun* ke masyarakat terhadap suatu bentuk permainan olahraga yang menyenangkan, aman, dan nyaman untuk dimainkan menggunakan senjata replika.

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, permasalahan yang muncul yaitu bagaimana menciptakan suatu kedinamisan bentuk bangunan yang diadaptasikan dari suatu permainan *airsoft gun*. Tidak hanya itu, bentuk bangunan yang diciptakan dapat memberikan unsur kesenangan, aman, dan nyaman yang dipadukan dengan pengambilan unsur-unsur dari permainan *airsoft gun*. Secara kebutuhan fasilitas, didapati permasalahan yaitu bagaimana menyediakan kebutuhan pengunjung dalam memfasilitasi wahana bermain *airsoft gun* yang dirasa dapat memudahkan pengunjung untuk melalui setiap fasilitas yang diberikan.

Hasil dari rancangan bangunan ini memiliki tujuan yaitu agar pengujung dapat dengan mudah mengerti bahwa bangunan yang dihadirkan adalah bangunan yang digunakan sebagai wahana permainan *airsoft gun* dan memberikan kemudahan akses kepada pengunjung untuk kesetiap fasilitas yang dihadirkan oleh wahana permainan *airsoft gun*.

2. Tinjauan Pustaka

Post-modern sebagai upaya mencari *pluralism* gaya arsitektur berpusat pada kebebasan sang arsitek didalam berekspresi dan berkreasi bentuk dan isi bangunan pada daerah yang dipijak. Suatu bangunan dapat dikatakan sebagai suatu arsitektur *post-modern* apabila memenuhi kriteria yang telah disampaikan oleh Charles Jencks berupa *ideological*, suatu konsep yang memberikan arahan agar pemahaman mengenai arsitektur *post-modern* lebih terarah dan sistematis[1]. *Stylitic*, pemahaman yang timbul terhadap suatu bentuk, cara, dan rupa yang khusus mengenai arsitektur *post-modern* [2]. *Design Ideas*, ide dari sebuah *design* yang dapat memunculkan suatu gagasan didalam merancang bangunan [3].(Jencks, 1991)

Airsoft gun merupakan kegiatan bermain senjata replika dengan memerlukan kemampuan fisik dan otak didalam bergerak dan bekerja sama sebagai tim. Bermain airsoft gun membutuhkan ketelitian, ketepatan, kecepatan, dan keakuratan dalam permainannya.(Tike, 2013)

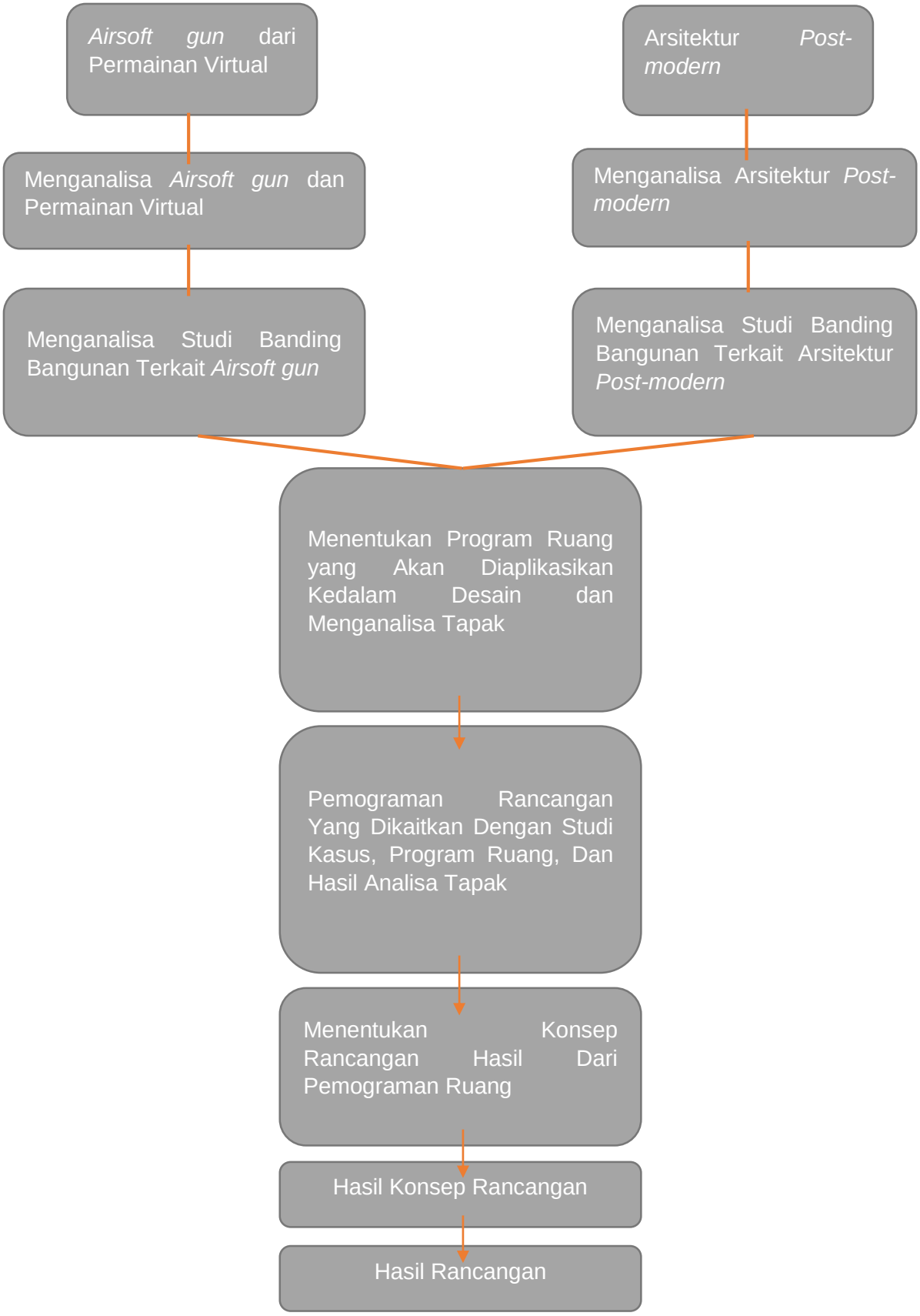
Salah satu yang akan dituangkan didalam desain adalah permainan *fps* (*first person shooter*) yang merupakan permainan mengandalkan sebuah senjata sebagai alat dari permainan dengan perspektif pertama, dengan kecepatan peluru dan permainan duel senjata secara kejam yang didasari dengan pemilihan senjata dengan kemampuan yang baik. Permainan virtual *fps* dikhususkan untuk permainan *arcade shooting* games dan simulasi *games* serta *console gun games.* (Rhee et al., 2019a)

Dinamis yaitu perwujudan dari konsep bangunan yang menarik dan tidak membosankan, sehingga bangunan yang didesain tidak monoton dan didalam penggunaan konsep dinamis bangunan tersebut menampakkan estetika dari permainan bentuk, warna, dan materialnya.(Rahmawati et al., 2020)

Suatu bangunan dapat memiliki makna terselubung dengan mengkreatifkan bentuk bangunan melalui konsep yang dinamis yang memiliki kesan yang seolah bergerak jika dilihat dari sudut pandang disetiap titik tertentu. Kedinamisan dapat tercapai dengan melakukan perputaran dan penggabungan pada setiap masing-masing pola.(William et al., 2022)

3. Metode

Kajian ini didasari atas penelitian kualitatif yaitu menggunakan strategi survei sebagai teknik pengumpulan data, menggunakan metode deskriptif sebagai penyusunan data agar data yang telah terkumpul dijelaskan secara baik dan teratur. Penerapan kualitatif bermaksud agar data yang terkumpul didasari oleh logika dan argumentasi bersifat ilmiah. Langkah-langkah tersebut meliputi survey data terkait lapangan dan literatur yang berfokus pada judul dan tema dan data-data berkaitan dengan tapak.



Gambar 1. Penyusunan Data

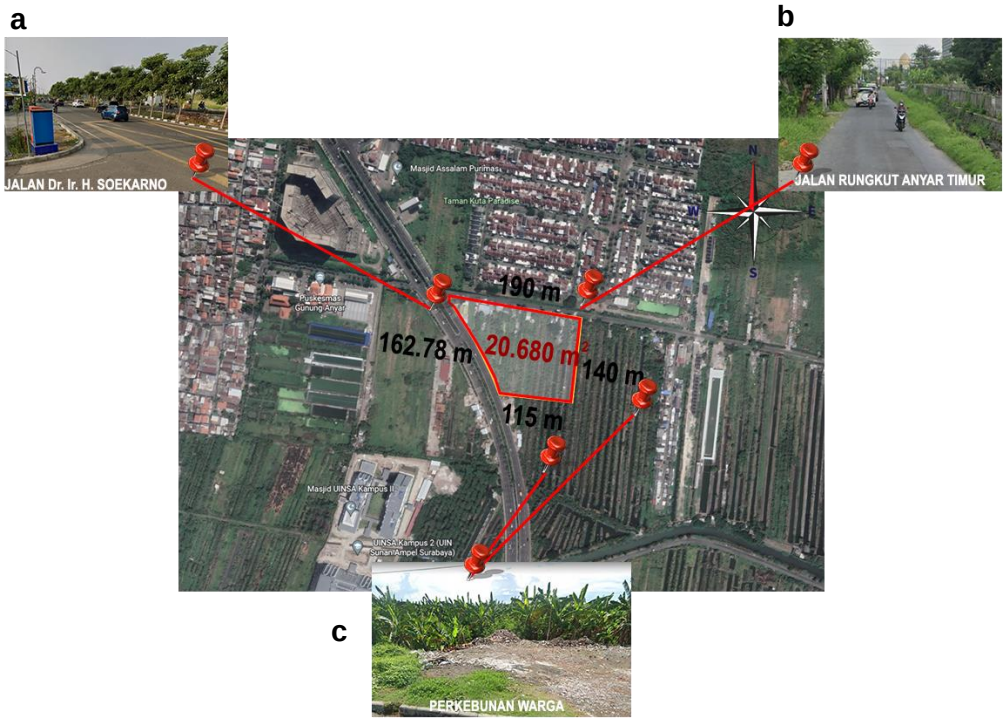
4. Hasil dan Pembahasan

Jenis permainan virtual airsoft gun yang diaplikasikan ke bangunan Real Airsoft Gun Games, diantaranya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jenis Arena Permainan, Kapasitas, dan Kelengkapan Dalam Bermain Airsoft Gun

Counter Strike : Global Offensive				
Arena Permainan	**Jumlah Pemain**	**Senjata yang digunakan**	**Furniture**	**Pakaian Keselamatan**
Inferno Arena disesuaikan dengan besaran ruang yang telah ditetapkan	Satu tim berisikan 5-20 pemain (2 tim)	Senapan serbu, senapan runduk, senapan mesin, pistol, dan senapan laras pendek	Disesuaikan dengan arena permainan	Rompi, *google eye*, helm pelindung, celana panjang, baju lengan panjang, sepatu, sarung tangan, tudung pelindung, dan *pads*
Agency Arena disesuaikan dengan besaran ruang yang telah ditetapkan	Satu tim berisikan 5-20 pemain (2 tim)	Senapan serbu, senapan runduk, senapan mesin, pistol, dan senapan laras pendek	Disesuaikan dengan arena permainan	Rompi, *google eye*, helm pelindung, celana panjang, baju lengan panjang, sepatu, sarung tangan, tudung pelindung, dan *pads*
Call of Duty : Mobile				
Arena Permainan	**Jumlah Pemain**	**Senjata yang digunakan**	**Furniture**	**Pakaian Keselamatan**
Crash Arena disesuaikan dengan besaran ruang yang telah ditetapkan	Satu tim berisikan 5-15 pemain (2 tim)	Senapan serbu, senapan runduk, senapan mesin, pistol, dan senapan laras pendek	Disesuaikan dengan arena permainan	Rompi, *google eye*, helm pelindung, celana panjang, baju lengan panjang, sepatu, sarung tangan, tudung pelindung, dan *pads*
Kill House Arena disesuaikan dengan besaran ruang yang telah ditetapkan	Satu tim berisikan 5-15 pemain (2 tim)	Senapan serbu, senapan runduk, senapan mesin, pistol, dan senapan laras pendek	Disesuaikan dengan arena permainan	Rompi, *google eye*, helm pelindung, celana panjang, baju lengan panjang, sepatu, sarung tangan, tudung pelindung, dan *pads*
Valorant				
Arena Permainan	**Jumlah Pemain**	**Senjata yang digunakan**	**Furniture**	**Pakaian Keselamatan**
Kill House Arena disesuaikan dengan besaran ruang yang telah ditetapkan	Satu tim berisikan 5-10 pemain (2 tim)	Senapan serbu, senapan runduk, senapan mesin, pistol, dan senapan laras pendek	Disesuaikan dengan arena permainan	Rompi, *google eye*, helm pelindung, celana panjang, baju lengan panjang, sepatu, sarung tangan, tudung pelindung, dan *pads*

Site yang terpilih berada di area kawasan Surabaya tepatnya berada di jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Rungkut Kidul, Surabaya, Jawa Timur. Luas site 20.000 meter persegi dengan letak berada di pertigaan antara jalan Dr. Ir. H. Soekarno dan jalan Rungkut Anyar Timur. Garis sempadan bangunan (GSB) 5 meter dan Koefisien dasar Bangunan (KDB) minimal 50% serta ruang terbuka hijau (RTH) 30%.



Gambar 2. Lokasi Site Yang Digunakan : (a) Jln Dr. Ir. H. Soekarno; (b) Jln Rungkut Anyar Timur; (c) Perkebunan Warga
Sumber: Google Maps (2023)

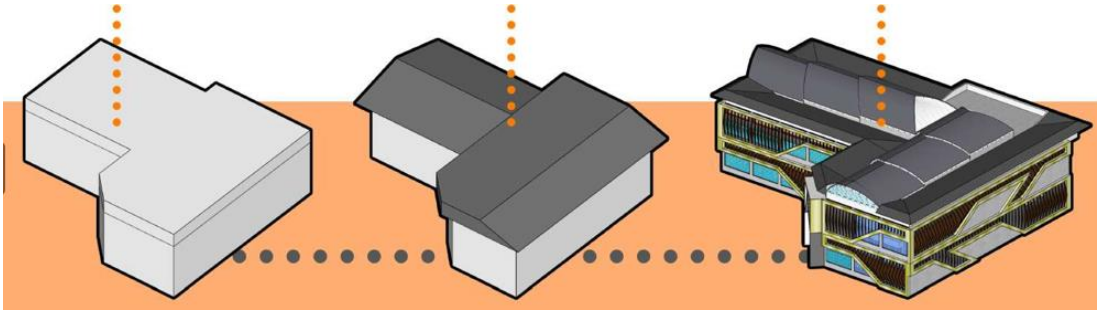
Real Airsoft Gun Games ini menggunakan tema arsitektur *post-modern* dan makro konsep *identity* yaitu memberikan pengertian bahwa wahana ini adalah wahana airsoft gun. Mikro konsep bentuk dinamis yaitu desain yang diambil dari bentuk tidak hanya dari bentuk senjata airsoft gun tetapi juga dari arti permainan airsoft gun tersebut.

Komponen yang akan di terapkan pada bentuk bangunan *airsoft gun*, yaitu pada bagian belakang senjata *airsoft gun* yang disebut dengan popor, penerapan popor ini berada dibagian fasad bangunan dan atap bangunan. Kemudian komponen lainnya yaitu bagian pegangan senjata *airsoft gun* disebut *grip*. Penerapan *grip* ini sebagai tambahan fasad yang ditransformasikan sesuai dengan arti dari permainan *airsoft gun*.



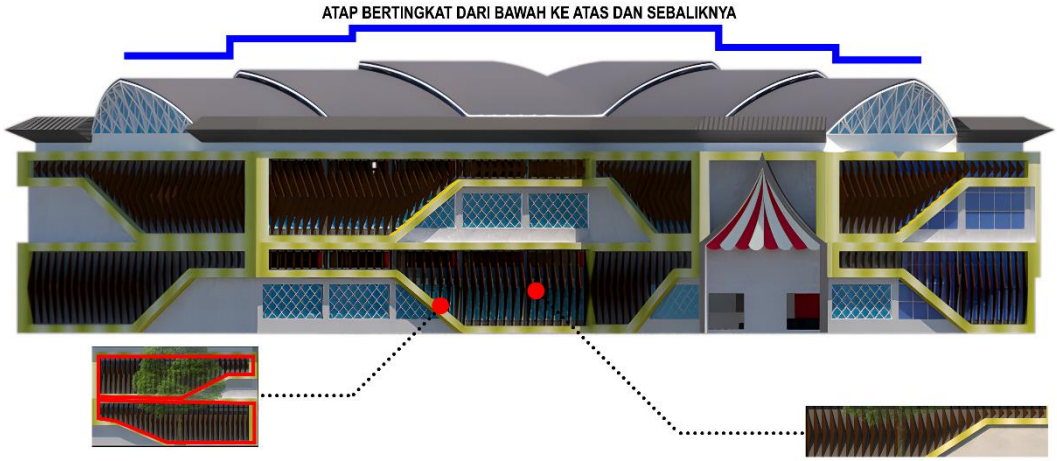
Gambar 3. Bagian *Grip* (Warna Merah) dan Popor (Warna Biru) Senjata *Airsoft Gun*

Desain awal mengambil ide bentuk dari pegangan utama dari senjata airsoft gun dengan melakukan transformasi yang berawal dari persegi panjang yang kemudian digandakan dengan salah satu bentuk berotasi secara diagonal membentuk bangunan yang tegak lurus dan diberikan atap bangunan dan fasad.



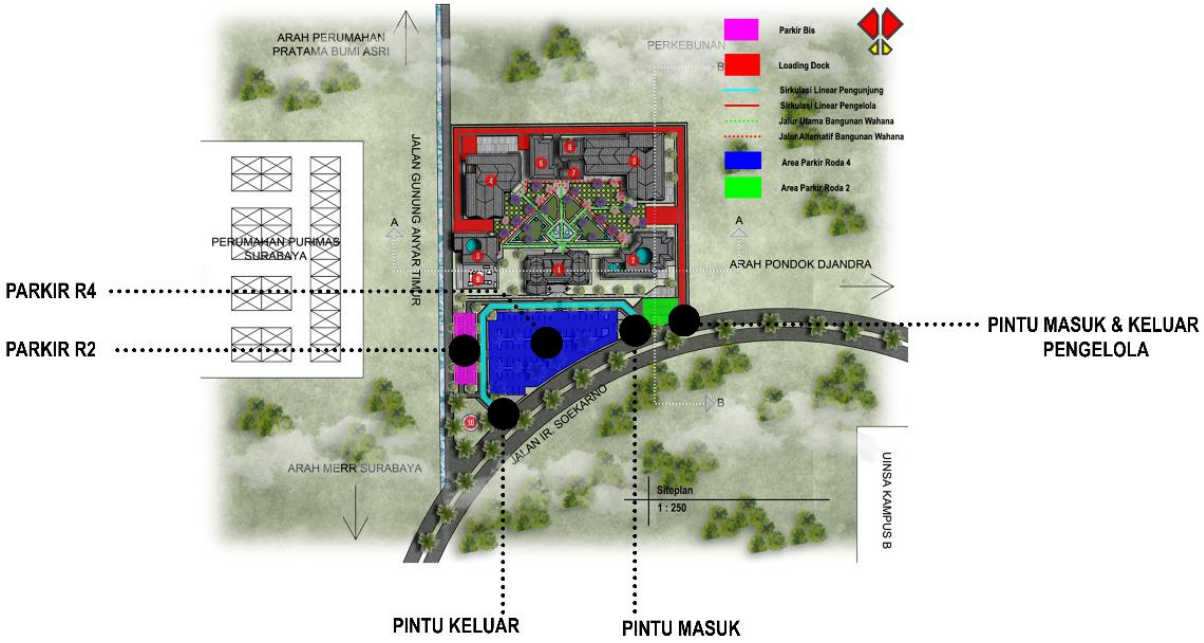
Gambar 4. Transformasi Salah Satu Fasilitas di *Real Airsoft Gun Games*

Penerapan konsep dinamis pada bentuk bangunan yaitu, Perbedaan ketinggian pada pada atap menciptakan pergerakan naik dan turun. Menciptakan fasad yang disesuaikan dengan bagian belakang (Popor) dari *Airsoft gun* dengan arah hadap kiri dan kanan. Memberikan fasad tambahan berupa *woodplank* yang memiliki arah berbeda – beda di setiap bangunan dan memberikan ornamen berupa segi enam dari material kaca timah. Semua desain bentuk yang dihadirkan tidak hanya diambil dari senjatanya saja, tetapi juga maksud dari permainan *Airsoft gun* itu sendiri yaitu pada bagian atap menandakan wahana permainan *Airsoft gun* aman untuk dimainkan, pada fasad bangunan membentuk ketangkasan dan memerlukan kerja sama antar pemain, dan pada ornamen menandakan bahwa permainan *Airsoft gun* merupakan salah satu permainan yang ekstrim.



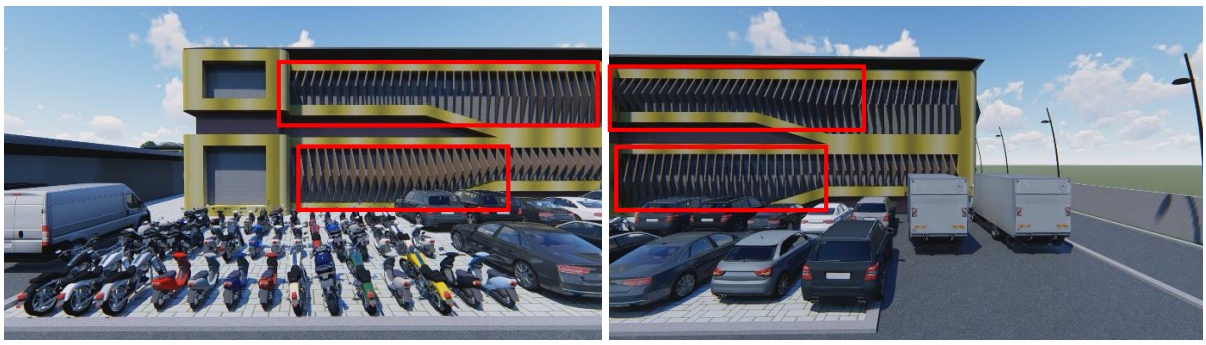
Gambar 5. Perspektif Salah Satu Fasilitas *Real Airsoft Gun Games*

Untuk mendukung konsep dinamis pada bangunan diperlukan penerapan konsep informatif pada tatanan lahan yaitu mulai dari pintu masuk, area parkir, dan pintu keluar dibuat satu arah sehingga memudahkan pengunjung menuju area yang diinginkan, pada area yang di kelilingi oleh bangunan terdapat titik pusat yang dapat melihat ke segala arah sehingga pengunjung mudah untuk memilih wahana yang ingin dimainkan. Area pusat lahan dibuat mengarah langsung ke pintu masuk bangunan sehingga pengunjung tidak perlu repot untuk mencari titik masuk bangunan sekaligus dapat menikmati kedinamisan bentuk-bentuk bangunan yang ada. Dibuat lajur alternatif untuk memudahkan pengunjung jika ingin bermain dari satu tempat ke tempat lainnya.



Gambar 6. ***Siteplan Real Airsoft Gun Games***

Unsur kedinamisan pun terlihat pada tatanan lahan dimana bangunan banyak massa terlihat seperti bergerak hal ini disebabkan pada bagian fasad masing-masing bangunan memiliki sirip-sirip vertikal yang berbentuk segitiga dengan arah yang menyerong sehingga disaat pengunjung melewati area sisi depan bangunan yang berada didalam lahan pengunjung akan memperlihatkan gerakan gelombang dan segitiga yang terbuka dan tertutup secara bersamaan disebut dengan *speed lines*.



Gambar 7. ***Efek Speed Lines Berbentuk Gelombang***

Untuk dapat mendukung penerapan dinamis pada bentuk bangunan diperlukan pula penerapan konsep ekspresif pada ruang yaitu, Penggunaan warna abu – abu menunjukkan bahwa permainan *Airsoft gun* adalah permainan yang membentuk ketangkasan. Pada bagian plafon menggunakan material kayu yang di desain naik dan turun menunjukkan bahwa *airsoft gun* tidak hanya menyenangkan tetapi permainan *Airsoft gun* membentuk komunikasi antar pemain. Dinamis juga dapat diaplikasikan kedalam ruang dengan penyusunan wood plank yang disusun naik turun sehingga menimbulkan kedinamisan pada bagian atas ruang suatu ruang.



Gambar 8. Interior *Real Airsoft Gun Games*

5. Kesimpulan

Penerapan arsitektur *post-modern* yang menggunakan makro konsep identitas pada desain wahana mendukung kedinamisan bentuk bangunan. Mikro konsep dinamis menjadi identitas bahwa bangunan ini merupakan bangunan sebagai tempat bermain airsoft gun. Tatanan lahan yang dihadirkan juga dihubungkan dengan jalan yang langsung menuju kesetiap bangunan sehingga pengunjung dapat menikmati kedinamisan dari bentuk-bentuk bangunan pada area real airsoft gun games. Desain ruang yang dihadirkan tidak pula terlepas dari unsur kedinamisan, desain plafond yang bergerak naik turun dan permainan tinggi rendahnya material adalah unsur kedinamisan pada ruang yang dapat dinikmati oleh pengunjung.

Referensi

Armelia, A. T. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalannegara-Negara Asia Berbasis Android Design Introduction Asian Countries Based On Android Applications*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Arminda, D., & Azizah, S. (2020). Tema Post-Modern pada Perencanaan Desain Stasiun Intermoda LRT (Light Rail Transit) Joyoboyo sebagai Local Icon di Surabaya. *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, *1*(1), 15–22. https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2020.v1i1.884

Daniswara, A., & Honggowidjaja, S. . (2014). Aplikasi Konsep Contemporer Pada Pusat Informasi Airsoft Gun. *Jurnal Intra*, *2*(2), 443–447.

Djaguna, K. W. S., Laksono, S. H., & Poedjioetami, E. (2022). Penerapan Konsep Dinamis pada Bentuk Bangunan Creative Hub di Kota Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan*.

Dwi Prasetyo, P., & Prayogi, L. (2020). Analisis Konsep Dinamis pada Elemen Arsitektur Bangunan Fungsi Campuran. *Journal of Architectural Design and Development*, *1*(1), 1–13. https://doi.org/10.37253/jad.v1i1.704

Gading, F. R., Artina, D., & Erdiansyah, E. (n.d.). Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Kepemilikan Dan Penyalahgunaan Senjata Replika Airsoft Gun. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Hukum*, *8*(2), 1–14.

Hariyanto, A. (Agung), Suryokusumo, B. (Beta), & Soekirno, A. (Ali). (2015). Penerapan Struktur Space Frame Pada Hanggar Pemeliharaan Pesawat Di Bandara Samarinda Baru. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya*, *3*(1), 111042. https://www.neliti.com/id/publications/111042/

Jencks, C. (1991). The language of post-modern architecture / Charles Jencks. In *Post-modern architecture*.

Rahmawati, F. W., Azizah, S., & Poedjioetami, E. (2020). Penerapan Tema Arsitektur Analogi Pada Perancangan Wahana Apresiasi Seni Kontemporer Di Surabaya. *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, *1*(2), 79–88. https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2020.v1i2.1087

Rhee, H. K., Song, D. H., & Kim, J. H. (2019b). Comparative analysis of first person shooter games on game modes and weapons-military-themed, overwatch, and player unknowns' battleground. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, *13*(1), 116–122.

Rudolph, P. (1957). Regionalism in architecture. *Perspecta*, 12–19.

Setiawan, J., & Sudrajat, A. (2018). Pemikiran Postmodernisme Dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Filsafat*, *28*(1), 25. https://doi.org/10.22146/jf.33296

Tike, A. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Negara-Negara Asia Berbasis Android*. *1*(2), 3–11.

Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A 'missing' family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, *44*(8), 85201. https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201

William, K., Djaguna, S., Laksono, S. H., & Poedjioetami, E. (2022). Penerapan Konsep Dinamis pada Bentuk Bangunan Creative Hub di Kota Surabaya. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan X*, 1–6.

Halaman ini sengaja dikosongkan