

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman, beberapa tahun belakangan ini sektor hobi di Indonesia khususnya *airsoft gun* semakin meluas dan mempunyai keunikan sendiri. Saat ini bisnis hobi bukan lagi sekedar bisnis yang menjual peralatan dan jasa saja tetapi sudah sampai pada tahap dimana suasana, lingkungan dan layanan, menjadi salah satu hal yang penting dalam menciptakan kemitraan berbisnis.

Olahraga *Sportgun* adalah olahraga yang menggunakan senjata senapan api asli, sedangkan *Airsoft Gun* adalah salah satu alat *sportgun* yang tidak menggunakan peluru tajam atau mesiu, tapi menggunakan angin atau gas dengan peluru plastik.

Fasilitas olah raga ini masih sangat minim, yang ada kebanyakan hanya fasilitas penjualan senjata dan perlengkapan, sedangkan kuantitas jumlah penggemar semakin banyak, oleh karena itu diperlukan fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan penggemar *airsoft gun*, tidak hanya melulu sarana penjualan senjata dan perlengkapan, namun perlu dilengkapi dengan sarana sosialisasi sebagai tempat bertukar pikiran para penggemar yaitu sarana berkumpul, sarana pelatihan, dan sarana simulasi perang perangan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan minimnya wadah / fasilitas hobi *airsoft gun*, menyebabkan para penggemar/ komunitas mencari dan menyewa tempat sendiri, sehingga antara kebutuhan pembelian dan aktivitas terpisah pisah, ditambah lagi dengan pencapaian yang cukup jauh menyebabkan kegiatan para penggemar olah raga ini kurang efisien baik dari segi waktu maupun biaya.

Kebanyakan fasilitas hobi menawarkan tempat dan suasana khusus didalamnya, sebagai contoh penggunaan material besi sebagai kursi atau penggunaan meja *display*. Penambahan aksesoris-aksesoris dan elemen-elemen serta corak dan tekstur yang di terapkan di bagian lantai untuk menegaskan konsep perancangan.

Bahkan Konsumen tidak hanya melakukan aktivitas atau percakapan sederhana pada saat makan atau sekedar minum, tetapi orang-orang pada saat ini sudah menggunakan waktu dan hobinya untuk berbisnis, sehingga konsep fasilitas komunitas *Airsoft* ini berusaha untuk menciptakan sirkulasi yangimbang dengan aktivitas hobi, penjualan barang, dan *workshop* komunitas *Airsoft*.

1.3 Gagasan Perancangan

Ide perancangan tempat komunitas *Airsoft* yaitu merancang sebuah proyek komersial yang tidak hanya memenuhi kebutuhan para anggota komunitas akan wadah yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyalur hobi namun juga memenuhi kebutuhan konsumen lain akan peralatan, perlengkapan dan senjata replika. Proyek ini digagas karena masih belum ada wadah yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan untuk menampung aktifitas penggemar senjata replika (*airsoftgun*) yang semakin banyak.

Kegiatan penggemar *airsoft gun* yang dapat dikategorikan seperti halnya dengan kegiatan olah raga lain, maka yang terpenting dalam olah raga adalah Sportifitas. Tujuan dari penetapan konsep dalam perancangan ini adalah untuk mengangkat kembali apa yang menjadi sebuah inti dari olah raga, yaitu sportifitas, selain itu inti dari sebuah klub olah raga adalah kejujuran dan solidaritas.

4.9 Manfaat Perancangan

LATAR BELAKANG <ul style="list-style-type: none">• Kebutuhan hobi yang belum terwadahi.• Fasilitas yang ada masih terbatas dan tidak ada ciri khas yang menarik.• Fasilitas yang tersedia kurang memenuhi syarat keamanan, kurang lengkap khususnya sarana simulasi.	
RUMUSAN MASALAH <ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana merancang klub airsoft gun yang berbasis taktik dan strategi dengan konsep “safehouse in pine forest” ?2. Bagaimana merancang pusat komunitas yang dapat mewadahi kegiatan anggota untuk bersosialisasi, simulasi perang, menyediakan fasilitas untuk memperkenalkan produk baru dan memenuhi kebutuhan peralatan atau perlengkapan <i>airsoft gun</i> ?	
OBSERVASI LAPANGAN <ul style="list-style-type: none">• Menganalisa studi banding riil, melihat kebutuhan fasilitas	STUDI PUSTAKA <ul style="list-style-type: none">• Jenis-jenis peraturan• Kebutuhan sebuah fasilitas untuk komunitas <i>airsoft</i>• Teori warna
ANALISIS <ul style="list-style-type: none">• Fasilitas yang lengkap merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan penggemar/anggota, pengunjung dan pembeli.• Fasilitas yang lengkap mewadahi kebutuhan komunitas, yaitu aktivitas sosial, aktivitas membeli, dan aktivitas kenyamanan.	
OPINI DAN SOLUSI <ul style="list-style-type: none">• Sebuah fasilitas <i>airsoft</i> harus memiliki kebutuhan yang lengkap, seperti adanya tempat pelatihan atau tempat bermain, dengan tempat makan, tempat beristirahat dan tempat untuk membeli atau menyewa peralatan.	

1.4 Ruang Lingkup Perancangan

Guna mewadahi kegiatan klub penggemar *airsoft gun*, yang pertama diperlukan ruang penerima yaitu lobi yang ditunjang dengan kantor pengelola untuk mengatur kegiatan baik intern (antar anggota klub, penyediaan barang, sarana pelatihan, dll) maupun ekstern (melakukan koordinasi dengan pihak berwajib, mengurus kartu anggota Satria Muda Airsoft Indonesia, perizinan dll) , kemudian untuk memenuhi kebutuhan anggota klub (user) dalam memiliki senjata *airsoft* berikut perlengkapan, dibutuhkan ruang showroom (sebagai sarana untuk melihat, mencoba senjata dan perlengkapan).

Setelah melihat , mencoba maka anggota klub dapat membeli senjata yang dipilih diruang toko. Bagi anggota klub yang belum memiliki senjata yang digunakan untuk permainan perang maka disediakan juga ruang persiapan sebagai sarana untuk menyewa senjata lengkap dengan peralatan dan perlengkapan untuk bermain.

Area istirahat yang mencakup cafetaria, tempat duduk sebagai sarana berkumpul dan sosialisasi antar anggota klub dan mesin untuk bermain indoor juga disediakan di ruang istirahat.

Seluruh program ruang yang disediakan sesuai dengan kebutuhan klub, dirancang sesuai tema dan konsep yang telah diambil.