



BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

V.1. Simpulan

Pengguna (User) atau anggota klub *airsoft gun* memiliki aktifitas yaitu yang pertama adalah aktifitas anggota yang ingin membeli, menyewa dan menggunakan senjata *airsoft* untuk aktivitas permainan simulasi perang, sedangkan yang kedua adalah aktifitas yang mengelola klub, juga kegiatan sosialisasi antar anggota komunitas.

Seluruh aktifitas diwadahi oleh fasilitas klub (showroom, toko, kantor, sarana permainan perang, ruang persiapan, ruang istirahat, cafe, dll) yang dirancang dengan Tema “Solidarity in Respect and Determination” dilengkapi konsep desain “Safehouse in Pine Forest”, dikemas dalam satu desain proyek interior. Perancangan Interior Klub *Airsoft Gun* dengan Konsep “Safehouse in Pine Forest” Menggunakan dua kata kunci, yaitu desain tema alamiah yang mengikuti “Pine Forest”, dan desain “Safehouse” dengan safehouse yang memiliki tema militer, perbedaan 2 kata kunci dalam konsep desain dapat ditinjau dan dilihat pada skema material, dimana bagian “pine forest” menggunakan desain yang alamiah mirip pohon pinus dan menggunakan

material kayu dan detail interior yang dirancang mirip dengan pohon pinus khususnya pada area bermain perang di basement.

Sementara kata kunci konsep desain berikutnya yaitu *safehouse* diterapkan dengan menciptakan suasana militer (sebagai pelindung atau keamanan), menggunakan elemen interior yang berkesan kuat, aman, kokoh serta maskulin, sehingga material yang dipilih adalah batu, metal, dengan warna sedikit gelap. Bahan metal dipilih untuk menciptakan kesan *safe*, selain itu juga sesuai dengan material senjata *airsoft*.

V.2. Saran

Senjata *airsoft* sebagai replika senjata api asli disamping selain berfungsi untuk kegiatan olah raga yang positif, namun memiliki sisi negatif yaitu dapat digunakan untuk melakukan kejahatan (menodong, merampok dll). Senjata *airsoft* meskipun menggunakan peluru yang terbuat dari plastik namun tetap berbahaya bila digunakan oleh anak-anak, oleh karena itu dalam praktek, kegiatan penggemar senjata *airsoft* ini perlu diawasi ketat khususnya oleh pihak orang tua agar menjauhkan senjata tersebut dari jangkauan anak-anak.

Senjata *airsoft* juga cenderung akan mempengaruhi sisi psikologis pengguna, karena dengan memegang senjata (meskipun hanya berupa senjata mainan), akan menambah perasaan diri lebih yakin, kuat sehingga menimbulkan sifat lebih berani, arogan bahkan dapat mempengaruhi emosi menuju kesisi negatif.

Berdasarkan kemungkinan timbul sisi negatif dari kegemaran dan penggunaan senjata *airsoft* maka perlu ada sarana pembinaan moral bagi para anggota klub dan pengawasan dari pihak berwajib agar kegiatan olah raga ini bisa berkembang kearah positif, sehingga menambah wawasan, ragam permainan dan menjadi satu tambahan bagi ragam jenis olah raga.