

## **ABSTRAK**

Arena Olahraga Menembak *Intergalactic* ini merupakan wadah bagi para pecinta olahraga airsoft gun, Laser tag dan komunitas yang sudah ada sebelumnya dengan berbagai kalangan usia. Arena Olahraga Menembak *Intergalactic* ini memiliki fasilitas sesuai kegiatan. Dalam kegiatan menembak, terdapat beberapa arena yang disediakan untuk para pecinta olahraga airsoft gun tidak, hanya satu permianan ada berbagai macam permainan seperti *Laser Tag*, *Virtual Reality*, dan area *Arcade Games* yang dapat disesuaikan dengan keinginan pemain. Terdapat juga fasilitas penyewaan dan juga peminjaman senapan. Untuk membuat ini aktif secara sehari-hari, maka disediakannya *café* dan juga tempat sosialisasi atau berkumpul untuk para pengunjung dan komunitas.

## **ABSTRACT**

*This Intergalactic Shooting Sports Arena is a venue for lovers of sport airguns, laser tags and pre-existing communities of various ages. This Intergalactic Shooting Sports Arena has facilities to suit the activities. In shooting activities, there are several arenas provided for airsoft gun lovers. Not just one game, there are various games such as Laset Tag, Virtual Reality, and Arcade Game areas that can be used by using players. Rental and hunting loans are also available. To make this active everyday, there is a cafe and also a place for socialization or accompaniment for visitors and the community*

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>6</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah.....</b>	<b>8</b>
<b>1.3 Ide Gagasan .....</b>	<b>8</b>
<b>1.4 Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>1.5 Tujuan Perancangan.....</b>	<b>9</b>
<b>1.6 Menfaat Perancangan.....</b>	<b>9</b>
<b>1.7 Batas Perancangan .....</b>	<b>10</b>
<b>1.7.1 Batasan Desain .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II ARENA AIRSOFT GUN .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Sejarah Permainan Tembak.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.1 Definisi Olahraga Menembak.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 Airsoft Gun .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2.2 Jenis-jenis Airsoft.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.3 Sejarah Airsoft Gun.....</b>	<b>18</b>
<b>2.3 Standard Permainan.....</b>	<b>22</b>
<b>2.3.1 Perlengkapan Pribadi Yang Sesuai Standar.....</b>	<b>23</b>
<b>2.4 Laser Tag.....</b>	<b>29</b>
<b>2.5 VR .....</b>	<b>31</b>
<b>2.6 ARCADE GAME.....</b>	<b>31</b>
<b>2.7 Komunitas .....</b>	<b>32</b>
<b>2.7.1 Kelebihan Komunitas Airsoft Gun.....</b>	<b>33</b>
<b>2.7.2 Kelebihan Komunitas Airsoft Gun.....</b>	<b>33</b>
<b>2.7.3 Kebutuhan .....</b>	<b>34</b>
<b>2.8 STANDARD RUANG .....</b>	<b>35</b>
<b>2.8.1 Virtual Reality .....</b>	<b>35</b>

<b>2.8.2 Retail .....</b>	<b>36</b>
<b>2.8.3 Café .....</b>	<b>36</b>
<b>2.8.4 ARENA AIRSOFT GUN .....</b>	<b>41</b>
<b>2.8.5 LASER TAG.....</b>	<b>41</b>
<b>2.9 ARCADE GAME.....</b>	<b>43</b>
<b>2.10 FASILITAS ARENA AIRSOFT GUN .....</b>	<b>43</b>
<b>2.11 Standard Ruang Perancangan Arena Airsoft Gun.....</b>	<b>44</b>
<b>2.12 Analisis Aktifitas Pengguna .....</b>	<b>45</b>
<b>2.13 Studi Banding.....</b>	<b>46</b>
<b>2.13.1 Battle Xs .....</b>	<b>46</b>
<b>2.13.2 Silver Eagle Group .....</b>	<b>47</b>
<b>2.14 Tinjauan Konsep.....</b>	<b>50</b>
<b>2.14.1 INTERGALACTIC .....</b>	<b>50</b>
<b>BAB III PERANCANGAN PROYEK INTERIOR ARENA AIRSOFT GUN .....</b>	<b>54</b>
<b>3.1 Analisa Proyek .....</b>	<b>54</b>
<b>3.2 Analisa Fisik.....</b>	<b>54</b>
<b>3.2.1 Analisa Site.....</b>	<b>55</b>
<b>3.2.2 Analisa Bangunan .....</b>	<b>58</b>
<b>3.3 Fungsi Objek Studio.....</b>	<b>59</b>
<b>3.4 Analisa User dan Kebutuhan Ruang (Staff Dan Pengunjung) .....</b>	<b>60</b>
<b>3.5 Programing .....</b>	<b>61</b>
<b>3.5.1 User Activity.....</b>	<b>61</b>
<b>3.5.3 Kebutuhan Ruang .....</b>	<b>62</b>
<b>3.5.4. Hubungan Antar Ruang.....</b>	<b>63</b>
<b>3.6 Pembagian Sifat Ruang.....</b>	<b>63</b>
<b>3.7 Ide Dan Gagasan Konsep .....</b>	<b>65</b>
<b>3.8 Studi Gambar .....</b>	<b>66</b>
<b>BAB IV PERANCANGAN ARENA OLAHRAGA MENEMBAK .....</b>	<b>70</b>
<b>4.1 Konsep Perancangan .....</b>	<b>70</b>
<b>4.2 Penerapan Konsep dan Tema Perancangan .....</b>	<b>70</b>
<b>4.3 Tampak.....</b>	<b>70</b>
<b>4.4 Perancangan Area Khusus .....</b>	<b>74</b>
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>

5.1 Simpulan .....	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar: II.1 Airsoft Gun .....	14
Gambar: II.2 Airsoft Gun .....	15
Gambar: II.3 jenis airsoft gun .....	17
Gambar: II.4 Spring Powered Gun .....	19
Gambar: II.6.Gas Powered Guns .....	21
Gambar: II.7.gas powered guns .....	21
Gambar : 2.8 Helm .....	23
Gambar : 2.9.Topi Rimba .....	24
Gambar : 2.10.masker.....	24
Gambar : 2.11.Wholesale Night Vision Helmet.....	24
Gambar : 2.12 Kaca Mata Model 1 .....	25
Gambar : 2.13 Kaca Mata Model 2 .....	25
Gambar : 2.14 Earmuffs Model 1 .....	26
Gambar : 2.15 Earmuffs Model 2 .....	26
Gambar : 2.16 Seragam .....	26
Gambar : 2.17 Rompi Body Protector .....	27
Gambar : 2.18 Safety Gear Promotion .....	27
Gambar: 2.19 Sarung Tangan .....	28
Gambar : 2.20 Sepatu .....	28
Gambar : 2.21 Laser Tag Vast.....	30
Gambar : 2.22 Laser Tag Pistol .....	31
Gambar: 2.23 Komunitas BANTAI.....	33
Gambar: 2.24 Ergonomi Sirkulasi Area Makan Komersial .....	36
Gambar: 2.25 Ergonomi Sirkulasi Area Makan Komersial .....	37
Gambar: 2.26 Ergonomi Sirkulasi Area Makan Komersial .....	37
Gambar: 2.7 Ergonomi Sirkulasi Area Makan Komersial .....	37
Gambar: 2.28 Ergonomi Sirkulasi Area Makan Komersial .....	38
Gambar: 2.29 Ergonomi Sirkulasi Area Makan Komersial .....	38
Gambar : 2.30 sourround speaker 5.1 .....	41
Gambar : 2.31 sourround speaker 5.1 .....	42
Gambar : 2.32. LED screen .....	42

Gambar : 2.33 Arcade Game .....	43
Gambar : 2.34 Battle x Bandung 1 .....	46
Gambar : 2.35. Battle x Bandung 2 .....	47
Gambar : 2.36. Battle x Bandung 3 .....	47
Gambar : 2.37 Silver Eagle Group .....	48
Gambar : 2.38 Silver Eagle Group 2 .....	48
Gambar : 2.39 Silver Eagle Group 3 .....	49
Gambar : 2.40 Silver Eagle Group 4 .....	49
Gambar : 2.41 Silver Eagle Group 5 .....	50
Gambar : 2.42 Arcade Game .....	50
Gambar : 2.43 Star Wars Scene 1.....	51
Gambar : 2.44 Star Trek Scene 2.....	51
Gambar : 2.44 Space Odyssey2001 Scene .....	51
Gambar : 2.45 Glossy Texture.....	52
Gambar : 2.46 EPOXY .....	52
Gambar : 2.47 LED strip .....	52
Gambar : 2.48Epoxy 2 .....	53
Gambar : 3.2 Tampak Depan Bandung Creative Hub.....	55
Gambar : 3.3 Bangunan Sebelah Kiri Bandung Creative Hub .....	55
Gambar : 3.4 Jalan Bagian Belakang Bandung Creative Hub .....	55
Gambar : 3.5 Jalan Bagian Depan Bandung Creative Hub .....	55
Gambar : 3.6 Skema Flow Activity pengunjung (member) .....	61
Gambar : 3.8 diagram flow aktifity .....	61
Gambar 3.9 : Diagram Bubble Diagram.....	63
Gambar : 3.10 Pembagian sifat ruang lantai 1.....	63
Gambar : 3.10 Pembagian sifat ruang lantai 2.....	64
Gambar : 3.11 : Pembagian sifat ruang lantai 3 .....	64
Gambar 3.12 : Pembagian sifat ruang lantai 4.....	65
Gambar 3.13 : Pembagian sifat ruang lantai 5.....	65
Gambar 3.14 : konsep Bentuk .....	66
Gambar 3.15 : warna .....	67
Gambar 3.16 : Konsep Pola .....	67
Gambar 3.17 : Pencahayaan 1 .....	68
Gambar 3.18 : Pencahayaan 2 .....	68

Gambar 3.19 LED Screen.....	68
Gambar 3.20 : epoxy floor.....	69
Gambar 3.21 : Sand .....	69
Gambar 3.21 acrylic .....	69
Gambar : 4.1 Site Plan.....	71
Gambar : 4.2 Ground floor .....	71
Gambar : 4.3. Lantai 1 .....	72
Gambar : 4.4. Lantai 2 .....	72
Gambar : 4.5. Lantai 2 .....	73
Gambar : 4.7 Lobby Layout Plan 1 .....	74
Gambar : 4.8. Lobby Layout Plan 2 .....	74
Gambar : 4.9 Lobby Layout Plan 3 .....	75
Gambar : 4.10. Lobby Layout Plan 4 .....	76
Gambar : 4.11 Lobby Layout Plan 5 .....	76
Gambar : 4.12. Lobby Layout Plan 6 .....	77
Gambar : 4.13 Lobby Layout Plan 7 .....	77
Gambar : 4.14 Lobby Layout Plan 8 .....	78
Gambar : 4.15. Lobby Layout Plan 9 .....	79
Gambar : 4.16 Detail Interior 1 .....	79
Gambar : 4.17 Detail Furniture.....	80
Gambar : 4.20 Detail Interior 2 .....	80
Gambar : 4.21 Detail Interior 3 .....	81
Gambar : 4.22 Detail Interior 4 .....	81
Gambar : 4.23 Detail Interior .....	81
Gambar : 4.24 Ruang Tunggu VR.....	82
Gambar : 4.24 Ruang Tunggu VR.....	82
Gambar : 4.24 Ruang Tunggu VR.....	82
Gambar : 4.24 Ruang Tunggu VR.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1 : Analisis Site .....	60
Tabel III.2 : Analisis Bangunan .....	62
Tabel III.3 : Kebutuhan Ruang .....	67

