

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi 76 tepat waktu. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat tugas mata kuliah Tugas Akhir di program studi Arsitektur fakultas Teknik di Universitas Lambung Mangkurat. Dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis sangat berterima kasih yang sebesar besarnya kepada pihak terkait diantaranya sebagai berikut :

1. Orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan doa
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Iphan Fitriani Radam S.T., M.T., IPU selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Akbar Rahman S.T., M.T., selaku ketua program studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Dila Nadya Andini S.T., M.Sc., ibu Naumatul Aurfa, S.T., M.Sc.,
5. Bapak Dr. Irwan Yudha Hadinata S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang memberikan bimbingan dan penjelasan selama penulisan berlangsung.
6. Seluruh dosen pengajar beserta staff akademik program studi arsitektur yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang mendukung penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis sadar ada banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis sangat terbuka menerima kritik dan masukan demi sempurnanya laporan ini kedepannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Banjarbaru,..... 2022

Hasby Asshidiqi

## **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*

## DAFTAR ISI

|  |           |
|--|-----------|
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                   | <b>1</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>  | <b>2</b>  |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                      | <b>3</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                   | <b>5</b>  |
| <b>1.1 Latar Belakang.....</b>                               | <b>7</b>  |
| <b>1.2. Permasalahan .....</b>                               | <b>9</b>  |
| <b>1.3. Metode Penyelesaian.....</b>                         | <b>9</b>  |
| <b>1.4. Keaslian Penulisan.....</b>                          | <b>10</b> |
| <b>BAB II.....</b>   | <b>11</b> |
| <b>TINJAUAN.....</b>   | <b>11</b> |
| <b>2.1. Tinjauan Objek.....</b>                              | <b>11</b> |
| <b>2.2. Tinjauan Arsitektur .....</b>                        | <b>16</b> |
| 2.2.1. Arena .....   | 16        |
| 2.2.2. Aktivitas .....                                       | 17        |
| 2.2.3. Ruang di dalam kawasan arena <i>airsoft gun</i> ..... | 17        |
| 2.2.4. Ukuran arena .....                                    | 18        |
| 2.2.5. Ruang gerak.....                                      | 18        |
| 2.2.6. Tapak.....  | 19        |
| 2.2.7. Gerakan pemain .....                                  | 19        |
| <b>2.3. Studi Kasus .....</b>                                | <b>23</b> |
| 2.3.1. Canyon Paintball, Malaysia .....                      | 23        |
| 2.3.2. BSD Xtreme Park .....                                 | 25        |
| <b>BAB III .....</b>   | <b>27</b> |
| <b>ANALISIS .....</b>  | <b>27</b> |
| <b>3.1. Kebutuhan ruang.....</b>                             | <b>27</b> |
| 3.1.1. Penentuan jenis arena .....                           | 27        |
| 3.1.2. Pelaku.....   | 27        |
| 3.1.3. Aktivitas .....                                       | 28        |
| 3.1.4. Kebutuhan Ruang.....                                  | 28        |
| 3.1.5. Besaran Ruang.....                                    | 29        |
| <b>3.2. Site inventory .....</b>                             | <b>30</b> |
| 3.2.1. Data Lahan .....                                      | 30        |
| 3.2.2. Analisis Tapak .....                                  | 31        |

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| <b>BAB IV</b> .....              | <b>35</b> |
| <b>KONSEP PERANCANGAN</b> .....  | <b>35</b> |
| <b>4.1. Konsep Program</b> ..... | <b>35</b> |
| <b>4.2. Konsep Desain</b> .....  | <b>35</b> |
| <b>4.3. Desain Awal</b> .....    | <b>36</b> |
| 4.3.1. Site Plan.....            | 36        |
| 4.3.1. Area Administrasi .....   | 37        |
| 4.3.1. Area Persiapan .....      | 38        |
| 4.3.2. Arena Tembak Reaksi ..... | 38        |
| 4.3.3. Arena Permainan.....      | 39        |
| 4.3.4. Tribun Bawah Tanah.....   | 39        |
| <b>KESIMPULAN</b> .....          | <b>41</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....      | <b>42</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1 komunitas <i>airsoft gun</i> pelaihari .....                            | 8  |
| Gambar 2 komunitas <i>airsoft gun</i> Pelaihari .....                            | 8  |
| Gambar 3 komunitas <i>airsoft gun</i> Pelaihari, Banjarmasin dan Banjarbaru..... | 9  |
| Gambar 4 model <i>shot gun</i> .....   | 14 |
| Gambar 5 model <i>riffle</i> .....   | 14 |
| Gambar 7 kacamata .....  | 14 |
| Gambar 6 topeng.....   | 14 |
| Gambar 8 <i>chest bag</i> .....  | 15 |
| Gambar 9 Standar ukurang arena.....  | 18 |
| Gambar 10 ruang gerak manusia berdiri.....                                       | 18 |
| Gambar 11 ruang gerak manusia berjalan .....                                     | 19 |
| Gambar 12 cara berjalan pemain .....   | 19 |
| Gambar 13 berlindung .....   | 20 |
| Gambar 14 benteng besar .....  | 20 |
| Gambar 15 benteng kecil .....  | 20 |
| Gambar 16 beradu tembak .....  | 21 |
| Gambar 17 benteng arena dengan jumlah banyak .....                               | 21 |
| Gambar 18 strategi memanfaatkan titik buta lawan .....                           | 22 |
| Gambar 19 bergerak ketika lawan fokus beradu tembak.....                         | 22 |
| Gambar 20 Canyon Paintball.....  | 23 |
| Gambar 21 Pintu masuk Canyon Paintball.....                                      | 23 |
| Gambar 22 bunker silikon di Canyon Paintball.....                                | 23 |
| Gambar 23 benteng sederhana di Canyon Paintball .....                            | 24 |
| Gambar 24 grid 3d arena di Canyon Paintball.....                                 | 24 |
| Gambar 25 papan waktu .....  | 24 |
| Gambar 26 kantin Canyon Paintball.....   | 25 |
| Gambar 27 area parkir di Canyon Paintball.....                                   | 25 |
| Gambar 28 arena bunker silikon di BSD Xtreme .....                               | 25 |
| Gambar 29 ketiga arena di BSD Xtreme .....                                       | 26 |
| Gambar 30 hubungan ruang.....  | 30 |
| Gambar 31 lokasi tapak .....   | 30 |
| Gambar 32 bentuk tapak.....  | 31 |
| Gambar 33 data jalan .....   | 32 |
| Gambar 34 3d tapak.....  | 32 |
| Gambar 35 arah angin dan pembayangan.....  | 33 |
| Gambar 36 zoning kawasan berdasarkan tingkat keamanan .....                      | 33 |
| Gambar 37 program ruang.....   | 35 |
| Gambar 38 diagram hubungan ruang.....  | 35 |
| Gambar 39 Siteplan .....   | 36 |
| Gambar 40 Eksterior Ruang Pendaftaran .....                                      | 37 |
| Gambar 41 Interior Ruang pendaftaran .....                                       | 37 |
| Gambar 42 Eksterior Area Persiapan.....  | 38 |
| Gambar 43 Arena Tembak Reaksi.....   | 38 |
| Gambar 44 Arena Permainan.....   | 39 |
| Gambar 45 Perpektif Dari dalam Tribun .....                                      | 39 |
| Gambar 46 Perpektif Dari dalam Tribun .....                                      | 40 |

## DAFTAR TABEL

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Tabel 1 Keaslian penulisan.....       | 10 |
| Tabel 2 karakteristik arena.....      | 17 |
| Tabel 3 jenis ruang .....             | 17 |
| Tabel 4 perbandingan jenis arena..... | 27 |
| Tabel 5 kebutuhan ruang.....          | 28 |
| Tabel 6 analisis besaran ruang.....   | 29 |