BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Indonesia salah satu negara yang memiliki pengemar *airsoftgun* yang cukup banyak. *Airsoftgun* adalah sebuah mainan yang bentuknya menyerupai senjata api jenis genggam dan laras panjang dengan skala ukuran 1:1, mainan ini dimainkan dengan cara simulasi tempur. *Airsoftgun* masuk ke Indonesia pada tahun 1988 dimulai dengan *type spring* pistol yaitu pistol yang menggunakan tenaga pegas atau per dan materialnya pun masih terbuat dari plastik. Di akhir 90an dan mulai awal 2000 seiring dengan derasnya arus informasi dan *trend* dunia internet yang semakin luas, mulailah beberapa individu masyarakat mengoleksi mainan *airsoftgun* dan mulai beragam unit *airsoftgun* yang masuk ke pasaran Indonesia. Dengan perkembangan jaman dan teknologi banyak bermunculan klub-klub *airsoftgun* yang ada di Indonesia. (Rachman, 2014)

Pada masa perkembangan ditahun 2010 sampai 2013 mainan *airsoftgun* menjadi ilegal dimata hukum, karena semua *airsoftgun* yang masuk di Indonesia tidak memiliki izin *import* resmi sehingga maraknya kepemilikan unit *airsoftgun* ini diberbagai kalangan yang menimbulkan dampak buruk contohnya unit mainan ini jatuh kepada orang yang tidak memiliki rasa tanggung jawab dan menyalahgunakan unit mainan tersebut untuk tindakan kriminal.

Maka dari itu pada tangal 10 Oktober 2013 semua penggemar *airsoftgun* berkumpul dan membuat satu wadah yang disepakati yaitu PORGASI (Persatuan Olahraga *Airsoftgun* Seluruh Indonesia). Terbentuknya PORGASI itu sendiri ditujukan agar semua pemain atau penggemar *airsoftgun* bisa terkoordinir. Serta mempererat tali silaturahmi dan persudaraan antara pemain *airsoftgun* di seluruh Indonesia dan memupuk rasa nasionalisme. PORGASI dibentuk agar semua *airsofter* atau klub

airsoftgun yang berada di Indonesia mentaati perarturan yang sudah disepakati dan dibuat oleh pihak pengurus besar PORGASI. Selain itu bentuk kegiatan permainan *airsoftgun* mendapatkan pembinaan dan dapat ditingkatkan melalui olah raga airsoftgun yang mengacu kebidang prestasi.

Permainan *airsoftgun* hanya boleh dimainkan oleh orang dewasa tidak diperuntukan untuk anak-anak yang usianya masih dibawah 18 tahun. Sebetulnya *airsoftgun* bisa dimainkan anak dibawah umur 18 tahun namun harus ada bimbingan dari orang tua, karena pada umur tersebut cara atau pola berpikiri dan emosinya masih belum stabil atau bisa dikatakan masih labil, dikhawatirkan terjadi penyalahgunaan yang dilakukan oleh anak usia dibawah 18 tahun. Usia yang dianjurkan untuk bermain *airsoftgun* itu adalah pada saat usia yang sudah dewasa atau matang cara berpikir bisa dikatakan di atas 18 tahun, karena usia tersebut telah memiliki kedewasaan dan cukup memiliki rasa tanggung jawab.

Untuk itu perlu diadakan sosialisasi berupa pengenalan tentang mainan dan permainan *airsoftgun* kepada khalayak umum dengan cara memberikan informasi dan mengedukasikan bahwa mainan *airsoftgun* adalah salah satu olah raga yang aman dan tidak berbahaya bagi para penggunanya.

I.2. Identifikasi Masalah

- Masih banyak masyarakat awam yang beranggapan bahwa *airsoftgun* bisa digunakan untuk alat bela diri.
- Makin banyak pemain *airsoftgun* yang bermunculan dan harus dinaungin oleh wadah yang memiliki payung hukum yang jelas.
- Ketakutan akan penyalahgunaan *airsoftgun* sebagai alat untuk melakukan tindakan kriminal.
- Belum adanya sosialisasi tentang permainan *airsoftgun* yang dilaksanakan oleh para penghobi dengan baik dan benar.

I.3. Rumusan Masalah

Menjelaskan kepada masyarakat bagaimana cara bermain dan memperlakukan *airsoftgun* dengan baik dan benar. *Airsoftgun* adalah olahraga yang menjungjung tinggi nilai sportivitas individu, *fun games* dan juga dapat mengacu ke jalur prestasi. Selain itu juga memberi pengertian kepada masyarakat agar tidak menyalahgunakan unit *airsoftgun* itu sendiri.

I.4. Batasan Masalah

1. Mensosialisasikan kepada masyarakat apa itu *Airsoftgun.* Dengan cara membuat event *airsoftgun* di Bandung.
2. *Airsoftgun* adalah suatu cabang olahraga yang dapat dipertandingkan. Permainan ini dapat membentuk karakter dan pribadi seseorang seperti *team building*, *team work* dan kebugaran fisik.

I.5. Tujuan Perancangan

Agar masyarakat mengerti bahwa *airsoftgun* itu beda jauh dengan senjata api, ini hanya mainan saja namun bentuknya menyerupai dengan senjata api dan mengetahui jenis-jenis permainan *airsoftgun* yang ada di Indonesia. Yang membedakannya adalah sistem kerja *airsoftgun* dengan mengunakan tenaga pengerak pegas, elektrik atau gas dan peluru *airsoftgun* tidak menggunakan peluru tajam tetapi menggunakan peluru bulat yang tebuat dari plastik, memiliki ukuran 6 mm dan berat 0,20 gram.