BAB II
PERMAINAN *AIRSOFTGUN*

II.1. Pengertian *Airsoftgun*

Airsoftgun adalah replika dari senjata api jenis genggam atau laras panjang yang dibuat menjadi sebuah alat permainan yang biasa kita sebut *airsoftgun*. *Airsoftgun* dapat melontarkan benda yang berbentuk bola plastik (*ball bullet*/BB) berukuran 6 mm, menggunakan tekanan udara ataupun gas sebagai tenaga pendorongnya. Sedangkan didalam aplikasi dan kegunaannya, *Airsoftgun* dipergunakan untuk berolahraga dalam bentuk permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian. Berdasarkan jenisnya, *Airsoftgun* memiliki jenis-jenis atau kelas-kelas yang sama dengan senjata api baik otomatis maupun semi otomatis. Mulai dari kelas pistol, senapan serbu jarak jauh, senapan serbu jarak dekat, senapan penembak runduk, hingga senapan mesin. Untuk mengklasifikasikan suatu unit *airsoftgun* yaitu dengan cara membedakan berdasarkan sumber tenaga yang digunakan dan sistem kerja untuk melontarkan proyektilnya. Pada dasarnya hanya ada dua sumber tenaga yang digunakan oleh unit *airsoftgun* untuk bekerja yaitu adalah udara dan gas.

Airsoftgun bertenaga pegas yang menghasilkan tekanan udara sebenarnya adalah jenis dasar dari suatu unit *airsoftgun*. Dan ini adalah jenis *airsoftgun* yang paling banyak digunakan dengan alasan murahnya biaya operasional dan mudahnya perawatan. Jika dilihat dari sistem kerjanya, maka *airsoftgun* jenis ini terbagi menjadi tiga yaitu:

1. *Spring*/Pegas

Airsoftgun spring adalah jenis *airsoftgun* paling sederhana.menggunakan pegas untuk mengkompresi udara yang digerakan secara manual untuk melontarkan proyektilnya. Dalam bahasa yang lebih gampang *airsoftgun* jenis ini adalah *airsoftgun* yang bekerja dengan sistem sekali tarik sekali tembak.

2. Electric

Walaupun sama-sama menggunakan tenaga udara *airsoftgun* jenis ini lebih rumit cara kerjanya jika dibandingkan dengan *airsoftgun* jenis spring. Meskipun sama-sama menggunakan pegas untuk mengkrompresi udara namun seperti namanya *airsoftgun* jenis ini menggunakan rangkaian mekanik dan elektronik sehingga unit *airsoftgun* dapat bekerja secara otomatis. *Airsoftgun electric* atau lazimnya disebut dengan **AEG (*automatic electric gun*)** sejatinya masih terbagi dalam beberapa kategori lagi .

Ada yang disebut dengan **LPEG (*low power electric gun*)** yaitu *airsoftgun* elektrik bertenaga rendah yang otomatis memiliki jarak jangkau proyektil tidak sejauh *airsoftgun electric* reguler. Dalam jenis ini juga termasuk **AEP (*automatic electric pistol*)**.

Selain itu ada juga jenis *airsoftgun electric* bernama **EBB (*electric blow back*)**. Jenis ini ketika melontarkan proyektil akan menghasilkan sedikit sentakan balik kebelakang dengan tujuan untuk mendapatkan sensasi seperti ketika menembakan suatu senapan atau pistol sungguhan walaupun rasanya masih jauh dari aslinya.

Untuk jenis *airsoftgun electric* yang lebih maju, ada varian bernama **PTW (*professional training weapon*)** atau **AAEG (*advance automatic electric gun*)**. Jenis *airsoftgun* ini memiliki sistem yang lebih rumit ketimbang AEG reguler. Namun tingkat keotentikan dan performa *airsoftgun* ini jauh di atas *airsoftgun* elektrik lainnya sehingga banyak angkatan bersenjata di seluruh dunia menggunakan *airsoftgun* jenis ini untuk berlatih.

Pada jenis *Hybrid Electric*, sistem ini menggunakan cara kerja *airsoftgun* elektrik dengan *spring* (manual). Di mana ketika baterai yang digunakan sudah kehabisan tenaga maka operator masih dapat melontarkan proyektil dari unit *airsoftgun* nya secara manual seperti menggunakan *airsoftgun spring*.

3. *Airsoft* Bertenaga Gas

Jenis ini adalah jenis *airsoft* yang menggunakan tekanan gas untuk melontarkan proyektil. Gas yang digunakan oleh airsoft jenis ini adalah jenis gas HFC134a yang dicampur dengan minyak silikon yang lazim disebut *green gas* dan ada juga yang mengunakan gas CO2. *Airsoft* yang menggunakan gas CO2 lazim digunakan di negara yang memiliki tempratur dingin karena *green gas* tidak dapat berfungsi sempurna di iklim tersebut.

Non Blow Back **(NBB)** adalah varian awal *airsoft* bertenaga gas tidak menghasilkan sentakan (*recoil*) ketika melontarkan proyektil. Sistem kerjanya juga sangat sederhana. Namun semua ini berimbas pada keotentikan yang rendah dari unit *airsoft* tersebut ketika dioperasikan.

Gas Blow Back **(GBB)** adalah jenis *airsoft* bertenaga gas yang paling banyak digunakan. Alasan utamanya adalah segi realistis. Di mana ketika melontarkan proyektil, *airsoft* ini akan menghasilkan sentakan yang mirip dengan ketika menggunakan senjata api. Kata GBB di kalangan awam *airsoft* sering digeneralisasikan dengan *airsoft* bertenaga gas dengan bentuk pistol. Padahal *airsoft* bertenaga gas dengan bentuk senapan juga menggunakan sistem ini. Maka untuk menghindari kerancuan dibuatlah istilah baru yaitu **GBBR** (*gas blow back rifle*).

Sedangkan pada jenis ***Hybrid Gas***, sistem kerjanya menggabungkan sistem kerja *airsoft* bertenaga gas dengan sistem *airsoft spring*. Di mana operator harus mengokang unit *airsoft*nya untuk memadatkan kompresi gas yang akan melontarkan proyektil. Sistem ini biasa disebut *gas pump action* dan lazim ditemuai pada unit *airsoft* berkelas *sniper rifle* (senapan penembak runduk) dan *shotgun*.

II.2. Sejarah *Airsoftgun*

Permainan *airsoftgun* awalnya di mulai di Jepang pada tahun 1970-an, dimana kepemilikan senjata api sangat sulit atau tidak mungkin untuk didapatkan, karena ketatnya peraturan disana. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka diciptakanlah mainan replika sesuai dengan aslinya yang sekarang disebut dengan *airsoftgun. Airsoftgun* berasal dari kata *Air* yang berarti udara, dan *soft* yang berarti lembut, kemudian *gun* adalah senjata. Disimpulkan menjadi senjata dengan tekanan udara yang lembut (rendah) dan tidak mematikan.

Akhirnya pemerintah Jepang melegalkan *airsoftgun* dengan tujuan memfasilitasi tentaranya agar bisa berlati simulasi tempur, karena setelah berakhirnya perang dunia kedua negara Jepang di embargo oleh Amerika dan tidak diperbolehkan memiliki tentara dalam jumlah yang banyak. Tujuan dari pemerintahan Jepang melegalkan *airsoftgun* beserta permainan simulasi perang-perangan, agar jika suatu saat negara membutuhkan tentara untuk berperang, pemerintah tidak perlu memberi pelatihan dari nol yang tentunya akan memakan waktu dan biaya yang besar. Hal ini juga tidak bertentangan dengan hukum perjanjian pasca perang dunia ke-2 dengan sekutu, dimana Jepang tidak boleh memiliki tentara yang banyak pada saat itu.

Kini Jepang adalah negara yang menjadi *trend setter* untuk *airsoftgun*. Namun yang mengembangkan *airsoftgun* itu sendiri adalah Negara Taiwan dan Cina dimana banyak sekali pabrik-pabrik *airsoftgun* di Negara itu. Sementara Hongkong hanya menjadi pasar penjualan *airsoftgun* untuk skala internasional. Permainan *airsoftgun* juga sudah mulai populer di Amerika Utara, Eropa dan Asia khususnya di Amerika Serikat, Kanada, Inggris, Austria, Swiss, Perancis, Spanyol, Polandia, Portugal, Swedia, Finlandia, Norwegia, Italia, Belgia, Belanda, Denmark, Chili, Jepang, China, Korea, Taiwan dan Indonesia.

Airsoftgun diciptakan untuk memenuhi hasrat pecinta replika senjata untuk mendapatkan pengalaman, rasa dan sensasi menembakkan senjata dengan cara yang relative aman untuk digunakan secara individual dalam pengaplikasian strategi pertempuran dalam permainan perang-perangan atau biasa disebut oleh para pemain *airsoftgun* yaitu *skirmish* (*war games).* Setiap komunitas yang baik dan bertanggung jawab selalu memiliki kode etik tersendiri, namun memiliki kesamaan prinsip demi keamanan dan kelangsungan hobi ini sendiri. Hobi ini termasuk hobi unik, karena berbeda dengan hobi–hobi lainnya. Hobi ini menggunakan alat permainan dan aksesoris lainnya yang merupakan replika dari senjata sebenarnya. Dampak dan kesan yang diperlihatkan oleh hobi permainan ini jika tidak bijak atau disalahgunakan dalam memperlakukan dan mempergunakannya akan dapat merugikan orang lain dan pelaku hobi *airsoftgun* itu sendiri. Karena itu jika ada seseorang atau sekelompok orang yang tidak mematuhi kode etik atau menyalahgunakan *airsoftgun*, mereka layak untuk tidak di anggap atau dikucilkan dari ruang lingkup hobi *airsoftgun* nasional maupun internasional.

Airsoftgun masuk ke Indonesia sekitar tahun 1988, dimulai dengan type spring pistol yaitu pistol yang menggunakan tenaga pegas atau per dengan material masih menggunakan plastik. Pada era 90an kepolisian mulai khawatir akan adanya penyalahgunaan tipe *spring* pistol ini yang berskala 1:1 dan mulai melakukan razia ditoko–toko mainan dikarenakan belum adanya *campaign* ataupun regulasi yang mengharuskan pengguna unit *airsoftgun* untuk memakai kacamata khusus sebagai pelindung. Akibatnya banyak pembeli dan pengguna unit *airsoftgun* bermain tanpa prosedur, dan bila proyektil / BB mengenai mata, dapat mengakibatkan kebutaan.

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 dan pada saat yang bersamaan

mulailah banyak komunitas *airsoftgun* yang bermunculan dibeberapa kota di Indonesia yaitu Jakarta, Bandung, Jogjakarta dan Surabaya.

Semakin berkembangnya zaman pada awal 2004 *airsoftgun* banyak digemari oleh penggemar *airsoftgun* yang sudah lama bermain ataupun individu-individu yang baru berkecimpung didunia *airsoftgun* itu sendiri. Pada saat itu *airsoftgun plastic body* masih mendominasi, namun pada dasarnya untuk beberapa komponen tertentu, sudah berbahan metal. Menginjak tahun 2009 *airsoftgun* semakin maraknya penjualan bebas *airsoftgun* di Indonesia dan sudah mulai masuk *airsoftgun* yang berbahan *full metal* dan ada beberapa tipe seperti AK 47 dia sudah menggunakan *wood body*. Tapi pada saat itu aturan bermain *airsoftgun* masih belum sepenuhnya diterapkan oleh pemain *airsoftgun*, hanya saja untuk bermain *airsoftgun* wajib menggunakan perlengkapan baju militer luar negeri, *body armor*, *helmet* dan pelindung mata yang biasa disebut *google* atau kacamata khusus *airsoftgun*. Kecepatan peluru atau BB (*Bullet Ball*) pun belum diatur masih bebas digunakan, kecepatan peluru yang biasa kita sebut FPS (*Feet Per Second*) pada saat itu bias mencapai 550 FPS. Dengan tingginya kecepatan peluru itu banyak beberapa pemain yang cedera di daerah tubuh yang terkena tembakan dari lawan mainnya. Jadi setelah banyak kejadian yang terkena sasaran musuh atau menembaki musuh akibat mengguan kan FPS terlalu tinggi mulailah para pemain *airsoftgun* berfikir bermain dengan aman dan senang dengan cara menstandarkan semua unit *airsoft* model AEG di fps max 450 tidak boleh lebih dari itu (Rachman, 2014).

II.3. Peralatan *Airsoftgun*

Yang di butuh kan saat bermain *airsoftgun* yaitu :

1. Unit *airsoftgun*



Gambar II. 1 *Automatic Electric Gun*
Sumber: http://forum.gamerage.com (28 april 2012)

- *Airsoft Type* AEG menggunakan tenaga batrai yang sering digunakan para pemain *airsoftgun*



Gambar II. 2 Gas Blow Back
Sumber: http://forum.gamerage.com (28 april 2012)

- Pistol Type GBB mengunakan tenaga gas biasanya type ini digunakan sebagai *secondary weapon*.

2. *Google* (kaca mata pelindung)



Gambar II.3 *Google*
Sumber: http://www.myeyewear2go.com

- Kacamata pelindung ini wajib dipakai saat peperangan, supaya mata terlindung dari perulu yang mengarah tepat kemata.

3. Baju



Gambar II.4 Baju
Sumber: http://www.aliexpress.com (2010)

- Baju ini sebagai alat penyamar saat berperang.

4. Sepatu



Gambar II.5 Sepatu

Sumber: http://www.merrell.com (2014)

- Sepatu yang wajib dipakai adalah sepatu tipe untuk berpergian ke gunung.

5. Body armor (*Vest*)



Gambar II.6 *Body Armor*
Sumber: http://www.ebairsoft.com (2014)

- *Vest* atau bisa disebut juga *body armor* adalah alat untuk melindungi tubuh dan bisa juga sebagai alat untuk menyimpan perlengkapan untuk bermain airsoft, seperti *magazine* dan bb.

6. BB (*Bullet Ball*)



Gambar II.7 *Bullet Ball*
Sumber: http://www. shop.ehobbyasia.com (2014)

- Bb atau peluru *airsoftgun* ini adalah amunisi yang dipakai saat bermain *airsoftgun*. Merek dan ukuranya sangat beragam dan terbuat dari bahan plastik.

II.4. Permainan *Airsoftgun non*-Prestasi

War Games atau yang biasa disebut *airsoftgunner* ***Skirmish*** adalah suatu bentuk permainan simulasi pertempuran, biasanya dimainkan oleh lebih dari 10 orang. Cara bermainnya pun cukup variatif. Bila dilakukan di alam terbuka seperti di pesisir pantai, bukit atau di gunung yang cukup rimbun dengan tumbuhan, dikenal dengan istilah *Skirmish Woodland*, sedangkan bila dimainkan di area perkotaan seperti di gudang yang luas (tentunya sudah dipasang *obstacle* ataupun penghalang untuk berlindung) atau bahkan ditempat tertutup, dikenal dengan istilah *Skirmish Urban* atau *Skirmish* **CQB (*Close Quarter Battle*)**.

Aturan dasarnya adalah dari total jumlah semua pemain yang hadir, biasanya dibagi menjadi 2 *team*. Team yang dapat menghabiskan *team* lawan dengan cara saling tembak (Bila pemain terkena peluru lawan, akan berteriak *"HIT!"* dan mengangkat unit *airsoftgun* nya ke atas kepala sebagai tanda sudah terkena dan menghindari untuk kemungkinan ditembak berulang ulang oleh pemain lainnya), adalah pemenangnya. *Skirmish* dasar ini dikenal dengan istilah ***Death Match*.** Namun dalam perkembangannya, *Skirmish* dapat diatur dengan cara menjalankan skenario yang telah disepakati, misalnya dari jumlah total pemain yang hadir dibagi menjadi 3 atau bahkan 4 *team* dan harus menyelesaikan tugas-tugas yang telah disepakati (seperti mencari bendera atau merebutnya, menyergap basis lawan, dll), ataupun skenario *reenactment*, yaitu mengulang sejarah terhadap misi2 dan pertempuran berdasarkan sejarah nyata yang telah dilakukan oleh tentara dari berbagai negara di dunia.



. **Gambar II. 8 *Skirmish***
Sumber: http://www.blackdragon.web id (2010)

II.5. Permainan *Airsoftgun* Prestasi

II.5.1 IPSC (*International Practical Shooting Confederation*)

IPSC (*International Practical Shooting Confederation*) atau dikenal sebagai tembak reaksi, 100% menganut pada ketentuan dan peraturan Internasional (Senjata api ataupun *Airsoftgun*), dimana pada bidang tembak reaksi ini, disiplin, kecepatan, kecermatan dan ketepatan menjadi kuncinya. Tidak seperti *skirmish* atau *War Simulation game* yang sasaran tembaknya adalah pemain *Airsoftgun* yang menjadi

lawan, pada bidang ini, pemain / peserta diharuskan menembak sasaran benda mati. Sasarannya adalah berupa plat besi berbagai macam ukuran atau dikenal dengan nama *Popper* dan *Scooring target* (biasanya berbentuk beberapa lingkaran, dimana lingkaran ditengah yang paling kecil adalah point yang terbesar bilamana peluru bisa menembusnya).



Gambar II. 9 IPSC

Sistem penghitungannya pada kejuaraan adalah berdasarkan waktu tercepat untuk menembak beberapa sasaran dipadu dengan nilai ketepatan berdasarkan titik lingkaran yang berhasil ditembak pada *Scooring Target*. Untuk jenis senjata api, saat ini hanya ada kelas Pistol, sedangkan untuk *Airsoftgun*, diperlombakan kelas Pistol dan senapan serbu.

II.5.2 DWS (*Double Weapon System*)

DWS (*Double Weapon System*) adalah sebuah permainan *airsoft gun* yang menerapkan strategi indvidu atau kelompok, pemain DWS harus dapat mengunakan *primary system* (AEG) dan *secondary system* (hand gun) secara bergantian sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.



Gambar II. 10 *Double Weapon System*
Sumber: http://www. doubleweaponsystem.blogspot.com (28 des 2010)

DWS merupakan pengembangan dari permainan *airsoftgun* dengan mengunakan skenario yang diadaptasi dari cara melindungi diri, baik dalam *skirmish* maupun dalam dunia nyata. DWS membutuhkan kedisplinan dalam bertindak secara tepat dan aman, agar tidak ada kesalahan–kesalahan dalam melakukan tindakan pada saat simulasi atau permainan sedang berlangsung. Disamping itu, DWS juga bertujuan agar pemain merasa terbiasa mengunakan *primary system* maupun *secondary system*. Tujuan akhir DWS adalah mengasah kemampuan, keahlian dan kedisiplinan diri perorangan ataupun kelompok dalam Pertempuran Jarak Dekat (PJD).

II.5.3 *Three on Three atau Five on Five*

Three on three atau five on five adalah kejuaraan menembak 3 pemain melawan 3 pemain, atau 5 pemain lawan 5 pemain. Prinsipnya adalah sama dengan *War simulation games*, namun pemenangnya tidak berdasarkan hanya untuk menembak dan menghabisi *team* lawan semata, namun dihitung juga berdasarkan jumlah objektif yang didapat, tergantung daripada skenario ataupun *Rules of Games* yang ditetapkan. Kejuaraan ini biasanya dilaksanakan minimal pada lapangan basket untuk 3 on 3 atau lapangan berukuran minimal 50m x 30m untuk 5 on 5. Lapangan dipasang halang rintang (*obstacle*) dan pinggir lapangan dibatasi oleh jaring minimal 2 lapis dengan tingkat kerapatan yang sangat ketat, namun tetap tembus pandang, dan diawasi minimal oleh 8 orang *Marshall*.



Gambar II. 11 *Five on Five*
Sumber : Dokumentasi Club Seal Team IX (2013)

II.6 Permasalahan yang ada di *airsoftgun*

Dalam penganalisisan masalah sebagai acuan perancangan media-media sosialisasi *Airsoftgun* di Bandung ini menggunakan metode analisis 5W+1H dengan keterangan sebagai berikut:

- What (Apa masalahnya)
- Why (Mengapa terjadi)
- Who (Siapa)
- When (Kapan masalahnya terjadi)
- Where (Dimana masalahnya terjadi)
- How (Bagaimana solusinya)

What

Masalah yang timbul saat melakukan analisa yaitu kurangnya sosialisasi tentang permainan *airsoftgun* yang menyebabkan masyarakat tidak mengetahui fungsi dari *airsoftgun* itu sendiri, dan masyarakat beranggapan bahwa *airsoftgun* sama dengan senjata api.

Why

Kurangnya informasi tentang permainan *airsoftgun* dari para penghobi *airsoftgun* kepada masyarakat.

Who

Pria dan wanita yang berusia 17 tahun keatas yang menyukai olahraga yang beradrenalin tinggi, berjiwa kepemimpinan dan menyukai hal-hal yang bersangkutan dengan militer.

When

Masalah timbul pada tahun 2012 setelah terjadi perampokan dan penodongan yang dilakukan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab dengan menggunakan *airsoftgun* sebagai alat untuk melakukan tindakan kriminal.

Where

Masalah ini terjadi di daerah Bandung dan Jakarta.

How

Solusinya dengan merancang media sosialisasi dan informasi tentang olahraga permainan *airsoftgun*. Media-media sosialisasi informasi tersebut akan disebarkan dan diinformasikan di acara *Event Bandung Airsoft Show*.