
BAB II**PELATIHAN BELADIRI JEPANG DALAM TINJAUAN FAKTA DAN TEORI****II. 1. Tinjauan Teoritis.****II. 1. 1. Tinjauan Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Jogjakarta****II. 1. 1. 1. Pengertian dan Hakikat**

Pengertian Pelatihan Beladiri Jepang secara umum adalah suatu tempat untuk mendidik, berlatih dan berkomunikasi untuk meningkatkan kualitas fisik dan mental antara para peminat olahraga beladiri, khususnya beladiri Jepang, pada satu tempat. Tempat ini memiliki berbagai alat serta tempat berlatih untuk berbagai macam jenis beladiri Jepang.

Pada hakikatnya Pelatihan Beladiri Jepang ini diperuntukkan untuk berkegiatan yang berhubungan dengan beladiri. Namun pada perkembangannya dapat juga merupakan tempat untuk berinteraksi dan berkomunikasi antar individu, hingga di kemudian hari akan terbentuk suatu komunitas yang memiliki kemampuan beladiri yang komplet (mix martial art) serta semangat dan jiwa bushido (kode etik seluruh beladiri Jepang).

II. 1. 1. 2. Fungsi dan Jenis**A. Fungsi Pelatihan Beladiri Jepang****1. Fungsi Edukasi.**

Pelatihan beladiri Jepang memiliki fungsi belajar dan mengajar tentang fisik dan teknik beladiri. Kegiatan ini menggunakan metode-metode pengajaran olahraga berupa gerakan-gerakan secara fisik melatih otot dan refleks yang berguna untuk menjaga kesehatan, meningkatkan stamina, berprestasi di bidang beladiri dan juga melatih kemampuan dalam beladiri.

2. Fungsi Sosial.

Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan pada fungsi edukasi, akan terjadi interaksi sosial antara murid dengan murid, murid dengan guru serta guru dengan guru. Dari interaksi ini akan timbul komunikasi, yang akan membentuk sebuah komunitas sosial dimana akan ada respek, solidaritas dan toleransi.

3. Fungsi Kultural.

Beladiri Jepang adalah beladiri yang berasal dari negeri Jepang, sehingga dasar-dasar filosofi yang membentuk sikap hidup seorang pendekar "samurai" berakar dari budaya Jepang. Secara langsung maupun tidak, budaya Jepang akan mewarnai atau bahkan akan menjadi tradisi dalam suatu pelatihan beladiri Jepang.



Fungsi Pelatihan Beladiri Jepang ditinjau dari unsur pengguna :

1. kohai (murid junior)
 - sebagai sarana untuk berlatih individu
 - sebagai sarana untuk berlatih sparing
 - sebagai sarana bertanding menguji kemampuan
 - sebagai sarana bersosialisasi
2. sempai (murid senior)
 - sebagai sarana berlatih
 - sebagai sarana melatih
 - sebagai sarana pengembangan teknik
 - sebagai sarana bertanding menguji kemampuan
 - sebagai sarana bersosialisasi
3. sodan (pemegang DAN)
 - sebagai sarana berlatih
 - sebagai sarana melatih
 - sebagai sarana pengembangan teknik
 - sebagai sarana bertanding menguji kemampuan
 - sebagai sarana bersosialisasi
4. sensei (guru)
 - sebagai sarana berlatih dan melatih
 - sebagai sarana pengembangan teknik
 - sebagai sarana komunikasi antar guru.
5. sokai (pengelola tempat latihan)
 - sebagai tempat yang dikelola secara profesional, baik fisik maupun finansial
6. shihan (guru besar)
 - sebagai tempat melatih dan berlatih
 - sebagai tempat mengembangkan ilmu beladiri
 - sebagai tempat untuk memperkuat rohani
7. masyarakat umum
 - sebagai sarana untuk menyaksikan ketrampilan beladiri baik pada saat berlatih maupun bertanding
 - sebagai tempat mendapatkan informasi tentang segala hal mengenai seni beladiri Jepang.



B. Jenis Pelatihan Beladiri Jepang

Dalam beladiri Jepang terdapat berbagai jenis pelatihan yang menjadi tempat berlatih dan melatih beladiri dengan memiliki ciri khas masing-masing. Tempat-tempat latihan itu adalah :

1. dojo.

Dojo adalah tempat latihan beladiri dalam lingkup mikro. Meliputi ruangan tempat latihan serta komponen di dalamnya. Biasanya merupakan tempat latihan satu jenis beladiri saja.

2. budokan.

Budokan adalah tempat latihan beladiri dalam lingkup makro. Budokan adalah lingkungan dimana seseorang menjalani pelatihan secara intensif. Di dalamnya meliputi ruang latihan tertutup dan terbuka dengan konsep perancangan khusus.

3. gashuku

Gashuku adalah latihan gabungan yang diselenggarakan pada satu tempat terpusat. Merupakan pemusatan latihan dari seluruh tempat latihan dari seluruh wilayah. Gashuku biasanya diadakan di tempat terbuka karena diikuti oleh banyak peserta. Pada sebuah gashuku tingkat wilayah biasanya diikuti oleh 400 – 500 peserta. Peserta gashuku selalu menggunakan tenda sebagai kemah tempat mereka menginap.

Dalam hal ini, Pelatihan Beladiri Jepang ini mengkomodasi lebih dari satu tempat latihan beladiri, selain itu juga sebagai tempat untuk mengadakan latihan gabungan secara berkala. Untuk fungsi sebagai tempat latihan beladiri, Pelatihan Beladiri Jepang ini juga merupakan tempat berlatih secara terpisah antar beladiri. Dengan melihat konteks di atas, maka Pelatihan beladiri Jepang ini akan mengkomodasi ketiga tempat latihan, baik do jo, budokan maupun gashuku

II. 1. 2. Persyaratan Pelatihan Beladiri Jepang

Secara umum tempat latihan beladiri Jepang yang ideal, paling tidak menurut Gordon Warner dan Donn F. Draeger dalam bukunya *Japanese Swordsmanship: Technique and Practice* adalah:

1. ruang latihan tertutup tanpa matras dengan lantai dari bahan kayu atau sejenisnya.

2. memiliki **ketinggian plafond** lebih dari 6 kali panjang bokken atau shinan. Panjang bokken/shinan adalah 125 cm.
3. pintu dan jendela menggunakan **shoji** (pintu geser).
4. di atas pintu masuk terdapat **kaligrafi** katakana berupa huruf kanji Jepang.
5. terdapat **taiko**, tempat alat musik perkusi sebagai alat penanda dimulai dan diakhirinya latihan.



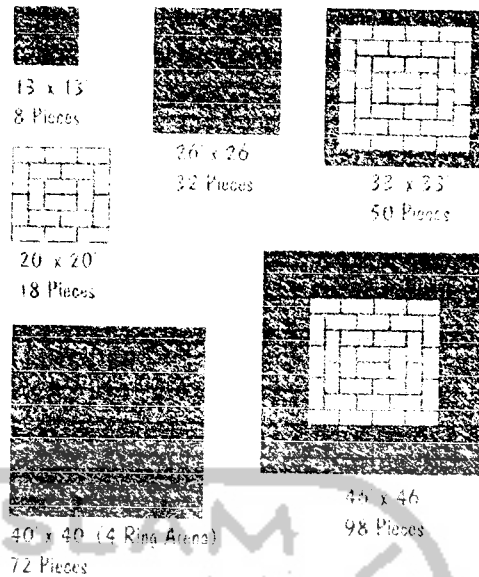
Gambar 5
Foto Sensei Morihei Ueshiba berlatih di depan kamiza
(sumber : Majalah Jurus)

6. terdapat **kamiza**, sebuah altar untuk menempatkan foto Sensei (guru), Shihan (guru besar), dan atau lambang-lambang suci Shinto atau Buddha.



Gambar 6.
Latihan di alam terbuka
(sumber : analisa 2002)

7. ruang latihan terbuka dengan lantai dari tanah atau rumput.



Gambar 7.
Penataan tatami untuk latihan beladiri
(sumber : www.chiccetti1.com)

8. **matras untuk berlatih**, dari bahan yang empuk, dengan aturan penataan khas Jepang Tatami.

II. 1. 3. Tinjauan Kegiatan/Event Pelatihan Beladiri Jepang

Pada Pelatihan Beladiri Jepang ini terdapat beberapa kegiatan yang bisa dibedakan menurut jadwal secara periodik serta besar/kecilnya kegiatan tersebut. Kegiatan-kegiatan itu adalah :

1. latihan rutin

latihan rutin diadakan setiap hari, setiap dua atau tiga kali seminggu dengan intensitas masing-masing 2 jam. Intesitas latihan dapat berbeda sesuai dengan tingkatan dan tangguna jawab yang diemban. Sebagai contoh seorang sempai shodan (senior pelatih yang sudah memiliki sertifikasi sabuk hitam) dapat berlatih setiap hari, karena memiliki kewajiban melatih para yunior. Karena bagaimanapun, melatih harus juga ikut berlatih.

2. ujian kenaikan tingkat

ujian kenaikan tingkat ini diadakan secara periodik. Waktu yang digunakan pada level dasar hingga level menengah adalah waktu-waktu latihan rutin. Sedangkan untuk level shodan (ujian kenaikan DAN) adalah waktu khusus, seperti tengah malam atau dini hari. Namun, sebagai catatan, ujian kenaikan tingkat ini tidak terpancang pada aktu. Semua tergantung pada situasi dan kondisi.



3. latihan gabungan

latihan gabungan dalam beladiri Jepang disebut gashuku. Mengenai gashuku dapat dilihat pengertiannya pada alinea lain dalam bab ini.

4. latihan bebas

latihan bebas diadakan setiap hari. Disinilah terjadi ajang sosialisasi, karena latihan ini tidak terikat atas aliran beladiri. Para atlet maupun para peminat beladiri Jepang bebas berlatih baik kata, teknik perkelahian (kumite) maupun filosofi antar aliran beladiri. Dari sini akan ada saling tukar menukar pengetahuan mereka tentang beladiri. Latihan bebas ini terbuka untuk atlet segala tingkatan dan masyarakat umum.

5. pertandingan

pertandingan dilakukan secara berkala sesuai agenda dari perguruan maupun KONI. Pertandingan tidak dilakukan di do jo, namun diselenggarakan pada sebuah gelanggang olah raga. Pada Pelatihan Beladiri Jepang ini, diakomodasi sebuah tempat pertandingan yang dapat memwadahi sejumlah penonton.

6. latihan beladiri praktis

latihan beladiri ini diikuti oleh para peminat beladiri Jepang yang ingin menguasai teknik-teknik beladiri praktis yang langsung dapat digunakan dalam kegiatan keseharian. Anggotanya adalah para wanita. Latihan ini berguna untuk melatih gerak-gerak refleks untuk menghadapi hal-hal yang sifatnya mendadak atau tiba-tiba. Selain itu kegiatan ini berguna untuk melatih otot-otot tubuh atau berolahraga karena sifatnya aerobik.

7. seminar dan workshop

kegiatan ini dilaksanakan untuk mengembangkan seni beladiri Jepang. Seminar yang diadakan mengenai beladiri Jepang serta hal-hal yang berhubungan dengan itu. Seminar dan workshop bersifat umum, jadi dapat diikuti oleh siapa saja, baik atlet maupun masyarakat umum.

II. 1. 4. Karakteristik Kegiatan Pelatihan Beladiri Jepang

Karakter kegiatan Pelatihan Beladiri Jepang terbagi dalam berbagai macam beladiri yang berkembang hingga pada saat sekarang ini. Dari sekian banyak cabang-cabang beladiri Jepang itu, penulis membatasi pada empat jenis beladiri dengan karakter khas masing-masing. Beladiri-beladiri itu adalah Karate, Jujutsu, Aikido, dan Kendo.

Dari setiap beladiri tersebut selain memiliki perbedaan, juga memiliki persamaan.



II. 1. 4. 1. Karakter Umum Pelatihan Beladiri Jepang

Secara umum setiap beladiri Jepang memiliki kesamaan dan kemiripan dalam karakteristik kegiatannya. Kesamaan itu terdapat pada :

1. teknik latihan.

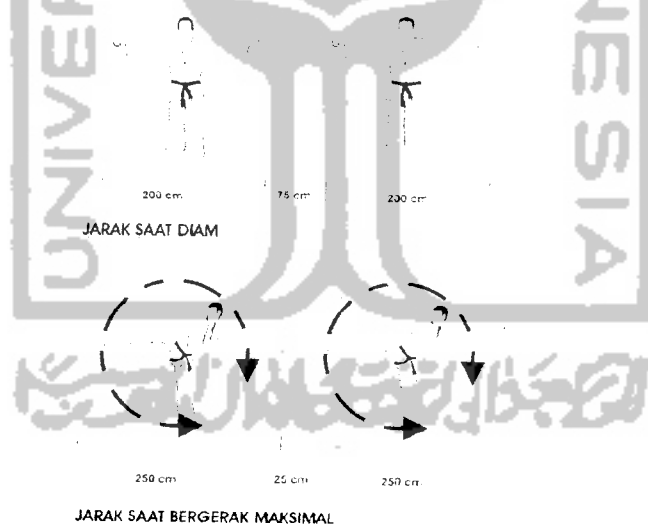
Dalam latihan, setiap beladiri Jepang mengenal dua sistem, yaitu :

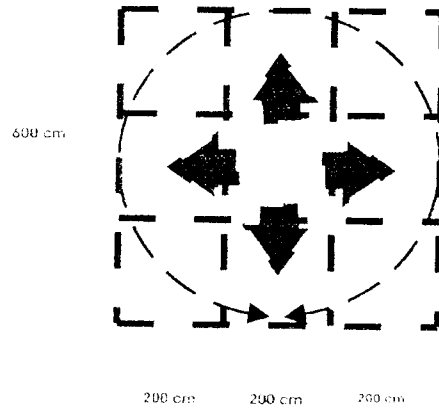
a. kata

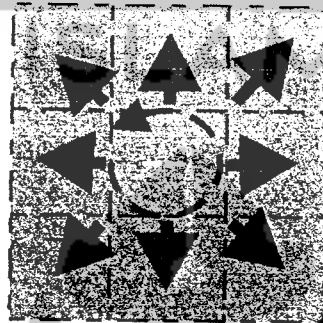
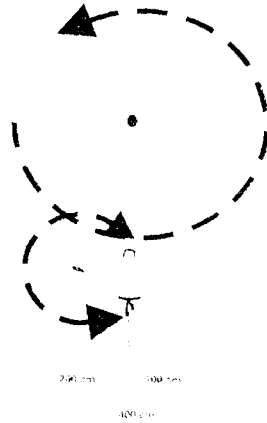
Kata adalah gabungan gerakan menendang dan memukul disusun dan dirangkai sedemikian rupa sehingga membentuk suatu susunan seperti tarian dengan urutan-urutan yang baku. Semua beladiri Jepang menggunakan metode ini.



Gambar 8.
Peragaan kata sanchin bersama-sama.
(sumber : Kyokushinkaikan Karatedo Indonesia)







1200 cm

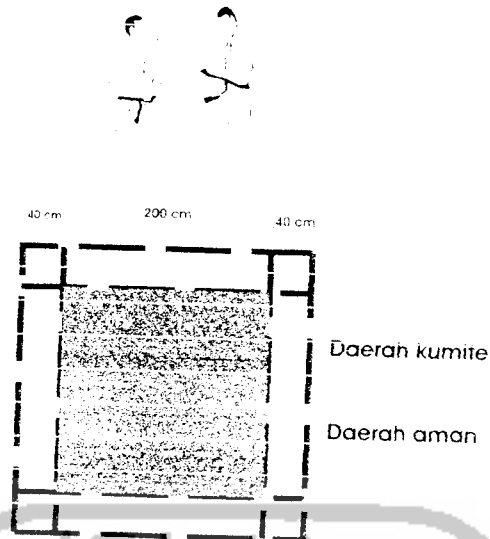
gambar 10.
Ukuran modul kata bersenjata
(sumber : analisa 2002)

b. Kumite

Kumite adalah teknik perkelahian satu lawan satu. Dalam teknik ini dibutuhkan matras untuk bertanding.



gambar 11.
Beberapa teknik dalam kumite.
(sumber : Kyokushinkaikan Karatedo Indonesia)



MODUL UKURAN UNTUK KUMITE (PERKELAHIAN)

gambar 12.
Ukuran modul kumite
(sumber : analisa 2002)

2. kostum.

Beladiri Jepang memiliki kostum yang similar/memiliki kemiripan satu sama lain. Seluruh beladiri Jepang menggunakan pakaian seperti kimono yang dinamakan Gi atau orang biasa menyebut DO-GI.

3. jurus dan teknik.

Dalam jurus dan teknik juga terdapat kesamaan. Bahwa pada dasar semua beladiri Jepang dipelajari adalah :

1. tsuki (pukulan)
2. geri (tendangan)
3. ukemi (jatuhan)
4. uke (tangkisan)



gambar 13.
teknik gedan tsuki (pukulan ke perut)



gambar. 14.
teknik maegeri gedan (tendangan ke arah perut)
(sumber : Kyokushinkaikan Karatedo Indonesia)

4. latihan fisik

Latihan fisik yang dilakukan di dalam dojo adalah:

- Jurus (kata)
- Teknik
- Body Exercise

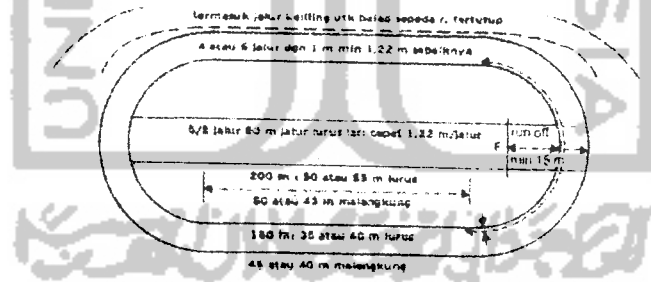
Body exercise ini digunakan untuk melatih kekuatan dan stamina tubuh. Latihan-latihan itu antara lain:

a. Lari cepat

Untuk melatih kecepatan/reflex dalam bergerak serta power / kekuatan otot kaki pada saat melakukan teknik tendangan. Kegiatan ini dilakukan diatas alas pasir dan atau alas yang keras.

b. Lari sedang

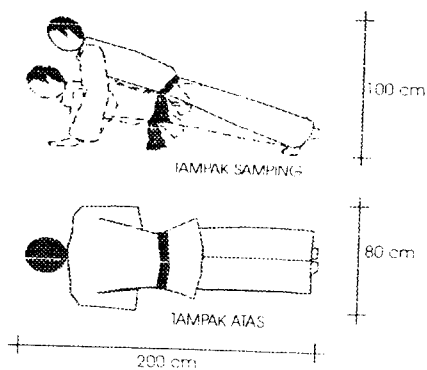
Untuk melatih stamina dan konsentrasi, serta membakar lemak. Kegiatan ini dilakukan di atas alas yang keras.



gambar 15.
Ukuran arena lari.
(sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert)

c. Push up

Melatih otot-otot lengan. Kegiatan ini dilakukan di atas alas yang keras.



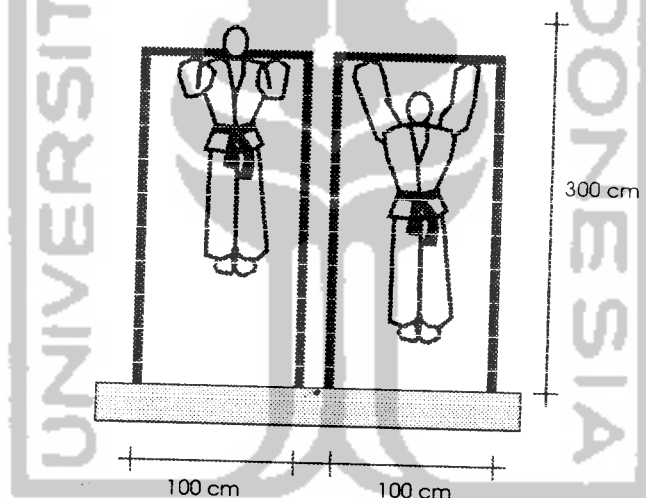
gambar 16.
Ukuran modul push up atlet
(sumber : analisa 2002)

d. Sit up

Melatih otot-otot perut. Kegiatan ini dilakukan diatas alas yang keras.

e. Pull up

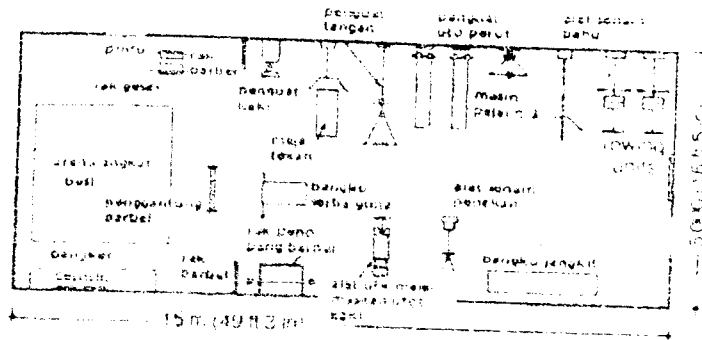
Melatih kekuatan lengan dan jari. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan alat di atas alas yang keras.



gambar 17.
Ukuran modul pull up
(sumber : analisa 2002)

f. Latihan beban

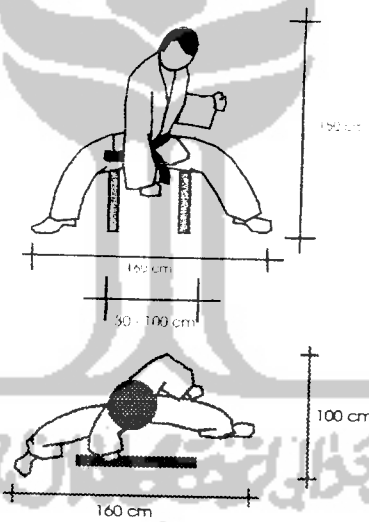
Melatih otot dan sendi tubuh dengan beban dari luar berat badan sendiri. Beban itu antara lain barbell, campuran semen, pasir, dsb. Dilakukan dengan alat pada ruang yang beralas keras. Dengan menggunakan alat-alat latihan untuk otot (fitness)



gambar 18
ukuran penempatan alat-alat latihan (fitness)
(sumber : Data Arsitek , Ernst Neufert)

g. Latihan pemukulan benda keras

Latihan ini berguna untuk memusatkan konsentrasi dalam melakukan pukulan. Dalam latihannya membutuhkan alat yang digunakan untuk meletakkan benda-benda keras seperti beton, baja, atau besi.



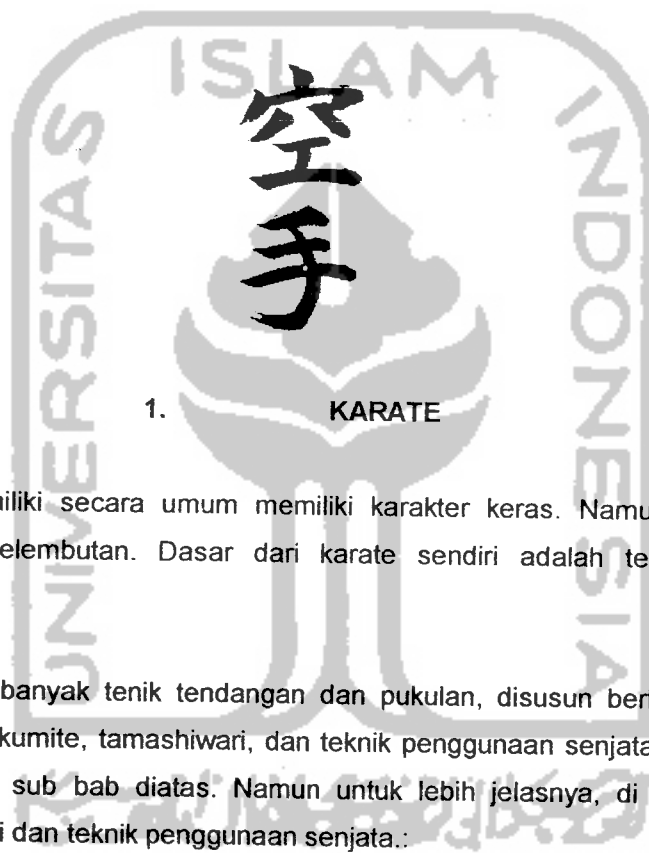
gambar 19.
Ukuran modul untuk pemukulan benda keras
(sumber : analisa 2002)

Dari segi macam latihan di atas, secara garis besar kebutuhan ruang yang dibutuhkan pada Pelatihan Beladiri Jepang dapat dikelompokkan menurut macam gerakan yang diukur melalui sebuah satuan ukur. Pengukuran ini berdasarkan pada macam gerakan

dan kenyamanan dalam melakukan gerakan. Pengelompokan itu terdiri atas : latihan kata tanpa senjata membutuhkan ruang sebesar 6 x 6 meter. Kemudian untuk latihan kata dengan menggunakan senjata membutuhkan ruang sebesar 12 x 12 meter. Untuk latihan kumite diperlukan ruang sebesar 2,8 x 2,8 meter. Sementara itu, untuk memenuhi kebutuhan latihan yang lain yaitu latihan fisik, sebagai contoh adalah tamashiwari, membutuhkan tempat atau ruang sebesar 1,6 x 1 meter.

II. 1. 4. 2. Karakter Khusus Pelatihan Beladiri Jepang

Beladiri Jepang memiliki karakter khusus yang akan dibahas seperti di bawah ini, yang akan dideskripsikan menurut masing-masing beladiri.



1. KARATE

Karate memiliki secara umum memiliki karakter keras. Namun pada beberapa gerakannya memiliki kelembutan. Dasar dari karate sendiri adalah teknik pukulan dan tendangan.

Dari sekian banyak teknik tendangan dan pukulan, disusun berbagai cara latihan pada karate yaitu kata, kumite, tamashiwari, dan teknik penggunaan senjata. Untuk kumite dan kata telah dibahas pada sub bab diatas. Namun untuk lebih jelasnya, di bawah ini adalah deskripsinya tamashiwari dan teknik penggunaan senjata.:

a. Tamashiwari

Tamashiwari adalah teknik pemecahan benda keras dengan menggunakan tangan kosong. Dengan pemusatan tenaga pada tangan, kaki, atau kepala, maka benda keras seperti beton atau besi baja bisa patah/pecah dengan satu kali pukulan.

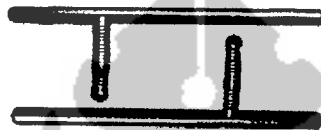
b. teknik penggunaan senjata



gambar 20.
Nunchaku



gambar 21.
Kama



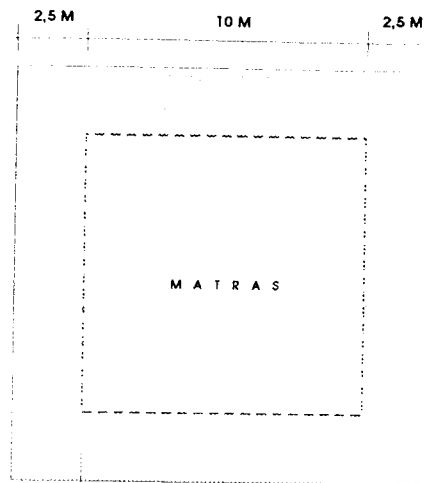
gambar 22.
Tonfa

(sumber : Kyokushikaikan Karatedo Indonesia)

teknik penggunaan senjata adalah teknik kuno yang kembali digali untuk memperkaya teknik dalam karate. Beberapa senjata yang dipakai adalah nunchaku, kama, dan tonfa.

c. ukuran luas matras

Dalam karate terdapat matras untuk melakukan kumite. Modul-modul matras ini bisa digunakan sebagai dasar pengukuran kebutuhan ruang pada olahraga karate.



DAERAH AMAN

gambar 23.
matras karate
(sumber : Kyokushinkaikan Karatedo Indonesia)

SISTEM RANKING DALAM KARATE

System ranking dalam karate terbagi dalam 10 kyu (tingkatan). Setiap kenaikan tingkat ditentukan dalam sebuah ujian kenaikan tingkat setiap tiga bulan, namun kelulusannya ditentukan oleh kemampuan dari karateka itu sendiri. Jika seorang karateka berhasil dalam setiap ujian, maka untuk mencapai tingkatan kyu tertinggi membutuhkan 30 bulan atau 2 setengah tahun.

Sebagai penanda tingkatan, karate menggunakan sabuk (obi/ban). Tingkatan kyu terendah menggunakan sabuk putih, sedangkan tingkatan kyu tertinggi mengenakan sabuk hitam. Setelah tingkatan kyu, masih ada tingkatan lebih tinggi, yaitu DAN (pemegang sabuk hitam). Tingkatan DAN dari I sampai X.

Berikut adalah contoh system ranking pada aliran Go juryu Karate do:

Tabel II. 1. Sistem ranking karate

Tingkat		Materi yang dipelajari	Lama berlatih
Sabuk putih	Kyu 10 (sabuk putih polos)	Etika-etika dojo	3 bulan
	Kyu 9 (sabuk putih strip merah satu)	- kuda-kuda (dachi) - serangan (uchi) - tendangan (geri) - tangkisan (uke) - jatuhan (ukemi)	3 bulan



	Kyu 8 (sabuk putih strip merah dua)	- rangkaian tangkisan (uke-kata) - rangkaian serangan (tsuki-kata) - rangkaian tendangan (geri-kata)	3 bulan
	Kyu 7 (sabuk putih strip merah tiga)	- pendalaman teknik menyerang dan bertahan	3 bulan
Sabuk Hijau	Kyu 6 (sabuk hijau strip coklat satu) Kyu 5 (sabuk hijau strip coklat dua) Kyu 4 (sabuk hijau strip coklat tiga)	kata, gabungan antara teknik serangan disertai rangkaian gerak. Juga dipelajari teknik lemparan dan jatuhan juga titik-titik berbahaya pada tubuh manusia jika terkena serangan.	9 bulan
Sabuk Coklat	Kyu 3 (sabuk coklat strip hitam satu) Kyu 2 (sabuk coklat strip hitam dua) Kyu 1 (sabuk coklat strip hitam tiga)	mempelajari kunci sendiri. Selain itu juga mempunyai kewajiban untuk memberikan pelajaran pada junior.	9 bulan
Sabuk Hitam		Sabuk Hitam adalah tingkatan sabuk tertinggi dalam karate, namun setelah itu masih ada tingkatan DAN. Dengan kata lain tingkatan DAN ini adalah para penyandang sabuk hitam.	
Jumlah			30 bulan

(sumber : Go Ju Ryu Karate do Indonesia)



2. JUJUTSU



Pada dasarnya jujutsu memiliki karakter yang lembut. Namun pada perkembangan dan metode pelatihannya, jujutsu yang merupakan bapak dari judo dan aikido jaga mengadopsi gerakan menendang dan memukul.

Dalam system pelatihannya, jujutsu mengambil teknik-teknik lemparan, kunci dan pitingan dari aikido. Sedangkan untuk teknik pukulan dan tendangan sepenuhnya memakai teknik karate. Namun perlu digarisbawahi bahwa jujutsu adalah teknik beladiri tanpa jarak atau dengan pengertian lain adalah spesial pada teknik bantingan.

SISTEM RANKING DALAM JUJUTSU

Dalam jujutsu, system kenaikan tingkat agak berbeda dengan karate. Jujutsu terdapat 11 tingkat, dari sabuk putih (jokyu) hingga sabuk hitam (shodan). Lama latihan untuk setiap tingkat juga berbeda-beda. Secara lengkap ranking dalam jujutsu seperti dijelaskan dibawah ini:

Tabel II. 2. System ranking jujutsu

Tingkat	Materi yang dipelajari	Lama
Jukyu (sabuk putih)	<ul style="list-style-type: none"> - Jatuhan (ukemi) - kuda-kuda (dachi) - etika-etika dojo 	2 bulan
Kokyu (sabuk kuning)	<ul style="list-style-type: none"> - serangan (uke) - pertahanan (tori) 	2 bulan
Hachikyu (sabuk kuning strip)	<ul style="list-style-type: none"> - teknik serangan (ate waza) - teknik tendangan (geri waza) - perkelahian (randori) - rangkaian gerak (kata) 	2 bulan
Shichikyu (sabuk hijau)	<ul style="list-style-type: none"> - teknik gulat (katame) - teknik mematikan (kake) 	2 bulan
Rokyu (sabuk hijau strip)	penyempurnaan teknik pada tingkatan sebelumnya	2 bulan
Gokyu (sabuk biru)	<ul style="list-style-type: none"> - teknik serangan balik (Kaeshi waza) - teknik melepaskan diri (fusegi waza) - teknik penangkapan (furimi waza) 	4 bulan
Yonkyu (sabuk biru strip)	<ul style="list-style-type: none"> - filosofi beladiri (bushido) 	4 bulan
Sankyu (sabuk coklat)	<ul style="list-style-type: none"> - teknik pertahanan dalam perkelahian melawan banyak orang (ichitaita) 	4 bulan
Nikyu (sabuk coklat strip satu)	<ul style="list-style-type: none"> - meditasi dasar - asisten guru 	4 bulan
Ikkyu (sabuk coklat strip dua)	<ul style="list-style-type: none"> - teknik penggunaan senjata 	6 bulan



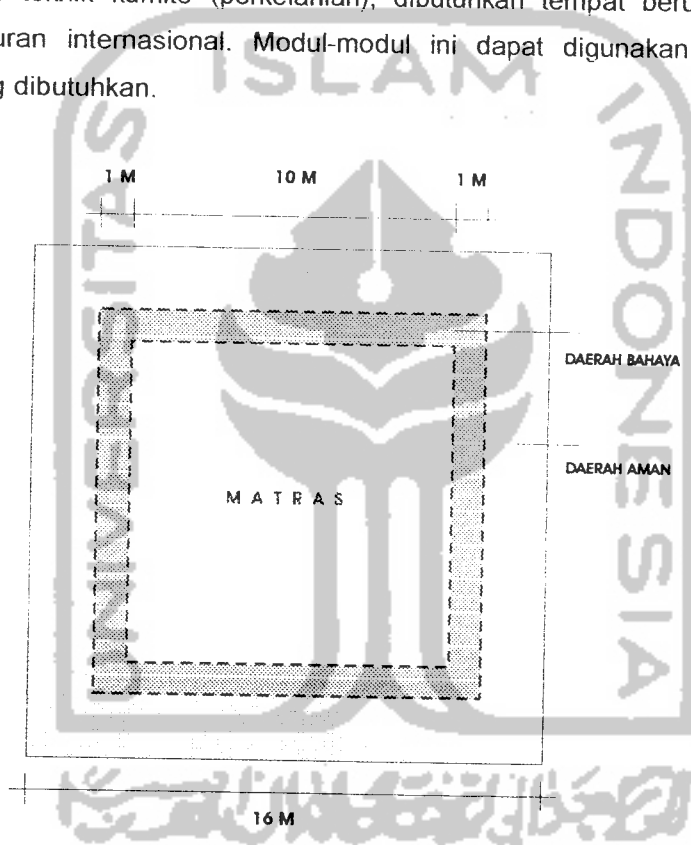
Shodan (sabuk hitam)	- penguasaan filosofi bushido	6 bulan
	- Meditasi akhir - Guru pengajar	
Total waktu		46 bulan

(sumber : Hei Wa Shin Jujutsu Indonesia)

Dengan perincian di atas maka untk mencapai tingkatan sabuk hitam, seorang atlet jujutsu memerlukan waktu 46 bulan atau selama 3 tahun 10 bulan.

ARENA BERLATIH KUMITE

Untuk mempelajari teknik kumite (perkelahian), dibutuhkan tempat berupa matras dengan modul berupa ukuran internasional. Modul-modul ini dapat digunakan untuk mengetahui besaran ruang yang dibutuhkan.



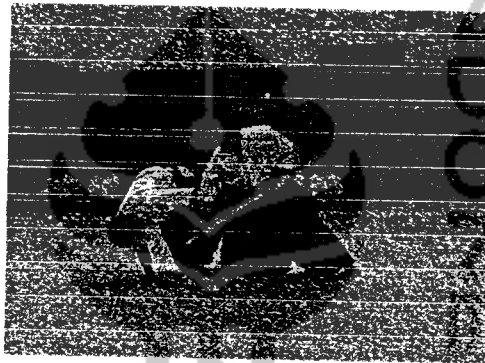
gambar 24.
matras untuk jujutsu
(sumber : Hei Wa Shin Jujutsu Indonesia)

合気道

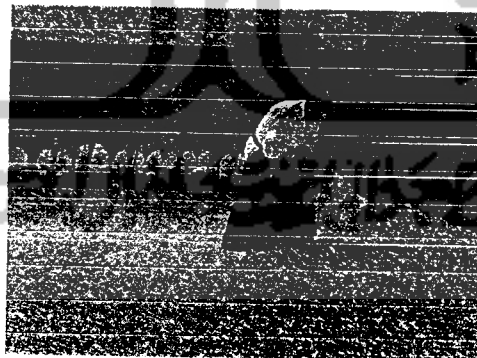
3. AIKIDO

Aikido adalah olahraga beladiri yang berkarakter lembut. Aikido adalah seni beladiri bertahan dan menghindar murni yang menggunakan kunci sendi, lemparan, serta pitingan dengan tenaga yang minimal namun memberikan efek yang maksimal. Semakin kuat dan cepat serangan yang dilontarkan, akan semakin efektif respon teknik yang akan digunakan.

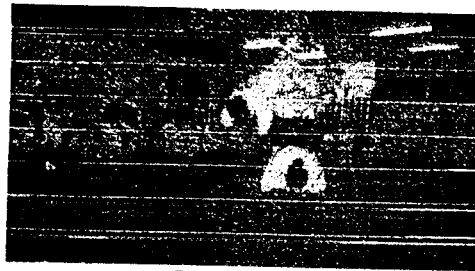
Pada dasarnya aikido mempelajari teknik lemparan, jatuhan, dan kunci.



gambar 25.
Teknik lemparan



gambar 26.
Teknik kunci



Gambar 27.
Teknik jatuhan
(sumber : Aikiwago Aikido Indonesia)

Namun secara garis besar, aikido mempelajari teknik-teknik lembut dari beladiri Jepang yang dibakukan dalam berbagai teknik yaitu :

SISTEM RANKING DALAM AIKIDO

System ranking dalam aikido juga sedikit berbeda dengan karate maupun jujutsu. Tingkatan kyu pada aikido dimulai pada kyu 5 hingga kyu 1. Lama pelatihan pada tiap tingkatan juga sangat berbeda. Untuk lebih jelasnya dibawah ini adalah tingkatan kyu pada aikido dan lama pelatihannya :

Tabel II. 3. Sistem ranking Aikido

Tingkat	Materi yang dipelajari	Lama
Gokyu (sabuk putih strip)	<ul style="list-style-type: none"> • Goshinjutsu Waza – teknik pertahanan diri • Uke Waza – teknik tangkisan 	3 setengah bulan
Yonkyu (sabuk ungu)	<ul style="list-style-type: none"> • Ate Waza – teknik serangan • Geri Waza – teknik tendangan 	2 minggu
Sankyu (sabuk ungu strip)	<ul style="list-style-type: none"> • Osae Waza – teknik memegang • Ukemi Waza – teknik jatuhan 	2 bulan
Nikyu (sabuk coklat)	<ul style="list-style-type: none"> • Shime Waza – teknik cekikan • Katame Waza – teknik gulat 	2 bulan
Ikkyu (sabuk coklat strip)	<ul style="list-style-type: none"> • Nage Waza – teknik lemparan 	2 bulan
Shodan (sabuk hitam DAN I)	<ul style="list-style-type: none"> • Kansetsu Waza – teknik kunciian 	2 bulan



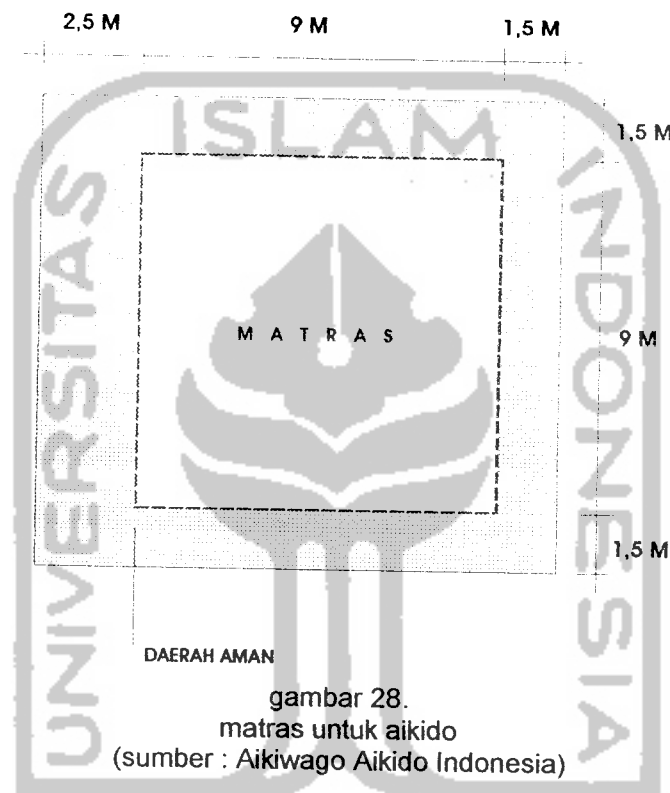
Nidan (sabuk hitam DAN II)	Atemi Waza – teknik penyerangan titik-titik mematikan pada manusia Lama	12 bulan
----------------------------	--	----------

(sumber : Aikiwago Aikido Indonesia)

Dari uraian di atas, dapat kita lihat bahwa untuk mencapai tingkatan DAN dalam aikido dibutuhkan waktu 1 tahun.

ARENA BERLATIH KUMITE DALAM AIKIDO

Kebutuhan arena untuk kumite (perkelahian) dalam aikido berbeda dengan beladiri Jepang yang lain.



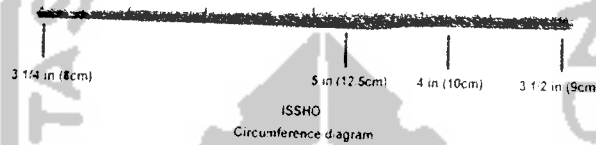
gambar 28.
matras untuk aikido
(sumber : Aikiwago Aikido Indonesia)



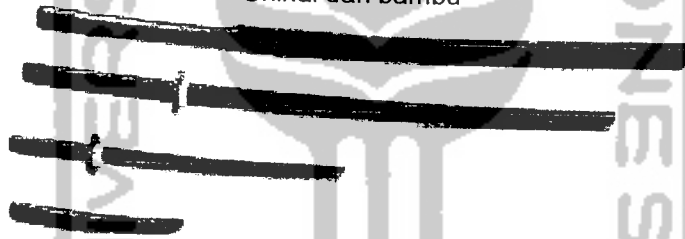
剣道

4. KENDO

Kendo adalah beladiri Jepang yang menggunakan senjata yang memiliki karakter keras dan cepat. Kendo adalah teknik beladiri dengan menggunakan pedang kayu untuk meminimalkan cedera pada para kendoka. Karena pada pertarungan sesungguhnya, para samurai menggunakan pedang (katana) yang dapat mengakibatkan cedera bahkan kematian. Pedang kayu (shinai) terbuat dari kayu atau bamboo.



gambar 29.
Shinai dari bambu



gambar 30.
Shinai dari kayu
(sumber : Majalah Jurus)

SISTEM RANKING DALAM KENDO

Kendo memiliki system ranking yang agak unik. System ranking dalam kendo hanya 3 tingkatan, yaitu :

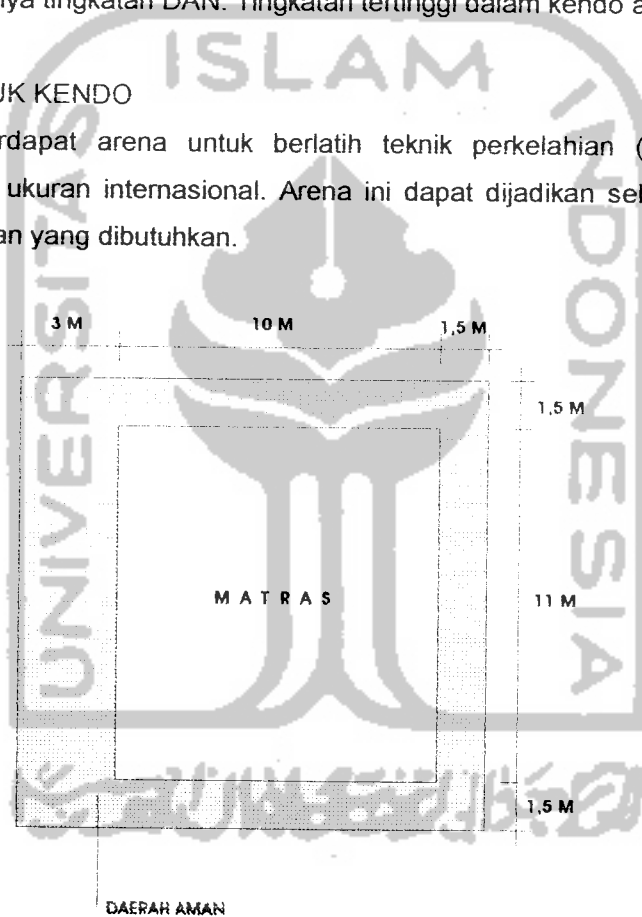
- Pemula
Mempelajari:
 - a. Etika-etika dojo (reigi)
 - b. Teknik melangkah
 - c. Teknik memegang senjata
- Menengah
Mempelajari:

- a. teknik bertempur dengan pedang
- b. teknik penggunaan baju samurai (bogu)
- Ahli
- Mempelajari:
 - a. filosofi beladiri
 - b. meditasi
 - c. mengajar sebagai guru.

tiap tingkatan dapat ditempuh dalam 3 bulan bertatih. Sehingga untuk bisa menjadi seorang kendoka yang ahli, dibutuhkan waktu selama 3 bulan. Setelah melewati tingkatan itu, dalam kendo juga dikenal adanya tingkatan DAN. Tingkatan tertinggi dalam kendo adalah shogo.

ARENA KUMITE UNTUK KENDO

Dalam kendo juga terdapat arena untuk berlatih teknik perkelahian (kumite). Arena ini merupakan baku untuk ukuran internasional. Arena ini dapat dijadikan sebagai modul dalam menentukan luas ruangan yang dibutuhkan.



gambar 31.
matras untuk kendo
(sumber :Kendo Butokukai Indonesia)



PERILAKU DAN MEKANISME SESUAI SISTEM RANKING DALAM BELADIRI JEPANG

Sehingga dalam beladiri Jepang, dapat dibedakan perilaku dan mekanismenya sesuai sistem ranking sebagai berikut :

1. pemula (sabuk putih)

perilakunya adalah :

- gerakan gerakan dasar (menendang, memukul, menghindar, dsb.)

mekanismenya :

- melakukan gerakan secara massal
- melakukan gerakan secara individual (kumite)

2. menengah

perilakunya adalah :

- mempelajari kata,
- teknik-teknik khusus .

Mekanismenya adalah :

- melakukan gerakan secara massal
- melakukan gerakan secara individual

3. ahli

perilakunya adalah :

- mempelajari filosofi
- menjadi pengajar.

Mekanismenya adalah :

- melakukan kegiatan secara individual.

II. 1.4.3. Intensitas Kegiatan Pelatihan Beladiri Jepang

Dari intensitas kegiatan yang mampu diwadahi dalam Pelatihan Beladiri Jepang ini dapat dibagi dalam tiga kategori yaitu :

1. Kegiatan rutin

Latihan atau kegiatan berlatih dan melatih dilakukan rutin tiga kali dalam seminggu atau setiap hari.

Tabel. II. 4. Jadwal Harian Latihan Beladiri

Jam	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
0800-1000	Beladiri praktis	Beladiri praktis	Beladiri praktis	Beladiri praktis	Beladiri praktis	Beladiri praktis	Sesuai jadwal mingguan
1000-1600	Latihan bebas	Latihan bebas	Latihan bebas	Latihan bebas	Latihan bebas	Latihan bebas	Sesuai jadwal mingguan
1600-1800	Aikido, karate	Jujutsu, kendo	Aikido, karate	Jujutsu, kendo	Aikido karate	Jujutsu Kendo.	Sesuai jadwal mingguan

1830-
2030Jujutsu,
kendoAikido,
karateJujutsu,
Kendo,Aikido,
KarateJujutsu,
Kendo.Aikido,
Karate,Sesuai
jadwal
mingguan

(sumber : analisa 2002)

Berikut ini adalah jadwal setiap minggu yang diadakan pada Pelatihan Beladiri Jepang :

Tabel II. 5. Jadwal Mingguan Latihan Beladiri

Urutan minggu	Jenis kegiatan
Minggu 1	Latihan fisik untuk seluruh anggota
Minggu 2	Latihan untuk sempai sampai shodan.
Minggu 3	Latihan untuk sabuk hitam dan coklat.
Minggu 4	Executive meeting.
Minggu 5	Latihan fisik seluruh anggota
Minggu 6	Kejuaraan kata karate antar perguruan
Minggu 7	Latihan wasit
Minggu 8	Latihan untuk sabuk hitam dan coklat.
Minggu 9	Latihan penggunaan senjata untuk karate
Minggu 10 dan 11	Latihan fisik seluruh anggota
Minggu 12	Demonstrasi dan workshop
Minggu 13	Latihan untuk sbuk hitam dan coklat
Minggu 14	Latihan fisik seluruh anggota
Minggu 15	Executive Meeting
Minggu 16	Lari bersama ke alam
Minggu 17	Latihan untuk sempai sampai shodan.
Minggu 18	Pertemuan seluruh pengajar
Minggu 19	Ujian kenaikan tingkat untuk DAN
Minggu 20 dan 21	Kejuaraan kumite antar perguruan
Minggu 22 dan 23	Latihan fisik seluruh anggota
Minggu 24	Seminar dan Workshop
Minggu 25	Libur
Minggu 26	Gashuku
Minggu 27 sampai 34	Latihan untuk sabuk coklat dan hitam
Minggu 35	Ujian kenaikan tingkat untuk DAN
Minggu 36	Libur
Minggu 37	Latihan untuk sempai sampai shodan.
Minggu 38	Pertemuan pelatih
Minggu 39	Latihan untuk sabuk coklat dan hitam
Minggu 40 dan 41	Latihan untuk wasit
Minggu 42	Latihan fisik seluruh anggota
Minggu 43	Pertandingan kata dan kumite jujutsu
	Latihan untuk sabuk coklat dan hitam
	Seminar dan workshop
	Latihan fisik seluruh anggota
	Ujian kenaikan tingkat untuk DAN



Minggu 44	Executive Meeting.
Minggu 44	Latihan fisik untuk seluruh anggota
Minggu 45	Kejuaraan kendo antar perguruan
Minggu 46	Latihan untuk sabuk coklat dan hitam.
Minggu 44	Ujian kenaikan tingkat untuk DAN
Minggu 45	Latihan untuk sempai sampai shodan.
Minggu 46 sampai 52	Pertemuan pelatih Libur

(sumber : analisa 2002)

2. Kegiatan periodik

Kegiatan yang dilakukan dalam jangka waktu yang panjang. Kegiatan itu meliputi ujian kenaikan tingkat dan gashuku.

Berikut ini adalah jadwal untuk gashuku tiap tahun :

Tabel II. 6. Jadwal Gashuku

Hari	Jam	Kegiatan
Sabtu	10:00 – 13:00	Registrasi
	13:00 – 17:00	Latihan untuk semua peserta
	18:30 – 20:00	Diskusi
	20:00	Makan malam, istirahat
Minggu	09:30 – 11:00	Ujian kenaikan tingkat
	11:00 - 14:00	Latihan untuk semua peserta
	14:00	Penutupan

(sumber : Ayase Budokan)

Dan berikut ini adalah jadwal gashuku exhibition yang dilakukan tiap tiga tahun..

Tabel 2.7. Jadwal Gashuku Exhibition

Hari	Jam	Kegiatan
Rabu		Kedatangan , registrasi.
Kamis	10:00 - 13:00	Latihan untuk semua peserta.
	20:00 - 22:00	Makan malam.
Jumat	10:00 - 11:00	Latihan untuk sodan.
	11:00 - 13:00	Latihan untuk semua peserta.
	15:00 - 16:00	Diskusi, konferensi pers.
	20:00 - 22:00	Makan malam.
	10:00 - 11:00	Latihan untuk sodan.



Sabtu	11:00 - 13:00	Latihan untuk semua peserta.
	16:00 - 19:00	Latihan alam
Minggu	10:00 - 13:00	Latihan, ujian kenaikan tingkat.

(sumber : Ayase Budokan)

3. Kegiatan insidental

Kegiatan yang dilaksanakan secara kontemporer, sesaat atau tenggang waktu yang cukup lama. Kegiatan itu adalah workshop beladiri, pertandingan tingkat lokal maupun non lokal, serta lokakarya, seminar dan sebagainya.

II. 1. 5. Karakteristik Pengguna dan Kegiatan Pengguna

Karakter pengguna Pelatihan Beladiri Jepang dapat dibedakan dari kepentingan dan jenis kegiatan yang dilakukan dalam lokasi pelatihan dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

1) Atlet beladiri.

Atlet beladiri adalah seluruh pengguna aktifitas beladiri, baik itu pelatih maupun yang dilatih. Dalam hal ini, dapat dibedakan menurut jenis kegiatannya, yaitu :

a. Latihan rutin

Latihan rutin ini dilakukan enam hari dalam satu minggu dan hari minggu merupakan latihan bebas.

b. Latihan berkala

Latihan berkala (gashuku) dilakukan berkala setiap tahun sekali. Dan setiap tiga tahun diadakan gashuku exhibition.

c. Latihan bebas

Latihan bebas diadakan setaiap hari. Tidak ada kurikulum, karena itu perkembangannya tergantung dari keaktifan atlet sendiri.

2) Pengelola Pelatihan

Bertugas mengelola tempat pelatihan dan bertanggung jawab atas semua kegiatan yang berkaitan dengan tempat pelatihan. Dari fungsinya, pengelola menangani hal-hal yang berkaitan dengan administrasi, sehingga membutuhkan akses yang cepat.

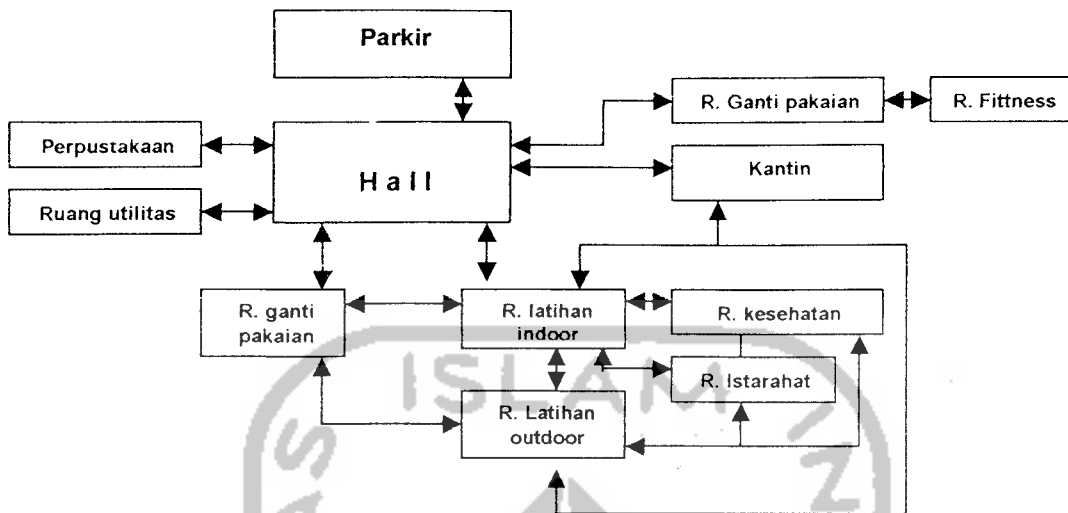
3) Pengunjung

Kegiatan dari pengunjung adalah menyaksikan kegiatan yang berada di dalam pelatihan, baik tu berupa kegiatan latihan maupun pertandingan. Selain itu pengunjung dapat mengikuti latihan bebas yang diadakan tiap hari.

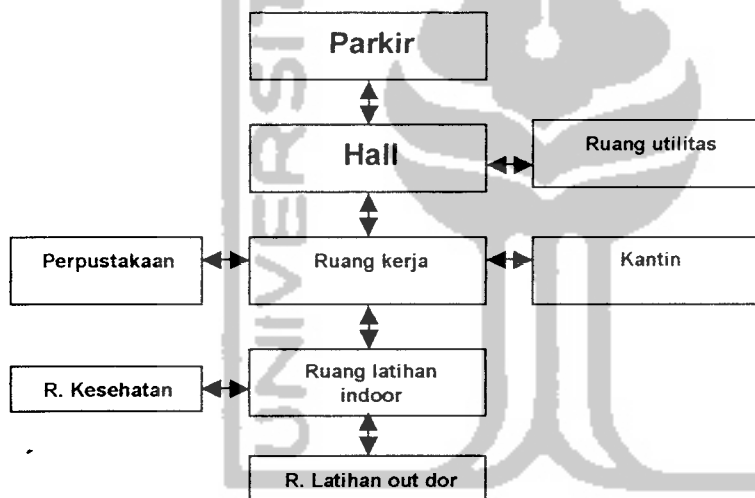
Untuk alur kegiatan dapat dibedakan menurut pengelompokan di atas. Yaitu:



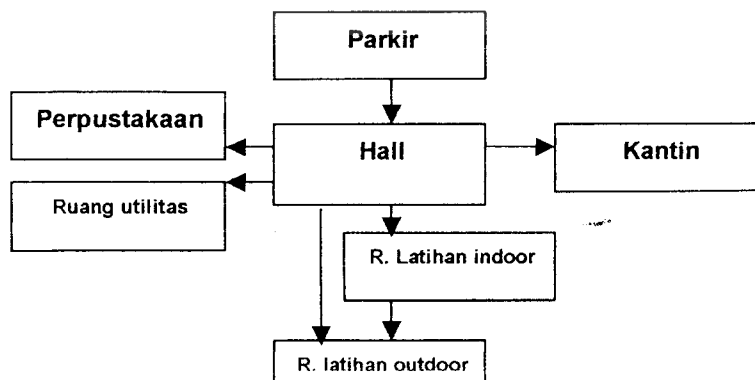
- a. kegiatan rutin
 - 1. atlet beladiri



2. pengelola



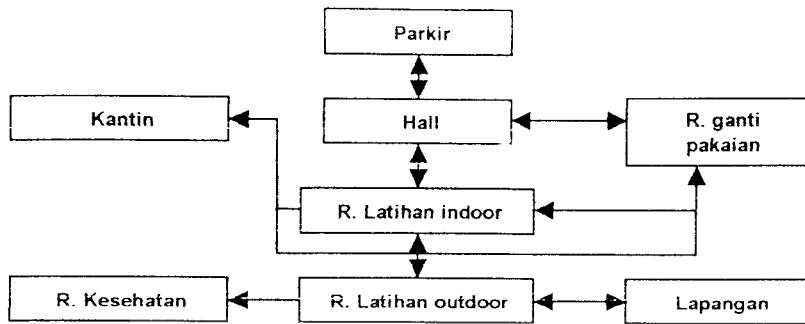
3. pengunjung



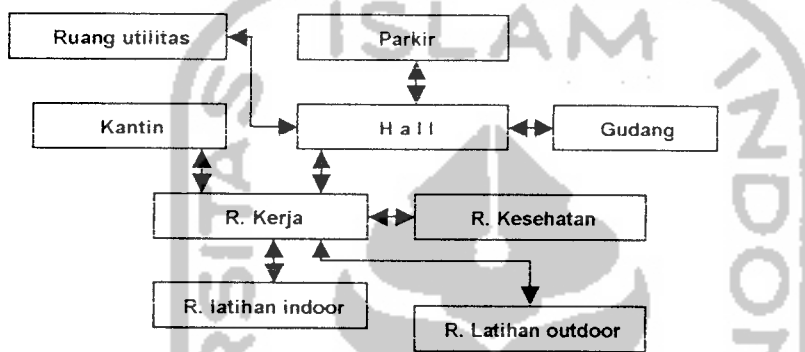


b. kegiatan periodik

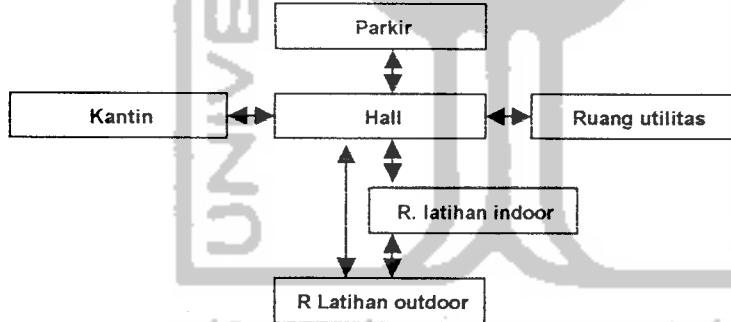
1. atlet beladiri



2. pengelola

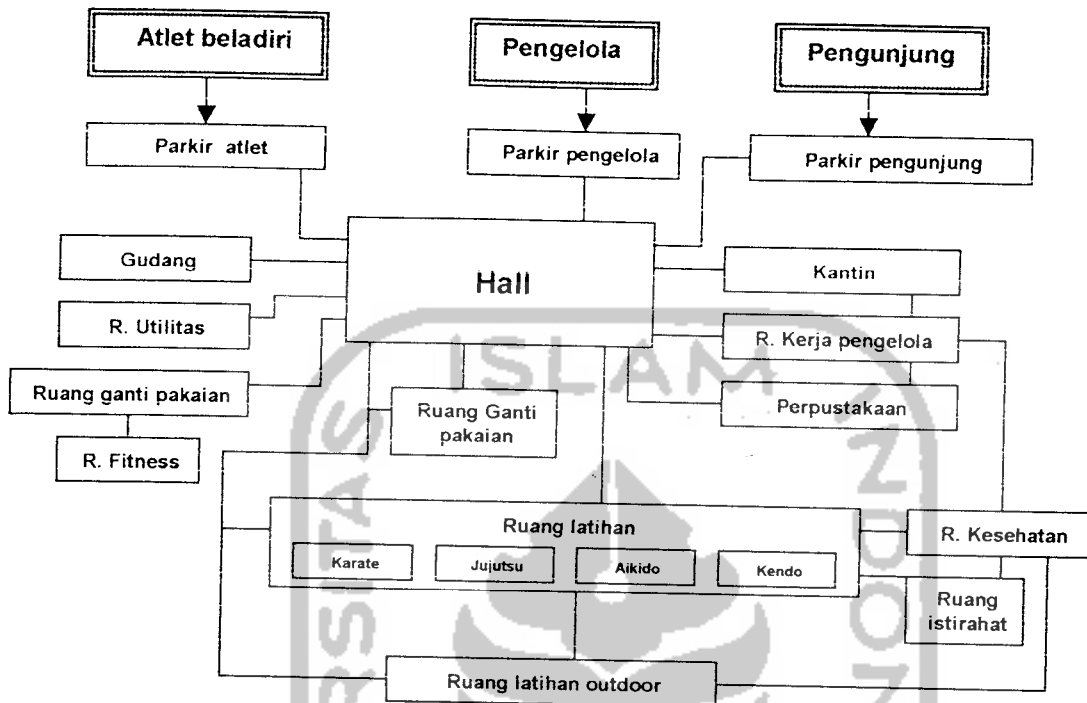


3. pengunjung





Berdasarkan identifikasi kegiatan di atas, maka dapat disimpulkan pola sirkulasi gabungan dari atlet beladiri, pengelola dan pengunjung. Pola sirkulasi itu adalah :



II. 1. 6. Kebutuhan Ruang

Untuk menentukan dan menetapkan besaran ruang pada Pelatihan Beladiri Jepang ini, digunakan pedoman, yaitu :

1. standard ruang
2. studi besaran ruang
3. asumsi berdasarkan data dan survey
4. human dimension

Dalam menentukan besaran ruang ini, juga menggunakan dasar pada even yang akan menggunakannya, sebagai contoh penggunaan lapangan. Pada saat even kegiatan rutin, maka lapangan berguna sebagai tempat berlatih out door, sedangkan untuk even kegiatan periodik seperti gashuku, maka lapangan berfungsi sebagai tempat kemah atlet serta sekaligus tempat berlatih.

Sebagai asumsi jumlah atlet dalam satu session adalah 40 orang. Asumsi ini diambil dari jumlah peminat beladiri Jepang dibagi jumlah do jo di D.I. Jogjakarta. Hal ini diambil mengingat Pelatihan Beladiri Jepang ini bukan merupakan pusat pelatihan terpadu melainkan sebuah tempat melatih dan berlatih dari berbagai macam beladiri Jepang. Sedangkan dalam

pelatihan beladiri Jepang ini seluruh session akan penuh. Apabila dalam satu session latihan selama dua jam ada 40 orang atlet, maka jumlah keseluruhan adalah 40 orang dikalikan empat macam beladiri (karate, jujutsu, aikido, dan kendo), jumlahnya 160 orang.

Pada bangunan Pelatihan Beladiri Jepang ini, kebutuhan macam ruang terbagi menjadi dua bagian besar, yaitu:

1. ruang luar
2. ruang dalam

1. ruang luar

kebutuhan ruang luar adalah :

1. Ruang Parkir
2. Ruang latihan outdoor
 - Lapangan pasir
 - Jogging track
 - Menggunakan alat yang berada di atas alas
 - Tanah lapang
 - Alas yang keras dan rata

2. ruang dalam

kebutuhan ruang dalam terdiri atas :

1. tempat latihan
 - R. Karate r. latihan karate
 - R. Jujutsu r. latihan jujutsu
 - R. Kendo r. latihan kendo
 - R. Aikido r. latihan aikido

2. ruang pengelola

- r. shihan
- r. sensei
- r. soke
- r. sempai

3. ruang kesehatan
 4. ruang kantin
 5. gudang
 6. perpustakaan
 7. ruang fitness
 8. hall
- R. pertandingan
 - Tribun
 - R. Utilitas

II. 1. 7. Kapasitas dan Standard Ruang

Kapasitas tempat latihan pada Pelatihan Beladiri Jepang dijelaskan seperti di bawah ini :

Untuk asumsi jumlah atlet menggunakan perhitungana rata-rata dari peminat beladiri Jepang di Daerah Istimewa Jogjakarta. Seluruh jumlah peminat dibagi dengan jumlah dojo yang ada, jumlah yang ditemukan adalah 60 orang.

Untuk lebih jelasnya, di bawah ini adalah jenis ruang berikut kapasitas beserta cara asumsi didapatkan.

1. Kapasitas Ruang Luar

ruang luar meliputi :

- lapangan berpasir

untuk lapangan berpasir memiliki kapasitas 20 orang. Jumlah ini didapat dari 1/3 jumlah anggota latihan masing-masing beladiri dalam sehari, karena pemakaiannya bergiliran. Standard yang digunakan adalah 1 m x 25 m per orang. (Majalah Jurus)

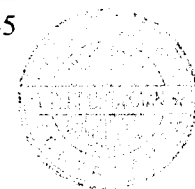
- jogging track

untuk jogging track memiliki kapasitas 5 orang dalam satu baris. Dalam satu kali latihan beladiri, masing-masing aliran memiliki 12 baris. Karena penggunaannya berbaris maka dapat digunakan bergantian. Setiap orang memiliki trak sebanyak 200 m x 1 m.

- menggunakan alat yang berada di atas alas

untuk ruangan ini dapat digunakan oleh 40 orang. Angka ini didapatkan dari 2/3 jumlah anggota latihan beladiri dalam satu hari dari satu aliran. Penggunaan ruangan ini dapat bergantian. Standard sesuai dengan data pada gambar 14.

- tanah lapang



ruangan ini digunakan untuk menampung peserta gashuku maupun untuk berlatih di atas rumput. Kapasitasnya adalah 500 orang, diambil dari rata-rata jumlah peserta gashuku. Standard yang dipakai adalah kapsitas tenda untuk satu orang yaitu 3 m² (Data Arsitek, Ernst Neufert)

- parkir

Penggunaan lahan parkir diperuntukkan untuk masing-masing pengguna dengan asumsi sebagai berikut; parkir mobil menggunakan perhitungan 50 % dari jumlah parkir motor. Sedangkan parkir motor menggunakan perhitungan 1:3. Jumlah motor adalah sepertiga dari jumlah 240 atlet (4 macam beladiri x 60 atlet) + 20 % dan 110 pengelola, kemudian dari jumlah itu ditambah 100 % untuk pengunjung. Penggunaan angka 100% pengunjung itu adalah untuk mengakomodasi kebutuhan parkir pengunjung pada saat even pertandingan

- alas yang keras dan rata

penggunaan ruang ini adalah untuk latihan kata di luar ruangan. Kapasitasnya adalah 1 x jumlah anggota satu sesi latihan. Standard yang digunakan adalah modul ruang atle beladiri itu sendiri.

2. Kapasitas Ruang Dalam

A. Tempat latihan

Ruang latihan terdapat dua ruang, yaitu ruang latihan dan ruang ganti pakaian. Ruang ini dimiliki oleh masing-masing beladiri, untuk itu kapasitasnya adalah anggota beladiri satu kali sesi latihan. Selain itu ruang ini sekaligus mengakomodasikan ruang istirahat yang menyatu secara tidak langsung.

B. Pengelola

Ruang pengelola terdapat beberapa ruang yaitu :

- ruang shihan

ruang shihan adalah tempat guru besar dalam hal ini, terdapat satu guru besar dalam satu perguruan / dojo (majalah Jurus).

- ruang sensei

adalah ruang guru. Masing-masing beladiri memiliki 3 orang guru (majalah Jurus).

- ruang soke

adalah pengurus administrasi perguruan. Masing-masing beladiri memiliki 3 pengurus soke (majalah Jurus).

- ruang sempai



ruang yang digunakan untuk para senior pengajar. Jumlahnya pada masing-masing beladiri adalah 20 orang (majalah Jurus).

- ruang kesehatan

ruang untuk Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan terutama cedera pada saat latihan maupun pertandingan. Kapasitas untuk masing-masing beladiri adalah 5 orang.

Untuk ruang yang lain adalah asumsi penulis untuk dapat menampung aktifitas yang ada di dalamnya.

C. Hall

Di dalam hall terdapat ruang :

- ruang pertandingan

menggunakan 4 matras sebagai tempat bertanding, sebagai tempat bertanding dalam babak yang banyak.

- tribun

tribun adalah tempat penonton menyaksikan pertandingan. Tempat yang disediakan adalah 400 orang. Kapasitasnya tidak banyak karena pertandingan itu sendiri lebih bersifat lokal, karena untuk tingkat yang lebih tinggi, dapat digunakan gedung-gedung olahraga.

- ruang utilitas

ruang utilitas adalah ruang pendukung. Ruang itu adalah kamar mandi dan WC. Ruang utilitas ini menggunakan asumsi 25 % dari jumlah seluruh pengguna yaitu 350 orang.

Untuk lebih jelas, berikut ini adalah tabel mengenai Jenis ruang beserta standardnya :

1. Kapasitas ruang luar meliputi :

Tabel II. 8. Kapasitas ruang luar

<u>Jenis ruang</u>	<u>Kapasitas (orang)</u>	<u>Standard (m²/orang)</u>
Lapangan pasir	20	25
Jogging track	5	200



Menggunakan alat yang berada di atas aias	40	2
Tanah lapang	500	3
Parkir	265 motor	1,5
	133 mobil	12,5
Alas yang keras dan rata	100	4

(sumber : analisa 2002)

2. Kapasitas ruang dalam meliputi :

1. tempat latihan

Tabel 2. 9. Kapasitas tempat latihan

Jenis ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m2)
Latihan	@ 60 4 x 60	4

(sumber : analisa 2002)

2. pengelola.

Tabel II. 10. Kapasitas pengelola

Jenis ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m2)
r. shihan	1	4
r. sensei	12	2
r. soke	12	2
r. sempai	80	2
r. kesehatan	20	6
r. kantin	100	2
r. gudang	-	20
r. musholla	50	1
r. perpustakaan	100	2
r. fitness	20	5

(sumber : analisa 2002)

3. ruang pertandingan

Tabel II. 11. Kapasitas ruang pertandingan



Jenis ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m ²)
R. pertandingan	4 x matras	4 x 225 = 900
Tribun	400	1
R. Utilitas	100	1
R. ganti pakaian	@ 60 4 x 60	2

(sumber : analisa 2002)

II. 1. 8. Tinjauan Tampilan Bangunan

Untuk menghadirkan suatu efek visual yang memberikan bentuk dan bagaimana bangunan itu terbangun maka perlu ditinjau bagaimana penampilan sebuah bangunan. Dalam penulisan tugas akhir yang mengambil topik tentang Pelatihan Beladiri Jepang ini, menitik beratkan konsep penampilan bangunannya pada filosofi prajurit Jepang yaitu bushido.

II. 1. 8. 1. Penerapan Konsep Bushido pada Bangunan.

Untuk itu penampilan merupakan alat untuk mengekspresikan kesan yang dimaksud di atas. Penampilan tersebut terwujud dalam bentukan massa yang berbentuk fisik, yaitu :

a. fasad bangunan

fasad bangunan merupakan salah satu pengungkapan ekspresi yang berupa bentuk penampilan bangunan. Penampilan fasad ini mengambil nilai-nilai dari bushido.

b. bentuk massa bangunan

bentuk massa membawakan irama bushido menjadi suatu kesatuan secara utuh. Prinsip-prinsip pembentukan massa ini menggunakan teori-teori mengenai bentukan massa yang mencerminkan pada aspek-aspek bushido.

c. Material

Pada penampilan bangunan secara materi konstruksi yang memiliki 3 penekanan, karakteristik bushido telah diwadahi di dalamnya.

- a. material alami
- b. material antik
- c. material modern

Panca indera sebagai alat untuk mengadakan komunikasi dengan bangunan akan terakomodasi dengan konsep bushido di atas

d. struktur

Struktur bangunan merupakan sistem yang menyebabkan bangunan itu berdiri dan memberikan bentuk. Struktur bangunan ibaratnya seperti manusia yang memiliki rangka / tulang. Rangka dan tulang tersebut memberikan bentuk terhadap fisik dari manusia tersebut. Sehingga jelaslah kegunaan struktur bagi bangunan.

Konstruksi bangunan merupakan sistem yang merangkai beberapa komponen struktur perkuatan dari bentuk tersebut. Konstruksi yang kita pahami saat ini adalah seperti konstruksi baja, kayu dll. Sebagai contoh konstruksi baja adalah suatu kumpulan struktur dari komponen baja yang memiliki spesifikasi perkuatan tertentu.

II. I. 8. 2. Karakteristik Bushido sebagai Konsep Bangunan

Penerapan penampilan bushido pada bangunan berkaitan dengan karakteristik beladiri Jepang yang terdapat unsur-unsur yang terkandung dalam filosofi bushido. Sehingga, penampilan bangunan dapat memberikan ciri yang di dasari oleh filosofi bushido serta beladiri Jepang.

Bushido sebagai filosofi beladiri Jepang memiliki akar pada tiga ideologi yang dianut oleh bangsa Jepang hingga kini. Ketiga ideologi tu adalah Zen Buddhism, Shintoism dan Confucianism. Secara lengkap tentang bushido dibahas pada bagian lain dalam bab ini.

Dari ketiga ideologi di atas, terbentuk suatu nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah filosofi. Nilai-nilai itu adalah konsentrasi, kekerabatan, ekspresi dan loyalitas. Dalam upaya mewujudkan bangunan dengan konsep filosofi bushido, penulis memanfaatkan keempat inti dasar atau nilai-nilai bushido tersebut sebagai *guide line* dalam merancang sebuah bangunan.

Keempat nilai-nilai bushido tersebut diterjemahkan dalam bahasa desain yang akan membawa hasil terjemahannya kedalam sebuah konsep bangunan. Untuk lebih jelas proses penerjemahan dan hasilnya, di bawah ini adalah nilai-nilai dari bushido yang diturunkan atau ditransformasikan menjadi poin-poin untuk acuan perancangan berupa bahasa desain.

1. konsentrasi

konsentrasi adalah pemusatan. Pemusatan yang dimaksud dapat berupa kuantitas maupun intensitas. Dalam beladiri konsentrasi dapat diartikan sebagai kekuatan (strength) Konsentrasi memerlukan pusat sebagai wadah dari konsentrasi tersebut. Wadah ini bisa jadi merupakan arah tempat menuju.

2. kekerabatan

kekerabatan adalah sebuah bentuk komunikasi yang intens, yang membawa communicant kepada perasaan nyaman. Kekerabatan timbul dari suatu ikatan yang erat, dimana pihak-pihak yang berkomunikasi saling terbuka.

Penerapan pada bangunan dapat berupa : **kualitas ruang dalam arsitektur**
kualitas ruang dapat membawa suatu suasana yang akrab. Untuk memperoleh suasana akrab maka hal ini dapat dijadikan pertimbangan. Kualitas ruang dapat ditinjau dari nilai **pembatasan ruang dengan unsur-unsur horisontal.**

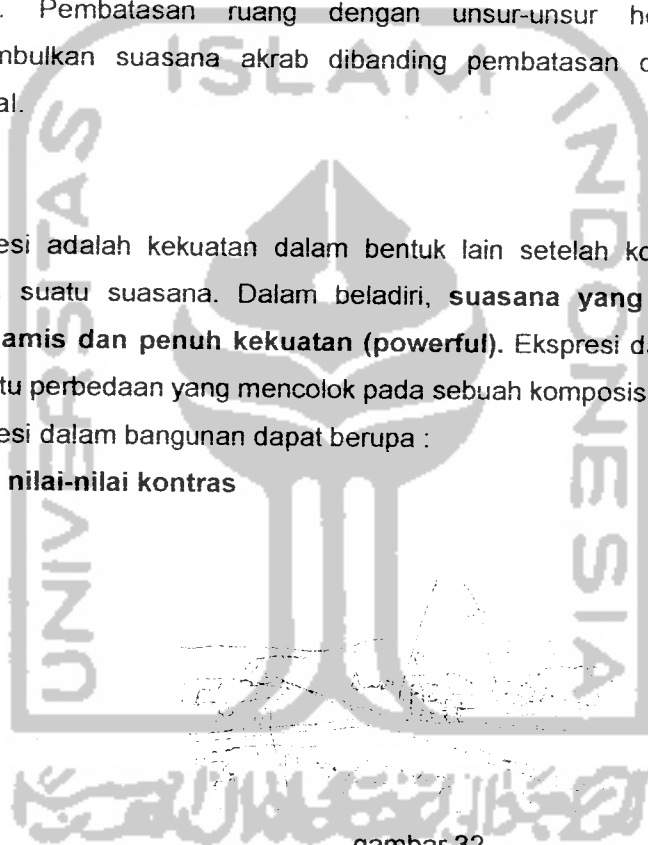
Ruang selalu melingkupi keberadaan kita dan keberadaannya memerlukan batas. Pembatasan ruang dengan unsur-unsur horisontal ini lebih menimbulkan suasana akrab dibanding pembatasan dengan unsur-unsur vertikal.

3. ekspresi

ekspresi adalah kekuatan dalam bentuk lain setelah konsentrasi. Ekspresi memberikan suatu suasana. Dalam beladiri, **suasana yang terbentuk adalah hangat, dinamis dan penuh kekuatan (powerful).** Ekspresi dapat diartikan sebagai suatu perbedaan yang mencolok pada sebuah komposisi.

Ekspresi dalam bangunan dapat berupa :

A. nilai-nilai kontras



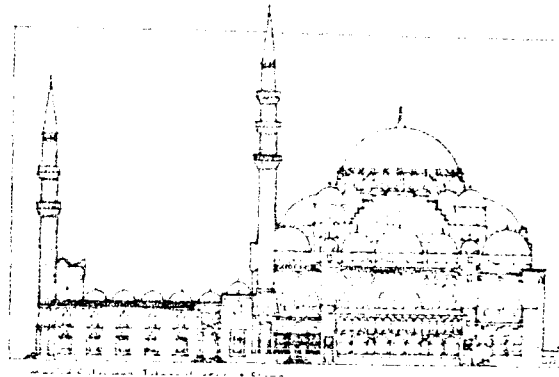
gambar 32.

Nilai-nilai kontras

(sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

kontras akan memberikan perbedaan yang mencolok pada setiap elemen, sehingga bangunan menjadai "hidup", ekspresif dalam mengungkapkan apa yang perlu disampaikan.

B. Nilai-nilai simbolis tentang hal yang berkaitan dengan bushido.



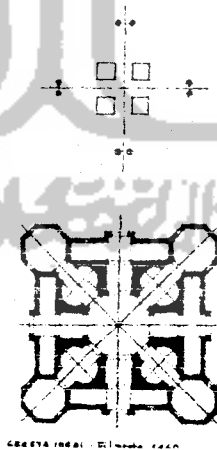
gambar 33.
 Nilai-nilai simbolis
 (sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

Meletakkan perbedaan elemen diantara elemen-elemen yang telah sama akan memberikan kesan simbolis. Akan tetapi tidak setiap orang mampu menterjemahkan nilai-nilai simbolis tersebut.

4. loyalitas

loyalitas berarti kesetiaan. Kesetiaan adalah bentuk keteguhan dalam menjalankan komitmen. Komitmen dapat diartikan sebagai sesuatu yang tetap.

Loyalitas dalam bangunan dapat berupa penggunaan proporsi yang tetap dalam membentuk dan atau mengatur gubahan massa. Penerapan pada bangunan dapat berupa **sumbu simetri**



gambar 34
 sumbu simetri
 (sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

Suatu sumbu terbentuk dari dua buah titik yang saling memberikan keseimbangan dari ruang-ruang dan pola-pola bentuk terhadap suatu garis bersama atau sebuah titik. Pada dasarnya terdapat dua macam simetri, yaitu :

1. simetri bilateral

mengacu kepada susunan yang seimbang dari unsur-unsur yang sama.

2. simetri radial

terdiri dari unsur-unsur yang sama dan seimbang terhadap dua sumbu atau lebih yang berpotongan pada sebuah titik pusat.

II. 2. Tinjauan Faktual

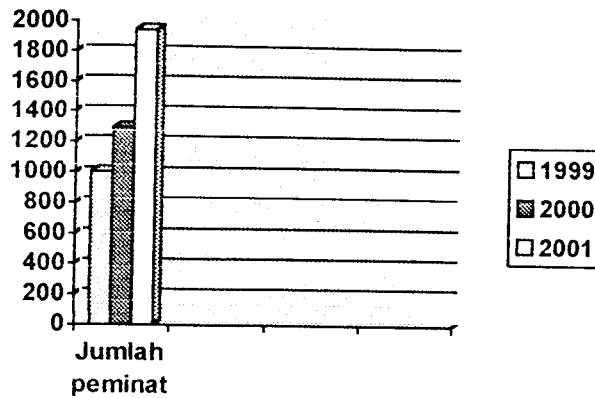
II. 2. 1. Tinjauan Faktual Beladiri Jepang di DIJ

Tinjauan ini diambil dari berbagai fakta yang ada dan berkembang di Daerah Istimewa Jogjakarta dan sekitarnya. Namun dari berbagai perguruan yang ada, penulis mengambil data yang paling penting untuk keperluan penulisan tugas akhir ini. Dalam hal ini, penulis mendapatkan data pada pada perguruan-perguruan beladiri Jepang di Jogjakarta. Perguruan-perguruan itu adalah: Kyokushinkai kan Karate do Indonesia, Hei Wa Shin Jujutsu Indonesia, Aikiwago Aikido Indonesia, dan Kendo Butokukai Indonesia.

Tabel II. 12. Jumlah Peminat Beladiri Jepang

Jenis beladiri	Jumlah peminat per tahun		
	2001	2000	1999
Karate	699	641	590
Aikido	550	300	150
Jujutsu	463	180	100
Kendo	228	171	165
Jumlah	1940	1292	1005

(sumber : analisa 2002)



Daerah Istimewa Jogjakarta sebagai kota pelajar dan mahasiswa memiliki berbagai aktifitas kegiatan selain belajar untuk mengisi waktu luang, bersosialisasi, serta berprestasi di bidang hobby yang mereka minati diantaranya adalah olahraga.

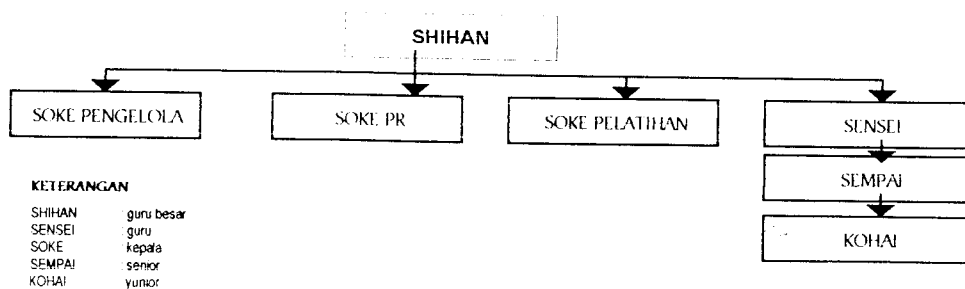
Diantara olahraga yang paling diminati adalah sepak bola, basket, renang serta beladiri. Di bidang olahraga beladiri ini, peminat untuk beladiri Jepang sangat banyak.

Untuk mewadahi berbagai macam dan aliran beladiri Jepang yang ada dan berkembang di Jogjakarta perlu itu, didirikan suatu institusi atau pelatihan beladiri Jepang untuk mewadahi berbagai aliran dan jenis beladiri dengan filosofi yang sama, karena seluruh beladiri Jepang memiliki filosofi dan semangat hidup (atau biasa disebut jalan hidup) yang sama, yaitu bushido.

II. 2. 2. Identifikasi Kegiatan Pengelola Pelatihan Beladiri Jepang

Dalam sebuah organisasi, selalu terdapat struktur organisasi. Pelatihan Beladiri Jepang memiliki struktur organisasi sebagai berikut :

Contoh organisasi ruang pada bangunan pelatihan beladiri Jepang di Kitanomaru Park, Ayase Budokan, Tokyo, Jepang. Pelaku Kegiatan merupakan analisa kegiatan pelaku yang terlibat dalam wadah bangunan pelatihan beladiri Jepang.



II. 2. 3. Elemen Tata Ruang Luar

Penataan elemen tata ruang luar meliputi :

A. Jalur sirkulasi

jalur sirkulasi ini mengatur pergerakan atlet, pengelola maupun pengunjung/penonton.

B. Vegetasi

Pelatihan beladiri Jepang ini menggunakan ruang terbuka sebagai tempat latihan, serta bangunan yang terbuka. Oleh karena itu vegetasi dapat dijadikan sebagai peneduh, pengarah, dan penyedia oksigen pada pelatihan beladiri Jepang ini.

C. Parkir

Parkir merupakan hal yang penting untuk tempat pelatihan ini. Terpusatnya pelatihan beladiri Jepang ini menuntut penataan parkir yang tepat untuk bisa mengakomodasi seluruh komponen pengguna.

