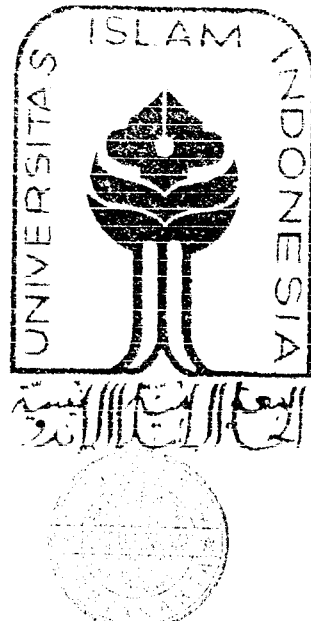


PERPUSTAKAAN PTSP UII	
HARIAN/BELI	
TGL. TERIMA :	3-8-03
NO. JUDUL :	ca645
NO. INV. :	5120000645001
NO. HUK. :	

TUGAS AKHIR

**PELATIHAN BELADIRI JEPANG
DI DAERAH ISTIMEWA JOGJAKARTA**

Penampilan bangunan dengan konsep Bushido



disusun oleh :

Mohamad Arief Hidayat

NIM : 96 340 018

NIRM : 960051013116120018

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA**

2002



TUGAS AKHIR
PELATIHAN BELADIRI JEPANG
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Penapilan Bangunan dengan Konsep Bushido

Disusun oleh

Mohamad Arief Hidayat

No. Mhs : 96340018
NIRM : 960051013116120018

Yogyakarta, 22 November 2002

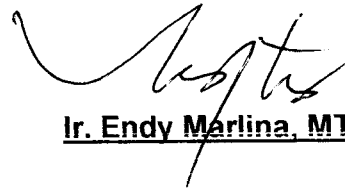
Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I



Ir. Hastuti Saptorini, MA

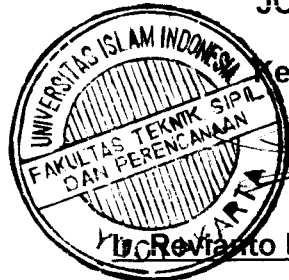
Dosen Pembimbing II



Ir. Endy Marlina, MT

Mengetahui

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA



Ketua Jurusan

Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Serta Shalawat dan Salam selalu tercurah pada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta para pengikutnya hingga akhir zaman

Penulisan Laporan Tugas Akhir merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan strata satu (S-1) di Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, yang kemudian dilanjutkan dengan penyelesaian gambar pra-rancangan pada Studio Tugas Akhir.

Laporan Tugas Akhir Yang berjudul "Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta – Penampilan Bangunan dengan konsep Bushido" ini dapat diselesaikan atas bantuan, bimbingan, arahan, do'a dan restu dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada :

- Allah SWTserta kekasih-Nya Sayyidina Muhammad SAW.
- Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch, sebagai Ketua Jurusan Arsitektur.
- Ir. Hastuti Saptorini, MA, sebagai dosen pembimbing I
- Ir. Endy Marlina, MT, sebagai dosen pembimbing II
- Kyokushinkaikan Karate-do Indonesia serta seluruh dojo karate di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Hei Wa Shin Jujutsu serta seluruh dojo jujutsu di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Aikiwago Aikido Indonesia serta seluruh dojo aikido di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Kendo Buntokukai Indonesia serta seluruh dojo kendo di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Sensei Masutatsu Oyama, Sensei Carlos Gracie, serta Sensei Morihei Ueshiba yang telah memberikan inspirasi pada penulis.
- Al-Habib Muhammad Luthfi Ali bin Hasyim Yahya Ba'alawy atas segala bimbingan serta restunya. Serta kepada seluruh habaib serta ahlul bait, terima kasih atas bimbingannya.
- Bapak serta Ibu yang telah memberikan semua dukungan serta do'a restu.

- Kakakku Mbak Erna dan Mas Wing yang telah memberikan dukungan serta do'a. Serta keponakanku Tia semoga menjadi anak yang sholihah. Amin.
- Aina, belahan jiwaku. Terima kasih atas segala kesabaran dan pengorbanannya. I love you much!
- Teman-teman Pogung Lor B-11, Bony, Bondan, Sinung, Jaka, Rahmat, Bendot, Mursid, Tabah dan Aldi. My real best friend, thanks a lot..
- Teman-Teman Jaban dan Lempong , Itap, Jeki, Endis, Ismed, Wawa, Jenggot, Bremit, Hilmy, makasih banget atas bantuan dan kerepotannya.
- Teman-teman civitas Arsitektur '96.
- Teman-teman seperjuangan, Adrian, Dadank dan Suharyanto. Jalan masih panjang, perjuangan belum selesai. Selamat berjuang temanku, sukses menunggu.. amin.
- Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penyusun menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan serta jauh dari sempurna. Untuk itu penulis menerima segala masukan berupa saran maupun kritik untuk menjadikan Laporan Tugas Akhir ini lebih sempurna.

Yogyakarta, 22 November 2002

Mohamad Arief Hidayat

Kupersembahkan kepada :

Bapak dan Ibu yang tercinta
Kakakku yang tersayang
My lovely honey, Aina-ku..
buat my sweety curly, Tia..
I love you all

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Prakata	iii
Persembahan	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiii
Abstrak	xiv
Bab 1. Pendahuluan	1
1.1. Batasan Judul	1
1.2. Latar Belakang	1
1.2.1. Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta	1
1.2.2. Bushido sebagai Jalan Hidup	2
1.2.3. Bushido dan Arsitektur	4
1.3. Permasalahan	9
1.3.1. Permasalahan Umum	9
1.3.2. Permasalahan Khusus	9
1.4. Tujuan dan Sasaran	9
1.4.1. Tujuan	9
1.4.2. Sasaran	9
1.5. Keaslian Penulisan	9
1.6. Lingkup Batasan	9
1.6.1. Batasan Arsitektural	9
1.6.2. Batasan Non Arsitektural	10
1.7. Metodologi	10
1.8. Pola Pikir	11
1.9. Sistematikan Penulisan	12
Bab II. Pelatihan Beladiri Jepang dalam Tinjauan Fakta dan Teori	13
II.1. Tinjauan Teoritis	13
II.1.1. Tinjauan Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta	13
II.1.1.1. Pengertian dan Hakikat	13
II.1.1.2. Fungsi dan Jenis	13
II.1.2. Persyaratan Pelatihan Beladiri Jepang	15

II.1.3. Tinjauan Kegiatan / Event Pelatijhan Beladiri Jepang	17
II.1.4. Karakteristik Kegiatan Pelatihan Beladiri Jepang	18
II.1.4.1. Karakter Umum Pelatihan Beladiri Jepang	19
II.1.4.2. Karakter Khusus Pelatihan Beladiri Jepang	26
II.1.4.3. Intensitas Kegiatan Pelatihan Beladiri Jepang	37
II.1.5. Karakteristik Pengguna dan Kegiatan Pengguna	40
II.1.6. Kebutuhan Ruang	44
II.1.7. Kapasitas Ruang	45
II.1.8. Tinjauan Tampilan Bangunan	49
II.1.8.1. Penerapan Konsep Bushido pada Bangunan	50
II.1.8.2. Karakteristik Bushido sebagai Konsep Bangunan	50
II.2. Tinjauan Faktual	53
II.2.1. Tinjauan Faktual Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta	53
II.2.2. Identifikasi Kegiatan Pengelola Pelatihan Beladiri Jepang	55
II.2.3. Elemen Tata Luar	55
Bab III. Analisa serta Pendekatan Perencanaan dan Perancangan Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta	56
III.1. Analisa dan Pendekatan Perencanaan	56
III.1.1. Analisa Pemilihan Tapak	56
III.1.1.1. Pemilihan Lokasi	56
III.1.1.2. Pemilihan Site	59
III.1.1.3. Konteks Tapak terhadap Kawasan sekitarnya	60
III.1.1.4. Aksesibilitas menuju tapak	61
III.2. Analisa dan Pendekatan Perancangan	62
III.2.1. Analisa Perilaku dan Kegiatan	62
III.2.2. Analisa Jumlah Ruang dan Besaran Ruang	63
III.2.3. Hubungan Ruang	66
III.2.4. Analisa Organisasi Ruang	67
III.2.5. Analisa Tata Ruang	68
III.2.5.1. Analisa Tata Ruang Luar	68
III.2.5.1.1. Analisa Pola Sirkulasi Tata Ruang Luar	68
III.2.5.1.2. Analisa Ruang Latihan Outdoor	69
III.2.5.1.3. Analisa Orientasi Bangunan	71
III.2.5.2. Analisa Tata Ruang Dalam	73
III.2.5.2.1. Analisa Pola Sirkulasi Tata Ruang Dalam	73

III.2.5.2.2. Analisa Skala Ruang Dalam	74
III.2.5.2.3. Analisa Ruang Latihan Indoor	76
III.3. analisa Tampilan Bangunan dengan Konsep Bushido	78
III.3.1. Massa Bangunan	78
III.3.1.1. Bentuk massa Bangunan	78
III.3.1.2. Tata Letak Massa Bangunan	81
III.3.1.3. Analisa Pembatasan Ruang	82
III.3.2. Fasad Bangunan	83
III.3.3. Struktur Bangunan	85
III.3.4. Utilitas Bangunan	86
Bab IV. Konsep Perencanaan dan Perancangan Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta	89
IV.1. Konsep Dasar Perencanaan Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta	89
IV.1.1. Lokasi Tapak	89
IV.1.2. Keadaan Lokasi	90
IV.1.2.1. View ke Tapak	90
IV.1.2.2. Sirkulasi pada Tapak	91
IV.2. Konsep Dasar Perancangan Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta	91
IV.2.1. Konsep Macam dan Besaran Ruang	91
IV.2.2. Konsep Hubungan dan Organisasi Ruang	93
IV.2.3. Konsep Tata Ruang	94
IV.2.5.1. Konsep Tata Ruang Luar	94
IV.2.5.1.1. Konsep Pola Sirkulasi Tata Ruang Luar	94
IV.2.5.1.2. Konsep Ruang Latihan Outdoor	95
IV.2.5.1.3. Konsep Orientasi Bangunan	96
IV.2.5.2. Konsep Tata Ruang Dalam	97
IV.2.5.2.1. Konsep Pola Sirkulasi Tata Ruang Dalam	97
IV.2.5.2.2. Konsep Skala Ruang Dalam	98
IV.2.5.2.3. Konsep Ruang Latihan indoor	98
IV.3. Konsep Tampilan Bangunan dengan Konsep Bushido	99
IV.3.1. Massa Bangunan	99
IV.3.1.1. Bentuk massa Bangunan	99
IV.3.1.2. Tata Letak Massa Bangunan	100
IV.3.1.3. Konsep Pembatasan Ruang	100
IV.3.2. Fasad Bangunan	101

IV.3.3. Struktur Bangunan	102
IV.3.4. Utilitas Bangunan	103
Daftar Pustaka	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sensoji Gojyu-no Toh	5
Gambar 2. Tiang dan balok lonik dari Bait PROPYLEAN	6
Gambar 3. Hotel Tottori	7
Gambar 4. Balai Kota Kenzo Tange	8
Gambar 5. Foto Sensei Morihei Ueshiba berlatih di depan kamiza	16
Gambar 6. Latihan di alam terbuka	16
Gambar 7. Penataan tatami untuk latihan beladiri	17
Gambar 8. Peragaan kata sanchin bersama-sama	19
Gambar 9. Ukuran modul kata tanpa senjata perorangan	20
Gambar 10. Ukuran modul kata bersenjata	21
Gambar 11. Beberapa teknik kumite	21
Gambar 12. Ukuran modul kumite	22
Gambar 13. Teknik gedan tsuki	22
Gambar 14. Teknik maegeri gedan	23
Gambar 15. Ukuran arena lari	23
Gambar 16. Ukuran modul push up atlet	24
Gambar 17. Ukuran modul pull up	24
Gambar 18. Ukuran penempatan alat-alat fitness	25
Gambar 19. Ukuran modul untuk pemukulan benda keras	25
Gambar 20. Nunchaku	27
Gambar 21. Kama	27
Gambar 22. Tonfa	27
Gambar 23. Matras karate	28
Gambar 24. Matras jujutsu	31
Gambar 25. Teknik lemparan	32
Gambar 26. Teknik kunci	32
Gambar 27. Teknik jatuhan	33
Gambar 28. Matras aikido	34
Gambar 29. Shinai dari bambu	35
Gambar 30. Shinai dari kayu	35
Gambar 31. Matras kendo	36
Gambar 32. Nilai-nilai kontras	51

Gambar 33. Nilai-nilai simbolis	52
Gambar 34. Sumbu simetri	52
Gambar 35. Daerah Istimewa Yogyakarta	56
Gambar 36. Lokasi alternatif	56
Gambar 37. Peta Kecamatan Pakem	58
Gambar 38. Peta Site	59
Gambar 39. View dari tapak	60
Gambar 40. View ke tapak	61
Gambar 41. Akses ke tapak	61
Gambar 42. Pola sirkulasi pada site	69
Gambar 43. Tempat latihan outdoor	70
Gambar 44. Jogging track	70
Gambar 45. Tempat latihan outdoor	71
Gambar 46. Orientasi masa berdasarkan aktifitas	72
Gambar 47. Orientasi masa berdasarkan view	73
Gambar 48. Pola sirkulasi ruang latihan dalam serta hubungannya terhadap ruang lain	74
Gambar 49. Pola sirkulasi hall dan ruang pertandingan	74
Gambar 50. Skala ruang	75
Gambar 51. Penataan vegetasi untuk menyaring sinar matahari	76
Gambar 52. Pemasangan kantilever untuk menyaring sinar matahari	77
Gambar 53. Tinggi ruang latihan	78
Gambar 54. Bentuk-bentuk terpusat	79
Gambar 55. Kuil Horyu-Ji memiliki bentuk terpusat	79
Gambar 56. 8 Arah yang terpusat	80
Gambar 57. Pola siluet bentuk masa bangunan	80
Gambar 58. Organisasi bentuk datum	81
Gambar 59. Pengaturan tata letak masa	81
Gambar 60. Pembatasan ruang dengan perbedaan tinggi	82
Gambar 61. Pembatasan ruang dengan perbedaan tinggi	83
Gambar 62. Proporsi kontras pada tampak	83
Gambar 63. Simbol shintoism	84
Gambar 64. Pola pembentukan fasad dengan irama	84

Gambar 65. Sistem pengolahan air bersih _____	87
Gambar 66. Hydrant dan pipa _____	87
Gambar 67. Sprinkler _____	88
Gambar 68. Lokasi terpilih _____	89
Gambar 69. View dari tapak _____	90
Gambar 70. View ke tapak _____	90
Gambar 71. Sirkulasi pada tapak _____	91
Gambar 72. Sirkulasi ruang luar _____	95
Gambar 73. Orientasi masa berdasarkan aktifitas _____	96
Gambar 74. Orientasi berdasarkan view _____	96
Gambar 75. Sirkulasi ruang latihan dalam _____	97
Gambar 76. Pola sirkulasi ruang latihan dalam serta hubungannya terhadap ruang lainnya _____	97
Gambar 77. Ruang pertandingan sebagai pusat _____	98
Gambar 78. 8 Arah yang terpusat _____	99
Gambar 79. Pengaturan tata letak bangunan _____	100
Gambar 80. Pembatasan ruang dengan unsur horisontal _____	100
Gambar 81. Sistem air bersih _____	102
Gambar 82. Saluran telepon _____	103

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1. Sistem ranking karate	28
Tabel II. 2. Sistem ranking jujutsu	30
Tabel II. 3. Sistem ranking aikido	33
Tabel II. 4. Jadwal harian latihan beladiri	37
Tabel II. 5. Jadwal mingguan latihan beladiri	38
Tabel II. 6. Jadwal gashuku	39
Tabel II. 7. Jadwal gashuku exhibition	39
Tabel II. 8. Kapasitas ruang luar	47
Tabel II. 9. Kapasitas tempat latihan	48
Tabel II. 10. Kapasitas pengelola	48
Tabel II. 11. Kapasitas ruang pertandingan	49
Tabel II. 12. Jumlah peminat beladiri Jepang	53
Tabel III. 1. Scoring alternatif lokasi	58
Tabel III. 2. Scoring alternatif site	59
Tabel III. 3. Besaran ruang luar	64
Tabel III. 4. Besaran ruang latihan	65
Tabel III. 5. Besaran ruang pengelola	65
Tabel III. 6. Besaran ruang pertandingan	66
Tabel IV. 1. Besaran ruang luar	92
Tabel IV. 2. Besaran ruang latihan	92
Tabel IV. 3. Besaran ruang pengelola	92
Tabel IV. 4. Besaran ruang pertandingan	93

**Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta
Penampilan Bangunan dengan Konsep Bushido**

**Japanese Martial Art Training at Daerah Istimewa Yogyakarta
Building Appearance with Bushido Concept**

Disusun oleh :
Mohamad Arief Hidayat
96340018

Dosen Pembimbing I
Ir. Hastuti Saptorini, MA.

Dosen Pembimbing II
Ir. Endy Marlina, MT.

Abstrak

Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebuah tempat latihan beladiri yang mewadahi kegiatan pelatihan dari berbagai jenis beladiri Jepang, dalam satu tempat, sebagai sarana menampung peminat beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta. Perlu diketahui bahwa peminat beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta cukup besar yaitu dengan pertumbuhan rata-rata 22% per tahun. Peminat beladiri Jepang juga merasa perlu mempelajari teknik-teknik dari beladiri Jepang yang lain untuk memperkaya kemampuan dalam membeladiri. Mengingat latar belakang dari tiap-tiap beladiri Jepang berasal dari satu induk serta memiliki filosofi yang sama yaitu bushido, maka ada sebuah benang merah yang akan menjadi konsep dalam perencanaan dan perancangan sebuah bangunan. Dalam hal ini, bushido memiliki empat poin penting yaitu konsentrasi, ekspresi, loyalitas dan kekerabatan.

Jenis-jenis beladiri yang akan diwadahi dalam Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta ini terdiri atas empat jenis beladiri. Beladiri Jepang itu adalah Karate, Jujutsu, Aikido dan Kendo. Dari keempatnya memiliki persamaan maupun perbedaan. Persamaannya antara lain adalah sistem berlatih, yaitu fisik dan non fisik. Selain itu juga ada sedikit kemiripan dalam sistem ranking. Perbedaannya adalah pada teknik-teknik beladirinya. Sedangkan jika ditinjau dari segi pengguna, Pelatihan Beladiri Jepang ini mewadahi tiga unsur yaitu atlet beladiri, pengelola dan pengguna. Untuk mengakomodasikan itu semua tentu dibutuhkan ruang-ruang untuk mewadahnya. Ruang-ruang itu antara lain ruang latihan, ruang pertandingan, ruang pengelola serta ruang-ruang pendukung yang lain.

Penekanan pada penampilan bangunan mengambil pada empat poin penting dari bushido yang kemudian ditranformasikan ke dalam bahasa arsitektur. Poin-poin seperti konsentrasi, ekspresi, loyalitas dan kekerabatan dikomunikasikan ke dalam tata ruang luar maupun tata ruang dalam melalui pola sirkulasi, orientasi serta skala dan proporsi. Selain itu juga perlu dipenuhi persyaratan-persyaratan teknis sebuah tempat pelatihan beladiri Jepang.

Konsep bushido sebagai filosofi beladiri Jepang inilah yang menjadi dasar dalam penataan tampilan bangunan. dalam penataan ruang dalam, menggunakan pola linear pada tempat latihan serta penggunaan pola memusat pada hall. Untuk konsep sirkulasi ruang luar menggunakan pola memusat sebagai wujud salah satu poin bushido yaitu konsentrasi. Demikian pula dengan tata masanya, pada Pelatihan Beladiri Jepang ini menggunakan menggunakan pola memusat dan datum sebagai wujud konsentrasi. Sedangkan untuk poin yang lain, seperti loyalitas juga memiliki andil dalam tata masa dengan pola seimbang. Untuk poin ekspresi diperlihatkan struktur ekspose, warna bangunan serta bentuk-bentuk kontras dan simbolis. Sedangkan poin kekerabatan diekspresikan pada keintiman dalam ruang serta warna bangunan. Konsep sistem struktur menggunakan rigid frame, yaitu berupa kolom, balok serta fondasi. Selain itu adalah konsep utilitas bangunan, dalam hal ini menggunakan air bersih dari dua sumber, PDAM serta sumur bor dengan sistem double. Selain itu bangunan juga dilengkapi pencegahan kebakaran, telekomunikasi, serta penangkal petir.



BAB I PENDAHULUAN

1. Batasan Judul

Pelatihan :

- Adalah tempat untuk melakukan pekerjaan belajar yang terpadu.
- Adalah wadah belajar yang dibimbing oleh guru / pembimbing.
- Merupakan tempat terjadinya pola belajar mengajar secara Non-formal.

Beladiri Jepang :

Adalah teknik mempertahankan diri dari serangan musuh yang berasal dari Jepang

Jogjakarta :

Adalah sebuah kota di Pulau Jawa.

Penampilan bangunan :

Salah sata aspek pembentuk bangunan yang merupakan dasar untuk mendesain.

Bushido :

Berasal dari kata "bushi" yang berarti prajurit atau pejuang dan "do" yang berarti jalan. Bushido adalah suatu kode etik dari para prajurit Jepang kuno. Bushido juga merupakan kode etik para peminat beladiri Jepang.

2. Latar Belakang

2.1. Beladiri Jepang di D. I. Jogjakarta.

Sedemikian banyak beladiri Jepang seperti Aikido, Judo, Jujitsu dan Kendo berkembang di D.I. Yogyakarta sejak 1961. Dengan peminat yang jumlahnya meningkat secara fantastis dari tahun ke tahun. Pertumbuhan peminat beladiri Jepang di Yogyakarta mencapai 22%. Ini menunjukkan peminat terhadap beladiri Jepang jauh lebih tinggi dibanding beladiri asing yang lain seperti Taekwon do (9% per tahun) dari korea.

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki sejkian banyak tempat latihan (do jo) beladiri Jepang. Sebut saja, hampir setiap perguruan tinggi memiliki do jo sendiri. Karate, Aikido, Judo, Jujitsu, dan Kendo memiliki tempat latihan yang tidak seluruhnya terdaftar pada KONI D.I.Y. Hanya sekitar 30 do jo yang terdaftar, sedangkan yang lain merupakan tempat latihan pribadi.



Dari sekian tempat latihan yang ada, karate memiliki do jo terbanyak. Sejak tahun 1961, hingga kini, tak kurang dari 600 karate ka telah terdaftar sebagai pemegang DAN, suatu tingkatan tertinggi untuk beladiri-beladiri Jepang dari berbagai aliran.

Pada akhir akhir ini sering digelar di televisi pertandingan beladiri dengan teknik beladiri yang beragam. Hal ini dapat menggambarkan pula bahwa untuk dapat menjadi seorang atlet beladiri yang dapat mengalahkan lawan-lawannya, dia harus belajar berbagai teknik beladiri (mix martial art). Hal ini sangat mirip dengan kegunaan beladiri itu sendiri di luar do jo.

Berbagai macam aliran beladiri itu masing-masing memiliki do jo secara terpisah, dengan kurikulum yang berbeda. Semangat bushido yang diturunkan dari Zen Buddhism, Confucianism dan Shintoism akan mewadahi mereka dalam satu do jo yang merupakan alat pemersatu berbagai aliran beladiri Jepang sehingga nantinya akan terbentuk karakter bushido pada atlet dan karakter bushido pada bangunan.

Terdapat sekian banyak do jo beladiri Jepang yang diminati masyarakat mendorong perlu didirikannya pelatihan terpadu seluruh beladiri Jepang untuk membangun sebuah kesatuan pelatihan beladiri (budokan) dengan konsep doktrin dan kode etik yang mereka junjung yaitu bushido.

2.2. Bushido sebagai “jalan hidup”

Bushido secara terminology diambil dari kata “bushi” yang berarti prajurit dan “do” yang berarti jalan, yang diterjemahkan sebagai “*jalan prajurit*”, yang berkembang di Jepang pada masa pemerintahan Shogun Tokugawa (abad 17 M)¹.

Bushido merupakan kode dan jalan hidup dari samurai. Menurut Horst, kutipan sangat terkenal dalam dunia beladiri, “*Pedang adalah jiwa dari samurai*” terlihat pada saat pertama Tokugawa Naraiki hakka-jo, menjadi sebuah undang-undang tak tertulis. Meskipun transformasi beladiri dan formulasi bushido yang ideal berkembang melalui berbagai adaptasi sejak pemerintahan Meiji².

Bushido pada perkembangannya mendapatkan pengaruh dari **Zen Buddhism**, **Confucianism**, dan **Shintoism**. Kombinasi dari ketiga pemikiran dan keyakinan ini membentuk suatu jalan bagi para prajurit

¹ John W. Hall, *Japan from Prehistory to Modern Times* New York: Delacorte Press, 1970, page 100).

² Hurst. C.G. III. From Heiho to Bugei: The emergence of the martial arts in Tokugawa Japan. *Journal of Martial Arts*, 2(4), 1993, hal. 44.



Akar yang paling kuat dari bushido adalah **Zen Buddhism**. Buddhism mempengaruhi bushido keyakinan pada penderitaan dan kematian. Melalui Zen, sebuah ajaran Buddhism, samurai akan mencapai "*kekosongan total*", suatu jalan untuk bisa memahami diri sendiri³

Meditasi Zen mengajarkan **konsentrasi** dan pencapaian **ekspresi jiwa** yang tidak bisa dijelaskan. Zen juga mengajarkan bagaimana seseorang memahamai dirinya sendiri dan untuk tidak membatasi diri⁴ Samurai menggunakan itu sebagai alat untuk membimbing mereka keluar dari rasa takut dan menikmati penderitaan. Hal-hal tersebut menyebabkan mereka sangat bangga pada kematian di "jalan prajurit" yang mereka yakini.

Shintoism, sebuah doktrin lain dari bangsa Jepang mengajarkan Bushido pada **loyalitas**. Dalam Shintoism terdapat keyakinan pemujaan terhadap nenek moyang yang akhirnya mengarah pada kekuasaan keluarga kerajaan sebagai pusat pemerintahan. Sebagaimana penghormatan mereka kepada dewa, pun kepada kaisar. Dengan kesetiiaannya, samurai menghambakan dirinya kepada kaisar, juga pada daimyo (tuan tanah) sebagai tingkatan samurai yang lebih tinggi. Shintoism juga mengajarkan kecintaan samurai kepada tanah airnya yaitu Jepang. Mereka percaya bahwa tanah air bukan hanya tempat mereka tinggal, "tanah air merupakan tempat kediaman yang suci dari para dewa, jiwa-jiwa dari nenek moyang mereka...⁵". Mereka akan menjaga dan memelihara tanah air mereka dengan kesetiaan yang dimiliki.

Confucianism memberikan bushido kepercayaan hubungan **kekerabatan** dengan umat manusia, lingkungan dan keluarganya. Confucianism menekankan pada lima hubungan moral yaitu hubungan antara tuan dan pelayan, ayah dan anak, suami dan istri, saudara tua dan saudara muda, serta teman dengan teman⁶.

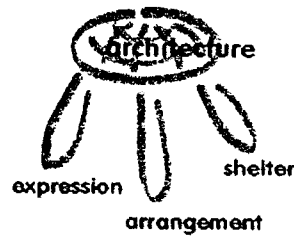
³ H. Paul Varley, *Japanese Culture: A Short History*, New York: Praeger Publishers, 1973, hal 89.

⁴ Pieter, Willey. Body and mind in medieval and pre-modern Japanese martial arts. *Journal of Asian Martial Arts*, 2(4), 1993, hal. 10.

⁵ Abe, Masao. *Sources of Japanese Tradition Vol2*. Columbia University Press, 1959

⁶ Friday, K. Valorous butchers: The art of war during the golden age of the samurai. *Japan Forum*, 5(1), 1993, hal. 19.

2.3. Bushido dan arsitektur



Arsitektur adalah object dari nilai-nilai manusia sebagai tempat untuk hidup; nilai-nilai ini bisa digambarkan sebagai campuran beton pada dinding dan penggunaan struktur yang membentuk lingkungan kita. Namun pada dasarnya arsitektur memiliki 3 komponen yaitu pelindung (Shelter) pada kehidupan manusia; dapat menghasilkan rencana (arrangement) yang efisien pada ruang dan utilitas; dan dapat memberikan ekspresi (expression) kehidupan manusia yang terbaik.

Arsitektur membedakan antara eksistensi (keberadaan) dan kehidupan (living). Dua komponen, shelter dan arrangement adalah komponen utilitas. Sedangkan komponen expression adalah komponen estetis. Dalam fungsinya arsitektur harus dapat mengekspresikan suatu kehidupan⁷.

Terdapat empat poin penting yang dapat dijadikan inti dari filosofi bushido untuk dijadikan suatu pijakan dalam merancang sebuah bangunan. Poin-poin itu diambil dari aspek-aspek yang mempengaruhi falsafah bushido yang berasal dari Zen Buddhism, Shitoism, dan Confucianism. Poin-poin itu adalah: **konsentrasi, ekspresif, loyalitas, dan kekerabatan.**

⁷ Taylor, M.G. Philosophy and Practise of Architecture, Matt Taylor Journal, 1978, hal 44-45.



Gambar 1.
Sensoji Goju-no Toh
(sumber : Arsitektur : Bentuk dan Susunannya, Francis D. K. Ching)

Kosentrasi merupakan salah satu bentuk-bentuk dasar dari orientasi diri, penghayatan akan adanya suatu pusat dunia. Beberapa citra dasar yang sering digunakan dalam bangunan sebagai pengungkapan sebagai suatu pemusatan alam semesta adalah gunung, pohon, stupa, pagoda, tugu yang kemudian dirupakan sebagai kuil-kuil, istana-istana dan kota-kota suci. Dari sebuah konstruksi pencitraan juga dapat ditemukan bahwa jumlah tiang dan tiang tengah bangunan serta menara sebagai poros sebagai unsur yang paling pokok dan menonjol⁸. Dalam pemahaman yang lain bahwa sebuah karya arsitektur menjadi pusat dari daya tarik, yang merupakan keutuhan arsitektural antara bangunan dengan manusia sebagai pemirsanya, yang teramati melalui suatu proses empati⁹ (gambar 1.)

⁸ mangunwijaya, Y. B. : Wastu Citra. PT. Gramedi Jakarta, 1995. hal. 103

⁹ Van De Ven, Cornelis, : Ruang dalam Arsitektur, PT. Gramedia Jakarta, 1991. hal. 145

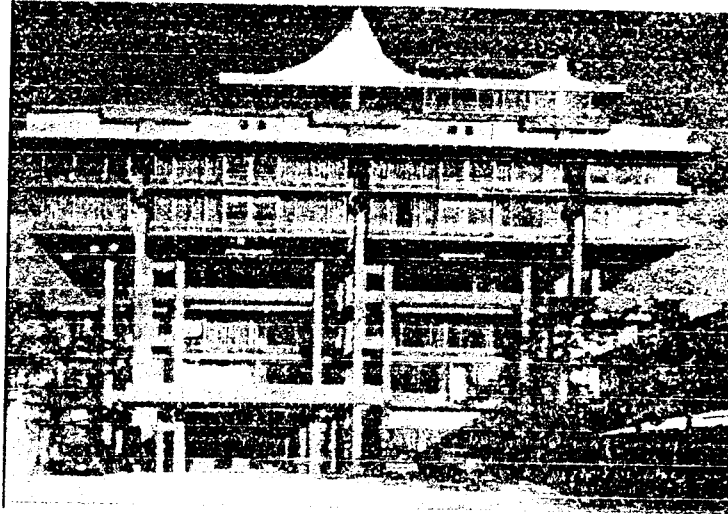


Gambar 3a

Gambar 2.

Tiang dan balok lonik dari Bait PROPYLEAN
(sumber : Ruang dalam Arsitektur, cornelis Van de Ven)

Loyalitas secara terminology berarti kesetiaan atau yang dapat diandalkan, juga dapat diartikan sebagai *tektoon* dalam bahasa Yunani. *Tektoon* menunjukkan segala hal yang stabil, yang tidak roboh, yang dapat diandalkan. Mereka berpendapat bahwa bangunan berhakikat dua prinsip: (1) adanya unsure yang dipikul atau ditopang, dan (2) unsure lain yang memikul atau menopang. Dalam bahasa ilmu statika: bila ada daya aksi aksi sama dengan reaksi maka resultante menjadi nol. Artinya tidak ada gerak; dengan kata lain, bangunan stabil, kokoh, dan memuaskan. Pengertian *tektoon* tidak terbatas sempit pada hal-hal yang berhubungan dengan kekokohan statika bangunan. Esensinya adalah pengejawantahan logika yang tajam menganalisa unsure-unsure bagian dalam hubungannya dengan yang lain, sehingga bangunan berdiri secara benar sesuai dengan hukum-hukum alam. (gambar 2).

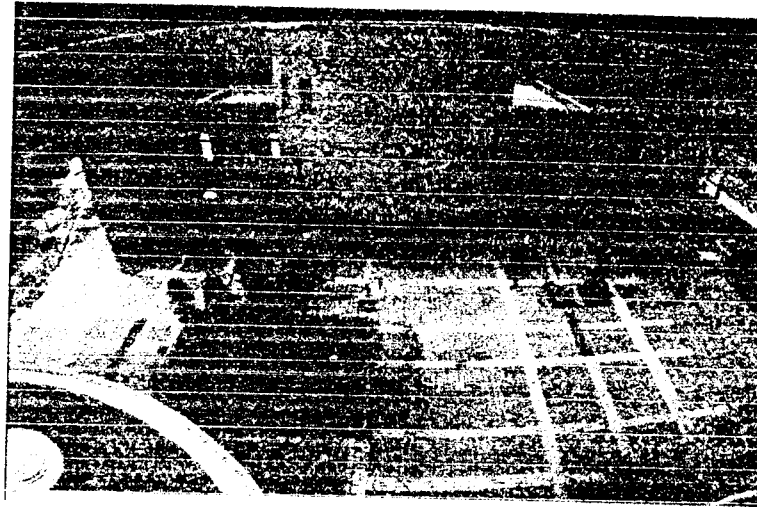


Gambar 3.
Hotel Tottori
(sumber : Arsitektur : Bentuk dan Susunannya, Francis D. K. Ching)

Semenjak masyarakat barat yang sudah meresapai cita rasa matematika dan penalaran di segala bidang kehidupan menemukan Jepang sebagai negeri selera ningrat dan citarasa yang sangat cocok dengan dambaan-dambaan manusia kebutuhan industri, yakni perpaduan yang eksak matematis dan menumbuhkan haru kepada segala yang indah. Maka garis-garis dan dan kepolosan dinding-dinding geometric yang menandai seluruh arsitektur Jepang mereka jadikan contoh **ekspresi**¹⁰. Penonjolan struktur-struktur penuh plastisitas 3-dimensional yang kuat daya citra serta perwatakannya, yang menonjolkan detail unsur konstruktif sebagai hiasan sekaligus menguatka citra **ekspresif**¹¹. (gambar 3.)

¹⁰ ibid. hal. 236

¹¹ ibid. hal. 263.



Gambar 4.
Balai Kota Kenzo Tange
(sumber : Ruang dalam Arsitektur, Cornelis Van de Ven)

Arsitektur selaku cermin sikap hidup membawa manusia pada suatu bentuk **kekerabatan** dan atau **keintiman**. Hal ini diwujudkan pada pelataran pada rumah-rumah Jawa, yang masih merupakan wilayah rumah akan tetapi diperuntukkan untuk umum, untuk permainan anak-anak sedesa, untuk perjamuan; dan dengan bebas tanpa minta permissi setiap orang boleh lalu lalang dalam pelataran itu. Di pelataran itulah timbul suatu interaksi kekerabatan dalam lingkungan sosial. Pada beberapa bangunan publik dapat ditemukan ekspresi konsep demokratik, merupakan lambang jiwa partisipatif seluruh masyarakat. Yang dicitrakan lewat plaza, yang bercitra merangkul mengemban, saling memiliki, *sense of belonging*. Antar pribadi dan kelompok yang saling berkomunikasi, saling memahami, menolong¹² (gambar 4).

Kesimpulan di atas akan membawa suatu peran dalam sebuah perencanaan bangunan Pelatihan Beladiri Jepang, karena Mangunwijaya dalam bukunya *Wastu Citra* menggeneralisir peran arsitektur pada dua aspek utama yaitu aspek *guna* dan aspek *citra* (“*Wastu Citra*”). Aspek *guna* lebih berbicara tentang hal – hal yang bersifat fisik dari arsitektur, sedangkan **aspek citra lebih menitikberatkan pada hal – hal yang bersifat non fisik, jiwa, spirit dan budaya yang melingkupi sebuah karya arsitektur.**

Dengan hal-hal yang bersifat non fisik, jiwa, spirit dan budaya yang melingkupi karya arsitektur, maka sebuah *do jo* akan lebih lengkap dan bermakna

¹² Ibid. hal. 249



apabila dalam perancangannya melibatkan nafas-nafas filosofi yang telah dikenal oleh para peminat beladiri Jepang yaitu bushido. Penampilan bangunan yang akan digunakan sebagai tempat latihan diwarnai oleh jiwa dan spirit dari bushido yang terekspresikan melalui konsentrasi, ekspresi, loyalitas dan kekerabatan yang merupakan poin-poin dari kode etik bushido.

3. Permasalahan.

3.1. Permasalahan Umum.

Bagaimana konsep desain bangunan pelatihan beladiri Jepang, yang merupakan tempat latihan yang terpadu beladiri-beladiri Jepang yang ada di Indonesia yang notabene memiliki doktrin dan kode etik yang sama yaitu bushido?

3.2. Permasalahan Khusus.

Bagaimana visualisasi bangunan pelatihan beladiri Jepang dengan penekanan pada penampilan bangunan yang mengungkapkan karakteristik dari bushido (**konsentrasi, ekspresif, loyalitas, dan kekerabatan**)?

4. Tujuan dan Sasaran.

4.1. Tujuan.

Merencanakan kosep desain bangunan pelatihan beladiri Jepang yang terpadu, yang merupakan tempat latihan beladiri-beladiri Jepang yang ada di Indonesia yang notabene memiliki doktrin dan kode etik yang sama yaitu bushido.

4.2. Sasaran.

Mewujudkan visualisasi bangunan pelatihan beladiri Jepang dengan penekanan pada penampilan bangunan yang mengungkapkan karakteristik bushido (**konsentrasi, ekspresi jiwa, loyalitas, dan kekerabatan**).

5. Keaslian Penulisan

Belum ditemukan penulisan dengan topik yang sama dengan Tugas Akhir ini.

6. Lingkup Batasan

3.1. Batasan Arsitektural.

Dalam lingkup arsitektural dibatasi pada pengolahan penampilan bangunan dengan menitikberatkan kepada pengungkapan karakteristik (**konsentrasi, ekspresi jiwa, loyalitas, dan kekerabatan**) dari bushido.

Pembatasan ini akan mengatur penampilan bangunan berupa transformasi bentuk dan masa dari karakteristik bushido serta pola-pola ruang dan sirkulasi yang merupakan penampilan bangunan secara inheren.

3.2. Batasan Non Arsitektural

Dalam lingkup non arsitektural dibatasi pada macam beladiri yang diwadahi, yaitu karate, aikido, judo, jiu jitsu, dan kendo. Pembatasan ini akan mengatur kebutuhan, besaran serta untuk membatasi jenis beladiri Jepang yang akan diwadahi.

7. Metodologi

Pembahasan yang dilakukan untuk pelaksanaan proyek Tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Mencari data

- a) data primer, dengan mengumpulkan data pada do jo-do jo disekitar wilayah D. I. Yogyakarta. Jumlah do jo dan jumlah atlet akan menunjukkan seberapa besar peminatnya saat ini.
- b) Data sekunder dengan mengadakan studi literature terhadap sejarah beladiri Jepang, bushido dan dasar-dasar filosofi yang membentuknya, serta aspek-aspek arsitektur yang akan dijadikan sebagai alat untuk merencanakan suatu penampilan yang arsitektural.

b. Metode analisis

- a) Menganalisa mengenai kegiatan dan karakter masing-masing beladiri Jepang yaitu karate, aikido, jiu jitsu, judo dan kendo.
- b) Menganalisa mengenai dasar-dasar teori perancangan bangunan secara penampilan yang secara filosofi diambil dari poin-poin dari kode etik beladiri Jepang bushido yaitu konsentrasi, ekspresi, loyalitas dan kekerabatan.

c. Metode sintesis

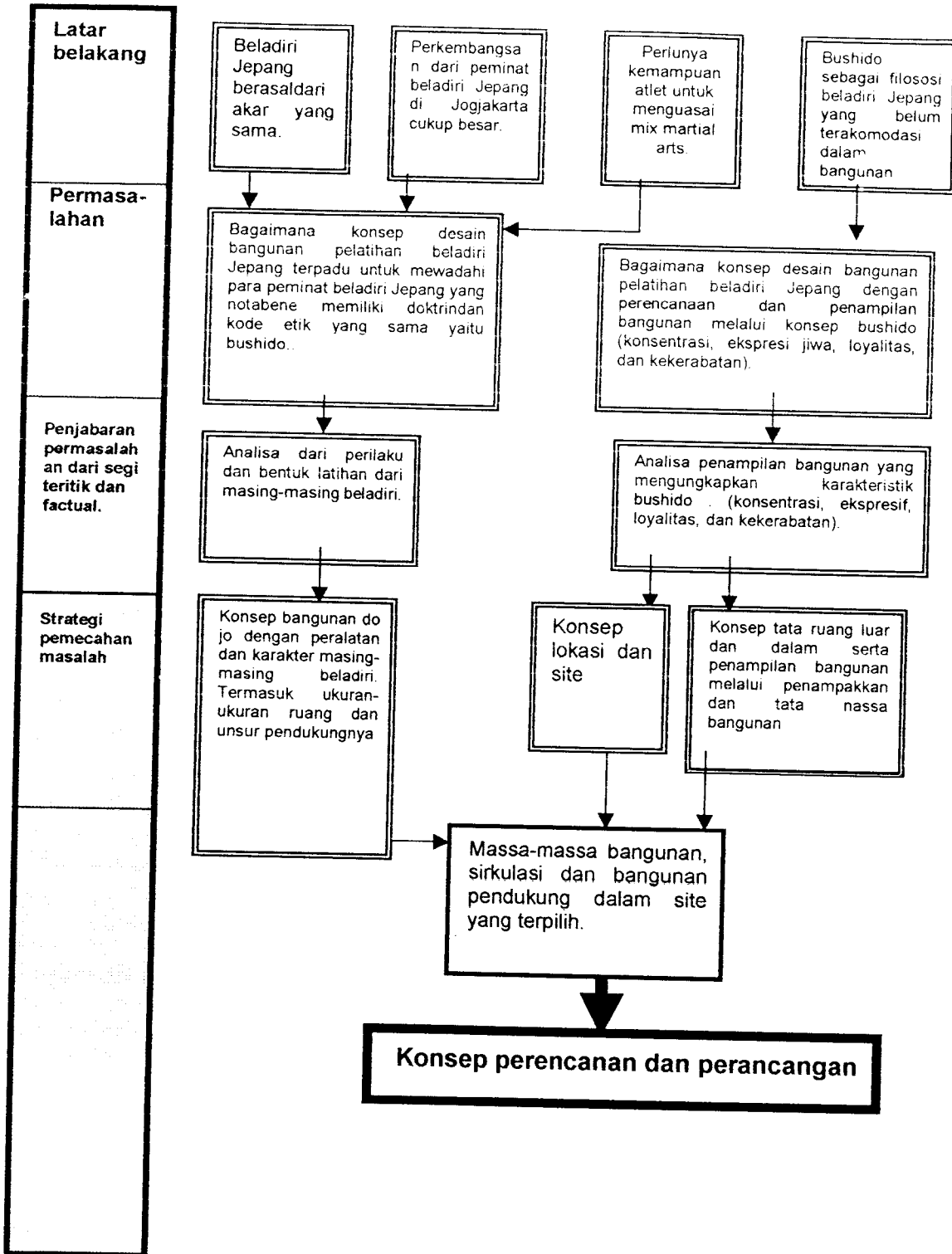
Mengolah data yang diperoleh dan dijadikan informasi dalam melakukan pendekatan konsep, dalam hal ini pendekatan pada citra visual yaitu penampilan bangunan yang merupakan hasil pengungkapan karakteristik dari bushido.

d. Sumber data

Buku-buku yang berkaitan dengan beladiri Jepang, bushido, dan teori-teori arsitektur mengenai filosofi serta budaya.



8. Pola Pikir.





9. Sistematika Penulisan

1. PENDAHULUAN

Pada bagian Pendahuluan ini memuat uraian-uraian yang berdasarkan latar belakang, permasalahan, tinjauan pustaka, rumusan permasalahan, tujuan sasaran, keaslian tugas akhir, lingkup batasan, metode pengumpulan data, metode pemecahan masalah dan sistematika penulisan.

2. TINJAUAN UMUM

Pada bagian ini mengemukakan pengertian judul dan tinjauan analitis terhadap permasalahan-permasalahan yang akan diselesaikan untuk menelusuri persoalan-persoalan pada bagian Pendahuluan. Ditinjau dari perkembangan beladiri Jepang, perilaku dan karakter beladiri-beladiri Jepang, Bushido sebagai falsafah beladiri Jepang. Selain itu juga tinjauan mengenai besaran dan kebutuhan ruang, termasuk juga fungsi-fungsi ruang yang mendukung kegiatan pelatihan beladiri Jepang serta komponen-komponen arsitektur yang nanti berkaitan dengan konsep yang akan menjadi dasar untuk perencanaan.

3. PEMBAHASAN

Analisa mengenai tata ruang dalam dan luar dan penampilan yaitu tampak fasade dan tata massa bangunan yang secara arsitektural didasarkan pengungkapan karakteristik bushido.

4. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini mengemukakan formula-formula dan konsep yang matang meliputi aspek fungsional, dan arsitektural dalam pemecahan masalah melalui proses transformasi lima poin penting dari bushido ke dalam desain penampilan bangunan.

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 mengakomodasi 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.



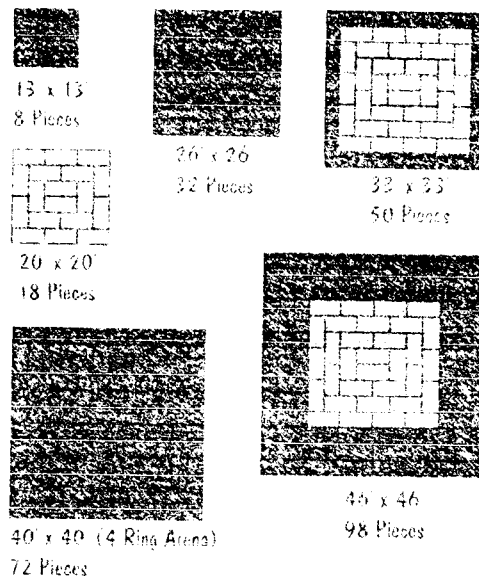
Gambar 5
Foto Sensei Morihei Ueshiba berlatih di depan kamiza
(sumber : Majalah Jurus)

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 junior. 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.

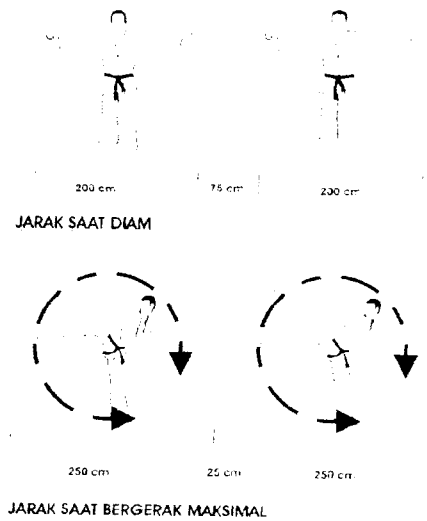
Dalam latihan, setiap beladiri Jepang mengenal dua sistem, yaitu :

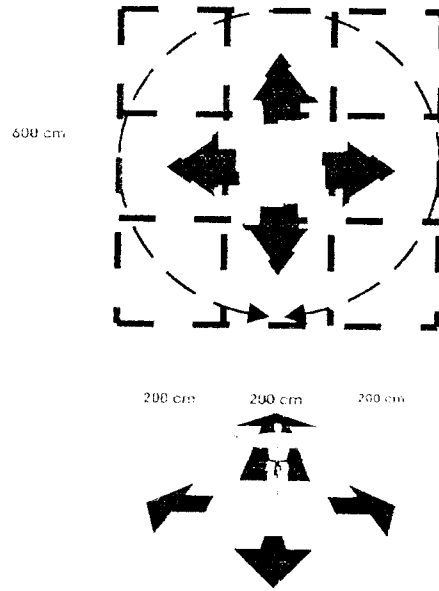
a. kata

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.



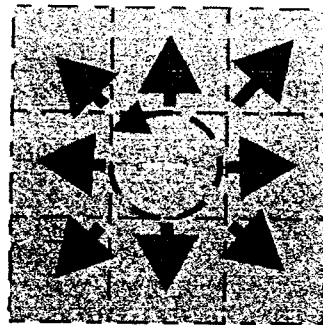
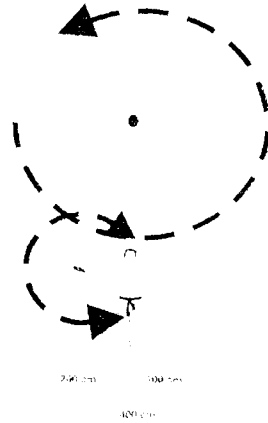
Gambar 8.
Peragaan kata sanchin bersama-sama.
(sumber : Kyokushinkaikan Karatedo Indonesia)





MODUL PERGERAKAN PADA KATA (RANGKAIAN GERAK)

gambar 9.
Ukuran modul kata tanpa senjata perorangan
(sumber : analisa 2002)



1200 cm

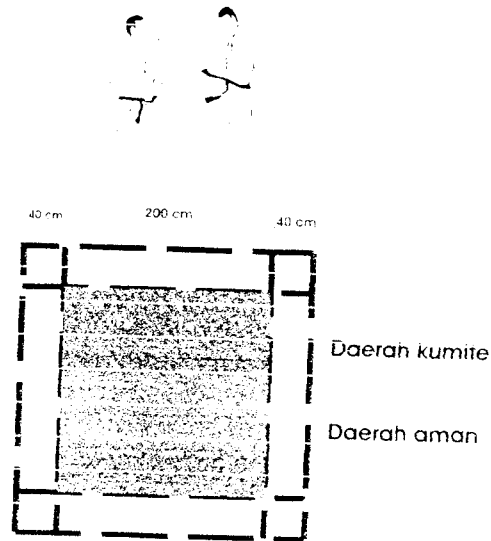
gambar 10.
Ukuran modul kata bersenjata
(sumber : analisa 2002)

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

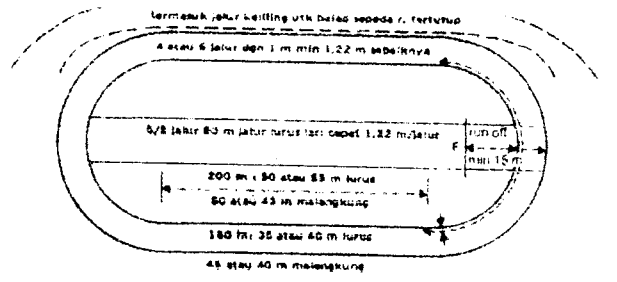
Body exercise ini digunakan untuk melatih kekuatan dan stamina tubuh. Latihan-latihan itu antara lain:

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

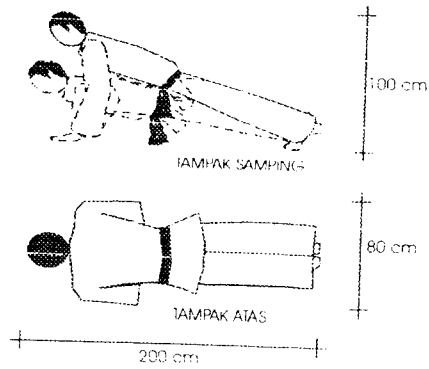
Untuk melatih stamina dan konsentrasi, serta membakar lemak. Kegiatan ini dilakukan di atas alas yang keras.



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.



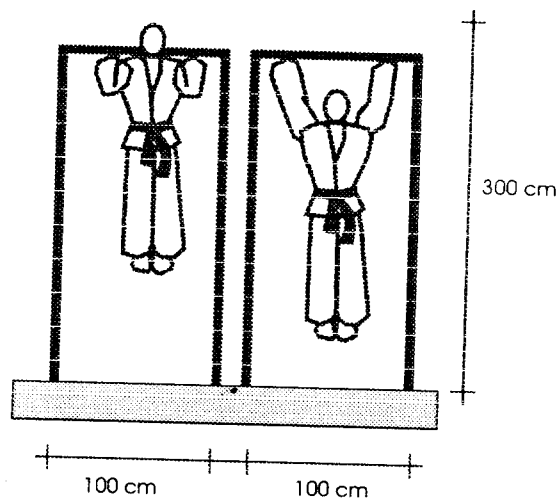
gambar 16.
Ukuran modul push up atlet
(sumber : analisa 2002)

d. **Sit up**

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

e. **Pull up**

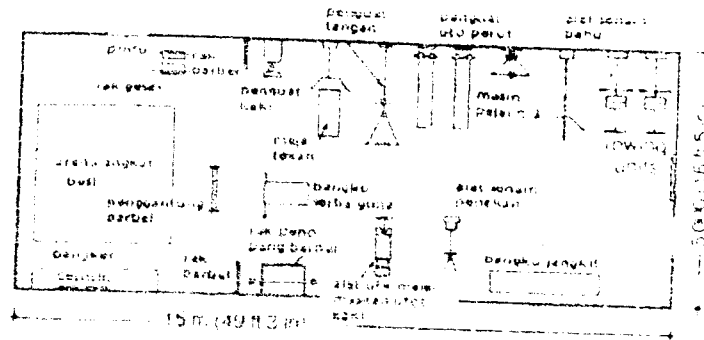
Melatih kekuatan lengan dan jari. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan alat di atas alas yang keras.



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

f. **Latihan beban**

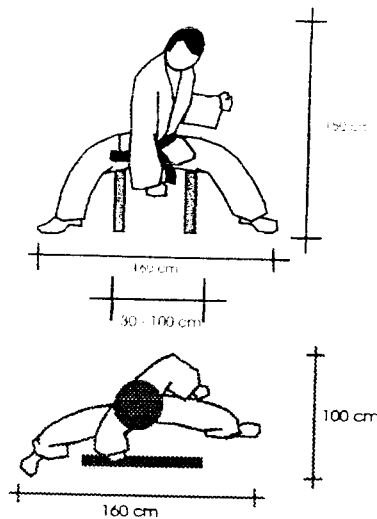
Melatih otot dan sendi tubuh dengan beban dari luar berat badan sendiri. Beban itu antara lain barbell, campuran semen, pasir, dsb. Dilakukan dengan alat pada ruang yang beralas keras. Dengan menggunakan alat-alat latihan untuk otot (fitness)



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.:

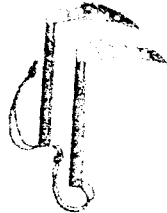
a. Tamashiwari

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



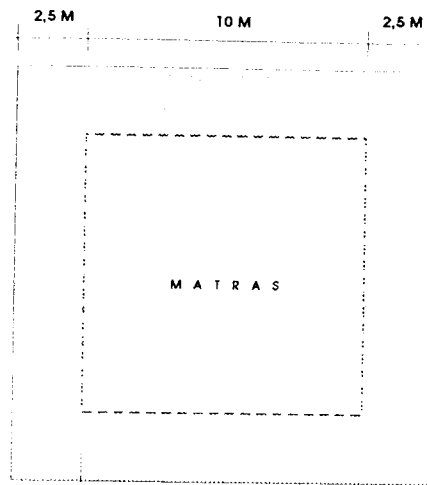
gambar 22.
Tonfa

(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



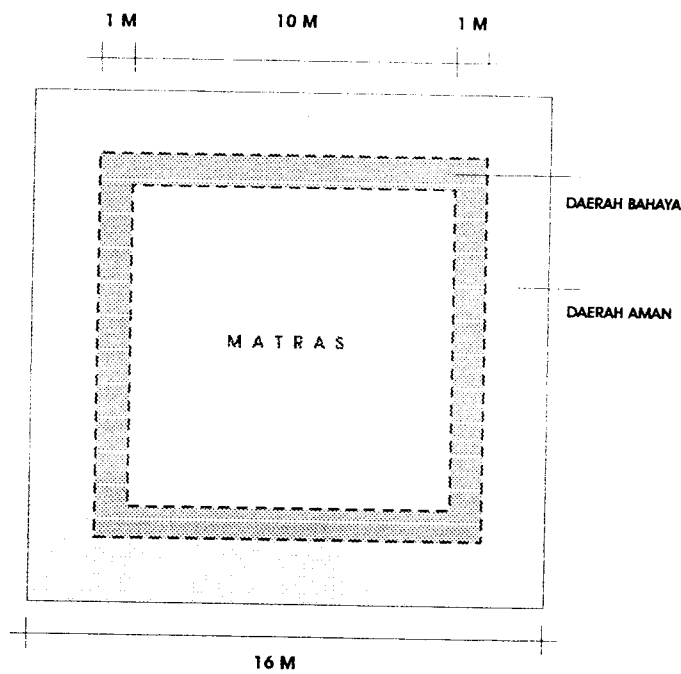
Shodan (sabuk hitam)	- penguasaan filosofi bushido	6 bulan
	- Meditasi akhir - Guru pengajar	
Total waktu		46 bulan

(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.



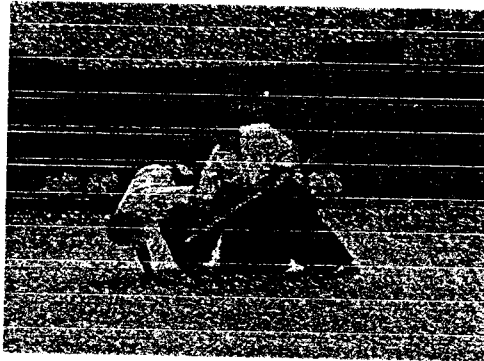
gambar 24.
matras untuk jujutsu
(sumber : Hei Wa Shin Jujutsu Indonesia)

合気道

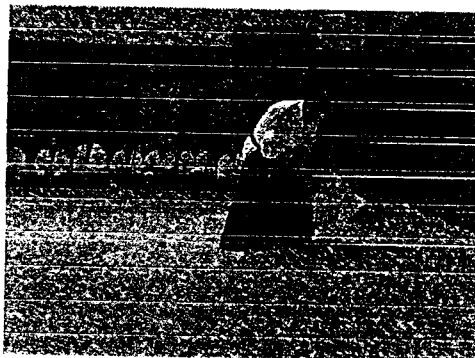
3. AIKIDO

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

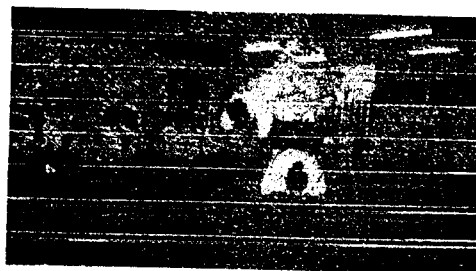
Pada dasarnya aikido mempelajari teknik lemparan, jatuhan, dan kunciian.



gambar 25.
Teknik lemparan



gambar 26.
Teknik kunciian



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



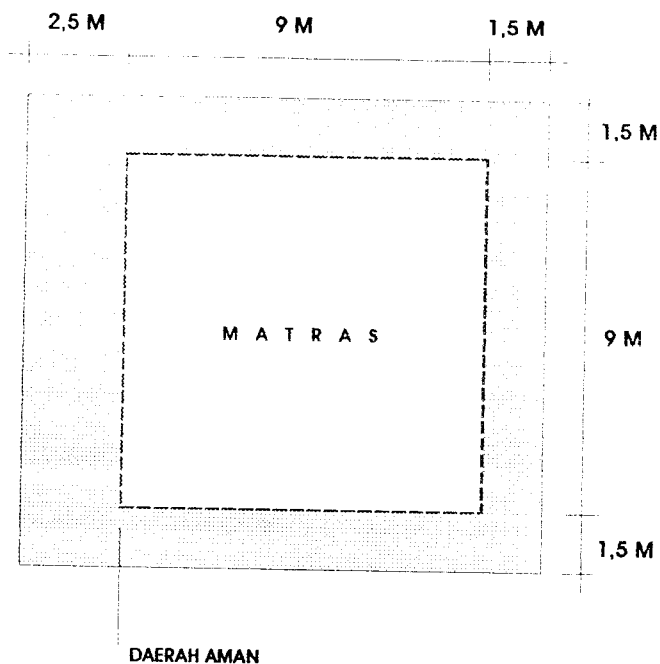
Nidan (sabuk hitam DAN II)	Atemi Waza – teknik penyerangan titik-titik mematikan pada manusia Lama	12 bulan
----------------------------	--	----------

(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.

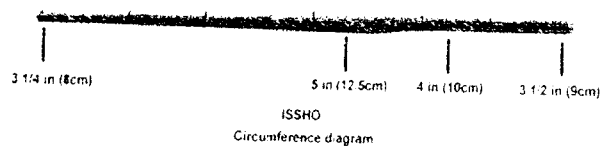


gambar 28.
matras untuk aikido
(sumber : Aikiwago Aikido Indonesia)

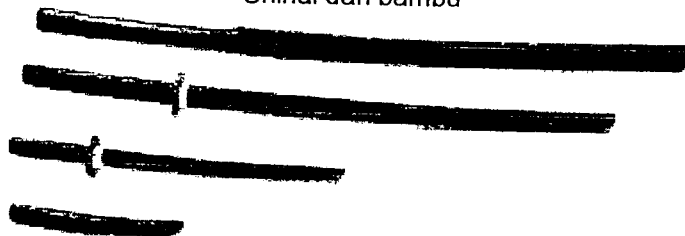
剣道

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 :

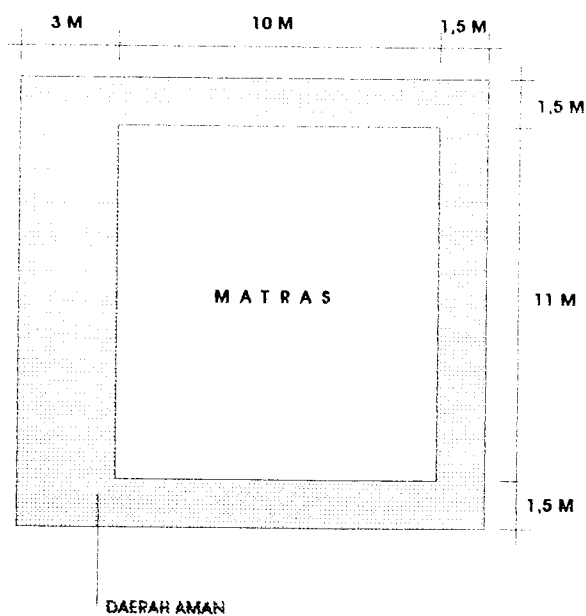
- Pemula
Mempelajari:
 - a. Etika-etika dojo (reigi)
 - b. Teknik melangkah
 - c. Teknik memegang senjata
- Menengah
Mempelajari:

- 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.

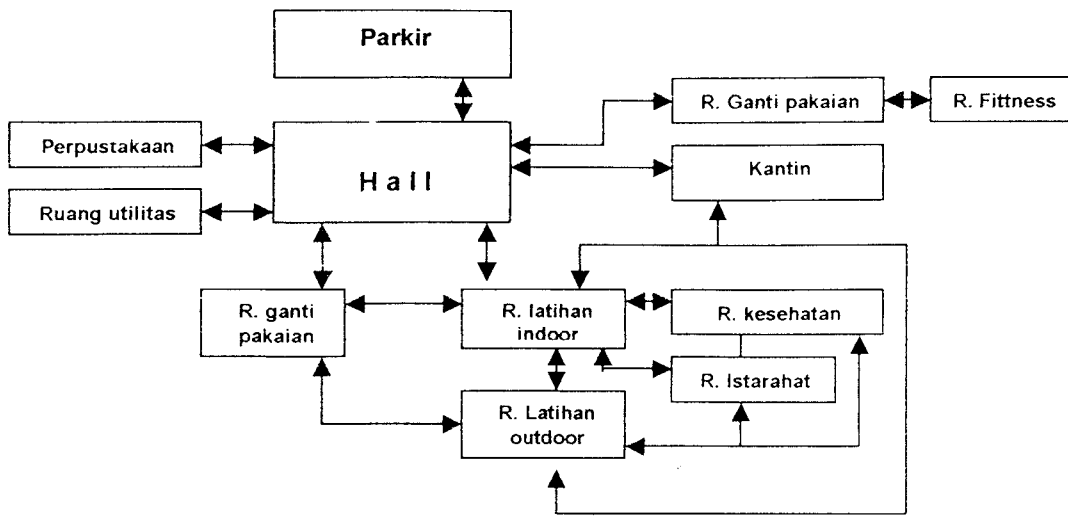
3) Pengunjung

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.

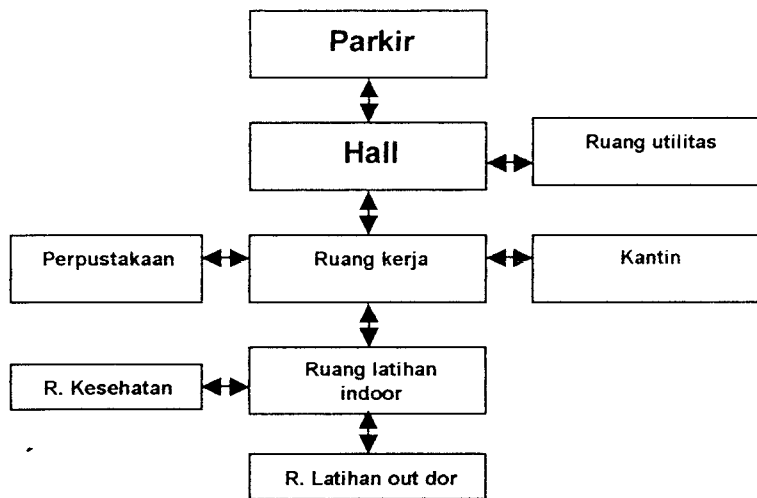
Untuk alur kegiatan dapat dibedakan menurut pengelompokan di atas. Yaitu:



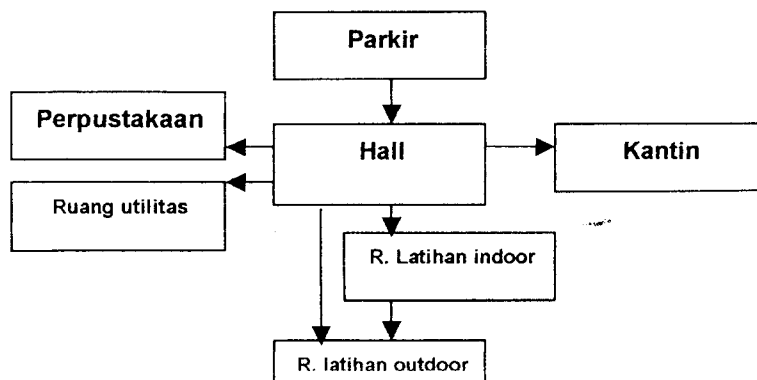
- a. kegiatan rutin
 - 1. atlet beladiri



- 2. pengelola



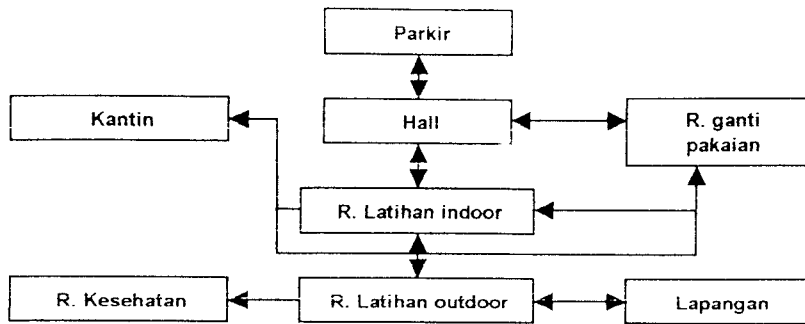
- 3. pengunjung



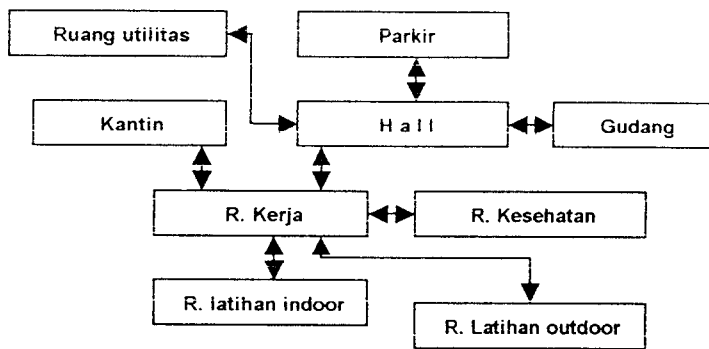


b. kagiatan periodik

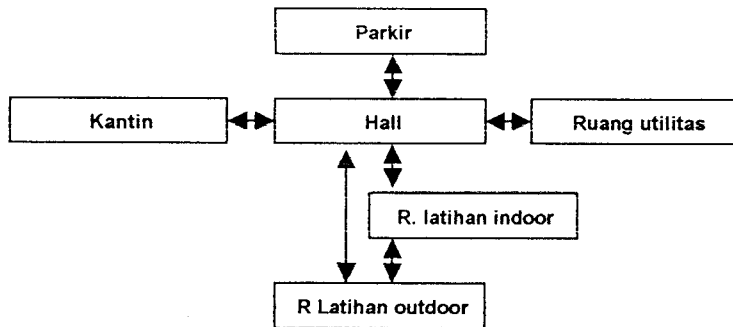
1. atlet beladiri



2. pengelola

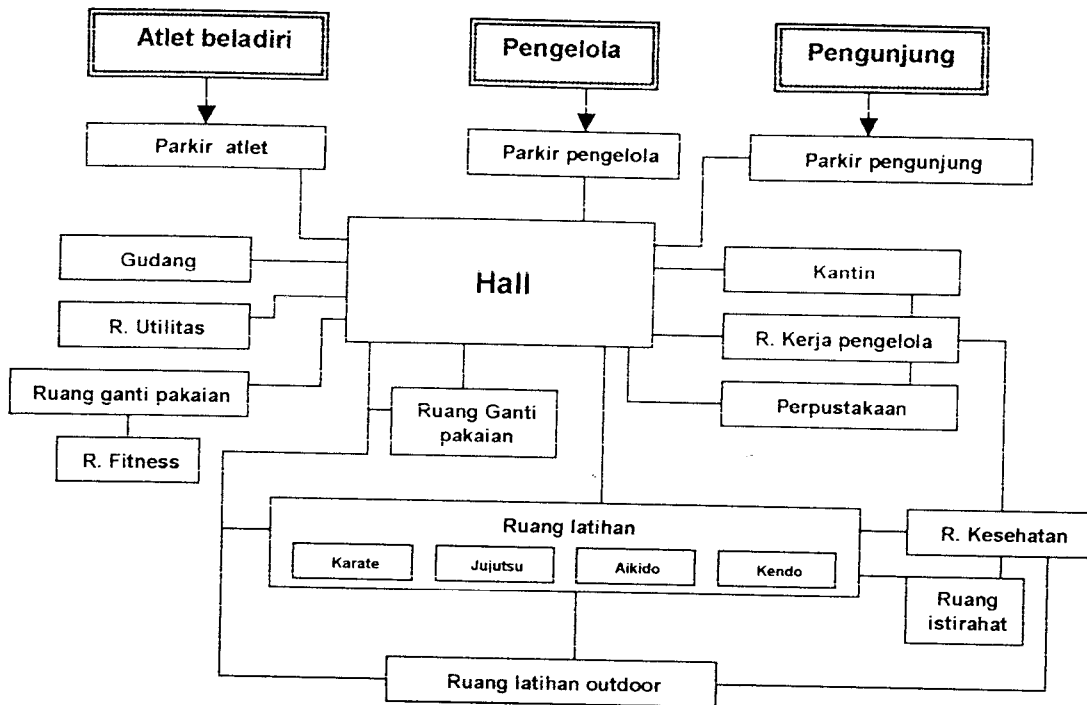


3. pengunjung





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)

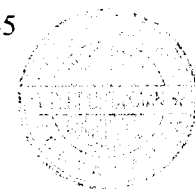
- jogging track

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

<u>Jenis ruang</u>	<u>Kapasitas (orang)</u>	<u>Standard (m2)</u>
Latihan	@ 60 4 x 60	4

(sumber : analisa 2002)

2. pengelola.

Tabel II. 10. Kapasitas pengelola

<u>Jenis ruang</u>	<u>Kapasitas (orang)</u>	<u>Standard (m2)</u>
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.**

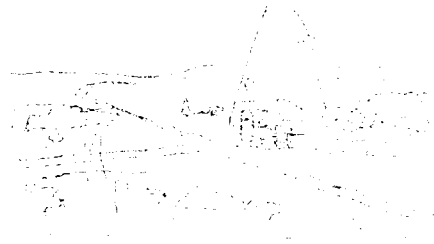
Ruang selalu melingkupi keberadaan kita dan keberadaannya memerlukan batas. Pembatasan ruang dengan unsur-unsur horisontal ini lebih menimbulkan suasana akrab dibanding pembatasan dengan unsur-unsur vertikal.

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 :

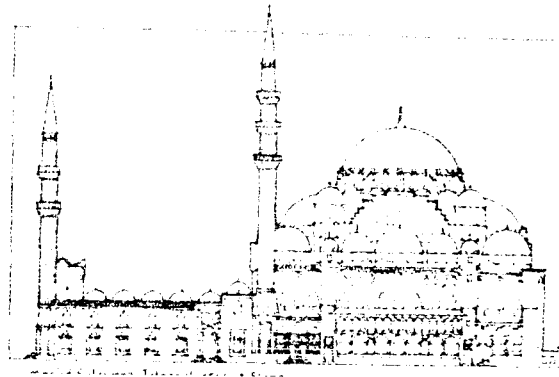
A. nilai-nilai kontras



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.



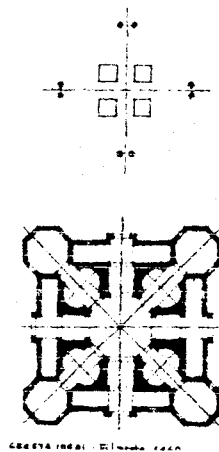
gambar 33.
 Nilai-nilai simbolis
 (sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

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

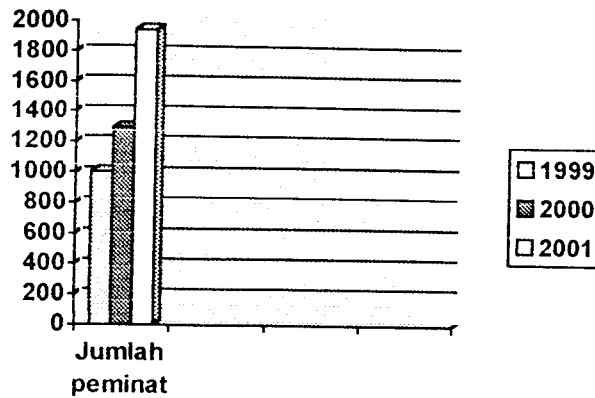
II. 2. 1. Tinjauan Faktual Beladiri Jepang di DIJ

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.

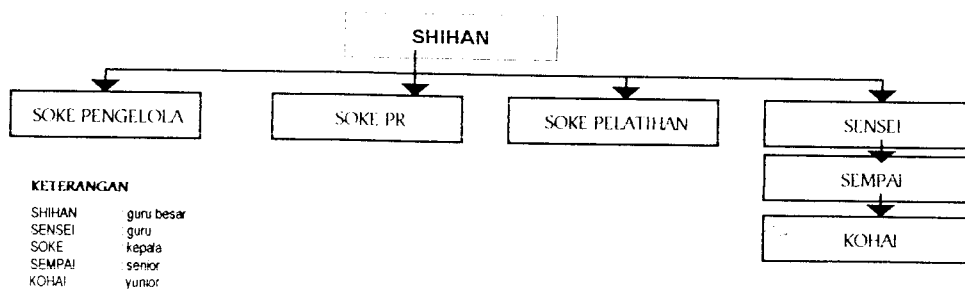
Diantara olahraga yang paling diminati adalah sepak bola, basket, renang serta beladiri. Di bidang olahraga beladiri ini, peminat untuk beladiri Jepang sangat banyak.

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.

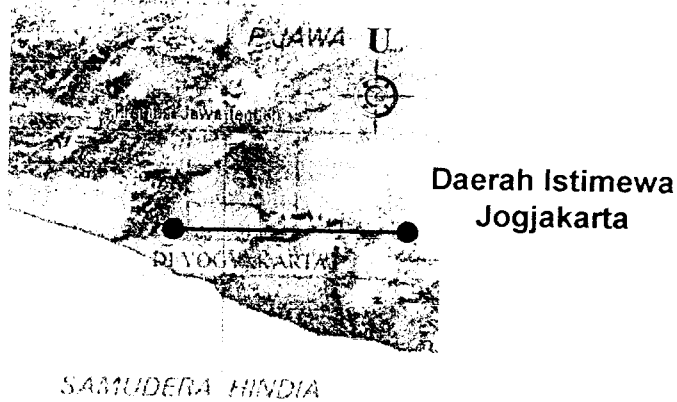


BAB III
ANALISA SERTA PENDEKATAN PERENCANAAN
PELATIHAN BELADIRI JEPANG DI DAERAH ISTIMEWA JOGJAKARTA

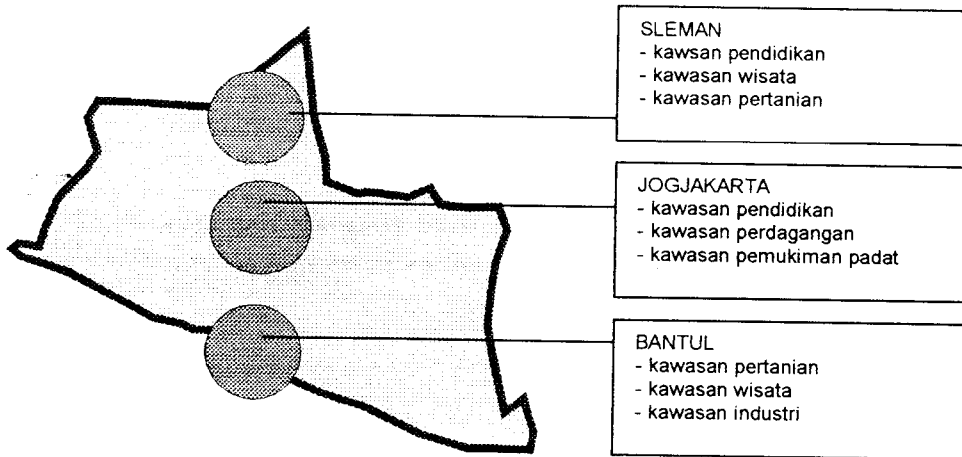
III. 1. Analisa dan Pendekatan Perancangan

III. 1. 1. Analisa Pemilihan Tapak.

III. 1. 1. 1. Pemilihan Lokasi



gambar 35.
Daerah Istimewa Jogjakarta
(sumber : Badan Koordinasi Survey dan Pemetaan Nasional 1996)



gambar 36.
Lokasi alternatif
(sumber : analisa 2002)

Dasar pertimbangan

Faktor internal



1. bebas polusi

pelatihan beladiri adalah kegiatan olahraga yang memiliki 2 sifat sekaligus :

- a. aerobik

membutuhkan nafas dalam menggerakkan badan. Yaitu menghirup dan menghembuskan nafas sesuai kebutuhan dan gerakan.

- b. an aerobik

tidak membutuhkan nafas, dalam arti penggunaan nafas yang minimal sebagai pengolahan pernafasan untuk membangkitkan energi (ki).

Kedua sifat kegiatan tadi membutuhkan kadar oksigen yang bersih dari polusi.

2. memiliki lahan relatif yang luas

untuk mengakomodasi kegiatan terutama latihan beladiri, dibutuhkan ruang in door untuk latihan dalam ruangan, serta ruang out door untuk latihan di luar ruangan.

3. bebas bising

memerlukan tempat latihan yang tenang, sebagai tempat bermeditasi.

4. sirkulasi udara maksimal

sirkulasi udara tidak terhalang oleh tembok-tembok, gedung-gedung atau bangunan-bangunan, sehingga sirkulasi udara lancar. Dengan demikian oksigen akan cepat berganti.

5. view alami

memiliki view pada sekeliling site yang kuat dalam keindahan pemandangan. View ini memberikan kekuatan pada site jika dapat diolah dan dimanfaatkan dengan baik.

Faktor eksternal

1. pencapaian mudah

untuk menuju ke lokasi tersedia angkutan umum serta jalan menuju ke lokasi dapat dengan mudah dilewati oleh kendaraan pribadi.

2. tidak jauh dari pusat kota

kota merupakan pusat pendidikan. Dengan letak yang tidak jauh dari kota, diharapkan proses tukar informasi dapat berjalan dengan baik.

3. iklim sejuk

iklim ini memiliki kelebihan yaitu memberikan ketahanan tubuh pada saat latihan lebih tinggi pada atlet olahraga.

4. bukan merupakan kawasan pemukiman padat

untuk menghindari efek-efek suara yang ditimbulkan pada saat latihan, yang bisa mengganggu penduduk sekitar.



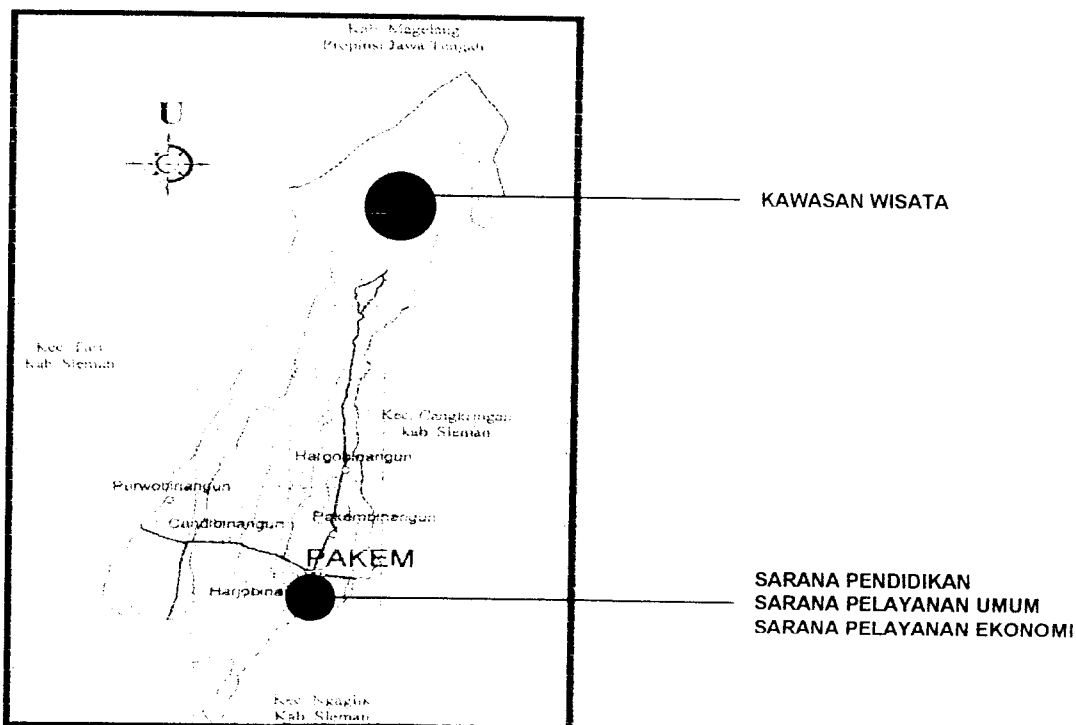
Scoring alternatif lokasi :

Tabel III. 1. Scoring Alternatif Lokasi

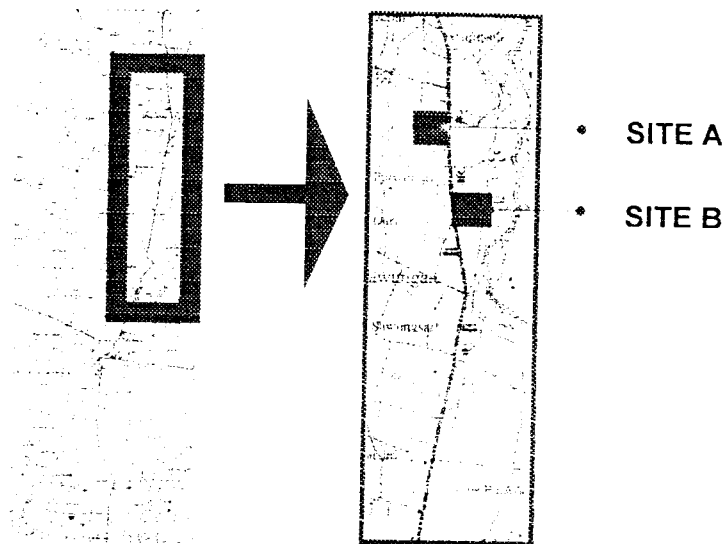
No	Kriteria	Lokasi		
		JOGJAKARTA	SLEMAN	BANTUL
1.	Bebas polusi	-	++	+
2.	Lahan luas	-	+	++
3.	Bebas bising	-	++	++
4.	Sirkulasi udara maksimal	-	++	++
5.	View alami	-	+++	+
6.	Pencapaian mudah	+++	++	+
7.	Tidak jauh dari pusat kota	+++	+++	++
8.	Iklim sejuk	-	+++	-
9.	Kawasan pemukiman	+++	++	++
	TOTAL	9	20	13

(Sumber : Analisa 2002)

Lokasi terpilih : Lokasi SLEMAN



gambar 37
Peta Kecamatan Pakem
(sumber : BAPPEDA DIJ 1997)



gambar 38.
Peta Site

(sumber : Badan Koordinasi Suvey dan Pemetaan Nasional 1996)

iii. 1. 1. 2. Pemilihan Site

Dasar Pertimbangan

1. mudah dikenal

mudah dikenal dalam arti dapat dengan mudah ditemukan

2. mudah pencapaian

tidak melalui jalan kecil atau pencapaian bangunan harus dengan memutar

3. view alam

pemandangan bagus menuju tapak

4. sirkulasi kendaraan

kendaraan dengan mudah dapat mencapainya tanpa jalan atau alat bantu

5. orientasi cahaya matahari

agar dapat memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber dari pemantulan image

Scoring alternatif site

Tabel III. 2. Scoring Alternatif Site

No.	Kriteria	Alternatif A	Alternatif B
1.	Mudah dikenal	++	+



2.	Mudah pencapaian	++	+
3.	View alam	++	++
4.	Sirkulasi kendaraan	++	+
5.	Orientasi cahaya matahari	++	+
	TOTAL	10	6

III. 1. 1. 3. Konteks Tapak Terhadap Kawasan Sekitarnya

Letak tanah berada pada Km. 21 Jalan Kaliurang Desa Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman. Kontur tanah miring ke selatan dengan kemiringan 15 – 24 %. Berada pada ketinggian 550 meter di atas permukaan laut.

Batas-batas site adalah areal persawahan.

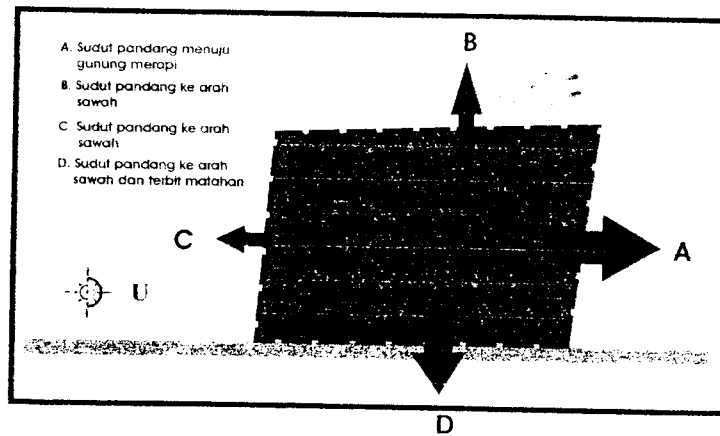
- Utara : tegalan / tanah kosong
- Selatan : sawah
- Barat : sawah
- Timur : kebun

Dari segi aksesibilitas pencapaian menuju site didukung oleh kemudahan sarana dan prasarana kota. Lokasi terletak di pinggir Jalan Kaliurang, sehingga mudah dicapai dengan kendaraan umum sekalipun.

Fasilitas pelayanan umum telah tersedia pada tapak, seperti telepon, PLN, dan pemenuhan air bersih yang diperoleh dari PDAM maupun sumur.

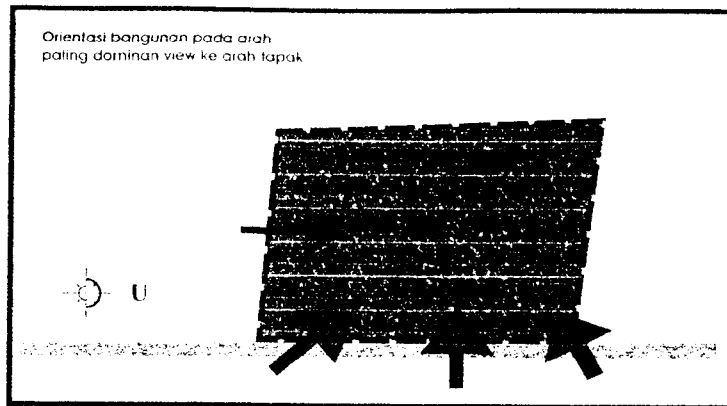
Pola view terbagi atas

1. view dari tapak



gambar 39.
 view dari tapak
 (sumber : analisa 2002)

2. view dari tapak



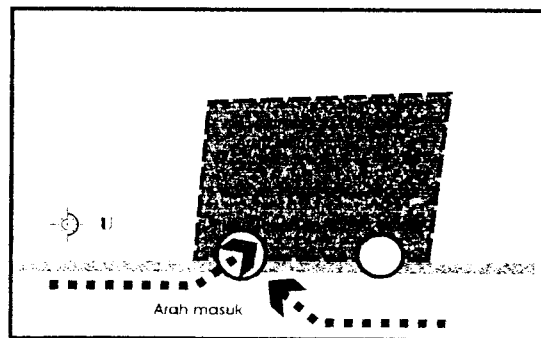
gambar 40.
view ke tapak
(sumber : analisa 2002)

view atau arah pandangan ini akan mempengaruhi orientasi bangunan. Karena view hanya dapat dilihat dari arah jalan atau arah timur, maka orientasi bangunan menghadap ke timur serta arah selatan utara yang merupakan arah sirkulasi kendaraan yang berada di jalan.

III. 1.1 4. Aksesibilitas Menuju Tapak

Aksesibilitas menuju tapak yaitu penempatan entrance (jalan masuk) mempertimbangkan pada:

1. kondisi dan potensi jalan
2. kemudahan pencapaian
3. kemudahan pengenalan
4. view.
5. keamanan



gambar 41.
Akses ke tapak
(sumber : analisa 2002)



Jalan masuk tersedia cukup leluasa, karena berada di tepian Jalan Kaliurang. Pencapaian paling mudah didapatkan dengan mengikuti arus lalu lintas dari selatan (gambar). Pencapaian ini merupakan pencapaian utama (main entrance). Berdasarkan pada kemudahan pengenalan, maka perlu juga dibuat entrance yang kedua dengan mengikuti arus lalu lintas dari selatan. Demikian juga untuk aspek view, kedua hal di atas sudah membawa akses kepada kondisi view dan penampakan paling utama.

III. 2. Analisa dan Pendekatan Perancangan

III. 2. 1. Analisa Perilaku dan Kegiatan.

Dari uraian masalah yang ada pada Pelatihan Beladiri Jepang pada Bab II, maka macam kegiatan dapat dikategorikan dalam dua bagian, yaitu kegiatan ruang luar dan kegiatan ruang dalam.

Berdasarkan identifikasi pada Bab II maka dapat diketahui bahwa pada Pelatihan Beladiri Jepang terdapat empat unsur pelaku kegiatan. Pelaku dan perincian kegiatan dari Pelatihan Beladiri Jepang adalah sebagai berikut :

a. Atlet beladiri

atlet beladiri akan mendominasi dalam penggunaan bangunan karena hampir seluruh bagian ruang dipergunakan oleh atlet beladiri. Dalam hal ini terdapat tingkatan atlet yang berpengaruh pada karakteristik kegiatannya. Tingkatan itu adalah :

SHIHAN	Shihan bertanggungjawab atas seluruh kegiatan maupun wadah dari suatu tempat latihan beladiri Jepang. Shihan hanya melatih teori dan filosofi, memperdalam meditasi. Pada even berkala, shihan sebagai pengawas dan penasihat, baik pada gashuku dan even-even pertandingan.
SENSEI	Sensei memiliki tanggung jawab lebih luas dari shodan namun dari kegiatan, sensei tidak banyak melakukannya. Sensei lebih banyak melatih secara teori dan filosofi. Kegiatannya lebih pada kegiatan meditasi. Dalam kegiatan berkala Sensei memiliki tugas sebagai penguji pada saat ujian kenaikan tingkat,
SHODAN	Sodan memiliki tanggung jawab secara harian terhadap pengajaran yang diadakan. Sodan dalam kegiatan rutin hanya berlatih dan melatih. Sedangkan pada saat even-even berkala shodan memiliki tanggung jawab sebagai penilai dalam ujian kenaikan tingkat, sebagai juri, pengawas dan wasit dalam suatu pertandingan.
SEMPAI	Sempai memiliki kegiatan yang hampir sama dengan kohai. Namun sampai telah dibebani tanggung jawab untuk melatih kepada kohai, apa yang telah dipelajarinya. Untuk kegiatan rutinnnya, sampai berlatih dan melatih. Sedangkan untuk kegiatan berkala, sampai memiliki tanggung jawab mengkoordinasi kohai dalam ujian serta latihan. Sampai juga memiliki hak untuk mengikuti pertandingan, yang sebelumnya telah diadakan seleksi.
KOHAI	kohai memiliki karakter sebagai junior yang patuh terhadap seniornya. Dalam setiap latihan hanya melakukan apa yang diperintahkan oleh seniornya. Segala perilakunya selama di dalam kompleks latihan hanya dilakukan dengan perintah senior. Pengaturannya relatif mudah karena beladiri Jepang sangat menekankan disiplin. Alur kegiatannya secara rutin adalah berlatih dan kemudian pulang. Demikian juga alur kegiatan pada even-even berkala. Kohai tidak memiliki tanggung jawab apapun kecuali terhadap dirinya sendiri



b. Pengelola

Pengelola atau dalam bahasa pelatihan beladiri Jepang disebut sokai atau soke mempunyai kegiatan mengelola administrasi, jadwal-jadwal latihan, jadwal-jadwal pertandingan serta memelihara tempat latihan. Karakteristiknya rutin secara harian. Dan pada kegiatan berkala, soke memiliki tugas kepanitiaan bersama sodan, sensei dan shihan.

c. Pengunjung

Pengunjung memiliki karakter yang santai. Pengunjung dapat setiap saat menyaksikan latihan maupun pertandingan. Pengunjung dapat memasuki seluruh kompleks bangunan dengan santai. Pada even-even tertentu pengunjung dapat mengikuti program free training. Dalam menyaksikan latihan, pengunjung dapat melihat sambil duduk di sekitar tempat latihan. Sedangkan untuk menyaksikan pertandingan, pengunjung dapat menyaksikan dengan duduk di atas tribun.

III. 2. 2. Analisa Kebutuhan Jumlah Ruang dan Besaran Ruang

Pelatihan beladiri Jepang ini merupakan pelatihan beladiri yang mengkomodasi empat macam beladiri dalam satu tempat, dengan masing-masing memiliki kesamaan, perbedaan dan ciri khas. Untuk itu dalam menentukan jumlah dan besaran ruang, digunakan beberapa dasar pedoman, yaitu :

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

Dari kebutuhan dan besaran ruang pada Pelatihan Beladiri Jepang yang berdasarkan pertimbangan di atas, maka dapat diketahui perhitungannya sebagai berikut

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 ruang luar, menggunakan penambahan 30 % dari luas ruang yang dibutuhkan. Sedangkan untuk ruang dalam, menggunakan penambahan 20 % untuk sirkulasi (Data Arsitek, Ernst Neufert).

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. Sebuah motor dibanding dengan 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. Jadi perhitungannya adalah :

- parkir motor

$$(240 + 48 + 110 + 398) : 3 = 265 \text{ unit}$$

$$\text{jadi luas lahannya adalah } 265 \times 1,5 \text{ (standard)} = 397,5$$

- parkir mobil

$$265 \times 50 \% = 133 \text{ unit}$$

$$\text{jadi luas lahannya adalah } 133 \times 12,5 \text{ (standard)} = 1662,5$$

$$\text{TOTAL lahan parkir adalah } 397,5 + 1662,5 = 2060 \text{ m}^2$$

1. Besaran ruang luar meliputi :

Tabel III. 3. Besaran ruang luar

<u>Jenis ruang</u>	<u>Kapasitas (orang)</u>	<u>Standard (m²/orang)</u>	<u>Sirkulasi 20 %</u>	<u>Luas (m²)</u>	<u>Total (m²)</u>
Lapangan pasir	20	25	100	500	500
Jogging track	5	200	200	1000	1000
Sirkulasi	30% x 1800 = 600				
Menggunakan alat yang berada di atas alas	40	2	16	80	80
Tanah lapang	500	3	300	1500	1500
Sirkulasi	30 % x 1886 = 547				
Parkir	265 motor	1,5	79,5	397,5	397,5
	133 mobil	12,5	332,5	1662,5	1662,5
Sirkulasi	30 % x 2472 = 742				
Alas yang keras dan rata	100	4	80	400	400
Sirkulasi	30 % x 480 = 144				



TOTAL	8671
--------------	-------------

(sumber : analisa 2002)

2. besaran ruang dalam meliputi :

1. tempat latihan

Tabel III. 4. Besaran ruang latihan

<u>Jenis ruang</u>	<u>Kapasitas</u> (orang)	<u>Standard</u> (m2)	<u>Sirkulasi</u> 20 %	<u>Luas</u> (m2)	<u>Total</u> (m2)
Latihan	@ 60 4 x 60	4	192	960	240 960
Sirkulasi	20 % x 1728 = 346				
TOTAL	1954				

(sumber : analisa 2002)

2. pengelola.

Tabel III. 5. Besaran ruang pengelola

<u>Jenis ruang</u>	<u>Kapasitas</u> (orang)	<u>Standard</u> (m2)	<u>Sirkulasi</u> 20 %	<u>Luas</u> (m2)	<u>Total</u> (m2)
r. shihan	1	4	1	4	4
r. sensei	12	2	5	24	24
r. soke	12	2	5	24	24
r. sempai	80	2	32	160	160
r. kesehatan	20	6	24	120	120
r. kantin	100	2	40	200	200
r. gudang	-	20	4	20	20
r. musholla	50	1	10	50	50
r. perpustakaan	100	2	40	200	200
r. fitness	20	5	20	100	100
Sirkulasi	20 % x 1083 = 207				
TOTAL	1290				

(sumber : analisa 2002)



3. ruang pertandingan

Tabel III. 6. Besaran ruang pertandingan

Jenis ruang	Kapasitas (orang)	Standar d (m2)	Sirkulasi (20%)	Luas (m2)	Total (m2)
R. pertandingan	4 x matras	4 x 225 = 900	200	900	900
Tribun	400	1	100	400	400
R. Utilitas	100	1	20	100	100
R. ganti pakaian	@ 60 4 x 60	2	96	480	120 480
Sirkulasi	20 % x 1720 = 344				
TOTAL	2064				

(sumber : analisa 2002)

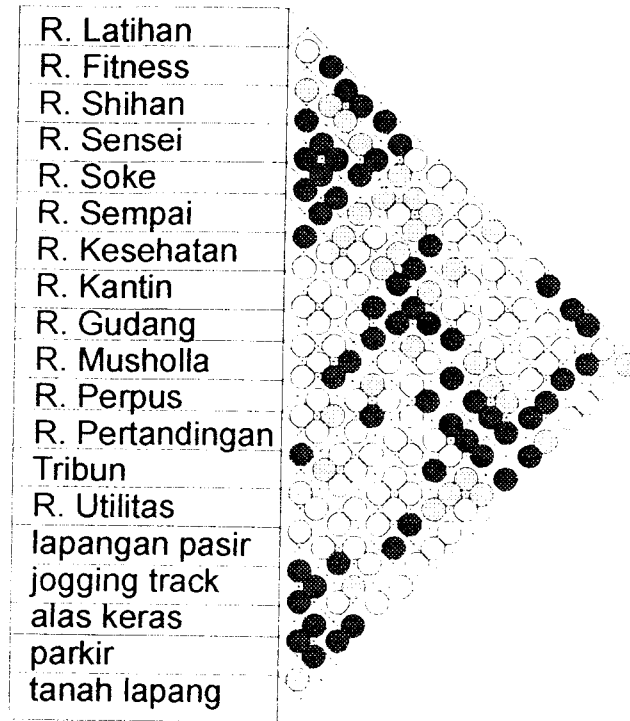
Dengan perhitungan di atas maka luas keseluruhan adalah : 14. 059 m2

III. 2. 3. Hubungan Ruang

Analisa mengenai hubungan ruang dapat dilihat dari pola kegiatan pengguna bangunan. Dengan terbaginya beberapa masa bangunan yang disesuaikan dengan keamatan hubungan antar ruang maka perlu studi mengenai hubungan ruang ini.

Hubungan paling terbuka adalah ruang parkir, dimana ruang parkir merupakan komponen bangunan yang memiliki keamatan paling besar dengan hampir seluruh ruangan yang ada. Kemudian ruang latihan yang berada out door maupun indoor sangat berhubungan erat dengan ruang pengelola. Pengelola disini adalah termasuk staf pengajar/pelatih.

Hubungan antara ruang latihan luar dan latihan dalam terhubung erat dengan ruang kesehatan dan ruang pengelola. Sedangkan ruang pertandingan terhubung erat dengan ruang pengelola serata parkir an secara langsung maupun tidak, ruang latihan dapat berhubungan erat dengan ruang pertandingan dalam even-even tertentu.

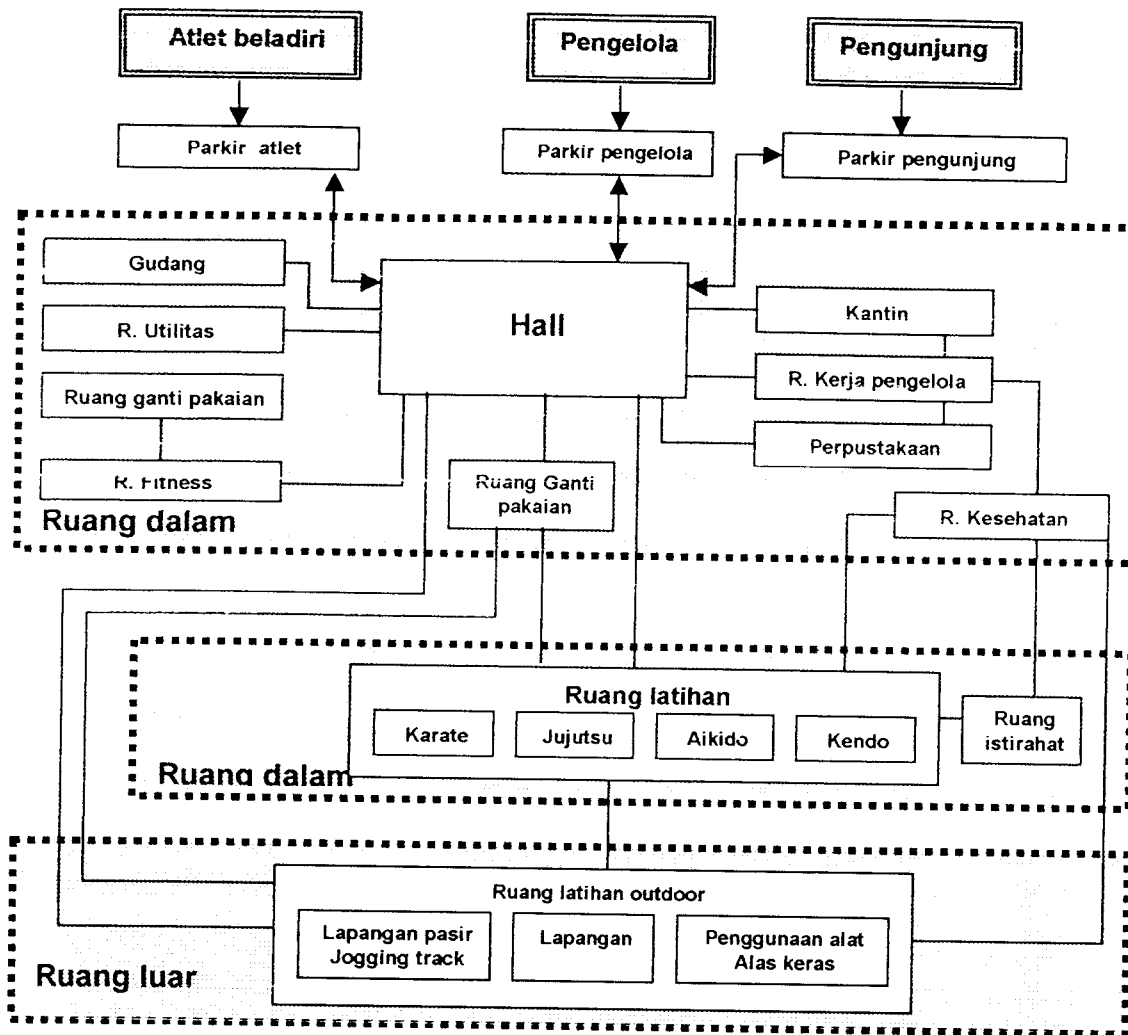


- Erat
- Sedikit erat
- Tidak erat

III. 2. 4. Analisa Organisasi Ruang

Analisa organisasi ruang yang dimaksud adalah pengelompokan jenis pengguna dan jenis kegiatannya dengan klasifikasi tertentu. Pengelompokan ini didasarkan pada sistem sirkulasi untuk mengarahkan dan memberikan ruang aktifitas pada masing-masing kegiatan yang terwadahi, agar seluruh aktifitas bisa berlangsung teratur. Pola organisasi ruang merupakan perwujudan dari adanya hubungan ruang kegiatan, meliputi :

1. kegiatan yang diwadahi
2. tingkat keeratan hubungan



III. 2. 5. Analisa Tata Ruang

III. 2. 5.1. Analisa Tata Ruang Luar

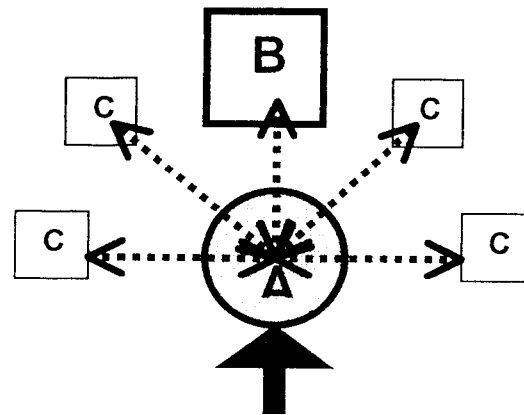
Analisa tata ruang luar adalah analisa tentang hal-hal yang berhubungan dengan penataan ruang yang berada di luar bangunan. Penataan itu meliputi penataan pola sirkulasi ruang luar, penataan ruang latihan outdoor, serta penataan orientasi bangunan yang masing-masing djabarkan pada bagian di bawah ini.

III. 2. 5. 1. 1. Analisa Pola Sirkulasi Tata ruang luar

pola sirkulasi untuk memberikan kemudahan kepada pengguna, dengan mengarahkan ke tempat-tempat latihan serta ruang-ruang pendukungnya. Dari tempat parkir, pengguna menuju ke Ruang Pertandingan yang berfungsi sebagai pemecah sirkulasi. Setelah itu, pengguna dapat memilih kemana akan menuju.



Ruang Pertandingan dipilih karena memiliki masa bentuk bangunan yang paling besar yang bisa dijadikan pusat dibanding masa-masa bangunan yang lain. Demikian juga dengan fungsinya, bagi atlet ruang pertandingan adalah tempat menguji kemampuan yang telah dipelajari masing-masing sesuai dengan disiplin beladiri yang dipelajarinya.



Keterangan

- A. R. Pertandingan
- B. R. Latihan Luar
- C. R. Latihan dalam

gambar 42.
pola sirkulasi pada site
(sumber : analisa 2002)

III. 2. 5. 1. 2. Analisa Ruang Latihan Outdoor

Ruang latihan terbuka terdapat empat macam, yaitu :

- a. ruang untuk latihan fisik dan tameshiwari

ruang untuk latihan fisik dan tameshiwari, menggunakan alas yang keras seperti perkerasan bata dan beton pracetak. Penggunaan alas ini mempunyai alasan, antara lain :

- A. Dapat menahan benturan benda keras seperti baja, besi dan campuran beton.
- B. Dapat menahan gaya aksi dari efek pemukulan benda keras.
- C. Dapat menahan beban berat atlet saat melakukan latihan fisik, sehingga memiliki daya tolak yang baik.
- D. Awet
- E. Mendukung nilai estetis



gambar 43.

tempat latihan out door

(sumber : Rancangan Tapak dan Pembuatan Detil Konstruksi, Theodore D. Walker)

b. ruang berupa tanah pasir

ruang untuk berlatih fisik terutama untuk gerakan aerobik. Ruang ini menggunakan pasir putih yang terdapat di pantai sebagai alasnya.

c. ruang berupa jogging track



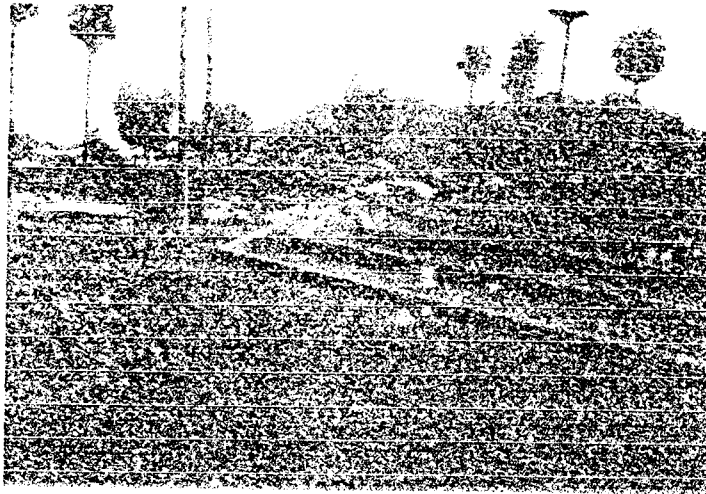
gambar 44.

jogging track

(sumber : Rancangan Tapak dan Pembuatan Detil Konstruksi, Theodore D. Walker)

ruang jogging track ini menggunakan lantai dari turfblock. Berupa cetakan campuran beton berongga, yang di antara rongga tersebut ditanami rumput. Penggunaan jenis lantai ini sangat mendukung fungsi sebagai jogging track karena tidak keras dan tidak lembut, tidak licin, cukup untuk membuat tolakan saat melompat atau berlari, dan mendukung fungsi estetis bangunan.

d. tanah lapang untuk latihan bersama dan kemah pada saat gashuku.



gambar 45.
tempat latihan out door
(sumber : Rancangan Tapak dan Pembuatan Detil Konstruksi, Theodore D. Walker)

Tanah lapang untuk latihan bersama dan gashuku menggunakan tanah yang ditanami rumput. Tanah yang ditanami rumput ini dipilih untuk mendukung fungsi bangunan, yaitu:

1. lunak
digunakan sebagai alas tidur saat gashuku
2. mendukung unsur estetis
3. mudah perawatan

III. 2. 5. 1. 3. Analisa Orientasi Bangunan

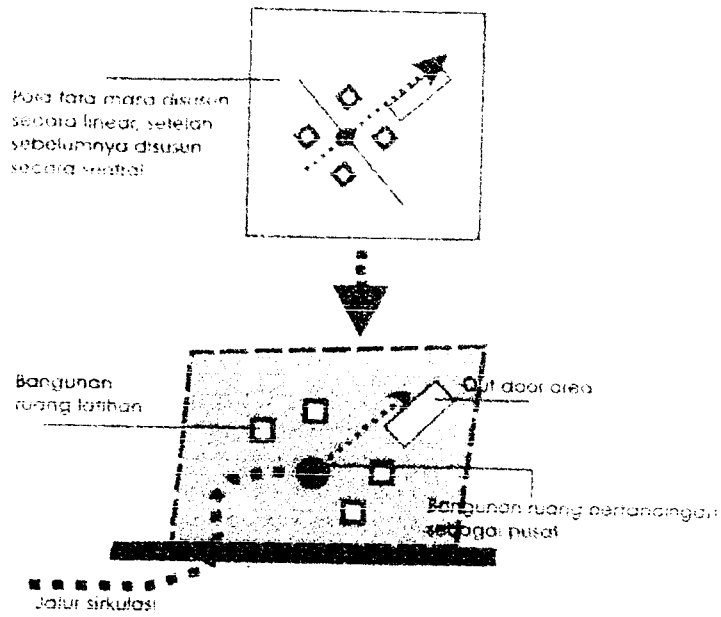
Peletakan masa bangunan Pelatihan Beladiri Jepang merupakan pengaturan masa bangunan yang akan membawa penampilan bangunan sebagai bahasa arsitektur yang telah diterjemahkan dari filosofi bushido.

Analisa ini mengakomodasikan salah satu poin utama dari bushido. Selain itu juga orientasi arah bangunan berdasarkan potensi site. Orientasi-orientasi itu adalah :

1. Orientasi masa berdasarkan salah satu prinsip bushido

Orienasi masa berdasarkan salah satu prinsip bushido adalah orientasi bangunan didasarkan pada pengorganisasian masa terpusat yang merupakan terjemahan dari salah satu poin dari prinsip dasar bushido yang menjadi guideline dalam merancang bangunan Pelatihan Beladiri Jepang ini.

ruang-ruang tersebut disusun secara linear sebagai hubungan yang diterjemahkan sebagai alur sirkulasi.

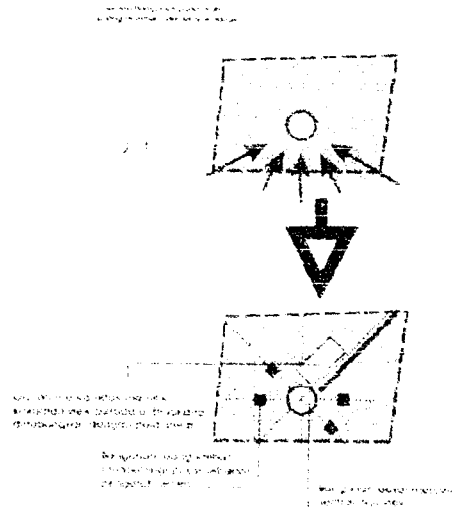


gambar 3.31

gambar 46.
orientasi masa berdasarkan aktifitas
(sumber : analisa 2002)

2. Orientasi masa berdasarkan view

Orientasi masa berdasarkan view adalah usaha untuk memberikan penampilan bangunan secara optimal pada view yang maksimal. Dalam hal ini, view yang dimaksud adalah view ke dalam site.



gambar 3.32

gambar 47

orientasi masa berdasarkan view
(sumber : analisa 2002)

bangunan sentral, yaitu bangunan ruang pertandingan menjadi point of interest. Sedangkan bangunan lainnya berposisi sebagai pendukung untuk mengarahkan pandangan ke pusat.

III. 2. 5. 2. Tata Ruang Dalam

III. 2. 5. 2. 1. Pola Sirkulasi Tata Ruang Dalam

Pola tata ruang dalam ini terbagi menjadi tiga :

1. Ruang latihan dalam

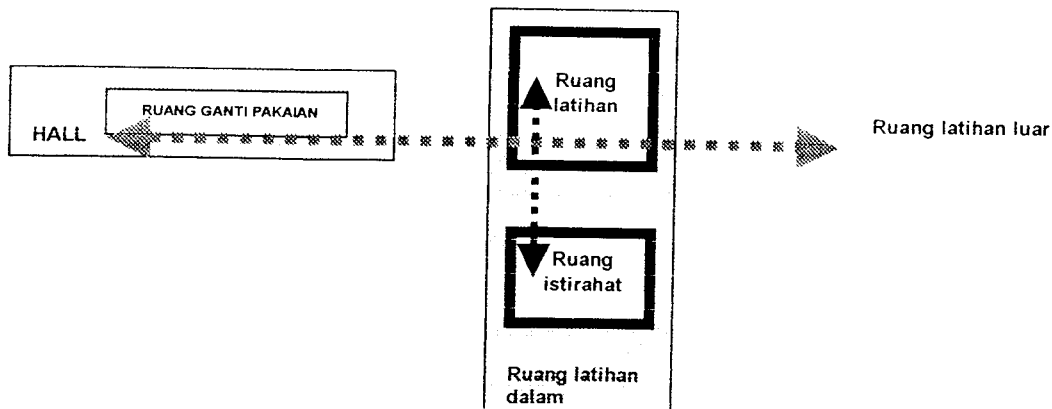
Bentuk ruang Pelatihan Beladiri Jepang memiliki similaritas antara ruang latihan beladiri satu dengan yang lain. Polanya mengikuti aliran sirkulasi yang ada. Seperti halnya kegiatan beladiri yang membutuhkan ruang-ruang istirahat dan ruang ganti pakaian. Polanya mengikuti alur.kegiatan.

Pola ruang ini menempatkan ruang latihan sebagai ruang utama, sehingga memberikan porsi ruang latihan sebagai sentral. Alur kegiatannya menuju ruang latihan ini berasal dari ruang ganti pakaian yang terdapat di hall. Dalam organisasi ruang latihan ini terdapat ruang istirahat. Ruang istirahat ini hanya digunakan untuk beristirahat sambil berbincang-bincang, tidak ada kegiatan berupa fisik di sini. Tempat istirahat ini dibutuhkan agar kegiatan latihan pada ruang latihan tidak terganggu oleh atlet-atlet yang sedang beristirahat.

Sedangkan hubungan antara ruang latihan dengan hall serta ruang latihan dalam dengan ruang latihan luar berbentuk linear membentuk garis lurus. Hal ini



dikarenakan atlet pada waktu-waktu tertentu menggunakan ruang latihan dalam dan ruang latihan luar secara bersamaan.

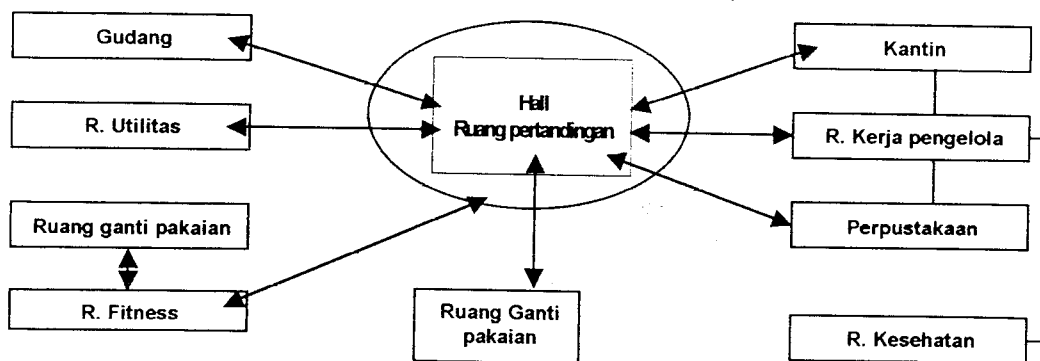


Gambar 48.

Pola sirkulasi ruang latihan dalam serta hubungannya terhadap ruang lainnya (sumber : analisa 2002)

2. Hall

Di dalam hall terdapat ruang pertandingan serta ruang-ruang pendukung lainnya. Hubungan antar ruang ini bersifat langsung dengan ruang pertandingan sebagai pusat. Hall memiliki besaran ruang yang paling besar. Sehingga secara dimensional menarik masa sekitarnya yang lebih kecil menjadi ujung dari sebuah poros. Disamping itu, bentuk dan pola merupakan pertimbangan alternatif untuk memperkuat hall sebagai sentral kegiatan sebagaimana tujuan gubahan untuk membentuk pola terpusat



Gambar 49.

Pola sirkulasi Hall dan ruang pertandingan (sumber : analisa 2002)

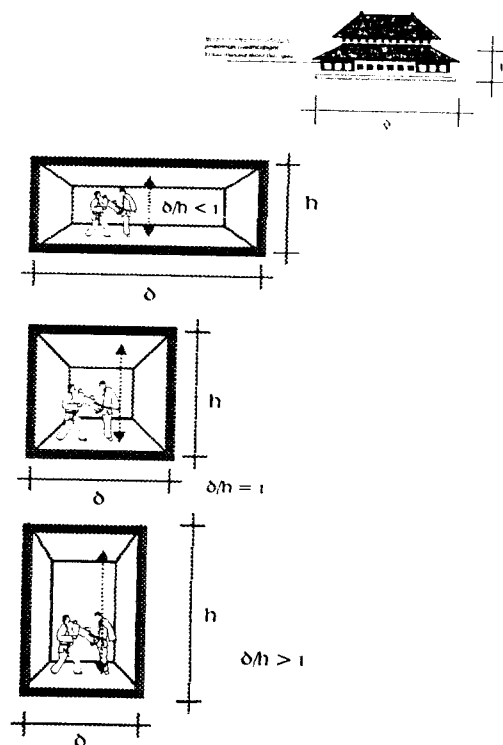
III. 2. 5. 2. 2. Analisa Skala Ruang Dalam

Untuk mendapatkan kesan kekerabatan yaitu sebuah keintiman melalui pembatasan ruang dengan bidang-bidang horizontal, maka disusun sebuah perbandingan proporsi tinggi dinding terhadap tinggi keseluruhan bangunan. Proporsi itu adalah :

- A. $d/h < 1$, memiliki makna akrab bagi pengguna di dalam ruangan tersebut
- B. $d/h = 1$, skala normal memiliki makna kenyamanan secara visual dan pergerakan
- C. $d/h > 1$, memiliki makna agung dan memberikan suasana luas dan monumental.

Tidak seluruh ruang latihan menggunakan proporsi akrab sebagai manifestasi keintiman atau kekerabatan. Ruang latihan tidak dapat menggunakan skala intim karena memiliki standard dalam pengaturan ruangnya. Sedangkan ruang-ruang penunjang lain dapat menggunakan skala intim.

Untuk itu perlu adanya pengelompokan yang membawa masing-masing karakter ke dalam bangunan. Untuk ruang latihan, tentu menggunakan skala normal. Sedangkan ruang pertandingan menggunakan skala yang memberi makna agung. Adapun ruang-ruang lain, seperti ruang pengelola, ruang perpustakaan, ruang fitness dan ruang kesehatan menggunakan skala yang akrab.



Gambar 50.
Skala ruang
(sumber : analisa 2002)

III. 2. 5. 2. 3. Analisa Ruang Latihan indoor

1. lantai yang digunakan.

Lantai yang digunakan adalah lantai dari bahan kayu. Karena bahan tersebut memiliki sifat yang memenuhi untuk maksud tersebut. Sifat-sifat itu adalah tidak licin agar tidak menyebabkan terpeleset pada saat melakukan gerakan-gerakan, lentur sehingga bisa dijadikan alas tolakan pada saat melakukan lompatan serta dapat mengurangi rasa sakit pada saat atlet terjatuh, tidak kasar sehingga dapat mengurangi cedera saat terjatuh, dan memiliki nilai estetis yang tinggi. Lantai ini nantinya akan dipasang matras di atasnya. Namun pada saat-saat tertentu, latihan bukan hanya di atas matras namun juga di atas lantai.

Jenis kayu yang biasa dipakai adalah kayu tumbuh alamidalam bentuk batang kayu, lembaran kayu tipis yang terbuat dari kayu jati, kayu kalimantan, atau kayu pohon cemara

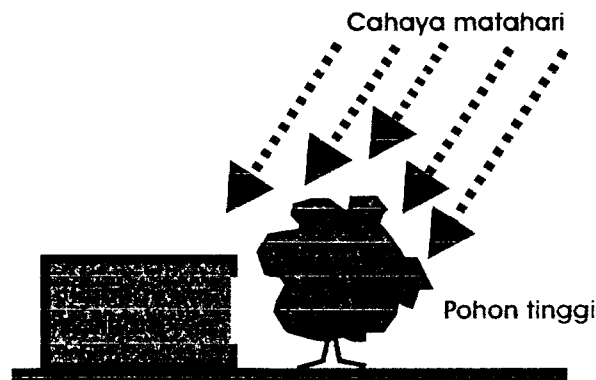
2. dinding

Tempat latihan beladiri tidak membutuhkan spesifikasi dinding secara khusus. namun untuk memberikan kesan terbuka, maka dinding harus memiliki banyak bukaan. Bukaan ini tidak hanya memberikan kesan terbuka, namun memberikan ruang sirkulasi angin / udara serta pencahayaan alami dari matahari. Perlu ditambahkan bahwa salah satu dari sisi dinding dipasang cermin. Cermin ini berfungsi sebagai alat untuk berintrospeksi terhadap gerakan masing-masing atlet.

3. kenyamanan alami

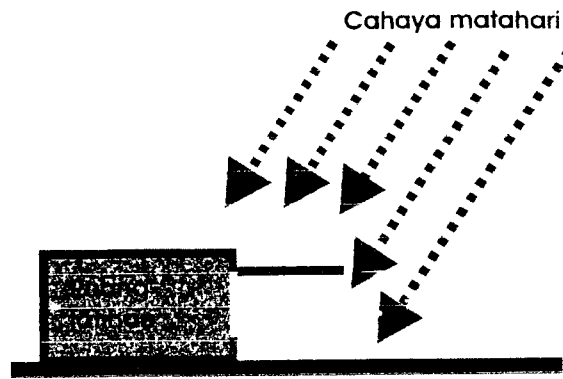
kenyamanan termal merupakan hal pokok dalam perencanaan bangunan. Untuk kenyamanan termal pada pelatihan beladiri Jepang ini menggunakan sumber panas atau termal alami. Sumber panas alami adalah matahari. Namun perlu diperhatikan adalah penyinaran matahari secara langsung tidak bagus. Solusi untuk pengaturan cahaya matahari untuk kenyamanan termal adalah :

1. memanfaatkan pohon berdaun untuk penyekatan sinar matahari.



Gambar 51.
penataan vegetasi untuk menyaring sinar matahari
(sumber : analisa 2002)

2. penggunaan bentuk overstek atau katilever



Gambar 52
pemasangan kantilever untuk menyaring sinar matahari
(sumber : analisa 2002)

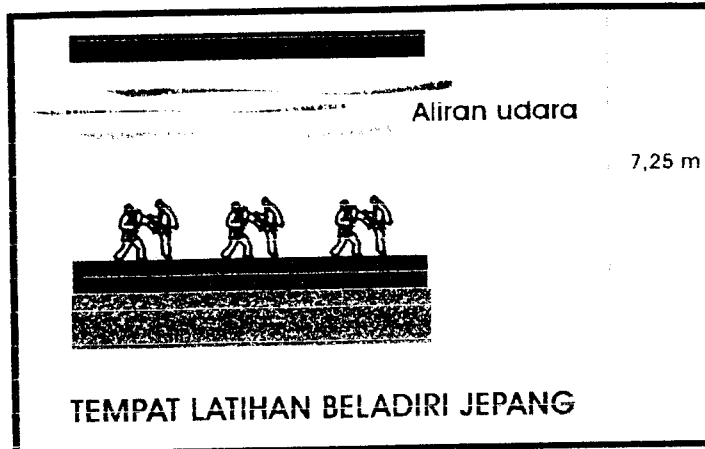
3. perkerasan langsung di dekat bangunan sesedikit mungkin.

4. Analisa mengenai tinggi ruang

Ketinggian plafond untuk tempat latihan beladiri Jepang memiliki tinggi tertentu. Ukuran tinggi ini didasarkan pada ukuran senjata yang digunakan pada pelatihan beladiri Jepang yaitu bokken atau shinan (pedang yang terbuat dari kayu atau bambu). Persyaratan ini dibuat dengan maksud :

1. ruang gerak yang cukup bagi atlet.
2. sirkulasi udara lancar
3. mengantisipasi kemungkinan terjadinya senjata yang terlempar.
4. memberikan efek suara dari gerakan-gerakan beladiri, baik dari benturan-benturan fisik, kibasan senjata dan do gi (kostum beladiri) maupun kiai (teriakan sebagai luapan emosi) dari para atlet.

Tinggi yang disyaratkan adalah minimal 6 kali panjang bokken (1,25 m) atau $6 \times 1,25 \text{ m} = 7,25 \text{ m}$.



Gambar 53
tinggi ruangan latihan
(sumber : analisa 2002)

III. 3. Analisa Tampilan Bangunan dengan konsep bushido

Wujud visual dari berbagai suatu konfigurasi permukaan dan sisi-sisi bangunan menghasilkan sebuah bentuk bangunan. Adapun penampilan bangunan yang ditangkap oleh pengamat menghasilkan bentuk bangunan. Penampilan bangunan dengan konsep bushido merupakan suatu ungkapan ekspresi dari suatu penerjemahan dalam suatu bahasa arsitektural dari sebuah kode etik pejuang Jepang melalui suatu konfigurasi permukaan dan sisi-sisi bangunan.

Untuk mengetahui hal tersebut, analisa perlu dilakukan dengan pengkategorian poin per poin untuk mendapatkan terjemahan bushido tersebut dengan pas dan mendetail. Poin-poin tersebut adalah :

1. bentuk massa bangunan
2. fasad bangunan
3. struktur

III. 3. 1. Massa Bangunan

III. 3. 1. 1. Bentuk Massa Bangunan

Untuk mengatur bentuk masa yang membawa filosofi bangunan, maka analisa mengarah kepada bentuk terpusat sebagai bentuk masa yang membawa filosofi bushido yaitu konsentrasi.

Untuk itu perlu adanya keteraturan geometris yang cukup kuat dominasinya. Dominasi bentuk pusat ini salah satunya adalah luasan ruangnya atau besar masanya.

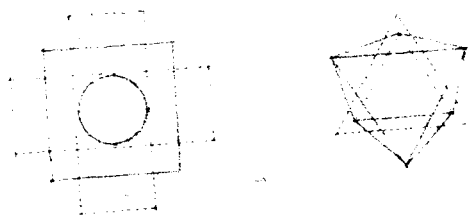
Pada Pelatihan Beladiri Jepang ini, bentuk massa yang mendominasi adalah ruang pertandingan. Adapun alasannya adalah :



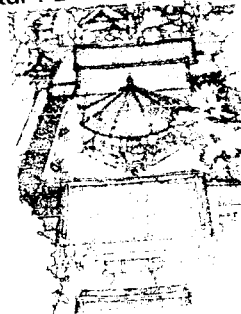
- A. merupakan ruang dengan luasan terbesar
- B. merupakan tempat bertemunya atlet, pengelola dan pengunjung pada satu ruang.
- C. merupakan pusat atau tempat mempraktekkan teknik-teknik beladiri dari empat beladiri Jepang yang ada.

Bentuk terpusat adalah simbol konsentrasi karena merupakan sebuah alat untuk menyatukan (unity).

Penerapannya pada bangunan adalah bentuk terpusat



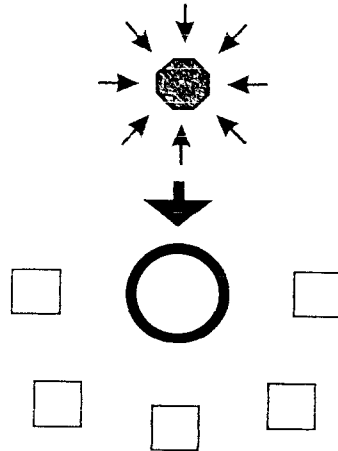
Gambar 54.
Bentuk-bentuk terpusat
(sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)



gambar 55.
Kuil Horyu-Ji yang memiliki bentuk terpusat
(sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

Dalam buku Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya, D. K. Ching menyatakan bahwa, "bentuk terpusat menuntut adanya keteraturan geometris yang mempunyai dominasi visual. Oleh karena sifatnya yang terpusat, bentuk ini memiliki ciri-ciri memusatkan diri seperti titik dan lingkaran. Bentuk-bentuk tersebut sangat ideal sebagai struktur-struktur yang berdiri, dikelilingi oleh lingkungan yang sejenis, mendominasi sebuah titik di dalam ruang, atau menempati pusat suatu bidang tertentu.

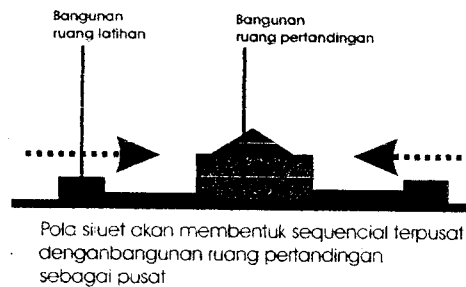
bentuk ini juga diambil dari gerakan-gerakan beladiri, yang merupakan gerakan pada 8 arah yang terpusat di tengah.



gambar 56.
8 arah yang terpusat
(sumber : analisa 2002)

bangunan berbentuk octagon (segi delapan), mengekspresikan konsentrasi sebagai :

1. pusat energi
2. penyatuan teknik-teknik beladiri Jepang
3. keadaan stabil dalam sebuah rangkaian gerak lurus dalam gerakan beladiri.

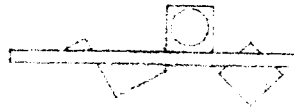


gambar 57.
pola siluet bentuk masa bangunan
(sumber : analisa 2002)

pengaruh dari besarnya bangunan untuk ruang pertandingan, serta diletakkannya bangunan itu sebagai pusat (center), maka akan terbentuk pola sequencial yang terpusat pula. Hal ini semakin memperkuat posisi bangunan sebagai pusat yang merupakan ekspresi dari konsentrasi, salah satu sikap dan etika dari kode etik bushido.

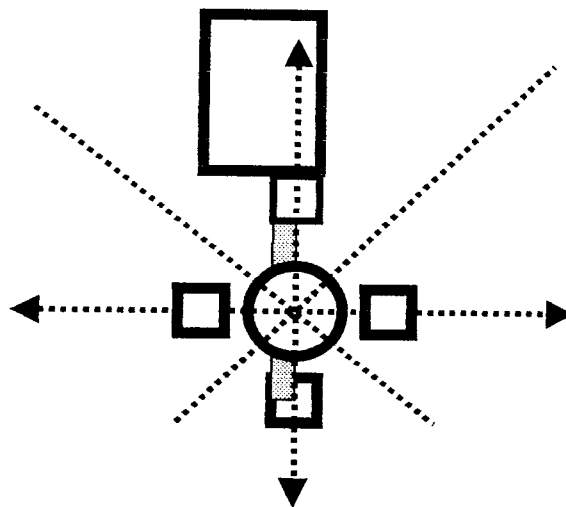
III. 3. 1. 2. Tata Letak Masa Bangunan

Peletakan masa bangunan Pelatihan Beladiri Jepang merupakan pengaturan masa bangunan yang akan membawa penampilan bangunan sebagai bahasa arsitektur yang telah diterjemahkan dari filosofi bushido. Salah satu bentuk konsentrasi adalah **komposisi organisasi bentuk datum**.



gambar 58.
Organisasi bentuk datum
(sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

Komposisi datum adalah suatu komposisi yang dibentuk oleh sebuah garis, bidang atau ruang yang oleh karena kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengelompokkan dan mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.



Gambar 59
pengaturan tata letak bangunan
(sumber : analisa 2002)

Analisa ini mengakomodasikan filosofi bushido yaitu konsentrasi dan loyalitas. Komposisi organisasi bentuk datum merupakan terjemahan dari nilai-nilai konsentrasi. Sedangkan loyalitas diterjemahkan sebagai dua buah titik yang dapat memberikan keseimbangan, yaitu sumbu simetri.

Dalam proses pembentukan organisasi terpusat, menggunakan kaidah sebagai berikut:

1. dimensi

menggunakan perbedaan dimensi antara obyek pusat dengan obek yang mengelilinginya

2. letak

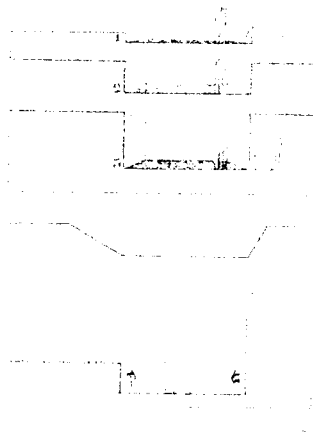
menggunakan letak dengan dipandu axis/sumbu yang berupa penjuru mata angin

3. bentuk

menggunakan perbedaan bentuk antara obyek pusat dengan obyek yang mengelilinginya.

Dalam hal ini, obyek-obyek yang mengelilingi pusat memiliki bentuk yang sama.

III. 3. 1. 3. Analisa Pembatasan Ruang



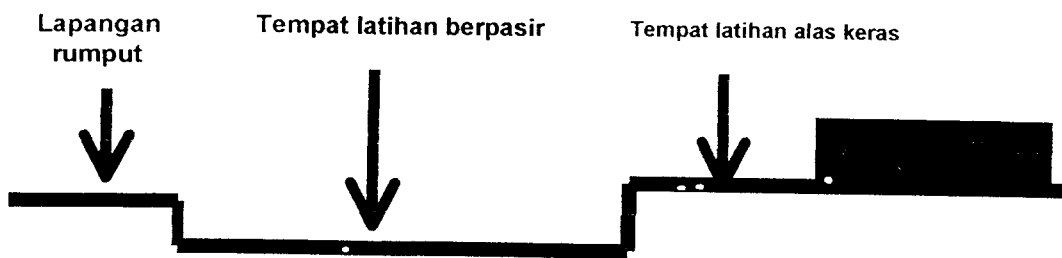
gambar 60.

Pembatasan ruang dengan perbedaan tinggi
(sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

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

Ruang yang terbentuk, terutama tata ruang luar perlu pembatasan yang tetap mengedepankan konsep bushido sebagai dasar perancangan. Untuk itu perlu pendekatan kepada poin dari salah satu nilai bushido. Sistem pembatasan ruang dengan unsur-unsur horisontal yang akrab dan hangat lebih kepada nilai kekerabatan. Sistem pembatasan ini menggunakan perbedaan ketinggian dalam membatasi ruang-ruang luar.

Ruang latihan out door dan lapangan rumput yang berbeda secara materi dipisahkan dengan perbedaan tinggi lantai. Demikian juga dengan ruang latihan berpasir serta tempat latihan dengan menggunakan alat. Perbedaan tinggi ini dihubungkan dengan anak-anak tangga sebagai jalur sirkulasi.



Gambar 61.
Pembatasan ruang dengan perbedaan tinggi lantai
(sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

III. 3. 2. Fasad Bangunan.

Dalam membentuk penampilan bangunan, fasad memberikan kontribusi yang cukup besar dalam mengkomunikasikan bangunan tersebut kepada komunikan, dalam hal ini pengguna dan pengamat bangunan.

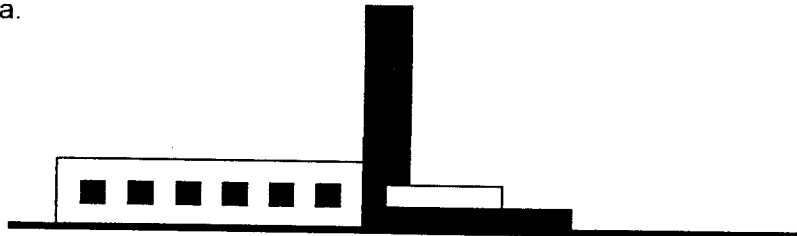
Fasad bangunan tersebut terdiri atas :

1. Bentuk

Bentuk bangunan Pelatihan Beladiri Jepang ini mengakomodasi salah satu nilai penting dari bushido, yaitu ekspresi. Ekspresi dalam fasad dapat diterjemahkan dalam :

A. bentuk- bentuk kontras

Dalam membentuk fasad, ada poin lain yang merupakan salah satu dari nilai-nilai bushido. Nilai itu adalah ekspresi. Untuk mengekspresikannya, dibentuk nilai-nilai kontras dalam membentuk fasad. Bentuk itu akan memberikan perbedaan yang mencolok setelah adanya irama.



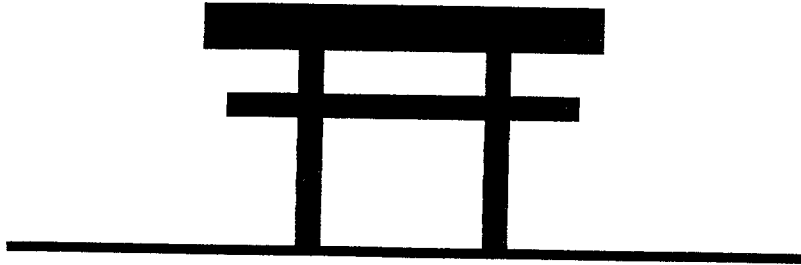
Gambar 62
Proporsi kontras pada tampak
(sumber : analisa 2002)

B. bentuk-bentuk simbolis

Dalam memberikan nilai ekspresif yang lain adalah adanya unsur-unsur simbolis yang mencerminkan suatu pesan kepada pengamat dan pengguna. Dalam hal ini simbol dari Pelatihan Beladiri Jepang ini adalah simbol atau sign sebagai penanda adalah suatu hal yang berhubungan dengan beladiri atau hal-hal yang menjadi ciri khusus pada Jepang.

Kehadiran simbol ini akan memperkuat ekspresi atau citra bushido sebagai dasar konsep bangunan.

Penggunaan simbol shinto pada gerbang yang sangat identik dengan Jepang akan membawa ekspresi yang cukup berhasil dalam mengungkapkan pesan.

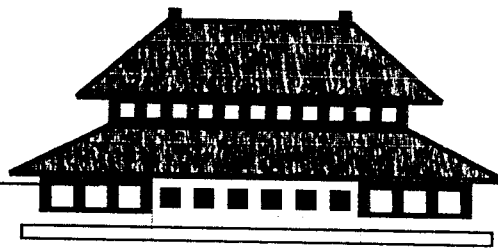


Gambar 63
Simbol shintoism
(sumber : Arsitektur : Ruang Bentuk dan Susunannya)

2. Irama

Seiring dengan pengaturan fasad dengan bantuan grid, maka dibutuhkan irama untuk memberikan harmoni. Irama ini membawa nafas kekerabatan, salah satu unsur pokok dalam bushido. Aliran irama ini bergerak teratur, sesuai dengan gerakan beladiri Jepang.

Modul-modul 'ken' sebagai pedoman perancangan fasad melalui skala dan grid



Gambar 64
pola pembentukan fasad dengan irama
(sumber : analisa 2002)

3. Tekstur

Pada penampilan bangunan Pelatihan Beladiri Jepang ini secara tekstur menggunakan materi konstruksi yang memiliki 3 penekanan, karakteristik bushido telah diwadahi di dalamnya.

A. tekstur alami memiliki karakter kekerabatan dan loyalitas

Penggunaan material alam seperti : Kayu, Batu dan Air. Kesan yang ditimbulkan oleh penggunaan material alami ini adalah :

- a. Menyatu dengan alam
- b. Formal
- c. Sakral



Elemen-elemen ini dapat berupa hiasan-hiasan pada bangunan, maupun berupa tata lansekap. Dalam hal ini adalah tekstur-tekstur pada dinding, kolam-kolam air serta hiasan-hiasan pendukung bangunan.

B. tekstur antik memiliki karakter ekspresi dan loyalitas

Penggunaan material antik bertujuan memberikan kesan :

- a. Nilai Historis / sejarah perkembangan Arsitektur
- b. Kemegahan

C. tekstur modern memiliki karakter konsentrasi

Penggunaan material komposit atau yang disebut dengan material modern seperti : Baja, Logam, Beton dan Plastik merupakan perkembangan yang dirasakan, karena pertimbangannya selain indah dan harus kuat serta mudah dalam pengerjaannya.

4. Warna

Setiap warna memiliki dan memberi efek serta pengaruh emosi yang berbeda bagi kita. Pilihan warna yang pas bisa membuat bangunan lebih selaras dengan lingkungan, perasaan dan suasana. Pelatihan beladiri Jepang dalam perencanaannya menggunakan berbagai pilihan warna. Sesuai dengan konsepnya yaitu bushido, maka pemilihan warna dikaitkan dengan empat poin penting dalam bushido, warna-warna itu adalah :

1. merah

merah melambangkan api, kekuatan dan kemashuran. Menimbulkan energi, hsrat, kekuatan dan kegembiraan. Untuk interior merah berkesan mengundang, agresif, memberi energi, serta keberanian.

2. kuning

kuning adalah warna ujung lidah api. Melambangkan kebijaksanaan, keceriaan, kepuasan, optimistis dan toleransi. Menimbulkan semangat jika dibuat untuk mewarnai interior.

3. coklat

warna coklat menciptakan kesan stabil, mantap, elegan. Baik untuk mewarnai perpustakaan, ruang kerja karena memberikan kesan serius dan tenang.

III. 3. 3. Struktur Bangunan

Bangunan Pelatihan Beladiri Jepang adalah bangunan satu lantai dengan sistem struktur dan konstruksi yang sederhana. Bangunan ini tidak menggunakan spesifikasi khusus. Namun demikian bangunan Pelatihan Beladiri Jepang ini akan menonjolkan filosofi sebagai landasan dalam menyusun sebuah sistem struktur.



Untuk itu dipilih sistem struktur yang dapat menerjemahkan maksud tersebut..
Macam dan ragam struktur tersebut, yaitu :

Struktur Konstruksi Rangka

Struktur Konstruksi Rangka secara umum adalah konstruksi yang berupa/semacam rangka. Pada prinsipnya struktur konstruksi rangka terjadi suatu ikatan pada setiap elemen struktur. Elemen-elemen tersebut adalah :

a. Kolom

Kolom adalah tiang yang menyangga bangunan. Kolom dalam sistem struktur mempunyai fungsi sebagai penyalur beban menuju ke dalam tanah. Jenis kolom bervariasi tergantung dimensinya. Penentuan dimensi kolom juga tergantung dari jenis dan cara pembebanannya.

Untuk kolom yang dipakai pada Pelatihan Beladiri Jepang akan diekspose sedemikian rupa sehingga akan memberikan penampilan yang **ekspresif**.

b. Balok

Balok merupakan konstruksi yang berfungsi untuk menahan kolom agar tegak lurus. Ikatan antar kolom – balok menentukan perkuatan dari sistem konstruksi rangka. Jika kesatuan struktur ini belum terikat secara baik maka kekuatan dari struktur konstruksi rangka ini juga tidak baik.

Balok yang ditunjukkan secara ekspose juga memberikan penguatan pada filosofi **ekspresif** sebagai suatu sistem kolom dan balok.

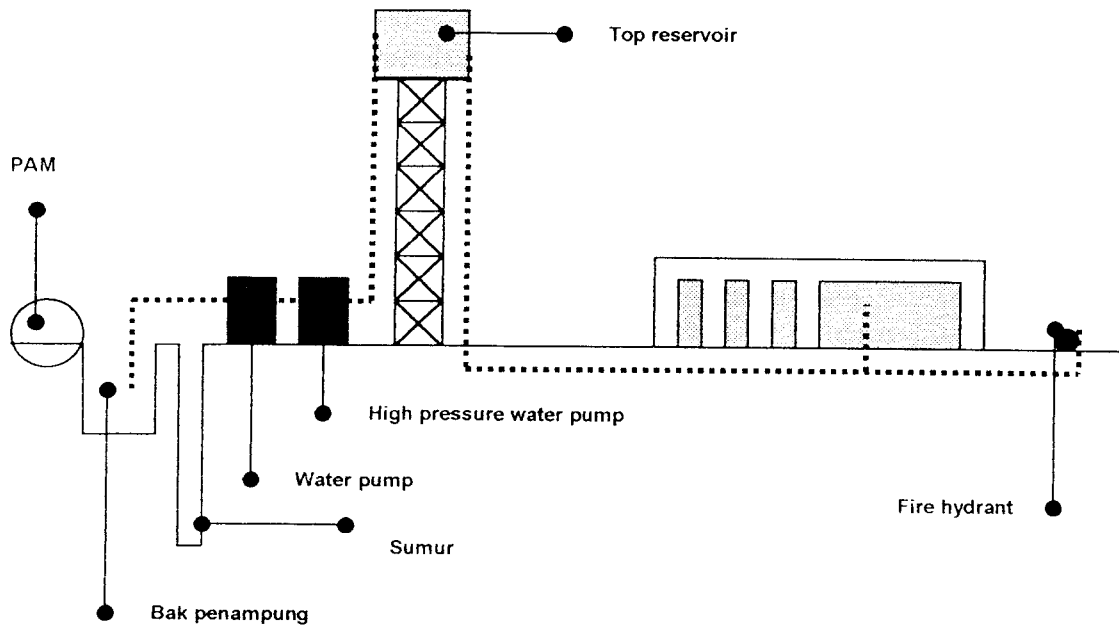
III. 3. 4. Utilitas Bangunan

Pendekatan sistem utilitas pada bangunan Pelatihan Beladiri Jepang meliputi :

1. Jaringan air bersih

penyediaan jarian air bersih pada Pelatihan Beladiri Jepang ini menggunakan dua sistem yaitu PDAM dan sumur bor. Untuk spesifikasi khusus mengenai penyiraman rumput pada lapangan dan juga fire protection. Dalam hal ini membutuhkan

- bak penampung
- pompa air
- saluran horisontal vertikal
- top reservoir

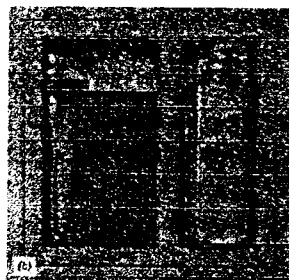


Gambar 65.
Sistem pengolahan air bersih
(sumber : analisa 2002)

2. pencegahan kebakaran

untuk pencegahan kebakaran pada Pelatihan Beladiri Jepang ini diperlukan :

1. penggunaan bahan anti api untuk menutupi materi dan struktur yang vital.
2. penyediaan hidrant dan pipa dekat dengan bangunan



Gambar 66.
hydrant dan pipa
(sumber : Mechanical Electrical Equipment)

1. sistem sprinkler otomatis.

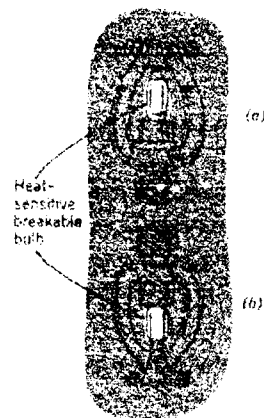


FIG. 1. Mechanical Sprinkler Head (a) of the unactuated

gambar 67.
sprinkler

(sumber : Mechanical Electrical Equipment)

4. telekomunikasi

sarana komunikasi yang dibutuhkan pada pelatihan beladiri Jepang ini adalah telepon. Alat ini berfungsi untuk berkomunikasi dengan luar bangunan.

5. penangkal petir

penangkal petir dibutuhkan untuk melindungi bangunan dari petir.

6. sistem pembuangan sampah

pengaturan sistem pembuangan sampah dibedakan menjadi :

- a. sampah basah

penanganan sampah basah dengan penanganan kembali. Seperti sampah daun dan bahan-bahan organik lainnya.

- b. sampah kering

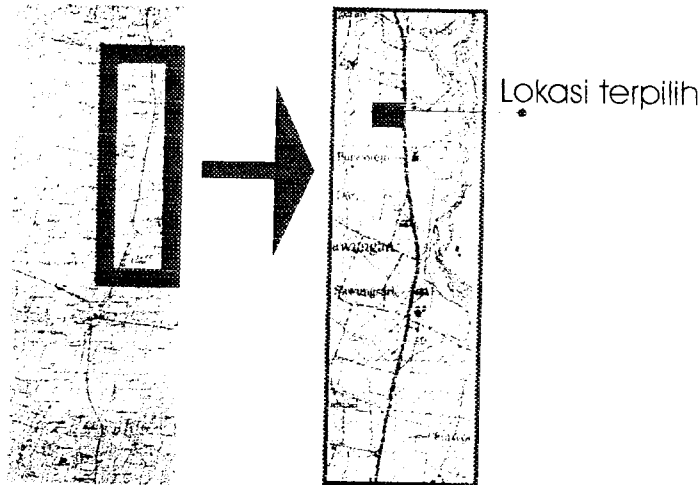
sampah kering berupa plastik dan sebagainya, dibuang melalui jaringan sampah kota.

BAB IV
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
PELATIHAN BELADIRI JEPANG DI DAERAH ISTIMEWA JOGJAKARTA

IV.1. Konsep Dasar Perencanaan Pelatihan Beladiri Jepang di Daerah Istimewa Jogjakarta

IV.1.1. Lokasi Bangunan

Bangunan Pelatihan Beladiri Jepang ini diletakkan di daerah Sleman.



Gambar 66
 lokasi terpilih
 (sumber : analisa 2002)

Letak tanah berada pada Km. 21 Jalan Kaliurang Desa Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman. Kontur tanah miring ke selatan dengan kemiringan 15 – 24 %. Berada pada ketinggian 550 meter di atas permukaan laut.

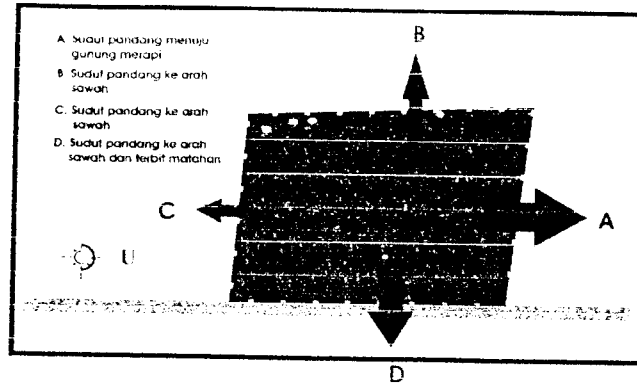
Batas-batas site adalah areal persawahan.

- Utara : tegalan / tanah kosong
- Selatan : sawah
- Barat : sawah
- Timur : kebun

IV. 1.2. Keadaan Lokasi

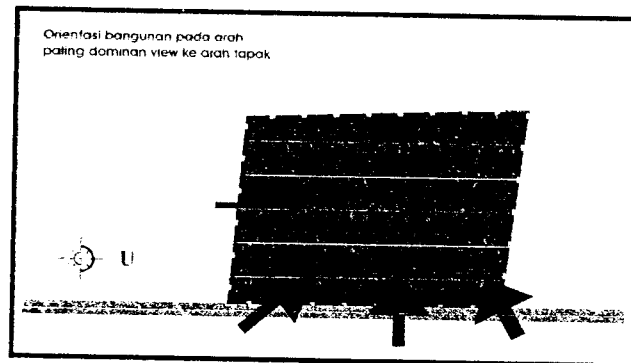
IV. 1.2.1. View ke Tapak

1. view dari tapak



Gambar 69.
 view dari tapak
 (sumber : analisa 2002)

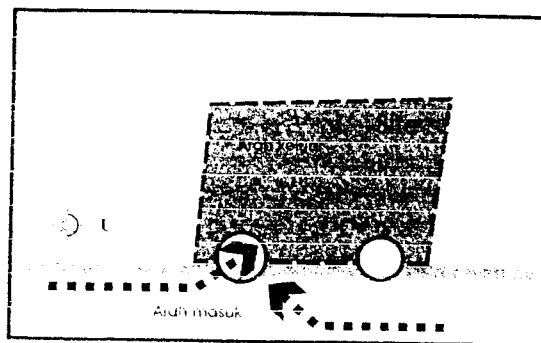
2. view dari tapak



Gambar 70.
 View ke tapak
 (sumber : analisa 2002)

view atau arah pandangan ini akan mempengaruhi orientasi bangunan. Karena view hanya dapat dilihat dari arah jalan atau arah timur, maka orientasi bangunan menghadap ke timur serta arah selatan utara yang merupakan arah sirkulasi kendaraan yang berada di jalan.

IV. 1.2.2. Sirkulasi pada Tapak



Gambar 71
sirkulasi pada tapak
(sumber : analisa 2002)

Jalan masuk tersedia cukup leluasa, karena berada di tepian Jalan Kaliurang. Pencapaian paling mudah didapatkan dengan mengikuti arus lalu lintas dari selatan (gambar). Pencapaian ini merupakan pencapaian utama (main entrance). Berdasarkan pada kemudahan pengenalan, maka perlu juga dibuat entrance yang kedua dengan mengikuti arus lalu lintas dari selatan. Demikian juga untuk aspek view, kedua hal di atas sudah membawa akses kepada kondisi view dan penampakan paling utama.

IV.2. Konsep Dasar Perancangan

IV.2.1. Konsep Macam dan Besaran Ruang

Dengan analisa mengenai kegiatan pelaku dan kebutuhan ruang maka dapat ditentukan bahwa ruang dapat dibagi menjadi ruang latihan indoor, ruang latihan out door dan ruang pertandingan serta ruang pengelola. Kemudian tentang besarnya dapat diketahui dengan analisa mengenai studi kegiatan dan standard yang ada. Secara Detil dapat diketahui pada tabel rekapitulasi berikut ini :

Tabel Rekapitulasi

1. Besaran ruang luar meliputi :

Tabel IV. 1. Besaran ruang luar

<u>Jenis ruang</u>	<u>Total</u> (m ²)
Lapangan pasir	500



Jogging track	1000
Sirkulasi	$30\% \times 1800 = 600$
Menggunakan alat yang berada di atas alas	80
Tanah lapang	1500
Sirkulasi	$30\% \times 1886 = 547$
Parkir	397.5
	1662.5
Sirkulasi	$30\% \times 2472 = 742$
Alas yang keras dan rata	400
Sirkulasi	$30\% \times 480 = 144$
TOTAL	8671

Sumber : analisa 2002

2. besaran ruang dalam meliputi :

1. Ruang latihan

Tabel IV. 2. Besaran ruang tempat latihan

Jenis ruang	Total (m2)
Latihan	960
Sirkulasi	$20\% \times 1728 = 346$
TOTAL	1954

Sumber : analisa 2002

2. Pengelola.

Tabel IV. 3. Besaran ruang pengelola

Jenis ruang	Total (m2)
r. shihan	4
r. sensei	24
r. soke	24



r. sampai	160
r. kesehatan	120
r. kantin	200
r. gudang	20
r. musholla	50
r. perpustakaan	200
r. fitness	100
Sirkulasi	20 % x 1083 = 207
TOTAL	1290

Sumber : analisa 2002

3. Ruang pertandingan

Tabel IV. 4. Besaran ruang pertandingan

Jenis ruang	Total (m ²)
R. pertandingan	900
Tribun	400
R. Utilitas	100
R. ganti pakaian	480
Sirkulasi	20 % x 1720 = 344
TOTAL	2944

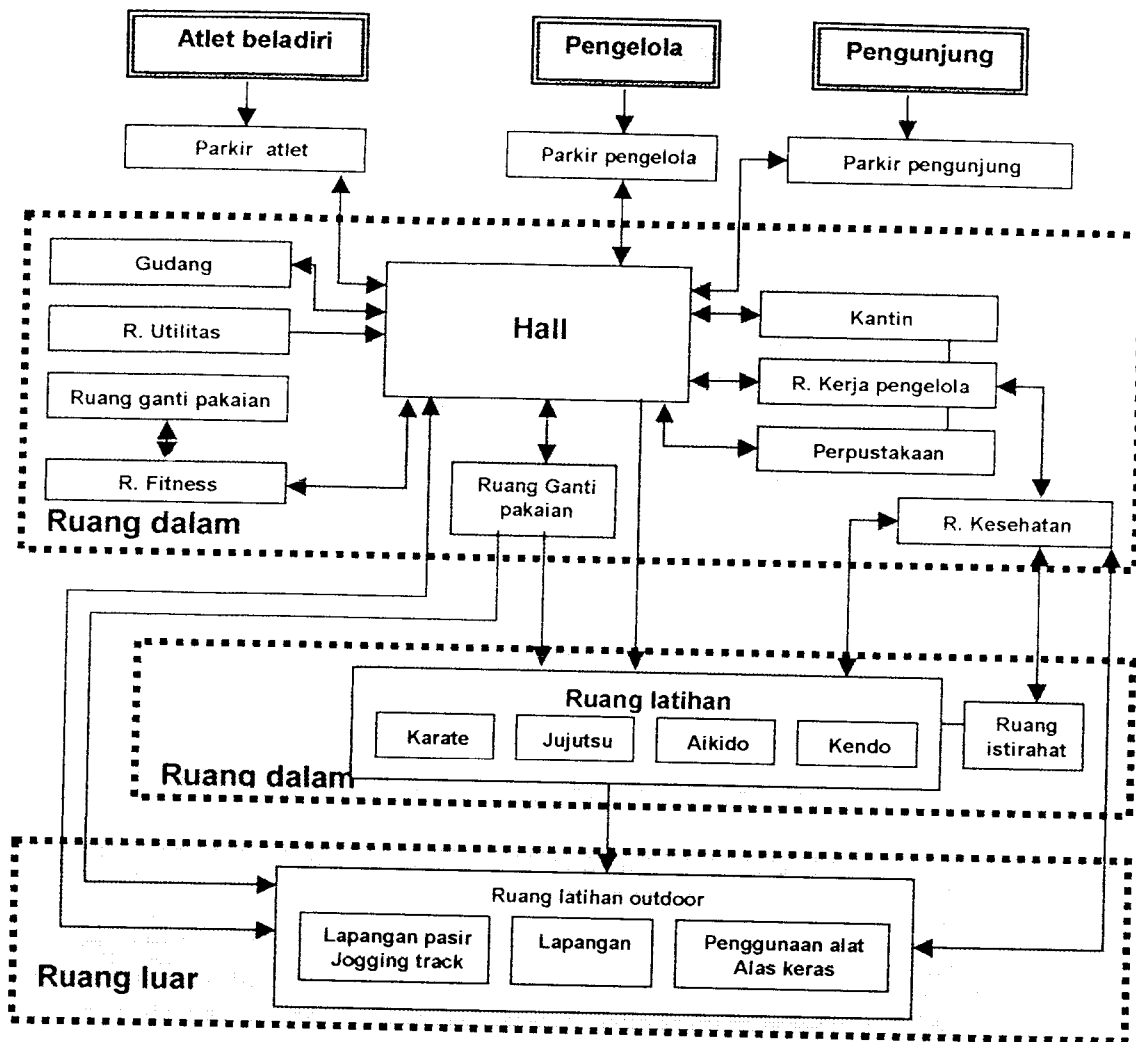
Sumber : analisa 2002

Dengan perhitungan di atas maka luas keseluruhan adalah : 14. 059 m²

IV. 2. 2. Konsep Hubungan dan Organisasi Ruang

Organisasi ruang merupakan sebuah gambar mengenai alur pergerakan pada sebuah bangunan. Organisasi ruang pada Pelatihan Beladiri Jepang dapat digambarkan sebagai berikut :

/



IV. 2. 3. Konsep Tata Ruang

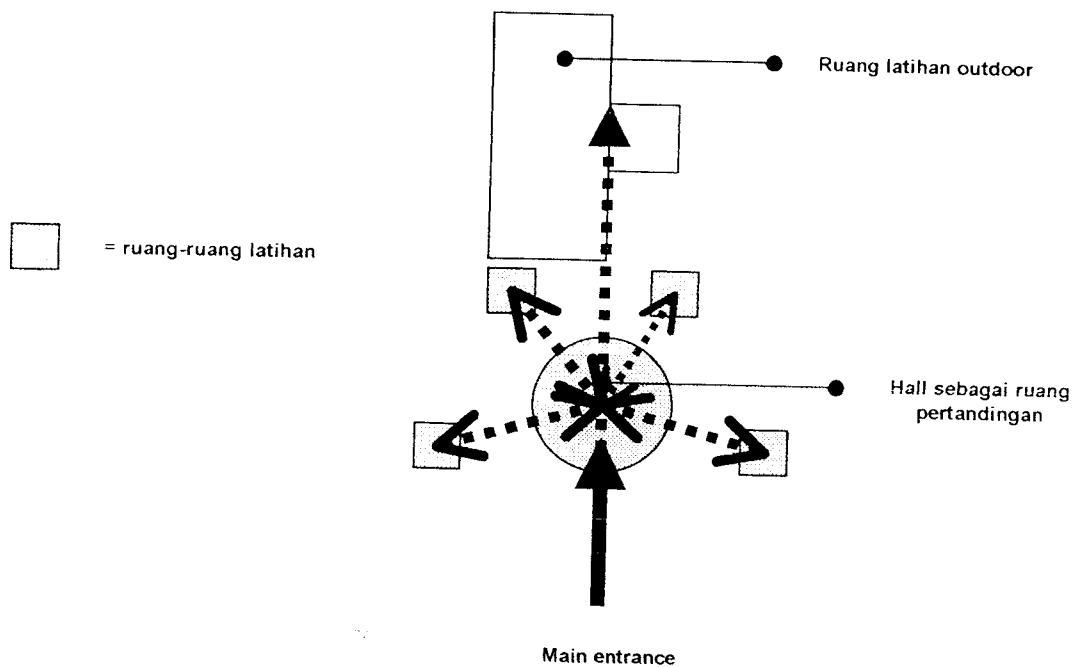
IV. 2. 3. 1. Konsep Tata Ruang Luar

Konsep Tata Ruang Luar terdiri atas :

IV. 2. 3. 1. 1. Konsep Sirkulasi Ruang Luar

Dalam menentukan sirkulasi ruang luar, hal-hal yang terpenting adalah pola pergerakan dari elemen-elemen pengguna bangunan. Elemen-elemen itu adalah atlet beladiri, pengelola, dan pengunjung.

Sirkulasi ruang luar ini menggunakan sistem sirkulasi terpusat dengan hall atau ruang pertandingan sebagai pusat pergerakan sirkulasi.



Gambar 72
Sirkulasi ruang luar
(sumber : analisa 2002)

IV. 2. 3. 1. 2. Konsep Ruang Latihan Outdoor

Konsep ruang latihan terbuka adalah sebagai berikut :

A. Bentuk

Ruang latihan outdoor ini memiliki bentuk sederhana untuk lapangan dan penggunaan alat pada alas yang keras dalam hal ini adalah bentuk-bentuk geometri. Sedangkan untuk jogging track berbentuk luwes, seperti kurva yang mengikuti batas-batas dari bentuk bangunan Pelatihan Beladiri Jepang.

B. Batas ruang

Batas ruang diatur dengan membedakan ketinggian lantai dari letak masing-masing ruang

C. Bahan alas

Bahan yang digunakan bervariasi sesuai tempat yang digunakan. Bahan-bahan itu adalah :

a. Alas keras latihan fisik dan tameshiwari

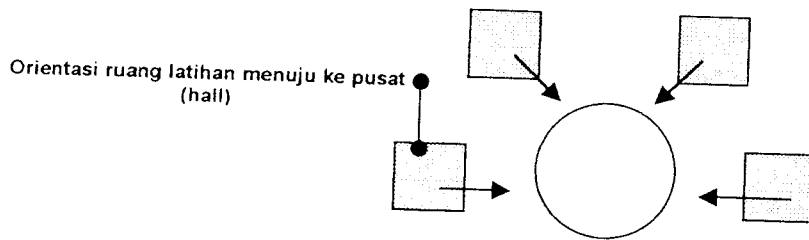
ruang untuk latihan fisik dan tameshiwari, menggunakan alas yang keras seperti perkerasan bata dan beton pracetak. Bahan yang sama digunakan juga untuk jogging track.

- b. Tanah pasir
ruang untuk berlatih fisik terutama untuk gerakan aerobik. Ruang ini menggunakan pasir putih yang terdapat di pantai sebagai alasnya.
- c. Tanah lapang rumput untuk latihan bersama dan kemah pada saat gashuku.

IV. 2. 5. 1. 3. Konsep Orientasi Bangunan

1. Orientasi masa berdasarkan konsep bushido

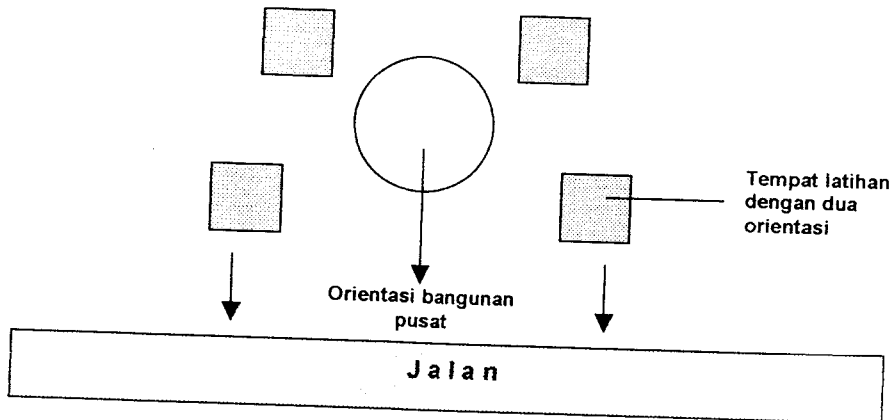
Orientasi masa berdasarkan konsep bushido adalah orientasi bangunan didasarkan pada pengorganisasian massa terpusat yang merupakan terjemahan dari salah satu poin dasar bushido.



gambar 73
orientasi masa berdasarkan aktifitas
(sumber : analisa 2002)

2. Orientasi masa berdasarkan view

Orientasi masa berdasarkan view adalah usaha untuk memberikan penampilan bangunan secara optimal pada view yang maksimal. Dalam hal ini, view yang dimaksud adalah view ke dalam site.



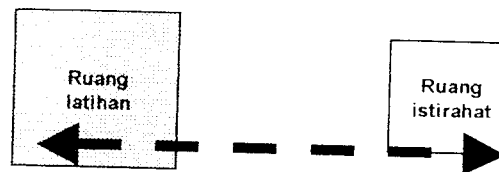
Gambar 74.
Orientasi berdasarkan view
(sumber : analisa 2002)

IV. 2. 5. 2. Konsep Tata Ruang Dalam

IV. 2. 5. 2. 1. Konsep Pola Sirkulasi Tata Ruang Dalam

1. ruang latihan dalam

Ruang latihan beladiri yang hanya terdiri atas dua ruang yaitu ruang latihan dan ruang istirahat. Secara langsung ruang latihan dan ruang istirahat ini memiliki alur sirkulasi linear.

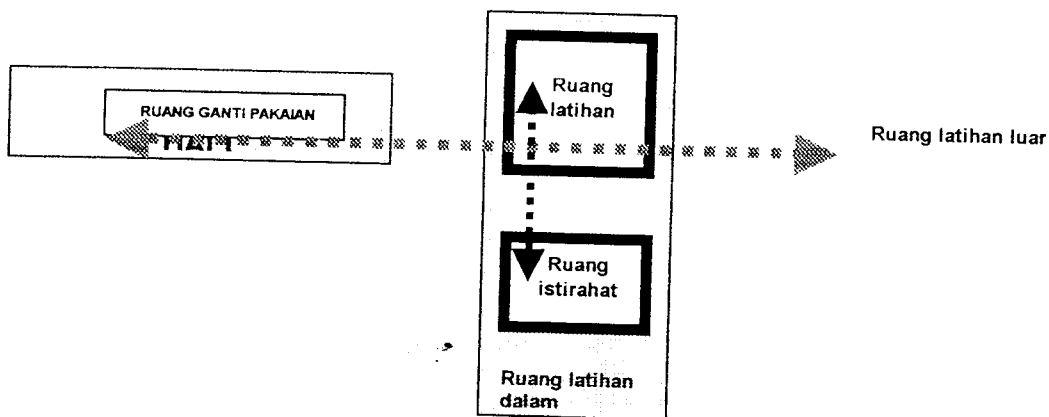


Gambar 75

Sirkulasi ruang latihan dalam

(sumber : analisa 2002)

Namun secara tidak langsung ruang latihan terhubung dengan ruang ganti pakaian yang berada di hall. Dalam hal ini pola sirkulasinya pun linear.



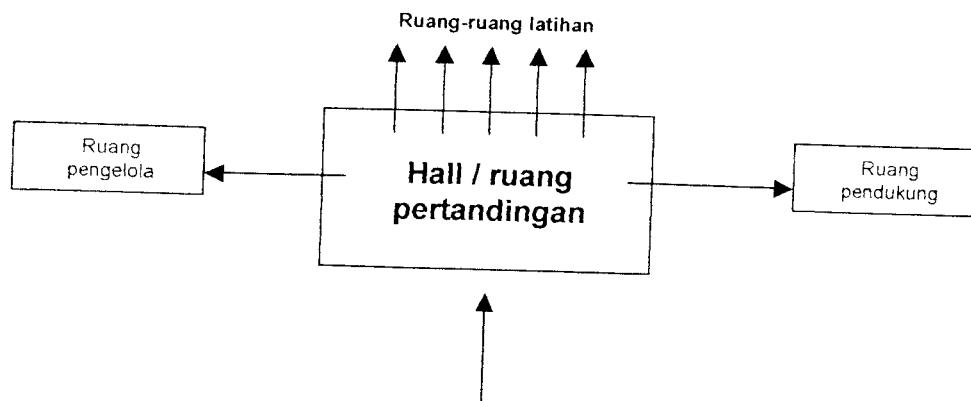
Gambar 76.

Pola sirkulasi ruang latihan dalam serta hubungannya terhadap ruang lainnya
(sumber : analisa 2002)

2. ruang pertandingan

ruang pertandingan memiliki besaran ruang yang paling besar. Sehingga secara dimensional menarik masa sekitarnya yang lebih kecil menjadi ujung dari sebuah poros.

Di dalam ruang pertandingan terdapat ruang pengelola. Hubungan antar ruang ini juga langsung sehingga jika ditinjau dari besaran, keberadaan ruang pengelola ini lebih mudah diatasi.



Entrance
Gambar 77

Ruang pertandingan sebagai pusat
(sumber : analisa 2002)

IV. 2. 5. 2. 2. Konsep Skala Ruang Dalam

Tata ruang dalam ini menggunakan tiga skala yaitu :

- A. $d/h < 1$, memiliki makna akrab bagi pengguna di dalam ruangan tersebut. Ruangan yang menggunakan skala ini adalah ruang pengelola, ruang perpustakaan ruang fitness, ruang kesehatan, serta ruang-ruang pendukung yang lain.
- B. $d/h = 1$, skala normal memiliki makna kenyamanan secara visual dan pergerakan. Skala ini digunakan pada ruang latihan.
- C. $d/h > 1$, memiliki makna agung dan memberikan suasana luas dan monumental. Skala ini digunakan pada ruang pertandingan pada hall.

IV. 2. 5. 2. 3. Konsep Ruang Latihan indoor

1. lantai yang digunakan.

Lantai yang digunakan adalah lantai dari bahan kayu. Jenis kayu yang biasa dipakai adalah kayu tumbuh alam dalam bentuk batang kayu, lembaran kayu tipis yang terbuat dari kayu jati, kayu kalimantan, atau kayu pohon cemara

2. dinding

Tempat latihan beladiri tidak membutuhkan spesifikasi dinding secara khusus. namun untuk memberikan kesan terbuka, maka dinding harus memiliki banyak bukaan.

3. kenyamanan alami

Untuk kenyamanan termal pada pelatihan beladiri Jepang ini menggunakan sumber panas atau termal alami. Sumber panas alami adalah matahari. Namun perlu diperhatikan adalah penyinaran matahari secara langsung tidak bagus. Solusi untuk pengaturan cahaya matahari untuk kenyamanan termal adalah :

1. memanfaatkan pohon berdaun untuk penyekatan sinar matahari.
2. penggunaan bentuk overstek atau katilever
3. perkerasan langsung di dekat bangunan sesedikit mungkin.

4. konsep tinggi ruang

Ketinggian plafond untuk tempat latihan beladiri Jepang memiliki tinggi tertentu. Ukuran tinggi ini didasarkan pada ukuran senjata yang digunakan pada pelatihan beladiri Jepang yaitu bokken atau shinan (pedang yang terbuat dari kayu atau bambu).

Tinggi yang disyaratkan adalah minimal 6 kali panjang bokken (1,25 m) atau $6 \times 1,25 \text{ m} = 7,25 \text{ m}$.

IV. 3. Konsep Tampilan Bangunan dengan konsep bushido

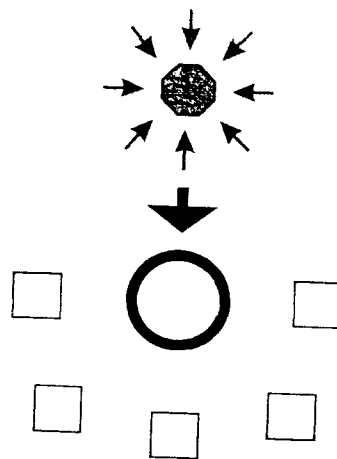
IV. 3. 1. Massa Bangunan

IV. 3. 1. 1. Bentuk Massa Bangunan

Untuk mengatur bentuk masa yang membawa filosofi bangunan, maka analisa mengarah kepada bentuk terpusat sebagai bentuk masa yang membawa filosofi bushido yaitu konsentrasi.

Bentuk terpusat adalah simbol konsentrasi karena merupakan sebuah alat untuk menyatukan (unity).

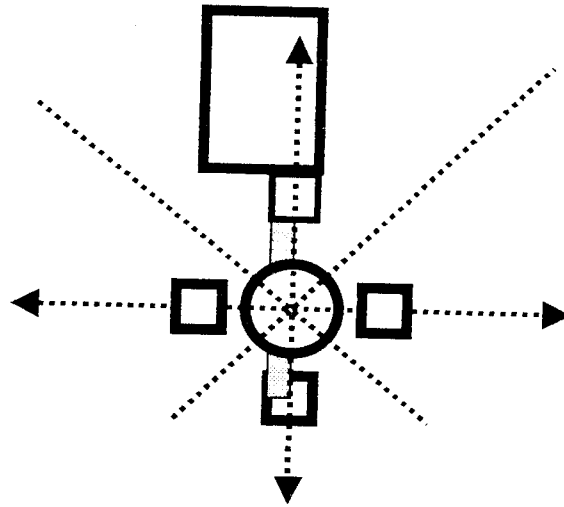
Penerapannya pada bangunan adalah bentuk terpusat



gambar 78.
8 arah yang terpusat
(sumber : analisa 2002)

IV. 3. 1. 2. Tata Letak Masa Bangunan

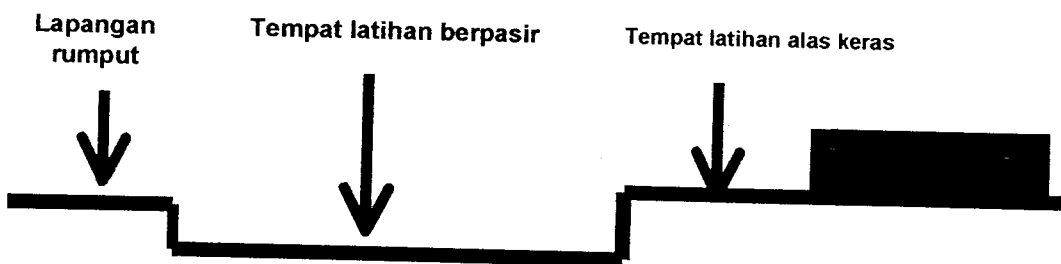
Komposisi datum adalah suatu komposisi yang dibentuk oleh sebuah garis, bidang atau ruang yang oleh karena kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengelompokkan dan mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.



Gambar 79
pengaturan tata letak bangunan
(sumber : analisa 2002)

IV. 3. 1. 3. Konsep Pembatasan Ruang

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



Gambar 80
Pembatasan ruang dengan unsur horisontal
(sumber : Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya)

IV. 3. 2. Fasad Bangunan.

Fasad bangunan Pelatihan Beladiri Jepang ini memberikan penekanan pada :

1. Bentuk
 - A. Bentuk-bentuk kontras



Dalam membentuk fasad, ada poin lain yang merupakan salah satu dari nilai-nilai bushido. Nilai itu adalah ekspresi. Untuk mengekspresikannya, dibentuk nilai-nilai kontras dalam membentuk fasad. Bentuk itu akan memberikan perbedaan yang mencolok setelah adanya irama.

B. Bentuk-bentuk simbolis

Dalam memberikan nilai ekspresif yang lain adalah adanya unsur-unsur simbolis yang mencerminkan suatu pesan kepada pengamat dan pengguna. Dalam hal ini simbol dari Pelatihan Beladiri Jepang ini adalah simbol atau sign sebagai penanda adalah suatu hal yang berhubungan dengan beladiri atau hal-hal yang menjadi ciri khusus pada Jepang. Kehadiran simbol ini akan memperkuat ekspresi atau citra bushido sebagai dasar konsep bangunan.

2. Irama

Seiring dengan pengaturan fasad dengan bantuan grid, maka dibutuhkan irama untuk memberikan harmoni. Irama ini membawa nafas kekerabatan, salah satu unsur pokok dalam bushido. Aliran irama ini bergerak dinamis, sesuai dengan gerakan beladiri Jepang.

3. Tekstur

Konsep penggunaan tekstur pada Pelatihan Beladiri Jepang ditekankan pada tiga materi konstruksi. Yaitu :

A. tekstur alam

tekstur alam ini antara lain adalah penggunaan material alam seperti kayu, batu dan air.

B. tekstur antik

elemen-elemen antik ini akan memberikan variasi pada make up bangunan untuk membawa ke nuansa historis dan kemegahan.

C. tekstur moderen

tekstur moderen yang akan digunakan adalah baja, beton dan logam yang merupakan teknologi masa kini.

4. Warna

Konsep penggunaan warna berdasarkan empat poin penting bushido adalah penggunaan warna :

A. Merah

Melambangkan api sebagai simbol kehangatan suatu kekerabatan, suatu keberanian dari sebuah konsentrasi serta ekspresi dari energi.

B. Kuning

Melambangkan ekspresi keceriaan dan semangat toleransi dalam bingkai loyalitas



C. Cokelat

Melambangkan loyalitas yang stabil, tenang, mantap dan elegan.

IV. 3. 3. Struktur Bangunan

Struktur bangunan menggunakan konstruksi rangka

a. Kolom

Untuk kolom yang dipakai pada Pelatihan Beladiri Jepang akan diekspose sedemikian rupa sehingga akan memberikan penampilan yang ekspresif.

b. Balok

Balok yang ditunjukkan secara ekspose juga memberikan penguatan pada filosofi ekspresif sebagai suatu sistem kolom dan balok.

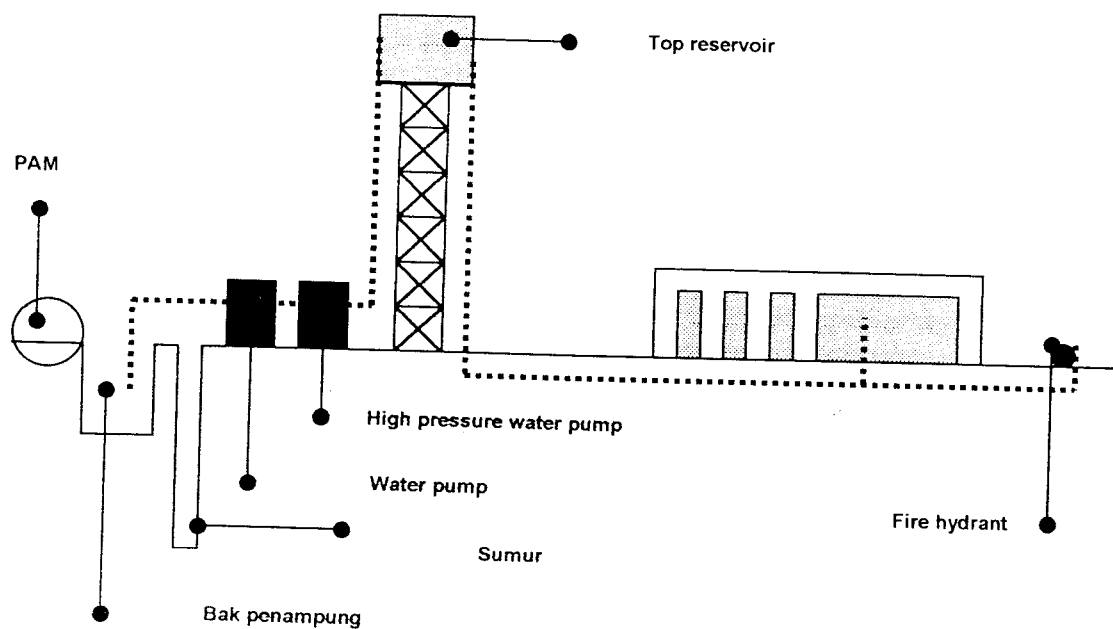
c. Fondasi

Fondasi menggunakan fondasi foot plat untuk bagian bangunan dengan ketinggian lebih dari meter dan fondasi batui kali untuk bangunan-bangunan satu lantai lainnya.

IV. 3. 4. Utilitas Bangunan

1. Jaringan air bersih

penyediaan jarian air bersih pada Pelatihan Beladiri Jepang ini menggunakan dua sistem yaitu PDAM dan sumur bor.



Gambar 81
Sistem air bersih
(sumber : analisa 2002)

2. pencegahan kebakaran

untuk pencegahan kebakaran pada Pelatihan Beladiri Jepang ini diperlukan :

1. penggunaan bahan anti api untuk menutupi materi dan struktur yang vital.

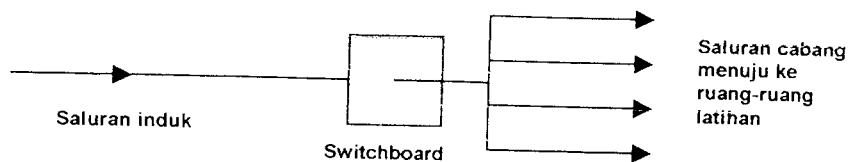
2. penyediaan hidrant dan pipa dekat dengan bangunan

3. telekomunikasi

Alat ini berfungsi untuk berkomunikasi dengan luar bangunan.

Saluran telepon membutuhkan :

- Saluran induk
- Saluran cabang
- Operator
- Switch board



Gambar 82
Saluran telepon
(sumber : analisa 2002)

4. penangkal petir

penangkal petir dibutuhkan untuk melindungi bangunan dari petir.

5. sistem pembuangan sampah

pengaturan sistem pembuangan sampah dibedakan menjadi :

a. sampah basah

penanganan sampah basah dengan penanganan kembali. Seperti sampah daun dan bahan-bahan organik lainnya.

b. sampah kering

sampah kering berupa plastik dan sebagainya, dibuang melalui jaringan sampah kota.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abe, Masao. *Sources of Japanese Tradition Vol2*). Columbia University Press, 1959
2. Ching, Francis D. K., *Arsitektur : Bentuk dan Susunannya*, Airlangga Bandung, 1993
3. Friday, K. Valorous butchers: *The art of war during the golden age of the samurai*. *Japan Forum*, 5(1), 1993
4. Hall, John W, *Japan from Prehistory to Modern Times* New York: Delacorte Press, 1970
5. Hurst, C. G. III. *Death, honor, and loyalty: The bushido ideal*. *Philosophy East and West*, 40, 1990.
6. Mangunwijaya, YB. *Wastu Citra*, Jakarta, PT. Gramedia Jakarta, 1995
7. Mansell, George. *Anatomy of Architecture*. New York: A&W Publishers, Inc., 1979
8. Pieter, Willey. *Body and mind in medieval and pre-modern Japanese martial arts*. *Journal of Asian Martial Arts*, 2(4), 1993
9. Reid, Howard, and Michael Croucher ed. *The Fighting Arts*. New York: Simon and Schuster, 1983.
10. Sasaki, Hiroshi ed. *The Modern Japanese House: Inside and Outside*. Tokyo: Japan Publications, Inc., 1970
11. Varley, H. Paul, *Japanese Culture: A Short History*, New York: Praeger Publishers, 1973
12. Van de Ven, Cornelis. *Ruang dalam Arsitektur*, Jakarta, PT. Gramedia Jakarta, 1991.
13. Buku Panduan Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia.
14. Majalah Jurus
15. www.cicchetti1.com
16. www.shotokai.cl