

KRITERIA STANDAR RUANG UNTUK TEMPAT JEMPARINGAN MATARAM JAWA

Studi Kasus : Sasana Jemparingan Siliran, Sasana Jemparingan Setu Kliwon, dan Sasana Jemparingan Langenastro

Hanifa Azka Partadireja¹ dan Munichy B. Edrees²

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 845120101@uii.ac.id

ABSTRAK: *Belum lama ini, Jemparingan Mataram Jawa cukup banyak diminati oleh berbagai kalangan di Yogyakarta dan sekitarnya. Meskipun begitu, tempat khusus untuk jemparingan yang tersedia di Yogyakarta tidak banyak. Belum terdapat standar luasan tempat dan kebutuhan ruang yang pasti untuk menyesuaikan kenyamanan pemain jemparingan. Dengan metode penelitian kualitatif, penelitian menggunakan beberapa variable penting. Diantaranya adalah pengguna, aktivitas, fasilitas, dan denah yang dibandingkan. Dari observasi awal, sasana yang mendekati ideal dari ketiga studi kasus adalah Sasana Jemparingan Setu Kliwon, yang merupakan sasana dengan fasilitas mencukupi dan kegiatan yang terorganisir. Karena jemparingan bukan sekedar seni memanah saja, maka akan membutuhkan ruang-ruang lain seperti ruang untuk menunggu, kantin, dan terutama toilet serta mushola.*

Kata kunci: jemparingan mataram jawa, sasana, standar, kebutuhan ruang, lapangan

PENDAHULUAN

Jemparingan Mataram Jawa merupakan seni olahraga memanah khas Mataram Jawa yang merupakan tradisi yang diwariskan turun temurun sejak Kerajaan Mataram. Panahan dalam tradisi jemparingan berbeda dengan panahan modern. Hal paling mencolok yang membuat jemparingan berbeda dengan panahan modern adalah posisi memanahnya. Jika pemanah modern harus memanah sambil berdiri, maka para pemanah jemparingan harus memanah sambil duduk bersila. Target yang digunakan pun berbeda. Dalam jemparingan, target yang digunakan dinamakan *wong-wongan* (Bahasa Jawa dari 'orang-orangan') oleh orang Jawa. (Kanjeng Winoto Kusumo, 2014)

Belum lama ini, Jemparingan Mataram Jawa cukup banyak diminati oleh berbagai kalangan di Yogyakarta dan sekitarnya. Baik dari kalangan anak-anak, pelajar, mahasiswa, sampai kalangan orang tua menggemari kegiatan ini. Jemparingan dapat dilakukan secara bebas di lapangan terbuka maupun sasana yang tersedia di kota Yogyakarta. Sasana jemparingan di Yogyakarta hanya tiga, yaitu Sasana Jemparingan Siliran, Sasana Jemparingan Setu Kliwon, dan Sasana Jemparingan Langenastro. Keduanya berlokasi di Kota Yogyakarta. Baik Sasana Jemparingan Siliran, Sasana Jemparingan Setu Kliwon, maupun Sasana Jemparingan Langenastro, keduanya hanya berupa sebuah lapangan biasa yang tersedia khusus dijadikan tempat melakukan jemparingan.

Dalam sebuah sasana jemparingan, aktivitas yang dilakukan tidak hanya kegiatan jemparingan saja. Tetap ada interaksi antara pemain, bercengkerama sembari menikmati hidangan, melakukan penyesuaian alat-alat sebelum mulai bermain, dan duduk menunggu giliran bermain ketika banyak yang turut bermain untuk meramaikan sasana. Tidak luput dengan beberapa kebutuhan ruang di tempat umum seperti toilet, mushola, hingga kebutuhan sekunder seperti tempat yang menyediakan alat-alat cadangan seandainya terdapat kerusakan pada alat-alat yang hendak dipakai.

Melihat faktor-faktor yang disebutkan diatas, penulis ingin mengkaji fenomena ini dengan Kriteria Standar Ruang untuk Tempat Jemparingan Mataram Jawa di Sasana Jemparingan Siliran dengan studi kasus pada Sasana Jemparingan Siliran.

STUDI PUSTAKA

Secara bahasa, jemparingan berasal dari Bahasa Jawa yang artinya anak panah. Sedangkan secara definisi, jemparingan merupakan seni tradisi dalam panahan. Disebut 'tradisi' karena ada nilai budaya yang melekat. Jemparingan dimaksudkan untuk persaudaraan, bukan untuk kompetisi. (Agus Prima, 2019)

Jemparingan mengajarkan kesabaran, karena minimnya alat bantu untuk membidik dengan tepat. Menggayuh membutuhkan latihan yang keras, karena perlunya pemahaman yang benar dan mendalam ketika melakukan bidikan. (Sus, 2019)

Dahulu, sebelum adanya teknologi seperti mesiu dan pistol, panahan digunakan sebagai media mata pencaharian seperti berburu. Terkadang panahan juga digunakan untuk berperang. Raja-raja dahulu pun menggunakan panahan, dimana pada waktu itu dinamakan *krapyak*. Namun sejak ada pistol dan alat-alat lainnya yang lebih canggih, panahan tidak lagi digunakan. (Rimawan, 2019)

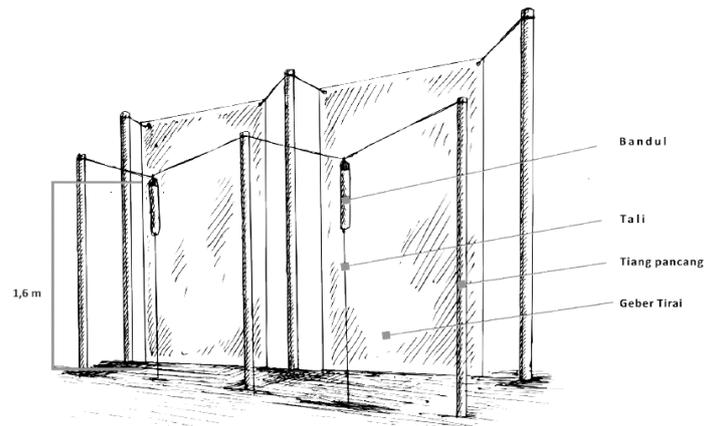
Setelah zaman perang di Indonesia, praktik panahan yang tidak lagi digunakan untuk perang mulai merubah tata cara posisi panahnya. Dari yang awalnya anak panah ditarik ke dekat dagu, berganti posisi menjadi ditarik ke ulu hati dan dilakukan sambil duduk. Memanah dengan posisi ini dinamakan panahan jegulan.

Setelah zaman perang di Indonesia, praktik panahan yang tidak lagi digunakan untuk perang mulai merubah tata cara posisi panahnya. Dari yang awalnya anak panah ditarik ke dekat dagu, berganti posisi menjadi ditarik ke ulu hati dan dilakukan sambil duduk. Memanah dengan posisi ini dinamakan panahan jegulan. Awal mula jegulan sendiri sudah muncul sejak Kerajaan Mataram berdiri, kemudian berangsur-angsur hilang semenjak didirikannya PERPANI (Persatuan Panahan Indonesia) dan mulai beralih pada jemparingan. Kemudian sekitar tahun 2016 jegulan mulai diterapkan kembali oleh seorang abdi dalem Keraton Yogyakarta, yaitu Romo Tirun. Selama kurang lebih dua tahun jegulan hanya dimainkan oleh para abdi dalem, hingga akhirnya pada tahun 2018 mulai dibuka untuk umum. Hal ini dilakukan agar abdi dalem lebih memahami jegulan terlebih dahulu sebelum diperkenalkan kembali untuk umum. (Agus Prima, 2019; Hafiz Priyotomo, 2019)

Jemparingan sendiri merupakan kombinasi antara panahan tradisional dan panahan jegulan. Mengikuti panahan tradisional, posisi memanah kembali dengan menarik anak panah ke dekat dagu. Dan mengikuti panahan jegulan, memanah dilakukan sembari duduk bersila. Jadilah jemparingan yang dikenal sampai sekarang. (Mardiman, 2019)

Ketika PON (Pekan Olahraga Nasional) pertama kali diadakan di Solo, terdapat pameran panahan. Kemudian pada tahun 1953 oleh Kanjeng Gusti Pakualaman VIII dibentuklah PERPANI. Beliau beberapa kali menjabat sebagai ketua umum PERPANI, yang pada akhirnya juga merintis komunitas jemparingan di Yogyakarta. (Rimawan, 2019)

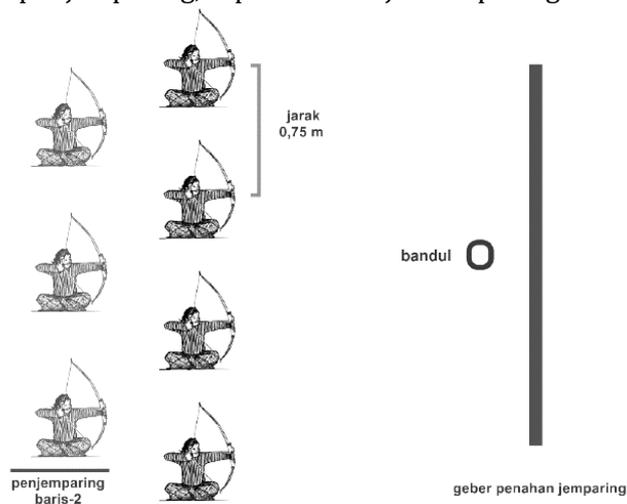
Alat-alat yang diperlukan dalam jemparingan diantaranya *gendewa* (busur), *jemparing* (anak panah), dan *bandul* (target). Ukuran busur menyesuaikan tinggi badan. Berbeda dengan panahan internasional, tidak ada pengukuran *draw weight* (berat tarikan) dalam satuan lbs yang menentukan ukuran karena peralatan dibuat manual atau *handmade*. Anak panah, atau dalam Bahasa Jawa disebut *jemparing*, mempunyai empat unsur yaitu *deder*, *wulu*, *nyenyep*, dan *bedor*. *Deder* merupakan bagian ujung yang nantinya akan bersentuhan dengan *kendheng*, sementara *wulu* merupakan bulunya. *Nyenyep* dalam panahan internasional disebut *knock*, yaitu bagian terpanjang anak panah. *Bedor* merupakan ujung lain anak panah yang tajam, disebut *point* dalam panahan internasional. Ukuran *bandul* yang biasa digunakan adalah *bandul* dengan ukuran panjang 30-33 cm dengan diameter 3.0 - 3.5 cm. *Bandul* yang digunakan untuk jemparingan tradisional biasanya diberi warna merah di ujung atas (sekitar 5 cm) dan sisanya adalah putih. Namun beberapa tradisi juga memberikan warna kuning (dengan lebar 1 cm) di antara warna merah dan putih serta warna hitam (dengan lebar 1 cm) di bagian bawah.



Gambar 1 Instalasi Bandulan

Bandul ini diletakkan sejauh 30 - 33 meter dari posisi penjemparing duduk dan menggantung setinggi 160 cm dihitung dari permukaan tanah hingga ujung atas bandul. Untuk menahan laju jemparing yang tidak mengenai bandul, biasanya di bagian belakang bandul akan dipasang geber (Ind: tirai) yang terbuat dari lembaran karet keras dengan ketebalan 0.8 - 1 cm.

Idealnya, satu bandul yang terpasang digunakan oleh 4 orang dalam satu baris atau 7 orang dalam dua baris penjemparing, seperti ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2 Rasio Ideal Bandul dan Pemain

Dengan jarak minimal antara bandul (target) dan penjemparing antara 30 - 33 meter, serta jarak antara bandul dengan penahan laju anak panah sejauh 1 - 2 meter maka kegiatan jemparingan tradisional bandulan sebaiknya dilakukan di lahan kosong dengan panjang paling tidak 40 - 50 meter untuk memberikan ruang yang cukup nyaman buat duduk penjemparing.

Idealnya untuk mengakomodasi jangkauan jemparing dalam posisi mendatar yang dapat mencapai jarak hingga 75 meter, lahan kosong yang disediakan paling tidak memiliki panjang 80 meter. Namun keterbatasan lahan kosong ini dapat diakomodasi dengan memberikan penahan jemparing (geber) dengan tinggi, luasan serta ketebalan yang cukup.

METODE

- Variabel Penelitian

- Pengguna: akan ditentukan berdasarkan pelaku-pelaku yang beraktivitas dalam sasana jemparingan.
- Aktivitas: berisi alur kegiatan masing-masing sasana jemparingan setiap melakukan latihan bersama. Hasil akan berupa diagram alur kegiatan.
- Fasilitas: berisi objek-objek dan ruang yang ada didalam ketiga sasana jemparingan. Hasil data akan berupa tabel.
- Denah Sasana: berupa gambaran ketiga sasana jemparingan yang dijadikan studi kasus komparasi. Hasil data akan berupa denah skematik.

b. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung ke lokasi. Data terdiri dari data fisik dan non fisik. Data fisik terdiri dari kondisi bangunan atau site eksisting, luasan ruang terperinci, dan tata letak. Data non-fisik dengan pengamatan perilaku pengguna, dan pengalaman melakukan jemparingan untuk mendapatkan makna yang tidak terungkap secara fisik. Untuk mendapatkan data yang lebih akurat, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan lebih banyak informasi berdasarkan data fisik dan pengamatan langsung. Narasumber wawancara berupa pihak yang ahli mengenai jemparingan, pihak yang mengajar atau mengelola jemparingan dalam Sasana Jemparingan Siliran, dan pihak yang melakukan kegiatan jemparingan dalam Sasana Jemparingan Siliran.

Tabel macam data yang dibutuhkan dan cara mengumpulkannya:

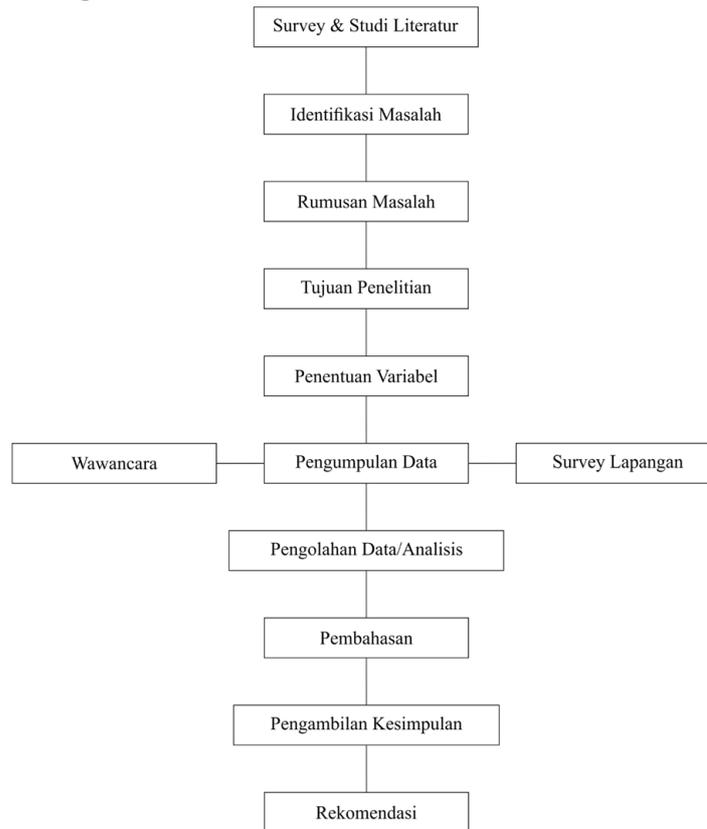
Tabel 1 Macam data dan cara mengumpulkannya

No	Macam Data	Pengumpulan Data
1.	Pengguna Sasana Jemparingan	Menghitung jumlah dan membagi kategori pengguna sasana jemparingan.
2.	Aktivitas pemain dalam Sasana Jemparingan	Melakukan pengamatan aktivitas dalam ketiga sasana yang menjadi studi komparasi.
3.	Kebutuhan Fasilitas	Melakukan wawancara dengan pemain jemparingan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah sasana, dan membaca buku referensi terkait.
4.	Ukuran Sasana Jemparingan	Mengukur ketiga sasana yang dijadikan studi komparasi dan membuat denahnya.

c. Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan setelah mengumpulkan data secara lengkap baik dari segi browsing internet, survey langsung ke lapangan, dan wawancara. Data yang diperoleh dicocokkan satu sama lain sampai dapat ditarik kesimpulan yang sesuai. Selanjutnya berdasarkan temuan sambil mengekstrak data terus menerus sampai mendapat hasil akhir.

d. Diagram Alur Rancangan Penelitian

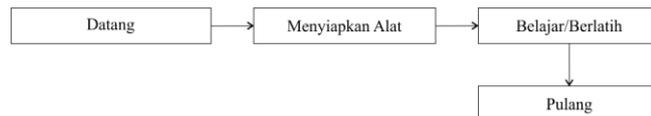


Gambar 3 Diagram Alur Rancangan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

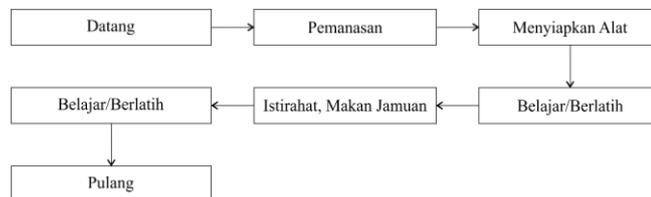
Hasil

- a. Pengguna Sasana Jemparingan: pemain, pengantar, pengajar, dan pengelola
- b. Aktivitas
 - o Tipe 1



Gambar 4 Diagram Aktivitas Tipe 1

- o Tipe 2



Gambar 5 Diagram Aktivitas Tipe 2

c. Fasilitas

Sasana	Fasilitas
Sasana Jemparingan Siliran	Lemari kecil, rak, bangku, <i>dingklik</i> , target bundar, target bandul, parkir luar, dan dinding penahan spon ati (5 meter)



Gambar 8 Denah Sasana Langenastro

Pembahasan

Dari data yang didapat masing-masing sasana jemparingan memiliki kecenderungan sendiri-sendiri. Dari segi pengguna, ada sasana yang pemainnya didominasi oleh anak-anak dan remaja seperti Sasana Jemparingan Langenastro, ada yang didominasi oleh orang dewasa seperti Sasana Jemparingan Siliran, ada pula yang hamper sama jumlahnya sebagaimana dalam Sasana Jemparingan Setu Kliwon. Masing-masing sasana juga terorganisir dengan caranya sendiri-sendiri.

Dalam perihal aktivitas pun, setiap sasana juga berbeda. Sasana Jemparingan Langenastro dan Sasana Jemparingan Setu Kliwon membebaskan pemainnya datang hari apapun untuk berlatih, tapi khusus untuk hari sabtu digunakan untuk latihan dan pembelajaran utama. Sedangkan pada Sasana Jemparingan Siliran, mereka menentukan hari-hari dimana pemainnya dapat berlatih bersama, dan di waktu lainnya sasana ditutup. Setiap kali berlatih bersama, Sasana Jemparingan Siliran dan Sasana Jemparingan Setu Kliwon membebaskan pemainnya memulai dan bersiap sendiri-sendiri. Sementara Sasana Jemparingan Setu Kliwon lebih terjadwal dalam setiap tahap kegiatannya selama hari latihan bersama.

Dari segi fasilitas, ketiga sasana memiliki sedikit perbedaan. Sasana Jemparingan Langenastro hanya menyediakan fasilitas pokok saja, meski tanpa peneduh yang sebenarnya juga sangat dibutuhkan pemain. Sasana Jemparingan Siliran memiliki fasilitas yang memenuhi standar paling minimum, walaupun factor pendukung seperti toilet dan mushola juga masih diperlukan. Sementara pada Sasana Jemparingan Setu Kliwon, fasilitas standar yang dibutuhkan sudah cukup, dan masih dapat dikembangkan dengan fasilitas pendukung lain seperti mushola.

Terlihat dari denahnya, masing-masing sasana memiliki luas yang berbeda. Selama panjang lapangan dapat memenuhi persyaratan jemparingan dan lebar lapangan dapat memenuhi pemain, maka tempat tersebut dapat digunakan. Namun disini acuan panjang lapangan dan jarak jemparingan yang digunakan berbeda-beda, dan pembagian ruangnya pun berbeda. Tapi terdapat tiga bagian lapangan yang mendasari denah pada setiap sasana yang kurang lebih sama, yaitu bagian dimana pemain menaruh barang, posisi pemain saat bermain, dan ujung lapangan yang digunakan sebagai tempat target bandulan berdiri.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa sasana jemparingan yang paling mendekati ideal adalah Sasana

Jemparingan Setu Kliwon dan kebutuhan ruang ketiga sasana masih belum sepenuhnya terpenuhi.

Rekomendasi:

1. Rekomendasi Ruang

a. Ruang Penunjang

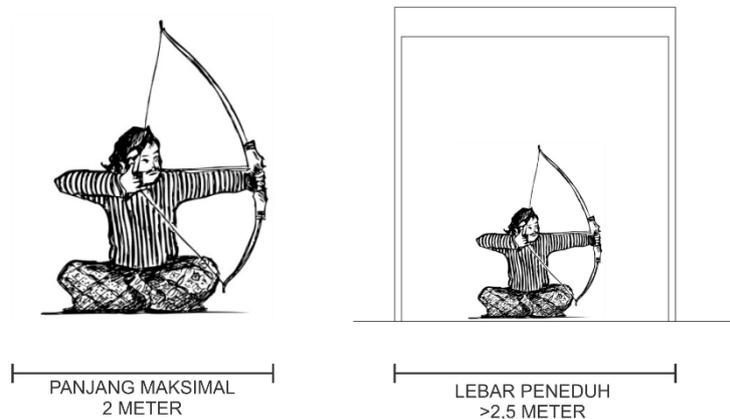
- Lapangan jemparingan
Sebuah sasana jemparingan tentunya membutuhkan lapangan bermain, dimana pemain dapat melakukan jemparingan.
- Peneduh tempat pemain jemparingan memposisikan diri
Lapangan jemparingan merupakan area terbuka, dimana tidak ada peneduh yang menaunginya. Peneduh merupakan hal yang lumrah dibutuhkan pemain agar tidak kepanasan.
- Ruang forum diskusi
Ruang ini diperlukan untuk berbagai fungsi, baik itu sebagai tempat pemain jemparingan beristirahat, bercengkerama, hingga melakukan diskusi atau rapat untuk berbagai hal, seperti rapat untuk persiapan gladhen yang hendak diikuti.
- Gudang peralatan
Pemain yang datang ke sasana jemparingan tidak hanya pemain tetap sasana tersebut, tetapi juga mereka yang hendak mencoba dan belajar, seperti turis dan pemula, yang belum tentu memiliki peralatan sendiri. Gudang dibutuhkan untuk menyimpan alat cadangan atau pinjaman yang dapat mereka gunakan.
- Parkir
Untuk menampung kendaraan pemain maupun pengantar dan penjemput, perlu adanya parkir yang cukup luas.

b. Ruang Pendukung

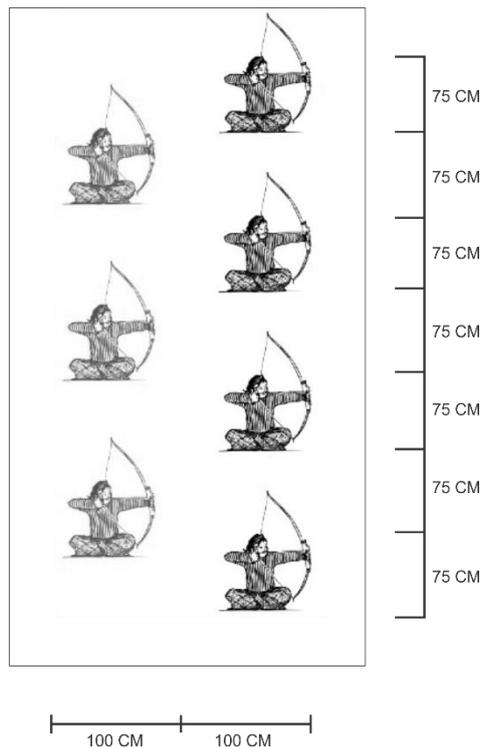
- Toilet
Dari data ketiga sasana sebelumnya, toilet bukan hal yang biasa dipertimbangkan. Padahal toilet juga bagian dari kebutuhan pengguna yang penting untuk disediakan.
- Ruang tunggu pengantar
Ada kalanya pemain dari kalangan remaja dan anak-anak ada yang mengantar atau menemani, seperti teman atau keluarga. Akan lebih baik bila disediakan sebuah tempat bagi mereka yang menunggu. Entah itu menemani hingga kegiatan selesai, atau sekedar menunggu untuk menjemput pemain ketika selesai bermain.
- Toko penyedia alat baru/cadangan dan penyedia alat pinjaman
Akan ada saat dimana alat pemain mengalami kerusakan, atau ada satu-dua alat yang kurang lengkap. Toko ini membantu memenuhi kebutuhan tersebut, menyediakan semua persediaan alat yang dibutuhkan.
- Gudang persediaan toko
Sebuah toko peralatan tentunya membutuhkan gudang untuk menyimpan persediaan barang dagangnya.
- Kantin
Sebagaimana dalam sejarah jemparingan dahulu, dimana para bangsawan bermain dan berdiskusi sembari meminum teh, kebiasaan tersebut masih dilakukan hingga sekarang. Sasana Jemparingan Setu Kliwon merupakan salah satu sasana yang rutin menyajikan suguhan atau makanan ringan. Dengan adanya kantin, pengelolaan jamuan akan lebih mudah,
- Mushola

Kegiatan ketiga sasana diatas dilakukan hingga melewati waktu ibadah, akan lebih ideal bila tersedia mushola sehingga pemain tidak perlu mencari tempat lain atau meninggalkan sasana.

2. Rekomendasi Luas dan Kapasitas Ruang
 - a. Peneduh tempat pemain jemparingan memposisikan diri
Peneduh perlu melebihi panjang maksimal posisi pemain jemparingan.



Gambar 9 Lebar maksimal peneduh

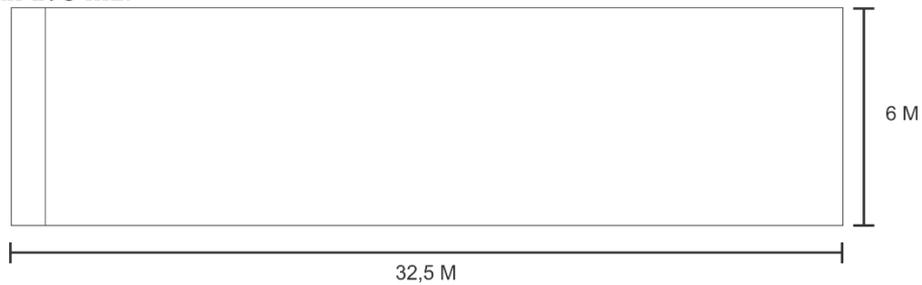


Gambar 10 Rekomendasi luas peneduh

Kapasitas ideal jumlah pemain dalam satu baris adalah 6-12 orang. Seperti pada gambar diatas, standar minimum luas peneduh untuk menyesuaikan pemain dengan satu baris adalah 6 m², sedangkan untuk 2 baris minimal 14 m².

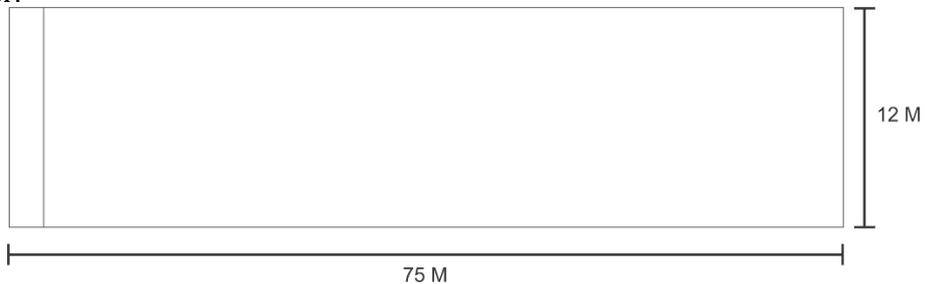
- b. Lapangan jemparingan
Sebagaimana pada penuturan sebelumnya, kapasitas ideal jumlah pemain dalam satu baris adalah 6-12 orang. Dengan kata lain, lebar minimum lapangan

setidaknya 6-7 meter. Dengan menyesuaikan jarak minimum lapangan sepanjang 30 meter ditambah 2,5 meter untuk pemain, maka luas lapangan yang minimum adalah 195 m².



Gambar 11 Rekomendasi luas lapangan minimum

Sementara untuk luas yang ideal untuk sebuah lapangan jemparingan adalah 900 m² dengan panjang maksimum lapangan 75-80 meter dan lebar 12 meter.



Gambar 12 Rekomendasi luas lapangan maksimum

Untuk panjang lapangan dapat disesuaikan karena aturan jemparingan memiliki opsi dalam jarak antara pemain dan bandul, yaitu 30 m, 31 m, 32 m, 33 m, dan 34 m. Selama dinding/spon at penahan panah dapat mengantisipasi panah yang tersasar yaitu dengan tinggi minimal 5 meter, maka opsi jarak diatas dapat dipilih. Namun bila dinding penahan tidak mencapai 5 meter, maka lapangan yang dibangun harus menyediakan ruang sisa dibelakang penahan sepanjang dua kali lipat dari jarak pemain dengan bandul yang telah ditentukan.

Untuk luas dan kapasitas lainnya menyesuaikan standar internasional dan kondusif tergantung kebutuhan setiap sasana.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Priyotomo, H. (2015). Jemparingan Panahan Tradisional Bandulan Yogyakarta. Yogyakarta. Institut Seni Indonesia.

Wawancara

Prima, A. (2019). Dipetik September 2019, dari wawancara.

Rimawan. (2019). Dipetik September 2019, dari wawancara.

Mardiman. (2019). Dipetik September 2019, dari wawancara.

Priyotomo, H. (2019). Dipetik Oktober 2019, dari wawancara.

Susi. (2019). Dipetik Oktober 2019, dari wawancara.

Situs

<https://www.kratonjogja.id/kagungan-dalem/14/jemparingan-gaya-mataram>