

PERANCANGAN INTERIOR DOJO NINJUTSU DI DENPASAR

Nobuaki Chumae¹, I Wayan Yogik Adnyana Putra², Ni Made Sri Wahyuni Trisna³

¹Mahasiswa Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

²Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: nobuakich3@gmail.com¹,

yogikadnyana@idbbali.ac.id²,wahyunitrisna@idbbali.ac.id³

Received : Oktober, 2022	Accepted : November, 2023	Published : Desember, 2023
--------------------------	---------------------------	----------------------------

ABSTRACT

Martial Art appears as a way for someone to defend or protect themselves and also as a performing arts. However, not all martial arts receive adequate facilities according to existing standards. Martial arts have been around for a long time and have developed over time. Ninjutsu is one of the ancient martial arts originating from Japan. Mie Prefecture is well known as a ninjutsu dojo and as the birthplace of the martial art itself. The development of this Ninjutsu martial arts has declined due to the lack of public interest. Some people see ninjutsu not as a sport or martial art. Based on this, the sensei (ninjutsu trainer) wants to change the negative stigma of society regarding Ninjutsu. This Ninjutsu has also entered Indonesia since it was introduced by Sensei Sanmoon Nakamura in 1994. Sensei Sanmoon Nakamura got this Ninjutsu martial art after graduating from Kevin Harthore Ninja School in Australia. He also created a platform called the Ninjutsu Indonesia Club (NIC), which has 30 branches in Indonesia. The purpose of this design is to provide education as well as a place for Ninjitsu practice according to predetermined standards, so that users will feel safe and comfortable during training and matches. The result of this design is an idea that is outlined in the design of the Dojo Ninjitsu which is located in Denpasar.

Key words : Martial arts, Ninjutsu, Education

ABSTRAK

Bela diri timbul sebagai salah satu cara seseorang mempertahankan atau melindungi diri dan juga sebagai pertunjukan seni. Akan tetapi tidak semua seni beladiri mendapat fasilitas yang memadai sesuai dengan standar yang ada. Seni bela diri telah ada sejak lama dan berkembang dari masa ke masa. Ninjutsu merupakan salah satu seni beladiri kuno yang berasal dari Jepang. Prefektur Mie sangat terkenal sebagai dojo ninjutsu dan sebagai tempat lahirnya seni bela diri itu sendiri. Perkembangan seni beladiri Ninjutsu ini semakin menurun karena kurangnya minat masyarakat. Sebagian orang menilai ninjutsu bukan sebagai olahraga atau seni beladiri. Berdasarkan hal tersebut *sensei* (pelatih ninjutsu) ingin merubah stigma negatif masyarakat mengenai Ninjutsu. Ninjutsu ini pun sudah masuk ke Indonesia sejak diperkenalkan oleh Sensei Sanmoon Nakamura pada tahun 1994. Sensei Sanmoon Nakamura mendapatkan seni bela diri Ninjutsu ini setelah lulus dari Kevin Harthore Ninja School di Australia. Dia juga membuat wadah yang bernama Ninjutsu Indonesia Club (NIC) yang sudah tersebar sebanyak 30 cabang di Indonesia. Tujuan dari perancangan ini memberikan edukasi sekaligus tempat untuk latihan Ninjitsu sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, sehingga pengguna akan merasa aman dan nyaman saat latihan maupun pertandingan. Hasil dari perancangan ini merupakan sebuah gagasan ide yang dituangkan dalam perancangan Dojo Ninjitsu yang berlokasi di Denpasar.

Kata kunci : Seni beladiri, Ninjutsu, Edukasi

PENDAHULUAN

Saat ini tingkat kebugaran masyarakat Indonesia tergolong sangat yang rendah. Dari total jumlah penduduk, masyarakat yang masuk kategori tidak bugar mencapai 76%. Dari angka tersebut, mereka yang masuk kategori sangat tidak bugar mencapai 53,63%. Hanya 5,86% masyarakat yang dikategorikan memiliki kondisi yang sangat bugar atau prima. Angka tingkat kebugaran masyarakat ini diperoleh berdasarkan hasil Laporan Nasional Sport Development Index (SDI) 2021 yang dilakukan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora). Survei dilakukan pada Juli-Oktober 2021 dengan responden masyarakat di 34 provinsi di Indonesia. Rendahnya kebugaran tersebut dipicu sikap malas berolahraga atau melakukan aktivitas fisik. Mengacu hasil survei tersebut, masyarakat Tanah Air yang dinilai aktif berolahraga hanya 32,83%. Artinya, dari 100 orang hanya 33 orang yang berpartisipasi aktif dalam berolahraga.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan masyarakat perlu berlatih ataupun berolahraga demi menjaga kesehatan. Seni bela diri adalah seni yang timbul sebagai salah satu cara seseorang untuk mempertahankan atau membela diri, yang mengutamakan ketahanan dan kekuatan fisik. Seni bela diri telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa. Pada dasarnya, manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dari segala sesuatu yang mengancam hidupnya (Mardotillah, M. dan Zein, D.M. 2016).

Tidak semua seni beladiri mendapat tempat atau fasilitas yang memadai. Maka dari itu perlu adanya fasilitas atau tempat latihan beladiri yang memadai. Sesuai dengan hasil data survey melalui google form sebesar 81,5% masyarakat Denpasar tertarik untuk mengikuti beladiri dan perlunya edukasi masyarakat mengenai beladiri ini sebesar 100%. Topik yang diangkat pada perancangan ini yaitu seni beladiri Ninjutsu. Ninjutsu merupakan seni bela diri, strategi, dan taktik di medan perang dan gerilya yang dilakukan oleh shinobi (juga disebut di luar negara Jepang sebagai Ninja). Ninja Wanita disebut Kunoichi. Ninjutsu ini semakin menurun karena kurangnya minat masyarakat, karena stigma negatif masyarakat terhadap ninja. Batasan umur dalam mengikuti beladiri ini mulai dari 15 tahun hingga 70 tahun (Wikipedia, 2007).

Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam perancangan Interior Dojo Ninjutsu ini menggunakan tiga jenis yaitu data primer, data sekunder dan data Kuisioner. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh penulis melalui wawancara, survei, dan observasi. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai data yang sudah ada sebelumnya untuk melengkapi data penulis, Data sekunder dapat dikumpulkan melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, situs, dan informasi secara online. Data kuisioner melalui *google form*.

Metode Analisa Data

Dari data primer dan sekunder yang dikumpulkan lalu dianalisis dan diolah menjadi sebuah informasi baru. Pada tahapan ini dihasilkan data yang lebih ringkas dan mudah dimengerti sehingga dapat menjadi solusi untuk permasalahan. Terdapat 2 jenis analisis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dapat berupa analisa presentase, sedangkan kualitatif berupa civitas, aktivitas, kebutuhan ruang dan hubungan ruang.

Metode Sintesa

Pada Tahap sintesa merupakan tahap penyimpulan dari berbagai alternatif pemecahan masalah yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Pemecahan masalah ini ditransformasikan ke dalam berbagai konsep berupa mind map dan moodboard. Pada Perancangan Interior Dojo Ninjutsu menggunakan metode pragmatik. Metode pragmatik merupakan metode menentukan tema dan konsep desain dari permasalahan yang ada hingga pemecahan masalah.

Metode Desain

Perancangan Interior Dojo Ninjutsu ini menggunakan metode *Glass Box*. Metode ini merupakan sebuah metode berpikir rasional yang obyektif dan sistematis, ditelaah secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak irasional. Metode ini selalu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul. Tiga tahapan dalam metode glass box, meliputi *input*, proses dan *output* (Hady Soedarwanto ST., M.Ds, 2011).

Proses Desain

Tahapan proses desain meliputi input, proses dan output. Input merupakan tahap pencarian data yang relevan sebagai dasar perancangan seperti permasalahan, data-data literatur pada Perancangan Interior Dojo Ninjutsu. Proses, merupakan tahap analisa data sehingga menciptakan informasi yang menjadi landasan untuk membantu dalam proses pemecahan masalah. Output, merupakan tahap akhir yaitu hasil akhir berupa skematik desain, layout, section, tampak, 3d modeling, maket, desain furniture, fasad, hingga interior bangunan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Site

Dalam memilih site untuk perancangan interior Dojo Ninjutsu , berdasarkan survey dan observasi, untuk lebih mengoptimalkan hasil dari perancangan ini, maka dilakukan beberapa pengelompokan kriteria pemilihan site yang dimana kriteria site tersebut masih terletak di pusat kota Denpasar. Survey dan observasi yang digunakan yaitu dengan cara menganalisis SWOT site terpilih. Setelah melakukan analisis mendalam terhadap beberapa lokasi berpotensi, maka dipilihlah sebuah lokasi perancangan berupa site dengan eksisting bangunan yang berlokasi di Lokasi site terletak di jalan Jl.Diponegoro No.132G, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali. Lokasi site berada di jalan utama sehingga lokasi site termasuk mudah untuk diakses oleh masyarakat. Luas lahan 1000m2 Fungsi awal Senam Bugar citra, Fungsi Baru Dojo Ninjutsu.



*Gambar 1 peta lokasi
(Sumber : Google Earth, 2023)*

ANALISIS KONDISI EKSISTING

Pada tahapan ini akan dijabarkan mengenai kondisi site untuk perancangan yang menjadi tolak ukur dalam merancang sebuah Dojo Ninjutsu sehingga dapat memudahkan dalam proses perancangan, yaitu :

1. Fasad bangunan



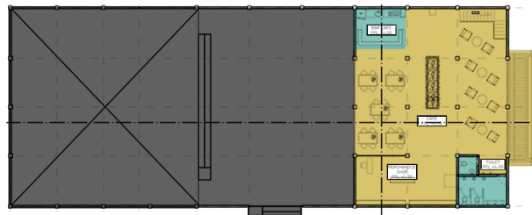
*Gambar 2 Lokasi site
(Sumber : Penulis, 2023)*

Lokasi site terletak di jalan Jl.Diponegoro No.132G, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali. Bangunan pada site menghadap ke bagian timur. Pada area fasad bangunan terbagi menjadi 2 bagian yang pertama digunakan sebagai lobby dan yang kedua sebagai toko yang menjual perlengkapan senam. Bangunan ini terdiri dari 2 lantai, Material yang digunakan sangat sederhana seperti finishing cat dan ada beberapa ornamen.

Zonasi Ruang



Gambar 3 Zonasi ruang lantai 1
(Sumber : Penulis, 2023)



Gambar 4 Zonasi ruang lantai 2
(Sumber : Penulis, 2023)

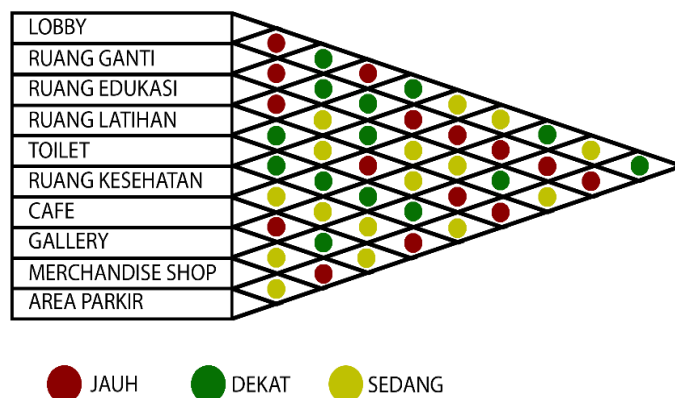
Keterangan : ■ Privat ■ Semi Publik ■ Publik

Nama ruang :

1. Lobby
2. Ruang edukasi
3. Ruang ganti
4. Ruang latihan
5. Toilet
6. Ruang kesehatan
7. Cafe
8. Gallery
9. Merchandise shop
10. Area parkir

Hubungan ruang

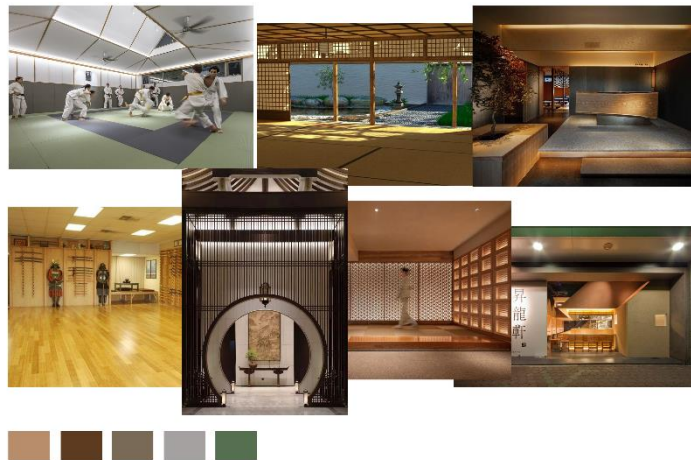
Berikut adalah hubungan antara masing masing ruang :



Gambar 5 hubungan ruang
(Sumber : Penulis, 2023)

PENJABARAN TEMA DAN KONSEP

MOODBOARD



Gambar 6 Moodboard
(Sumber : Penulis, 2023)

Tema

Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah Natural. Natural adalah desain yang memadukan material dengan kesan alami yang kuat seperti kayu, rotan, bambu atau batu alam. Penataan interior bernuansa natural juga kerap kali dihadirkan dalam sesuatu yang berwarna hijau, seperti hadirnya tanaman.

Konsep

Konsep yang diangkat yaitu Ancient Of Japan mengambil gaya desain kuno jepang dengan perpaduan Natural yang dapat menghadirkan kesan kuno jepang pada perancangan ini. Gaya desain kuno jepang identik dengan gaya minimalis material yang digunakan lebih dominan kayu. Minimalisme di Jepang memiliki latar belakang yang berbeda. Minimalisme dalam perkembangan arsitektur di Jepang, bukan disebabkan oleh perjalanan sejarah dari Jepang itu sendiri, tapi lebih banyak dipengaruhi tradisi Buddha yang banyak dianut oleh masyarakatnya.

Visualisasi Perancangan

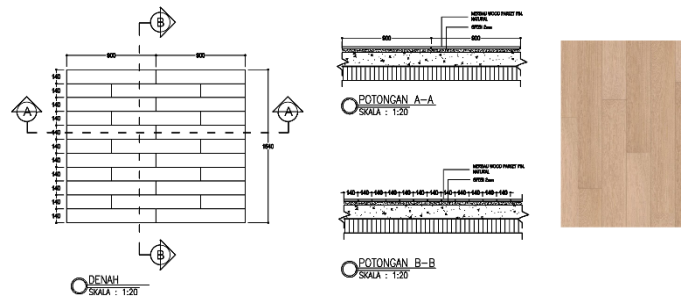
1. Layout



Gambar 7 Layout
(Sumber : Penulis, 2023)

Pada layout terdapat area parkir, lobby, ruang edukasi, gallery, ruang staff, ruang kesehatan, arena latihan, ruang ganti, toilet disabilitas, dll.

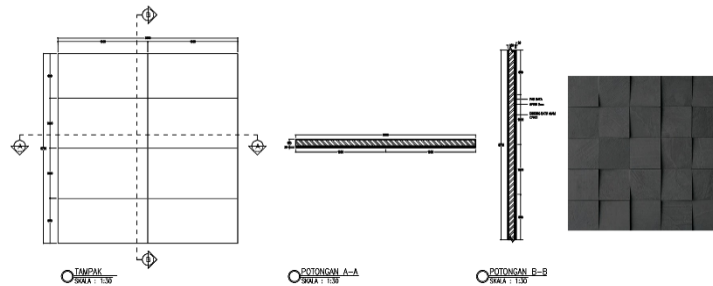
2. Lantai



Gambar 8 Lantai
(Sumber : Penulis, 2023)

Penerapan Tema dan Konsep pada elemen lantai diimplementasikan pada penggunaan material kayu yaitu lantai parquet sebagai pendukung kesan natural dan hangat.

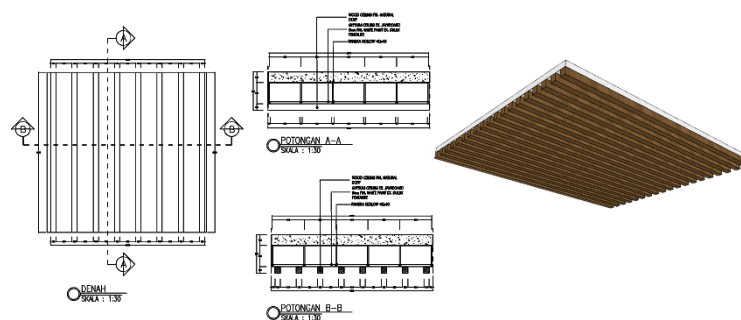
3. Dinding



Gambar 9 Dinding
(Sumber : Penulis, 2023)

Penerapan Tema dan Konsep pada elemen dinding menggunakan material batu alam candi hitam. Sebagai pendukung kesan natural Jepang.

4. Plafond



Gambar 10 Plafond
(Sumber : Penulis, 2023)

Penerapan Tema dan Konsep pada elemen plafond menggunakan material kayu bengkirai. Design plafond kayu di buat memanjang agar membuat ruangan terlihat luas.

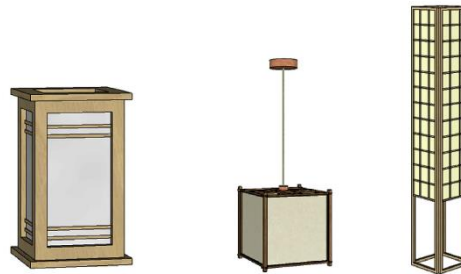
5. Furniture



*Gambar 11 Furniture
(Sumber : Furniture, 2023)*

Penerapan Tema dan Konsep pada furniture lebih dominan menggunakan material kayu dengan finishing natural. Penerapan warna coklat agar terkesan hangat dan nyaman. Untuk receptionist table adanya perpaduan material white marble dan kayu.

6. Aksesoris



*Gambar 12 Aksesoris
(Sumber : Penulis, 2023)*

Penerapan Tema dan Konsep pada aksesoris juga lebih dominan menggunakan material kayu dengan finishing natural. Pada lampu menggunakan shoji paper yang identik dengan desain kuno jepang. Penerapan warna coklat yang terkesan natural sebagai pendukung tema konsep perancangan.

7. Fasad



*Gambar 13 Fasad
(Sumber : Penulis, 2023)*

Pada fasad bangunan terdapat secondary skin dengan material kayu. Finishing yang digunakan yaitu natural dan juga terdapat Tori Gate yang memiliki kesan tradisional jepang. Pada bagian dinding juga menggunakan material batu alam candi hitam agar terlihat lebih natural.

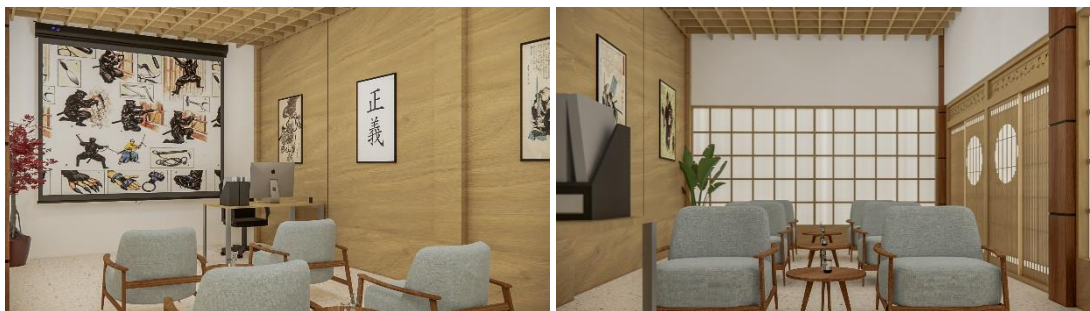
8. Arena Latihan



*Gambar 14 Arena latihan
(Sumber : Penulis, 2023)*

Pada arena latihan terdapat kapasitas sebesar 100 orang. Pada bagian dinding arena latihan terdapat wall panel dengan ukuran custom dan finishing cat nipot paint Lemon white. Material wall panel yang digunakan kayu solid dengan finishing Natural. Untuk material lantai menggunakan perpaduan antara lantai parquet dan granite cheppo. Matras yang digunakan berukuran 10m x 10m dengan jarak bahaya 1m. Bagian plafond menggunakan plafond kayu dengan bentuk memanjang agar ruangan terlihat lebih luas.

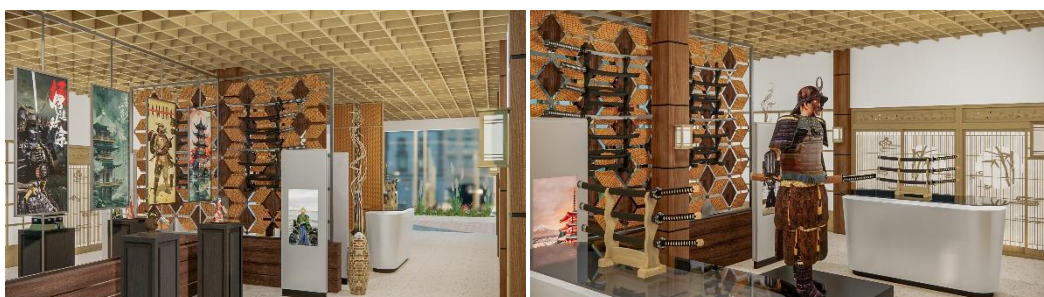
9. Ruang Edukasi



*Gambar 15 Ruang edukasi
(Sumber : Penulis, 2023)*

Ruang edukasi ini bertujuan untuk mengenal beladiri ninjutsu dan mengubah stigma negatif masyarakat terhadap ninja. Plafond menggunakan material kayu dengan bentuk kotak. Pada bagian lantai menggunakan material lantai granite cheppo. Untuk bagian kusen menggunakan shoji door dan shoji window yang indentik dengan desain Jepang. Di bagian shoji door terdapat ornamen kuno Jepang sebagai pendukung tema konsep.

10. Gallery



*Gambar 16 Gallery
(Sumber : Penulis, 2023)*

Pada Gallery menggunakan material lantai Granite cheppo dan bagian plafond menggunakan plafond kayu yang berbentuk kotak dengan finishing Natural. Terdapat beberapa aksesoris seperti Katana, Lukisan dan beberapa Miniatur Kuno Jepang.

11. Merchandise shop



Gambar 17 Merchandise Shop
(Sumber : Penulis, 2023)

Pada bagian Merchandise shop menggunakan material lantai Grenite cheppo dan bagian plafond menggunakan plafond kayu yang berbentuk gril kayu dengan finishing Natural. Terdapat beberapa aksesoris seperti Katana, Lukisan dan beberapa Miniatur Kuno Jepang. Bagian dinding menggunakan wall panel dengan desain kuno jepang dan finishing cat lemon white.

12. Ruang ganti



Gambar 18 Ruang ganti
(Sumber : Penulis, 2023)

Ruang ganti pria dan wanita terdapat loker dan 6 kubikal material lantai yang digunakan niro granite mystique grey. Bagian plafond menggunakan gypsum ex jayaboard. Loker dan kubikal menggunakan finishing HPL.

KESIMPULAN

Perancangan Interior Dojo Ninjutsu di Kota Denpasar diharapkan bisa menjadi fasilitas beladiri yang memadai dan sesuai dengan standar kebutuhan pengguna. Selain beladiri masyarakat atau pengguna juga dapat mempelajari Kesenian kuno Jepang. Tema yang diangkat yaitu Natural dan Konsep Aicient Of Japan yang akan menghadirkansuasana Jepang pada perancangan ini. Dan juga mengubah stigma negatif masyarakat terhadap ninja yang dimana ninja dianggap sebagai pembunuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Mardotillah, M. dan Zein, D.M, (2022). *Penjelasan umum mengenai seni beladiri dan perkembangan seni beladiri dari masa ke masa.*: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_bela_diri
- Putra, I Wayan Yogik Adnyana. [2019] Ardina susanti. [2019], keberlanjutan Minimalisme dalam arsitektur dan desain interior: <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/242/165>
- Soedarwanto, Hady (2011). *Metode glass box*: <https://adoc.pub/queue/metode-glass-box-hady-soedarwanto-st-mds-modul-ke-fakultas-f.html>
- Wikipedia, (2007). *Pengertian bela diri ninjutsu serta 18 ilmu berperang dalam bela diri ini.* <https://id.wikipedia.org/wiki/Ninjutsu>
- Yunanto, Reza. (2022). *Maraknya kasus pembegalan yang ada di kota Denpasar:* <https://bali.inews.id/berita/mahasiswa-dibegal-di-denpasar-kalung-emas-dan-uang-dirampas>