



PENERAPAN APLIKASI N-PRO TOURNAMENT KARATE PADA DOJO/KLUB KARATE KOTA JAYAPURA

Oleh

Junalia Muhammad¹, Nasruddin², Ansar CS³

Fakultas Ilmu Keolahragaan Uncen Universitas Cenderawasih

Email: 1junaliamuhammad05@gmail.com

Article History:

Received: 10-10-2023

Revised: 17-10-2023

Accepted: 20-11-2023

Keywords:

Penerapan Aplikasi, N-Pro
Tournament Karate

Abstract: Tujuan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan bagi perwakilan setiap dojoklub karate yang ada di Kota Jayapura tentang penggunaan aplikasi N Pro Tournament. Kegiatan ini dilaksanakan di Kota Jayapura. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa: Keberhasilan target jumlah peserta yang melebihi dari 30 orang, Ketercapain tujuan pengabdian, Kemampuan peserta dalam penguasaan materi dan praktek penggunaan aplikasi. Proses kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pemberian materi terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan praktek penggunaan aplikasi N Pro Tournament Karate. Kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta dapat memperoleh pengetahuan baru terkait dengan penggunaan aplikasi N Pro Tournament karate yang bisa diterapkan pada dojo/klub karate masing-masing.

PENDAHULUAN

Olahraga beladiri adalah olahraga yang menggunakan kontak fisik baik itu memukul, menendang, membanting. Olahraga ini sangat populer tidak saja di kalangan anak muda tapi juga orang tua, olahraga ini banyak digemari. Cabang olahraga tersebut pada dasarnya mempunyai agresivitas yang tinggi. Selain mengajarkan kuat fisik dan pandai bertarung, beladiri juga mengajarkan sikap mental. Sikap mental tersebut antara lain pengendalian diri, berani disiplin, dan cenderung memiliki sifat agresif yang tinggi. (Fahmi, 2014 Sikap, kebiasaan, dan kegemaran berolahraga memang sejak dahulu kala telah dimiliki oleh bangsa Indonesia, terutama olahraga yang bersifat kependekaran seperti beladiri. Beraneka ragam aliran bela diri tumbuh dengan amat suburnya dikalangan masyarakat Indonesia. Anggoro (2011) dalam bukunya yang berjudul Top 10 di Dunia olahraga mengatakan, olahraga beladiri pada awalnya dikembangkan sebagai alat pertahanan diri meliputi kekuatan mental dan fisik dan telah dilakukan oleh jutaan orang di dunia. Meskipun mayoritas olahraga beladiri berasal dari Asia, mereka sangat populer di seluruh dunia. Salah satu cabang olahraga beladiri yang populer dan memiliki peminat cukup tinggi adalah karate. Cabang olahraga ini berasal dari jepang, dan di Indonesia dikenal sejak tahun 1963 dan didemonstrasikan oleh mahasiswa- 2 mahasiswa Indonesia yang baru pulang dari jepang. Peminat cabang beladiri ini dari semua kalangan, baik dari usia muda sampai usia tua.



Bahkan ada beberapa sekolah yang menerapkan cabang olahraga karate pada ekstrakurikuler. (Fahmi, 2014).

Sektor olahraga yang dahulunya dikenal sebagai salah satu sektor yang semua bagiannya dikerjakan secara manual kini telah mulai mengadopsi teknologi tak terkecuali pada cabang olahraga karate. Dalam penggunaan aplikasi yang dapat menunjang dan mempermudah dalam penyelenggaraan serta mempercantik tampilan suatu event olahraga sehingga mempunyai nilai komersial yang membuat penyelenggara dan atlet mendapatkan pemasukan tambahan.

Dengan adanya event-event kejuaraan karate yang sering diselenggarakan di kota Jayapura, penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* sangat membantu bagi penyelenggara, dalam hal ini bagian pertandingan. Tampilan dalam aplikasi pada saat pertandingan dapat memudahkan bagi atlet, pelatih maupun penonton untuk melihat skoring poin yang dikumpulkan, waktu, dan jumlah pelanggaran yang dilakukan. Oleh karena itu penulis merasa perlu bagi setiap dojo-doj/ klub karate yang ada di kota jayapura untuk mengetahui dan menerapkan penggunaan aplikasi tersebut, baik saat latihan maupun dalam penyelenggaraan pertandingan.

Tujuan dan Manfaat Pengabdian

Adapun tujuan dan manfaat dari kegiatan pengabdian ini yaitu:

- a) Peserta mampu mengetahui Aplikasi *N-Pro Tournament Karate*,
- b) Peserta mampu menjalankan/mengoperasikan Aplikasi *N-Pro Tournament Karate* secara mandiri,
- c) Peserta dapat menerapkan Aplikasi *N-Pro Tournament Karate* pada dojo/klub masing-masing.

LANDASAN TEORI

State Of Art

Pengabdian masyarakat ini berfokus pada pemberian materi dan penerapan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* pada perwakilan dojo/klub karate yang ada di Kota Jayapura.

Studi Pendahuluan yang Telah Dilakukan

Seni beladiri adalah perpaduan unsur seni, teknik membeladiri, olahraga, serta olah batin (spiritual) yang didalamnya terdapat muatan seni budaya masyarakat dimana seni beladiri itu lahir dan berkembang. Perkembangan seni beladiri, terus berlanjut seiring dengan perkembangan seni budaya di masyarakat, seni beladiri mempunyai peranan dalam memberikan kontribusi perkembangan seni budaya masyarakat disuatu daerah (Ben Haryo 2005:5). Menurut Bambang Utomo (2002:8) menyusun jurus beladiri tak ubahnya merangkai gerak tari. Bagaimanapun, penyusunan olah gerak beladiri menggunakan potensi rasa, cipta dan karsa. Setiap manusia mempunyai potensi, inisiatif, cipta, rasa, dan karsa. Masing-masing orang mempunyai interpretasi dan pendapat sendiri-sendiri tentang bagaimana cara menghadapi serangan dan mengembangkan sistematika beladiri.

Karate dalam huruf Jepang terdiri dari dua suku kata yaitu "kara" yang berarti kosong dan "te" berarti tangan. Karate adalah suatu ilmu pengetahuan tentang beladiri dengan tangan kosong atau tanpa senjata, atau Karate adalah teknik bertarung dengan tangan kosong, tanpa senjata, namun demikian karate jangan dipandang hanya suatu keterampilan teknik pertarungan semata, karena pada hakekatnya karate memiliki makna jauh melebihi sekedar teknik membeladiri. Karate adalah suatu cara menjalankan kehidupan yang



tujuannya adalah memberikan kemungkinan bagi seseorang agar mampu menyadari daya potensi dirinya, baik fisik maupun yang berhubungan dengan segi mental spiritual. Kalau karate mengabaikan sisi spiritual, maka sisi fisik menjadi kurang bermakna (J.B.Sujoto, 2006:17).

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus (Kadir, 2003). Menurut Kadir (2008:3) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau hardware komputer yang digunakan oleh manusia dalam menjalankan program aplikasi, dengan demikian bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap dojo/klub karate yang ada di Kota Jayapura, belum ada yang menerapkan atau menggunakan aplikasi tersebut, sehingga penulis berinisiatif melakukan pengabdian dengan cara memberikan pelatihan atau pembinaan dalam penerapan aplikasi *N-Pro Tournament Karate*. Dengan demikian diharapkan kegiatan ini dapat memberi manfaat yang signifikan kepada setiap dojo/klub karate.

Road Map Pengabdian

2023	2024	2025
Penerapan Aplikasi <i>N-Pro Tournament Karate</i> Pada Dojo/klub Karate Kota Jayapura	Pemanfaatan Aplikasi <i>N-Pro Tournament Karate</i> Pada Kejuaraan Karate di Kota Jayapura	Manajemen Pertandingan pada Kejuaraan Karate Berbasis Digital Teknologi

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian tersebut adalah metode presentasi atau ceramah dan praktek. Adapun alur metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Fasilitator mempersentasikan materi tentang pemasangan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* pada laptop;
2. Fasilitator mempersentasikan materi penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* bagian kata;
3. Fasilitator mempersentasikan materi tentang penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* bagian komite;
4. Praktek penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* untuk bagian kata;
5. Praktek penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* untuk bagian Komite

RANCANGAN EVALUASI



Kegiatan pengabdian tersebut dilakukan dengan bentuk metode presentasi atau ceramah di ruangan, fasilitator memberikan penjelasan terkait penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate*. Selanjutnya fasilitator memberikan pelaksanaan demonstrasi atau praktek penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* untuk nomor kata maupun nomor komite.



Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan pengabdian tersebut terdapat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan	Waktu (Bulan)						
	Maret-April	Mei	Juni	Juli	Agts	sep	Okt
Pengurusan Perizinan dan perengkapan pengabdian	?	?					
Melakukan kegiatan pengabdian			?	?	?		
Membuat dan menyusun laporan kegiatan					?	?	
Membuat artikel naskah publikasi						?	
Pengumpulan laporan akhir kegiatan dan naskah publikasi telah tersubmit							?



HASIL

Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan pada perwakilan dojo/klub karate yang berjumlah 37 Orang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tatap muka dan praktek penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* dengan baik dan berjalan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan dengan latihan/praktek penggunaan/ penerapan aplikasi tersebut.



Gambar 1. Pemberian Materi

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, Hasil kegiatan pengabdian secara garis besar mencakup beberapa hal sebagai berikut :

1. Keberhasilan target jumlah peserta
2. Ketercapaian tujuan pengabdian
3. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi dan praktek penggunaan aplikasi

Target peserta pelatihan sebelumnya adalah paling tidak 30 peserta dari semua perwakilan dojo/klub karate di kota Jayapura. Namun dalam pelaksanaan kegiatan ini, jumlah yang hadir adalah 37 peserta, sesuai dengan jumlah orang yang telah tanda tangan pada daftar hadir. Hal tersebut dikarenakan adanya peserta dari luar Kota Jayapura, yaitu peserta dari dojo/klub karate Kab. Jayapura dan Kab. Keerom.

Ketercapaian tujuan penerapan aplikasi *N-Pro Tournament Karate* Pada Dojo/klub Karate Kota Jayapura sudah baik, peserta secara umum dapat mengetahui dan mampu



menjalankan aplikasi *N-Pro Tournament Karate*. Dari 37 orang jumlah peserta yang ikut dalam kegiatan ini, ada 3 orang peserta yang masih kaku dalam menjalankan aplikasi ini, alasannya karena tidak terbiasa menggunakan laptop/komputer. Akan tetapi, peserta tersebut tidak menyurut semangatnya untuk tetap belajar menggunakan aplikasi ini dan akan dipraktekkan pada dojo/klub karate asalnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari kegiatan pengabdian ini, bahwa pelatihan yang dilakukan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bagi para pelatih atau perwakilan dari setiap dojo/klub karate yang ada di Kota Jayapura. Adapun hasil yang dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

1. Keberhasilan target jumlah peserta
2. Ketercapain tujuan pengabdian
3. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi dan praktek penggunaan aplikasi *N-Pro Tournament Karate*

Program ini akan berjalan semakin baik apabila dapat dilaksanakan secara berkelanjutan, guna pendampingan secara berkelanjutan terhadap pembinaan yang dilakukan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Abdul Kadir. (2003). Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset. Adara
- [2] Abdul Kadir. 2008. Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL, C.V. Andi Offset. Yogyakarta
- [3] Dwi Anggoro. 2011. TOP 10 Dunia Olahraga. Jakarta : Be Champion (Penebar Swadaya Grup).
- [4] Haryo. Ben. 2005. Seniman Beladiri. Jakarta: Fukaseba.
- [5] Sujoto, J. B. (2006). Teknik Oyama Karate. Jakarta : PT Gramedia.
- [6] Utomo, Bambang Ali. 2002. Aikido Seni Beladiri dan Filosofi. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.