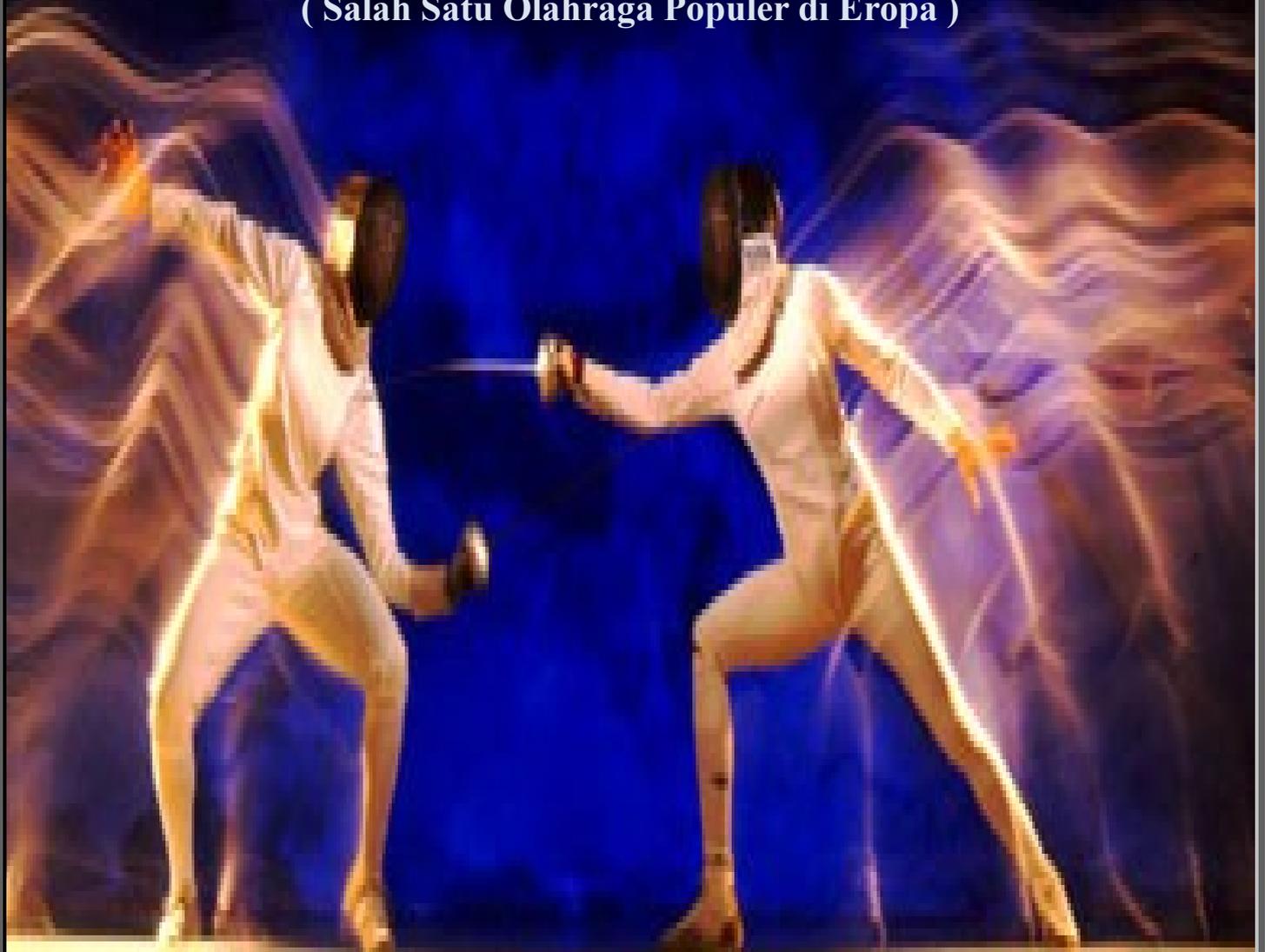


MENGENAL CABANG OLAHRAGA Klasik; ANGGAR

(Salah Satu Olahraga Populer di Eropa)



Faidillah Kurniawan

Photograph by Brad Trent, ©1996

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kami panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Dengan ridlo-Nya pulalah akhirnya penulisan buku mengenal olahraga anggar ini dapat terselesaikan.

Pada dasarnya buku ini kami susun sebagai wacana bagi masyarakat luas untuk mengenal lebih lanjut tentang salah satu cabang olahraga yang tergolong langka ini. Secara faktual di lapangan, olahraga anggar ini semakin hari peminat semakin banyak dan mulai berkembang dengan telah aktifnya beberapa lapisan masyarakat umum yang pada akhirnya mendalami cabang olahraga ini dengan menjadi atlet.

Berdasar itu pulalah penulis berinisiatif mencoba untuk menulis buku ini agar dapat digunakan sebagaimana mestinya bagi yang membutuhkan seiring dengan mulai berkembangnya cabang ini dengan mulai bertambahnya atlet anggar di DIY khususnya dan Indonesia umumnya.

Penulis juga menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan – kekurangan dalam penulisan buku ini, maka dari itulah tim penyusun mengharapkan koreksinya apabila terdapat kesalahan – kesalahan demi menuju kesempurnaannya. Atas perhatian dan saran – saran yang membangun dari pembaca dan pengguna buku ini penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Penyusun,

Faidillah Kurniawan, M.Or

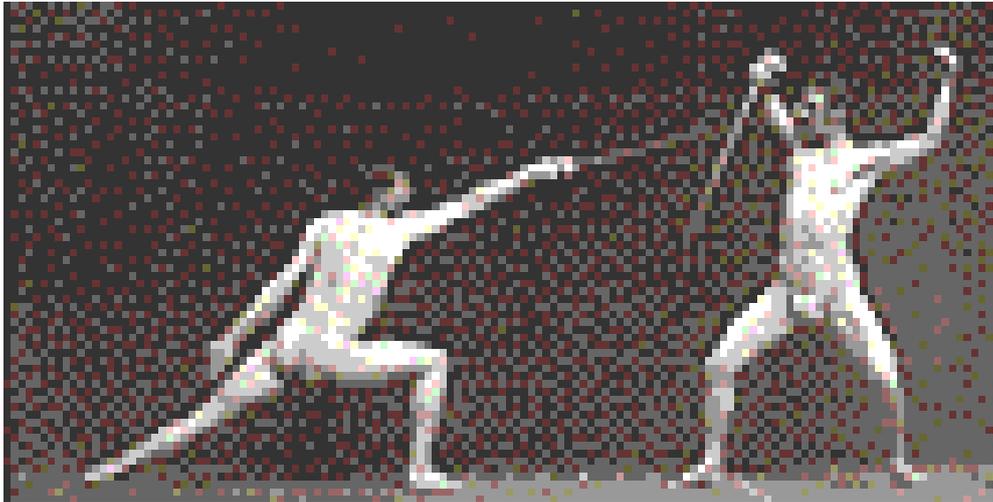
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
SAMBUTAN DEKAN FIK UNY.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
LATAR BELAKANG OLAHRAGA ANGGAR.....	1
Sejarah Anggar Sebagai Salah satu Cabang Olahraga Resmi yang Dipertandingkan.....	2
Sejarah Perkembangan Anggar di Dunia.....	7
Sejarah Perkembangna Anggar di Indonesia.....	11
Sekelumit Sejarah Anggar di Dunia Militer (Angkatan Laut).....	13
BADAN ORGANISASI OLAHRAGA ANGGAR.....	16
IKASI (Ikatan Anggar Seluruh Indonesia).....	16
Lambang IKASI dan Makna di Dalamnya.....	16
Pengurus IKASI (Masa Bakti 2008 – 2010).....	17
FIE (<i>Federation Internationale d’Escrime</i>).....	22
Lambang Organisasi FIE (Federation Internationale D’Escrime).....	23
Pengurus FIE (Federation Internationale D’Escrime).....	23
PERLENGKAPAN ANGGAR.....	26
Pakaian (Seragam) Anggar.....	26
Baju Anggar.....	26
Celana Anggar.....	27
Kaos Kaki Anggar.....	28
Sepatu Anggar.....	28
<i>Body Vest</i> (Pelindung dada).....	29
<i>Metallic Jacket</i>	29
Pedang (senjata).....	30
Senjata Floret (FOIL).....	31
Senjata Degen (EPEE).....	32
Senjata Sabel (Sabre).....	33
PERLENGKAPAN PERTANDINGAN ANGGAR.....	35
Landasan Anggar (Loper).....	35
<i>Rolling dan Recording</i>	37
<i>Wire/connector cable</i>	39
Sarung Tangan (<i>Glove</i>).....	41
<i>Mask</i> (Topeng).....	41
STRETCHING KHUSUS CABANG ANGGAR.....	43
TEKNIK DASAR PERMAINAN ANGGAR.....	46
<i>The Solute</i> (hormat).....	46
<i>The Guard / On Guard</i> (Posisi Kuda-kuda).....	48
Langkah (Step maju/mundur).....	35

<i>The Lunge</i> (Serang).....	53
<i>Footwork</i> (Kombinasi langkah).....	54
<i>Parry</i> (tangkisan).....	55
<i>The Disengagement</i>	56
PERATURAN DASAR PERTANDINGAN ANGGAR.....	58
ISTILAH – ISTILAH UMUM DALAM ANGGAR.....	69
KEPUSTAKAAN.....	83

LATAR BELAKANG OLAHRAGA ANGGAR

Pada zaman purbakala sebelum ada senjata modern, setiap bangsa sudah beranggar untuk membela diri dengan menangkis ataupun menyerang. Yang dipergunakan adalah barang apapun juga, baik dari kayu maupun dari besi untuk menangkis bila mendapat serangan.



Gbr. Ilustrasi permainan anggar by; Henry Peter, Lord Brougham (1778-1868)

Dalam Makam Seragon telah ditemukan sebilah pedang pendek terbuat dari tembaga yang menurut dugaan sudah berumur \pm 5000 tahun dan merupakan senjata anggar yang pertama. Seragon adalah raja pertama dari Kerajaan Purba di sekitar sungai Euphrat Mesopotamia. Menurut pahatan lama \pm 3000 tahun yang lalu bangsa Mesir, Yunani, dan Tionghoa Kuno sudah mahir dalam permainan anggar dengan cara lama.

Sebelum adanya bentuk anggar seperti sekarang ini, pedang telah digunakan pada masa Persi, Yunani, Romawi, dan Babilonia. Relief yang terdapat di candi Luxor di Mesir menggambarkan tentang adegan pertandingan anggar sekitar abad 119 sebelum Masehi dengan menggunakan pedang sebagai alat.



Gbr. Salah satu bentuk pedang kuno

Sejarah Anggar Sebagai Salah Satu Cabang Olahraga Resmi yang Dipertandingkan

Kemunculan anggar bersamaan dengan kemunduran masa ksatria feodal dan juga kemunculan orang-orang borjuis. Sangatlah penting untuk mengingat bahwa anggar benar-benar bukan merupakan sebuah seni militer. Pertandingan awal olahraga ini dapat ditemukan pada relief yang dipahat di kuil madinet-habu di luxor, mesir. Senjata yang diperlihatkan pada relief yang dipahat tumpul, dan para pemain anggar mengenakan masker. Ukiran tersebut juga memperlihatkan penonton, pendukung pemain dan seorang pencatat nilai.

Pada abad pertengahan, pedang berkembang menjadi berat dan menjadi senjata berbentuk aneh untuk menghadapi penggunaan baju zirah dan gada lawan, bukan lagi senjata yang digunakan untuk ditusukkan bagian ujungnya. Penemuan bubuk mesiu telah mengangkat tingkat peperangan. Perang bukan lagi dilakukan oleh pasukan berbaju zirah, namun juga menciptakan berbagai bentuk pelindung terhadap lawan, pedang menjadi senjata utama, dan keterampilan penggunaan pedang menjadi sangatlah penting. Pedang kemudian dibuat menjadi lebih ringan sehingga penguasanya bisa menggunakannya secara lebih cepat.

Kelompok ahli pemain anggar berkembang diseluruh eropa, dimana pertarungan menggunakan pedang dipelajari dan diajarkan. Gerakan ini tidak selalu

murni pertarungan anggar sebagaimana dikenal sebagai olahraga sekarang ini namun juga melibatkan unsur bergulat dengan lawan. Rahasia pertandingan dikembangkan disekolah-sekolah yang berbeda dan berkembang pesat satu sama lain melalui pertarungan yang sesungguhnya. Setelah ratusan tahun dan bernagai pemutaran ulang video, tinggal sangat sedikit saja, itupun bila masih ada,rahasia pertandingan yang masih ada. Hal yang penting adalah pemanfaatan waktu, jarak dan teknik dan bukan lagi gerakan mengejutkan yang baru yang dapat membawa kemenangan dalam peraturan saat ini.

Bagi kalangan tertentu pula pada abad pertengahan ini alat anggar (*epee/degen*) dipakai sebagai senjata untuk mengadu kekuatan antara kaum bangsawan dalam perang tanding/pertandingan antara dua teman (*duel*). Jika seseorang merasa terhina, maka terjadilah suatu duel dengan mempergunakan senjata anggar yang disebut *epee*. Ini dipakai sebagai senjata menusuk, sehingga dalam pertandingan tersebut tidak dapat dihindarkan kematian. Seseorang duelis tetap hidup karena dalam pertarungan tersebut ia menang, dan yang mati adalah yang kalah. Duel ini menjadi mode di dunia Barat antara para Bangsawan pada waktu itu. Kemudian permainan makin berkembang, bilamana terjadi suatu duel, kemudian seseorang terkena (luka) maka pertarungan dihentikan dan ia dinyatakan kalah.



Gbr. Women fencing in the 1800's

Seiring dengan perkembangannya dalam permainan pedang, permainan pedang juga sudah menggunakan pelindung muka dan juga pelindung pada ujung pedang agar tidak mencelakakan orang. Di samping itu, ada seseorang yang bertugas mencatat hasil pertandingan yang telah digambarkan dengan indahnyanya dalam relief tersebut. Anggar itu bermula dari pedang yang berat dengan pakaian perang, berubah menjadi senjata yang ringan dan langsing, termasuk pakaiannya, sehingga mudah cara menggunakannya. Dalam pertandingan anggar juga dipergunakan pedang sebagai ciri khasnya, pedang sebagai alat untuk bertanding.

Pedang adalah salah satu senjata tertua yang digunakan oleh tentara pada zaman dahulu untuk berperang. Bentuknya berbeda-beda dari abad ke abad. Kebanyakan merupakan benda yang cukup berat dengan daun pedang yang lebar sehingga memerlukan tenaga yang cukup kuat untuk memarang pihak lawannya, baik dalam posisi berdiri maupun berkuda. Sejak digunakan untuk membela diri, pedang dibuat makin besar dan makin berat sehingga diperlukan kedua tangan untuk menggunakannya.

Anggar adalah sebuah ilmu pengetahuan, juga di dalamnya terdapat satu tubuh pengetahuan yang teratur yang mendemostrasikan jalannya hukum-hukum umum (seni gerak dalam anggar). Sebagai sebuah rekreasi yang sangat panjang anggar menyediakan pemraktisinyanya ketenangan, keterikatan, kesenangan, dan penyegaran tubuh, pikiran, dan jiwa. Pada level yang paling sederhana adalah keuntungan-keuntungan fisik dari pelatihan: meningkatkan keseimbangan dan koordinasi, dan beberapa dampak yang lebih luas, kekuatan, fleksibilitas dan ketahanan otot. Tapi anggar juga menghasilkan tubuh yang sehat dan sebagai tambahannya adalah jiwa yang kuat, meningkatkan konsentrasi, sensitifitas, respon, keputusan dan seluruh

ketajaman dan fleksibilitas mental. Seperti yang benar-benar tersedia seperti kualitas-kualitas tersebut, masih ada banyak lagi, bahkan lebih dalam lagi, dan mungkin lebih banyak tingkatan yang tak terbatas.

Contoh, merupakan sebuah tradisi yang telah lama ada dalam anggar bahwa orang yang “menerima satu sentuhan dari” (secara teori dilukai oleh) musuhnya, harus mengakuinya. Mungkin anda familiar dengan istilah, “*Touché!*” yang berarti “saya telah disentuh!” seorang pemain anggar tak pernah menyangkal sebuah sentuhan yang telah dia terima dari lawannya—atau bahkan menanyakan tentang seseorang yang belum sangat diketahui. Tapi jika sang musuh mengizinkan satu sentuhan yang anda yakin tidak valid, anda harus menyangkalnya dengan berkata “*Pas de touche,*” yang berarti “Bukan satu sentuhan.”



Photo by V. Remy. Riedel (Ger) - Lambert (FRA). Challenge Brut de Faberge, Paris 1993

Anggar adalah sebuah ketangkasan olah raga bertarung yang pertama kali telah diakui dalam Olympic Games di Athena (1896). Sangatlah praktis dilakukan dalam ruangan, dengan 3 macam senjata yang berbeda: the foil, the sabre, dan the épée, setiap pemain biasanya mempunyai perbedaan penguasaan 3 jenis senjata tersebut. Pertandingan internasional anggar biasanya memakan waktu antara 9 dan 11

jam. Dalam pelaksanaannya hanya 18 persen dari waktu yang ditentukan, dengan mempunyai efektif pertarungan yang memakan waktu antara 17 dan 18 menit. Anggar sangatlah memerlukan fisik yang sangat kuat, menyertakan aerobic and anaerobic alactic dan lactic metabolisme, dan juga berpengaruh terhadap usia, jenis kelamin, tingkat pelatihan dan menyempatkan mengetahui tatik-taktik lawan.

Selebihnya, anggar juga memerlukan hubungan yang erat terhadap perceptual dan satu-satu dari psychologicalnya, dan semua telah ditetapkan suksesnya perubahan-perubahan waktu dasar pertandingan dalam perilakunya dari sang lawan. Alasan ini sangatlah sulit untuk mengidentifikasi hubungan yang signifikan antara banyaknya karakter phsycologinya dan pertunjukan, dan pertunjukan lebih suka tertular oleh persepsi dan neuro-karakter fisiknya. Peanggar memerlukan antisipasi terhadap sang lawan dan untuk topeng mereka bermaksud baik (untuk melindungi) dalam pukulan yang dibuat-buat dan pukulan yang nyata, dimana harus didukung oleh kondisi psycho dan physical yang cukup memadai untuk mencegah terjadinya hal yang buruk dan tidak kelelahan.



Gbr. Pertandingan anggar modern, photo by; P, jogos : 2007

Olah raga anggar sangatlah tidak berbahaya: bagaimanapun, ada batasan antara luka fatal dan luka ringan dari sakitnya mata pisau senjata anggar. Saran pencegahan kesalahan terjadinya luka dalam 3 area ini: (i) aksi tersebut dapat menjaga peserta, (ii) menambah fasilitas dan perlengkapan, dan (iii) biaya pendaftaran peserta anggar. Boleh dikatakan dalam setiap olahraga, pencegahan kecelakaan-kecelakaan bertanggung jawab atas amannya olahraga.

Sejarah Perkembangan Anggar di Dunia

Dengan berdirinya perkumpulan anggar di *Frankfurt* pada abad ke-14 maka Bangsa Jerman adalah Bangsa yang pertama kali menjadikan anggar sebagai olahraga. Tuntutan Bangsa Italia bahwa Italia adalah yang pertama menciptakan anggar pada abad ke-15 menjadi batal, mengingat Bangsa Jerman seabad lebih dahulu telah mempergunakan pedang panjang (90 cm), tanpa memakai pelindung tangan. Inilah gambaran kenapa Itali mengklaim bahwa anggar salah satu olahraga yang berasal dari sana, yaitu Sekolah Itali yang pertama kali mengembangkan penggunaan ujung senjata secara efektif dan memperkenalkan *rapier* (pedang tipis, ringan dan tajam). Dengan perkembangan gerakan kaki yang lebih halus, termasuk *lunge* (serangan mendadak dan cepat), bergulat dan kontak badan lawan mulai berkurang. Karena *rapier* adalah senjata yang agak panjang, yang kurang efektif digunakan dalam pertempuran jarak dekat, tangan kiri menggunakan *dagger* (belati), yang memberikan pertahanan secara baik sementara *rapier* digunakan untuk mengenai sasaran.

Kapten Cordoba adalah orang yang pertama menggunakan pelindung tangan, Ia adalah Bangsaawan Spanyol. Pedang tersebut hingga sekarang masih tersimpan di museum di Madrid. Bangsa Italia merubah cara-cara menggunakan anggar dengan

mempergunakan pedang kecil dan membuatnya sebagai alat olahraga yang menanamkan kegesitan reaksi dan juga penajaman pandangan mata.

Pada Abad ke-15 adalah awal munculnya sekolah dan perkumpulan anggar di Eropa yang telah menelorkan jago – jago seperti Marxbruder dari Frankfurt. Perkembangan olahraga anggar selanjutnya sangat pesat, sehingga pada abad ke-16 tersebar di seluruh Eropa dan diresmikan sebagai permainan anggar Ranier. Dengan menekankan pada keterampilan, para pendekar anggar telah memadukan dengan gerak tipu olahraga gulat, sehingga tercipta gerakan serangan ke depan (*lunge*) yang merupakan anggar sebagai seni bela diri.

Sesuai dengan kemajuan zaman, maka diperlukan dasar dan peraturan pertandingan olahraga anggar. Seorang Bangsawan Perancis yang bernama Hendry Saint-Didier sekitar tahun 1570 menciptakan nama istilah-istilah pada gerakan – gerakan anggar, dalam bahasa Perancis. Dalam pertandingan Internasional istilah – istilahnya banyak dipergunakan, sedang sebelumnya banyak Negara menggunakan istilahnya masing – masing. Perubahan besar – besaran pada pedang terjadi sesuai dengan pandangan mengenai berbagai bentuk senjata yang dianggap terbaik, yang diketengahkan oleh Count Koeningsmarken dari Polandia sekitar Tahun 1680. Dari hasil gagasannya maka terbentuklah beberapa jenis senjata : Floret, Degen, dan Sabel. Penggunaan macam – macam pedang dan keterampilan bermain anggar dalam pertandingan satu lawan satu (*duel*) banyak terjadi di negara – negara Eropa maupun Amerika Serikat, dimana pada waktu itu terjadi perang Revolusi. Tetapi bagi generasi setelah itu, hal tersebut tidak terjadi lagi, karena permainan anggar secara khusus hanya dipertandingkan oleh para olahragawan anggar sebagai olahraga.

Pada abad ke 17, perancis mengembangkan pedang yang lebih pendek, yang digunakan setiap laki-laki, yang siap mempertahankan kehormatannya sendiri maupun

perempuannya setiap kali ada tantangan bahkan yang terkecil sekalipun. Setiap laki-laki terhormat belajar anggar. Anggar menjadi penanda sejati seseorang adalah laki-laki terhormat.

Pedang pendek menggantikan *rapiers* dan demikian juga membuat belati kurang berperan karena pedang pendek ini dapat dikontrol lebih mudah untuk keperluan menyerang maupun mempertahankan diri. Meskipun demikian, pertarungan anggar dalam jarak dekat dengan gerakan yang gesit lebih banyak melukai mata dan amat jarang ada ahli anggar yang meninggal dengan kedua matanya masih utuh. Maka dibuat peraturan untuk mengurangi luka akibat pertarungan anggar.

Peraturan pertama mengharuskan para pemain anggar hanya boleh mengenai dada kanan. Peraturan tersebut menghargai pemain anggar yang pertama kali menyerang dan memenangkan pertarungan dan tidak mendapatkan perlawanan berarti. Meskipun orang mesir telah menggunakan topeng sejak 4000 tahun lalu, masker belum umum digunakan hingga abad ke 18.

Penemuan masker oleh La Boessiere memungkinkan gerakan yang lebih kompleks dapat dilakukan tanpa bahaya besar terluka “percakapan” antar kedua pedang menjadi norma dari olahraga ini. Bisa saja anggar hanya menjadi benturan antar bilah tajam pedang, namun berbagai peraturan dan kesepakatan terus berkembang hingga hari ini sehingga membuat olahraga ini semakin cepat dan menarik baik bagi pemain anggar dan penonton.

Pada tahun 1896 olahraga anggar menjadi salah satu olahraga asli yang dipertandingkan dalam olimpiade dan terus dipertandingkan hingga kini. Anggar juga mendapatkan tempat di olimpiade sebagian dari lomba pentathlon modern, yang menggabungkan anggar dengan olahraga bersepeda, menembak lari dan berenang. Pada akhir abad ke 19 dan awal abad ke 20, penjurian dilakukan oleh lima orang juri dimana

ketuanya menjelaskan tindakan dan kelima juri tersebut melakukan *voting* (pemungutan suara untuk menentukan keputusan) apakah suatu serangan mengenai sasaran dan dianggap sah mengenai sasaran. Seragam yang digunakan haruslah seluruhnya berwarna putih untuk membantu para juri menentukan apakah serangan mengenai sasaran. Dalam *epee* ujung senjata dilumuri cat merah untuk membantu para juri apakah serangan mengenai sasaran, mengigit sasaran dalam *epee* adalah seluruh badan. *Epee* dan kemudian *foil* dan akhirnya *saber* kini dinilai secara elektronis. Seragam sekali lagi mulai menggunakan warna dan lambing para *musketeers* (pengawal kerajaan) perancis, meskipun ada lebih banyak pelindung keselamatan yang lebih modern, termasuk penggunaan bahan *Kevlar* untuk mencegah masuknya tusukan pedang yang patah masuk kedalam seragam pemain anggar.

Permainan anggar pada saat itu merupakan bagian yang paling penting dari pendidikan setiap orang yang terhormat sebelum masuk Olimpiade seperti yang kita lihat sekarang. Peraturan pertandingan anggar termasuk memberikan hormat sebelum bertanding dan bersalaman pada saat selesai bertanding menunjukkan bahwa olahraga ini berasal dari kaum bangsawan.

Anggar kini menjadi olahraga yang dinamis dan memerlukan waktu bertahun-tahun pelatihan. Diperlukan mata yang jeli, pikiran terbuka dan badan yang sehat dalam olahraga ini. Anggar kini juga menjadi olahraga bagi tua dan muda. Anak-anak berusia 6 tahun mulai belajar anggar diberbagai kelompok di seluruh negeri dan status olimpiade dapat diperoleh pada usia antara 16 atau 56. yang diperlukan kini adalah berlatih dan kemauan untuk melakukan olahraga anggar.



Gbr. Coach Gregory Heyworth (right) gives a Sabre lesson to Kevin Bartley

Sejarah Perkembangan Anggar Di Indonesia

Di Indonesia anggar telah lama dikenal sebagai alat membela diri dengan menggunakan pedang, keris dan tombak yang telah lazim dilakukan sejak zaman kemegahan Kerajaan Majapahit. Pada zaman penjajahan Pemerintahan Belanda, pelajaran bela diri dengan senjata tajam dilarang keras, dengan sanksi hukuman berat. Pemerintahan yang melaksanakan pendidikan pelajaran beranggar di Indonesia sebelum Perang Dunia II adalah jajaran Militer Kerajaan Belanda, dan merekalah pula yang telah membawa dan memperkenalkan anggar di Indonesia. Perkembangannya masih khusus di kalangan Militer dan kemudian mendapatkan perhatian dari masyarakat umum.

Semasa penjajahan Pemerintahan Belanda, bagi tiap militer Belanda anggar menjadi kewajiban untuk dipelajari. Untuk menjadi seseorang yang ahli dalam beranggar, anggota militer tersebut harus memasuki Sekolah Olahraga Militer di Bandung, yang memakan waktu pendidikan selama satu tahun pelajaran yang dilatih oleh tenaga pelatih anggar dari Belanda. Pada zaman itu Pemerintah Hindia Belanda telah membuka sekolah – sekolah anggar untuk menjadi guru – guru anggar. Di

Bandung untuk senjata floret, degen dan sable dengan lama pendidikan 3 tahun. Di Magelang sekolah anggar untuk jenis senjata sable pendidikan selama 1 tahun.

Adapun tokoh – tokoh militer bangsa Indonesia yang punya keahlian bermain anggar pada waktu itu antara lain Dr. Singgih Suparman, Maryono, Setu, Warsim, Paiman, Solekan dan Atmo Suwirdjo. Di antara mereka ada yang memberi pelajaran khusus beladiri anggar pada Akademi Militer di Indonesia sejak sebelum aksi militer II. Dari hasil pendidikan anggar inilah dimulainya perkembangan olahraga anggar di seluruh Indonesia.

Banyak juga guru – guru anggar yang terkenal lainnya seperti : Suratman Agam dan J. Sengkel dari Sulawesi Selatan, A. Mangangantung dari Sumatera Utara, Suparman dan Paimin Salikan dari Jawa Barat, Ch. Kuron dari Sulawesi Utara dan Warsimin dari Jawa Timur. Pada zaman kemerdekaan pada tahun 1948 di Solo bertepatan dengan PON I di samping pertandingan, anggar ditampilkan baru bersifat demonstrasi/eksebisi. Eksebisi tersebut diantara lain di dukung oleh pemain yang merupakan guru – guru anggar terkenal antara lain : Soeratman Agam, Soeratman dan J. Sengkel dan dibantu oleh tokoh - tokoh anggar lainnya seperti : Dr. Singgih, sebagai ketua umum dan Roosman Roekmantoro sebagai Sekretaris Umum organisasi olahraga anggar pertama kali yang disebut dengan IPADI (Ikatan Pendekar Anggar Indonesia).

Pada PON II di Jakarta pada tahun 1951, kejuaraan anggar masih didemonstrasikkan oleh para guru – guru anggar, namun pada PON II ini mulai terlihat wajah – wajah sipil (non militer) yang menduduki peringkat atas. Kejuaraan anggar Nasional I dilaksanakan bertepatan dengan PON II/1951 di Jakarta. Bersamaan itu dilangsungkanlah kongres dan menetapkan R. A. Kosasi sebagai Ketua Umum dan Ong Siek Lok sebagai Sekretaris Umum. Nama organisasi anggar yang semula IPADI menjadi IKASI (Ikatan Anggar Seluruh Indonesia) dan pengurus besarnya

berkedudukan di Bandung.

Pada PON III tahun 1953 di Medan, pemain secara berangsur beralih ke pemain muda usia dari perkumpulan – perkumpulan setempat yang mewakili daerahnya ke PON III di Medan. Pada tahun 1967 kedudukan Pengurus Besar IKASI berpindah dari Bandung ke Jakarta dengan Yushar Yahya sebagai Ketua Umum dan Selatin sebagai Sekjen. Pada tahun 1985 terjadi pergantian pengurus besar, dimana yang menjadi Ketua Umum adalah H. M. Widarsadipradja dan Anhar Tanuamidjaja sebagai ketua harian, serta R. S. Poerawinata sebagai Sekjen. Akhirnya ditetapkan pada tahun 1985 bahwa setiap tahun akan diadakan Kejuaraan Nasional, kecuali apabila pada tahun itu ada PON.

Sekelumit Sejarah Anggar di Dunia Militer (Angkatan Laut)

Pada abad ke-18, anggar merupakan bentuk bela diri bersenjata yang berkembang luas, terutama di benua eropa. Siapa tak tahu cerita “*artayan, the three musketeers*” tiga sekawan pendekar anggar. Menurut tradisi anggar dianggap sebagai cabor bangsawan yang menjadi olahraga wajib elite militer, karena dahulu hanya bangsawan yang boleh menjadi perwira militer. Kini ilmu beladiri itu tetap dilestarikan dan menjadi jenis olahraga yang mengasikan. Dikala itu persengketaan antara pria diselesaikan dengan duel anggar. Tempat duel ditetapkan, wasit memimpin duel dengan didampingi 2 *secundant* (pembantu) masing-masing petarung. 2 petarung itu mempertaruhkan nyawa demi menjunjung tinggi kehormatan. Bilah darah salah satu petarung megucur, duel dihentikan dan masalah sudah dianggap sudah diselesaikan secara terhormat. Di eropa masih tetap banyak terdapat padepokan anggar yang dipimpin pendekar atau pelatih terkenal, boleh dikatakan bahwa bermain anggar menjadi suatu heritage (warisan) yang akan terus bersemi.

Aturan main anggar mengajarkan pemain anggar etiket bertanding, disamping kemahiran memainkan perangkat anggar, dengan tekanan pada saling menghormati lawan sepanjang pertandingan berjalan dan patuh kepada, keputusan wasit. Kalah atau menang silih berganti, pemenang tidak boleh sombong dan yang kalah tidak berkecil hati dalam anggar pengajuan protes tabu. Setiap pertandingan diawali hormat senjata sambil mengepit pelindung kepala (masker). Penghormatan serupa diberikan pada akhir pertandingan disusul dengan jabatan tangan. Kurang dari itu berarti sikap arogan yang samsekali bertentangan dengan sifat ksatria olahraga anggar. Menang atau kalah tetap menghormati lawan, sikap ksatria perwira militer melalui aturan main olahragapun ditanamkan kepatuhan secara terhormat dan sportif terhadap pemimpin pertandingan tanpa pernah mempertanyakan keputusannya.

Oleh karena itu, anggar dinamakan juga *the sport of military gentlemen* (olahraga pria militer yang sopan). Jadi olahraga anggar juga dipakai dalam proses pembentukan watak perwira angkatan laut (AL). Di KIM olahraga anggar merupakan olahraga wajib yang ada dalam kurikulum pengembangan fisik selain senam dan berenang. Selain itu anggar dimainkan diluar pelajaran sebagai kegiatan jinius (perkumpulan didalam lingkungan KIM), mungkin karena olahraga ini terutama mengandalkan kecepatan, anggar sangat digemari para adelborst Indonesia di KIM dan para kadet Indonesia di KMA dan banyak yang tergolong sebagai pemain anggar papan atas.

proses penyerangan berawal dari pengintainan dan pemantauan kelemahan atau ketidak sempurnaan teknik lawan. Kalau perlu diadakan gerakan pancingan ditutup dengan serangan kilat, seperti taktik serangan di medan pertempuran sesungguhnya”..

Assaut adalah pesta raja yang diselenggarakan disetiap tahun oleh adel borsten KIM di gedung utama KIM, pesta besar ini terdiri dari pertunjukan, demonstrasi olahraga, malam gala dan banyak acara dansa dengan tayangan musik oleh band korps

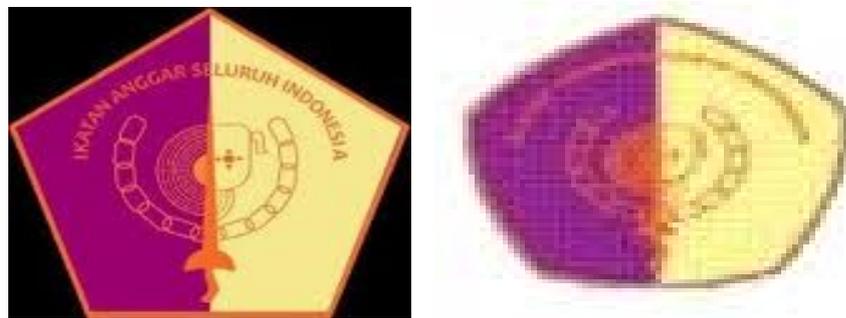
mariniers. Assaut perayaan pendirian pada tahun 1871 sebagai perayaan pendirian perkumpulan anggar *adelborst* yang disebut Olympia. Jadi awalnya assaut berarti demonstrasi pertandingan anggar, yang berkembang menjadi pesta besar. Semua ikut bekerja dalam salah satu proyek perubahan ruangan, juga ikut sebagai peserta pertunjukan anggar, kesekian maupun kabaret. Para *adelborst* Indonesia tidak ketinggalan menyukseskan assaut dan berhasil menampilkan tarian bali, tari piring, serta ikut dalam demonstrasi anggar, senam maupun sebagai pelaku cabaret.

BADAN ORGANISASI OLAHRAGA ANGGAR

IKASI (Ikatan Anggar Seluruh Indonesia)

IKASI mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk membina dan mengembangkan olahraga anggar di Indonesia sesuai dengan kebijakan Pemerintah serta ketentuan – ketentuan yang ditetapkan oleh KONI dan memperhatikan peraturan yang ditetapkan oleh Federasi Anggar Internasional (FIE; *Federation Internationale d'Esgrime*).

Lambang IKASI dan Makna di Dalamnya



Gbr. Lambang IKASI

Bentuk dan arti lambang IKASI dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Lambang IKASI berbentuk segi lima yang mempunyai arti dasar Pancasila, dengan gambar pedang, masker dan rantai bergelang 13 buah, di atasnya terdapat huruf "IKATAN ANGGAR SELURUH INDONESIA".
2. Warna dasar terdiri dari 2 warna yaitu warna ungu di kanan dan warna kuning di kiri.
3. Masker menghadap ke kanan mempunyai arti satu kesatuan pikiran, sikap, tindakan dan amal perbuatan yang didasarkan pada pendekatan rasional.
4. Rantai bergelang 13 buah saling berkaitan mempunyai arti persatuan dan

kesatuan, jumlah rantai 13, melambangkan 13 daerah yang turut serta saat pembentukan awal organisasi Anggar Indonesia (IKASI).

5. Warna kuning emas mempunyai arti keagungan dalam mencapai tujuan organisasi Anggar Indonesia (IKASI).
6. Warna ungu mempunyai arti anggun dan rasa kompetisi yang tinggi dilandasi sportivitas.
7. Warna kuning muda mempunyai arti sejahtera lahir dan bathin.

Pengurus IKASI (Masa Bakti 2008 – 2010)

Susunan penyempurnaan antar waktu Pengurus Besar (PB) IKATAN ANGGAR SELURUH INDONESIA (IKASI) masa bakti 2008 - 2010 adalah sebagai berikut :

Dewan Pembina:

Jenderal Djoko Santoso

Jenderal Agustadi Sasongko

Prabowo Subianto

Anthony Salim

Sofyan Basyir

Ari Sumarno

Wachid Usman

Boy Thohir

Henry Pribadi

The Ning King

Agus Suparmanto

Hadi Surya

Djunaidi Perwata

Abdulsalam
Samsuar Mola
H. Abidin
Popo
Wasis Subagja
Laurens
Herlan Agussalim

Ketua Umum:

Tono Suratman

Wakil Ketua Umum I :

Soerjono

Merangkap Ketua Harian

Wakil Ketua Umum II :

Eman Sumusi

Wakil Ketua Umum III :

Aslizar Tanjung

Sekretaris Jenderal:

E. F. Hamidy

Wakil Sekretaris Jenderal:

Adi S. Widjojo

Bendahara:

Tia Adityasih

Bidang-Bidang:

Bidang Pembinaan:

Ketua:

Eman Sumusi

Wakil Ketua:

Khairuman

Anggota:

A. Tick Suratman

Willem Tarega

Hadi Sartono

Aftabudin

Jansen H. Jutalo

Bidang Organisasi:

Ketua:

Yudianto

Wakil Ketua:

Sudirman

Anggota:

Waharsono

Bidang Hubungan Masyarakat:

Ketua:

A. Yani Basuki

Wakil Ketua:

Dadang

Anggota:

Anastasia Maria Cecilia

Nuryanti

Nuniek Herawati

Dave Akbarsyah Fikarno

Rita Hehanussa Piri

Michael T. Wangge

Bidang Dana & Usaha:

Ketua:

Widjono Hardjanto

Wakil Ketua:

Puguh R.

Anggota:

Haryoto Saleh

Bob Kamandanu

Hartind Asrin

Edy Susanto

Sudradjat

Ibrahim Saleh

Yudi Haryanto

Aris Marsudianto

Hutomo

Reza Pribadi

Joni Triman

Fredie Tan

John Sumarmo

Komisi-Komisi:

Komisi Teknik & Kepelatihan:

Ketua:

Iswahyudi

Wakil Ketua:

Silvia Kristina

Anggota:

Perdian Triagi

Edi Suwanto

Elvizar
M. Deghen Harsanto

Komisi Wasit:

Ketua:

Edi Suwanto

Anggota:

Edih Waryadih

Komisi Pertandingan:

Ketua:

Ganefiono

Anggota:

Hans Nayoan

Komisi Atlet

Ketua:

Dadan Heri

Anggota:

M. Haerullah

Rini Ismalasari

Komisi Prasarana & Sarana

Ketua:

Deddy Kusdinar

Anggota:

Herman Kamal

Rioloan

Komisi Medik:

Dr. Harry Damai

Komisi Daerah:

Wilayah Barat:

Lukman Ahmadi

Wilayah Tengah:

Sumarmi

Wilayah Timur:

Soepardji

Gedung kesekretariatan PB IKASI berlokasi di pintu I stadion Gelora Bung Karno, Jakarta; Indonesia.



Gbr. Wilayah Gedung Kesekretariatan PB IKASI di Stadion Gelora Bung Karno

FIE (*Federation Internationale d’Escrime*)

FIE adalah induk organisasi olahraga anggar di dunia, dimana FIE sendiri adalah singkatan dari *Federation Internationale d’Escrime*, yaitu federasi anggar internasional. FIE ini sendiri sekretariatnya bertempat di *Maison du Sport International, Avenue de Rhodanie 54 1007 Lausanne – Swiss.*

Lambang FIE

FIE sendiri juga mempunyai lambang organisasi seperti berikut di bawah ini.



Gbr. Lambang FIE

Pengurus FIE

FIE sendiri saat ini dalam pengelolaan roda organisasinya di bawah beberapa pengurus FIE beserta posisinya tersebut di bawah ini.

SUSUNAN KEPENGURUSAN FIE (*FEDERATION INTERNATIONALE D'ESCRIME*)

Head office

Chief Executive Officer



Nathalie Rodriguez M.-H.

International technical director



Ioan Pop

Competition Manager



Jie AO

Communication Manager



Marcos Lorenzo

Management Assistant



Claudia Sanchez

Junior Accountant



Cindy Gontran

Marketing Manager



Stéphane Mottaz

Secretary



Judith Sieber

Sport Events Manager



Raniero Bernardini

Television officer



Jochen Färber

PERLENGKAPAN ANGGAR

Pakaian (Seragam)

Pada abad ke-17 perubahan dalam penggunaan pakaian/seragam beranggar terjadi, yaitu semasa Louis XIV dengan menggunakan model pakaian dari sutera satin yang berbentuk jas panjang brokat dan celana sampai lutut (*breches*) dengan kaos kaki panjang dari sutera dan sepatu bertumit tinggi. Sekitar tahun 1780 perkembangan lebih resmi/formal dan terbatas karena bahaya pada bagian muka dan mata. Untuk itulah diperkenalkan alat sebagai perlindungan muka/kepala. Penemu topeng/masker ini adalah seorang master Perancis, *La Boessiere* sehingga adanya perubahan teknik dalam beranggar, dimana peraturan permainannya menjadi lebih fleksibel, kecenderunagn lebih ringan dan senjatanyaupun lebih lentur, sehingga terbentuklah istilah – istilah baru seperti *Remise*, *Counter Reposte*, *Redoublement* bisa terjadi tanpa bahaya yang berlebihan.

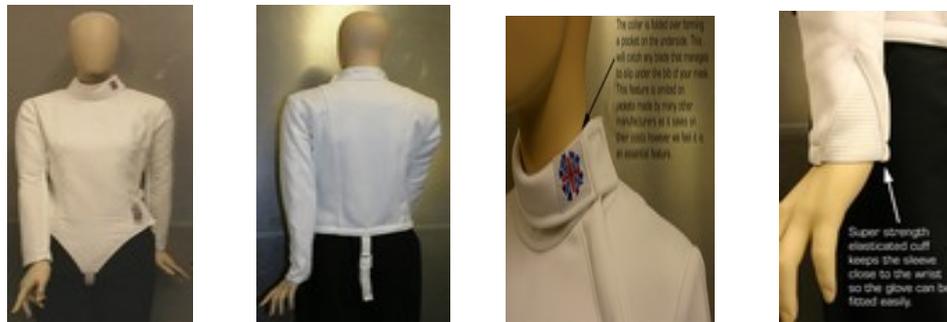


Gbr. Seorang atlet putri anggar memakai seragam anggar lengkap

Baju Anggar

Baju anggar umum berwarna putih, bahan tidak boleh yang terlalu licin, karena bisa mengakibatkan tusukan lawan meleset. Bahan baju anggar merupakan

bahan yang tebal, agar pada saat ditusuk lawan atau terjadi perkenaan tidak mengakibatkan rasa sakit pada badan. Ukuran baju anggar menutupi bagian leher (min. ½ leher), menutupi tangan sampai pergelangan tangan, dengan ukuran pada bagian bawah harus melebihi celana bagian atas paling sedikit 10 cm.



Gbr. Baju anggar

Celana Anggar

Celana anggar juga berwarna putih, bahan juga tidak boleh bahan yang terlalu licin karena dapat mengakibatkan tusukan lawan pada bagian paha meleset. Bahan celana anggar juga bahan yang tebal agar pada saat terjadi perkenaan atau tusukan tidak mengakibatkan rasa sakit. Celana anggar ukuran panjangnya sedikit dibawah lutut dengan bagian ujung celana bawah dikencangkan agar pada saat bermain anggar tidak mengganggu gerakan – gerakan anggar.



Gbr. Celana Anggar

Kaos Kaki Anggar

Kaos kaki anggar harus yang berwarna putih dan panjang selutut atau sampai ujung celana anggar bagian bawah. Upayakan kaos kaki anggar yang kencang dan tidak longgar agar tidak melorot ke bawah, dikarenakan dapat membuka bagian kaki dan dapat menimbulkan cedera pada kaki apabila terbuka pada saat tertusuk lawan. Pemain diijinkan untuk memakai kaos kaki dengan sebuah pertimbangan yang menunjukkan warna atau logo dari regu nasionalnya atau kebangsaannya atau juga daerahnya setinggi 10 cm.



Gbr. Kaos kaki Anggar

Sepatu Anggar

Sepatu anggar terbuat dari bahan yang tidak terlalu keras, terutama pada bagian tumit kaki, karena pada anggar ada gerakan serangan, dimana gerak tersebut mengakibatkan hentakan pada ujung atau tumit kaki dengan ukuran tumit sepatu setinggi tumit kaki. Sepatu anggar juga pada bagian kaki dalam depan terdapat bantalan untuk melindungi kaki pada saat terjadi gerakan – gerakan yang menghentak seperti pada gerak serang.



Gbr. Sepatu anggar

Body Vest (Pelindung dada)

Body Vest (pelindung dada) terbuat dari bahan yang keras (terutama untuk wanita). *Body vest* untuk pria tidak selalu terbuat dari bahan yang keras, tapi cukup dari bahan yang tebal dan elastis agar tidak mengganggu ruang lingkup gerak anggar, ukuran harus seketiak sampai seperempat bagian tangan untuk laki – laki dan menutup pada semua bagian depan dada pada perempuan.



*Body Vest
(Pelindung dada) untuk pria*



*Body Vest (Pelindung dada)
untuk wanita*

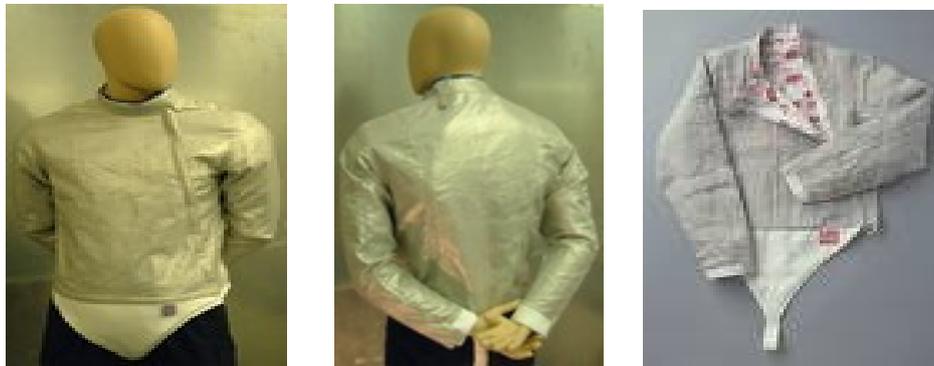
Metallic Jacket

Metallic jacket atau baju anggar yang berkonduktif adalah baju anggar yang bisa dialiri *electron* atau aliran listrik. *Metallic jacket* terbuat dari bahan benang berserabut tembaga atau bahan/*lame* yang konduktif dalam kedua keadaan baik melengkung maupun memanjang pada bagian luarnya, terutama pada daerah sasaran anggar menurut jenis senjata masing-masing. Bagian dalam

baju *metallic jacket* harus terbuat dari bahan dari lena yang terisolasi terhadap listrik atau sebuah bahan *lame* konduksi yang memadai. Kerah baju yang berkonduksi harus memiliki lebar setinggi 3 cm.



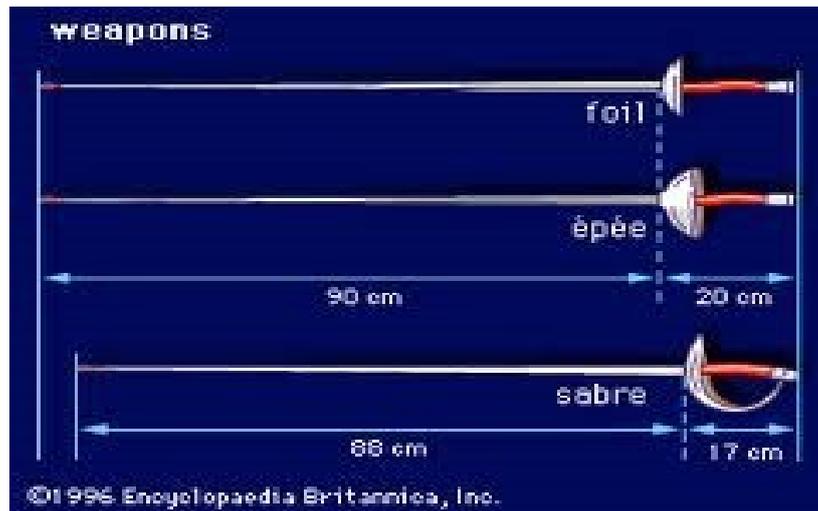
Gbr. Metallic jacket anggar (foil/floret)



Gbr. Metallic jacket anggar (sabre)

Pedang (Senjata)

Dalam permainan anggar ada tiga (3) jenis senjata anggar, yaitu : *Floret (FOIL)*, *Degen (EPEE)*, dan *Sabel (SABRE)*. Kesemua jenis senjata tersebut memiliki karakteristik pedang yang berbeda dan karakteristik permaiann dan peraturan yang berbeda pula.

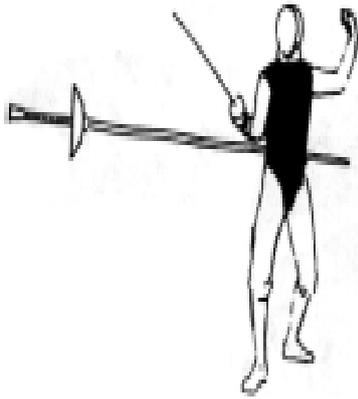


Gbr. Pedang anggar (Degen, Floret dan Sabel)

Senjata Floret (FOIL)

Floret adalah jenis senjata khusus untuk menusuk dengan area sasaran yang sah dalam batang tubuh floret, dari bahu untuk mngunci paha, depan dan belakang. Bukan memasukan lengan, leher, kepala dan kaki. Pakaian seragam pemain floret rompi metalik (disebut lame) yang mana tutupnya sah pada area sasaran, jadi hal itu sah untuk sentuhan akan terdaftar pada mesin penilaian. Kecil, memuat per petunjuk dempet pada nilai floret dan menyambung pada kawat dalam mata pisau. Pemain memakai kabel/wire dalam seragamnya yang mana menyambungkan floretnya sebuah gulungan kabel/wire, disambungkan untuk mesin penilaian (rolling dan recording).

Senjata floret merupakan jenis senjata anggar yang paling ringan diantara pedang anggar lainnya. Pedang floret dapat dikenali dengan ciri pada daun pedang yang cenderung berbentuk menyerupai persegi empat dan kecil dengan pelindung tangan pada bagian pangkal pedang di dekat grip atau pegangan senjata yang berbentuk mangkok (kom) cenderung sangat kecil.



Gbr. Bidang sasaran jenis senjata floret



Gbr. Senjata Floret (FOIL)

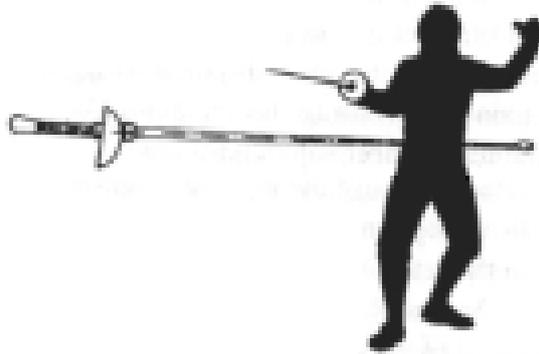
Senjata Degen (EPEE)

Degen/Epee adalah merupakan salah satu jenis senjata anggar yang dipakai khusus untuk menusuk. Epee (melafalkannya “EPP- pay”), pertandingan anggar antara dua orang, panjangnya sama seperti floret, tapi lebih berat, beratnya kira-kira 27 ons, dengan sebuah pelindung yang lebih besar (untuk membela tangan dari sentuhan yang sah) dan mata pisaunya lebih kaku. Sentuhan hanya akan dinilai dengan nilai mata pisau. Seluruh badan adalah area sasaran yang sah.

Bidang perkenaan pada senjata ini adalah pada seluruh bagian badan, yaitu dari ujung kaki sampai ujung kepala. Jenis pedang ini adalah pedang dengan perlengkapan pertandingan paling minim, karena tidak mempergunakan metallic jacket sebagaimana pada kedua pedang anggar lainnya. Pada senjata degen cukup menggunakan pakaian standar anggar yang berwarna putih-putih. Pada senjata degen dapat dikenali dengan ciri pada daun pedang yang relatif besar berbentuk huruf V dengan pelindung tangan (kom) pada senjata ini bundarannya jauh lebih besar daripada senjata floret.



Gbr. Senjata Degen (EPEE)



Gbr. Bidang sasaran jenis senjata degen

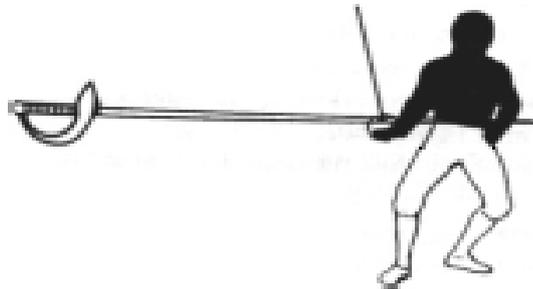
Senjata Sabel (Sabre)

Perbedaan yang utama dari saber adalah dalam penilaian memasukan senjata sebaiak memotong senjata (dengan menggunakan mata pisau). Area sasarannya adalah dari belokan pinggul (keduanya depan dan belakang), terhdap puncak kepala, menirukan kavelary menaiki kuda. Pemain saber berpakaian jaket metalik, yang mana menutup area sasaran untuk mendaftarkan sentuhan yang sah pada mesin nilai. Topengnya berbeda dari floret dan epee, denga penutup semenjak penutup metalik kepalanya adalah area sasaran sah.

Sabel adalah jenis pedang anggar yang berasal dari pedang kavaleri. Berbeda dengan kedua pedang diatas, pada senjata sable dapat digunakan denagn memukul/memarang dan juga menusuk. Bidang perkenaan pada senjata sabel adalah pada seluruh bagian badan diatas pinggang, yaitu dari pinggang sampai ujung kepala dan tangan.



Gbr. Senjata Sabel (SABRE)



Gbr. Bidang sasaran jenis senjata sable/sabre

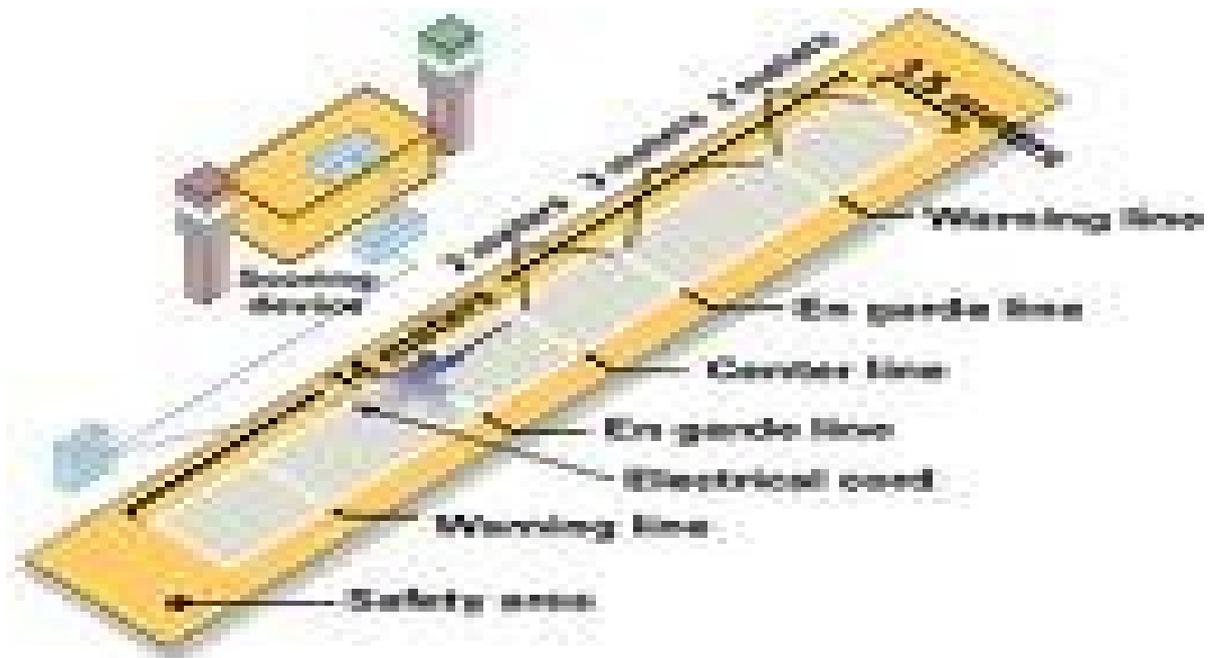
Pada senjata sabel ini merupakan jenis senjata anggar yang paling banyak menggunakan alat pertandingan. Selain menggunakan metallic jacket, pada jenis senjata ini juga menggunakan masker electric dan sarung tangan electric.

Pada senjata ini dapat dikenali dengan melihat/memadukan senjata model kavaleri yang sering digunakan oleh para Tentara/militer, dengan daun pedang berbentuk seperti huruf V dengan sisi bawah pedang sedikit meruncing. Pada senjata ini memiliki pelindung tangan yang juga relative besar seperti senjata degen, tetapi bentuknya melingkar ke pegangan/grip pegangan senjata guna melindungi tangan dari senjata lawan.

PERLENGKAPAN PERTANDINGAN ANGGAR

Landasan Anggar (*Loper*)

Landasan/lapangan permainan anggar disebut juga sebagai loper/piste. Landasan anggar ini harus terletak pada suatu permukaan yang datar/rata. Landasan tidak boleh memberikan keuntungan atau kerugian bagi salah satu diantara pemain anggar yang bersangkutan, terutama sekali yang berhubungan dengan kemiringan dan cahaya penerangan. Loper ini terbuat dari bahan karet terbal/terpal.



Gbr. Skema landasan permainan anggar (*Loper/Piste*)

Luas/Lebar Lapangan Anggar

Lapangan anggar dibatasi karena sesuai dengan karakteristik kecabangan pada anggar itu sendiri, yaitu perang/combat berhadapan. yang berukuran 2 x 14 meter guna membatasi ruang pertandingan. Terutama pada penggunaan alat listrik, maka loper dilapisi pula dengan bahan yang sesuai.

Perincian landasan anggar adalah, lebar landasan adalah dari 1.20m hingga 2.00m, dengan panjang landasan 14.00m.

Garis Batas Landasan Pertandingan Anggar (*Loper*)

Dari semua luas ukuran landasan anggar dipecah menjadi beberapa titik/bagian, dan pada setiap titik/bagian terdapat tujuan masing-masing.

Garis Batas Bersedia

Garis batas bersedia adalah garis dimana tempat kedua pemain/peanggar berdiri dalam posisi kuda-kuda anggar sambil menunggu aba-aba dari wasit untuk melakukan pertarungan. Kedua garis bersedia berjarak masing-masing 2 m dari posisi peanggar bersiap.

Garis Batas Perang/Duel

Garis batas perang/duel adalah garis dimana peanggar boleh melakukan pertarungan tanpa boleh melewati garis belakang yang telah ditentukan atau garis lebar laangan yang telah ditentukan pula. Garis batas perang/duel ini berjarak sepanjang 14 m (termasuk garis batas peringatan).

Garis Batas Peringatan

Garis batas peringatan adalah garis dimana peanggar harus berhati-hati, karena garis tersebut merupakan garis dimana pertanda bahwa landasan anggar akan habis dan peanggar tidak boleh melewati garis tersebut. Garis batas peringatan tersebut adalah : a.) Garis batas peringatan untuk jenis senjata floret 1m, b.) Garis batas

peringatan untuk semua jenis senjata 1m, c.) Garis batas peringatan untuk degen dan floret 1m.

Garis Batas Mati (*End OFF*)

Garis batas mati adalah garis dimana landasan permainan telah habis dan peanggar tidak boleh melakukan pertarungan pada daerah tersebut. Apabila peanggar melewati garis tersebut maka ia akan mendapatkan peringatan dari wasit. Garis batas mati ini berjarak 1,5m – 2.0m dibelakang garis batas peringatan untuk semua senjata.

Rolling dan Recording

Dalam permainan anggar menggunakan alat-alat listrik. Pada setiap pemain dipasang kabel penghubung dari senjata lewat badan, kemudian disambungkan ke satu alat yang disebut *rolling*. Untuk mengetahui keadaan peralatan permainan anggar itu dapat diketahui layak atau tidak dan juga untuk dapat mengetahui tusukan atau parangan dinyatakan masuk atau tidak, dapat kita lihat dari satu alat yang disebut *recording*. *Recording* ini disambungkan dari *rolling* yang telah disambungkan ke pemain anggar.

Rolling dan Kegunaannya

Rolling adalah roll kabel atau kabel gulung yang khusus untuk permainan anggar. *Rolling* ini berfungsi untuk menyambungkan listrik dari senjata peanggar melalui badan peanggar tersebut ke *recording*. Untuk mengenali apa itu *rolling* sebenarnya cukup sederhana, yaitu apabila kita melihat pemain anggar berlaga di landasan anggar, di sisi belakang peanggar tersebut biasanya ada kabel yang menyerupai seperti tali yang dihubungkan ke

terminal roll kabel tersebut. *Rolling* ini biasanya ditempatkan di belakang landasan anggar (*loper/piste*) atau di tempat yang sekiranya tidak mengganggu pergerakan peanggar pada saat bertanding.



Gbr. Kabel Rolling Anggar

***Recording* dan kegunaannya**

Recording adalah alat pencatat skor dari hasil perkenaan antar peanggar. *Recording* ini berfungsi untuk mendeteksi apabila terjadi perkenaan pada saat tusukan ataupun parangan, dimana membantu untuk menyimpulkan apakah perkenaan itu sah atau tidak selain peraturan yang telah berlaku. Jadi, setiap perkenaan pada saat pertandingan pasti akan terlihat hasilnya salah satunya dengan melihat alat ini. Kita dapat mengetahui atau menandai kapan saat perkenaan itu sah, yaitu apabila terjadi perkenaan alat ini akan menyala dan berbunyi, dimana pada saat menyala kita harus melihat terlebih dahulu lampu apa yang menyala. Karena, pada alat ini ada dua lampu penanda hasil tusukan atau parangan, ada yang berwarna hijau atau merah dan ada yang berwarna putih.

Lampu yang berwarna hijau atau merah adalah lampu khusus untuk pemain, sedangkan lampu yang berwarna putih adalah penanda bahwa adanya *fall* atau kesalahan pada saat perkenaan, bisa jadi perkenaan tidak tepat pada bidang sasaran yang syah, bisa juga penanda kalau senjata atau pedang yang kondisinya tidak baik atau terganggu. Rekording ini biasanya ditaruh pada sisi

kanan atau kiri landasan, dimana letak recording ini sendiri haruslah dalam posisi berhadapan/berseberangan dengan wasit agar mudah dalam penglihatan.



Gbr. Rekording Anggar

Wire (conector cable)

Wire adalah kabel yang menghubungkan antara peralatan/senjata, metallic, masker anggar melewati badan ke *rolling-recording*. Kabel ini digunakan karena alur listrik dari senjata ke recording tetap satu alur berantai. Alur dari senjata menuju dengan body wire menuju *recording* melewati kabel *rolling*.

Body Wire dan Fungsinya

Sesuai dengan pengertian diatas seputar *body wire*, dimana *body wire* itu sendiri merupakan satu rangkaian/alur sehingga dapat terdeteksinya hasil perkenaan/tusukan/parangan dari para peanggar. *Body wire* sendiri mempunyai bentuk yang berbeda-beda bentuknya pada setiap senjatanya. *Body wire* yang dipakai pada saat permainan jenis senjata floret (*foil*) itu berbeda bentuknya dengan *body wire* yang dipakai pada saat permainan jenis senjata degen (*epee*). *Body wire* untuk jenis senjata sable (saber) cenderung sama dengan *body wire* yang dipakai pada jenis senjata floret (*foil*).



Gbr. Body wire floret (foil) dan sable (sabre)



Gbr. Body wire degen (epee)

Wire Mask dan Fungsinya

Wire mask adalah kabel yang menghubungkan masker (topeng anggar) dengan metallic jacket. Wire mask ini sering digunakan hanya pada jenis senjata tertentu, dimana disini wire mask hanya dipakai khusus pada jenis senjata sable (sabre). Pada jenis senjata sable menggunakan masker (topeng anggar) yang juga dialiri listrik/berkonduktif, karena bagian kepala merupakan sasaran syah pada jenis senjata ini. Wire mask ini biasanya dipakai/dipasang di samping kanan/kiri masker (topeng anggar), dimana sekiranya menurut si peanggar itu sendiri tidak mengganggu pergerakannya.



Gbr. Wire mask/kabel masker (sabre)

Sarung Tangan (*Glove*)

Sarung tangan adalah bentuk seragam anggar umum yang dipakai untuk melindungi tangan. Untuk semua jenis senjata, ukuran sarung tangan (*glove*) haruslah hingga pangkal pergelangan lengan, sehingga dalam keadaan apapun kurang lebih setengah sampai setengah lengan yang memegang senjata seluruhnya harus tertutup guna mencegah kling (*blade/pedang*) lawan dapat mencederai lengan, seperti kling lawan dapat masuk ke dalam lengan baju.



*Gbr. Sarung tangan (glove)
Senjata floret & degen*



*Gbr. Sarung tangan (glove)
senjata sabel/sabre*

Mask (masker/topeng)

Masker adalah alat pelindung wajah yang berbentuk topeng. Anyaman masker tersebut terbuat dari anyaman baja, dan harus disesuaikan dengan standar keamanan dari induk olahraga anggar Internasional (FIE = Federation Internationale D'Esgrime). Dari bagian depan ke samping anyaman maskernya berbentuk kerucut dengan lidah masker yang terbuat dari bahan tebal berlapis busa di dalamnya dan harus menutupi semua bagian leher peanggar.



Gbr. Masker/topeng anggar senjata floret dan degen (non electric)



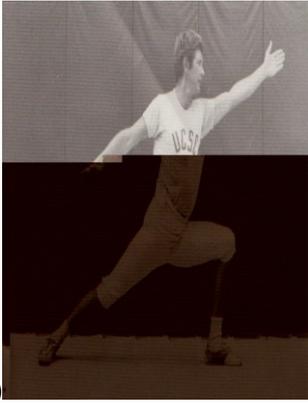
Gbr. Masker/topeng anggar senjata sable (electric)

STRETCHING KHUSUS CABANG ANGGAR

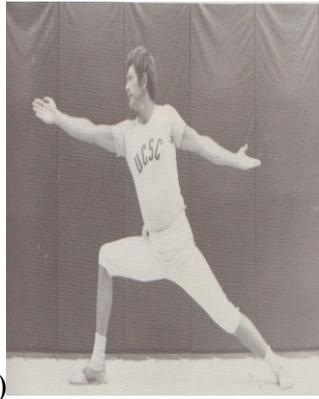
Pada setiap akan memulai aktivitas fisik agar dapat menunjang hasil yang semaksimal mungkin sangatlah diperlukan sekali *stretching*/peregangan. Hal tersebut dikarenakan tubuh manusia itu terdiri beberapa unsur penyusun di dalamnya, diantaranya yaitu; kerangka/tulang, otot, syaraf dan organ-organ penting lainnya. Berkenaan dengan hasil kualitas fisik prima, seperti jaringan otot dan persendian sangat membutuhkan sekali adaptasi sebelum menerima pembebanan latihan baik dari intensitas yang rendah sampai intensitas yang tinggi. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh para ahli dimana menyatakan bahwa kelenturan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk menggerakkan otot beserta persendian pada seluruh daerah pergerakan. Selain itu banyak manfaat kita melakukan *stretching*/peregangan sebelum melakukan aktivitas fisik diantaranya yaitu;

- Peregangan dapat meningkatkan kebugaran fisik seorang atlet
- Peregangan bisa mengoptimalkan daya tangkap, latihan dan penampilan atlet pada berbagai bentuk gerakan yang terlatih
- Peregangan dapat meningkatkan mental dan relaksasi fisik atlet
- Peregangan dapat meningkatkan perkembangan kesadaran tubuh atlet
- Peregangan dapat mengurangi resiko keseleo sendi dan cedera otot (kram)
- Peregangan dapat mengurangi resiko cedera punggung
- Peregangan dapat mengurangi rasa nyeri otot
- Peregangan dapat mengurangi ketegangan otot.

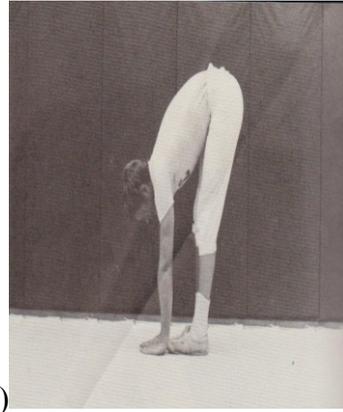
Di bawah dapat kita lihat beberapa contoh gerak *stretching*/peregangan khusus pada cabang olahraga anggar.



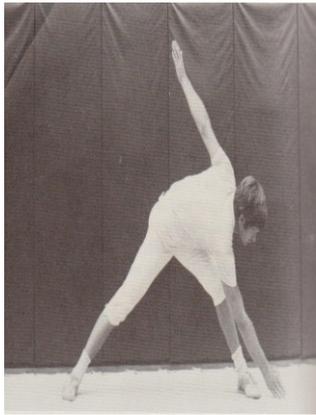
(1)



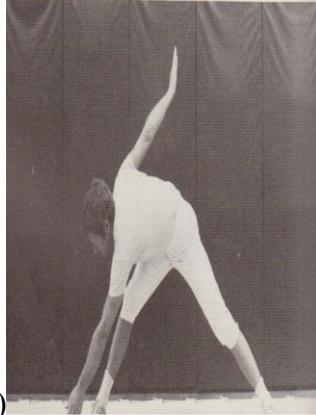
(2)



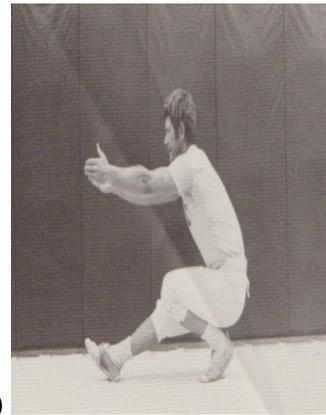
(3)



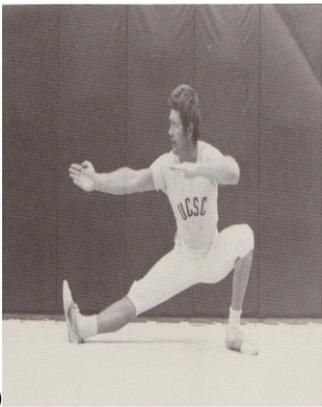
(4)



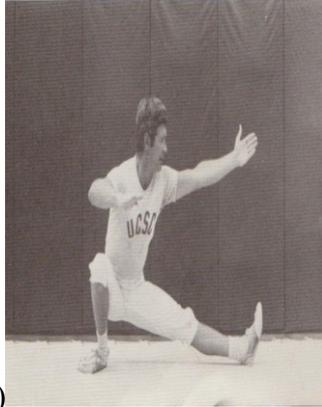
(5)



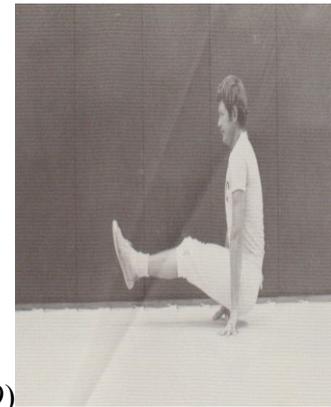
(6)



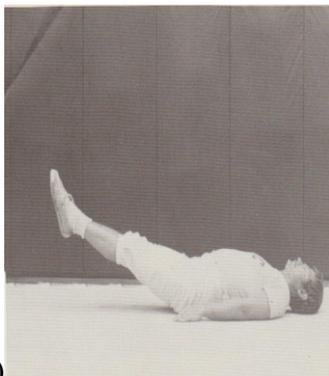
(7)



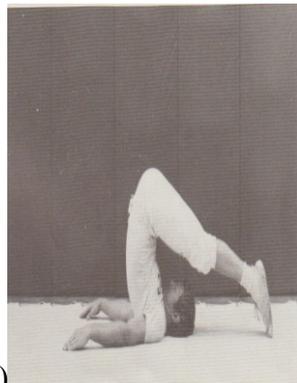
(8)



(9)



(10)



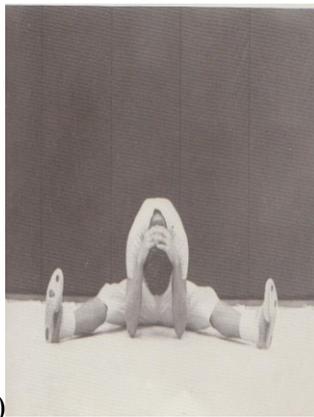
(11)



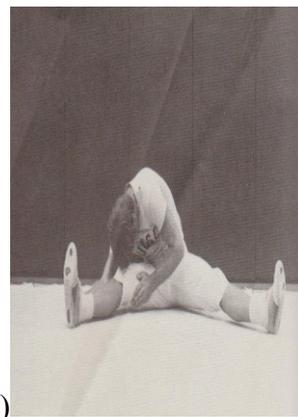
(12)



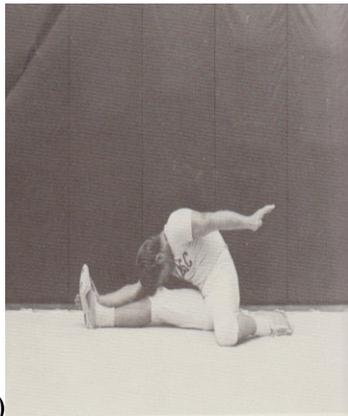
(13)



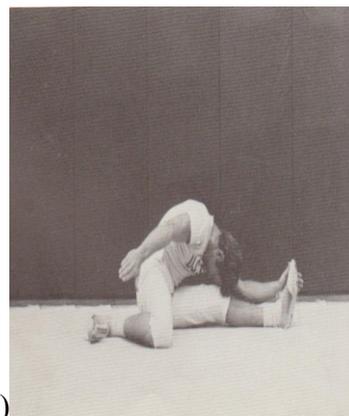
(14)



(15)



(16)



(17)

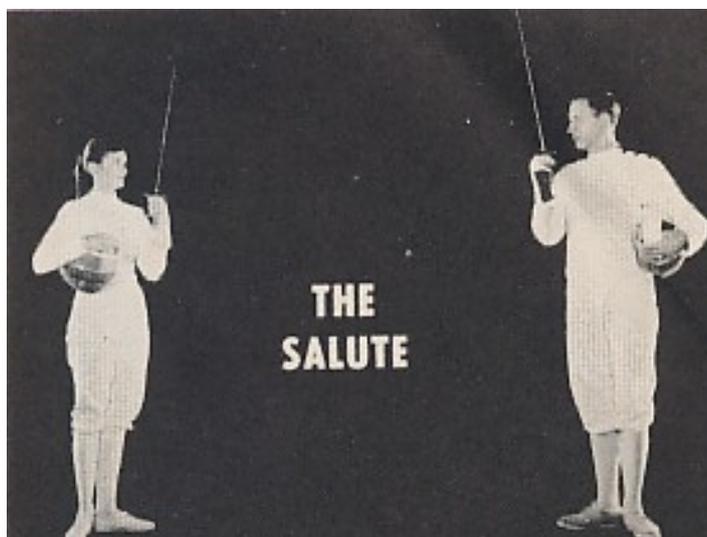
Gbr. Urutan stretching/penguluran dalam anggar

TEKNIK DASAR PERMAINAN ANGGAR

The Salute (hormat)

Sikap Dalam Hormat

Sebelum peanggar memulai bertanding, baik dalam bentuk latihan sparring partner ataupun kompetisi resmi, hormat merupakan salah satu keutamaan diantaranya. Hormat merupakan prosesi yang menyangkut pertemanan/persahabatan setelah terjadi kontak mata pada saat saling hormat antar sesama peanggar. Gerak hormat dilakukan dalam keadaan setelah pemain berdiri tegak diatas landasan anggar/loper.

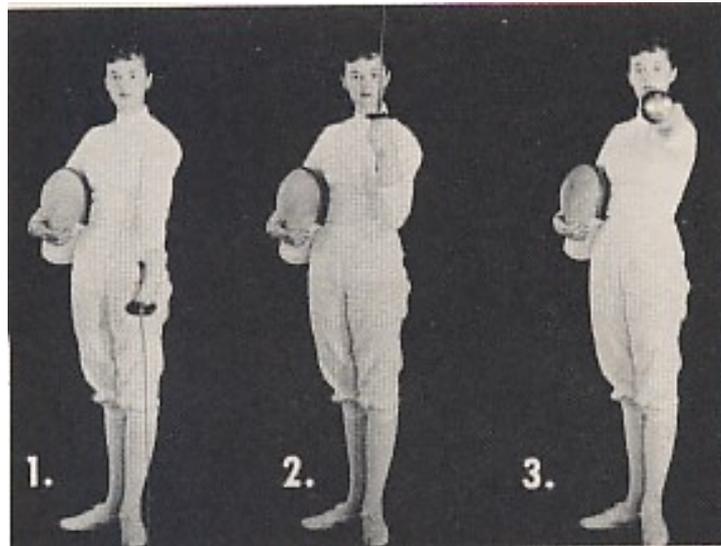


Gbr. Sikap sempurna saat melakukan penghormatan

Urutan Gerak Hormat

Hormat dilakukan dengan posisi ujung pedang pada awalnya berada di bawah bagian depan menunjuk ujung kaki kanan (pemain kanan), ujung kaki kiri (pemain kidal). Pedang diangkat dengan menekukkan tangan hingga blade/kling pedang berada di muka wajah dengan ujung pedang mengarah ke atas. Masker/topeng anggar dipegang disamping badan. Hormat dilakukan ke beberapa

penjuru, diantaranya ditujukan kepada : Wasit, penonton, dan juga saling hormat antar pemain.



Gbr. Urutan gerak penghormatan dalam anggar

Fungsi Gerak Hormat

Sikap hormat ini sendiri mempunyai makna yang cukup dalam, yaitu untuk menunjukkan suatu sikap fair play para pemain terhadap pertandingan yang baru akan mereka lakukan. Sikap hormat ini wajib dilakukan oleh peanggar pada setiap waktu akan memulai pertandingan dan pada waktu akan mengakhiri pertandingan.

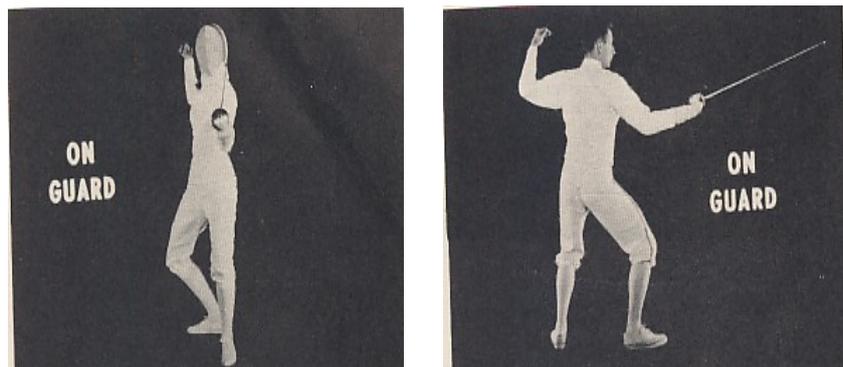


Gbr. Seorang pemain anggar (sabre) wanita sedang melakukan hormat

The Guard/On Guard (Posisi Kuda-kuda)

Di dalam memposisikan " kuda-kuda", kaki kira-kira berjarak lima belas inci antara kaki depan dan belakang pada sudut kaki 90 derajat. Posisi tumit kaki depan dan belakang adalah pada satu garis yang sama. Kaki yang depan lurus menunjuk ke arah musuh/lawan, sedang kaki yang belakang adalah memutar pada suatu sudut 90 derajat. Untuk meyakinkan kesetimbangan badan, ukuran cara berdiri yang secara tegak maka akan membawa berat beban dari badan dengan sama pada posisi berdiri di atas kedua kaki.

Kemudian menaikkan lengan tangan dan membawanya kepada suatu posisi di mana lengan tangan yang bagian atas adalah lurus/sejajar dengan bahu yang kiri, sedang lengan bawah membentuk suatu sudut sembilan puluh derajat. Menekuk pergelangan tangan, menjaga posisi tangan itu sedikit membuka, dan menunjuk ujung tangan mengarah ke arah lawan.



Gbr. Posisi on guard/kuda-kuda dalam anggar

Dalam posisi kuda-kuda, dan apabila menemukan sikap gerak yang kurang nyaman pada permulaan, seperti dalam menekuk kaki yang diperlukan posisi harus menyangga berat beban dari badan. Bagaimanapun juga, hal ini akan dirasakan apabila dengan praktek, maka akan ditemukan cara berdiri ini yang sungguh nyaman dalam posisi kuda-kuda. Seperti cobra, kamu adalah di dalam suatu posisi nyaman, menjadi mampu bergerak dari ruang lingkup gerak baik dari gerak lambat ke kecepatan tenaga maksimum dan fokus pada ketepatan.

Atlet pemula memerlukan suatu orientasi yang tepat sebelum dia bergerak maju ke depan dengan memposisikan tubuhnya agar lebih baik. Itu adalah jalan terbaik untuk memberi pertimbangan seksama pada cara berdiri atau memposisikan badan awal ini, atau "posisi siap/kuda-kuda", yang harus diasumsikan sebelum salut/hormat dengan musuh seseorang masuk kepada awal suatu gerak menuju awal gerak serangan. Pada posisi nyaman pemain anggar adalah suatu momen untuk merasakan ketepatan posisi badan mereka dan untuk memusatkan perhatian mereka. Pada hakekatnya, pemain anggar memposisikan tubuh untuk "mendapatkan posisi kepala dan badan yang nyaman" untuk konsentrasi siap setelah perintah "anggar/ya/allertz" diberikan.



Gbr. Kedua peanggar bersiap dalam posisi kuda-kuda anggar sebelum memulai pertandingan

Semua pergerakan di dalam anggar memerlukan suatu hubungan gerak yang seimbang antara kepala dan batang tubuh, suatu posisi sudut siku-siku kaki, dan total relaksasi. Cara berdiri ini berperan untuk lebih baik dalam menunjang pergerakan fisik dan kesadaran yang mudah diikuti dalam gerak serang. Jika kesetimbangan ini dapat dilaksanakan dalam memposisikan tubuh yang baik, pemain anggar mempunyai suatu kesempatan sempurna untuk bergerak maju ke dalam gerak siaga/kuda-kuda dan akhirnya ke dalam tiap-tiap tindakan baik serangan maupun gerak antisipasi lainnya.

Langkah (*Step Maju dan Mundur*)

Cara mengatur step adalah kunci ke mobilitasan gerak dan tidak bisa dihapuskan dari sifat gerak anggar yang baik. Melalui cara mengatur step pemain anggar menjadi seorang pengendali dalam memelihara kendali jarak, tidak pernah membiarkan lawan membaca setiap berapa banyak kita harus bergerak untuk mencetak (angka). Cara mengatur step ini dapat menciptakan pergerakan pemain dengan kebebasan gerak ke depan atau mundur di setiap saat/momen sebelum peanggar merencanakan serangan.

Advance (step maju)

Advance adalah gerak yang dibuat untuk bergerak maju kedepan dengan kaki kanan, dengan tumit kaki/sepatu bergerak menyentuh lantai dan kaki depan adalah yang pertama mendarat ke lantai dan dengan seketika diikuti oleh langkah kaki kiri. Penyelesaian langkah kaki kanan, ketika bergerak ke bawah kepada lantai, harus persisnya dikordinir dengan gerakan kaki kiri, membiarkan kedua-duanya kaki untuk mengatasi di atas lantai secara serempak. Ini merupakan

suatu kesalahan umum untuk melengkapi langkah kaki kanan sebelum kaki kiri membuat gerakanya. ketika advance dibuat, pemain anggar harus memastikan bahwa lutut itu di bengkokkan dan sudut siku-siku yang memposisikan kaki dijaga. Kaki mestinya tidak meluncur atau menyeret ke lantai.

Advance dapat digunakan sebagai gerakan pemain anggar dalam menggampai keuntungan adalah suatu kesempatan yang memungkinkan untuk melakukan serangan, atau untuk memancing serangan lawan itu dalam suatu persiapan dan menunggu pertahanan. Di dalam kasus *advance* yang manapun perlu selalu dilakukan dengan kesadaran dan perhatian bahwa itu akan membuat suatu gerak dimana meleset sedetikpun kesempatan di mana untuk menyerang atau mempertahankannya. Itu menjadi jelas bahwa menjaga, kesetimbangan, dan mental kesiap siagaan harus tidak hilang, terutama hal ini kebanyakan pada saat genting dimana peanggar melakukan serangan.



Gbr. Advance (gerak step maju ke depan) dalam anggar

Retreat/Step Mundur

Mundur ke belakang adalah dengan membawa punggung kaki belakang yang diangkat dulu, kira-kira satu jarak kaki, dan kemudian diikuti dengan kaki

depan agar didapatkan jarak yang sama. Gerak mundur/retreat dilakukan dengan pijakan mundur dengan kaki kiri, yang mana diikuti dengan seketika oleh langkah yang mundur kaki kanan. Di penyelesaian gerak mundur/retreat kaki perlu mempertahankan posisi sudut siku-siku yang dan, seperti di advance, peanggar mestinya tidak meluncur atau menyeret kakinya.

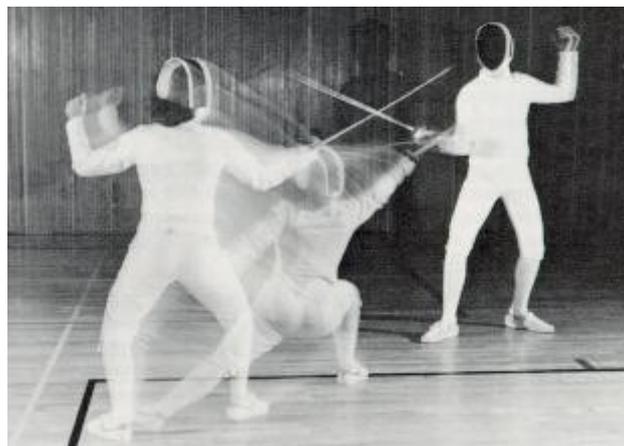
Reaksi normal terhadap lawan adalah membuktikan bahwa dia dapat melakukan suatu gerak diserang dengan antisipasi adalah mundur. Gerak harus dipraktekkan sebagai suatu antisipasi langkah mundur, sebab paling sering yang dilakukan sebagai suatu efek dari serangan lawan. Mustahil di dalam permainan masa kini untuk mempertahankan dengan sukses tanpa mempraktekan latihan dasar itu. Kecepatan dari anggar modern membuktikan bahwa hasil praktek terintegrasi sebagai bagian dari bentuk mengelakkan serangan, ini merupakan sistem untuk perlindungan dalam gerak bertahan. Pemain anggar yang bertahan pada posisinya dimana membentuk pertahanan harus tidak dengan mendadak untuk menemukan posisi senjata lawan agar dapat mengelakkan dengan aman pada serangan lawan.



Gbr. Retreat (gerak step mundur ke belakang) dalam anggar

The Lunge (Serang)

Gerakan serang dibentuk mulai dengan memposisikan gerak penuh ke depan kaki depan diimbangi posisi pantat yang harus stabil, bersama-sama dengan lengan tangan diluruskan penuh sebagai ancaman lurus dan mengarah ke lawan, menciptakan suatu power maju dengan tolakan kaki belakang sehingga Bergeraknya badan. Pergerakan ini diawali oleh suatu gerak meluruskan lengan tangan yang memegang pedang, yang menjangkau dengan ujung pedang untuk mengarahkan dan menusuk lawan pada area target. Bersamaan waktu dengan tangan yang memegang pedang, kaki dilontarkan menjangkau lurus kedepan dalam mencapai gerak penuh, dengan tumit sepatu kaki depan mendarat ke tanah terlebih dahulu yang akhirnya akan jatuh dalam posisi serangan penuh.



Gbr. Gerak serang dalam anggar

Suatu gerakan serang sempurna akan meninggalkan lengan tangan pantat, bahu, pinggul, dan tinggi paha kanan, sejajar dengan lantai. Kepala akan tegak lurus sejajar tulang belakang, yang sedikit condong dari badan vertikalnya sepanjang gerak itu. Lutut harus secara langsung sejajar di atas tumit sepatu, dengan kaki yang menunjuk ke arah depan. Dalam posisi ini, pemain anggar harus dengan sama mampu untuk mengimbangi pemain depan atau mundur kepada posisi bersiap/kuda-kuda. Juga, batang tubuh dan bahu harus diperlonggar, memberi kesempatan penuh untuk melanjut berkelahi gerakan serang.

Footwork (Gerak langkah)

Karena mobilitas adalah penting untuk peanggar, kombinasi gerak kaki memerlukan analisa dan studi seksama. Kombinasi gerak kaki adalah tindakan maju kemuka atau mundur dan digunakan peanggar untuk memperoleh atau memelihara jarak dengan lawan, atau untuk mengukur jangkauannya. Cara kombinasi gerak kaki adalah dengan memperhitungkan mobilitas dan fokus ke gerak anggar baik. Melalui cara mengatur kaki pemain anggar dapat menjadi pengendali dalam menjaga kendali jarak, tidak pernah membiarkan pengamatan lawan itu untuk mencetak (angka).



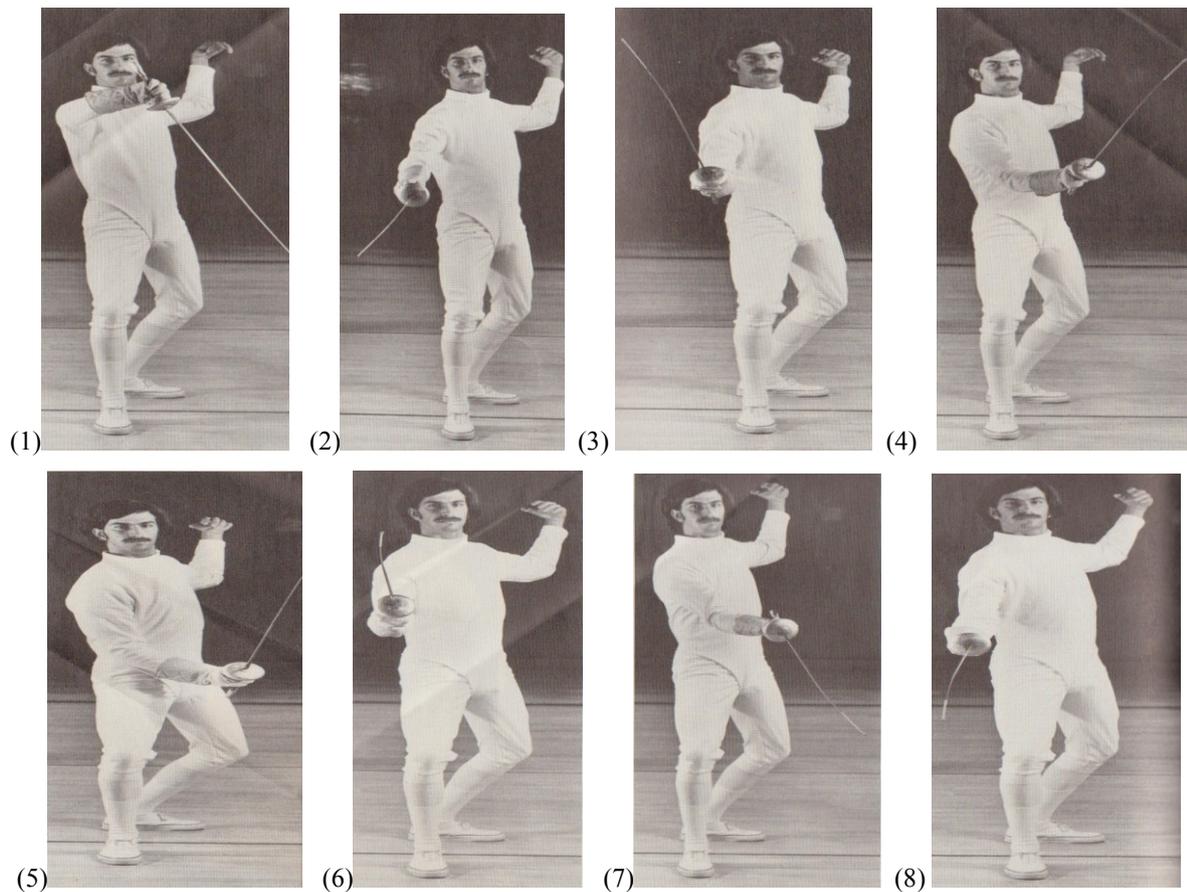
Gbr. Footwork (gerak step dalam anggar)

Parry (tangkisan)

Menangkis dapat digambarkan sebagai suatu gerak bertahan dengan memagari yang secara sukses membelokkan suatu serangan pedang/senjata dari area target, mencegah suatu sentuhan sah. Ada dua cara utama mengelakkan penyerangan; yang pertama adalah menjaga posisi dengan mengelakkan, penggunaan terbaik dalam hubungan ini yang mana antara yang kuat untuk pedang/senjata sebagai penjagaan sebagai alat pertahanan, dan kedua, lontaran di pangkal senjata, yang dilakukan oleh praktek suatu pukulan yang kuat jelas dengan mempertahankan pedang/senjata pada daerah tengah menahan terhadap bagian tengah pedang itu saat menyerang senjata/pedang.



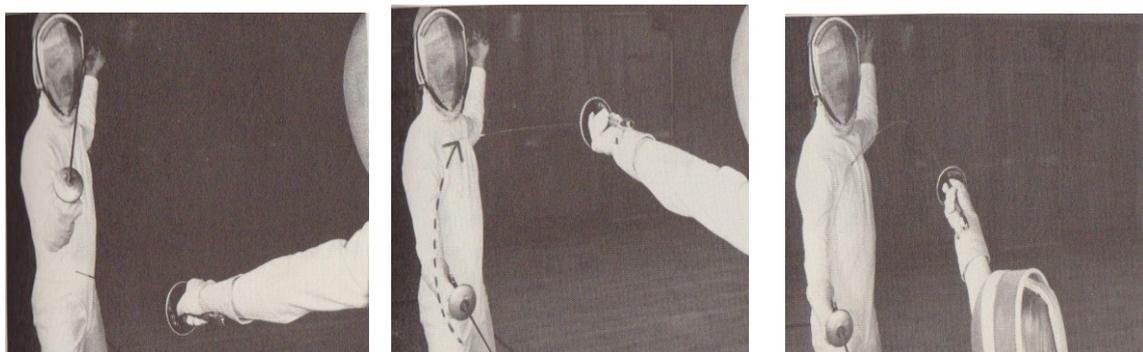
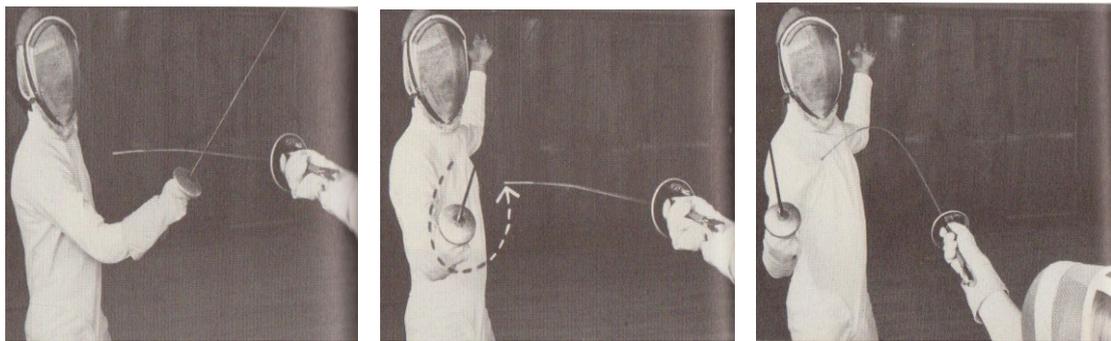
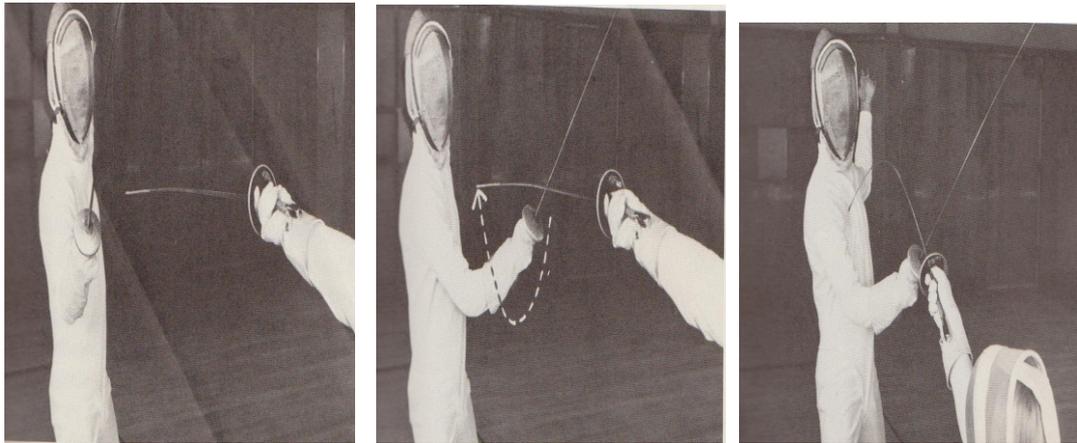
Gbr. Pemain anggar menangkis serangan lawan



Gbr. Posisi tangkisan umum (1-8 untuk foil dan epee) dalam anggar (ki-ka)

The Disengagement

Disengage/mengelakkan dari ikatan terdiri dari menghindari senjata/pedang, dari sisi yang ditautkan senjata/pedang dan kemudian mengangkatnya kepada sisi berlawanan dengan diimbangi suatu daya dorong. Gerakan dipraktekkan dengan pedang/senjata, dengan lengan tangan melenturkan atau memperluas, atau suatu kombinasi lengan tangan dan pergerakan pedang/senjata. Kelepasan dari ikatan, lebih biasanya dikenal sebagai disengagement, bisa dilakukan dari satu sisi pedang/senjata kepada arah sasaran/target lain.



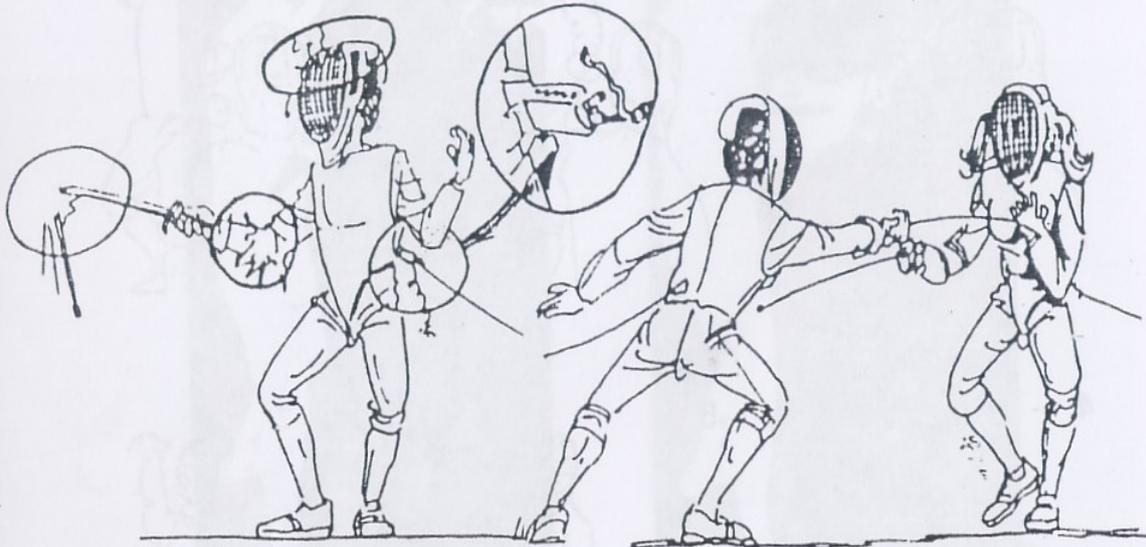
Gbr. The disengagement (compound) dalam anggar

PERATURAN DASAR PERTANDINGAN ANGGAR

Ada tiga macam "Peringatan" bagi para pemain, jika tidak dipatuhi, maka akan mendapat hukuman dari wasit.

1. Peringatan "biasa".
2. Peringatan "keras".
3. Peringatan "khusus".

1. Yang harus diperhatikan pada peringatan "Biasa". (lihat gambar)



Gambar 1.

- a. Terhadap pakaian yang tidak rapih/lengkap.
- b. Sambungan alat listrik tidak teliti.
- c. Tidak membawa senjata cadangan.

Gambar 2.

Menghalangi/melindungi bidang perkenaan dengan tangan atau lengan yang tidak memegang senjata.



Gambar 3.

Memegang alat listrik dengan tangan yang tidak bersenjata.

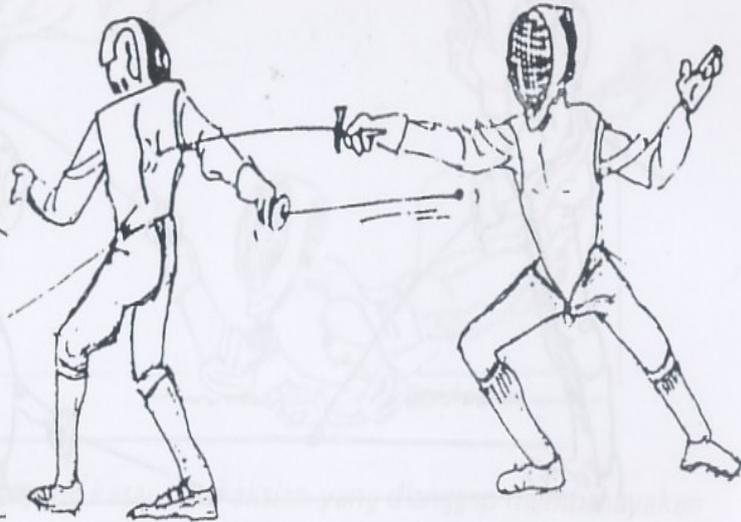


Gambar 4.

Menusuk-nusukkan ujung senjata pada loper.



Gambar 5.
Sengaja menabrak lawan.



Gambar 6.
Dalam pertandingan membelakangi
lawan.

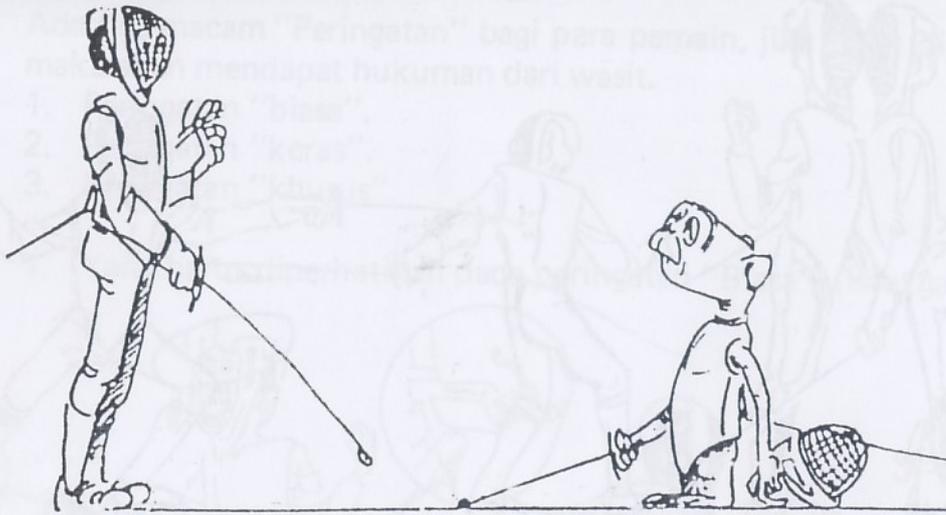


Gambar 7.
Membuka masker sebelum pertandingan
dihentikan oleh wasit.



Gambar 8.
Lari membelakangi lawan untuk meng
hindari tusukan.

2. Peringatan Keras.



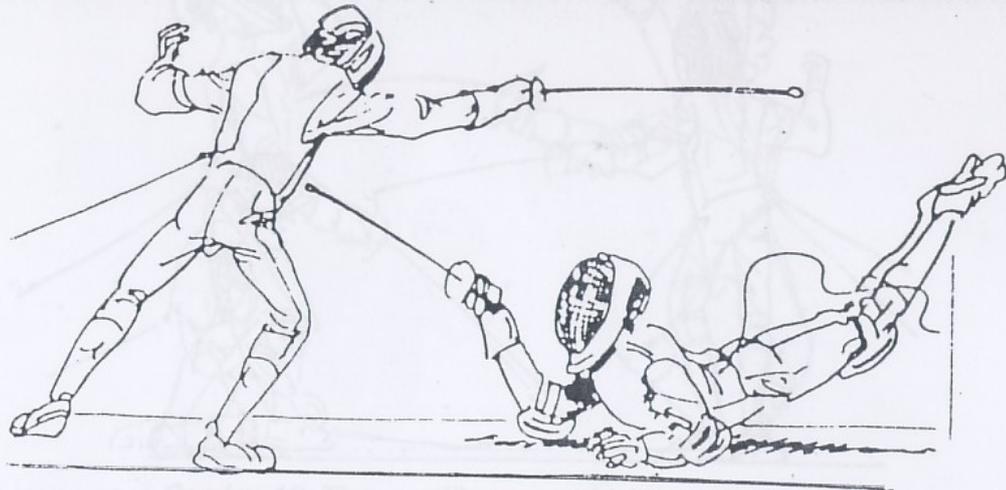
Gambar 1. Harus tetap sportif, siapapun lawan anda.



Gambar 2. Berbuat curang dengan alat apapun juga yang merugikan lawan.



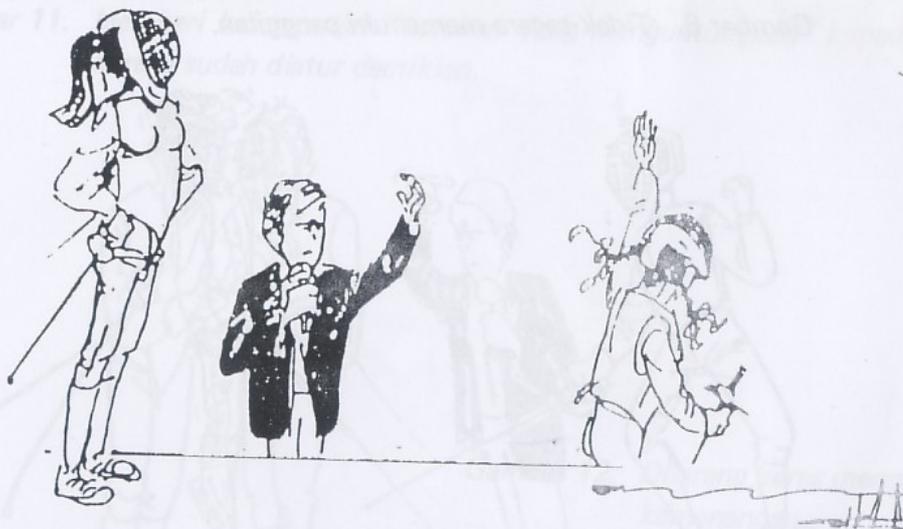
Gambar 3. Mengganggu jalannya pertandingan.



Gambar 4. Tusukan-tusukan yang kasar, aksi-aksian yang dianggap membahayakan lawan.



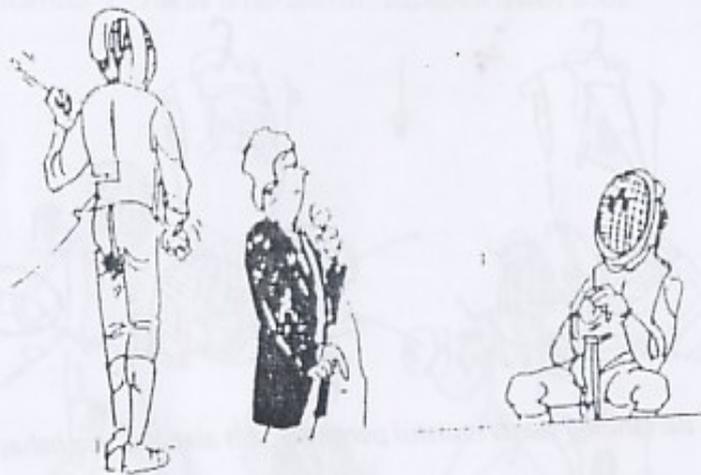
Gambar 5. Bertanding tanpa melalui pengontrolan alat-alat ada bahayanya.



Gambar 6. Meninggalkan pertandingan tanpa izin dari wasit.



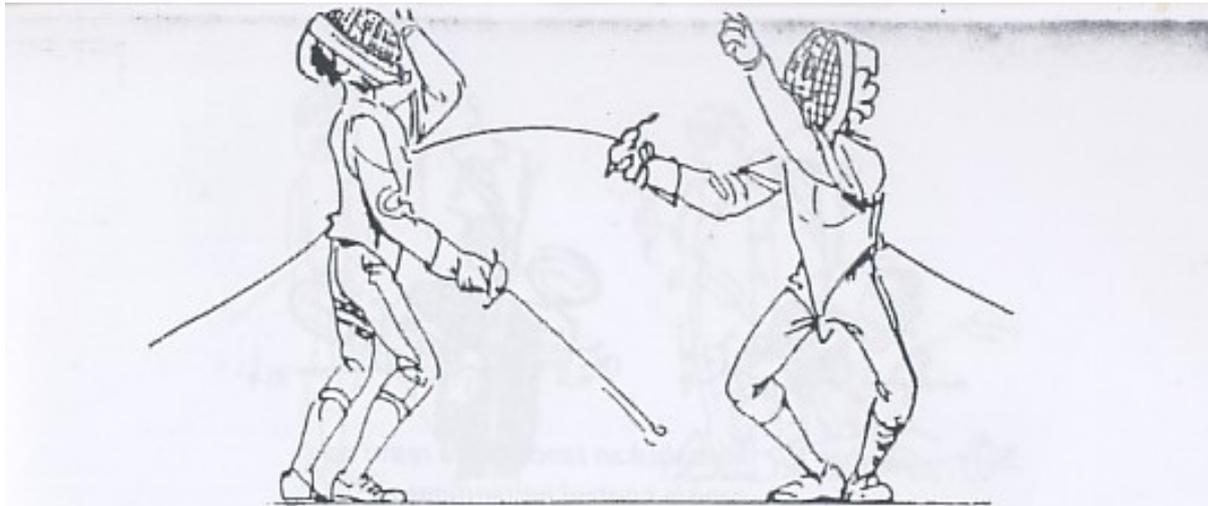
Gambar 7. Cara-cara yang kurang sportif, misalnya dengan beristirahat sejenak atau mengganggu konsentrasi lawan.



Gambar 8. Tidak segera memenuhi panggilan.



Gambar 9. Tidak mengindahkan perintah wasit.



Gambar 10. Tipu muslihat yang tidak sportif.



Gambar 11. Memberi kesempatan "lusukan yang menguntungkan" kepada lawan karena sudah diatur demikian.



Gambar 12. Dilarang keras mengatur kemenangan.



Gambar 13. Memalsukan tanda-tanda resmi dari panitia kontrol pertandingan.



Gambar 14. Sengaja menabrak lawan, dan dalam kesempatan ini memukul lawan dengan grip dan kom senjata.



Gambar 15. Dengan maksud tertentu memalsukan/menghapus tanda-tanda kontrol.



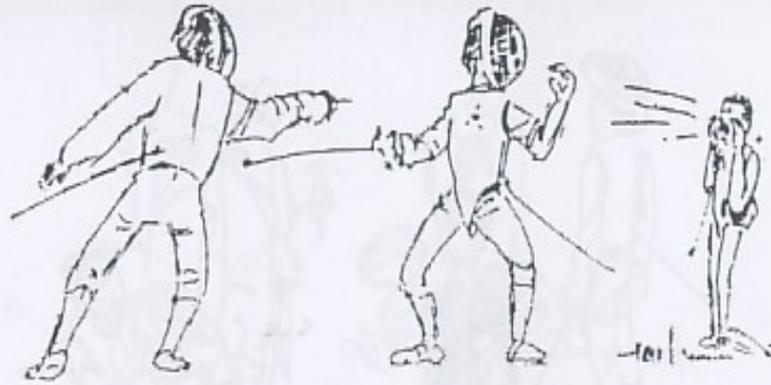
Gambar 16. Pura-pura cidera, walaupun dokter tidak membenarkannya.



Gambar 17. Balas dendam di atas loper.



Gambar 18. Dopping.

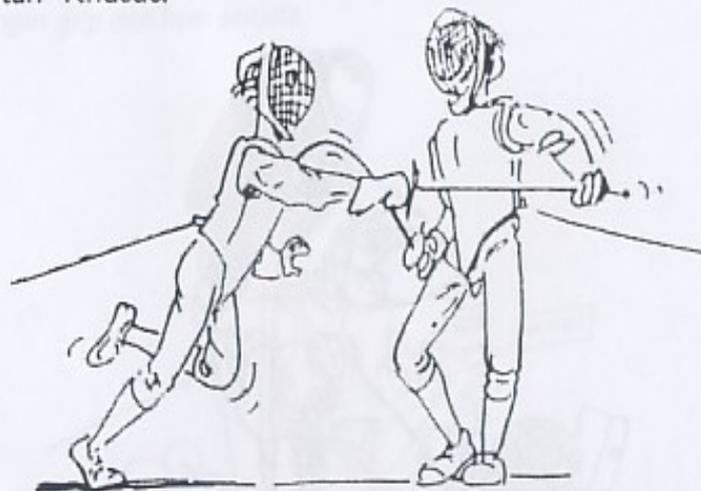


Gambar 19. Mengalihkan perhatian lawan untuk memenangkan kawan.



Gambar 20. Tidak hadir pada pertandingan setelah 3 x dipanggil.

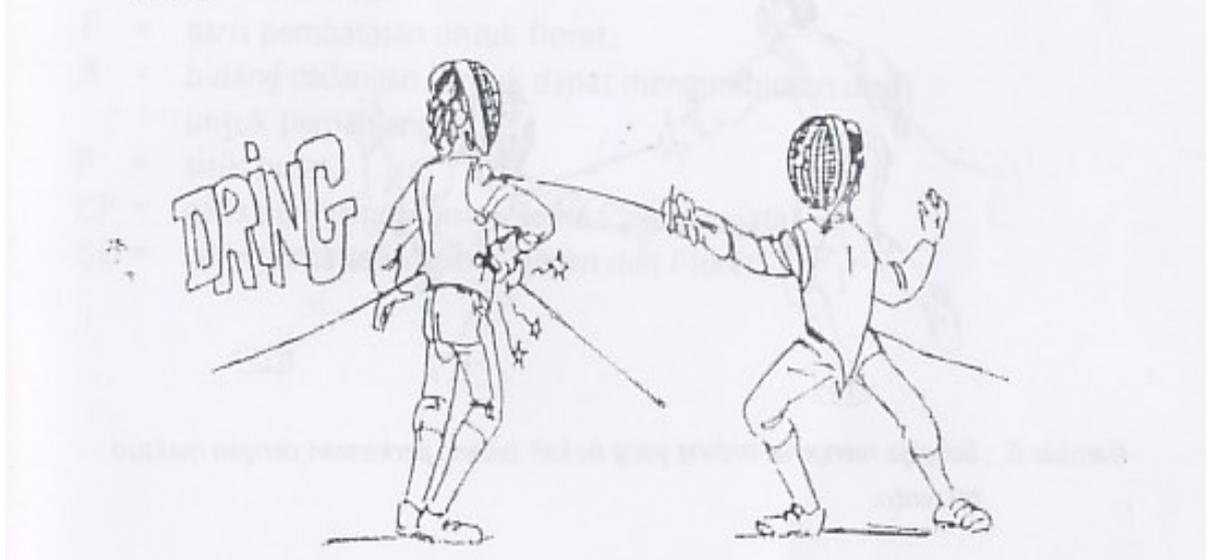
3. Peringatan Khusus.



Gambar 1 Menggunakan tangan yang tidak bersenjata untuk pertahanan atau penyerangan.



Gambar 2 Sengaja merangkul lawan untuk menghindari bidang perkenaan.



Gambar 3. Menempelkan bagian listrik yang tidak terisolir dengan vest metalik.



Gambar 4. Membuat "fleche" yang menubruk lawan sekaligus.



Gambar 5. Sengaja loncat kesamping, keluar loper untuk menghindari senjata lawan.



Gambar 6. Sengaja mengenai bidang yang bukan bidang perkenaan dengan maksud tertentu.

ISTILAH – ISTILAH UMUM DALAM ANGGAR

A. abstain	-ragu-ragu. Pembantu wasit dalam menjawab wasit terhadap suatu perkenaan yang meragukan kena atau tidaknya.
Acknowledgement of hits	- perkenaan yang diakui. Perkenaan yang dilakukan oleh pemain dan diakui oleh lawannya dengan menunjukan kepada wasit. Dan wasit tidak boleh terpengaruh.
Action on blade	- serangan pada senjata lawan. Persiapan untuk menyerang dengan membuka bidang lawan. Dengan cara memukul / menekan pada senjata lawan.
Annule	- diulangi Apabilah terjadi tusukan bersama-sama.
Annulment of hit	- pembatalan dari perkenaan. Perkenaan yang dibatalkan oleh wasit, yang menurut pertimbangan wasit tidak sah ataupun tidak dalam permainan.
Apparatus of judging	- alat listrik pembantu wasit. Perlengkapan dari listrik (untuk senjata floret degen) yang membantu wasit pada perkenaan terhadap serangan-serangan dari pemain.
Appel	- gertakan. Gertakan dengan menghentakan telapak kaki agar lawan mengadakan reaksi.
Approval of apparatus	- pengesahan alat perlengkapan. Alat perlengkapan yang akan dipakai dalam pertandingan harus

	di sahkan lebih dahulu oleh komisariss perlengkapann dan lapangan.
Arret	- serangan awal Serangan permulaan yang dilakukan langsung kesasaran dengan meluruskan lengan.
Assault	- serangan. Serangan yang dilakukan dengan meluruskan lengan sambil menjatuhkan badan kedepan dan ditumpu oleh kaki depan.
Assistanc	- bantuan / pertolongan Pelatih tidak diperkenankan memberikan bantuan atau pertolongan kepada pemainnya baik teknis maupun kesehatan apabila sudah diatas landasan pertandingan.
Attac proceded by a feint	- serangan satu-dua Serangan yang didahului oleh serangan pura-pura (pancingan).
Attac proceded by a two feint	- serangan satu-dua-tiga. Serangan yang didahului oleh dua serangan pura-pura (pancingan).
Auxiliary personnel	- petugas meja.
Avoiding action	- gerakan menghindarkan diri. Gerakan yang dilakukan oleh pemain terhadap serangan lawan, untuk menghindarkan diri dari serangan tersebut. Apabila kena, maka tetap dihitung, meskipun bukan pada sasaran.
Award of hit	- hukuman / hadiah. Apabilah terjadi pelanggaran, maka wasit dapat memberikan hukuman perkenaan pada pemain yang melanggar dan

	memberikan hadiah pada lawannya.
B. back edge cut	- parangan dengan punggung senjata. Parangan yang dilakukan oleh pemain dengan menggunakan bagian punggung senjatanya (sabel).
Barrage	- pertandingan ulang. Apabila terjadi nilai yang sama sama dari dua atau lebih pemain, maka dilakukan pertandingan ulangan dari pemain-pemain tersebut. Hal ini dilakukan pada final saja.
Bib	- perlindungan leher pada masker (perlindungan muka). Bagian masker (pelindung muka) untuk melindungi leher yang terbuat dari kain tebal berwarna putih.
Binding	- ikatan. Gerakan mengikat senjata lawan untuk membuka bidang sasarannya.
Blade	- bilah senjata. Batang senjata mulai dari pangkal di atas pelindung sampai ujung senjata.
Blade position	- posisi bilah senjata. Posisi senjata disesuaikan dengan sisi pemain (kidal/tidaknya pemain).
Body wire	- kabel pada tubuh pemain. Kabel listrik yang ada di dalam baju anggar pemain yang dihubungkan dengan senjata dan perlengkapan listrik (apparatus of judging).
Botton	tombol senjata.

	Ujung senjata listrik (floret degen) yang berfungsi seperti tombol listrik untuk menyalakan lampu apabila ada perkenaan.
Bout	- partai Pertandingan antara dua pemain sampai ada ketentuan kalah menangnya.
Breast protector	- perlindungan buah dada. Pada pakain anggar wanita di bagain dalam harus diberi metal bahan lain- untuk melindungi buah dada dari luka akibat tusukan.
Brutality	- permainan yang kasar. Permainan yang kasar dari seorang pemain akan dikenakan hukuman oleh wasit, apabila hal ini dianggap membahayakan pemain lainnya (lawannya).
C. candidature	- pencalonan. Pada setiap kejuaraan dunia anggar selalu ditetapkan dalam kongres calon penyelenggara kejuaraan tahun berikutnya dengan jadwal yang telah ditentukan.
Central judging apparatus	- pusat alat pembantu wasit. Alat pembantu wasit (elektronik) yang diperlengkapi dengan lampu-lampu tambahan untuk memudahkan wasit dalam memimpin pertandingan.
Championship	- kejuaraan. Pertandingan untuk menentukan pemain atau regu yang terbaik untuk tiap senjata pada waktu dan wilayah tertentu.

Change engagement	<p>- pertukaran silang senjata.</p> <p>Pertemuan kedua senjata pemain yang sedang bermain, kemudian mengadakan pertukaran pertemuan senjata pada posisi yang lain.</p>
Changing onds	<p>- perpindahan tempat.</p> <p>Dalam permainan sabel dilakukan perpindahan tempat, apabila salah seorang telah mencapai angka 3.</p>
Changing hands	<p>- pemindahan senjata.</p> <p>Selama dalam bertanding, pemain tidak diperkenankan memindahka senjata dari tangan kanan ke tangan kiri atau sebaliknya.</p>
Circular parry	<p>- tangkisan lingkaran.</p> <p>Melakukan tangkisan dengan gerakan melingkar kembali ke posisi tangkisan semula.</p>
Classification	<p>- penentuan kelas</p> <p>Penentuan kelas dari para pemain dengan menentukan hasil kemenangannya disamping hasil tusukan yang diberikan dibagi tusukan yang diterima.</p>
Classification of penalties	<p>- macamnya hukuman.</p> <p>Dalam menterpkan peraturan di lakukan suatu konsekwensi pelaksanaan dengan 2 macam hukuman, yang menyangkut pertandingan dan disiplin organisasi.</p>
Collusion	<p>- perjanjian / kerjasama rahasia.</p> <p>Kerjasama antara dua atau lebih pamain dalam satu pool untuk mencari keuntungan dirinya maupun untuk menjatuhkan lawan</p>

	yang lain agar tersisih dari babak berikutnya.
Combined attack	- serangan tersusun. Serangan yang dilakukan dengan didahului oleh bermacam-macam gerakan.
Commission electrical apparatus – komisaris perlengkapan listrik.	Seseorang yang ditunjuk untuk bertugas menentukan perlengkapan listrik. Baik yang digunakan perorangan maupun yang digunakan untuk pertandingan pada umumnya.
Commutation of penalty	- pengurangan hukuman. Dengan pertimbangan tertentu, seorang pemain yang telah dikenakan hukuman dapat diberikan keringanan atau pencabutan oleh organisasi dunia / nasional.
Competence	- kewenangan. Setiap petugas dalam pertandingan mempunyai wewenang yang telah ditentukan dalam peraturan.
Competition	- kompetisi. Pertandingan yang diikuti oleh bermacam-macam perkumpulan dengan nomor pertandingan : semua jenis senjata dari pria dan wanita.
Composed attack	- rencana serangan. Serangan yang dilakukan oleh seorang pemain yang direncanakan sebelumnya.
Composition of pools	- komposisi dari pool. Tiap-tiap babak yang dibagi dalam beberapa pool telah ditentukan komposisinya berdasarkan hasil seeded dan

	<p>rangking dari babak sebelumnya.</p>
Composition of team	<p>- komposisi regu.</p> <p>Peserta regu dalam pertandingan terdiri dari 4 orang ; tiap regu dan pimpinan regu ditunjuk di antara mereka.</p>
Control of weapons	<p>- pemeriksaan senjata.</p> <p>Sebelum pertandingan dimulai, setiap senjata dari peserta diperiksa lebih dahulu, untuk disahkan sebagai senjata yang akan digunakan dalam pertandingan tersebut.</p>
Corps a corps	<p>- bersentuhan badan.</p> <p>Dikatakan oleh wasit apabila terjadi sentuhan badan dan pertandingan dihentikan.</p>
Counter attack	<p>- serangan sebelum lawan menyelesaikan serangannya.</p> <p>Serangan yang dilakukan oleh pemain terhadap lawannya sebelum lawan tersebut menyelesaikan serangannya.</p>
Counter resposte	<p>- serangan mengikuti tangkisan.</p> <p>Serangan yang dilakukan oleh pemain sesudah menangkis kepada lawannya yang menangkis, tetapi tidak sampai selesai melakukan serangan balasan.</p>
Coup double	<p>- kedua pemain dikenakan.</p> <p>Pada permainan degen apabila terjadi kedia pamian sama-sama kena, maka keduanya dikenakan angka satu-satu. Pada permainan floret dan sabel hal ini diulang.</p>
Coup d roint	<p>- tusukan lurus.</p> <p>Salah satu serangan langsung lurus menuju bidang sasaran lawan.</p>

Coupe	<p>- tusukan melalui atas senjata.</p> <p>Salah satu serangan langsung yang dilakukan dengan melakuai atas senjata lawan.</p>
Cut	<p>- serangan.</p> <p>Salah satu serangan dalam permainan sabel dengan memarang, yaitu dengan memukul lawan dengan bagian yang tajam dari senjata sabel.</p>
D. deceding bout	<p>- ketentuan bertanding.</p> <p>Ketentuan bertanding dapat diubah sesuai dengan ketentuan bersama dari team yang bertanding. Ketentuan yang digunakan pada umumnya (internasional) di tentukan oleh : waktu dan jumlah perkenaan.</p>
Defensive action	<p>- gerakan bertahan.</p> <p>Gerakan yang dilakukan oleh seorang pemain anggar dengan mengangkis, menghindar dan sebagainya untuk mempertahankan diri.</p>
Dimesions	<p>- ukuran dan bentuk senjata.</p> <p>Setiap jenis senjata mempunyai bentuk dan ukuran yang telah ditentukan dalam peraturan internasional.</p>
Direct attack	<p>- serangan langsung.</p> <p>Serangan yang dilakukan secara langsung dengan meluruskan tangan tanpa didahului dengan gerakan lain.</p>
Directoire technique	<p>- komisi teknik.</p> <p>Dalam pertandingan besar perlu di tujuk komisi teknik, yaitu orang-orang yang ditunjuk untuk melaksanakan pertandingan</p>

tersebut. Semua yang bertanggung jawab tentang kelancaran tersebut adalah komisi teknik.

Director of bout

- wasit kepala / ketua wasit.

Wasit yang memimpin pertandingan antara dua pemain untuk menentukan kalah menangnya.

Direct thrust

- tusukan langsung.

Tusukan yang dilakukan oleh pemain ditujukan kesasaran lawan tanpa didahului dengan gerakan lainnya.

Double hit

- perkenaan rangkap.

Perkenaan yang diberikan kepada kedua pemain (untuk degen) ; sama dengan coup double).

Double thrust

- tusukan rangkap.

Gerakan menusuk dua kali tanpa menarik tangan.

Duration of the bout

- waktu bertanding.

Jangka waktu yang ditentukan selama bertanding ; tidak termasuk saat dihentikan wasit, waktu yang murni digunakan untuk bertanding.

E. electrical judging apparatus – alat pembantu wasit.

Alat listrik yang digunakan untuk membantu wasit dalam memimpin pertandingan.

Electrical point d arrect

- ujung senjata listrik.

Ujung senjata listrik (floret dan degen) mempunyai fungsi sebagai “schakelar” pada aliran listrik.

Electrical weapon

- senjata listrik.

Senjata floret dan degen yang digunakan untuk latihan /

	bertanding dilengkapi dengan kawat serta penghubung listrik.
Eliminating round	- babak penyisihan. Babak penyisihan dalam permainan anggar, yaitu diadakan setengah kompetisi dalam tiap-tiap pool dan 50 persen dari tiap pool dapat menuju ke babak berikutnya.
Epee	- degen. Senjata tusuk dengan sasaran seluruh tubuh.
Epee fencing	- permainan degen. Permainan anggar khusus untuk Putra dengan cara menusuk pada sasaran seluruh tubuh pemain.
Expert	- pembantu wasit alat pencatat listrik (recording). Petugas yang membantu wasit dalam mengelola alat pencatat listrik pada saat wasit memimpin pertandingan.
Extention of piste	- daerah bebas. Daerah di bagian akhir dari landasan pertandingan untuk tempat mudur untuk membebaskan diri dari serangan.
F. faulty weapon	- senjata yang tidak memenuhi syarat. Senjata yang tidak boleh digunakan untuk pertandingan.
Feint	- serangan pura-pura. Sebuah atau beberapa serangan yang digunakan untuk menipu lawan.
Fencer	- pemain anggar. Atlit yang mempunyai kemampuan dalam olahraga anggar.
Fencing bag	- kantong senjata. Kantong tempat senjata dan pelindung / perlengkapan anggar

	lainnya.
Fencing distance	- jarak anggar. Jarak antara dua pemain anggar dengan sikap bersedia, kedua senjata saling bertemu.
Fencing glove	- sarung tangan anggar. Sarung tangan dipakai pada tangan yang memegang senjata : berfungsi sebagai pelindung.
Fencing hall	- ruang pemain anggar. Ruang untuk berlatih anggar dengan perlengkapan yang diperlukan olahraga tersebut.
Fencing jacket	- baju anggar. Baju dengan bagian depannya tebal sebagai pelindung badan.
Fencing master	- guru anggar. Sorang yang sudah ahli, baik dalam mengajar maupun melatih anggar.
Fencing time	- waktu bermain. Waktu yang dibutuhkan oleh pemain untuk menyelesaikan pertandingan.
Flanconade	- serangan melewati ujung senjata lawan. Serangan balasan tanpa melepaskan senjata lawan dengan melewati atas senjata.
Fleche	- serangan lompat. Serangan yang dilakukan dengan melompat kedepan.
Fleche distance	- jarak serang lompat. Jarak kedua lawan cukup jauh untuk dilakukan serangan biasa

	(uitval).
Foible	- kesalahan. Kesalahan pemanin yang disebabkan oleh tingkan laku yang kurang baik dari pemain.
Foil	- floret. Senjara tusuk yang digunakan oleh pemain Putra maupun putri denagn bigang terbatas.
Foil fencer	- pemin floret. Pemain anggar yang mempunyai keahlian pada senjata floret.
Foil fencing	- permainan floret. Permainan anggar untuk Putra maupun putri dengan cara menusuk bidang sasaran terbatas dari lawan.
G. ground	- dasar / lantai. Dasar / lantai tempat landasan pertandingan ditempatkan.
Guard	- pelindung tangan (kom). Bagian senjata pada pangkalnya sebagai pelindung tangan berbentuk cembung.
Guard position	- sikap bersedia. Sikap persiapan dari pemain anggar untuk dimulainya pertandingan.
H. halt	berhenti. Perintah wasit untuk meberhentikan pertandingan.
Handle	- pegangan. Pegangan senjata.
Hand position	- sikap tangan.

	Sikap pemain dalam memegang senjata.
Hit	- perkenaan sah. Suatu tusukan / perorangan yang sah pada bidang sasaran.
Hit not valid	- perkenaan tidak sah. Suatu tusukan / serangan mengenai lawan tetapi bukan pada sasaran yang sah.
Hit received (h.r)	- perkenaan yang diterima. Tusukan / serangan yang sah diterima oleh pemain selama pertandingan.
Hit scored (h.s)	- perkenaan yang diberikan. Tusukan / serangan yang sah diberikan kepada lawan selama pertandingan.
I. indirect attack	- serangan tidak langsung. Serangan yang didahului oleh gerakan lain.
Inquartata	- serangan menyilang. Serangan ikutan yang dilakukan pemain sambil menghindarkan ke samping dari serangan lawan.
Invitation	- undangan pertandingan. Undangan untuk bertanding.
J. judge	- pembantu wasit. Orang yang membantu wasit untuk melihat perkenaan dari serangan.
Judging	- pembantu wasit. Pembantu wasit dalam memimpin pertandingan.
L. limit	- batas waktu.

	Batas waktu pertandingan dalam satu partai.
Loss of ground	- keluar landasan pertandingan. Pemain yang keluar dari landasan pertandingan.
Lunge	- serangan (uitval). Serangan yang dilakukan dengan melangkahkahi kaki sambil mencondongkan badan ke depan (uitval).
M. mask	- pelindung muka. Alat untuk melindungi muka pemain terbuat dari kawat kasa dan kain tebal.
Match	- bertanding. Pertandingan antar pemain-pemain anggar dari dua perkumpulan yang berbeda.
Medium distance	- jarak sedang. Jarak dimana kedua lawan sajuh satu serangan (uitval).
Metallic piste	- landasan metal. Landasan / lapangan pertandingan anggar dari logam.
Metallic plastron	- pelindung badan dari metal. Pakaian anggar dari lapisan logam.
N. no hit	- tak ada perkenaan. Meskipun ada serangan tetapi tidak perkenaan, maka diulangi.
On guard line	- pada garis pertengahan. Tiap pemain berdiri dibelakang garis tersebut, sebelum dimulai pertandingan.
opening	- pembukaan. Suatu kejadian dalam peristiwa kejuaraan pada peristiwa.

P. parried	- tangkisan. Pemindahan arah tusukan lawan kesamping agar ke luar dari bidang sasaran.
Parry	- mengakis. Memindahkan arah tusukan lawan kesamping agar keluar dari bidang sasaran.
Posse	- serangan meleset. Serangan yang meleset pada sasarannya.
Penalty hit	- perkenaan hukuman. Perkenaan hukuman dijatuhkan kepada pemain, bukan dari hasil serangan.
Piste	- landasan. Lapangan / landasan tempat bermain anggar.
Play	- mulai (main). Aba-aba dimulainya pertandingan antara dua pemain.
Point of blade	- ujung senjata. Bagian dari ujung senjata.
Pommel	- baut pemegang. Baut yang terdapat di pengkal pegangan senjata berfungsi sebagai pengencang.
Pool	- pengelompokan. Pembagian kelompok pemain-pemain karena banyak jumlah pesertanya.
Position parry	- sikap tangkisan. Sikap tangan dalam menangkis serangan.

President of jury	- ketua wasit. Wasit yang memimpin pertandingan.
R. real limit	- garis akhir. Garis akhir dari lapangan atau landasan pertandingan.
Recording	- alat pembantu wasit (electrical judging apparatus). Alat listrik yang digunakan untuk membantu wasit dalam memimpin pertandingan.
Redoublement	- serangan rangkap. Gerakan baru tunggal atau rangkap untuk menyerang lawan yang tidak membalas sesudah mengkis.
Remise	- remis. Serangan tunggal dan mendadak yang mengikuti serangan lawan tanpa menarik lengan, sesudah lawan menangkis atau mundur.
Renewed attack	- memperbaiki serangan. Melakukan serangan baru sesudah serangan pertama.
Repairer	- petugas alat. Petugas yang membetulkan alat perlengkapan listrik bila ada kesulitan.
Reposte	- balasan. Sesudah menangkis melakukan serangan balasan.
Reprise (dattaque)	- serangan baru. Serangan baru dilakukan segera sesudah kembali pada sikap bersedia.
Run back	- lari mundur.

	Begitu ada serangan, pemain tersebut lari mundur / ke belakang.
S. sabre	- sabel. Senjata yang digunakan untuk menusuk dan memarang dengan bidang sasaran terbatas, dimainkan oleh Putra saja.
Sabre fencer	- pamian sabel. Pemain anggar yang mempunyai keahlian pada senjata sabel.
Sabre fencing	- pamain sabel. Permainan anggar dengan cara menusuk dan memarang yang bidang sasarnya terbatas. Khusus digunakan oleh Putra.
Score-keeper	- pencatat. Petugas yang mencatat hasil pertandingan dari tiap-tiap perkenaan untuk tiap partai.
Side stepping	- melangkah kesamping. Untuk melakukan serangan ataupun menghindarkan serangan dilakuakn : langkah kesamping.
Simple attack	- serangan tunggal. Serangan tanpa didahului oleh gerakan lainnya.
Stop-hit	- perkenaan sama waktu. Serangan yang dilakukan pada saat lawan menghentikan seranagannya. Kenanya hamper bersamaan.
T. target	- sasaran. Daerah tubuh pemain yang diwajibkan untuk di serang. Setiap senjata mempunyai daerah yang berlaianan.
Test weight	- timbangan.

	Alat untuk menimbang daya tusukan minimal dari senjata floret / degen listrik.
The hilt	- hulu senjata. Bagian pangkal senjata.
Thrust	- tusukan. Ujung senjata secara tepat mengenai bidang sasaran.
Thrust with angulation	- tusukan menyudut. Tusukan yang dilakukan dari samping lawan.
Time keeper	- mencatat waktu. Petugas yang mencatat lamanya pertandingan dari tiap-tiap paratai.
U. unvalid target	- sasaran tidak sah. Sasaran yang tidak sah (dinilai) apabila serangan itu mengenai.
V. valid target	- sasaran tidak sah. Sasaran yang dinilai apabila serangan mengenainya.
W. warning line	- garis-garis peringatan. Garis batas dibagian akhir landasan untuk memperingatkan pemain bahwa batas akhir lapangan permainan kurang 1 meter (floret). Untuk degen / sabel 2 meter.
Weapon	- senjata.
Wire mask of mask	- kawat kasa pelindung muka.

KEPUSTAKAAN

- A. Selberg, Charles. (1976). *Foil*. USA; Addison Wesley Publishing Company, Inc
- Collins, D. Ray, Patrick, B. Hodges. (1978). *A Comprehensive Guide to Sports Skills Tests and Measurement*. Springfield; Charles C. Thomas Publisher
- Fencing.net.Org. *Performance Evaluation*. USA
- *Fédération Internationale d'Escrime* (FIE). (2010).
<http://www.fie.ch/Fencing/Organisation.aspx>. 1 Des 2010 (Pkl. 09.51). fie.ch.
- Garrison, Michael. (2007). *Fencing Instructor*. Mgar919@yahoo.com
- Harlins, Craig. (2005). *What Sports and Martial Arts Comprise Fencing?*. <http://www.fencing.net>
- IKASI. (2000). *Sekilas Anggar*. Ikasi Online.htm
- J. Alter, Michael. (2003). *300 Teknik Peregangan Olahraga*. Jakarta; PT. Rajagrafindo Persada.
- Jargon-Buster. (2007). *Competitive Fencing Southern Region*.
<http://www.fencing.Org.uk>
- Massik, Michael. (2004). *Fencing Media Guide*. Colorado;
USFencingMedia@earthlink.net
- R.G, Maxwell. (1961). *Fencing*. New York: Sterling Publishing Co, Inc
- R.T, Dewitt, Dugan, Ken. (1972). *Teaching Individual and Team Sport*. New Jersey;
Prentice-hall, Inc
- Salatin, A. (1981). *Peraturan Permainan Anggar*. Jakarta; DIKLUSEPORA.
- Soeratman, A. Tick. (2000). *Peraturan Pertandingan Anggar FIE*. Bandung; PB IKASI
- Vince, Joseph. (1970). *Fencing*. New York; A.S. Barnes & Company.



Faidillah Kurniawan, dilahirkan di Bengkulu pada tanggal 10 Oktober 1982. Menamatkan jenjang pendidikan mulai dari SDN 323 Palembang, SMP N 14 Palembang, SMA N 2 Palembang, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang S1 di Universitas Negeri Yogyakarta yang akhirnya melanjutkan kembali pendidikan ke jenjang S2 di Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Mulai bekerja sebagai Dosen Anggar di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta sejak Tahun 2005. Dalam mengemban amanah Tri Dharma Perguruan Tinggi, pada aspek pendidikan penulis merupakan salah satu tim pengajar dari mata kuliah Sejarah Olahraga, Pendidikan Keselamatan, Penulisan Karya Ilmiah dan merupakan pengajar untuk konsentrasi bidang ilmu Kepelatihan Anggar di jurusan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Sampai pada saat ini penulis masih aktif menjadi anggota tim peneliti di Fakultas, serta penulis juga sudah dapat mempublikasikan beberapa artikel karya ilmiah yang diterbitkan baik untuk skala lokal, regional, Nasional maupun Internasional. Pada aspek pengabdian pada masyarakatpun penulis juga aktif pada beberapa kegiatan/organisasi antara lain: PENGPROV IKASI DIY khususnya Bidang Organisasi dan Club Anggar DIY (*NECI/Ngayogyakarta L'Escrime Club*) khususnya sebagai *owner* dan pelatih kepala.