

BAB II

KAJIAN TANDA VISUAL MANGA, *BUDOU* DAN *BUSHIDO*

Pada Bab ini, akan mengkaji teori-teori untuk menganalisis bagaimana kebudayaan tradisional beladiri *naginata* digambarkan dalam *manga asahi nagu* dengan memakai teori tanda visual *manga*. Komik (*manga*) dan novel grafis adalah contoh tepat dari perpaduan visual dengan literasi berbasis teks. Literasi bacaan komik (*manga*) atau literasi yang melihat apa yang terjadi di antara panel adalah literasi yang menggabungkan visual dan tekstual (Brenner 2007).

Dengan membaca tanda yang ada di dalam *manga* seperti pada teks, latar, dan alur peneliti dapat menganalisis unsur-unsur beladiri (*budou*) dan *bushido* yang ada di dalam *manga* dan bagaimana penggambaran dari beladiri *naginata*.

2.1 Teori Tanda Visual Manga

Komik atau *manga* membutuhkan jenis literasi yang berbeda, kemampuan untuk menghubungkan deskripsi, dialog, gambar, simbol dan urutan panel menjadi cerita yang tersambung bukanlah tindakan pasif atau sederhana (McCloud, 1993). Sederhananya, siapa saja yang membaca sebuah *manga* untuk pertama kalinya akan merasa bingung dan tidak mengerti apa yang terjadi, siapa dengan siapa pada alur atau bagaimana dan kenapa hal terjadi dalam sebuah panel ketika membaca pada satu cerita. Inti dalam pembelajaran visual harus bisa mendapatkan semua penjelasan dalam penglihatan maka akan dapat beradaptasi dengan cepat (Brenner, 2007).

Dalam konvensi penceritaan *manga* dan *anime* dijelaskan bahwa informasi berkisar dari istilah dasar dan kosakata hingga mengidentifikasi audiens yang luas. Penugasan rumit ialah dalam menyampaikan alur kepada audiens. Penjelasan melalui elemen-elemen visual umum seperti desain karakter, simbol dan elemen panel cerita dapat membantu menghidupkan cerita (Brenner, 2007).

Teori tanda visual *manga* membantu penulis untuk mengkaji dan memahami bagaimana menganalisis *manga* dengan beberapa langkah seperti meneliti unsur-unsur dalam visual yang diperlihatkan dalam *manga* seperti karakteristik dalam penokohan, menganalisis alur dalam *manga* dengan melihat beberapa unsur seperti simbol visual, tempo (*pacing*) dan tata letak (*layout*). Pemahaman dari teori tersebut membantu dalam menganalisis karakteristik *bushido* dalam beladiri *naginata* pada *manga asahi nagu*.

Analisis simbol visual mempermudah dalam melihat emosi yang tergambar secara visual di dalam *manga*. Visual emosi seperti air mata yang mewakili kesedihan, kerutan di wajah digambarkan sebagai emosi kemarahan sampai detail keringat pada karakter yang menunjukkan sifat pekerja keras dalam *manga*.

Literasi visual adalah sebuah bidang studi baru yang berkembang dengan alasan studi ini menjadi hal yang menarik karena generasi yang lebih muda dapat dengan mudah membaca dengan melihat visual yang tergambar dibandingkan dengan orang tua yang masih berandai-andai bagaimana jalan cerita yang tergambar dalam sebuah bacaan narasi visual seperti komik maupun *manga* Jepang (Brenner, 2007).

Kebudayaan tradisional yang tergambar dalam *manga* menjadi sebuah hal yang menarik karena bisa menjadi salah satu sarana promosi kebudayaan serta menjaga kelestarian dari budaya tersebut melalui pemahaman yang tergambar dalam *manga*, oleh sebab itu sebuah kebudayaan tradisional yang digambarkan dalam sebuah karya harus tidak jauh dari keadaan aslinya, terlebih pula pasaran dari karya sastra Jepang berbentuk *manga* ini begitu luas dari anak-anak, remaja, dewasa sampai orang tua.

Pemahaman dari teori ini mempermudah untuk menganalisis dengan melihat visual dalam *manga asahi nagu*, analisis seperti melihat bagaimana beladiri *naginata* digambarkan dan unsur-unsur *bushido* yang ada. Sebagai contoh, dengan melihat visual dari karakter serta dialog dapat menyimpulkan salah satu dari unsur dalam *bushido*.

2.1.1 Pembaca yang Dituju (*Intended Audience*)

Manga tidak jauh berbeda dari karya sastra lain yang mempunyai konsumen dari berbagai kalangan. Secara umum, industri *manga* di Jepang membagi kategori berdasarkan demografi pembacanya atau dari segi umur dan jenis kelamin pembacanya. Hal ini berkaitan dengan latar, alur, narasi, dialog dan adegan yang terdapat dalam *manga* yang pastinya berbeda untuk setiap pembacanya. Berdasarkan pembacanya *manga* dibagi menjadi lima jenis yaitu, *kodomo manga*, *shonen manga*, *seinen manga*, *shoujo manga* dan *josei manga* (Brenner, 2007).

1. *Kodomo Manga*

Sesuai dengan namanya, target pembaca dari *manga* ini adalah anak-anak. Biasanya, cerita dari *manga* ini dikemas dengan ringan seperti petualangan yang menyenangkan, cerita yang imajinatif dan mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak. *Kodomo manga* ditujukan kepada anak perempuan dan laki-laki berusia kurang dari 10 tahun. Namun, cerita ini bukan berarti tidak membuat orang dewasa tertarik, beberapa cerita dari *kodomo manga* juga populer di kalangan pembaca semua usia seperti *doraemon* (As, 2022).

2. *Shonen Manga*

Rentang usia 12 sampai 18 tahun adalah target konsumen dari *shonen manga* yang umumnya mengacu pada anak laki-laki dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Konten dari *manga* ini biasanya menampilkan banyak aksi, kepahlawanan, komedi, persahabatan, dan sosial. Sesuai dengan usia pembacanya yang dewasa, beberapa judul dari *shonen manga* mempunyai cerita yang kompleks, ambigu dan menampilkan cerita seksual secara eksplisit.

3. *Seinen Manga*

Target pasaran dari *manga* ini adalah orang dewasa dengan kisaran umur 18 sampai 40 tahun dengan konten visual dan topik yang diangkat *manga* lebih dewasa seperti pernikahan, kehidupan kerja, seksual dan

moral. Visual yang ditampilkan cenderung bersifat kekerasan dan *seinen manga* juga dapat memiliki konten yang bersifat pornografi.

4. *Shoujo Manga*

Manga ditujukan untuk anak perempuan yang berusia antara 12 sampai 18 tahun, biasanya cerita dalam *manga* ini bersifat hubungan pribadi yang romantis. Karakteristik yang mudah dikenali dari *shoujo manga* adalah memiliki karakter utama yang wanita muda cantik, bernuansa romantis dan memiliki karakter pria dengan wajah tampan di sekeliling karakter utama.

5. *Josei Manga*

Josei Manga ditujukan kepada audiens perempuan dewasa rentang usia 18 sampai 40 tahun. Ceritanya terkenal dengan penggambaran roman dan kehidupan yang lebih realistis. *Josei manga* biasanya menampilkan unsur-unsur dewasa yang lebih berani daripada *shoujo manga*. Sering kali memuat kisah kehidupan (*Slice-of-Life*) atau romantis yang menampilkan wanita dewasa.

2.1.2 Desain Karakter

Menurut Brenner (2007) hanya dari desain karakter saja dapat diperoleh beberapa informasi yang berkaitan dengan tokoh yang dilihat dari bentuk wajah, mata, penampilan, gaya rambut dan aksesoris yang dipakai dapat diketahui usia, sifat dan kebiasaan gaya hidup yang dijalani masing-masing tokoh.

Brenner menambahkan ada beberapa jenis desain karakter yang ada di dalam sebuah *manga* diantaranya:

1. Karakter tampan atau cantik yang sulit didekati (*emotionally distant hottie*)

Karakter ini mempunyai tampilan yang menarik, dingin dan sulit untuk didekati, memiliki sifat percaya diri, arogan dan emosional. Karakter ini digambarkan sebagai tokoh yang mempunyai bakat dan

keterampilan yang luar biasa. Biasanya tokoh ini adalah sekutu atau idola dari tokoh utama

2. Karakter jenius berkacamata (*bespectacled genius*)

Sifat tenang, berkepala dingin, pintar dan memiliki pengetahuan yang luas menjadi ciri-ciri dari karakter ini. Tokoh ini lebih sering muncul dengan memakai kacamata dan karakter ini berperan memberikan support dan dukungan kepada tokoh utama.

3. Hero dan heroine

Karakter yang menonjol di dalam cerita biasanya disebut dengan *hero* dan *heroine*. Sebutan *hero* adalah untuk karakter pria dan *heroine* untuk karakter wanita. Karakter *hero* biasanya adalah seorang petualang yang berhati baik, memiliki sifat yang baik hati dan bersifat lugu sedangkan dalam *shoujo manga* digambarkan sebagai sosok yang tampan dan dapat diandalkan. *Heroine* digambarkan sebagai wanita yang memiliki hati murni, polos, cantik dan imut.

4. Karakter dengan pikiran mesum (*lecherous rake*)

Karakter yang digambarkan suka menggoda banyak wanita dan seringkali bermain-main dan tak jarang melakukan pelecehan seksual. Perhatiannya tertuju pada wanita muda yang cantik.

5. *Antihero*

Karakter yang mempunyai kekuatan luar biasa, memiliki sifat dingin dan misterius. Biasanya mempunyai memori masa lalu yang kelam dan sifatnya yaitu tidak segan untuk melanggar aturan demi mencapai tujuan.

6. *Nefarious Villain*

Karakter yang memiliki sifat jahat, egois dan terobsesi dengan kekuasaan atau lawan mereka. Memiliki penampilan fisik yang atraktif dan sering kali berdebat dengan lawannya memakai kata-kata yang dramatis. Setting dari karakter ini biasanya mempunyai masa lalu yang baik sebelum mengalami nasib buruk dan jatuh ke dalam kejahatan.

7. Orang tua bijak (*wizened old man or crone*)

Karakter ini berperan sebagai penehat dan pembimbing untuk karakter utama. Umumnya digambarkan sebagai kakek-kakek atau nenek-nenek. Salah satu karakteristiknya adalah seringkali dalam sebuah cerita mengarahkan awal cerita dengan memberi tahu rahasia tersembunyi, memberikan petunjuk atau isyarat kepada karakter utama.

8. Sahabat (*loyal*)

Karakter ini mempunyai kedekatan dengan tokoh utama dan seringkali muncul dan disandingkan dengan tokoh utama di sepanjang cerita. Karakter ini memiliki sifat setia, menyemangati dan memberi support dan memiliki kesan humoris. Namun dalam cerita yang gelap, karakter ini bisa menjadi seorang pengkhianat.

2.1.3 Simbol Visual (*Visual Symbol*)

Simbol visual dibangun atas dasar kultural pribadi atau kelompok tertentu yang mencapai suatu konsensus dan digunakan secara universal. Dapat disimpulkan bahwa bahwa simbol visual merupakan simbol-simbol unik yang di dalam *manga* biasanya digunakan untuk menggambarkan emosi atau suasana di sekitar karakter. Sama halnya dengan bahasa isyarat simbol visual bisa juga berbeda-beda seperti contohnya komik barat dan *manga* Jepang memiliki simbol visual yang berbeda (Brenner, 2007).

2.1.4 Simbolisme (*Symbolism*)

Simbolisme dalam *manga* biasanya berasal dari sudut pandang tradisi dan kebudayaan setempat. Berbagai macam simbol yang memberi pembaca isyarat emosional dan sering digunakan untuk menunjukkan mulai dari niat karakter hingga pentingnya lokasi atau menunjuk suatu latar atau tempat. Misalnya, digunakan untuk menunjukkan musim dalam latar dengan contoh bunga sakura bisa menandai musim semi bisa juga menandai sebagai masa muda yang baru mulai (Brenner, 2007)

2.1.5 Tempo (*Pacing*)

Tempo (*Pacing*) adalah sebuah konsep waktu yang terdapat dalam *manga* yang dipisahkan oleh panel *manga* secara kronologis. Urutan waktu tersebut digabungkan oleh *visual sequence*. Tempo dibagi menjadi dua yaitu, tempo lambat dan tempo cepat. Tempo lambat biasanya ditemui pada genre *slice-of-life*, drama atau misteri yang membutuhkan narasi atau dialog yang panjang, hal ini terjadi karena pengarang ingin memberikan penjelasan yang mendalam kepada pembaca. Sedangkan, tempo cepat banyak ditemui dalam *manga* action yang bertempo cepat dalam panel misalnya, adegan pertempuran atau saat terjadi perdebatan dengan karakter lain dengan nuansa yang cepat. Kemudian tak jarang *mangaka* menyelipkan waktu istirahat atau *pause* untuk pembaca setelah melewati bacaan yang rumit dengan tempo cepat. Contoh yang paling banyak adalah gambar ketenangan air mancur bambu yang menetes (Brenner, 2007).

2.1.6 Tata Letak (*layout*)

Tata letak adalah sebuah penempatan panel dan balon kata atau onomatope di dalam *manga*. Tata letak sendiri mengacu pada pengaturan elemen visual dalam *manga* untuk menyampaikan pesan melalui susunan grafis baik dari teks, gambar maupun bentuk sehingga menjadi lebih komunikatif dan membuat pembaca lebih dalam menangkap informasi melalui bentuk tata letak dari *manga*. Kemudian bentuk dari susunan *layout manga* sering tidak dapat didefinisikan bisa saja dipisahkan dari garis-garis tipis yang disilangkan, garis memanjang, atau bisa juga dengan bingkai atau bahkan tanpa garis pemisah apapun. Bisa juga dengan menggambarkan hal-hal dramatis hanya dengan penempatan panel yang berbeda. Selanjutnya, di dalam *manga*, *screen tones*, dan *background area* yang lebih gelap atau terang dalam *manga* menggambarkan peristiwa yang dramatis atau mengindikasikan waktu dalam cerita (Brenner, 2007).

Pada beberapa teori yang sudah dideskripsikan diatas, akan dilakukan analisis melalui visual *manga*. Pemahaman dari teori tanda visual membantu penulis untuk menganalisis *manga asahi naga* yang akan dijabarkan pada bab

selanjutnya. Analisis teori tanda visual *manga* juga dapat membantu penulis untuk mengkaji beladiri Jepang *naginata* dan dengan melihat unsur-unsur tanda visual *manga* seperti simbol visual, visualisasi, tempo, dan *layout* dapat menganalisis sebuah beberapa unsur dari *bushido*.

2.2 Beladiri (*Budou*)

Beladiri dalam sejarahnya berperan untuk melindungi diri dari musuh, tetapi juga mempunyai peran lain dalam kehidupan seorang prajurit. Sebagai contoh beladiri adalah sarana pengembangan diri, pelatihan dan pemeliharaan mental, sikap dan disiplin diikuti dengan etika dan penanaman moral, dengan kata lain pelatihan teknik (*bujutsu*) dan pelatihan mental-spiritual (*budou*) ketika kedua elemen itu disatukan akan membentuk jiwa seorang petarung Jepang kembali hidup (Grivas, 2016). Keterampilan prajurit Jepang kuno dipelihara melalui beladiri selama berabad-abad dan telah menjadi olahraga beladiri pada saat ini.

Pada beladiri juga ada sebuah perilaku yang dapat mempengaruhi atlet seperti kedisiplinan, keberanian dan ketaatan yang disebut dengan *bushido*. Maksimovic (2020) menjelaskan bahwa istilah *bushido* dibentuk dari kata *bushi* yang berarti jalan hidup (*life path*) seorang prajurit profesional dan mencakup nilai-nilai yang terkandung dan pandangan moral. Pada era *Tokugawa shogun*, kata *bushido* menyiratkan bahwa panggilan ini sebenarnya adalah cara hidup seseorang pejuang dan arti sebenarnya dari *bushido* adalah jalan yang harus diikuti oleh prajurit profesional pada masa perubahan, masa damai dan masa peperangan yang di mana mereka harus mampu mengatasi situasi kehidupan apapun. Dalam melakukannya mereka harus saling percaya satu sama lain, pejuang *bushido* (*samurai*) memiliki keterampilan tempur serta kemampuan untuk mengelola kelebihan mereka. Misalnya, *judo* dikembangkan sebagai sarana untuk memperkuat pikiran dan tubuh, untuk memungkinkan mereka menjadi masyarakat yang mampu berperan positif dalam memajukan negara. Dengan demikian, selain dari tekniknya beladiri (*budou*) juga membutuhkan pikiran yang kuat.

Bushido juga digunakan untuk membangun karakter anak dan *budou* sebagai bentuk dari kebudayaan dan pelatihan fisik. Baik *bushido* dan *budou*

mempunyai aspek pikiran dan tubuh yang saling berhubungan dalam bentuk edukasi untuk memperkaya individu. Tujuan edukasinya di satu sisi adalah untuk pengembangan tubuh yang sehat dan pikiran dan di sisi lain mencakup intelektual, moral dan edukasi fisik. Tujuan *budou* di masa lalu adalah untuk bertahan hidup tetapi pada masa kini adalah untuk meraih sebuah kemenangan. Di zaman modern, sebagai individu saling mengandalkan untuk bertahan hidup dan berkembang, *budou* mengajarkan untuk tidak takut terhadap lawan dan di saat yang sama tidak untuk melihat rendah lawan dan berlaku semena-mena.

Beberapa jenis olahraga beladiri diketahui telah mengalami transformasi selama bertahun-tahun, misalnya dari praktik ritual di kuil (*sumo*), pengejaran bangsawan (memanah) dan latihan berperang (*kendo*). Menurut kode *samurai* yang disebut *bushido*, prajurit Jepang memelihara sifat-sifat berikut; Keberanian (kegagahan dan daya tahan), Belas Kasihan (cinta, kemurahan hati dan kasih sayang), Kesopanan (kebaikan), Kejujuran (berbohong itu pengecut), Kehormatan (menghormati kewajiban profesinya), Kesetiaan dan Pengendalian diri, dengan prinsip prajurit *bushido* ini *samurai* menetapkan standar moral untuk masyarakat. *Budou* modern telah berkembang menjadi seni dan olahraga beladiri yaitu, *judo*, *kendo*, *kyudo*, *sumo*, *karate-do*, *aikido*, *shorinji kempo*, *naginata* dan *yukendo* (*Budo: The Martial Way Of Japan*, 2009). Berikut adalah deskripsi umum dari beberapa beladiri *budou* ;

1. Judo

Judo atau “*The Way of Gentleness*” adalah bentuk dari pertarungan tanpa senjata dalam beladiri klasik yang biasanya diketahui sebagai *jujutsu*. Sekolah pertama yang dibentuk pada periode *Muromachi* (1333-1568), tetapi untuk sistemnya baru diatur saat *Tokugawa Shogun* (1600-1868). Fokus dari beladiri ini ditekankan pada pendekatan holistik untuk melatih pikiran dan tubuh. Semula, ada kelas-kelas sekolah untuk mengajarkan teknik dan pengajaran filosofi. *Judo* modern didirikan pada tahun 1882 di sebuah Kuil Buddha kecil Eishoji, Jepang. *Jujutsu judo* saat ini adalah bentuk dari yang dibangun oleh Kano Jigoro (1860-1938) sebagai metode untuk latihan pertahanan diri dan pembentukkan moral. Dia merasakan bahwa popularitas beladiri seperti ditolak, jadi dia mengubah cara

penyampaian ke pelatihan dan merubah tujuan yang sebelumnya yaitu untuk membunuh dan menyakiti lawan dan dari saat itu diubah menjadi bertarung dan mengincar kemenangan (membanting lawan). Dia membangun Sekolah *Kodokan Judo* yang mempunyai 9 murid dan 12 kerabat *tatami*. Sejak saat itu beladiri ini mengalami perkembangan yang cepat. *Judo* menekankan gerakan yang lembut dan kefokusannya mental untuk mengalahkan lawan (bukan dari kekuatan).

2. Kendo

Kendo atau “*The Art of Fencing*” adalah beladiri tertua dari Jepang yang mengkombinasikan kekuatan, keahlian dan keberanian. Sebagai modern Japanese *budou sword*, beladiri *kendo* didasarkan pada teknik *legendary-samurai* yaitu dengan memegang pedang (*katana*) dengan dua tangan. *Kendo* adalah “Jalan pedang spirit dari *samurai*”. Senjata yang dipakai bernama *Shinai* terdiri dari empat potongan kayu yang dihubungkan oleh perekat kulit, ikatan kawat nylon (*tsuru*) dan tali penstabil di tengah (*nakayui*). Pada pertarungannya *kendo* memakai pelindung kepala (*men*), pelindung leher dan bahu (*mendare*), leher (*tsukidare*), kepalan tangan dan lengan bawah (*kote*), dada (*do*), pinggul (*tara*) dan juga memakai celana hitam (*hakama*). Teknik dalam beladiri ini berupa teknik tebas ke titik-titik vital yang telah dilindungi seperti kepala, lengan, dan perut serta tusukan ke leher (Irwan, 2017:42).

3. Kyudo

Bentuk dari beladiri panahan yang mempunyai arti “*The Path of The Arrows*” ini memakai sebuah busur dan panah dalam tekniknya. Penggunaan panah dan busur diawali pada masa primitif. Busur ditemukan oleh penduduk Asia Timur menjelang akhir Era Paleolitik 14000 SM sampai 15000 SM sebagai alat berburu tetapi perlahan-lahan mulai digunakan sebagai senjata perang di seluruh dunia. Sejak abad ke-6 yang terdapat pengaruh dari China, Jepang mulai dikenalkan dengan cara memanah militer, memanah dengan menunggangi kuda, dan panahan warga sipil. Di bawah pengaruh *Zen Buddhism*, sebuah upacara yang terikat dengan spiritual berkembang. Busur yang dipakai mempunyai panjang sekitar 21 cm dan

jangkauannya sampai 28 m dan target yang tertuju berdiameter 36 cm (Sebuah target yang berbentuk bulat yang bernama *kasumimoto*).

4. Sumo

Sumo adalah sebuah gulat tradisional yang terkenal sebagai olahraga nasional dari Jepang. Olahraga ini disebutkan dalam sebuah legenda sebagai pertempuran para Dewa, diwakili oleh dua klan dan dimenangkan oleh klan Takemikazuchi. *Sumo* berusia sekitar dua ribu tahun dan pertempuran pertama terjadi di kuil agama *Shinto*. Pada abad ke-8 *sumo* adalah bagian dari sebuah upacara dan pada periode *Nara* (710-794) sampai periode *Heian* (794-1185) pegulat *sumo* sudah mempunyai pertandingan tetapi belum ada royalti. Sejak abad ke-17 kompetisi reguler telah diselenggarakan dan sejak abad ke-20 perhatian khusus telah diberikan pada perkembangan *sumo*. Tujuan pada pertandingan *sumo* itu sederhana, petarung mendorong lawan keluar dari rin (*dohio*) atau memaksa lawan menyentuh tanah di luar ring dengan memakai bagian tubuh manapun kecuali kaki (menendang). Sebelum pertandingan ada sebuah ritual yaitu dengan hentakan dan melempar garam di sekitar ring yang dilakukan sebelum pertandingan dimulai. Ritual ini menunjukkan niat para pegulat untuk bertarung dengan penuh hormat.

5. Karate-do

Karate adalah beladiri dan seni pertahanan diri, *karate* mempunyai arti “*The Path of The Empty Hand*” atau beladiri dengan menggunakan tangan kosong, hal yang menonjol dari *karate* adalah filosofinya bukan tekniknya (Fukoshi, 2009). Kemajuan dari *karate* terlihat dengan didirikannya pembentukan Federasi Karate Jepang (JFK) pada tahun 1964 dan pada tahun 1970 World Union of *Karate-do* Organizations dan telah diakui oleh Komite Olimpiade Internasional pada tahun 1985 sebagai bentuk dari “*Human Humane Education*” yang mempromosikan mental disiplin dan bisa dipelajari oleh semua kalangan umur. Tujuan *karate* dan semua beladiri *budou* bukan untuk “memukul” untuk merasakan kemenangan, tetapi tujuan sebenarnya dari *karate* hanya dapat dipahami dengan menekankan hati dan jiwa setiap orang dan hidup mereka selaras dengan orang lain.

6. Aikido

Inti dari *aikido* adalah konsep “*ki*” atau kekutaan dari dalam jiwa. *Aikido* berasal dari *jujutsu* yang dibentuk dari 1920 sampai sekarang, menurut beberapa sumber, *aikido* berasal dari abad pertengahan dan diwariskan dari keluarga *Shogun Minamoto* kepada klan *Samurai Aizu* sebagai teknik rahasia yang diteruskan hanya kepada anggota yang memiliki pendapatan tinggi dan memiliki peringkat tinggi di *samurai*. Bagian dari klan *Aizu* yaitu Sokaku Takeda seorang murid dari Ueshiba Morihei seorang pencipta modern *aikido*. Pelatihan *aikido* berusaha menggabungkan “*ki*” universal yang mengalir di dalam setiap individu yang diterjemahkan sebagai “Jalan Keharmonisan Jiwa”. Dalam hubungannya dengan seni beladiri dan olahraga *budou* lainnya, *aikido* berfokus pada mencari keselarasan tubuh dan teknik pikiran. Filosofi Ueshiba menggabungkan teknik spirit (langit dan bumi) sehingga menciptakan jalan untuk melatih tubuh dan pikiran dengan cinta tanpa pamrih untuk semua hal. Jadi, dalam *aikido* ada beberapa teknik yaitu, melempar (*nage*), mengendalikan (*katama*) dan menangkap (*osae*). Setelah kematian Ueshiba kepopuleran *aikido* tetap dilanjutkan oleh anaknya yaitu Kisshomaru Ueshiba. Pada tahun 1976 Federasi *Aikido Internasional (IAF)* telah didirikan.

7. Shorinji Kempo

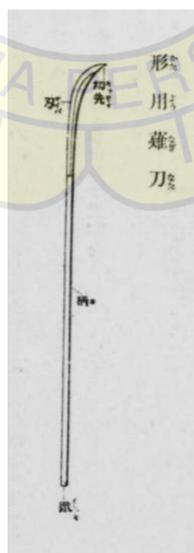
Beladiri yang diperkenalkan oleh So Doshin pada tahun 1947. Awalnya, dia mengedukasi orang-orang terpelajar muda yang diandalkan untuk “membangun bangsa” setelah Perang Dunia II. Dia berdakwah kepada mereka tentang prinsip-prinsip moral dan cita-cita bangsa, karena dakwahnya tidak diterima oleh kaum muda, dia memutuskan untuk menunjukkan dengan menggunakan beladiri dan ini merupakan tujuan dari beladiri *shorinji kempo*. *Shorinji kempo* adalah beladiri yang tidak menggunakan senjata, beladiri *budou* yang bertujuan untuk pengembangan diri dengan tiga cara yaitu, melalui pengajaran karakteristik, teknik dan sistem pendidikan. Sejak tahun 1985 kompetisi *shorinji kempo* telah diadakan setiap empat tahun sekali yang mempertemukan para petarung dari penjuru dunia.

8. Jukendo

Awalnya pada zaman kuno di sekolah-sekolah tradisional Jepang terdapat pelatihan untuk para penombak yang menggunakan tombak, pedang dan busur. Pada abad ke-16, senjata api digunakan dalam pelatihan *jukendo*. Pada periode *Meiji* (1868-1929) *bayonet* juga digunakan. Sasaran bagian tubuh dalam *jukendo* adalah dada, tenggorokan, bahu kiri dan lengan kiri. Senjata *bayonet* terbuat dari kayu dan digunakan untuk melakukan teknik tepat ke arah lawan. Perlengkapan dalam *jukendo* hampir sama dengan *kendo* tetapi lebih kuat dan memiliki perlindungan yang lebih baik pada bagian tenggorokan dan dada. Poin sah “*ippon*” berhasil diraih apabila dapat menggunakan *bayonet* untuk mengenai titik kontak musuh. *Jukendo* memiliki unsur *budou* tradisional di dalamnya yang berperan untuk meningkatkan karakter dan jiwa dengan tujuan mencegah kekerasan. Setelah Perang Dunia II, pada tahun 1952 Jepang Federasi *Jukendo* didirikan.

2.3 Naginata

Senjata *naginata* berbentuk sebuah bilah senjata yang melengkung berukuran 30 sampai 60 centimeter yang diikatkan pada kayu dengan panjang sekitar 1,2 meter.



Gambar 1 Senjata Naginata

Sumber: Buku *Shogakkou Naginata Dokuhon* Hal. 16

Menurut sejarah, *naginata* pertama kali muncul sekitar abad ke-11. Bentuknya yang panjang memungkinkan bagi prajurit untuk menghadapi banyak lawan, untuk menggunakannya sambil berkuda dan juga saat melawan musuh menggunakan panah. Pada abad ke-16 *naginata* tidak lagi dipergunakan dalam pertempuran karena munculnya senjata api yang lebih mudah digunakan untuk serangan jarak jauh.

Dengan suasana yang damai pada abad ke-17, *naginata* digunakan menjadi sebuah senjata beladiri terutama untuk wanita. Mereka berlatih *naginata* untuk memperkuat, ketertiban, kesucian harmoni dan moderasi. Selama periode *Showa*, *naginata* menjadi bagian dari sistem sekolah di Jepang seperti halnya seni beladiri lainnya. Pada tekniknya *naginata* hampir serupa dengan teknik *kendo* yang serangan utamanya adalah menuju kepala (*men*), tangan (*kote*), perut (*do*) dan ke leher (*tsuki*). Teknik yang membendakannya adalah pada serangan *naginata* yang mengarah ke betis (*sune*) dan ke arah perut (*do tsuki*).

Bentuk gerakan dalam *naginata* sebagai berikut:

1. *Ipponsugi no kama*

Yaitu sikap berdiri dalam posisi tegak. Memegang bagian tengah senjata *naginata* dengan tangan kanan dan menempatkan senjata ke pinggang. Berdiri dengan posisi tegak dengan mengumpulkan kekuatan tengah.



Gambar 2 *Ipponsugi no kama*

Sumber: Buku *Shogakkou Naginata Dokuhon* Hal. 17

2. *Udemaki no kama*

Bersamaan dengan tangan kiri diposisikan di belakang tangan kanan pada senjata, dengan posisi seperti ini dapat membantu untuk menggerakkan senjata seperti gerakan menebas ke atas dan bawah.



Gambar 3 Udemaki no Kama

Sumber: Buku Shogakkou Naginata Dokuhon Hal. 18

3. *Seishin no kama*

Sikap berdiri tegak lurus dengan sedikit membungkuk dan tekuk sedikit posisi kaki kiri ke depan. Posisikan tangan kanan di



Gambar 4 Seshin no Kama

Sumber: Buku Shogakkou Naginata Dokuhon Hal. 17

belakang dengan tangan kiri yang menghadapkan ibu jari ke bawah dan posisikan bilah dari senjatanya di atas.

4. *Ishizuki no kamae*

Posisi kaki kiri berada di depan dan memegang senjata dengan tangan kanan yang memposisikan ibu jari di bawah bilah dan tangan kiri diposisikan di bawah tangan kanan



Gambar 5 Ishizuki no Kamae

Sumber: Buku *Shogakkou Naginata Dokuhon* Hal. 18

5. *Hasso no kamae*

Tangan kanan memegang *naginata* setinggi telinga kanan, dan gagangnya disenderkan sedikit di dada. Sikap ini membantu untuk pergerakan kiri dan kanan



Gambar 6 Hasso no Kamae

Sumber: Buku *Shogakkou Naginata Dokuhon* Hal. 19

2.4 *Bushido*

Menurut Suliyati dalam penelitiannya (*Bushido* pada masyarakat Jepang: masa lalu dan masa kini, 2013) *Bushido* berasal dari dua kata yaitu *bushi* (武士) yang berarti *samurai* dan *do* (道) mempunyai arti jalan. Singkatnya, *bushido* dapat diartikan sebagai sebuah jalan hidup para ksatria, nilai *bushido* biasanya dianut oleh *samurai* tetapi masyarakat biasa yang mempunyai hubungan keluarga atau teman dekat dengan *samurai* juga ada yang menganutnya. Namun, secara umum *bushido* hanya dianut oleh *samurai* dan akan dianggap aib jika ada yang tidak menganut nilai-nilai *bushido* di kaum *samurai*. Nilai *bushido* tidak dalam bentuk tertulis sebelum abad ke-19 dan hanya didasarkan pada “*house code*” tertentu dari penguasa feodal (Gaskin dan Hawkins, 1994). *Bushido* menggambarkan kode etik unik Jepang yang dipatuhi oleh *samurai*. *Bushido* menekankan nilai-nilai seperti kesetiaan, rasa hormat, dan pengorbanan diri. Nilai sebenarnya dari *bushido* diturunkan turun-temurun secara lisan dari satu generasi *samurai* ke generasi *samurai* lainnya, tetapi seiring jalannya waktu, tujuh atau delapan nilai utama muncul dan menjadi bentuk *bushido* tertulis (Nitobe, 2005). Nilai dari *bushido* antara lain adalah keadilan, keberanian, kebajikan, kesopanan, kejujuran, kehormatan, dan kesetiaan. Berikut ini deskripsi dari nilai-nilai *bushido*:

1. Keadilan/Ketulusan/Jalan yang Benar (義 *Gi*)

Karakteristik ini juga berarti kebenaran, moralitas, dan kebenaran berperilaku, nilai ini adalah yang paling penting dari ajaran dan prinsip *samurai* (Nitobe, 2005). Diharapkan dengan nilai ini semua *samurai* dapat mengikuti dengan ketat prinsip etis dan melakukan hal yang benar. Seorang *samurai* terkenal mendefinisikannya dengan kekuatan deklarasi: “kejujuran adalah kekuatan dalam memutuskan suatu tindakan tertentu sesuai dengan alasannya, tanpa ragu untuk mati pada saat yang tepat dan tahu untuk menyerang ketika tahu kapan harus menyerang” (Nitobe, 2005). Melakukan hal yang benar atau membuat keputusan yang tepat bukanlah suatu tindakan yang mudah karena memerlukan pemikiran

yang matang agar tidak salah langkah. Seseorang tidak akan kehilangan jati diri mereka jika mempertahankan keadilan yang tepat.

Karakter ini juga berarti kesetiaan kepada teman atau kelompok yang dipercaya, dengan kata lain karakter ini dapat membuat keputusan yang tepat dan bersikap adil kepada mereka yang setia. Nilai pertama bagi *samurai* adalah melakukan apa yang benar secara etis dan moral. Ini adalah tantangan di masyarakat karena orang cenderung melepaskan tanggung jawab mereka.

2. Keberanian (勇 *Yū*)

Karakteristik ini dapat diartikan sebagai berani dan tidak ada rasa takut, dengan kata lain menantang *samurai* untuk bertindak berani tidak peduli dengan keadaan. Berani juga berarti bahwa *samurai* harus melatih ketekunannya dan pada saat yang sama saat itu juga *samurai* diharapkan kuat secara fisik dan emosional (Nitobe, 2005). pengorbanan tidak layak untuk dihitung kecuali jika dilakukan untuk alasan yang benar. Keberanian sejati menurut *bushido* adalah hidup dan mati pada saat yang tepat dan sering kali dibutuhkan banyak keberanian untuk bertindak kepada hal yang benar.

3. Kebajikan (仁 *Jin*)

Seorang *samurai* bukan hanya bergantung pada prajurit yang mengandalkan kekuatan militernya. Seorang *samurai* juga harus memiliki sifat pemaaf, cinta, empati dan belas kasihan, serta kasih sayang kepada orang lain (Nitobe, 2005). Karakter ini berarti bersikap baik dan penuh kasih kepada mereka yang dekat dengan anda dan menghormati mereka yang senior. Konsep ini juga berkembang termasuk kepada merawat orang pada umumnya. Kebajikan diyakini muncul dari empati balas kasih kita kepada orang lain. Contoh umum pada kebajikan adalah ketika kita melihat orang lain terjatuh ke sumur, sikap kemanusiaan akan muncul dengan alami untuk membantu ketika melihat situasi yang mendesak. Kebajikan menggabungkan sikap ketulusan untuk mendapatkan efek yang sebenarnya (Nitobe, 2005).

4. Kesopanan/Rasa Hormat (禮 *Rei*)

Karakter ini juga dapat diartikan sebagai sopan santun dan ungkapan terima kasih. Sikap gagah seorang *samurai* adalah menjadi seorang yang bersikap sopan dan mempunyai rasa hormat dengan orang lain di situasi apapun adalah karakteristik dari nilai ini. Memperlakukan orang lain dengan bermartabat dan menghormati aturan keluarga serta hukum negara juga sebagai bentuk dari kesopanan (Nitobe, 2005). Lebih pentingnya lagi, penekanan sikap ini adalah pada kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain. Dengan kata lain, hormatilah orang lain sehingga kita juga dapat dihargai dan dihormati. Karakter ini harus diterapkan dalam segala hal di masyarakat atau tindakan sehari-hari. Sikap ini adalah bukan sesuatu yang biasa saja tetapi harus ditinjau ulang karena kesopanan mempengaruhi orang dan moral masyarakat. Kesopanan bertindak pada tingkat dangkal tetapi pada tingkat yang lebih dalam, bersikap baik dan menghormati orang lain sehingga menjaga keharmonisan dalam hubungan.

5. Kejujuran/Ketulusan (誠 *Makoto*)

Sebagai seorang *samurai* diharapkan jujur dan tulus setiap saat terlepas dari keadaan mereka. Pada saat yang sama, seorang *samurai* diminta untuk tidak terpengaruhi dari godaan apapun dari orang yang merencanakan skema penipuan (Nitobe, 2005). Kejujuran dan ketulusan adalah awal dan akhir dari segala sesuatu serta memberikan makna pada segalanya. Kata tulus dari *samurai* membawa bobot sedemikian rupa sehingga menjadi janji yang harus dipenuhi tanpa janji tertulis. Kejujuran dan ketulusan menciptakan hubungan yang dapat dipercaya.

6. Kehormatan (名誉 *Meiyo*)

Nilai ini menekankan pada martabat dan kesadaran akan nilai dan prinsip seseorang. Seorang *samurai* bisa mengorbankan segalanya sebagai ganti kehormatan (Nitobe, 2005). Kehormatan diyakini terkait erat dengan kesadaran keluarga yang kuat dan pengaruh pralahir. Kehormatan adalah kebalikan dari rasa malu adalah apa yang diperjuangkan oleh seorang *samurai* dan menolak untuk mengkompromikan karakternya. Nilai ini juga mencakup karakteristik kesabaran

dan kelembutan. Sifat ini tujuannya adalah untuk mendapatkan rasa hormat dari orang lain dan memiliki reputasi, ini lebih merupakan sebuah status.

7. Loyalitas/Kesetiaan/Berbakti (忠義 *Chūgi*)

Nilai ini adalah yang paling penting yang menggambarkan hubungan antara *samurai* dan hal lainnya dalam berbagai situasi (Nitobe, 2005). Menjadi orang loyal pada satu misi dan satu tuan adalah hal utama yang harus diikuti oleh *samurai*. Krisis ekonomi menjadi hal yang berpengaruh pada kenyataan baru, ada loyalitas yang sangat minim pada sistem pemerintahan karenanya. Namun, kesetiaan yang ketat kepada tuan adalah hal mutlak untuk *samurai*. Kalimat “sampai maut memisahkan kita” bisa menggambarkan dengan tepat kesetiaan seorang *samurai* kepada tuannya.

Berikut adalah daftar tabel karakteristik *bushido* yang mempengaruhi pembentukan karakter atlet pada beladiri modern.

Karakteristik <i>Bushido</i>	
Keadilan/Ketulusan	Sifat yang mempengaruhi sebuah tindakan atau sebuah dorongan untuk melakukan hal yang dianggap benar
Keberanian	Sebuah perilaku untuk mencapai sesuatu yang diinginkan namun akan ada yang dikorbankan
Kebajikan	Sifat yang mengedepankan moral dalam bermasyarakat seperti kasih sayang, empati, belas kasihan dan pemaaf
Rasa Hormat	Memperlakukan orang lain dengan rasa hormat dan mengikuti aturan yang ada
Kejujuran/Ketulusan	Sifat yang melandasi seseorang untuk berperilaku dalam keadaan apapun dan tidak ada kata untuk berkhianat
Kehormatan	Nilai yang menekankan pada martabat dalam diri yang bisa dibilang sebuah status
Loyalitas/Kesetiaan	Tidak berkhianat pada seseorang atau pada aturan dan keinginan

Tabel 1 Karakteristik *Bushido*

Pada bab selanjutnya akan menganalisis seperti apa tanda visual *manga* dalam *manga asahi nagu* seperti bagaimana simbol visual, visualisasi, tempo dan tata letak dalam manga untuk menganalisis seperti apa beladiri *naginata* digambarkan dan representasi apa yang diperlihatkan dalam beladiri.

