



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi**

Menurut Taylor (1996), mendeskripsikan animasi sebagai penciptaan ilusi gerak dengan cara menyatukan urutan-urutan gambar. Ia mengatakan bahwa animasi bukan membuat sebuah gambar bergerak, tetapi esensinya, menggambar sebuah gerakan. Lebih lanjut, menurut Richard Taylor secara garis besar, animasi diartikan sebagai proses menghidupkan. Di sisi lain, menurut Fernandes (2002) mengatakan bahwa animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

##### **2.1.1. Prinsip Animasi**

Dalam bukunya Frank dan Johnston (1981) menjelaskan, untuk menciptakan sebuah gerakan agar bisa terlihat hidup, maka dalam pembuatan animasi yang baik mengacu pada 12 prinsip animasi. Keduabelas prinsip tersebut adalah:

1. *Squash & Stretch*

Ketika sebuah benda digerakan, maka ada sebuah deformasi yang ditekankan oleh gerakan tersebut. Dalam dunia nyata, hal ini tidak terjadi pada benda-benda yang kaku seperti bangkum piring. Semua yang terbuat dari daging, seberapa kurusnya itu, ketika digerakan pasti ada perubahan bentuk yang terjadi.

## 2. *Anticipation*

Ketika seseorang melihat sebuah animasi, ia tidak akan mungkin bisa mengerti apa yang sedang terjadi jika ia tidak merencanakan apa yang akan terjadi setelahnya. Para penonton harus dipersiapkan untuk gerakan selanjutnya dan sudah mengetahui sebelum gerakan itu terjadi. Biasanya gerakan antisipasi ini adalah gerakan yang berlawanan arah.

## 3. *Staging*

*Staging* diperlukan untuk menggambarkan suasana dengan lebih jelas sehingga pesan dalam cerita dapat tersampaikan dengan lebih baik kepada penonton. *Staging* berkaitan dengan pengambilan gambar dan pemilihan sudut kamera.

## 4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Ada dua pendekatan utama pada pembuatan gerakan animasi, yang pertama adalah *Straight Ahead* dan yang kedua adalah *Pose to Pose*. *Straight Ahead* adalah cara penggambaran sebuah adegan yang langsung digambar dari awal gerakan hingga akhir gerakan tanpa membuat gerakan kunci terlebih dahulu. Sedangkan *Pose to Pose* adalah pendekatan di mana animator merencanakan gerakannya, membuat gambar pose kunci yang dibutuhkan suatu adegan. Biasanya animator membuat pose kunci awal dan akhir, diantaranya *breakdowns* dan *in-between*s. *Straight Ahead* cocok digunakan untuk animator

tunggal yang bekerja sendiri, sedangkan *Pose to Pose* digunakan untuk produksi tim yang memiliki animator yang banyak.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

*Follow Through* berguna untuk mengakhiri sebuah gerakan secara halus dan memberikan kesan yang mendalam terhadap gerakan tersebut. Sedangkan *Overlapping Action* berarti memberikan jeda waktu sedikit atau menghentikan suatu tindakan dan memberikan hubungan dengan tindakan selanjutnya. Prinsip ini sangat sering digunakan terutama untuk benda yang berupa kain atau rambut, karena kelenturannya sangat menggambarkan bahan benda tersebut.

6. *Slow in and Slow Out*

Pengaturan jarak *frame in-between* sesuai dengan *timing* dan gaya yang diterimanya. *Slow In*, menggambar lebih banyak *in-between* dan *Slow Out*, menggambar lebih sedikit *in-between* tergantung dari gaya yang diterimanya, entah cepat, melambat, gravitasi, atau bertabrakan. *Slow In* digunakan sebagai gaya perlambatan dan *Slow Out* digunakan sebagai gaya percepatan.

7. *Arcs*

Untuk sebuah gerakan yang natural, jika diberi garis imajiner, garis tersebut pasti akan berupa sebuah kurva, bukan garis tegak lurus. Jika garis atau jalur gerakan tadi berupa kurva, maka gerakan tersebut akan terlihat natural dan realistis.

8. *Secondary Action*

Membuat gerakan sekunder, yang dihasilkan akibat dari gerakan utama. Seperti ketika badan dan kaki bergerak, agar tidak kaku kepala, juga ikut bergerak. Gerakan kepala tersebut itulah yang disebut *Secondary Action*.

9. *Timing*

*Timing* merupakan kunci dari pergerakan animasi. Penempatan waktu harus tepat. *Timing* juga penting untuk merepresentasikan berat atau materi sebuah benda yang digambar.

10. *Exaggeration*

Melebih-lebihkan gestur, gerakan, atau ekspresi dalam animasi, sehingga penonton bisa langsung mengenali situasi apa yang sedang terjadi tanpa menebak-nebak. *Exaggeration* merupakan ciri khas dari animasi kartun yang melebih-lebihkan sebuah aksi atau gerakan jika dibandingkan dengan gerakan atau pose aslinya.

11. *Solid Drawing*

Menggambar dengan *solid*, artinya harus bisa menggambar suatu karakter dengan sama semua dari segala sudut pandang, posisi, jarak, dan perspektif.

12. *Appeal*

Menambah atau memberikan daya tarik tersendiri yang khas pada suatu karakter sehingga karakter tersebut lebih kuat pencitraannya.

### **2.1.2. Timing**

Whitaker, Halas, dan Sito (2009) menjelaskan bahwa dalam sebuah film, ide-ide atau apa yang ingin disampaikan pembuat harus muncul seketika kepada penonton, tidak ada kesempatan untuk mengulang ke belakang. Selanjutnya, apakah ide-ide tersebut bisa jelas tersampaikan kepada penonton, jawabannya tergantung dari dua faktor kunci, yaitu:

1. *Staging & Layout* yang baik, sehingga seluruh adegan serta aksi-aksi penting dapat terpresentasikan dengan jelas dan efektif.
2. *Timing* yang baik, atau waktu yang cukup. *Timing* yang terlalu lama dapat membuyarkan perhatian penonton dan membuat bosan. *Timing* terlalu cepat juga tidak efektif, karena akan membingungkan penonton akibat terlalu cepatnya sebuah aksi atau adegan, sehingga ide-ide atau apa yang mau disampaikan menjadi sia-sia.

## **2.2. Gesture**

### **2.2.1. Akting**

Menurut Webster (2005), mengatakan bahwa akting merupakan tingkat tertinggi dalam pencapaian animasi. Webster mengatakan bahwa gerakan subjek bukan hanya menurut hukum alam dari keinginan subjek untuk bergerak, tetapi karena ada alasan psikologis untuk gerakan tersebut yang disebut performa. Lebih lanjut menurutnya, melalui akting penonton dibawa untuk dapat merasakan apa yang dirasakan subjek dalam animasi. Tidak hanya melihat apa yang mereka lakukan, tetapi juga memahami apa yang mereka pikirkan dan rasakan. Untuk mencapai hal ini, seorang animator harus memberikan karakterisasi pada subjek dalam animasi

yang mereka buat. Menurut Webster, seorang animator juga merupakan seorang aktor yang tidak tampil di layar, tetapi mengirimkan ciptaannya untuk menampilkan performa yang ia lakukan. Untuk menampilkan hal tersebut seorang animator harus mengenali dan memahami karakter yang ia ciptakan, serta menjadi karakter itu sendiri.

### **2.2.2. Koreografi**

Menurut Butterworth dan Wildschut (2009) mengatakan bahwa koreografi adalah ilmu membuat tarian, meski pun begitu tidak terbatas pada konteks tari pada teater saja. Koreografi kontemporer mengarah pada pembuatan tarian yang terus berkembang dalam berbagai lahan pengaplikasian. Dari sudut pandang penonton dan penampil, dalam kehidupan dan media penyiaran, dari situs-spesifik, terapan, komunitas dan lingkungan bersama.

Menurut Minton (2007), koreografi mengajak kita berbagi kesenangan dalam membuat gerakan dari penelusuran variasi yang tidak terbatas yang bisa kita temukan dalam bentuk seni tari yang gerakannya dilihat sebagai media untuk pengekspresian artistik. Koreografi adalah proses kreatif yang membutuhkan latihan serta pengetahuan tentang bagaimana prosesnya berfungsi. Pernah sekali koreografi menjadi gagasan populer dimana kreatifitas bekerja dengan bantuan ilahi dan hanya sedikit orang mempunyai kapasitas untuk menciptakannya. Beruntung sekarang kita menyadari meskipun orang berbeda kapasitas kreatifitasnya, siapapun bisa mendapat keuntungan dengan menjadi kreatif. Caranya tidak mudah, tetapi dengan strategi kreatif dapat memudahkan usaha kita dalam membuat koreografi.

Ada lima tahap proses kreatif dalam koreografi, yaitu:

1. Persiapan waktu
2. Waktu inkubasi
3. Wawasan akan kejadian
4. Sesi evaluasi terjadi
5. Waktu elaborasi

Koreografi mempunyai tahap sendiri dalam pembuatannya. Bagian yang penting dari koreografi, tahapannya harus sering diperhatikan sehingga tariannya dapat terus berkembang. Dalam ilmu tari, proses yang membuatnya berkembang adalah sebagai berikut:

1. Observasi dari inspirasi: Koreografer melihat sesuatu, seperti benda, ide, atau kejadian yang menginspirasi ide untuk tarian. Apa saja dapat menghasilkan inspirasi, seperti karya seni, puisi, atau musik.
2. Merasakan reaksi: Koreografer merasakan reaksi dari inspirasi yang ingin Ia gambarkan melalui tarian.
3. Ingatan + imajinasi = gerakan: Koreografer menggunakan memori dan imajinasi untuk membantunya mengimprovisasi gerakan untuk digunakan dalam tarian.
4. Tari + desain visual: Koreografer menambah tarian dengan elemen desain visual, seperti kostum, pemilihan cahaya, property, dan teknologi.

## 2.3. Samurai

### 2.3.1. Sejarah Singkat Samurai

Menurut Tanaka (2003), mengatakan bahwa untuk memahami samurai, terlebih dahulu kita harus lebih memahami makna dari *bushido* (kode etik prajurit) dan Jepang.

Dunia seni bela diri tradisional Jepang dapat dilihat sebagai kelanjutan dari budaya samurai. Seni bela diri tradisional disebut juga *kobudo*, yang mencakup beberapa gaya (*ryugi*) dan sekolah (*ryuha*) yang ditemukan pada era samurai dan masih diajarkan hingga saat ini. *Bushido* mengajarkan kita untuk melihat apa yang baik, dan untuk menghadapi dan melawan kejahatan. Mengenai cara bertahan hidup dalam peperangan melalui latihan berbagai teknik bertarung dan membunuh lawan. Namun lebih dari ini, *bushido* mengajarkan kita seni untuk mengembangkan diri sendiri. Permulaan akar dari *bushido* dapat ditelusuri dari prajurit yang dikenal dengan sebutan *Mononofu* ( $\pm$  600 S.M. – 6 M). Para *Mononofu* mempercayai beberapa dewa, dan menurut kepercayaan mereka suatu keharusan untuk bertarung dan menghancurkan musuh mereka. Mereka terkenal suka memenggal musuhnya untuk memastikan rohnya tidak akan kembali, dan prajurit yang memenggal musuhnya tersebut dianggap kuat dan suci.

Ketika awal periode pertengahan Heian (abad 9 & 10), prajurit Jepang yang kita ketahui sekarang sebagai samurai adalah pelayan kelas bawah dari anggota bangsawan, yang merupakan *jige* (petani) atau *yumitori* (pemanah). Kata “samurai” sendiri sebenarnya berarti “seorang yang menunggu perintah”. Dalam akhir periode Heian, prajurit dikenal dengan sebutan *bushi*. Di masa itu mereka

mulai menganut ajaran agama Buddha, yang mengajarkan mereka kasih sayang kepada musuh. Ini merupakan awal dari ide dalam *bushido* yang mengajarkan prajurit untuk mencari jalan agar mereka serta musuhnya sama-sama bertahan hidup.

Kelas prajurit mulai mendapatkan kekuatan politik pertama kalinya di masa periode Kamakura (1192-1333), ketika kursi kekuasaan berpindah dari istana kekaisaran di Kyoto ke pemerintahan militer baru di Kamakura. Dalam periode ini, para pimpinan klan bertarung bersama anggota keluarganya dan pengikutnya dalam satu kelompok yang disebut *bumon*. *Bumon* yang terkenal berasal dari keluarga Genji, Heike, Fujiwara, Tachibana, dan Otomo. Seni bela diri digunakan ketika bertarung dalam peperangan, dan prajurit mengembangkan gayanya masing-masing. Kemampuan bertarung yang dihasilkan dan sejarahnya merupakan rahasia yang dijaga dan diturunkan melalui keluarganya. Akhir dari periode Kamakura merupakan waktu yang sangat tidak stabil, sebagian karena kelanjutan dari perselisihan antara saingan klan-klan prajurit. Masalah Negara lebih diperparah ketika bangsa Mongol, dibawah pimpinan Kublai Khan, dua kali mengirim pasukan untuk menyerang Jepang di akhir abad ke-13. Para *bushi* berhasil menahan serangan ini, tetapi keadaan ekonomi Negara dan situasi politik melemah secara signifikan.

Ketika periode Heian dan Kamakura, senjata utama dalam perang adalah *naginata* (tombak besar) dan *nagamaki* (senjata gabungan antara tombak besar dan pedang). Pada periode Nanbokucho (1337-1392), *nodachi* (pedang yang sangat panjang, dikenal juga dengan sebutan *odachi*), dan *yari* (tombak) adalah

senjata yang biasa dipilih. Dan ini diakui secara umum bahwa metode bertarung juga berubah ketika periode ini. Ketika periode Muromachi (1392-1573) gaya berbeda, atau *ryugi* pertama kali muncul. Ini juga merupakan masa yang tidak stabil dengan banyak peperangan, memuncak pada periode Sengoku (periode Perang Negara, 1467-1568). Kekuasaan militer di Kamakura melemah, dan persaingan *daimyo* (bangsawan lokal pengikut *shogun*) dalam perebutan kekuasaan. Periode ini juga ditandai oleh difusi kebudayaan, dimana *daimyo* mulai memberikan dukungan padakesenian.

Meski pun kewajiban utama samurai-*bushi* adalah bertarung dalam peperangan, ketika masa itu juga dirasakan prajurit harus mengembangkan elemen perbaikan dan apresiasi akan keindahan. Dengan intensifnya pertarungan, prajurit mulai mendambakan arti yang tinggi akan keindahan dalam kehidupan dan kematian. Estetika ini disebut sebagai *hana* (bunga). Bangsa prajurit belajar melalui *ocho bunka* (budaya kerajaan), yang berasal dari estetika bangsawan pada periode Heian dan dikembangkan lebih lanjut selama beberapa ratus tahun. Mereka juga belajar mengenai sastra, puisi, dan drama (pada masa itu disebut *sarugaku*). Dari lagu drama, samurai belajar bernyanyi dan mendapatkan kemampuan merasakan ritme dan tempo, dan dari tarian mereka belajar mengenai keindahan gerakan: keterampilan ini mereka masukan ke dalam kegiatan sehari-hari mereka. Mereka juga mempelajari filsafat melalui ajaran Buddha, *Mikkyo* (Buddhisme esoterik), dan *Ekikyo* (buku perubahan *I-Ching*). Didalam paradoks samurai, di satu sisi, mereka menginginkan penyempurnaan sebagai bangsawan,

tetapi di sisi lain mereka ingin unggul dalam medan perang. Ini merupakan dualitas dari sifat dasar prajurit.

Dalam waktu damai sekali pun, samurai harus mengembangkan *bujutsu* (seni bela diri) dan *hyoho* (strategi). Mental para samurai berkembang melalui perang selama ratusan tahun, tetapi mereka juga sangat menyadari keterbatasan sendiri dalam medan perang. Sehingga mereka berusaha mengamati filosofi yang mendukung seni bela diri yang mereka latih. Dalam *bujutsu* mereka berusaha mencapai kesempurnaan. Mereka menciptakan 18 divisi dalam seni bela diri, mencakup di antaranya, *kenjutsu* (bela diri pedang), *sojutsu* (bela diri tombak), *bajutsu* (kemampuan berkuda), *kyujutsu* (panahan), *naginatajutsu* (bela diri tombak besar), *bojutsu* (bela diri tongkat panjang), *iaijutsu* (bela diri kecepatan pedang), *shurikenjutsu* (lempar pisau), *juttejutsu* (menangkap dan mengikat musuh). 18 divisi ini disebut juga “*bugei juhappan*,” dan mencakup banyak teknik dan prinsip yang dikembangkan ke standar yang amat tinggi.

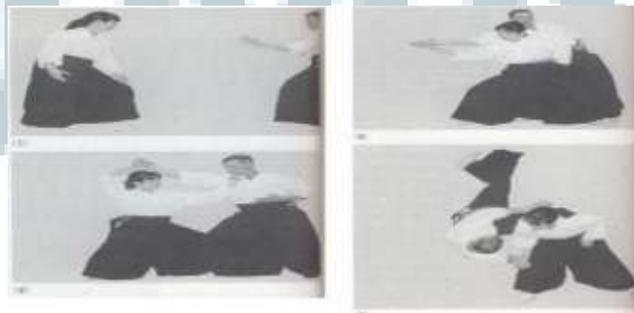
Menurut Kongfuzi, “seorang terpelajar harus bersiap diri untuk pertarungan dan yakin dengan pasti akan menang”. Seni bela diri kemudian diberikan status sebagai kebudayaan dan menjadi dihormati seperti bidang studi lainnya. *Bujutsu* juga didukung 2 rangkap filosofi: ia harus efektif dalam waktu perang, tetapi harus berguna juga dalam waktu damai untuk mengembangkan karakter dan jiwa seseorang. Ini adalah esensi dari *bun-bu-ryodo* (di mana seni bela diri dan sastra dianggap terpisah meskipun sama pentingnya) dan *bun-bu-ittai* (di mana seni bela diri dan sastra dianggap sama).

Esensi dari *bushido* adalah kematian. Keindahan dari keberadaan seorang prajurit adalah kesiapan mereka untuk kehilangan nyawanya kapan saja, dan kesiapan fisik dan jiwa untuk bertindak tegas. Demikian samurai harus berperilaku baik dan menguasai seni bela diri, tetapi tidak boleh menjadi pembunuh. Dalam keadaan berbahaya yang tiba-tiba, ia harus dapat melihat esensi dari segala hal dengan tenang. Inti dari baik samurai-*bushi* dan seni bela diri klasik secara keseluruhan ialah memiliki jiwasemacam ini, dan berjuang untuk keindahan akan kehidupan dan kematian.

### 2.3.2. Seni Bela Diri

Ada 2 jenis *budo* (seni bela diri) yang ada di Jepang saat ini, pertama ialah *budo* yang memiliki sejarah panjang dan berkaitan erat dengan *bushido* yang disebut *kobudo* atau *budo* klasik. Dan yang kedua adalah *budo* yang muncul setelah era samurai berakhir pada tahun 1868, yang disebut *gendai bu do* atau *budo* modern. Menelusuri sejarah Jepang dengan banyaknya peperangan, terciptalah berbagai macam seni bela diri (*budo*). Berikut adalah beberapa contoh *budo* yang ada:

#### 2.3.2.1. Jujutsu



Gambar 2.1. Contoh Gerakan Jujutsu  
(Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice, 2003)

*Jujutsu*, atau dikenal juga dengan sebutan kenpo, merupakan dasar dari semua seni bela diri. Ini adalah teknik untuk menahan serangan lawan tanpa menggunakan senjata, dan juga melakukan serangan balik dan metode untuk memberhentikan gerakan lawan. Menuju akhir periode Sengoku, dapat menangkap musuh hidup-hidup dianggap sebagai bukti kehebatan seseorang, dan prajurit yang dapat melakukan hal tersebut dinilai lebih tinggi oleh atasannya. Oleh karena itu *jujutsu* merupakan keahlian penting dalam medan perang. Ketika periode Edo, *jujutsu* digunakan polisi untuk menangkap penjahat dan juga metode pertahanan diri untuk rakyat.

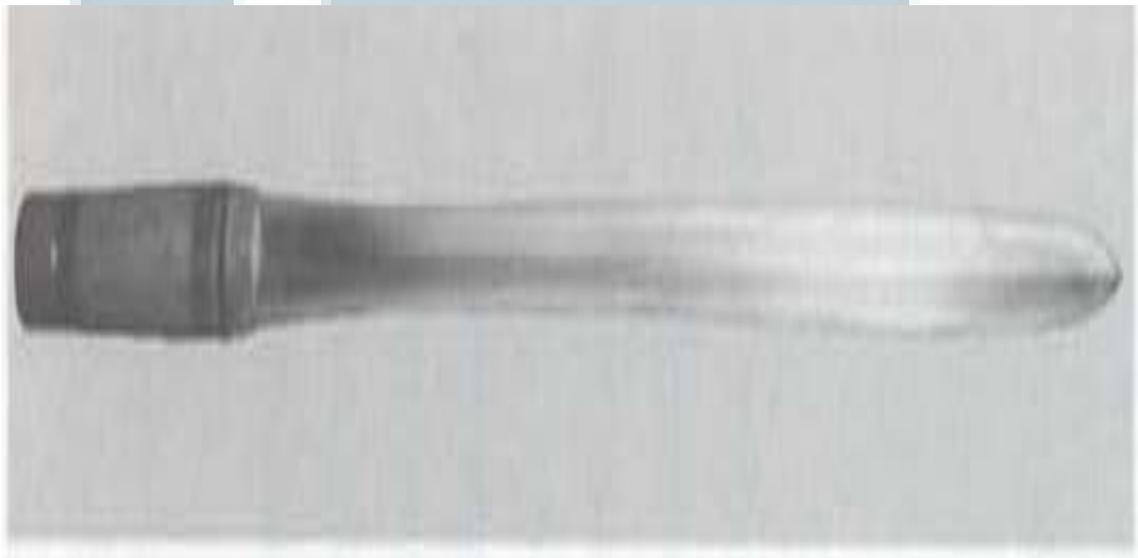
#### 2.3.2.2. Kenjutsu



Gambar 2.2. Contoh Gerakan Kenjutsu  
(Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice, 2003)

Pedang Jepang (*nihonto*) sangat berkaitan erat dengan sejarah Jepang yang dianggap sebagai jiwa dari seorang prajurit, dan dipercaya memiliki kekuatan ilahi. Karena alasan itulah *kenjutsu* (bela diri pedang) merupakan salah satu seni bela diri yang sangat dihormati. *Kenjutsu* merupakan seni bela diri dengan menggunakan pedang yang biasa digunakan oleh prajurit Jepang. Seni bela diri *kenjutsu* berdasar pada pengalaman bertarung dan latihan yang dikembangkan oleh masing-masing prajurit. Prajurit yang terlatih dengan kelas tinggi selalu membawa pedang, serta mempelajari *kenjutsu* lebih dari seni bela diri lain.

### 2.3.3. Sejarah Pedang Jepang



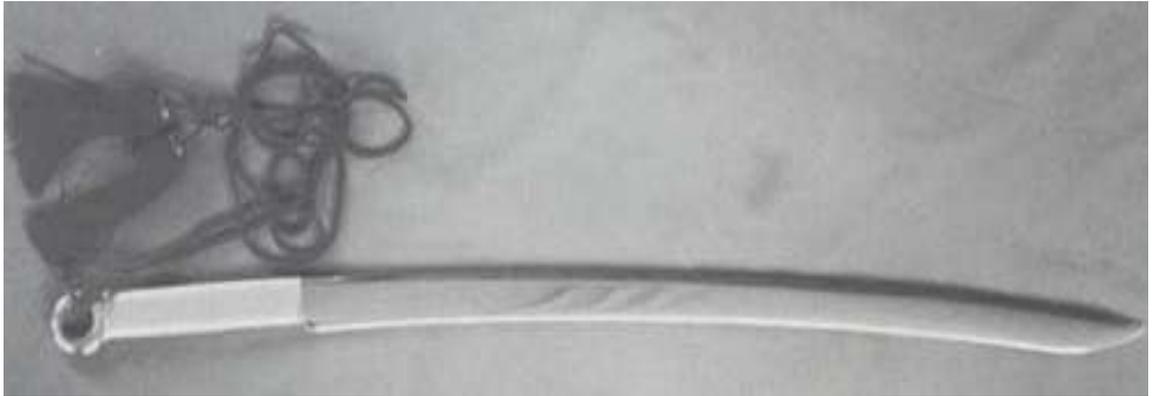
Gambar 2.3. Pedang Tsurugi  
(Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice, 2003)

Sepanjang sejarah Jepang, pedang telah mengalami berbagai perubahan dan bentuknya berubah sesuai gaya bertarung tiap zaman. Meskipun esensinya sebagai senjata, pedang juga digunakan untuk ritual magis dan dianggap sebagai suatu karya seni.



Gambar 2.4. Pedang Katakiriba  
(Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice, 2003)

Menurut catatan sejarah Jepang, ketika zaman mitologi kuno pedang disebut *tsurugi*. Badan *tsurugi* berbentuk lurus dan memiliki dua sisi tajam, ia digunakan beberapa tahun dalam perang, dan semua pedang yang dipakai untuk membunuh dan memenggal lawan dianggap memiliki kekuatan ilahi. Pedang dipuja seperti dewa dan digunakan dalam ritual magis. *Tsurugi* murniya dibuat dari batu, kemudian perunggu dan setelahnya besi. Meski pun materialnya berubah menurut usia, bentuknya tetap sama hingga zaman besi ( $\pm$  4 S.M.), dimana pedang besi mulai dibuat berbadan lurus dan memiliki satu sisi tajam. Pedang seperti itu disebut *katakiriba*, disebut juga *kataha*. Istilah yang digunakan saat ini *katana*, muncul dalam dokumen dari abad 6 M. Dari periode Nara, *katana* menjadi symbol kekuasaan dan kekuatan ilahi, dan untuk mewakili jiwa kebangsawanan di kerajaan kekaisaran yang diturunkan oleh para dewa.



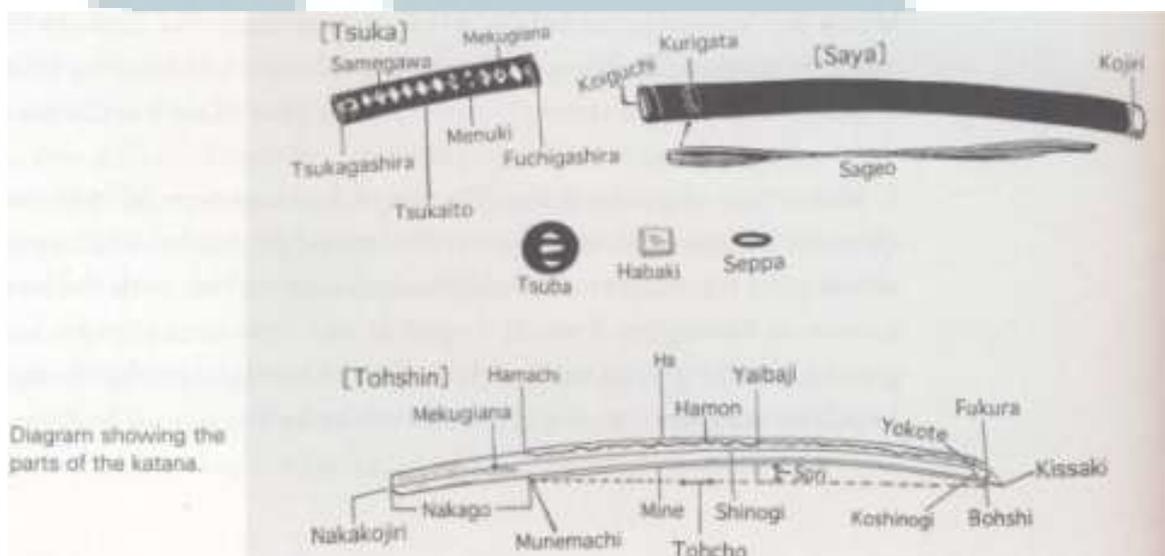
Gambar 2.5. Pedang Futsunomitama  
(Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice, 2003)

Hal lain yang penting, meskipun langka, yaitu bentuk pedang *kutto*. Ia muncul dengan satu sisi tajam di dalam lengkungan. *Futsunomitama-no-tsurugi*, menurut mitologi Jepang memiliki kekuatan ilahi dan berperan dalam persatuan Jepang. Ia dipercaya 2000 tahun yang lalu, ditempatkan di kotak batu dan dikubur dalam tanah suci di kuil Isonokami. Di Yamato (sekarang Tenri, di prefektur Nara), tahun 1874 dalam suatu upacara pedang ini digali untuk pemeliharaan, dan kemudian dikubur kembali. Pedang ini dianggap sebagai harta ilahi dan tidak sembarang orang boleh melihatnya.



Gambar 2.6. Pedang Kogarasumaru  
(Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice, 2003)

Bentuk yang berbeda dari *kutto*, dan sering kali ditemukan di periode Nara adalah *kogarasumaru*. Sisi tajamnya berada pada bagian luar pedang, dan ditambah dua sisi tajam setengah dari panjang badan pedang tersebut. Pedang berbentuk seperti ini yang masih tersisa dari masa itu disimpan sebagai harta kerajaan.



Gambar 2.7. Kerangka Pedang Katana  
(Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice, 2003)

Selanjutnya desain dari pedang Jepang diubah lagi, dengan sisi tajam yang ditambahkan sepanjang bagian luar lengkungan pedang (*katana*). *Katana* ini disukai oleh *bushi* ketika periode Heian dan Kamakura, meski pun ketika pertarungan satu lawan satu, pedang ini sering rusak dan terbelah dalam pertarungan. Ketika Mongol menyerang di tahun 1331, desain pembuatannya menjadi jelas tidak cocok digunakan dalam pertarungan kelompok. Banyak pembuat pedang waktu itu berusaha untuk mengembangkan kekuatan *katana*, tetapi hanya Masamune pembuat

pedang di Jepang yang menemukan teknik menempa *katana* yang masih digunakan hingga sekarang. Ia menemukan bahwa penggunaan satu jenis baja tidak cukup kuat untuk membuat konstruksi pedang. Maka dari itu, ia menggunakan baja yang lebih lunak sebagai inti dari pedang yang disebutnya *shingane*, dan melapisinya dengan baja yang lebih keras yang disebutnya *kawagane*. *Katana* yang ditempa menggunakan cara ini sangat jarang rusak atau terbelah, meski pun dalam pertarungan yang keras sekali pun. *Katana* dianggap sebagai senjata yang sempurna dan hingga sekarang dianggap sebagai representasi jiwa dari para *bushi*.

#### **2.3.4. Teknik Samurai**

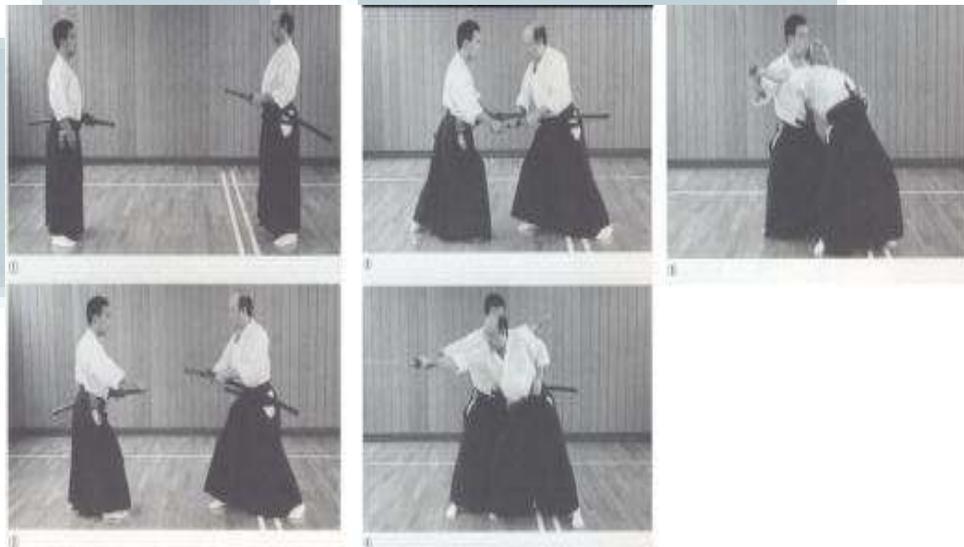
##### **2.3.4.1. Suemonogiri**



Gambar 2.8. Gerakan Suemonogiri  
(Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice, 2003)

*Suemonogiri* merupakan latihan memotong objek seperti jerami atau bambu, dengan menguasai teknik ini samurai yang terlatih dapat memotong sebagian tubuh musuhnya dengan tepat. Biasa juga digunakan oleh prajurit untuk mendemonstrasikan kemampuan *iaijutsu* dan *kenjutsu* mereka kepada atasannya, dan pada acara spesial di istana atau kuil.

#### 2.3.4.2. Kumiuchi Kenpo



Gambar 2.9. Contoh gerakan *kumiuchi kenpo*  
(*Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice*, 2003)

*Kumiuchi kenpo* merupakan kombinasi dari *kenjutsu* dan *jujutsu* dalam pertarungan di medan perang. Dalam seni bela diri ini, kedua belah pihak menggunakan pedang, tetapi praktisi *kumiuchi kenpo* tidak menarik pedangnya. Melainkan menggunakan sarung pedang dan pegangan pedang dengan kombinasi teknik *jujutsu* dan *kenjutsu* untuk mengalahkan musuhnya.