

BAB II

TELAAH PUSTAKA

2.1. Serial Animasi Naruto

Naruto merupakan nama dari karakter utama sebuah serial animasi Jepang. Animasi ini bisa dikatakan sangat populer dan menjadi visual pertama ketika orang-orang di dunia menggabungkan dua kosakata yaitu ninja dan animasi. Adaptasi serial animasi Naruto ini berasal dari serial komiknya yang sudah terbit sejak tahun 1994. Mengisahkan tentang seorang anak yang dikenal nakal dan tidak penurut yaitu Naruto Uzumaki. Tapi dibalik sikapnya yang bandel, ternyata ia menyimpan tekad yang kuat menjadi seorang Hokage, atau ninja terkuat di sebuah desa ninja. Untuk menjadi seorang Kage / Hokage seseorang ninja harus menjalani pendidikan dan latihan yang kuat. Sistem ninja dalam dunia ninja di animasi Naruto ini terbagi dalam beberapa tingkat sampai akhirnya menjadi seorang Hokage.

2.1.1. Tingkatan Ninja Dalam Animasi Naruto

Ada beberapa sistem yang ninja yang berlaku pada dunia ninja di animasi Naruto, hal ini sama-sama terjadi baik di anime maupun pada ninja asli Jepang. Adanya tingkatan seperti *geinin* (ninja tingkat awal), *chuunin* (ninja tingkat pertengahan), dan *jounin* (ninja tingkat atas) (Dewi, 2015). Hanya terjadi perbedaan makna dan fungsi jika berdasarkan sistem Naruto. Berikut adalah beberapa tingkatan ninja dalam sistem perninjaan serial animasi Naruto berdasarkan uraian dari leafninja.com :

a. Ninja Academy Student

Pada tingkatan ini seseorang sama sekali belum dikatakan sebagai seorang ninja, lebih tepatnya untuk yang akan menjadi seorang ninja untuk umur anak-anak. Para murid akan diajari teknik-teknik dasar ninja. Diharuskannya ahli dalam jurus-jurus ninja hingga akhirnya mereka lulus dan menjadi ninja seutuhnya.

b. Genin

Genin adalah tingkatan terendah dari seluruh ninja, mereka masih menguasai keahlian ninja tingkat rendah. Ninja Genin hanya boleh mengerjakan misi tingkat C dan D. Mereka diharuskan mengerjakan setidaknya 8 misi untuk bisa naik ke tingkat selanjutnya. Misi yang mereka jalankan harus dipimpin oleh seorang Jounin yang mana nantinya mereka memenuhi syarat menjadi tingkat selanjutnya akan dipromosikan naik tingkat oleh Jounin tersebut.

c. Chunin

Tingkatan Chunin adalah tingkat dasar yang sudah memenuhi secara cukup sebagai ninja di sebuah desa. Ninja Chunin sudah berhak untuk menjadi seorang dokter ataupun guru. Seorang ninja Chunin baru bisa dipromosikan setelah melalui ujian Chunin yang dimana keahlian, dan kepintaran dalam berbagai keilmuan ninja sudah sangat dikuasai.

d. Jounin

Jounin merupakan tingkatan teratas dari para ninja, tingkatan ini hanya bisa diraih dengan persetujuan dan syarat-syarat khusus saja dari pemerintahan desa ninja. Seorang Jounin sudah menguasai seluruh keahlian ninja dan biasanya ditugaskan sebagai pemimpin dalam sebuah operasi misi.

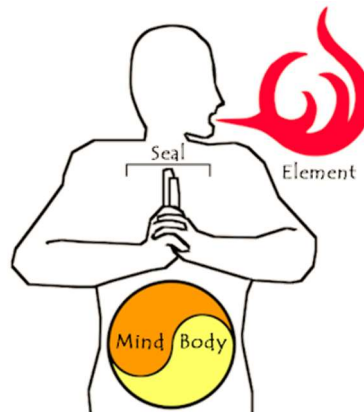
e. Special Jounin

Special Jounin merupakan ninja Jounin yang memiliki keahlian tingkat tinggi dalam salah satu dari sekian banyak keahlian ilmu ninja. Misal seorang karakter ninja Jounin dalam animasi tersebut bernama Ibiki Morino yang menguasai keahlian interogasi dan pembunuhan. Tingkatan ninja ini juga hanya bisa didapat atas persetujuan khusus pemerintah desa ninja.

f. Kage / Hokage

Kage merupakan ninja terkuat di sebuah desa. Seorang Kage sudah menguasai semua jurus tingkat atas maka dari itu Kage adalah pemimpin di sebuah desa ninja. Hanya 5 negara / desa terkuat yang boleh memakai sistem Kage dalam desanya.

2.1.2. Pengaplikasian Jurus / Jutsu



Gambar 2.1. Alur Sistem Keluarnya Sebuah Jurus pada Ninja Animasi Naruto
Sumber: <http://www.leafninja.com/jutsu.php> (diakses 20 4 Mei 2020)

Ada beberapa jenis jutsu yang ada pada animasi Naruto, *genjutsu* yaitu jurus yang ilusi pada lawan hingga berhalusinasi. Lalu adalah *taijutsu* yaitu keahlian bertempur secara langsung dan yang terakhir dinamakan *ninjutsu* teknik membuat segel / simbol jari mengolah *chakra* menjadi jutsu (Dewi, 2015). Jutsu adalah keahlian atau teknik mistik ninja yang digunakan saat berkelahi dengan lawannya. Untuk mengeluarkan teknik ninja atau jutsu ini, seorang ninja harus menggunakan Chakra dalam tubuhnya. Chakra dalam tubuh seorang ninja didapat dari gabungan dua tempat yaitu energi dari tubuh itu sendiri dan kekuatan spiritual dan mental yang didapat dari pengalaman. Untuk mengeluarkan energi chakra yang ada dalam tubuh seorang ninja diharuskan membuat beberapa gerakan kombinasi tangan. Maka keluaran jurus yang diinginkan. Karena banyaknya kombinasi gerakan tangan yang ada maka ada banyak kemungkinan jenis jutsu yang akan keluar.



Gambar 2.2. Elemen Alam yang digunakan pada sebagai kekuatan di animasi Naruto
Sumber: <http://www.leafninja.com/jutsu.php> (diakses 20 4 Mei 2020)

Ada lima elemen utama dalam jutsu yang yaitu api, angin, petir, tanah, dan air. Setiap ninja memiliki potensial penguasaan elemen tersebut, setidaknya minimal mempunyai satu elemen, seorang ninja bahkan bisa menguasai dua elemen atau bahkan lebih. Penguasaan sebuah elemen seorang ninja terhadap sebuah elemen dasar dapat dibuktikan dalam sebuah percobaan penjurusan chakra. Seorang ninja diminta untuk memegang sebuah kertas. Kertas akan bereaksi terhadap chakra yang dikeluarkan, jika kertas terbakar berarti ia menguasai elemen api, jika basar berarti menguasai elemen air, jika terpotong berarti ia menguasai elemen angin, dan begitu dengan elemen-elemen lainnya.

Keberagaman jutsu bisa makin berkembang karena jutsu tidak hanya dipengaruhi oleh elemen dasar tapi juga keturunan keluarga dari masing-masing ninja yang mempunyai keahlian khusus. Ditambah jika seorang ninja mempunyai monster berkekuatan besar dalam tubuhnya yang dapat mengeluarkan jutsu yang sama sekali tidak berhubungan dengan elemen apapun. Elemen-elemen tersebut juga saling berpengaruh satu sama lain sesuai sifatnya masing-masing. Semisal sifat

elemen api yang jika berlawanan dengan elemen air akan kalah, tapi jika elemen api melawan angin malah akan lebih kuat.



Gambar 2.3. Contoh Keluarnya Jurus Elemen pada Ninja Animasi Naruto

Sumber:

https://pm1.narvii.com/6539/2ca37d6ae14da756eb56228ea2f3ee72a1ccf7a7_hq.jpg
(diakses 5 Mei 2020)

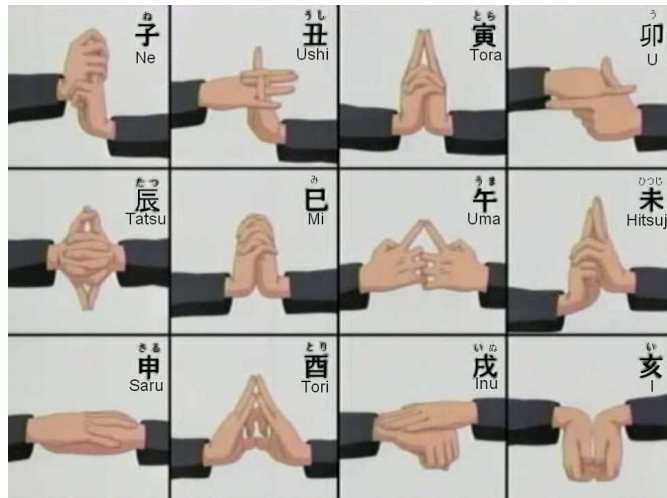
Berikut adalah beberapa sebutan ninjutsu (jurus ninja) pada setiap elemen yang ada.

- Katon – Api
- Fuuton – Angin
- Raiton – Petir
- Doton – Tanah
- Suiton – Air
- Futton – Kabut (gabungan elemen air dan api)
- Hyouton – Es (gabungan angin dan air)
- Jiton – Magnetik
- Jinton – Debu (gabungan tanah, api, dan angin)
- Mokuton – Kayu (gabungan tanah dan air)
- Ranton – Badai (gabungan air dan petir)
- Youton – Lava (gabungan api dan tanah)
- Shakuton – Bola Api (gabungan api dan angin)
- Enton – Api menyala

Sebagaimana tingkatan dalam ninja yang sudah sempat dijelaskan sebelumnya, jutsu juga memiliki tingkatan tersendiri.

- Tingkat E – Jutsu yang secara umum dipelajari di Ninja Academy, mereka harus menguasainya sebelum lulus menuju Genin.
- Tingkat D – Jutsu yang dikuasai ninja tingkat Genin biasanya berhubungan dengan persenjataan mereka.
- Tingkat C - Jutsu yang dikuasai ninja tingkat Chunin, memiliki lebih dari satu keahlian.
- Tingkat B – Jutsu yang dikuasai oleh ninja tingkat Chunin dan Jounin.
- Tingkat A – Jutsu yang dikuasai oleh ninja tingkat Jounin atau bahkan jutsu terlarang. Biasanya jutsu ini dikembangkan sendiri oleh ninja Jounin untuk menjadi seorang Kage.
- Tingkat S – Jutsu khusus dan terlarang, hanya dipunyai oleh satu individual ninja saja.

Sebagaimana yang sudah dijelaskan juga sebelumnya seorang ninja melakukan beberapa gerakan kombinasi dari tangannya untuk mengeluarkan jurus yang seorang ninja inginkan. Dalam serial animasi Naruto jutsu ada yang bersifat umum dikuasai semua ninja ada yang bersifat jutsu khusus yang hanya diketahui beberapa ninja saja akibat dari klan, turunan darah keluarga, guru, daerah serta faktor-faktor lainnya. Dari banyaknya jurus begitu juga banyak jenis kombinasi tangan yang ada. Tapi dari banyaknya tersebut, dalam salah satu bagian akhir dari episode 28 Naruto Shippuden diberitahukan kepada pemirsa animasi tersebut setidaknya ada 12 simbol kombinasi tangan dasar dengan perlambangan binatang didalamnya. Yaitu burung, anjing, naga, kuda, monyet, kerbau, tikus, ular, babi, macan, kelinci, dan domba. Berikut visual bentuk gerakan tangan yang dibuat :



Gambar 2.4. Dua Belas Simbol Jari Dasar pada Animasi Naruto
 Sumber: Cuplikan Gambar dari Naruto Shippuden Episode 28, TV Tokyo
 (diakses 20 Juni 2020)

2.1.3. Komikus Naruto, Masashi Kishimoto

Naruto merupakan hasil karya dari komikus / *mangaka* ternama asal Jepang yaitu Masashi Kishimoto. Karya bercerita ninja ini membuat namanya melejit, terkenal dan membuat sensasi baru dalam dunia *manga* Jepang. Lahir di kota Katsusa, Prefektur Okayama, Jepang pada tanggal 8 November 1974 sangat gemar menggambar dan membuat komik sejak kecil. Pada masa SD nya ia rajin menggambar komik di bukunya dikarenakan masa kecil hingga remaja Masashi hidup di masa *manga* Jepang sudah banyak diproduksi. Berbagai judul dan tema komik pada zaman itu makin membuat perasaan menggambar nya makin menggebu-gebu. Doraemon, Mobile Suite Gundam, Kinnikuman, dan Dragon Ball mewarnai imajinasi dan hiburannya (Wikipedia, 2020).

Pada masa SMP Kishimoto hampir kehilangan kemampuan menggambar nya dikarenakan ia mempunyai kegemaran baru yaitu bermain *baseball*. Tapi suatu hari saat pulang sekolah ada sebuah poster anime Akira karya Katsuhiro Otomo yang membuatnya terkesima dan kembali bersemangat menggambar. Di masa SMA Kishimoto sempat membuat komik 31 halaman lalu meminta pendapat kepada kakak dan ayahnya, bukannya malah mendukung tapi

berpendapat negatif pada komik yang ia buat. Dikatakan jelek dan tidak akan pernah berhasil membuat komik yang terkenal, tidak mau terus dirundung pendapat buruk Masashi Kishimoto terus berusaha.

Passion nya di bidang *manga* tidak berhenti, ia masuk kepada sebuah akademi seni di Jepang dan terus melanjutkan pembelajarannya. Tidak sia-sia di tahun 1996 Kishimoto membuat komik berjudul Karakuri yang menarik perhatian penerbit Shueisha dan mendapat penghargaan Hop Step Award oleh Shonen Jump sebagai *mangaka* amatir berbakat. Kesuksesannya mengawali terciptanya Naruto yang akhirnya terbit di majalah mingguan Shonen Jump pada tahun 1999 yang berlanjut sampai saat ini para penggemarnya nikmati di seluruh dunia.



Gambar 2.5. Masashi Kishimoto pencipta komik Naruto

Sumber: <https://japanesestation.com/anime-manga/manga/masashi-kishimoto-naruto-mencerminkan-masa-kecil-saya>
(diakses 20 September 2020)

Pengaruh Pembuatan Komik Ninja Naruto

Berbagai judul dan tema komik di Jepang hadir sudah sangat lama, masa kecil hingga dewasa bahkan masa sekarang baik Kishimoto dan seluruh penikmat *manga* di seluruh dunia terpengaruh atau setidaknya suka dengan beberapa judul

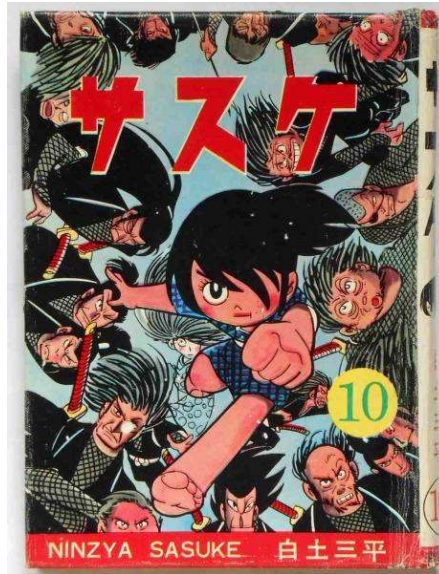
manga. Selalu ada judul baru, karya baru, dengan kisah yang makin beragam setiap masanya. Pada masa muda komikus Naruto ini ia terpengaruh ke berbagai jenis komik sampai-sampai harus menyisihkan uang jajannya atau bahkan tidak jajan sama sekali sejumlah 190 yen untuk membeli majalah komik Shonen Jump setiap pekannya. Judul-judul seperti Doraemon, Mobile Suite Gundam, Dragon Ball menjadi penyemangat Kishimoto untuk terus berkarya.



Gambar 2.6. *Manga* Blade of Immortal karya Hiroaki Samura salah satu inspirasi Kishimoto

Sumber: <https://ciatr.jp/topics/293113> (diakses 20 September 2020)

Blade of Immortal karya Hiroaki Samura menjadi inspirasinya dalam membuat komik bertema ninja. Berkisah tentang samurai yang abadi di pertengahan abad *Tokugawa Shogunate*. Secara visual *manga* tersebut sangat mengikut gaya zaman dahulu, mulai dari pakaian, senjata, latar tempat, begitupun dengan alur ceritanya. Dalam sebuah wawancara dengan Viz Media saat di temui di sebuah acara di New York, Kishimoto tidak ingin membuat kisah Naruto yang memang bertema ninja tapi mempunyai *style* kuno atau lama. Serta kisah yang begitu kaku karena *style* seperti itu tidak sesuai dengan semangat yang dimunculkan oleh penerbit majalah mingguan komik Shonen Jump di mana Naruto diterbitkan (Aoki, 2015). Tidak hanya konsumsi hiburan dalam negerinya saja, tapi tontonan seperti Spider-Man, Iron Man, Batman, bahkan Star Wars juga mempengaruhi karyanya. Salah satunya Kishimoto mengambil inspirasi dari film *The Matrix*.



Gambar 2.7. *Manga Sasuke* karya Sanpei Shiratori

Sumber: https://www.kosho.or.jp/products/detail.php?product_id=236164567 (diakses 20 September 2020)

Karya lainnya yang memengaruhi Masashi Kishimoto dalam mengembangkan komiknya adalah *manga* berjudul *Sasuke* karya Sanpei Shiratori (nama asli Noboru Okamoto) yang terbit pada tahun 1961. Sanpei merupakan komikus senior yang lahir di masa peperangan, di mana ia melihat sendiri kekejaman pada masa tersebut. Hal ini membuat setiap karyanya menyampaikan pesan pemberontakan, anti penindasan, dan diskriminasi. Kebanyakan karya sanpei bertema ninja. Judul *Sasuke* dijadikan inspirasi oleh Kishimoto pada salah satu karakternya yaitu Sasuke Uchiha. Pada awalnya *Naruto* adalah sebuah karakter ciptaan Kishimoto dengan profesi sebagai seorang koki ramen. Tapi cerita ini tidak dilanjutkan malah beralih kepada cerita yang lebih disukai yaitu ninja. Tokoh utama pada kisah ninja tersebut awalnya bernama Hiatarikun yang berarti disinari matahari atau terkena sinar matahari. Maksudnya adalah kebiasaan ninja pada umumnya adalah bersembunyi dibalik bayangan tapi, karakter buatannya dibuat berlawanan dengan kebiasaan yang ada yaitu muncul di depan publik dan menyerang secara langsung. Tapi nama itu ternyata dikritisi oleh editornya di *Shonen Jump* karena namanya tidak memberikan efek terkenal (Nurdin, 2018). Sumber inspirasi dari juga bersumber tidak hanya dari faktor karya orang lain saja tapi juga berasal dari kehidupan pribadinya. Seperti halnya ketika dibuatnya

karakter Minato Uzumaki yaitu ayah dari Naruto Uzumaki, adanya *scene* pertemuan Naruto dan ayahnya. Ini terkait dengan hal yang dialami secara bersamaan pada saat itu yaitu Kishimoto menikah dan menjadi seorang ayah. Lainnya adalah seperti toko mie ramen Ichiraku yang sering dikunjungi Naruto di dalam kisahnya, nama toko ramen tersebut diambil dari toko ramen yang benar ada berada di dekat universitas saat Kishimoto kuliah dulu yang bernama sama.

2.1.4. Pemilihan Kombinasi Simbol Jari Jurus *Katon: Goukakyu no Jutsu*

Puluhan karakter muncul dalam animasi Naruto, banyaknya detail cerita dari animasi Naruto membuka banyaknya kemungkinan keragaman dari jurus yang ditimbulkan. Klan, desa, ninja rahasia, jurus rahasia terlarang adalah hal-hal yang membuat jenis jurus beragam bahkan setiap karakter mempunyai jurus pribadinya sendiri. Dari sekian banyaknya peneliti memilih satu jurus untuk diteliti agar penelitian lebih terarah dan tidak begitu meluas. *Katon: Goukakyu no Jutsu* adalah jurus yang dipilih. Jurus ini memiliki arti “Jurus Semburan Api Besar”. Jurus ini memiliki elemen dasar api. Memerlukan *chakra* yang cukup banyak untuk menghasilkan jurus semburan api ini. Biasanya jurus ini digunakan oleh klan Uchiha, Sasuke Uchiha, Itachi Uchiha menguasai jurus ini.



Gambar 2.8. Jurus *Katon: Goukakyu no Jutsu* oleh karakter Sasuke
Sumber: [https://tnaruto.fandom.com/wiki/Katon_\(sasuke\)](https://tnaruto.fandom.com/wiki/Katon_(sasuke)) (diakses 20 September 2020)

Dipilihnya jurus ini dikarenakan ini adalah jurus pertama dengan kombinasi simbol jari yang muncul pada kisah Naruto. Jurus ini muncul pada episode 5 saat Sasuke Uchiha mencoba menyerang Kakashi Hatake dalam ujian grup geinin. Jurus ini sangat ikonik untuk klan Uchiha yang pada anime Naruto diwakilkan oleh Sasuke. Sepanjang cerita Naruto jurus ini sering muncul sebagai salah satu jurus ampuh dalam menggunakan elemen api. Tapi peneliti memilih visual pada episode 137 Naruto Shippuden yang jurus tersebut diperagakan oleh Sasuke karena visual yang lebih baru dan lebih jelas.

2.2. Ninja Jepang

Ninja merupakan sebutan bagi seorang mata-mata yang beroperasi pada masa feodal Jepang sekitar abad ke-12 yang terus makin memanas sampai dengan abad ke-14. Masa itu tugasnya adalah memata-matai musuh ataupun urusan kerajaan lain, dengan begitu perebutan kekuasaan akan lebih mudah. Keberdaan seorang ninja sangat tersembunyi dan tidak terlihat secara umum, jika pun terlihat mereka akan berbaur. Seorang ninja diharuskan memiliki kepribadian yang siap akan segala situasi dan menguasai banyak keilmuan bertahan seperti bertarung, bertarung dengan pedang, melempar senjata (seperti shuriken), ahli bertarung dengan tombak, menyusup, bertarung dalam air, strategi, spionase, meteorologi, geografi bahkan astronomi.

Menjalankan sebuah misi ninja tidaklah mudah, seorang ninja juga dituntut untuk tidak bersifat agresif melainkan diharuskannya memiliki ketenangan diri. Keilmuan menenangkan diri juga merupakan hal yang harus dikuasai oleh seorang ninja. Dalam prakteknya, ninja juga mempelajari Kuji-in dan Kuji-kiri sebagai bentuk meditasi diri agar tenang dan memusatkan pikiran dan energi dengan baik.

2.2.1. Ninjutsu

Ninjutsu merupakan sebuah ajaran kelimuan dari seorang ninja pada zamannya. Seperti yang sudah disampaikan di atas, bahwasanya seorang ninja harus menguasai banyak kemampuan. Seperti halnya penyamaran, berperang, pemakaian senjata, psikologi, astrologi, geografi, bahkan keilmuan mengatur emosi diri agar tercapainya misi yang berjalan sukses. Keilmuan ini menjadi cabang dalam Ninjutsu diakibatkan karena keharusannya seorang ninja menyatu dengan lingkungan sekitarnya tidak terdeteksi apa siasat aslinya.

Sesuai dengan zaman yang sedang berlangsung pada saat itu, ajaran Budha sudah masuk ke Jepang. Hal ini mempengaruhi bagaimana masyarakat Jepang pada saat itu berpikir dan berperilaku pada hal yang baru dan tidak dikenal sebelumnya. *Mikkyo* adalah sebutan untuk ajaran Buddha yang masuk ke Jepang pada saat itu, yang mempunyai arti ajaran rahasia. Agama yang berasal dari India lalu masuk ke daratan Cina dan meneruskannya masuk hingga Korea dan Jepang. Hal ini masuk pada ritual atau meditasi yang dilakukan oleh ninja pada saat itu berupa *Kuji-in* dan *Kuji-kiri* yang dimana menjadi penting. Gerakan tangan yang ada pada meditas ini juga adaptasi dari *Mudra* yaitu gerakan tangan pada patung Budha.

2.2.2. Meditasi Ninja berupa *Kuji-in* dan *Kuji-kiri*

Dalam menjalankan tugasnya sebagai ninja, diharuskannya seorang ninja memiliki sifat tenang dan tidak panik dalam bertindak dan memutuskan sesuatu. Kegiatan mereka yang masuk ke dalam sebuah lingkungan sangat berbahaya mengharuskan juga mengatur emosi serta pikiran. Seperti halnya yang disampaikan dalam sebuah wawancara media kanal berbagi video YouTube bernama Asian Boss bersama seorang ninja asli generasi terakhir dari keluarganya bernama Kawakami Jinichi yang menanggapi sebuah cuplikan dari serial animasi *Naruto* menyatakan bahwa memang benar, gerakan simbolis tangan sebagai bentuk meditasi dan berdoa agar dalam perjalanan misi mereka diberikan kesuksesan dan ketenangan. Jinichi juga menjelaskan bahwasanya praktik *Kuji-in* merupakan tata

cara berdoa kepada Maricini-ten yaitu dewa matahari / dewa penyengat panas. Berdoa agar selalu dilindungi dalam perjalanan misinya. Dalam keterangan lanjutnya bahwasanya praktik Kuji ini berasal dari ajaran Taosim ketika seseorang ingin menjadi seorang *Xian* yaitu menjadi orang abadi, atau bijaksana.



Gambar 2.9. Wawancara dengan ninja asli oleh kanal YouTube AsianBoss
Sumber: www.youtube.com/watch?v=W82754Zhx3Q (diakses 20 Juni 2020)

Sifat-sifat ini dilatih dalam salah satu latihan Ninjutsu mereka yang berupa ritual meditasi bernama Kuji-in dan Kuji-kiri. Dalam Lepine dijabarkan penjelasan tentang praktik meditasi tersebut.

Kuji-in (九字印)

Kuji-in secara bahasa berarti sembilan karakter / huruf / mantra yang sebenarnya jumlah keseluruhannya ada sekitar 81 bentuk jari lagi. Sembilan simbol jari utama tersebut memiliki arti khusus dalam proses meditasi yang akan dilakukan.

1. Rin (Kekuatan)

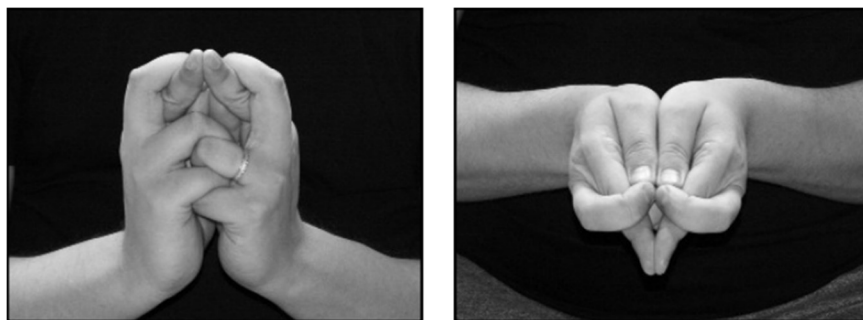


Gambar 2.10. Simbol Jari Rin

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Menyatukan kedua tangan dengan mengeluarkan dua jari tangan kiri dan kanan. Simbol jari Rin ini merupakan simbol yang bertujuan untuk menguatkan pikiran dan tubuh. Simbol ini sering menjadi awal dari segala bentuk kombinasi simbol jari. Adanya kemungkinan meningkatnya temperatur tubuh akibat melaksanakan meditasi ini.

2. Byo / Pyo (Jalur)



Gambar 2.11. Simbol Jari Pyo / Byo

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Gabungkan kedua tangan lalu keluarkan kedua jari telunjuk dan buat jari tengah mengatasi jari telunjuk tersebut sehingga ibu jari dapat menyentuhnya. Simbol jari ini berfungsi untuk mengalirkan energi baik di dalam diri maupun di luar diri termasuk lingkungan sekitar. Mempelajari teknik ini berarti juga menjadikan diri dapat benar-benar mengarahkan kekuatan yang dipunya. Dalam arti lain ketika akan mempunyai banyak tujuan, janganlah sekaligus semua ingin

dikerjakan tapi berfokus pada satu dan pusatkan kekuatan pada hal tersebut dengan begitu urusan akan selesai pada kekuatan yang cukup dan dapat segera kembali dalam kondisi tubuh yang tenang dan damai.

3. Toh (Harmoni)



Gambar 2.12. Simbol Jari Toh

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Menggabungkan atau mengayam kedua telapak tangan lalu mengeluarkan jari kelingking, manis, dan ibu jari. Melatih menggunakan Kuji ini dapat mengembangkan dan melatih diri untuk mendalami hubungan diri dengan alam lingkungan sekitar bahkan seluruh jagat semesta. Ketika terus berlatih diri akan semakin kuat akibat energi yang diperoleh dari sekitar. Simbol ini juga mengartikan bagaimanapun keadaan diluar diri, tapi dalam diri harus tetap dalam keadaan tenang.

4. Sha (Penyembuhan)



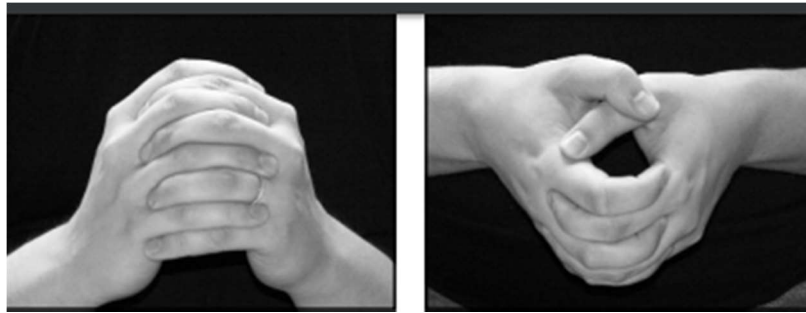
Gambar 2.13. Simbol Jari Sha

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Gabungkan kedua tangan lalu keluarkan jari telunjuk, kelingking dan ibu jari. Melatih Kuji ini dapat meningkatkan kemampuan penyembuhan diri. Hal ini

dikarenakan pemusatan dan pengaliran energi yang baik pada tubuh. Bahkan jika dilakukan dengan serius dapat berpengaruh kepada orang sekitar yang akan ikut turut sembuh pada dirinya.

5. Kai (Kewaspadaan)

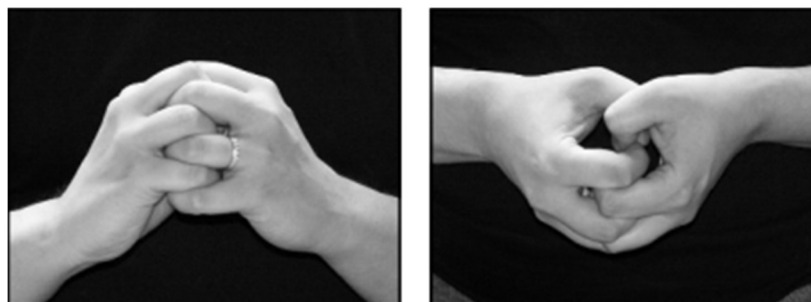


Gambar 2.14. Simbol Jari Kai

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Menggabungkan kedua telapak tangan dengan jari-jari diantaranya. Kuji ini dapat melatih kewaspadaan atau peka terhadap hal sekitar, Simbol ini juga disebut “ikatan bagian luar”. Karena apapun hal yang terjadi diluar diri akan menghasilkan pengalaman baru bagi diri sendiri setiap harinya. Tidak hanya tingkat peka terhadap sekitar tapi juga dapat mempelajari bagaimana mencintai diri sendiri dan orang lain.

6. Jin (Membaca Pikiran)

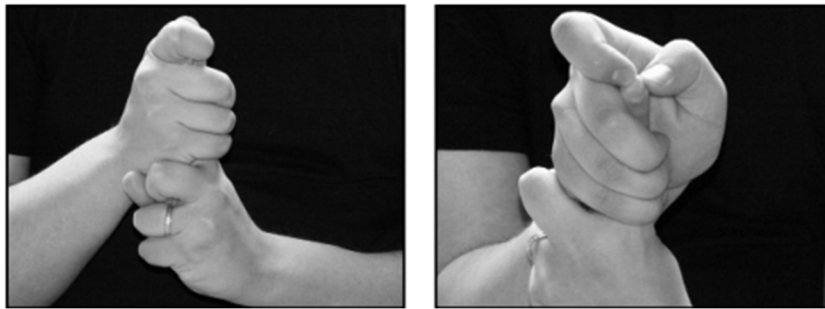


Gambar 2.15. Simbol Jari Jin

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Menggabungkan dua jari-jari dari telapak tangan dengan sebagian masuk ke bagian dalam. Kuji ini disebut “ikatan di dalam”, yang mengartikan bahwasanya setiap orang dapat terhubung dengan diri sendiri yang sebenarnya. Semakin dalam pencapaian dalam pencarian diri sebenarnya semakin kuat hubungan tersebut sampai pada keadaan tanpa kata tanpa suara. Dengan mengetahui diri sendiri seseorang dapat mengetahui apa yang dipikirkan orang lain, serta dapat memahami seseorang melakukan sesuatu yang ingin dilakukan. Tidak serta merta menghakimi orang lain dengan pemahaman sendiri melainkan terima hal tersebut dengan melihat lebih jelas.

7. Retsu (mengendalikan ruang dan waktu)

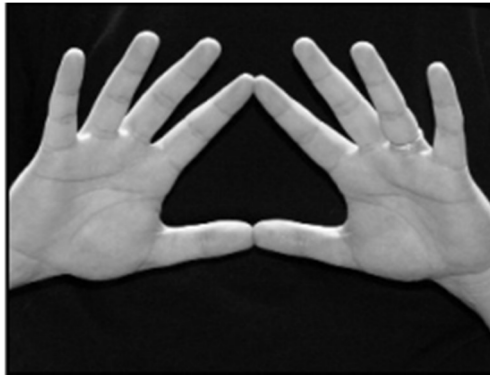


Gambar 2.16. Simbol Jari Retsu

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Munculkan jari telunjuk kiri ke atas dan sisanya mengepal, lalu tutupi jari telunjuk tersebut dengan tangan kanan dan buat gerakan seperti menekan dengan jari telunjuk dan ibu jari kanan. Dengan simbol ini seorang ninja dapat melatih aliran dari energi yang ada pada dirinya dalam hal kecepatan aliran ataupun seberapa banyak energi yang akan digunakan. Bahkan jika melakukan dengan baik seakan waktu berjalan lambat karena sudah menguasai diri dengan baik.

8. Zai (mengendalikan langit dan elemen)



Gambar 2.17. Simbol Jari Zai

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Satukan telunjuk dan ibu jari dari kedua tangan membentuk sebuah segitiga dan sisanya terbuka secara lebar. Hubungan diri seorang ninja akan sangat baik dengan alam. Karena pada dasarnya alam itu hidup dan jika seseorang berkomunikasi baik dengan alam akan menjadi nilai luar biasa karena dapat memahami alam yang akan terus hidup di dalamnya selama masa hidupnya.

9. Zen (pencerahan)



Gambar 2.18. Simbol Jari Zen

Sumber: *Qi-Gong and Kuji-In A Practical Guide to An Oriental Esoteric Experience* oleh François Lépine

Mengistirahatkan jari-jari tangan kiri pada telapak tangan kanan yang terbuka, lalu sentuh sesama ibu jari dari kedua tangan. Cahaya merupakan tingkatan tertinggi dari sebuah alam pikir, sebuah kelengkapan dari proses meditasi. Mempelajari simbol ini dapat menjadikan diri menghilang dari keberadaan, bukan

hilang secara fisik tapi hilang secara alam pikir di mana orang tidak mendeteksi apa yang akan kita pikirkan.

Kuji-kiri

Hampir sama dengan konsep pada Kuji-in, ada sembilan simbol utama. Tapi untuk Kuji-kiri gerakan yang dilakukan ada seperti halnya memotong. Karena kata “kiri” sendiri artinya memotong. Langkah yang harus dilakukan adalah mempersiapkan hati dan pikiran yang tenang agar fokus terjaga saat melakukan meditasi. Lalu, mempersiapkan pose tangan kanan seperti pedang dengan mengeluarkan jari telunjuk dan jari tengah sebagai pisau dan jari-jari tangan kanan sebagai tempat menaruh tangan kiri tapi layaknya rantai yang mengikat.



Gambar 2.19. Posisi Jari Saat akan Melakukan Kuji-kiri
Sumber: *The Big Book of Reiki Symbols* oleh Mark Hosak, Walter Lubeck (2006)

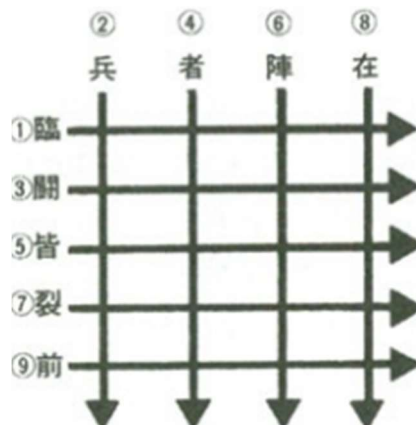
Lalu lakukan gerakan seperti memotong sesuatu pada udara dengan garis horizontal sebanyak 5 kali dan garis vertikal sebanyak 4 kali dengan disertai dengan menyebutkan mantra / sebutan yang sama pada kuji-in setiap kali memotong. Rin-Pyo-Toh-Sha-Kai-Jin-Retsu-Zai-Zen.



Gambar 2.20. Sikap Melakukan *Kuji-kiri*

Sumber: <https://www.manjikai.com/inside-manjikai/manji-vault/tradition/Kuji-Kiri> (diakses 20 Mei 2020)

Adapun fungsi dari *Kuji-kiri* adalah sebagai pembeda antara sifat baik dan buruk dalam diri. Juga dapat menghilangkan rasa tidak nyaman, kekurangan, atau hal negatif lainnya (Giddings, 2016).



Gambar 2.21. Garis Potongan Vertikal dan Horizontal *Kuji-kiri*

Sumber: *The Big Book of Reiki Symbols* oleh Mark Hosak, Walter Lubeck (2006)

Seorang dokter asal Jepang yang bertahun-tahun mempelajari dan menjadi murid dari beberapa keilmuan ninja. Dr. Masaki Hatsumi mengelilingi beberapa daerah di Jepang seperti Prefektur Nara lalu memutuskan dirinya untuk menjalani hidup dengan cara ninja. Kini setelah pensiun dan tidak mengajari ilmu ninjanya lagi kepada siapapun ia hanya mengawasi kelompok latihan ninjanya saja. Proses mempelajari Ninjutsu kepada guru tidak sia-sia begitu saja. Pelatihan ini sempat

dibukukan dan dalam buku berjudul *Ninjutsu, History and Tradition* , terdokumentasi ketika para murid ninja saat berlatih.



Gambar 2.22. Praktik Ninja Jepang Asli Melakukan Gerakan *Kuji-in*
Sumber: *Ninjutsu History and Tradition*, 1981



Gambar 2.23. Praktik Berkelompok Melakukan Gerakan Meditasi *Kuji-in*
Sumber: Masaki (1981). *Ninjutsu History and Tradition*, (1981)

Kegiatan *Kuji-in* bukan seperti yang terlihat pada media atau film-film terkenal yang menggambarkan Ninja ketika melakukan gerakan simbol jari tersebut akan ada kekuatan mistis atau kekuatan super yang akan timbul. Melainkan melahirkan kemampuan fokus terhadap kekuatan diri sendiri, begitu seorang ninja

memahami Kuji-in dan Kuji kiri mereka dapat melakukan misi dengan sukses dan penuh perhitungan serta efektifitas (Hatsumi, 1981). Kuji bukan berfungsi menambah energi dalam diri melainkan untuk menembus batasan diri yang selama ini terperangkap dan jika dibuka akan ada kemungkinan kemampuan yang sangat luar biasa.



Gambar 2.24. Praktik Ninja Asli mengeluarkan kekuatan terpusat
Sumber: Masaki (1981). *Ninjutsu History and Tradition*, (1981)

Elemen dalam Jari Kuji

Setiap jari dari tangan mewakili elemen-elemen pada alam, dengan menguasai ini seseorang dapat mengarahkan energinya dengan tepat. Proses pengobatan pada diri sendiri akan lebih efektif begitu juga dengan ketika orang yang mengerjakannya dengan baik dapat menggunakannya untuk keperluannya seperti menguatkan salah satu energi anggota badan agar mempunyai kualitas maksimal (Lepine, 2006).

Berikut penjelasan setiap jari yang diasosiasikan dengan elemen alam

Ibu Jari

Jari jempol atau ibu jari mewakili elemen kosong atau tanpa elemen sama sekali bisa juga dikatakan abstrak tak berbentuk. Di mana diartikan bahwasanya kekosonganlah yang membuat seseorang murni dalam berpikir. Di situlah cahaya

kebenaran akan muncul yang menghasilkan sikap dan sifat yang bijak dalam berperilaku.

Jari Telunjuk

Diasosiasikan sebagai elemen udara yang berarti keilmuan yang mengikuti hembusan angin. Elemen ini menambah ketajaman dan intelegensi dalam berpikir.

Jari Tengah

Diasosiasikan sebagai elemen api yang mengartikan kekuatan besar. Mempunyai kemampuan menembus dan mengubah barang-barang disekitarnya. Elemen api dapat menambah kekuatan dan rasa keberanian dalam diri.

Jari Manis

Elemen Air diasosiasikan pada jari ini yang berarti karakteristik emosi, pergerakan dan sensitivitas. Elemen air dapat membantu mengembangkan sifat fleksibilitas dan sirkulasi yang lancar.

Jari Kelingking

Elemen Tanah diasosiasikan pada jari ini yang memberi arti kestabilan dan kekuatan. Diharuskan menyentuh alam dengan langsung, stabil, dan benar-benar menyatu. Dapat diartikan juga rendah diri yang akan menjadi karakter pada diri.

2.3. Ajaran Agama Masuk Ke Jepang

Jepang merupakan negara kepulauan yang awalnya terdiri dari beberapa kerajaan yang ada didalamnya. Terbentuknya suatu negara dan sistemnya juga tidak lepas dari budaya dan agama yang sudah ada sejak awal berkembang disana. Shinto merupakan agama yang sudah ada sejak awal negara Jepang berdiri, bahkan sebelum semua sistem pemerintahan Jepang terarah pada satu kerjaan. Shinto menurut bahasa *Shin* berarti Tuhan / Dewa dan *To* berarti Jalan yang jika digabung memiliki arti “Jalan Tuhan” atau “Jalan para Dewa-dewa” (Devi, 2009). Menurut Miyake dalam Herlina menyebutkan bahwasanya agama Shinto merupakan agama *Minzoku Shukyo* yang berarti agama yang tersebar di satu daerah, negara, atau bangsa tertentu saja seperti agam Tao, dan Yahudi (Herlina, 2011). Agama ini pernah menjadi agama resmi negara Jepang saat masa pemerintahan Meiji (1868-1912). Saronto dalam Andriani menyebutkan bahkan adanya kepercayaan bahwasanya pimpinan negara Jepang seorang kaisar pada saat itu disebut *Tenno* adalah titisan dari dewi Amaterasu Oomikami (Andriani, 2007).

Kepercayaan Shinto dari masa ke masa ternyata mendapat tantangan karena masuknya ajaran agama dari luar negara Jepang. Pada abad ke-6 masehi ajaran Agama Buddha masuk ke negara Jepang dari India melalui Cina, dan darat Korea lalu ke Jepang. (Mulyadi, 2017). Tidak hanya ajaran agama Buddha yang masuk ke Jepang pada saat itu, tapi bersamaan dengan ajaran Taosime dan Konfusianisme. Para pengajar, tenaga pendidik, tentara, dan biarawan dari negara masuk ke daerah Kyoto mencari penghidupan di sana dan menyebarkan ajaran dan kebudayaannya (Hatsumi, 1981). Agama Buddha semakin lama memiliki andil dalam pemerintahan di Jepang dan seiring berjalannya waktu terjadi akulturasi terhadap ajaran Buddha dan Shinto. Setelah perang dunia ke-2 Jepang membebaskan masyarakatnya untuk memeluk agama apapun bahkan dalam undang-undang mereka tidak diizinkan negara berpartisipasi dalam kegiatan agama apapun. Tapi praktik agama Shinto dan Buddha masih terus mendominasi cara berkehidupan di negara Jepang. Setiap orang Jepang sangat bebas dengan masalah agama atau bahkan tidak peduli. Agama hanyalah bagian keseharian atau momentum dalam setiap tahun. Misal, ketika

seorang anak yang baru lahir akan diberkati di kuil Shinto (*jinja*), tapi ketika meninggal dunia upacara akan dilakukan di kuil Buddha (*otera*). Bahkan kegiatan tahunan agama Kristen yang juga sudah masuk ke Jepang seperti Natal juga dirayakan tiap tahun di sana.

Agama Shinto adalah agama naturalis yaitu agama yang tumbuh sendiri dari masyarakat-masyarakatnya. Konsep agama ini juga tidak menyembah pada satu tokoh atau satu tuhan, melainkan banyak tuhan atau dewa. Bahkan setiap hal atau benda memiliki dewanya tersendiri. Dewa / Tuhan dalam agama mereka disebut dengan *kami*. Jika ingin menyebut dewa gunung tinggal menambahkan nama saja di awalnya seperti *Yama no Kami* yang berarti Dewa Gunung. Tidak ada kitab khusus yang menjelaskan cara beribadah dalam agama tersebut. Ajaran cara beribadah baru ada saat agama Buddha dan Taoisme masuk ke Jepang. Seperti halnya simbol jari pada praktik *Kuji-in* yang dijelaskan sebelumnya adalah pengaruh ajaran yang dibawa dari Cina tersebut.

2.4. Mudra

Mudra merupakan sikap tangan dari patung Buddha yang terdapat di berbagai daerah di dunia (Hidayat, 2014). Tersebar disegala negara Asia khususnya, dalam bahasa Jepang disebut dengan nama *Inzo*. Di Indonesia sendiri banyak tersebar patung-patung Budha dan seperti yang diketahui bersama Borobudur tempat peribadatan umat Buddha terbesar di dunia. Adapun dalam praktik sekarang sikap tangan ini berfungsi sebagai cara untuk meraih ketenangan yang dalam berpikir, meditasi, dan relaksasi. Hingga saat Mudra tidak hanya digunakan untuk ritual agama Budha tapi juga dipraktikan dalam olahraga yoga. Berikut beberapa sikap tangan Budha pada situs Borobudur yang dipaparkan oleh Marzuki dalam Hidayat, 2014 beserta dokumentasinya:

1. Bhumisparca Mudra



Gambar 2.25. Sikap Tangan Bhumisparca Mudra

Sumber: Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. Oleh Ima Kusumawati Hidayat. ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 1, 2014, 58-68

Sikap tangan kanan menghadap kebawah dan jari telunjuk menunjuk kebawah, dan tangan kiri terbuka dan menengadah pada pangkuan. Sikap ini berarti ketika Buddha memanggil Dewi Bumi sebagai saksi ketika melawan dan menangkis serangan iblis Mara lalu menang.

2. Wara Mudra

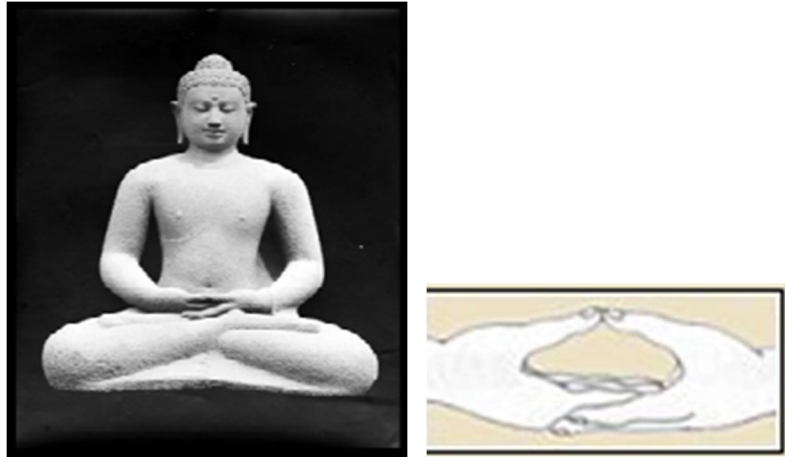


Gambar 2.26. Sikap Tangan Wara Mudra dari Patung Buddha Borobudur

Sumber: Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. Oleh Ima Kusumawati Hidayat. ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 1, 2014, 58-68

Sikap tangan Buddha terbuka dan menghadap keatas dan bagian telapak tangan kanan berada di atas lutut. Mudra ini mengartikan pemberian amal.

3. Dyhana Mudra



Gambar 2.27. Sikap Tangan Dyhana Mudra dari Patung Buddha Borobudur
Sumber: Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. Oleh Ima Kusumawati Hidayat. ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 1, 2014, 58-68

Kedua tangan Buddha diletakkan di atas pangkuan, tangan kanan di atas telapak tangan kiri, telapak menghadah, dan kedua jempolnya saling bertemu. Sikap ini menggambarkan posisi semedi / meditasi.

4. Witarka Mudra



Gambar 2.28. Sikap Tangan Witarka Mudra dari Patung Buddha Borobudur
Sumber: Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. Oleh Ima Kusumawati Hidayat. ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 1, 2014, 58-68

Tangan kiri menengadah di atas pangkuan dan tangan kanan diangkat sedikit lalu menghadap kedepan. Jari telunjuk dan ibu jari saling bersentuhan. Sikap ini menggambarkan akal budi.

5. Abhaya Mudra



Gambar 2.29. Sikap Tangan Abhaya Mudra dari Patung Buddha Borobudur
Sumber: Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. Oleh Ima Kusumawati Hidayat. ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 1, 2014, 58-68

Tangan kiri menengadah di atas pangkuan dan tangan kanan diangkat sedikit lalu menghadap kedepan. Jari telunjuk dan ibu jari tidak saling bersentuhan. Sikap Mudra ini memberikan arti sedang menenangkan dan menyatakan ketidakgentaran.

6. Dharmacakra Mudra



Gambar 2.30. Sikap Tangan Dharmacakra Mudra dari Patung Buddha Borobudur
Sumber: Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. Oleh Ima Kusumawati Hidayat. ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 1, 2014, 58-68

Kedua tangan diangkat sampai bagian dada, tangan kiri menghadap ke atas dengan jari manis seperti halnya memutar roda. Sikap Mudra ini melambangkan gerakan roda dharma.

Inilah awal dari sekian banyak mudra yang ada, seperti yang sudah sempat diterakan di poin sebelumnya bahwasanya ajaran atau agama Buddha ini berasal dari India yang akhirnya menyebar menuju daratan Cina lalu sampai ke Jepang. Tidak hanya Jepang tapi juga negara-negara Asia lainnya yang banyak menganut agama Buddha ini. Beda daerah yang dijamah oleh daerah ini terjadinya penggabungan atau berubahnya makna dari agama Buddha tersebut baik itu di Indonesia yang sebelumnya sudah ada adat Jawa, di Cina yang sudah memiliki peradaban sendiri.

Termasuk Jepang yang saat itu sudah memiliki kepercayaan Shinto yang akhirnya terjadi adaptasi terhadap ajarannya. Disaat yang sama masih negara Jepang yang saat itu belum menjadi satu negara melainkan masih terdiri dari kerajaan-kerajaan di mana masih terjadi peperangan yang dibutuhkannya profesi

Ninja. Ninja yang ada di zaman itu juga turut menerima ajaran Buddha yang disebut *Mikkyo* (ajaran rahasia) yang diaplikasikan kepada ritual meditasi atau berdoa bernama *Kuji-in* dan *Kuji-kiri*.

2.4.1. Mudra dalam Tarian

Di negara India asal dari sikap Mudra berasal, dalam tarian mereka terdapat sikap-sikap mudra juga yang digunakan dalam tarian klasik mereka. Tarian tersebut bernama Bharatanatyam yang berisi tentang pemujaan kepada dewa-dewa agama Hindu. Tarian tersebut memiliki fungsi bercerita atau berkisah serta di dalamnya disertai pengungkapan emosi dan hubungan sesama (Caroll, 2013). Istilah mudra juga digunakan pada tarian ini. Pada Mudra yang digunakan dalam tarian tersebut dilambangkan beberapa hewan dan elemen alam di dalamnya. Berikut visual sikap tangan / jari dari Mudra dikutip dari beberapa sumber yang digunakan:

1. Ashvaratna Mudra (Kuda Berharga)



Gambar 2.31. Simbol Jari *Ashvaratna Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: *Mudras of India: A Comprehensive Guide to the Hand Gestures of Yoga and Indian Dance* oleh Cain Caroll, Revital Caroll. (2012)

Menggabungkan kedua telapak tangan, tapi menyisakan ibu jari, jari manis dan kelingking yang muncul. Mudra ini digunakan saat ritual yang berkaitan dengan dewa Tara. Melaksanakan Mudra ini dengan tenang posisi pundak yang relaks membayangkan seakan menaiki seekor kuda yang dapat terbang ke atas langit lalu menikmati keadaan dan melihat bumi dari atas.

2. Matsya Mudra (Ikan)



Gambar 2.32. Simbol Jari *Matsya Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: *Mudras of India: A Comprehensive Guide to the Hand Gestures of Yoga and Indian Dance* oleh Cain Caroll, Revital Caroll. (2012)

Memposisikan tangan kanan diatas tangan kiri dengan mengarah ke bawah, merapatkan jari jari kecuali jari jempol. Jari jempol digerak-gerakan melingkar seperti halnya ikan yang berenang. *Matsya* merupakan inkarnasi pertama dari dewa *Vishnu*.

3. Mayura Mudra (Burung Merak)



Gambar 2.33. Simbol Jari *Mayura Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: *Mudras of India: A Comprehensive Guide to the Hand Gestures of Yoga and Indian Dance* oleh Cain Caroll, Revital Caroll. (2012)

Menaikkan tangan dan menghadapkan ke depan, membuka telapak tangan lalu menyentuhkan ujung jari manis dan ibu jari. Digunakan ketika ingin mengekspresikan suatu aksi tertentu.

4. Meshayudha Mudra (Perkelahian Kambing)



Gambar 2.34. Simbol Jari *Meshayudha Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: *Mudras of India: A Comprehensive Guide to the Hand Gestures of Yoga and Indian Dance* oleh Cain Caroll, Revital Caroll. (2012)

Mengentukan dua kepalan tangan, biasa digunakan dalam menggambarkan usaha, pemaksaan, atau pertikaian antara dua kubu.

5. Mrigashirsha Mudra (Kepala Rusa)



Gambar 2.35. Simbol Jari *Mrigashirsha Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: *Mudras of India: A Comprehensive Guide to the Hand Gestures of Yoga and Indian Dance* oleh Cain Caroll, Revital Caroll. (2012)

Menaikkan tangan lalu jari tengah, telunjuk dan jari manis dibengkokkan. Digunakan untuk menggambarkan beberapa ekspresi khusus dalam legenda / cerita Buddha.

6. Urnanabha Mudra (Laba-laba)



Gambar 2.36. Simbol Jari *Urnanabha Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: *Mudras of India: A Comprehensive Guide to the Hand Gestures of Yoga and Indian Dance* oleh Cain Caroll, Revital Caroll. (2012)

Memposisikan jari-jari tangan seperti mencengkram. Biasa dgiunakan untuk menunjukkan makna mencakar, pencuri, muka rusa, kera, kura-kura, ketakuta, dan darah.

7. Trishula Mudra (Ayam)



Gambar 2.37. Simbol Jari *Trishula Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mudras_\(dance\)](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mudras_(dance)) (diakses 1 Juli 2020)

Memposisikan jari tangan seperti pengait dengan jari telunjuknya.

8. *Sarpashirsha Mudra* (Kepala Ular)



Gambar 2.38. Simbol Jari *Sarpashirsha Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mudras_\(dance\)](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mudras_(dance)) (diakses 1 Juli 2020)

9. *Simhamukha Mudra* (Muka Singa)



Gambar 2.39. Simbol Jari *Simhamukha Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mudras_\(dance\)](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mudras_(dance)) (diakses 1 Juli 2020)

10. *Hamshapaksha Mudra* (Sayap Angsa)



Gambar 2.40. Simbol Jari *Hamshapaksha Mudra* pada Tarian Klasik India
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mudras_\(dance\)](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mudras_(dance)) (diakses 1 Juli 2020)

2.5. Zodiak Cina dan Elemen

Seperti yang dipaparkan di awal tulisan ini ninja dalam serial animasi *Naruto* menggunakan *jutsu* yang mengeluarkan kekuatan berupa jurus-jurus elemen dari air, api, udara, tanah, dan petir. Untuk mengeluarkan jurus tersebut seorang ninja dalam animasi *Naruto* diharuskan membuat beberapa kombinasi simbol jari. Menurut salah satu bagian dari episode dalam animasi *Naruto* ada 12 simbol jari dasar yang berasal dari 12 jenis binatang dalam zodiak Cina. Ternyata setiap jenis binatang yang disimbolkan dalam daftar zodiak berhubungan dengan elemen-elemen tersebut.

Zodiak Cina sendiri adalah sistem horoskop pertama dan tertua yang pernah ditemukan di dunia ini. Hal ini ditemukan oleh para tokoh spiritual Cina pada zaman dahulu, di mana mereka mempunyai peran besar dalam menjaga keseimbangan dan kebaikan populasi masyarakatnya. Lalu dilakukanlah pengamatan terhadap muslim, agrikultur, astronomi, perputaran fisik, dan teori-teori lain selama berabad-abad lahirlah keilmuan filosofis Kongzi dan Laozi yang menjadi awal dari perkembangan cara hidup masyarakat Cina pada saat itu.

Jepang seperti penjelasan sebelumnya menerima beberapa kebudayaan dan ajaran dari negara Cina. Termasuk dengan Zodiak Cina yang hingga kini masih

digunakan oleh masyarakat Jepang pada umumnya (Abe, 2019). Masih mengadopsi 12 simbol hewan untuk menandai setiap tahunnya, dan mengulang simbol hewan yang sama setiap 12 tahun. Tapi berbeda dengan negara ajaran awalnya penempatan simbol hewan berbeda dengan Cina. Jika di Cina setiap rangkaian 12 tahun diakhiri oleh hewan Babi biasa, tapi di Jepang di akhiri oleh jeni babi hutan.

Berikut adalah daftar kaitan 12 Zodiak Cina dengan Elemen alam:

Tabel 2.1. Keterkaitan Elemen dengan Zodiak Cina

Elemen	Zodiak
Api	Kuda dan Ular
Besi / Metal	Ayam dan Monyet
Air	Tikus dan Babi
Kayu	Kelinci dan Harimau
Tanah	Naga, Kambing, Lembu, dan Anjing

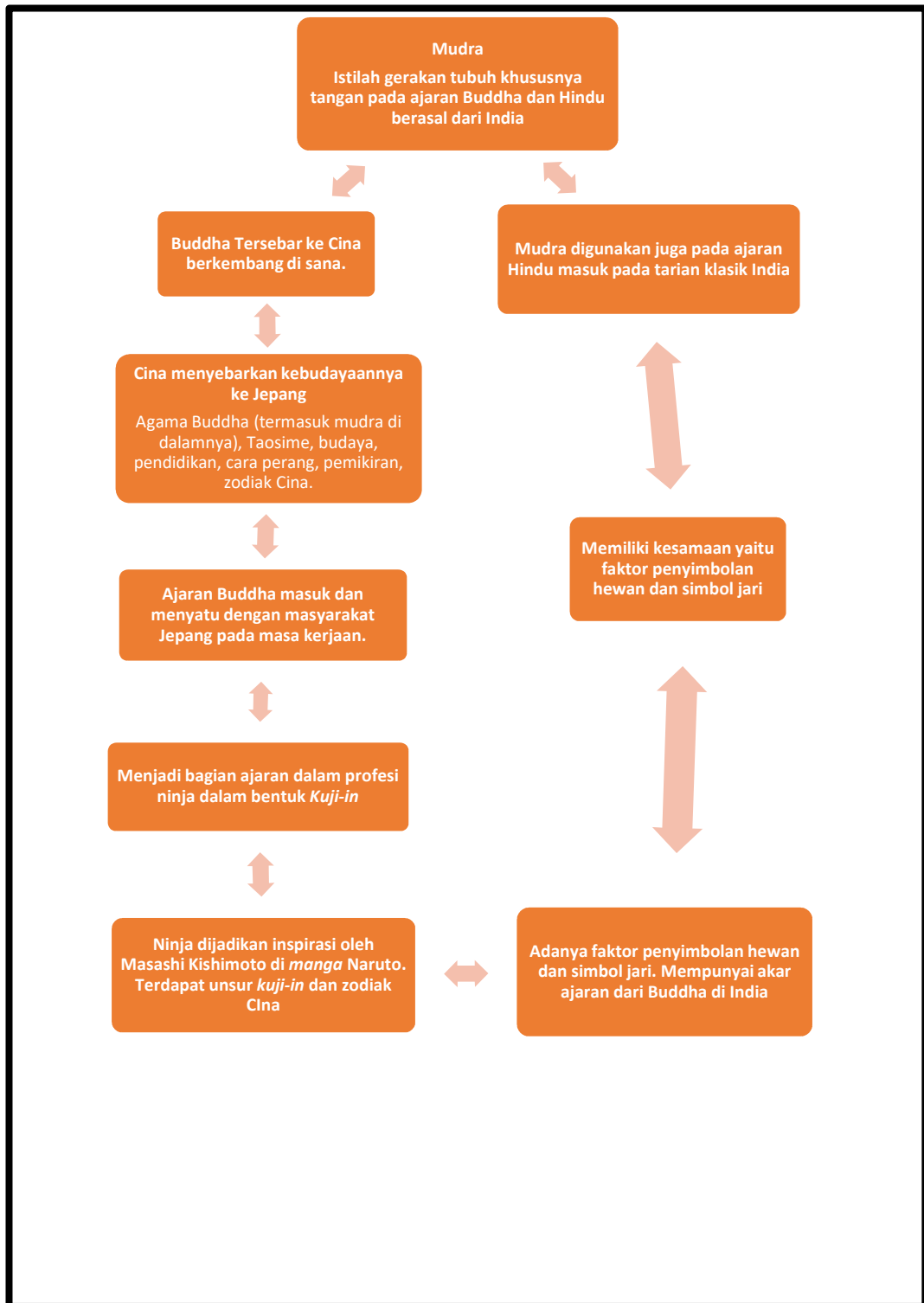
Hubungan elemen diatas berupa *Fixed Inner Ring*, Zodiak berubah sistem setiap 12 tahun dan sistem Elemen berubah setiap 60 tahun. Kombinasi di atas kombinasi paling dasar yang sudah ditetapkan, tetapi ada kombinasi berbeda untuk setiap elemen. Seperti Kuda Api, Kuda Air, Kuda Kayu dan kombinasi setiap zodiak lainnya.

2.6. Keterkaitan / Interteks antar Simbol Jari Naruto dengan Variabel Lain

Beberapa variabel informasi sudah dijabarkan oleh peneliti pada poin-poin sebelumnya sebagai bentuk pendalaman dan keluasan informasi yang terkait dengan objek yang diteliti yaitu simbol jari Naruto. Berikut akan dijelaskan keterkaitan diantara variabel tersebut baik dalam bentuk tulisan dan grafis.

- **Mudra** adalah sikap tangan atau gerakan tangan dengan maksud menyimbolkan sesuatu. Istilah ini terkenal digunakan pada ajaran agama Buddha dan Hindu yang berasal dari India.
- **Ajaran Buddha** menyebar ke dataran Cina dan berkembang disana.
- **Cina menyebarkan kebudayaannya hingga Jepang.** Tidak hanya budaya tapi pemikiran, bahasa, teknik perang, pendidikan, termasuk ajaran agama Buddha dan keilmuan zodiak Cina. Ajaran Taoisme dan Konfusianisme yang saat itu berkembang di Cina juga ikut dibawa.
- Agama Buddha beserta ajaran-ajaran lain dari Cina masuk dan beradaptasi dengan kehidupan masyarakat Jepang yang saat itu masih dalam bentuk kerajaan.
- Ajaran Buddha masuk kedalam ranah peperangan Jepang yang ikut serta masuk pada profesi ninja dalam bentuk *Kuji-in* dan *Kuji-kiri*.
- **Profesi ninja yang sangat terkenal dan menjadi ikon Jepang dijadikan inspirasi oleh Masashi Kishimoto** dalam karya komiknya Naruto (juga terinspirasi dari komik ninja pendahulu). Hingga akhirnya penerapan simbol jari juga digunakan dalam anime tersebut. Dengan **penyimbolan setiap simbol jari berasal dari 12 zodiak Cina** yang memang juga digunakan masyarakat Jepang hingga sekarang.
- Keterkaitan tarian klasik India berdasarkan istilah Mudra yang sama-sama dipakai baik dalam anime Naruto maupun tarian tersebut. Juga di dalam Mudranya tarian **ada faktor penyimbolan hewan** yang sama dilakukan oleh anime Naruto.

Berikut juga akan dijabarkan dalam bentuk grafis untuk memudahkan dalam pemahaman paparan yang disampaikan.



Gambar 2.41. Grafis Penjelasan Alur Simbol Tangan Hingga ke Naruto
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.7. Posisi Penelitian

Penelitian dalam hal ini bukanlah pertama kali dilakukan, melainkan sudah beberapa kali terkhusus pada topik serial Animasi Naruto. Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa penelitian sejenis yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti lainnya. Berikut adalah penelitian yang sudah dilakukan:

- Siregar C. (2010) yang meneliti berkaitan dengan Naruto dengan judul *Pengaruh Anime Naruto Terhadap Anak Sekolah Dasar Studi Kasus SD Swasta Antonius I dan II* (USU Medan)
- Istiqomah (2019). *Projection of Islamic Doctrinal Values in Anime Naruto 1-3 as Character Formatioin* (IAIN Curup)
- Sholati (2019). *Akulturası Budaya Jepang Indonesia Melalui Anime Naruto Sebagai Sarana Menumbuhkan Rasa Setia Kawan* (Universitas Sebelas Maret, Surakarta)
- Wahyudi (2014). *Partikel Nanka dalam Anime Naruto Sugoi Doryoku* (Universitas Andalas)
- Wijayadiningrat (2017). *Persepsi Otaku Mengenai Nilai-nilai Kesetaraan Gender dalam Anime dan Manga Naruto* (Universitas Bengkulu)

Dari kelima penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian baru dilakukan dalam ruang lingkup efek sosial, budaya, dan bahasa. Sehingga penelitian mengenai simbol tangan pada anime Naruto akan memperkaya dan mendalami penelitian-penelitian sebelumnya.