# BAB II
# TEORI UTAMA & PENDUKUNG

## II.1 Film

### II.1.1 Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, terbitan Balai Pustaka (1990, 242), film dapat diartikan dalam dua pengertian. Yang pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan *seluloid* yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media *seluloid* tipis dalam bentuk gambar negatif. Meskipun kini film bukan hanya dapat disimpan dalam media selaput *seluloid* saja. Film dapat juga disimpan dan diputar kembali dalam media digital.

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986,134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Pengertian lebih lengkap dan mendalam tercantum jelas dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang perfilman dimana disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita *seluloid*, pita video, piringan video dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronika, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem mekanik, elektronik atau lainnya. Sedangkan film maksudnya adalah film yang secara keseluruhan diproduksi oleh

lembaga pemerintah atau swasta atau pengusaha film di Indonesia, atau yang merupakan hasil kerja sama dengan pengusaha film asing.

Sedangkan menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman (UU baru tentang perfilman) yang dirangkum oleh lembaga perfilman Indonesia "Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan". Pendefinisian UU Perfilman 2009 jauh lebih singkat, yang perlu digaris bawahi adalah film merupakan *pranata* sosial dan media komunikasi massa. *Pranata* sendiri diambil dari kata "*nata*" (bahasa Jawa) yang berarti menata artinya film mempunyai fungsi mempengaruhi orang, baik bersifat negatif ataupun positif bergantung dari pengalaman dan pengetahuan individu. Secara umum film adalah media komunikasi yang mampu mempengaruhi cara pandang individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa. Fungsi inilah yang ternyata sebagai pranata sosial, mempengaruhi tatanan sosial kemasyarakatan berbangsa dan bernegara. Namun di Indonesia belum banyak film yang mampu memberi sumbangsih mendidik, film di negeri ini baru pada tatanan menghibur dan menginformasikan.

Pada dasarnya film dapat dikelompokan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan. (Sumarno, 1996,10).

Dalam perkembangannya, film cerita dan non cerita saling mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya dan corak masing-masing. Seperti halnya dengan film Pendekar Awan Dan Angin yang saat ini dibahas

penulis, film ini termasuk film cerita karena ceritanya dikarang yang dipertunjukan ditelevisi dengan dukungan iklan.

Film cerita agar tetap diminati penonton harus tanggap terhadap perkembangan zaman, artinya ceritanya harus lebih baik, penggarapannya yang profesional dengan teknik penyuntingan yang semakin bagus sehingga penonton tidak merasa dibohongi dengan trik-trik tertentu bahkan seolah-olah justru penonton yang menjadi aktor/aktris di film tersebut. Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis, yaitu berupa pencarian ide, gagasan atau cerita yang digarap, sedangkan proses teknis berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide, gagasan atau cerita menjadi film yang siap ditonton.

Di seluruh dunia film menjadi sebuah hiburan yang paling menarik untuk dinikmati. Banyak orang menonton film-film hiburan, 'film seni', dokumenter, kartun, film eksperimental, atau film pendek mengenai pendidikan. Mereka bisa menonton film hampir disetiap tempat yang mereka inginkan. Penonton film semakin bertambah seiring dengan berkembangnya keberadaan satelit, tv kabel, internet atau perkembangan jenis video seperti DVD yang bisa melakukan *playback.*

Film dipercaya menjadi sebuah media yang paling besar dapat memberikan pengaruh bagaimana menjalani hidup. Bukan hanya karena film dapat mengingatkan kita akan sebuah memori kehidupan. Masyarakat dapat mengingat sebuah masa perubahan hidup, seperti yang ditayangkan oleh pemeran di film yang dilihat. Dengan begitu film tidak hanya mempengaruhi bagaimana hidup tetapi juga mempengaruhi cara berfikir. Film dapat membuat masyarakat kembali berfikir sejenak akan sesuatu yang telah dilewati, memasuki dan mengerti budaya yang berbeda, dan menambah pengalaman estetis melalui keindahan yang disajikan oleh sebuah film.

### II.1.2 Jenis-jenis Film

Menurut Danesi (2010, 134), film memiliki tiga kategori utama, yaitu: film fitur, film animasi, dan dokumentasi. Film fitur merupakan karya fiksi yang strukturnya

selalu berupa narasi. Film animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Film dokumentasi merupakan karya film nonfiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata yang terjadi di masyarakat dan setiap individu di dalamya menggambarkan perasaannya dan pengalaman dalam situasi yang apa adanya, tanpa persiapan, dan langsung pada kamera atau pewawancara.

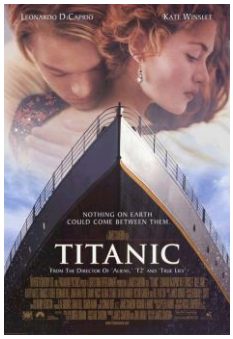
Pembagian film secara umum menurut Prastisa (2008, 4), ada tiga jenis film, yakni: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film fiksi memiliki struktur. Namun seiring berkembangnya teknologi dan pola berpikir manusia. Heru Effendy menyimpulkan beberapa jenis film dalam buku buatannya, seperti:




Gambar II. 1 Contoh film *horror* "Jelangkung"
(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Jelangkung_(film), 25/03/2015/22.15)

- Film *Horor*

  Film jenis ini biasanya bercerita tentang hal-hal mistis ,*supranatural*, berhubungan dengan kematian, atau hal-hal di luar nalar yang lain. Film *horor* ini memang dibuat menyeramkan agar pentonton ketakutan dan merasa tegang.




Gambar II. 2 Contoh film drama "Titanic"
(Sumber : http://www.saltypopcorn.com/*genre*-10/, 25/03/2015/22.15)

- Film Drama

  Film dengan kategori ini termasuk lebih ringan dibanding dengan film *horor*. Umumnya bercerita tentang suatu konflik kehidupan. Macam- macam film drama bisa dikategorikan sesuai dengan tema atau ide ceritanya.




Gambar II. 3 Contoh film romantis "Always Love"
(Sumber : http://nconyta.com/2011/07/typography-.html, 25/03/2015/22.15)

- Film Romantis

  Film yang berkisah tentang konflik percintaan antar manusia. Contohnya adalah Romeo and Juliet (1968).




Gambar II. 4 Contoh film drama keluarga "Ambilkan Bulan"
(Sumber : http://tiketdotcom.tumblr.com/page/29, 25/03/2015/22.25)

- Film Drama Keluarga (*Family*)

  Film ini umumnya memiliki kisah yang cukup ringan, ide cerita dan konfliknya mudah diselesaikan.




Gambar II. 5 Contoh film kolosal "The Last Samurai"
(Sumber : https://www.solarmovie.is/ samurai-2003.html, 25/03/2015/22.30)

- Film Kolosal

  Kolosal sendiri berarti luar biasa besar. Film jenis ini umumnya diproduksi dengan dana yang sangat banyak dan melibatkan banyak sekali pemain, mulai dari pemeran utama sampai figuran. Biasanya, film kolosal hampir selalu bertema sejarah atau zaman kuno yang menampilkan adegan peperangan besar-besaran. Contohnya adalah Gladiator (2000) dan The Last Samurai (2003).




Gambar II. 6 Contoh film *thriller* "Darkest Night"
(Sumber : http://geektyrant.com/news/2011/2/12/filipino-and-american-film-team-to-produce-new-horror-thrill.html, 25/03/2015/21.55)

- Film *Thriller*

  Tak sedikit yang mengkategorikan film *thriller* sebagai film *horor*, hal ini mungkin dikarenakan film *thriller* sama-sama membuat jantung berdebar seperti saat menonton film *horor*. Bedanya, film *thriller* tidak berkisah tentang sesuatu yang mistik atau supranatural yang menjadi ciri khas film *horor*. Film *thriller* sendiri dapat diartikan sebagai film yang mendebarkan. Macam-macam film *thriller* yang banyak beredar biasanya berkisah tentang petualangan hidup seseorang atau pengalaman buruk tertentu yang kadang berkaitan dengan pembunuhan.




Gambar II. 7 Contoh film fantasi "Harry Potter"
(Sumber : http://collider.com/ potter-trailer-retrospective/, 25/03/2015/22.35)

- Film Fantasi

  Tema atau konflik dari film jenis ini tak terlalu berbeda dengan jenis film yang lain. Yang paling membedakan film fantasi dengan film lain adalah *setting* atau

latar belakang serta karakter tokoh unik, yang tidak ada di dunia nyata. *Setting* waktu film fantasi biasanya masa lampau atau masa depan, tapi ada juga yang berlatar masa sekarang. Contohnya adalah Harry Potter.




Gambar II. 8 Contoh film komedi "The Dictator"
(Sumber : http://www.heyuguys.com/sacha-baron-cohen-has-america-in-his-sights-in-new-international-poster-for-the-dictator/the-dictator-poster-3/, 26/03/2015/22.15)

- Film Komedi

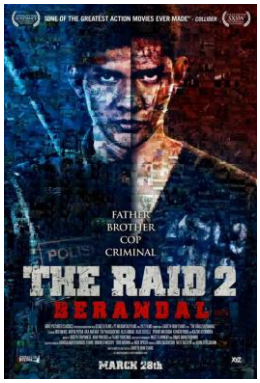
  Sama seperti film fantasi, inti film komedi bisa sama dengan jenis film lain. Yang berbeda adalah adanya unsur komedi atau kelucuan yang bisa membuat penonton tertawa.




Gambar II. 9 Contoh film misteri "Shutter Island"
(Sumber : http://cepatlambat.com/2014/film-misteri.html, 25/03/2015/20.30)

- Film Misteri

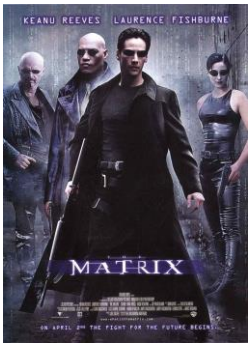
  Film misteri adalah film yang mengandung unsur teka-teki. Film jenis ini cukup banyak peminatnya karena alur film yang tidak mudah untuk ditebak. Para penonton dipastikan betah mengikuti cerita karena jawaban teka-teki akan disuguhkan di akhir film.




Gambar II. 10 Contoh film Aksi "The Raid 2"
(Sumber : http://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2014/04/15/the-raid-2-bombed-but-sony-deserves-kudos-for-going-wide/, 25/03/2015/24.15)

- Film *Action*/Laga

  Seperti namanya, film ini mengandung aksi-aksi yang menegangkan. Biasanya ada banyak adegan perkelahian, saling kejar-kejaran, atau aksi menggunakan senjata api.




Gambar II. 11 Contoh film *sci-fi* "Matrix"
Sumber : http://cinefantastiqueonline.com/2008/02/afi-nominees-the-best-sci-fi-and-fantasy-films/, 25/03/2015/23.05)

- *Sci Fi ( Science Fiction )*

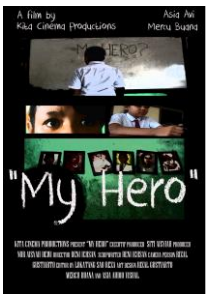
  *Sci-Fi* mencakup tema-tema yang luas dan mempunyai *subgenre* yang mengakibatkan sulit untuk didefinisikan secara jelas. *Sci-Fi* sendiri adalah salah satu *genre* dari cerita fiksi (*fiction*) yang mempunyai ciri khusus yaitu elemen imajinasinya berkaitan erat dan mempunyai kemungkinan untuk dijelaskan menggunakan ilmu pengetahuan atau kemajuan teknologi yag berdasarkan pada hukum alam yang dituangkan pada *postulat-postulat science*.




Gambar II. 12 Contoh film animasi / kartun "Despicable Me"
(Sumber : http://www.hindilinks4u.to/11/despicable.html, 27/03/2015/22.10)

- Film Animasi / Kartun

  Film kartun dalam sinematografi dikategorikan sebagai bagian yang integral film yang memiliki ciri dan bentuk khusus. Film secara umum merupakan serangkaian gambar yang diambil dari obyek yang bergerak. Gambar obyek tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar dan memutarnya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Film kartun dalam sinematografi adalah film yang pada awalnya dibuat dari tangan dan berupa ilustrasi di mana semua gambarnya saling berkesinambungan.

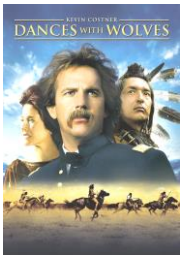



Gambar II. 13 Contoh film pendek "My Hero"
(Sumber : https://kitacinema.com/2012/10/24/film-pendek-my-hero/, 20/03/2015/12.15)

- Film Pendek

  Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, Amerika Serikat, dan juga Indonesia, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan pertimbangan bagi seseorang / sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang / kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik.

Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.




Gambar II. 14 Contoh film panjang "Dances With Wolves"
(Sumber : http://www.amazon.co.uk/Dances-With-Wolves-Kevin-Costner/dp/B002KAIVKY, 10/03/2015/22.15)

- Film Panjang

  Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves*, berdurasi lebih 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.




Gambar II. 15 Contoh film dokumenter "Mengintip Gresik"
(Sumber : http://infogresik.info/gresik-tanpa-batas-malam-penganugerahan-gresik-festival-film-dokumenter-2012/, 17/03/2015/10.15)

- Film Dokumenter

  Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal – hal senyata mungkin.

### II.1.3 Sub*genre* Film Aksi

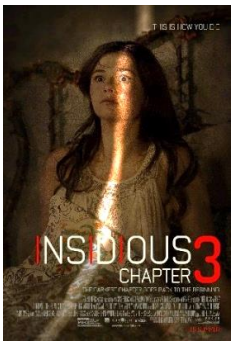
Film aksi dikenal berkat adanya aksi aksi laga yang bagus didalamnya. Perkembangan zaman dan teknologi, serta pola berpikir manusia menimbulkan beberapa sub*genre* film aksi. Menurut pengamat film Mohkammad Zaky melalui blognya, Mokhammad Zakky. 2014 (24 Januari). Pengertian dan daftar sub*genre* film aksi. Tersedia di "http://namafilm.blogspot.com/2014/07/film-action.html" [13 Maret 2015] Film aksi memiliki beberapa *subgenre* film baru, beberapa dari sub*genre* film aksi yakni:




Gambar II. 16 Contoh film aksi komedi "COMIC 8"
(Sumber :http://www.impawards.com/intl/ comic_8.html, 29/03/2015/23.15)

- Film aksi komedi

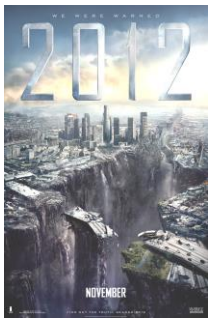
  Film aksi yang dikombinasikan dengan komedi yang menampilkan unsur-unsur humor yang menghibur.




Gambar II. 17 Contoh film aksi *horror* "INSIDIOUS *chapter* 3"
(Sumber : http://www.hipwee.com/list/ insidious-chapter-3/, 27/03/2015/15.15)

- Film aksi *horor*

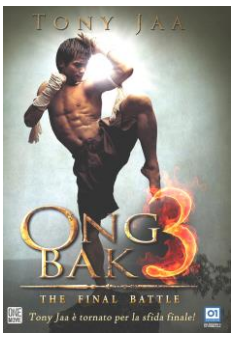
  Film aksi yang dikombinasikan dengan unsur *horor* yang menyeramkan dan mencekam yang menghadirkan unsur supranatural dari kekuatan jahat berupa iblis, hantu, *vampire*, atau *zombie.*




Gambar II. 18 Contoh film *disaster* "2012"
(Sumber : http://www.lifeinkl.com/2009/11/14/2012/27/03/2015/15.15)

- Film *disaster*

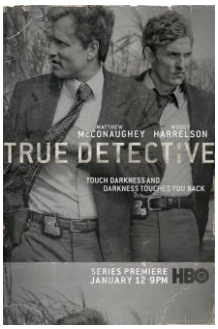
  Film aksi yang menghadirkan sebuah bencana alam atau bencana fiksi.




Gambar II. 19 Contoh film *martial art* "Ongbak 3"
(Sumber : http://free-stock-illustration.com/ong+bak+327/03/2015/15.15)

- Film *martial art*

  Film aksi yang menghadirkan elemen seni bela diri, seperti kung fu, karate, silat, dan lain-lain, dan biasanya berasal dari film film Asia.




Gambar II. 20 Contoh film *spy* "True Detective"
(Sumber : http://www.filmaffinity.com/en/film930727.html27/03/2015/15.15)

- Film *spy*

  Film aksi yang menghadirkan unsur *spionase,* mata-mata dan agen rahasia.




Gambar II. 21 Contoh film *superhero* "The Avengers"
Sumber : http://www.forbes.com/sites/larissafaw/2012/04/30/marvels-five-year-(plan-for-the-avengers-to-rescue-the-movies/27/03/2015/15.15)

- Film *Superhero*

  Film aksi yang menghadirkan unsur *superhero* berupa pahlawan dengan kekuatan super, umunya diadaptasi dari komik.

### II.1.4 Karakteristik Film Aksi

Film aksi merupakan jenis film yang mengandung banyak gerakan dinamis para aktor dan aktris dalam sebagian besar adegan film, seperti halnya adegan baku tembak, perkelahian, kejar mengejar, ledakan, perang dan lainya. Dari hasil penelitian dan analisis tentang karakter film aksi yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- Pemeran yang terlatih

  Tokoh yang memerankan dalam film aksi terlatih secara fisik, baik kekuatan fisik, maupun kelincahan fisik untuk memerankan berbagai adegan tertentu.
- Pemeran utama kaum pria

  Dalam *genre* film pemeran inti maupun tidak, pada umumnya diperankan oleh kaum pria, walaupun seiring berkembangnya jaman dan persepsi pemikiran penonton bermunculan berbagai tokoh heroik wanita dalam film aksi.
- Adegan yang menantang

  Film aksi didominasi oleh gerakan gerakan yang berbahaya, namun bagian properti menyiasati dengan bahan yang tidak melukai pemeran. Film aksi juga terkadang menonjolkan aksi kekerasan yang dimaksudkan untuk menunjang alur cerita pada film.

- Efek visual yang menarik

  Untuk mendukung suatu koreografi dalam film, efek visual sangat diperlukan untuk menyempurnakan kesan dalam film aksi. Efek visual yang sering diterapkan yakni, darah, efek ledakan, efek saat baku tembak, dan efek lainya.
- Memiliki keahlian tertentu

  Bagian yang menonjol dalam suatu film aksi ialah adegan pertengkaran, perkelahian maupun pertempuran. Untuk menunjang adegan tersebut biasanya pemeran memiliki keahlian tertentu dalam tehnik seni bela diri.
- Cerita yang berkelanjutan

  Pada umumnya sutrada pada film aksi merancang cerita berkelanjutan dalam suatu film. Hal ini dikarenakan cerita yang kompleks dalam film ber*genre* aksi.

## II.2 Sudut Pandang Sinematik

### II.2.1 Pengertian Sinematik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) si·ne·ma·tik /sinématik/ *a* berkenaan atau berhubungan dengan film (bioskop, gambar hidup): ia seorang sutradara Indonesia dengan karya -- yg terbaik dewasa ini.

Pratista (2008, 2) berpendapat bahwa:

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur -unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek *kausalitas* bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok pembentuk suatu narasi.

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam pembuatan suatu film. Dalam unsur sinematik terdapat empat aspek yang membangun unsur tersebut, yakni *Mise-en-scene*, Sinematografi, *editing*, suara. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*, serta akting dan gerakan pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta

hubungan kamera dengan objek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar atau (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi, serta berkesinambungan satu sama lain membentuk unsur sinematik secara keseluruhan. Dalam beberapa kasus sebuah film bisa saja tanpa menggunakan unsur suara sama sekali seperti pada film era bisu, namun hal ini lebih disebabkan karena keterbatasan teknologi dan bukan akibat penyelesaian sinematik (kesengajaan). Beberapa film juga trerbukti telah mampu sangat minim atau bahkan meniadakan teknik *editing* namun jumlahnya masih sangat terbatas.

### II.2.2 Elemen-Elemen Unsur Sinematik

Pratista (2008, 1) menjelaskan "Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Masing-masing elemen tersebut juga saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk gaya sinematik secara utuh . Bedasarkan pernyataan dari Pratista tersebut maka bagaian elemen unsur sinematik, yakni :

- *Mise-en-Scene*

  *Mise-en-scene* [baca: mis ong sen] adalah segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah film produksi. *Mise-en-scene* berasal dari kata Perancis yang memiliki arti *"putting in the scene". Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah kita kenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. Jika kita ibaratkan layar bioskop adalah sebuah panggung pertunjukan maka semua elemen yang ada diatas panggung tersebut adalah unsur-unsur dari *mise-en-scene*. Film-film perang dan epik sejarah mudah untuk dikenali karena *setting* dan kostumnya yang megah dan mewah. Film-film *horor* serta misteri didominasi oleh suasana yang gelap serta suram yang amat mencekam. Dengan demikian bisa kita katakan bahwa separuh kekuatan suatu film terdapat pada aspek *mise-en-scene.*

  *Mise-en-scene* terdiri dari empat aspek utama, yakni :

- *Setting* (latar)

Ialah seluruh latar bersama segala propertinya. Dalam hal ini propertinya yang dimaksud ialah segala benda yang tidak bergerak seperti, perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. Latar yang digunakan dalam film pada umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks cerita dalam film tersebut.

- Kostum dan tata rias wajah *(make-up)*

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain disaat akting bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Busana atau kostum juga memiliki beberapa fungsi sesuai konteks cerita pada film tersebut.

Pratista (2008,71) menjelaskan " Beberapa fungsi terkait dengan busana atau kostum yakni: penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol, motif penggerak cerita, *image* (citra)"

Tata rias pada film umumnya memiliki tiga fungsi, yaitu untuk menunjukan usia, untuk menggambarkan wajah nonmanusia, dan penunjuk efek suatu keadaan (contoh menunjukan bekas pukulan atau luka).

- Pencahayaan *(lighting)*

Pada dasarnya tanpa cahaya seluruh benda tidak akan memiliki wujud yang terlihat. Tanpa cahaya suatu film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang mucul pada film merupakan hasil dari manipulasi cahaya.

Pratista (2008, 75) menjelaskan "Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta *mood* sebuah film"

- Para pemain dan pergerakannya (akting)

Yang terpenting dalam aspek *mise-en-scene* yakni gerakan seorang pemeran, seorang sineas harus dapat mengontrol pemain dan pergerakannya. Pelaku cerita yang akan memotifasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi.

- Sinematografi

  Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin kinema ‘gambar’. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita). Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (*montage*).

  Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai *genre* seni. Film sebagai media penyimpan adalah *pias* (lembaran kecil) *selluloid* yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai *genre* seni adalah produk sinematografi.

  Pratista (2008, 89) berpendapat bahwa:

  Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah pada gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera.

- *Editing*

  Setelah pengambilan gambar selesai dilakukan, tahapan setelahnya yakni tahap *editing*. Pada tahapan ini hasil-hasil pengambilan gambar (*shot*) yang telah di

ambil lalu dipilih, diolah, dan dirangkai hinggga menjadi satu rangkaian kesatuan berbentuk video yang utuh. Aspek *editing* dan pergerakan kamera merupakan satu-satunya unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film. Sejak awal perkembangan para sineas telah menyadari betapa kuatnya pengaruh teknik *editing* untuk manipulasi ruang dan waktu.

Ada dua proses *editing* yang dilakukan untuk suatu film, proses editing tahap praproduksi, dan proses editing tahap pascaproduksi. Sekalipun proses *editing* dilakukan pada tahap pascaproduksi, namun seluruh keperluan untuk proses ini dirancang dan dipersiapkan semenjak tahap praproduksi. Perancangan dan persiapan proses *editing* dapat dilakukan melalui diskusi antara *editor* dengan sutradara. Editor kemudian merancang tahapan *editing* untuk kemudian diserahkan kepada produser dan sutradara, lalu didiskusikan sekali lagi untuk mencari kemungkinan terbaik untuk suatu film.

Dalam praproduksi *editing* ada sejumlah hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Menentukan urutan *editing*
2. Memilih tempat *editing*
3. Mengumpulkan *report* / laporan

- Suara

Yang terakhir ialah suara yang menjadi bagian penting dalam unsur sinematik. Aspek suara yang dimaksud disini ialah suara yang keluar dari gambar yang sedang kita lihat dari film, yakni dialog, efek suara, dan musik. Penggunaan suara ini digunakan sejak adanya tehnologi suara ditemukan. Seperti yang sudah diketahui oleh masyarakat bahwa penggunaan suara (dialog) dalam suatu film belum dimungkinkan sejak teknologi suara ditemukan. Sebelum adanya film yang memiliki suara, film bisu tidak seluruhnya nonsuara namun sering kali telah diiringi oleh bantuan alat musik, seperti suara organ, piano, *gramaphone*. Faktor suara lain yang mempengaruhi masa film bisu yakni musisi, efek suara, aktor yang berbicara langsung, hingga satu orkresta penuh. Setelah era film bicara, teknologi dan teknik suara berkembang dengan sangat pesat.

Effendy (2014, 76) berpendapat bahwa:

Desain tata suara yang baik memuat ketiga elemen semenjak awal. Misalnya dalam suatu film tidak membutuhkan musik,maka sebaiknya dialog dan efek

suara dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi unsur sinematika suatu film. Jika kebutuhan ini dibuat belakangan, suatu film akan timpang. Perencanaan tata suara juga membantu para kru yang bertanggungjawab menangani suara memahami dengan pasti apa yang harus mereka kerjakan.

- Dialog

Merupakan hal yang jamak dalam sebuah film cerita setelah teknologi film bicara dimungkinkan, namun beberapa sineas, seperti Charlie Chaplin masih memproduksi film-film bisu berkualitas di era film bicara, yakni *Citylights* dan *The Modern Times*.

- Musik

Elemen musik dimaksudkan untuk mempertegas suatu adegan agar lebih kuat maknanya. Apabila musik dimaksudkan sekedar sebagai latar belakang, maka musik dimaksudkan sekedar sebagai latar belakang, maka musik masuk kategori elemen efek suara. Misalnya adegan disebuah diskotik. Maka suara musik disko merupakan efek suara dan bukan musik. Musik pun dibagi dua, ilustrasi musik (*music illustration*) dan *theme song*. Ilustrasi musik adalah suara, baik dihasilkan melalui instrumen musik atau bukan, yang disertakan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana. *Theme song* adalah lagu yang dimaksudkan sebagai bagaian dari identitas suatu film, bisa merupakan lagu yang ditulis khusus untuk film tersebut ataupun lagu yang telah populer sebelumnya (biasanya dipilih sendiri oleh sutradara dan produser).

- Efek Suara

Efek suara dalam film sering diistilahkan sebagai *noise*. Segala suara yang muncul pada gambar selain suara dialog percakapan, lagu, serta musik adalah sebagian dari efek suara. Efek suara memiliki fungsi dan motif yang sangat bervariasi. Yang menjadi salah satu fungsi utamanya ialah sebagai pengisi suara latar. Penonton akan dapat mendengarkan apa yang seharusnya mereka dengar di sebuah lokasi cerita, sehingga terdengar nyata, layaknya seperti pada lokasi sesungguhnya.

### II.2.3 Sudut Pandang Sinematik

Joseph M Boggs (seperti dikutip Asrul Sani, 1986, 128) menjelaskan "Istilah Sudut pandangan dalam sinematografi harus dipergunakan untuk suatu pengertian khusus yang berbeda sekali dari penggunaan istilah ini dalam dunia sastra. Salah satu perbedaan besarnya, ialah karena dalam sudut pandangan sinematik tidak diperlukan konsistensi."

Pada film yang dibangun dengan sudut pandangan sinematik yang bersifat konsisten justru akan terasa menjemukan film tersebut. Sifat konsisten dalam suatu sudut pandang juga dapat mungurangi komunikasi yang yang efektif dan juga dapat memberi batasan kesan dalam visual dalam film. Variasi atau banyak macam tentang sudut pandang pada film justru dapat menjaga kesinambungan dan keterpaduan serta dapat lebih menambahkan kesan dan makna tertentu sebagai pendukung unsur cerita dalam film. Sehingga, biarpun kita dengan bebas dapat berpindah-pindah dari satu sudut ke sudut yang lain, yang perlu kita ingat ialah supaya perbuatan kita itu selalu merupakan jawaban naluriah terhadap cara-cara kita melihat sesuatu yang berbeda-beda, sehingga perubahan-perubahan sudut pandang tersebut masuk akal secara visual biarpun tidak masuk akal menurut logika.

Joseph M Boggs (terjemahan Asrul Sani, 1986, 128) menjelaskan pada dasarnya ada empat sudut pandangan yang berbeda-beda yang dipergunakan dalam film :

- Sudut Pandangan Obyektif

  Sudut pandang obyektif memusatkan pada aktor dan peristiwa tanpa menarik perhatian pada kamera. Kamera Obyektif mengesankan suatu jarak emosional yang cukup besar antara kamera dan subjek, seolah-olah fungsi kamera tidak lebih hanya sekedar alat perekam, yang merekam sejelas mungkin tokoh-tokoh dan peristiwa cerita yang sedang berlangsung dalam film. Kesinambungan dan komunikasi yang jelas dari adegan-adegan dramatik dalam kebanyakan film menuntut penggunaan sudut pandangan obyektif .

- Sudut Pandangan Subyektif

  Sudut pandang subyektif memberikan pada kita pandangan visual dan intensitas emosional yang dirasakan oleh suatu tokoh yang terlibat dalam suatu kejadian.

Semakin subyektif sudut pandang yang dipergunakan dalam film maka makin dalam dan lebih langsung menjadi suatu penghayatan khusus bagi penonton, Karena akan semakin lama penonton terlibat dalam peristiwa yang diperlihatkan.

- Sudut Pandangan Subyektif-Interpretif

  Dalam tipe *shot* atau pengambilan gambar yang lain, seorang sutradara tidak saja ingin memperlihatkan apa yang terjadi, tapi juga bagaimana kita harus melihat kejadian tersebut. Dengan jalan memotret adegan-adegan dari sudut-sudut pandangan yang khusus atau dengan mempergunakan lensa khusus, atau dengan menggunakan *slow motion* atau *fast motion*, hal ini dapat membebankan nada tertentu pada citra visual, sikap emosional tertentu atau gaya tertentu.

- Sudut Pandangan Subyektif Tidak Langsung

  Sudut pandangan subyektif tidak langsung sebetulnya tidak menghasilkan sudut pandangan seseorang peserta. Hal ini hanya mendekatkan kita pada suatu peristiwa hingga kita merasa diri kita terlibat dengan sungguh-sungguh sedangkan penghayatan visual penonton menjadi lebih dalam. Misal dalam sebuah *close-up* yang mengungkapkan reaksi emosional seorang tokoh.

### II.2.4 Tehnik Pengambilan Gambar Sebagai Bagian Unsur Sinematik

Pada perfilman banyak tehnik-tehnik pengambilan gambar yang digunakan, sebagai aspek dari unsur sinematik, maupun mendukung suatu kesan dan suasana. Beberapa tehnik-tehnik pengambilan gambar menurut Agung Bawantara melalui buku karangannya, diantaranya:



Gambar II. 22 Contoh pengambilan gambar *bird eye view*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html27/03/2015/15.19)

- *Bird Eye View*

  Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera berada di atas ketinggian objek. Hasilnya akan terlihat lingkungan yang luas dan benda-benda lain tampak kecil dan berserakan.



Gambar II. 23 Contoh pengambilan gambar *high angle*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html27/03/2015/20.15)

- *High Angle*

  Sudut pengambilan dari atas objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat kecil. Teknik ini memiliki kesan dramatis yaitu nilai "kerdil".



Gambar II. 24 Contoh pengambilan gambar *low angle*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html27/03/2015/21.20)

- *Low Angle*

  Sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat besar. Teknik ini memiliki kesan dramatis yaitu nilai agung / *prominance*, berwibawa, kuat, dominan.



Gambar II. 25 Contoh pengambilan gambar *eye level*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html27/03/2015/27.15)

- *Eye Level*

  Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis melainkan kesan wajar.



Gambar II. 26 Contoh pengambilan gambar *frog eye*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html27/03/2015/20.15)

- *Frog Eye*

  Sudut pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan alas/dasar kedudukan objek atau lebih rendah. Hasilnya akan tampak seolah-olah mata penonton mewakili mata katak.



Gambar II. 27 Contoh pengambilan gambar *extreme close up*
Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html

- *Extreme Close Up (ECU/XCU)*

  Pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti hidung pemain atau bibir atau ujung tumit dari sepatu.



Gambar II. 28 Contoh pengambilan gambar *Big close up*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html27/03/2015/16.10)

- *Big Close Up (BCU)*

  pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu.



Gambar II. 29 Contoh pengambilan gambar *close up*
(Sumber : http://malelakwasty).com/2013/04/teknik-html27/03/2015/15.15)

- *Close Up (CU)*

  Gambar diambil dari jarak dekat, hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya mukanya saja atau sepasang kaki yang bersepatu baru



Gambar II. 30 Contoh pengambilan gambar *medium close up*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html, 29/03/2015/23.10)

- *Medium Close Up (MCU)*

  Hampir sama dengan *Medium Shot*, jika objeknya orang dan diambil dari dada keatas.



Gambar II. 31 Contoh pengambilan gambar *medium shot*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html, 29/03/2015/23.10)

- *Medium Shot (MS)*

  Pengambilan dari jarak sedang, jika objeknya orang maka yang terlihat hanya separuh badan (dari perut/pinggang keatas).



Gambar II. 32 Contoh pengambilan gambar *knee shot*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html, 29/03/2015/23.13)

- *Knee Shot (KS)*

  Pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut.



Gambar II. 33 Contoh pengambilan gambar *full shot*
(Sumber : http://malelakwasty.com/2013/04/teknik.html, 29/03/2015/24.10)

- *Full Shot (FS)*

  Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki.



Gambar II. 34 Contoh pengambilan gambar *long shot*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html, 29/03/2015/23.13)

- *Long Shot (LS)*

  Pengambilan secara keseluruhan. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.



Gambar II. 35 Contoh pengambilan gambar *extreme long shot*
(Sumber : http://malelakwasty.blogspot.com/2013/04/teknik-pengambilan-gambar_16.html, 29/03/2015/23.27)

- *Extreme Long Shot (XLS)*

  Gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya. Dengan demikian dapat diketahui posisi objek tersebut terhadap lingkungannya.



Gambar II. 36 Contoh pengambilan gambar *zoom out*
(Sumber : https://aditmosimosi.files.com//011452ju8.jpg, 01/04/2015/23.12)

- *Zoom In / Zoom Out*

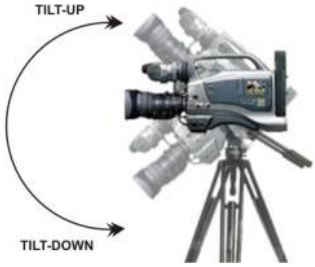
  Kamera bergerak menjauh dan mendekati objek dengan menggunakan tombol zooming yang ada di kamera.



Gambar II. 37 Contoh pengambilan gambar *panning*
(Sumber : http://lensafotografi.com /uploads/08/panning.jpg, 01/04/2015/07.10)

- *Panning*

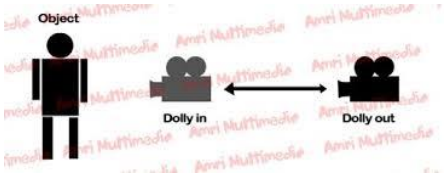
  Gerakan kamera menoleh ke kiri dan ke kanan dari atas tripod.




Gambar II. 38 Contoh pengambilan gambar *titling*
(Sumber : http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/sites/87/2012/03/, 01/04/2015/07.10)

- *Tilting*

  Gerakan kamera ke atas dan ke bawah. *Tilt Up* jika kamera mendongak dan *tilt down* jika kamera mengangguk.




Gambar II. 39 Contoh pengambilan gambar *dolly*
(Sumber : http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRQzIQwZveq-Zt3NIQ_x9g8BsjIFR08IxFXOqg1q1j6UBolg9K6, 01/04/2015/08.10)

- *Dolly*

  Kedudukan kamera di tripod dan di atas landasan rodanya. *Dolly in* jika bergerak maju dan *dolly out* jika bergerak menjauh.



Gambar II. 40 Contoh pengambilan gambar *follow*
(Sumber :http://138.100.76.11/ /sites/files/wfmfolder, 01/04/2015/09.10)

- *Follow*

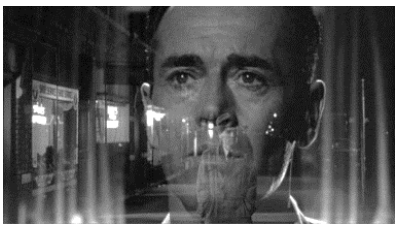
  Gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak.



Gambar II. 41 Contoh pengambilan gambar *crane shot*
(Sumber : http://www.mediacollege.com/images/dolly_01.jpg, 01/04/2015/09.15)

- *Crane shot*

  Gerakan kamera yang dipasang di atas roda *crane*.



Gambar II. 42 Contoh pengambilan gambar *fading*
(Sumber : http://somecamerunning.typepad.com/.a/40134868999c2970c-pi,
01/04/2015/09.17)

- *Fading*

  Pergantian gambar secara perlahan. *Fade in* jika gambar muncul dan *fade out* jika gambar menghilang serta *cross fade* jika gambar 1 dan 2 saling menggantikan secara bersamaan.



Gambar II. 43 Contoh pengambilan gambar *framing*
Sumber : http://digital-photography-school.com/wp-content/frame.jpg

- *Framing*

  Objek berada dalam *framing shot. Frame In* jika memasuki bingkai dan *frame out* jika keluar bingkai.

## II.3 Aksi Beladiri Pada Film Aksi

Seni bela diri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang mempertahankan / membela diri. Seni bela diri telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa. Pada dasarnya, manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dan hidupnya. Dalam tumbuh atau berkembang, manusia tidak dapat lepas dari kegiatan fisiknya, kapan pun dan dimanapun. Hal inilah yang akan memacu aktifitas fisiknya sepanjang waktu. Pada zaman kuno, tepatnya sebelum adanya persenjataan modern, manusia tidak memikirkan cara lain untuk mempertahankan dirinya selain dengan tangan kosong. Pada saat itu, kemampuan bertarung dengan tangan kosong dikembangkan sebagai cara untuk menyerang dan bertahan, kemudian digunakan untuk meningkatkan kemampuan fisik / badan seseorang. Meskipun begitu, pada zaman-zaman selanjutnya, persenjataan pun mulai dikenal dan dijadikan sebagai alat untuk mempertahankan diri.

Dapat dikatakan bahwa seni bela diri tersebar di seluruh penjuru dunia ini dan hampir setiap negara mempunyai seni bela diri yang berkembang di daerah masing-masing maupun merupakan sebuah serapan dari seni bela diri lain yang berkembang di daerah asalnya. Sebagai contoh seni silat adalah seni bela diri yang berkembang di negara *ASEAN* dan terdapat di Malaysia, Indonesia, Thailand, dan Brunei.

### II.3.1 Pencak Silat Yang Digunakan Dalam Film Aksi Di Indonesia

Pencak silat atau silat adalah suatu seni beladiri tradisional yang berasal dari Indonesia. Seni bela diri ini secara luas dikenal di Indonesia, Malaysia, Brunei, dan Singapura, Filipina selatan, dan Thailand selatan sesuai dengan penyebaran berbagai suku bangsa Nusantara. Berkat peranan para pelatih asal Indonesia, kini Vietnam juga telah memiliki pesilat-pesilat yang tangguh. Induk organisasi pencak silat di Indonesia adalah Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Organisasi yang mewadahi federasi-federasi pencak silat di berbagai negara adalah Persekutuan Pencak Silat Antara Bangsa (Persilat), yang dibentuk oleh Indonesia, Singapura, Malaysia dan Brunei Darussalam.

Pencak silat adalah olahraga beladiri yang memerlukan banyak konsentrasi. Ada pengaruh budaya Cina, agama Hindu, Budha, dan Islam dalam pencak silat. Biasanya setiap daerah di Indonesia mempunyai aliran pencak silat yang khas. Misalnya, daerah Jawa Barat terkenal dengan aliran Cimande dan Cikalong, di Jawa Tengah ada aliran Merpati Putih dan di Jawa Timur ada aliran Perisai Diri. Setiap empat tahun di Indonesia ada pertandingan pencak silat tingkat nasional dalam Pekan Olahraga Nasional. Pencak silat juga dipertandingkan dalam SEA Games sejak tahun 1987. Di luar Indonesia juga ada banyak penggemar pencak silat seperti di Australia, Belanda, Jerman, dan Amerika.

Pada perfilman di Indonesia gerakan pencak silat sangat berpengaruh. Teknik-teknik silat banyak dipakai dalam berbagai gerakan perkelahian maupun pertarungan antara peran antagonis dan peran protagonis, teknik pencak silat digunakan dalam beberapa film aksi yang ada di Indonesia. Banyak film ber*genre* aksi di Indonesia yang menerapkan teknik atau jurus silat dengan digabungkan dengan jurus beladiri yang lain, misal jenis beladiri Kungfu, Wushu, dan sebagainya. Namun dari beberapa teknik beladiri yang ada, pencak silat merupakan teknik beladiri yang sering digunakan dalam film aksi di Indonesia.

### II.3.2 Karakteristik Gerakan Pencak Silat

Selain Dalam teknik pencak silat memiliki beberapa gerakan khusus maupun karakter berbeda dibandingkan teknik beladiri yang lain. Berikut adalah istilah-istilah dalam gerakan pencak silat:

- Sikap Dan Gerak

  Pencak silat ialah sistem yang terdiri atas sikap (posisi) dan gerak-gerik (pergerakan). Ketika seorang pesilat bergerak ketika bertarung, sikap dan gerakannya berubah mengikuti perubahan posisi lawan secara berkelanjutan. Segera setelah menemukan kelemahan pertahanan lawan, maka pesilat akan mencoba mengalahkan lawan dengan suatu serangan yang cepat.

- Teknik

  Pencak Silat memiliki macam yang banyak dari teknik bertahan dan menyerang. Praktisi biasa menggunakan tangan, siku, lengan, kaki, lutut dan telapak kaki dalam serangan. Teknik umum termasuk tendangan, pukulan, sandungan, sapuan, mengunci, melempar, menahan, mematahkan tulang sendi, dan lain-lain.

- Jurus

  Pesilat berlatih dengan jurus-jurus. Jurus ialah rangkaian gerakan dasar untuk tubuh bagian atas dan bawah, yang digunakan sebagai panduan untuk menguasai penggunaan tehnik-tehnik lanjutan pencak silat (buah), saat dilakukan untuk berlatih secara tunggal atau berpasangan. Penggunaan langkah, atau gerakan kecil tubuh, mengajarkan penggunaan pengaturan kaki. Saat digabungkan, itulah dasar *pasan*, atau aliran seluruh tubuh.

- Tingkat kemahiran

  Secara ringkas, murid silat atau pesilat dibagi menjadi beberapa tahap atau tingkat kemahiran, yaitu:

  1. Pemula, diajari semua yang tahap dasar seperti kuda-kuda,teknik tendangan, pukulan, tangkisan, elakan,tangkapan, bantingan, olah tubuh, maupun rangkaian jurus dasar perguruan dan jurus standar IPSI

  2. Menengah, ditahap ini, pesilat lebih difokuskan pada aplikasi semua gerakan dasar, pemahaman, variasi, dan disini akan mulai terlihat minat dan bakat pesilat, dan akan disalurkan kepada masing-masing cabang, misalnya olahraga & seni budaya.

3. Pelatih, hasil dari kemampuan yang matang berdasarkan pengalaman di tahap pemula, dan menengah akan membuat pesilat melangkah ke tahap selanjutnya, dimana mereka akan diberikan teknik - teknik beladiri perguruan, dimana teknik ini hanya diberikan kepada orang yang memang dipercaya, dan mampu secara teknik maupun moral, karena biasanya teknik beladiri merupakan teknik tempur yang sangat efektif dalam melumpuhkan lawan / sangat mematikan.
4. Pendekar, merupakan pesilat yang telah diakui oleh para sesepuh perguruan, mereka akan mewarisi ilmu-ilmu rahasia tingkat tinggi.

Dalam beladiri pencak silat memiliki beberapa aspek penting, yakni:
- Aspek Mental Spiritual: Pencak silat membangun dan mengembangkan kepribadian dan karakter mulia seseorang. Para pendekar dan maha guru pencak silat zaman dahulu seringkali harus melewati tahapan semadi, tapa, atau aspek kebatinan lain untuk mencapai tingkat tertinggi keilmuannya.
- Aspek Seni Budaya: Budaya dan permainan "seni" pencak silat ialah salah satu aspek yang sangat penting. Istilah Pencak pada umumnya menggambarkan bentuk seni tarian pencak silat, dengan musik dan busana tradisional.
- Aspek Bela Diri: Kepercayaan dan ketekunan diri ialah sangat penting dalam menguasai ilmu bela diri dalam pencak silat. Istilah silat, cenderung menekankan pada aspek kemampuan teknis bela diri pencak silat.
- Aspek Olah Raga: Ini berarti bahwa aspek fisik dalam pencak silat ialah penting. Pesilat mencoba menyesuaikan pikiran dengan olah tubuh. Kompetisi ialah bagian aspek ini. Aspek olah raga meliputi pertandingan dan demonstrasi bentuk-bentuk jurus, baik untuk tunggal, ganda atau regu.

Bentuk pencak silat dan padepokannya (tempat berlatihnya) berbeda satu sama lain, sesuai dengan aspek-aspek yang ditekankan. Banyak aliran yang menemukan asalnya dari pengamatan atas perkelahian binatang liar. Silat-silat harimau dan monyet ialah contoh dari aliran-aliran tersebut. Adapula yang berpendapat bahwa aspek bela diri dan olah raga, baik fisik maupun pernapasan, adalah awal dari pengembangan silat. Aspek olah raga dan aspek bela diri inilah yang telah membuat pencak silat menjadi terkenal di Eropa. Bagaimanapun, banyak yang berpendapat

bahwa pokok-pokok dari pencak silat terhilangkan, atau dipermudah, saat pencak silat bergabung pada dunia olah raga. Oleh karena itu, sebagian praktisi silat tetap memfokuskan pada bentuk tradisional atau spiritual dari pencak silat, dan tidak mengikuti keanggotaan dan peraturan yang ditempuh oleh pesilat, sebagai organisasi pengatur pencak silat sedunia.

### II.3.3 Aliran Dan Perguruan Beladiri Pencak Silat Di Indonesia

Selain merupakan seni beladiri yang berasal dari Indonesia, pencak silat memiliki banyak aliran dan perguruan yang tersebar di seluruh Indonesia. Perbedaan antara jenis-jenis pencak silat didasari dari daerah, kebudayaan, aliram, maupun metode gerakan. Berikut ini beberapa aliran dan perguruan pencak silat yang ada di Indonesia:




Gambar II. 44 Lambang silek harimau Minangkabau
Sumber : https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-xaf1/v/t1.0-1/c31.31.383.383/s160x160

- Silek Minangkabau

  Aliran pencak silat ini ialah aliran silek (silat Minangkabau), seni beladiri yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau, Sumatera Barat, Indonesia yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Masyarakat Minangkabau memiliki budaya merantau semenjak beratus-ratus tahun yang lampau. Untuk merantau tentu saja mereka harus memiliki bekal yang cukup dalam menjaga diri dari hal-hal terburuk selama di perjalanan atau di rantau, misalnya diserang atau dirampok orang. Disamping sebagai bekal untuk merantau, silek penting untuk pertahanan *nagari* terhadap ancaman dari luar.




Gambar II. 45 Lambang silat Cimande
Sumber :
http://2.bp.blogspot.com/_a2rsTWGr9vk/Rz_pHmxmyMI/AAAAAAAAAAM/

- Silat Cimande

  Aliran pencak silat ini ialah aliran *maenpo* (pencak silat Sunda) di daerah Tari Kolot, Cimande, Bogor, Jawa Barat. Cimande adalah sebuah aliran pencak silat yang tergolong tua, besar, terkenal dan memiliki pengaruh pada aliran lainnya di pulau Jawa. Cimande memiliki lima aspek yaitu aspek olahraga, seni budaya/tradisi, beladiri, spiritual dan pengobatan. Aspek terakhir yaitu pengobatan termasuk pijat / atau urut gaya Cimande dan pengobatan patah tulang.




Gambar II. 46 Lambang Merpati Putih
Sumber : http://merpatiputih.ukm.ugm.ac.id/wp-content/uploads/

- Merpati Putih

  Merupakan pencak silat yang berkembang dari tradisi Jawa sejak tahun 1550. Sang guru Merpati Putih adalah Bapak Saring Hadi Poernomo, sedangkan pendiri perguruan dan guru besar sekaligus pewaris ilmu adalah Purwoto Hadi Purnomo (Mas Poeng) dan Budi Santoso Hadi Purnomo (Mas Budi) sebagai guru besar terakhir yaitu generasi ke sebelas. Didirikan pada tanggal 2 April 1963 di Yogyakarta, mempunyai kurang lebih 85 cabang dalam negeri dan 4 cabang luar negeri dengan jumlah kelompok latihan sebanyak 415 buah (1993) yang tersebar di seluruh Nusantara dan saat ini mempunyai anggota sebanyak

kurang lebih dua setengah juta orang lulusan serta yang masih aktif sekitar 100 ribu orang dan tersebar di seluruh Indonesia. Pencak silat Merpati Putih dikenal dengan Beladiri Tangan Kosong (*Betako*).




Gambar II. 47 Lambang Persaudaraan Setia Hati Terate
Sumber : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/3/38/Logo-psht.gif

- Persaudaraan Setia Hati Terate

  Didirikan oleh Ki Hadjar Hardjo Oetomo di Desa Pilangbango, kecamatan Kartoharjo, Madiun pada tahun 1922, merupakan perguruan silat yang mengajarkan kesetiaan pada hati sanubari sendiri yang bersandarkan pada Tuhan Yang Maha Esa. Perguruan ini mengutamakan persaudaraan dan berbentuk sebuah organisasi.




Gambar II. 48 Lambang silat Perisai Diri
Sumber : http://perisaidiri.ub.ac.id/wp-content/uploads/2013/02/LambangPD1.jpg

- Silat Perisai Diri

  Teknik silat Indonesia yang diciptakan oleh Pak Dirdjo (mendapat penghargaan pemerintah sebagai Pendekar Purna Utama) yang pernah mempelajari lebih dari 150 aliran silat nusantara dan mempelajari aliran Kungfu *siauw liem sie (shaolin)* selama 13 tahun. Teknik praktis dan efektif berdasar pada elakan yang sulit ditangkap dan serangan perlawanan kekuatan maksimum. Saat ini merupakan silat yang paling dikenal dan banyak anggotanya di Australia, Eropa, Jepang dan Amerika Serikat.

### II.3.4 Silek Minangkabau

Silek Minangkabau atau (bahasa Indonesia: silat Minangkabau) adalah seni beladiri yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau, Sumatera Barat, Indonesia yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Masyarakat Minangkabau memiliki tabiat suka merantau semenjak beratus-ratus tahun yang lampau. Untuk merantau tentu saja mereka harus memiliki bekal yang cukup dalam menjaga diri dari hal-hal terburuk selama di perjalanan atau di rantau, misalnya diserang atau dirampok orang. Di samping sebagai bekal untuk merantau, silek penting untuk pertahanan nagari terhadap ancaman dari luar.

#### II.3.4.1 Sejarah Silek Minangkabau

Kajian sejarah silek memang rumit karena diterima dari mulut ke mulut, pernah seorang guru diwawancarai bahwa dia sama sekali tidak tahu siapa buyut gurunya. Bukti tertulis kebanyakan tidak ada. Seorang *tuo silek* dari Pauah, Kota Padang, cuma mengatakan bahwa dahulu silat ini diwariskan dari seorang kusir *bendi* (andong) dari Limau Kapeh, kabupaten Pesisir Selatan, Sumatera Barat. Seorang guru silek dari Sijunjung, Sumatera Barat mengatakan bahwa ilmu silat yang dia dapatkan berasal dari Lintau. Ada lagi *tuo silek* yang dikenal dengan nama Angku Budua mengatakan bahwa silat ini dia peroleh dari Koto Anau, Kabupaten Solok. Daerah Koto Anau, Bayang dan Banda Sapuluah di Kabupaten Pesisir Selatan, Pauah di Kota Padang atau Lintau pada masa lalunya adalah daerah penting di wilayah Minangkabau. Daerah Solok misalnya adalah daerah pertahanan kerajaan Minangkabau menghadapi serangan musuh dari darat, sedangkan daerah pesisir adalah daerah pertahanan menghadapi serangan musuh dari laut. Tidak terlalu banyak guru-guru silek yang bisa menyebutkan *ranji* guru-guru mereka secara lengkap.

Jika dirujuk dari buku berjudul Filsafat dan Silsilah Aliran-Aliran Silat Minangkabau karangan Mid Djamal (1986), maka dapat diketahui bahwa para pendiri dari silek (Silat) di Minangkabau adalah Datuak Suri Dirajo diperkirakan berdiri pada tahun 1119 Masehi di daerah Pariangan, Padangpanjang, Sumatera Barat.

-*Kambiang Utan* (diperkirakan berasal dari Kamboja),
-*Harimau Campo* (diperkirakan berasal dari daerah Champa),
-*Kuciang Siam* (diperkirakan datang dari Siam atau Thailand)
-*Anjiang Mualim* (diperkirakan datang dari Persia).

Di masa Datuak Suri Dirajo inilah silek Minangkabau pertama kali diramu dan tentu saja gerakan-gerakan beladiri dari pengawal yang empat orang tersebut turut mewarnai silek itu sendiri. Nama-nama mereka memang seperti nama hewan (Kambing, Harimau, Kucing dan Anjing), namun tentu saja mereka adalah manusia, bukan hewan menurut persangkaan beberapa orang. Asal muasal *Kambiang Hutan* dan *Anjiang Mualim* memang sampai sekarang membutuhkan kajian lebih dalam dari mana sebenarnya mereka berasal karena nama mereka tidak menunjukkan tempat secara khas. Mengingat hubungan perdagangan yang berumur ratusan sampai ribuan tahun antara pesisir pantai barat kawasan Minangkabau (Tiku, Pariaman, Air Bangis, Bandar Sepuluh dan Kerajaan Indrapura) dengan Gujarat (India), Persia (Iran dan sekitarnya), Hadhramaut (Yaman), Mesir, Campa (Vietnam sekarang) dan bahkan sampai ke Madagaskar di masa lalu, bukan tidak mungkin silat Minangkabau memiliki pengaruh dari beladiri yang mereka miliki. Melalui transportasi beberapa sungai dari Provinsi Riau yang memiliki hulu di wilayah Sumatera Barat (Minangkabau) sekarang, dapat dimengerti bagaimana hubungan beladiri Minangkabau dengan beladiri dari Cina, Siam dan Champa bisa terjadi karena jalur perdagangan, agama, ekonomi, dan politik.

Jadi bisa dikatakan bahwa silat di Minangkabau adalah kombinasi dari ilmu beladiri lokal, ditambah dengan beladiri yang datang dari luar kawasan Nusantara. Jika ditelusuri lebih lanjut, diketahui bahwa langkah silat di Minangkabau yang khas itu adalah buah karya mereka. Langkah silat Minangkabau sederhana saja, namun di balik langkah sederhana itu, terkandung kecerdasan yang tinggi dari para penggagas ratusan tahun yang lampau. Mereka telah membuat langkah itu sedemikian rupa sehingga silek menjadi plastis untuk dikembangkan menjadi lebih rumit. Guru-guru silek atau pandeka yang lihai adalah orang yang benar-benar paham rahasia dari langkah silat yang sederhana itu, sehingga mereka bisa mengolahnya menjadi

bentuk-bentuk gerakan silat sampai tidak hingga jumlahnya. Kiat yang demikian tergambar di dalam pepatah *"jiko dibalun sagadang bijo labu, jiko dikambang saleba alam"* (jika disimpulkan hanya sebesar biji labu, jika diuraikan akan menjadi selebar alam).

### II.3.4.2 Penyebaran dan pengaruh silek di dalam negeri

Silek yang menyebar ke daerah rantau (luar kawasan Minangkabau) ada yang masih mempertahankan format aslinya ada yang telah menyatu dengan aliran silat lain di kawasan Nusantara. Beberapa perguruan silat menyatukan unsur-unsur silat di Nusantara dan Silek Minang masuk ke dalam jenis silat yang memengaruhi gerakan silat mereka. Beberapa contoh yang dapat diberikan adalah berikut ini.

Silek 21 Hari atau dikenal juga dengan nama Silek Pusako Minang : Silat ini berkembang di wilayah perbatasan antara Pasaman dan Provinsi Riau. Silat ini masih jarang diungkapkan di dalam kajian Silek Minangkabau jadi keterangan tentang silat ini masih terbatas dan dalam penelitian. Silat ini lebih menekankan aspek spiritual dan berasal dari kalangan pengamal tarekat di Minangkabau. Saat ini masih ada keturunan Pagaruyung Minangkabau yang mengajarkan silat ini di beberapa kawasan di Provinsi Riau, seperti di Rokan Hulu (Kuntu Darussalam), Mandau Duri, Rokan Hilir, dan Perawang. Silat ini tergolong jenis yang ditakuti di daerah tersebut dan juga berkembang sampai ke Malaysia.

Silat Sabandar dari Tanah Sunda dikembangkan oleh perantau Minangkabau yang bernama Mohammad Kosim di Kampung Sabandar, Jawa Barat. Silek ini disegani di tanah Sunda. Seiring dengan perkembangan dan pembauran dengan tradisi silat di tanah Sunda, silat ini telah mengalami variasi sehingga bentuknya menjadi khas untuk daerah tersebut.

Silat Pangian di Kuantan Singgigi, Provinsi Riau, terdiri dari Silek Pangian Jantan dan Silek Pangian Batino. Silek Pangian ini asalnya dari daerah Pangian, Lintau, Kabupaten tanah Datar Sumatera Barat. Silek ini adalah silek yang legendaris dan disegani dari wilayah Kuantan. Di Kuantan tentu saja silek ini telah mengalami perkembangan dan menjadi ciri khas dari tradisi wilayah tersebut. Awalnya pendiri

dari silek ini adalah petinggi dari kerajaan Minangkabau yang pergi ke daerah Kuantan. Deli. Silek Minangkabau menyebar ke daerah Deli (sekitar Medan) di Pesisir Timur Propinsi Sumatera Utara akibat migrasi penduduk Minangkabau di masa lalu. Saat sekarang tradisi silat itu masih ada.

Perguruan Silat Setia Hati, adalah perguruan besar dari tanah Jawa. Pada masa dahulunya, pendiri dari perguruan ini, Ki Ngabei Ageng Soerodiwirdjo banyak belajar dari silek Minangkabau di samping belajar dari berbagai aliran dari silat di Tanah Sunda, Betawi, Aceh, dan kawasan lain di Nusantara. Silek Minangkabau telah menjadi unsur penting dalam jurus-jurus Perguruan Setia Hati. Setidaknya hampir semua aliran silek penting di Minangkabau telah beliau pelajari selama di Sumatera Barat pada tahun 1894-1898. Beliau adalah tokoh yang menghargai sumber keilmuannya, sehingga beliau memberi nama setiap jurus yang diajarkannya dengan sumber asal gerakan itu. Beliau memiliki watak pendekar yang mulia dan menghargai guru.

Silat Perisai Diri, yang didirikan oleh RM Soebandiman Dirdjoatmodjo atau dikenal dengan Pak Dirdjo, memiliki beberapa unsur Minangkabau di dalam gerakannya. Silat Perisai Diri memiliki karakter silat tersendiri yang merupakan hasil kreativitas gemilang dari pendirinya. Perisai Diri termasuk perguruan silat terbesar di Indonesia dengan cabang di berbagai negara.

Satria Muda Indonesia, yang pada awalnya berasal dari Perguruan Silat Baringan Sakti yang mengajarkan silek Minangkabau, kemudian berkembang dengan menarik berbagai aliran silat di Indonesia ke dalam perguruannya.

Silat Baginda di Sulawesi Utara adalah silat yang berasal dari pengawal Tuanku Iman Bonjol yang bernama Bagindo Tan Labiah (Tan Lobe) yang dibuang ke Manado pada tahun 1840. Tan Labiah meninggal dunia pada tahun 1888.

### II.3.4.3 Konsep & Filosofi Silek Harimau

*"Alam takambang jadi guru"* adalah konsep universal dari budaya alam Minangkabau. Kata "alam", berasal dari bahasa Sanskerta artinya sama dengan lingkungan kehidupan atau daerah. Konsep ini juga diterjemahkan oleh para pendiri silat pada masa dahulunya menjadi gerakan-gerakan silat. Antara silat dan produk budaya lain di Minangkabau adalah satu kesatuan filosofis, jadi untuk menerangkan silat, pepatah-pepatah yang biasa diucapkan dalam upacara adat bisa digunakan.

Setiap *nagari* memiliki sasaran silek, ini adalah suatu keharusan, ibarat sebuah negara yang tidak mungkin tidak memiliki angkatan perang. Konsep *nagari* itu sama dengan konsep sebuah negara. Hubungan antara *nagari* dengan *nagari* sama halnya dengan hubungan antar negara. Alam Minangkabau adalah kesatuan pengikat antar *nagari-nagari* bahwa mereka merupakan satu konsep budaya. Secara budaya, yang dinamakan masyarakat Minangkabau mengaku berasal dari Gunung *Marapi*, tepatnya dari Nagari Pariangan, Sumatera Barat yakni suatu tempat yang disebut sebagai "*sawah gadang satampang baniah"* (sawah luas, setampang benih). Dari nagari itulah benih kebudayaan yang setampang digagas, disusun dan kemudian dikembangkan ke wilayah sekitarnya (*luhak nan tiga*). Oleh karena nagari di Minangkabau tidak *obahnya* seperti sebuah republik mini, semuanya lengkap dari wilayah, aparat pemerintah, pertahanan sampai penduduknya, maka hampir semua nagari memiliki sasaran silek, sehingga variasi dari gerakan-gerakan silat tidak dapat dihindari sama sekali.

Variasi dari gerakan silek terjadi karena:

- Rentang waktu yang sedemikan lama dari awal silek ini dirumuskan
- Pancarian *surang-surang* (penemuan baru oleh guru baik disengaja atau tidak)
- Perbedaan minat
- Hasil adu pandapek (hasil diskusi sesama pendekar)
- Pengaruh dari beladiri lain

1. Gerakan *Mancak*

Namun demikian kata pencak dalam bahasa Minangkabau diberi arti lain lagi, kata pencak silat di dalam pengertian para tuo silek (guru besar silat) adalah mancak dan silek. Perbedaan dari kata itu adalah: Kata *mancak* atau dikatakan juga sebagai *bungo silek* (bunga silat) adalah berupa gerakan-gerakan tarian silat yang dipamerkan di dalam acara-acara adat atau acara-acara seremoni lainnya. Gerakan-gerakan untuk mancak diupayakan seindah dan sebagus mungkin karena untuk pertunjukan. Kata silek itu sendiri bukanlah untuk tari-tarian itu lagi, melainkan suatu seni pertempuran yang dipergunakan untuk mempertahankan diri dari serangan musuh, sehingga gerakan-gerakan diupayakan sesedikit mungkin, cepat, tepat, dan melumpuhkan lawan.

2. Gerakan silek

Pencak atau mancak memiliki gerakan mirip tarian yang ditampilkan di depan penonton dalam acara adat dengan gerakan yang anggun. Sementara itu, silat atau silek adalah ilmu bela diri dengan gerakan sederhana, efektif, cepat, dan akurat, bertujuan untuk menghentikan serangan lawan. Saat ini sebagian orang belajar silek untuk ilmu bela diri dan yang lain mempelajarinya sebagai bentuk seni bela diri.

Dalam Bahasa Minangkabau, silat sama dengan silek. Silek Minangkabau mempunyai dua tujuan yaitu membela diri menghadapi musuh dan pertahanan negeri. Pada zaman lampau Minangkabau adalah daerah penghasil rempah-rempah dan telah mengundang kedatangan pihak lain untuk menguasainya. Saat masa damai, bela diri ini diarahkan agar tetap lestari dalam bentuk seni tari sekaligus penyaluran energi silat yang cenderung panas.

Orang Mingkabau menyebut silek sebagai *panjago*(penjaga) diri dan *parik paga* (parit dan pagar) dalam nagari. Silek tidak saja sebagai alat untuk bela diri tetapi juga mengilhami gerakan dasar berbagai tarian dan *randai* (baca: drama Minangkabau). Randai memadukan alat musik, teater tradisional, dan gerakan silat tradisional Minangkabau untuk menghibur masyarakat dan biasanya diadakan saat pesta rakyat atau perayaan. Randai awalnya adalah media untuk

menyampaikan cerita-cerita rakyat, dan kurang tepat jika randai disebut sebagai teater tradisi Minangkabau. Dalam perkembangannya randai mengadopsi gaya bercerita atau dialog teater atau sandiwara.

Para *tuo silek* juga mengatakan "*jiko mamancak di galanggang, kalau basilek dimuko musuah"* (jika melakukan tarian pencak di gelanggang, sedangkan jika bersilat untuk menghadapi musuh). Oleh sebab itu para *tuo silek* (guru besar) jarang ada yang mau mempertontonkan keahlian mereka di depan umum bagaimana langkah-langkah mereka melumpuhkan musuh. Oleh sebab itu, pada acara festival silat tradisi Minangkabau, maka penonton akan kecewa jika mengharapkan dua guru besar (*tuo silek*) turun ke gelanggang memperlihatkan bagaimana mereka saling serang dan saling mempertahankan diri dengan gerakan yang mematikan. Kedua *tuo silek* itu hanya melakukan mancak dan berupaya untuk tidak saling menyakiti lawan main mereka, karena menjatuhkan *tuo silek* lain di dalam acara akan memiliki dampak kurang bagus bagi tuo silek yang "kalah".

Dalam praktik sehari-hari, jika seorang guru silat ditanya apakah mereka bisa bersilat, mereka biasanya menjawab dengan halus dan mengatakan bahwa mereka hanya bisa *mancak* (pencak), padahal sebenarnya mereka itu mengajarkan silek (silat). Inilah sifat rendah hati ala masyarakat persilatan, mereka berkata tidak meninggikan diri sendiri, biarlah kenyataan saja yang bicara. Kata pencak dan silat akhirnya susah dibedakan. Saat ini setelah silek Minangkabau itu dipelajari oleh orang asing, mereka memperlihatkan kepada kita bagaimana serangan-serangan mematikan itu mereka lakukan.

3. *Pandeka* = Penjaga Negeri

Orang yang mahir bermain silat dinamakan *pandeka* (pendekar). Gelar *pandeka* ini pada zaman dahulunya dilewakan (dikukuhkan) secara adat oleh *ninik mamak* dari *nagari* yang bersangkutan. Namun pada zaman penjajahan gelar dibekukan oleh pemerintah Belanda. Setelah lebih dari seratus tahun dibekukan, masyarakat adat Koto Tangah, Kota Padang akhirnya mengukuhkan kembali gelar pandeka

pada tahun 2000-an. *Pandeka* ini memiliki peranan sebagai parik paga dalam nagari (penjaga keamanan negeri), sehingga mereka dibutuhkan dalam menciptakan negeri yang aman dan tentram.

Pada awal tahun ini (7 Januari 2009), Walikota Padang, H. Fauzi Bahar digelari Pandeka Rajo Nan Sati oleh Niniak Mamak (Pemuka Adat) Koto Tangah, Kota Padang. Gelar ini diberikan sebagai penghormatan atas upaya beliau menggiatkan kembali aktivitas silek tradisional di kawasan Kota Padang dan memang beliau adalah pesilat juga pada masa mudanya, sehingga gelar itu layak diberikan.

### II.3.4.4 Teknik Dasar Dan Jurus Silek Harimau Minangkabau

Ada beberapa jenis kurikulum yang diajarkan dalam pelatihan sileh harimau Minangkabau, Kurikulum ini merupakan beberapa teknik dasar dalam gerakan silek harimau Minangkabau. Kurikulum dalam silek Harimau Minangkabau terdiri dari:

- *Langkah* : Langkah adalah konsep dan kunci utama dari permainan silek yang baik dan benar
- *Buah* : Teknik praktis dalam silek yang merupakan pengembangan dari langkah.
- *Isi* : Aspek spiritual, penggunaan tenaga dalam, pemahaman hakikat silat atau olah rasa
- *Bungo, Pancak atau Mancak* (Kembangan): Aspek seni dalam silat untuk hiburan atau pertunjukan. *Bungo silek* ini sering dijumpai pada acara-acara resmi. *Bungo silek* adalah kombinasi antara langkah dan buah. Gerakan silek yang ditampilkan seindah dan sebagus mungkin dan kedua pesilat berusaha untuk tidak saling menyakiti dan biasanya diiringi dengan musik tradisional.

1. Gerakan Melangkah

   Melangkah adalah pelajaran dasar dalam silek. Ada beberapa gerakan dasar yang akan diajarkan, yakni :

- *Gelek* (*gelek*, dalam bahasa Inggris, *twist*): merobah posisi tubuh menghadap kanan dan atau menghadap kiri tanpa mengubah posisi kaki atau tanpa melangkah). Dalam main berpasangan, kaki kiri di depan akan menghasilkan

*gelek* dalam, sedangkan jika kaki kanan di depan akan menghasilkan *gelek lua* (luar).

- *Balabek* (*belebat*?): merobah gerakan tangan sesuai langkah kaki. *Balabek* berfungsi sebagai pertahanan untuk tubuh bagian atas jika diserang. Biasanya tangan kanan dan tangan kiri bersilangan jika dihimpitkan. Cara memainkan *balabek* ini bervariasi tergantung aliran silatnya, salah satu silat di Koto Anau, Kabupaten Solok, memainkan *balabek* dengan cara mengepalkan tangan seperti petinju. Ada lagi *balabek* dengan kombinasi kepal di satu tangan dan sudu di tangan lain.
- *Langkah ka muko jo langkah suruik* (langkah maju dan langkah mundur): langkah, merobah posisi tubuh dengan memindahkan kaki),
- *Langkah insuik* (langkah *ingsut*) : melangkah dengan mengeser kaki ke depan atau ke belakang. Misalkan, kaki kanan digeser ke sedikit depan, kemudian diikuti dengan menggeser kaki kiri sedikit ke depan. Langkah *insuik* tidak perlu mengangkat kaki untuk berpindah, cukup digeser saja. Pola langkah ini berguna untuk memperbaiki posisi untuk bertahan ataupun menyerang. Biasanya teknik ini didapat begitu saja tanpa disadari oleh pesilat.
- *Tagak itiak* (tegak itik) : berdiri seperti itik atau bebek dengan hanya menggunakan satu kaki
- *Babaliak* (balik 180 derjat), balik ini bisa *baliak suok* (balik kanan) atau *baliak kida* (balik kiri)
- *Simpia* (simpir, guntingan), gerangan guntingan pada kaki.
- *Tikam jajak* (tikam jejak), langkah kaki yang menggantikan posisi langkah sebelumnya. Misalkan, ketika kaki kanan dilangkahkan ke depan, kaki kiri menempati posisi jejak kaki kanan tersebut. Prinsip yang sama berlalu sebaliknya.

2. *Maambiak Buah* (Mengambil Buah)

Melangkah adalah pelajaran dasar dalam silek. Ada beberapa gerakan dasar yang akan diajarkan, yakni : *Maambiak* buah ini berkaitan dengan pelajaran tentang teknik-teknik praktis di dalam bersilat atau buah silat, seperti *tangkok* (menangkap), *ilak* (mengelak), *mangguntiang* (gerakan menggunting) *piuah* (piuh atau pilin),

*mamatah* (mematahkan peresendian), *manyapu* (sapuan), *doroang* (dorongan), *enjo / egang / jujuik* (tarik, menarik lawan dengan tangan), *mangabek*/mengunci (teknik kuncian), *sudu* (tusukan), *daga* (pukulan dengan bantalan telapak tangan biasanya untuk menyerang daerah rahang), dan bahkan memakai goyangan pinggul untuk melemahkan posisi tubuh lawan. "*Sadonyo anggoto tubuah iduik"* (semua anggota tubuh harus hidup dan bisa dimanfaatkan) begitu kata guru. Pada pelajaran *maambiak* buah, murid dituntun menggunakan nalar dan logikanya sembari mempelajari sifat-sifat fisik dari tubuh manusia dan dimana titik lemah dari tubuh itu sendiri, misalnya didorong ke depan, maka lawan tidak jatuh, tapi kalau didorong ke belakang, lawan jatuh. Biasanya sasaran serangan silek itu adalah alat vital atau kelamin, rahang, mata, leher, tulang gagak, dan ulu hati. Untuk patah mematah, targetnya adalah siku-siku tangan, jari, siku-siku kaki. Untuk *piuh (pilin*) targetnya adalah pergelangan tangan dan kaki. Dalam gerakan biasanya dilakukan kombinasi seperti *dipiuh* (*pilin*) dahulu baru kemudian dipatahkan. Alat vital memang sering menjadi sasaran empuk silek, oleh sebab itu pada awal belajar si murid diingatkan untuk menjaga posisi sedemikian rupa agar alat vitalnya terlindungi dengan baik. Tidak ada satu metodapun sampai saat ini yang membuat alat vital tahan dari pukulan kecuali yang diyakini belajar ilmu magis, sedangkan untuk hulu hati, orang yang sering latihan kebugaran dan otot perut biasanya ulu hati mereka lebih tahan terhadap pukulan. Secara ringkas pelajaran yang bakal diperoleh oleh murid pada tahap ini adalah teknik mempergunakan kaki, tangan dan anggota tubuh lainnya, seperti yang diuraikan dibawah ini :

1. Teknik mempergunakan tangan :

- *Cucuak ciek jari* (tusukan satu jari) : target serangannya lubang pada daerah leher
- *Cotok duo jari* (tusukan dua jari) : target serangannya mata
- *Cakiak* (cekik) : target serangannya leher
- *Kalatiak* : gerakan seperti menampar dengan mempergunakan kuku pada ujung jari
- *Kepoh* (tepis) : membelokkan serangan lawan dengan tangan sehingga tidak mengenai tubuh
- *Siku* (sikuan) : target serangannya tulang iga lawan

- *Rangguik* (renggut) : merenggut tangan, kaki, atau kepala lawan
- *Doroang, tundo, tungak* (dorong) : mendorong tubuh lawan
- *Daga* : menggunakan bantalan telapak tangan untuk menyerang rahang lawan
- *Sudu* (sodokan) : menggunakan empat jari yang dirapatkan dengan target serangannya ulu hati lawan, bentuk *sudu* ini seperti sendok datar.
  *Sudu* dan sendok artinya sama.
- *Piuah (pilin)* : memilin tangan, kaki, atau kepala lawan
- *Sambuik* (sambutan) : menyambut serangan lawan, biasanya diiringi dengan mematahkan anggota tubuh lawan
- *Pakuak* (bacok) : membacok dengan menggunakan sisi tangan sejajar kelingking target serangannya leher bagian belakang
- *Patah* (patahan) : teknik mematahkan jari, tangan dan kaki lawan
- *Lapak* (tamparan) : menggunakan dua tangan untuk menampar kedua telinga lawan
- *Piciak* (pijit) : teknik menjepit dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk. Buah piciak dipergunakan untuk menyerang titik kelemahan atau *pressure point* yakni titik-titik tertentu pada tubuh jika dipijit atau ditekan akan menimbulkan rasa sakit dan gerakan sentak (gerak refleks) seperti kena setrum listrik. Contoh sasaran adalah wilayah dekat lipatan siku tangan atau kaki, bawah ketiak, sekitar pergelangan tangan, selaput antara ibu jari dan telunjuk. Seni ini telah dikenal oleh bangsa Jepang dengan nama kyusho. Korea dan China juga memiliki pengetahuan tentang ini, serta berbagai bangsa lain di muka bumi selama beratus-ratus tahun yang lampau. Meskipun di Minangkabau teknik ini tidak terdokumentasi selengkap di Jepang atau Korea, teknik ini dikenal baik oleh para pendekar dan sangat bermanfaat jika menghadapi lawan yang memiliki tenaga kuat. Titik kelemahan ini tidak saja diserang dengan teknik piciak, tapi bisa dengan *cucuak* (tusukan satu jari) atau *sudu* (sodok).

2. Teknik menggunakan kaki :

- *Sipak, simbek, gayuang (sepak):* menyepak lawan biasanya alat vitalnya. Kata *gayuang* itu bisa juga dipergunakan untuk serangan yang menggunakan ilmu batin

- *Hantam jo lutuik* (hantam dengan lutut) : digunakan untuk menghantam kepala lawan atau perutnya
- *Tundo jo lutuik* (dorong dengan lutut) : lutut bisa digunakan untuk mendorong kaki lawan agar dia jatuh
- *Sapu* (sapuan) : digunakan untuk menyapu kaki lawan
- *Dongkak kudo* atau *sipak* balakang (tendangan belakang) : tendangan berbentuk huruf "T"
- *Injak (injak*): menginjak kaki lawan
- *Hantam jo tumik* (hantam dengan tumit) : menghantam ujung ibu jari kaki lawan dengan memakai tumit.

3. Teknik Dengan Menggunakan Bagian Tubuh Lain :

- *Sondak* (menggunakan kepala) : untuk menghantam dada, atau rahang lawan
- *Gigik* (menggigit lawan) : gigitan dimana saja yang didapatkan pada tubuh lawan
- *Goyang ikua* (goyangan pinggul) : menggoyangkan pinggul, teknik ini juga digunakan pemain sepak bola untuk menjatuhkan lawannya

4. Teknik Kombinasi

- *Mambantiang* (membanting) : membanting lawan dengan mempergunakan tangan dan kaki
- *Mangabek* atau mangunci (kuncian) : Istilah lain yang biasa digunakan oleh praktisi silek adalah s*antuang* atau *kungkuang* (kungkung) untuk teknik mengunci lawan dengan mempergunakan tangan dan atau kaki.
- *Mambukak kabek dan mailak dari bantiangan* (membuka kuncian dan mengelak dari bantingan) : memlepaskan diri dari kuncian biasanya mempergunakan langkah dan gerakan tangan. Tanpa menggunakan gerakan langkah yang baik, seseorang akan susah melepaskan diri dari kuncian. Di sinilah letak pentingnya kemahiran melangkah dalam pelajaran pertama yakni teknik malangkah.

3. *Maambiak Isi* (Mengambil Isi atau Mengambil Inti)

Bagian *maambiak isi* (mengambil isi) atau dikatakan juga *maambiak inti* (mengambil inti) adalah bagian yang paling sensitif untuk dibicarakan bahkan oleh

sesama pesilat dari beda sasaran silek. Pada sesi ini murid tidak belajar bermain silat secara fisik, tetapi lebih kepada menanamkan
suatu pemahaman atau konsep.

- *Biliak* Dalam (Bilik Dalam atau Kamar Khusus) Istilah *biliak* dalam digunakan untuk menyatakan tempat belajar khusus tentang materi maambiak isi. Kata bilik dalam mengandung pengertian bahwa antara guru dan murid ada tempat dan atau saat khusus, meskipun tidak selalu di dalam bilik atau kamar atau ruangan khusus, malahan pada zaman dahulunya guru mengundang murid datang ke dangaunya di ladang atau di sawah pada saat-saat tertentu, bisa juga siang atau malam hari. *Biliak* dalam bisa juga diartikan sebagai tempat biasa latihan silat atau sasaran silek, namun hanya mereka yang akan diberi pelajaran ini yang diminta datang.
- *Kaji* (Materi Pelajaran di *Biliak* Dalam) Materi atau kaji yang diajarkan oleh *tuo silek* antara satu sasaran silek dengan sasaran silek lain boleh jadi ada kesamaan materinya, namun juga terdapat perbedaan pendapat yang malahan tajam. Oleh karena itu, dalam tahap tertentu, membahas materi yang diberikan guru dengan murid dari sasaran silek lain sangatlah tabu untuk dibicarakan. Jadi jika tidak paham akan sesuatu, sebaiknya dipecahkan dulu sendiri, kemudian ditanyakan langsung ke guru atau ke orang yang telah dipercayakan oleh guru untuk memberikan penjelasan. Salah satu dari materi pengajian ini adalah *mangaji asa* (mempelajari asal usul). Kita harus mengetahui asal usul diri. Dalam salah satu sasaran mengatakan bahwa manusia berasal dari *Nur* yang dipancarkan dari cahaya *ilahiyah*, oleh sebab itu posisi manusia sangat tinggi dibandingkan dengan makhluk lainnya. Manusia yang diisi dengan *Nur* ini akan menjadi khalifah (berkuasa, pemimpin) di muka bumi dan dapat menundukkan sekalian isi alam. Semua unsur-unsur lain takluk di bawah *Nur* tadi. Orang yang berbuat keonaran dan kejahatan menandakan unsur di dalam dirinya dipengaruhi kekuatan dari syaitan yang berasal dari api. Api bersifat negatif atau takluk dibawah kekuatan cahaya *ilahiyah* (*nur*). Para pesilat meyakini berbuat kebenaran akan mendapat kekuatan dari sang Pencipta. Benda tajam dari logam disebut sebagai sesuatu yang berasal dari air. Sekali lagi, air tidak akan memberikan pengaruh buruk terhadap manusia, jadi benda

tajam itu tidak akan memberikan pengaruh buruk kepada diri pesilat. Di dalam pengajian ini, segala sesuatu yang datang kepada pesilat, maka dia berupaya mangumbalikan ka *asa* (mengembalikan sesuatu ke asal kejadiannya) semua serangan yang datang kepada dirinya.

Beginilah bunyi salah satu mantera agar tidak celaka jika terkena senjata tajam.. *"Hai sakalian basi, aku tahu asa engkau jadi, aia putiah rabbul alamin asa engkau jadi, kembalilah engkau ke asa engkau, aku kembali ke asa aku, Nur Allah asa aku jadi"* (Hai sekalian besi, aku tahu asal engkau jadi, air putih *rabbul `alamin* asal engkau jadi, kembalilah engkau ke asal engkau, aku kembali ke asal aku, dari Nur Allah asal aku jadi). Istilah *basi karasani (Besi Kersani)* sering muncul di dalam materi kajian bilik dalam. *Basi karasani* di dalam kaji isi dianggap sebagai unsur inti besi pada manusia yang memiliki kekuatan yang luar biasa. Di dalam *manto* (mantera) diucapkan begini ".... *mandanciang basi karasani di dalam batang tubuah aku dek aku mangatahui.." (berdenging besi kersani di dalam batang tubuh aku karena aku mengetahui).*

Membangkit basi karasani ini juga termasuk materi yang diberikan buat pesilat yang berminat. Efek dari bangkitnya basi karasani ini adalah tubuh menjadi kuat dan tahan dari berbagai serangan lawan. Ada banyak lagi aspek-aspek dari sesi ini yang sampai saat sekarang di Minangkabau masuk ke dalam wilayah sangat sensitif untuk dibuka untuk publik. Di dalam pandangan beberapa guru silat, bahwa mereka yang membicarakan kajian ini di depan publik hampir sama dengan perbuatan membuka aurat kepada yang bukan muhrim.

Materi *maambiak* isi bisa saja tidak diberikan kepada murid, jika si murid hanya menyukai gerakan fisik saja untuk olah raga atau beladiri. Adakalanya si murid tidak berminat mengambil materi ini karena tidak ingin terlalu dalam berfilosofis atau tidak ingin salah cerna pengetahuan yang diberikan guru yang disebut sebagai *tabaliak kaji*. Meskipun sangat jarang terjadi, *tabaliak kaji bias* berakibat fatal bagi perkembangan psikis murid karena bisa menyebabkan gila. Guru silek adakalanya enggan memberikan materi ini kepada murid dengan alasan belum cukup umur atau

akibat perilaku kurang baik yang diperlihatkan oleh murid selama dalam asuhan guru silek.