

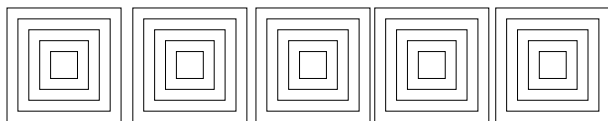
Visimedia

Tjio Tjiang Feng

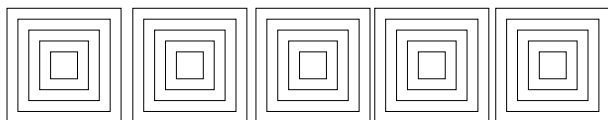
SENI PERANG SUN TZU & 36 STRATEGI



Penyusun: Tjio Tjiang Feng



SENI PERANG
SUN TZU
DAN 36 STRATEGI



VISIMEDIA

Seni Perang Sun Tzu dan 36 Strategi

Penyusun : Tjio Tjiang Feng
Penyunting : Nino Cicero
Pendesain Sampul : EM. Giri P.
Penata Letak : Yoga Anggoro

Redaksi

Jl.H.Montong No. 57
Ciganjur-Jagakarsa
Jakarta Selatan 12630
Telp.021-78883030 (ext.213, 214, 216)
Faks. 021-7270996
Email : visimediaciganjur@gmail.com

Pemasaran

Transmedia Pustaka
Jl.Mandar XXI Blok DD II No. 31
Bintaro Jaya Sektor 3
Tlp/Fax : 021-7357875
Email : pemasaran@transmediapustaka.com

Cetakan kedua, Agustus 2007
Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Tjio Tjiang Feng

Seni perang sun tzu dan 36 strategi / Tjio Tjiang Feng; penyunting, Nino —Cet.1.— Jakarta: Visimedia, 2007

Viii + 112 hlm; 130 x 190 mm

ISBN 979-1043-77-9

1. Politik/Bisnis

I. Judul

II. Nino

320

Prakata

Seni Perang Sun Tzu (Sun Zi Bingfa) yang dikenal pula dengan *Sun Tzu Art of War* adalah sebuah buku filsafat militer yang diperkirakan pertama kali ditulis pada tahun 400—320 SM oleh Sun Zi (Sun Tzu). Buku ini terdiri dari 13 bab yang di dalamnya membahas strategi dan berbagai metode perang. Buku ini merupakan karya tulis militer Tiongkok yang paling dihormati dan paling terkenal di negara-negara luar Tiongkok. Pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 716—735 M. Sementara itu, di Eropa, diperkenalkan dan diterjemahkan dalam bahasa Prancis oleh Jean Joseph Marie Amiot. Selanjutnya, diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris oleh Kapten E.F. Calthrop, seorang kapten berkebangsaan Inggris.

Sebenarnya hingga saat ini penulis buku ini masih diperdebatkan oleh para pakar sejarah. Beberapa ahli menyatakan bahwa Sun Zi bukanlah nama asli penulis buku ini, tetapi julukan yang diberikan orang kepada penulis tersebut. Hal ini disebabkan, kata "Zi" pada nama Sun Zi sebenarnya digunakan untuk mengacu pada seorang filsuf sehingga Sun Zi diartikan sebagai "filsuf Sun."

Buku ini merupakan salah satu buku strategi militer tertua di dunia dan banyak memberikan pengaruh dalam perencanaan strategi militer, baik Timur maupun Barat.

Buku ini juga mengilhami strategi kekuasaan banyak penguasa di dunia. Di samping itu, diaplikasikan pula dalam dunia bisnis, bukan hanya oleh masyarakat Tionghoa, tetapi juga banyak pebisnis dari etnis lain. Karenanya, tidak mengherankan jika *Sun Zi Bingfa* kemudian menginspirasi banyak penulis untuk mengembangkan atau menjabarkannya lebih jauh. Dan karya-karya penulis itupun akhirnya menjadi pegangan banyak orang, dari pemimpin negara, pemimpin militer, politikus, konglomerat, pengusaha, pedagang, guru, dosen, bahkan mahasiswa.

Sementara itu, *36 Strategi* yang juga dikenal dengan sebutan 36 Taktik merupakan sajak Tiongkok yang mengulas taktik-taktik kemiliteran. Buku ini memuat 36 skenario perang dalam sejarah Tiongkok pada Zaman Negara-negara Berperang dan Zaman Tiga Negara. Tiga puluh enam strategi ini lebih banyak disampaikan sebagai cerita dari mulut ke mulut daripada didokumentasikan secara tertulis. Meskipun demikian, banyak penulis di Tiongkok yang berusaha mengompilasikan "36 Strategi" ini dari berbagai cerita turun-temurun.

Secara umum, orang-orang Tiongkok mengatakan bahwa "hanya ada 36 strategi di bawah langit". Pernyataan ini mengindikasikan bahwa semua strategi perang, baik modern maupun klasik merupakan variasi dari ke-36 strategi dasar ini. Fakta bahwa "36 Strategi" telah diterjemahkan di sekolah-sekolah militer di negara-negara Barat, menunjukkan adanya kesamaan dengan strategi-

strategi yang biasa digunakan dalam perang-perang sebelumnya di sana.

Pada kurun waktu yang tidak terlalu lama sejak ditemukan di Tiongkok Daratan, dokumen ini menjadi sangat populer, baik di dalam maupun di luar Tiongkok. Bahkan, sering dihubungkan dengan *Seni Perang Sun Tzu* (*Sun Tzu Art of War*), meskipun pada kenyataannya buku ini lebih merupakan sebuah buku tentang taktik dibandingkan dengan sebuah buku strategi. Identifikasi terhadap Sun Tzu barangkali tidak terlalu tepat karena Sun Tzu hidup pada periode Musim Semi dan Gugur di Tiongkok, sedangkan 36 sajak tersebut lahir pada periode setelahnya.

36 Strategi—sebagaimana halnya *Seni Perang Sun Tzu*—sampai saat ini juga masih dipercaya dan diaplikasikan oleh banyak kalangan, terutama para pemimpin militer dan para pengusaha. Bahkan, di negara kita, sangat mungkin, strategi-strategi yang ada di *36 Strategi* ini diterapkan oleh para koruptor kelas kakap yang telah merugikan negara triliunan rupiah, kemudian kabur, dan raib laksana ditelan bumi.

Mengingat masih *up to date*-nya *Seni Perang Sun Tzu* dan *36 Strategi*, penyusun merasa perlu menulis dan mempublikasikannya dalam bentuk buku. Sebagai pelengkap, penyusun juga menyertakan riwayat hidup ringkas Sun Tzu (Sun Zi) yang diduga telah menulis buku *Seni Perang* tersebut. Penyusun berharap pembaca bisa menilai dan menginterpretasikannya dengan bijak, yang

pada gilirannya mampu mengaplikasikan seni dan strategi yang baik (positif), serta meninggalkan atau menghindari penggunaan seni dan strategi yang dinilai kurang baik (negatif). Selamat membaca. Semoga bermanfaat.

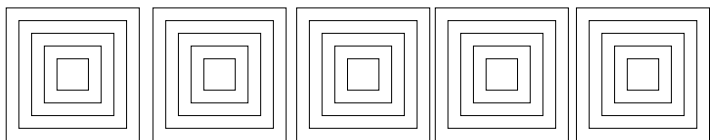
Borneo, Agustus 2007

Penyusun

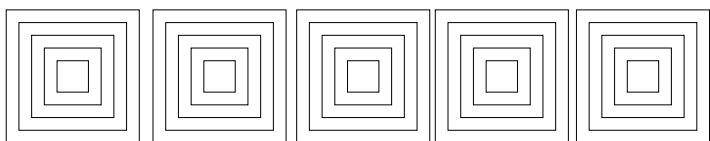
Daftar Isi

Prakata	iii
Daftar Isi	vii
Seni Perang Sun Tzu	1
1. Perencanaan	3
2. Melancarkan perang	9
3. Menyerang dengan strategi	13
4. Penempatan pasukan secara taktis	18
5. Energi	22
6. Kelemahan dan kekuatan	27
7. Melakukan Manuver	35
8. Aneka taktik Perang	42
9. Pergerakan Pasukan	45
10. Dataran	53
11. 9 Medan Pertempuran	60
12. Menyerang Menggunakan Api	73
13. Intelijen dan spionase	77

36 Strategi	83
1. Strategi untuk Menang	85
2. Strategi Berhadapan dengan Musuh	88
3. Strategi Penyerangan	91
4. Strategi Chaos	94
5. Strategi Pendekatan	97
6. Strategi Kalah	100



SENI PERANG
SUN TZU





1

Perencanaan

1. Sun Tzu mengatakan bahwa seni perang dan pelaksanaannya merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah negara.
2. Ini adalah persoalan hidup dan mati, sebuah jalan menuju keselamatan atau kehancuran. Karena itu, dia menjadi subjek penelitian yang tidak bisa disangkal.
3. Selanjutnya, seni perang ditentukan oleh lima faktor utama yang harus dipertimbangkan dengan matang dalam rangka menentukan kondisi yang ada di lapangan.
4. Kelima faktor tersebut adalah (1) hukum moral, (2) cuaca, (3) dataran, (4) pemimpin pasukan, serta (4) doktrin dan kedisiplinan.
- 5.& 6. Hukum moral mengacu pada tindakan dan kebijakan yang menyatukan rakyat dengan penguasanya sehingga mereka bisa mereka bisa patuh kepada para

pemimpin mereka dan hidup secara selaras, sehingga mereka siap hidup bersama dan mati bagi sang penguasa tanpa merasa takut terhadap bahaya.

7. Cuaca mengacu pada perubahan yang kontras antara malam dan siang hari, musim panas dan dingin, serta perubahan musim.
8. Dataran mengacu pada jarak, ukuran dan kondisi tanah berbahaya atau aman, luas atau sempit sehubungan dengan pergerakan pasukan, serta apakah tanah ini bisa memberi peluang hidup atau bahkan bisa menyebabkan kematian pasukan.
9. Kualitas panglima perang mengacu pada kebijakan, sifat dapat dipercaya, kemurahan hati, keberanian, dan disiplin.
10. Doktrin dan kedisiplinan mengacu pada organisasi dan kontrol terhadap berbagai sistem dan prosedur manajemen, serta struktur pemerintah dan kontrol bagi penempatan sumber daya, termasuk keahlian militer.
11. Setiap jenderal harus mengetahui dan memahami kelima faktor ini. Dan saya yakin, jenderal yang bisa menguasai dan menerapkan kelima faktor ini akan selalu meraih kemenangan di medan pertempuran dan tidak akan mengalami kegagalan. Dan sebaliknya, mereka yang tidak bisa menguasai kelima faktor utama ini akan selalu mengalami kegagalan.

12. Karena itu, dalam membuat perencanaan dan pertimbangan, pada saat menentukan berbagai kondisi militer, bandingkan mereka dengan tujuh faktor bijaksana berikut.
13. (1) Penguasa mana yang memiliki kekuatan dan pengaruh moral yang lebih besar? (2) Siapa dari dua jenderal yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang lebih besar? (3) Dengan jenderal yang mana pasukan bisa memanfaatkan keadaan cuaca dan dataran secara lebih baik? (4) Di pihak siapa kedisiplinan dijalankan secara ketat? (5) Pasukan mana yang memiliki prajurit yang lebih banyak dan lebih kuat? (6) Di pihak mana terdapat pasukan dan perwira yang lebih terlatih? (7) Pasukan mana yang lebih mendapatkan pencerahan karena pemberian penghargaan dan hukuman?
14. Dengan menganalisis ketujuh dimensi ini saya bisa meramalkan kemenangan dan kekalahan.
15. Jenderal yang mendengarkan nasihat saya dan menerapkannya di medan perang akan menjadi penakluk. Pertahankan jenderal seperti ini sebagai komandan! Sebaliknya, jenderal yang tidak mengindahkan nasihat ini dan tidak menerapkannya di medan perang, dia akan dipukul mundur oleh musuhnya, dan jenderal seperti ini layak ditinggalkan atau dipecat dari posisinya!
16. Selain menerapkan nasihat yang saya ajukan, Anda (jenderal) bisa melengkapi diri dengan keuntungan

dan bantuan dari berbagai keadaan yang berada di luar aturan yang biasa dalam pertempuran atau ketetapan-ketetapan militer.

17. Berdasarkan keadaan-keadaan lingkungan yang turut memengaruhi jalannya perang, seseorang harus memodifikasi perencanaan-perencanaan yang telah dipetakkannya.
18. Semua pertempuran didasarkan pada prinsip tipu daya.
19. Jadi, ketika sebuah pasukan mampu melakukan serangan, berlakulah seolah-olah tidak mampu melakukannya; ketika kita mampu mengerahkan kekuatan pasukan, berlakulah seolah-olah pasukan kita tidak mampu bergerak aktif; ketika kita sudah mendekati posisi musuh, berpura-puralah seolah-olah kita masih jauh dari lokasi mereka. Dan sebaliknya, ketika posisi kita masih jauh dari markas musuh, buatlah seolah-olah kita sudah dekat dengan lokasi mereka.
20. Krimkan umpan untuk menarik musuh. Berpura-pura tercerai-berai, lalu hancurkan dia.
21. Jika musuh berada dalam posisi kuat dalam setiap bagiannya, bersiaplah dengan sebaik-baiknya sebelum menghadapinya. Dan, ketika musuh berada dalam kekuatan terbesarnya, hindarilah darinya.
22. Jika musuh Anda adalah seorang yang temperamental, pancinglah emosinya. Dan, ketika dia memandang

rendah kemampuan Anda, buatlah dia untuk terus meningkatkan keangkuhannya.

23. Ketika musuh Anda mendapatkan waktu beristirahat sehingga dia tampak segar dan bugar, gunakan segala cara untuk menguras tenaganya dan buatlah dia menjadi lelah. Dan, ketika kekuatannya bersatu, gunakan segala cara untuk memecah-belah kekuatannya.
24. Lakukan serangan ketika musuh Anda sedang tidak siap, dan serang dia dari tempat yang tidak diduganya sama sekali.
25. Rahasia-rahasia militer ini merupakan prinsip-prinsip untuk memenangi perang. Namun, semuanya tidak dapat diputuskan, dibahas, dan diungkapkan sebelumnya.
26. Jadi, seorang jenderal yang memenangi perang, sebelumnya telah membuat berbagai pertimbangan di dalam markasnya tentang bagaimana harus melakukan pertempuran. Sebaliknya, jenderal yang kalah di medan perang, sebelum turun ke medan perang tidak melakukan berbagai pertimbangan di dalam markasnya. Karena itu, dia yang banyak membuat perhitungan akan meraih kemenangan; sebaliknya, dia yang tidak memiliki banyak perhitungan akan menderita kekalahan; dan tidak bisa dibayangkan apa yang akan dialami oleh mereka yang tidak membuat perhitungan sama sekali sebelum terjun ke

medan pertempuran! Dengan mempertimbangkan hal-hal ini, saya bisa meramalkan siapa yang bisa meraih kemenangan dan siapa yang bakal menelan kekalahan.* * *



2

Melancarkan Perang

1. Sun Tzu mengatakan bahwa dalam pelaksanaan perang, jika di medan perang terdapat 1.000 pasukan yang bisa bergerak dengan cepat atau tangkas, sama seperti jumlah pasukan bersenjata berat yang tidak bisa bergerak dengan tangkas, dan 1.000 pasukan pengangkut, dengan persediaan bekal yang cukup, anggaran belanja yang akan dikeluarkan akan setara dengan 1.000 batang emas per harinya. Pengeluaran itu sudah termasuk untuk mendanai kegiatan pasukan di markas dan pasukan di garis depan, yang juga mencakupi menyuguhkan hiburan bagi para tamu, barang-barang kecil seperti lem dan cat, dan budget untuk membeli kereta dan persenjataan. Hanya dengan biaya seperti ini, pasukan tangguh yang terdiri dari 1.000 orang prajurit dapat dibentuk.
2. Ketika Anda terjun ke medan perang, tetapi kemenangan yang diharapkan tidak kunjung digapai,

senjata para prajurit akan menjadi tumpul dan semangat mereka mengendor. Jika Anda melancarkan serangan ke kota, Anda akan menguras kekuatan yang Anda miliki.

3. Dan jika pertempuran itu jadi berlarut-larut, sumber daya negara tidak akan cukup untuk mendukung upaya tersebut.
4. Jika persenjataan militer tumpul, semangat tempur prajurit merosot, kekuatan pasukan terkuras, dan perbekalan tentara habis, pasukan lawan atau negara tetangga akan memanfaatkan kelemahan ini untuk melancarkan serangan terhadap Anda. Karena itu, tidak ada orang, sebijak apa pun dia, yang mampu menghindari segala konsekuensi buruk itu.
5. Jadi, walaupun kita sudah mendengar kesalahan besar dalam melakukan serangan yang tergesa-gesa dalam perang, kita tidak pernah menyaksikan sebuah operasi militer yang dilakukan dengan cerdas pada saat operasi tersebut ditunda untuk jangka waktu yang lama.
6. Tidak ada bangsa yang mendapatkan keuntungan dari operasi militer yang berkepanjangan.
7. Hanya seorang yang sungguh-sungguh memahami kejahatan-kejahatan perang dapat mengambil keuntungan dari jalan menggugurkan cara-cara jahat dalam perang itu sendiri.
8. Jenderal yang terampil tidak perlu melakukan perekrutan pasukan tambahan. Dia juga tidak membutuhkan tambahan makanan dan perbekalan.

9. Bawalah peralatan perang dari negaramu sendiri, tetapi dapatkan makanan dari daerah musuhmu. Dengan demikian pasukan akan mendapatkan pasokan makanan sesuai dengan yang mereka butuhkan.
10. Negara bisa jatuh miskin karena mengatur pasukannya dan mengangkut semua perbekalan dari jarak jauh. Selain itu, mengangkut perbekalan dari negara asal yang jauh dari medan pertempuran juga dapat menyebabkan rakyat melarat.
11. Di sisi lain, di wilayah tempat pasukan beroperasi, harga barang-barang akan melonjak naik. Harga yang melambung tinggi akan mengakibatkan kekayaan rakyat terkuras habis.
12. Ketika kekayaan rakyat terkikis, maka biaya pajak akan dibebankan kepada rakyat jelata.
13. Dengan kehilangan kekayaan dan kehabisan tenaga seperti ini, kekayaan di rumah-rumah penduduk juga ikut dikeruk dan pendapatan penduduk akan berkurang hingga 70%.
14. Ketika pemerintah menanggung berbagai biaya untuk kereta perang yang hancur, kuda, baju tempur dan topi baja, busur dan anak panah, tombak dan perisai, jubah pelindung, serta sapi dan kereta pengangkut barang, maka kerugian pemerintah diperkirakan mencapai 60% dari seluruh aset yang dimilikinya.
15. Karena itu, seorang jenderal yang bijaksana akan memastikan para prajuritnya bisa menguasai

lambung perbekalan dan makanan musuh. Merebut satu kereta perbekalan musuh sebanding dengan 20 kereta perbekalan milik sendiri, demikian pula halnya menghabiskan satu pikul makanan ternak musuh nilainya sama dengan 20 pikul makanan ternak sendiri.

- 16. Untuk membunuh musuh, para prajurit kita harus membencinya terlebih dahulu; agar mereka merasakan keuntungan dari mengalahkan musuh, mereka mestinya diberi hadiah materi.**
- 17. Karena itu, dalam pertempuran menggunakan kereta perang, ketika 10 atau lebih kereta sudah ditaklukkan, mereka yang pertama kali berhasil menaklukkan 10 kereta musuh layak diberi penghargaan. Selanjutnya gantilah bendera musuh dengan bendera kita sendiri, kemudian gunakan kereta musuh besama-sama dengan kereta milik kita. Selain itu, perlakukan para tawanan dengan baik, sehingga mereka dapat dimanfaatkan.**
- 18. Inilah yang disebut dengan menggunakan kekuatan lawan untuk menghancurkan kekuatannya sendiri.**
- 19. Dalam peperangan, berusaha untuk segera meraih kemenangan besar daripada terlibat atau menjalankan operasi militer yang berkepanjangan.**
- 20. Jadi, bisa diketahui bahwa pemimpin pasukan adalah penentu nasib rakyat, orang yang akan menentukan apakah bangsa akan hidup dalam kedamaian atau justru terjerumus ke dalam krisis hebat.*****



3

Menyerang dengan Strategi

1. Sun Tzu mengatakan bahwa dalam menerapkan seni perang, menaklukkan negara musuh secara utuh merupakan hal terbaik yang bisa dilakukan; maluluhlantahkan dan menghancurkannya bukan merupakan pilihan yang baik. Lebih baik menangkap seluruh pasukan musuh daripada menghancurkannya, demikian seterusnya dengan kompi dan bagaian lain dari pasukan musuh.
2. Jadi, dalam segala pertempuran yang dilakukan, bertarung dan menaklukkan bukanlah satu strategi hebat. Sebaliknya, strategi hebat terjadi ketika Anda memecahkan pertahanan musuh tanpa melakukan pertempuran atau pertarungan.
3. Strategi paling hebat adalah menyerang berbagai perencanaan dan strategi musuh; strategi terbaik selanjutnya adalah menyerang berbagai hubungan dan persekutuannya dengan negara-negara lain;

selanjutnya menyerang pasukan musuh di medan perang; dan kebijakan terburuk yang dijalankan adalah menyerang kota-kota yang dikelilingi tembok.

4. Jangan menyerang kota-kota yang dikelilingi tembok, jika masih bisa dihindari, itulah aturannya. Persiapan perisai-perisai besar, kereta tempur, serta berbagai perlengkapan dan senjata perang lainnya membutuhkan waktu sekurang-kurangnya tiga bulan. Dan, pembangunan menara pengintai di dekat tembok kota musuh membutuhkan waktu lebih dari tiga bulan.
5. Sang jenderal bisa kehilangan ketenangannya dan tidak mampu mengendalikan kesabaran dirinya. Pada kondisi seperti ini sang jenderal bisa saja memerintahkan para prajuritnya untuk menyerang tembok-tembok kota seperti semut dan sepertiga dari pasukan itu akan terbunuh, tetapi kota yang diserang belum tentu bisa ditaklukkan. Strategi serangan seperti ini merupakan sebuah bencana besar.
6. Karena itu, para ahli perang dapat mengalahkan pasukan musuh tanpa harus bertempur; mereka dapat menaklukkan kota tanpa melakukan serangan; dia bisa menaklukkan kerajaan tanpa harus melakukan operasi militer yang berkepanjangan.
7. Dengan kekuatan seperti ini dia akan melawan kekuasaan kaisar dan dengan demikian, tanpa kehilangan prajuritnya, dia akan meraih kemenangan

sempurna. Inilah yang dimaksud dengan menyerang dengan strategi.

8. Sudah menjadi aturan umum dalam perang bahwa ketika kekuatan kita 10 : 1 dengan kekuatan musuh, kita harus mengepungnya; jika kita 5 : 1, kita harus menyerangnya; dan jika jumlah kita dua kali lebih besar, kita harus membagi pasukan dalam dua bagian.
9. Jika kekuatan berimbang, kita bisa menyerangnya; jika kekuatan kita lebih lemah, kita bisa menghindarinya; tetapi jika kekuatan kita tidak berimbang sama sekali, kita bisa melarikan diri darinya.
10. Karena itu, meskipun sebuah pasukan yang keras kepala melakukan pertempuran dengan kekuatan yang lebih kecil, pada akhir pertempuran mereka pasti akan ditangkap oleh pasukan yang jumlahnya lebih besar.
11. Dalam hal ini, sang jenderal laksana penjaga negara. Jika sang penjaga kuat dalam segala hal, negara akan menjadi sangat tangguh. Sebaliknya, jika sang penjaga negara memiliki karakter yang cacat, negara pun akan menjadi lemah dan rapuh.
12. Ada tiga sebab penguasa dapat mendatangkan bencana bagi tentaranya.
13. (1) Memerintahkan pasukannya untuk maju atau mundur, padahal dia tidak mengetahui fakta bahwa

perintahnya tidak mungkin dijalankan. Hal ini disebut dengan intervensi penguasa terhadap dunia militer.

14. (2) Mencoba memerintahkan pasukan dengan cara yang sama ketika dia mengatur sebuah kerajaan, padahal dia sendiri tidak memahami kondisi yang menjadi sasaran dalam sebuah pasukan. Hal ini menyebabkan para perwira dan prajurit bingung.
15. (3) Mengerahkan para serdadu tanpa melakukan klasifikasi karena ketidaktahuan mengenai prinsip adaptasi dalam lingkungan militer. Hal ini mengacaukan kepercayaan diri para prajurit.
16. Namun, ketika pasukan tidak bisa lagi dipercaya, persoalan akan datang dari para raja feodal yang lain. Hal ini dengan mudah menghadirkan anarki ke dalam urusan militer dan membuat kemenangan menjadi sulit diraih.
17. Jadi, ada lima faktor yang bisa membantu kita meramalkan kemenangan: (1) Dia yang tahu kapan bertempur dan kapan waktu untuk tidak bertempur akan meraih kemenangan. (2) Dia yang memahami bagaimana menangani pasukan besar dan pasukan kecil akan mendapatkan kemenangan. (3) Dia yang dapat menyatukan diri, pikiran, semangat, dan tujuannya dengan para prajuritnya akan menang. (4) Dia yang proaktif dan memiliki persiapan matang, serta menunggu momen yang tepat ketika musuh tidak sedang dalam keadaan siap, akan menang. (5)

Dia yang cakap dan tidak bergantung pada campuran tangan penguasa akan menang.

- 18. Jadi, bisa dikatakan bahwa dia yang mengetahui keadaan musuh dan mengenal kemampuan dirinya sendiri, tidak akan menelan kekalahan dalam 100 pertempuran sekalipun. Dia yang tidak mengenal kondisi lawan, tetapi mengenal dirinya sendiri, memiliki peluang yang sama untuk menang dan kalah. Namun, dia yang tidak mengenal musuh dan dirinya sendiri, cenderung mengalami kekalahan dalam perang. * * ***



4

Penempatan Pasukan secara Taktis

1. Sun Tzu mengatakan bahwa dalam peperangan kuno, para petarung yang baik pertama sekali adalah menempatkan diri mereka di bawah kemungkinan untuk kalah, lalu menunggu kesempatan untuk mengalahkan musuh.
2. Mencegah kekalahan tergantung pada diri kita sendiri, sedangkan peluang untuk menang dikondisikan oleh musuh.
3. Jadi petarung yang baik mampu menjaga dirinya sendiri dari kekalahan, tetapi tidak menjamin bisa mengalahkan musuh.
4. Karena itu, bisa dikatakan bahwa seseorang bisa mengetahui bagaimana menaklukkan musuh, tetapi tidak serta-merta bisa melakukannya.
5. Kecenderungan untuk menghadapi kekalahan mengimplikasikan taktik bertahan, sedangkan kemampuan

untuk mengalahkan musuh mengimplikasikan taktik ofensif.

6. Bertahan dalam posisi defensif mengindikasikan kekuatan yang tidak memadai, sedangkan keinginan untuk menyerang, mengimplikasikan kekuatan besar yang dimiliki.
7. Seorang jenderal yang ahli dalam taktik bertahan mampu menyembunyikan pasukannya dengan berbagai cara di tempat yang paling tersembunyi di dunia, sedangkan seorang jenderal yang memiliki keahlian dalam taktik ofensif bisa melakukan serangan dan menempatkan pasukannya dengan cara yang tidak diduga oleh siapa pun. Jadi, di satu sisi kita memiliki kemampuan untuk melindungi diri kita sendiri, tetapi di pihak lain, kita juga bisa memiliki kemengangan paripurna.
8. Melihat kemenangan hanya dalam pandangan orang biasa, bukanlah suatu hal yang luar biasa.
9. Juga bukan hal yang luar biasa, jika Anda bertempur dan menaklukkan musuh, serta seluruh kekaisaran berkata, "Anda telah melakukan tugas dengan baik!"
10. Meninggalkan sehelai rambut pada musim gugur bukanlah indikasi kekuatan yang hebat; bisa melihat matahari dan bulan bukan indikasi bagi penglihatan yang tajam; serta mampu mendengarkan bunyi gelegar petir, bukan indikasi bagi pendengaran yang peka.

11. Yang disebut petarung cerdas pada zaman kuno adalah dia yang tidak hanya memenangi perang, tetapi melampaui kemenangan yang biasa, dia meraih kemenangan dengan damai dan tenteram.
12. Jadi, kemenangan yang diraih petarung sejati tidak membuatnya dikenal reputasinya baik dalam hal kebijaksanaan maupun dalam hal keberaniannya.
13. Dia memenangi pertempuran dengan sempurna tanpa melakukan kesalahan. Tidak melakukan kesalahan adalah sesesutu yang menciptakan kemenangan yang pasti, karena hal itu berarti menaklukkan musuh yang sesungguhnya sudah dikalahkan.
14. Karena itu, orang yang ahli berperang menempatkan dirinya dalam posisi ketika kekalahan tidak mungkin terjadi, dan dia tidak kehilangan satu peluang pun untuk mengalahkan musuh.
15. Dengan demikian, di dalam peperangan ahli perang mencari pertempuran setelah kemenangan diraihnya, sedangkan dia yang bertujuan menang harus bertempur lebih dahulu lalu, kemudian mencari kemenangan.
16. Seorang ahli perang menjalankan hukum moral, serta secara tegas memelihara doktrin dan kedisiplinan; dengan cara ini dia akan mengendalikan kebijakan yang menentukan kemenangan demi kemenangan.
17. Sehubungan dengan metode militer, kita memiliki lima hal. Pertama, memperkirakan tingkat kesulitan;

kedua, menilai cakupan operasi; ketiga menghitung kekuatan sendiri; keempat, membandingkan kekuatan; serta kelima, menetapkan peluang untuk meraih kemenangan.

18. Berdasarkan pemikiran tentang derajat kesulitan cakupan operasi militer ditaksir; berdasarkan penaksiran cakupan operasi, perhitungan terhadap kekuatan sendiri bisa dilakukan; dari perhitungan atas kekuatan sendiri, perbandingan dievaluasi dalam hubungannya dengan kekuatan musuh. Berdasarkan perbandingan kekuatan dari kedua belah pihak, peluang untuk menang dapat ditentukan.
19. Jadi, sebuah pasukan yang berjaya itu ibarat orang berbobot sangat berat yang baradu dengan orang yang berbobot sangat ringan.
20. Orang yang ahli berperang mampu memerintahkan dan mengarahkan prajuritnya untuk bertempur seperti kekuatan air terjun yang tercurah dari ketinggian ribuan kaki.***



5

Energi

1. Sun Tzu mengatakan bahwa mengendalikan pasukan besar memiliki prinsip yang sama dengan mengendalikan pasukan kecil. Ini semata-mata persoalan membagi jumlah mereka.
2. Bertempur dengan pasukan besar di bawah kendali Anda bagaimana pun tidak berbeda dengan bertempur dengan pasukan yang lebih kecil. Ini semata-mata persoalan mengatur tanda-tanda dan sinyal.
3. Meyakinkan pasukan Anda mampu bertahan terhadap serangan musuh tanpa mengalami kekalahan semata-mata karena manuver langsung dan tidak langsung dari penempatan pasukan.
4. Ketika pasukan Anda berhadapan dengan musuh, mereka harus seperti sebuah batu keras yang dilemparkan ke dalam tumpukan telur. Ini merupakan

penerapan prinsip menggunakan kekuatan untuk menghantam kelemahan.

- 5. Dalam semua pertempuran, gunakan taktik serangan langsung untuk bertempur melawan musuh dan taktik tidak langsung untuk mempertahankan kemenangan.**
- 6. Taktik-taktik tidak langsung yang diterapkan secara efisien tidak akan ada habisnya laksana Surga dan Dunia, tidak berakhir laksana sungai yang mengalir tiada hentinya; seperti matahari dan bulan, mereka berakhir untuk memulai sesuatu yang baru; seperti musim-musim, mereka berlalu, untuk kemudian kembali sekali lagi.**
- 7. Hanya ada lima nada musik dasar, tetapi kombinasi dan perubahan urutannya memberikan banyak melodi yang bervariasi dari yang pernah didengar.**
- 8. Hanya ada lima warna utama (biru, kuning, merah, putih, dan hitam), tetapi paduan kelimanya menghasilkan begitu banyak lukisan yang tidak pernah dilihat sebelumnya.**
- 9. Hanya ada lima rasa dasar (asam, pedas, asin, manis, dan pahit), tetapi percampuran lima rasa ini menciptakan begitu banyak rasa yang tidak mungkin dikecap semuanya.**
- 10. Dalam pertempuran, hanya ada dua taktik menyerang, yakni langsung dan tidak langsung. Namun, perpaduan**

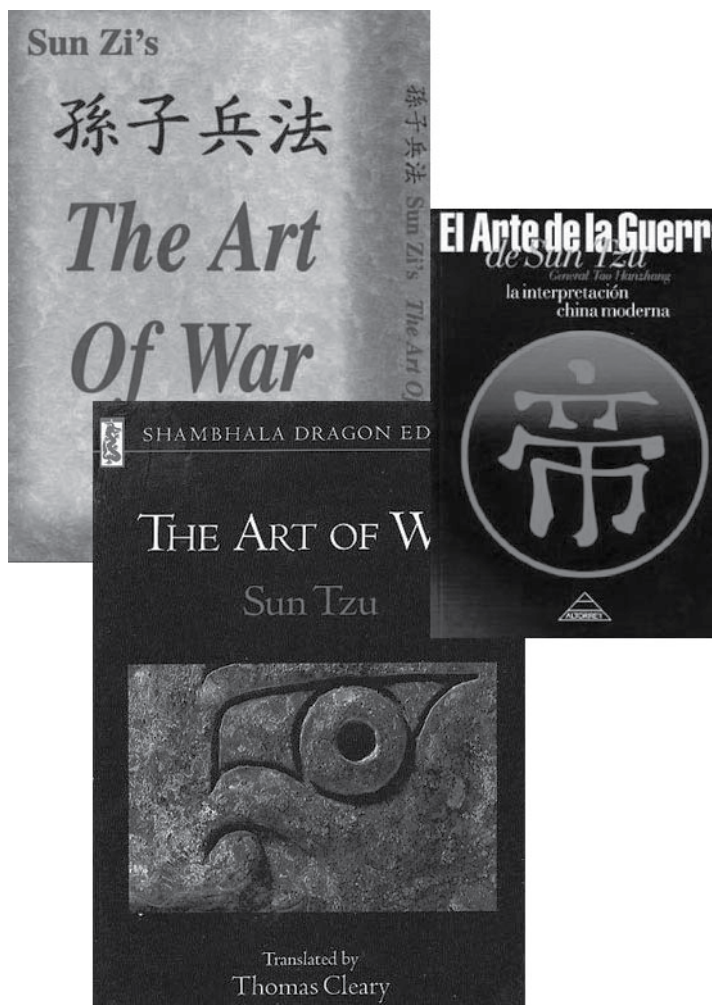
kedua taktik ini menciptakan serangkaian manuver yang tidak ada batasnya.

11. Taktik langsung dan tidak langsung ini digunakan silih berganti. Hal itu seperti lingkaran yang berputar dan Anda tidak akan pernah tiba di ujungnya. Siapakah yang bisa menghabiskan kemungkinan dari kombinasi keduanya?
12. Serangan para tentara laksana desakan air yang akan mengikis bebatuan di sepanjang jalannya.
13. Kualitas keputusan ibarat sama seperti serangan rajawali yang menyergap dan menyobek-nyobek mangsanya pada saat yang tepat.
14. Jadi, seorang petarung yang baik akan sangat ganas dalam serangannya dan selalu tepat dalam setiap keputusannya.
15. Energinya mungkin sama dengan busur panah, keputusannya melesat seperti anak panah yang dilepaskan dari busurnya.
16. Di tengah keriuhan dan kekacauan pertempuran, boleh jadi ada dan tidak ada keteraturan yang sama sekali nyata; di tengah kebingungan dan *chaos*, kesatuan tempur Anda mungkin tidak akan berjalan tanpa barisan depan dan belakang, sehingga hal itu akan menjadi bukti terhadap kekalahan.
17. Untuk berpura-pura kacau-balau di hadapan musuh dituntut kedisiplinan yang sempurna; agar bisa

berpura-pura takut dibutuhkan keberanian; dan supaya bisa berpura-pura lemah dituntut kekuatan.

- 18. Menyembunyikan keteraturan di bawah kesan tidak teratur atau kacau-balau secara sederhana merupakan persoalan struktur dan pembagian; menyamarkan keberanian di di bawah ketakutan mengisyaratkan kekuatan laten; melaburi kekuatan dengan kelemahan bergantung pada taktik penempatan pasukan.**
- 19. Karena itu, seorang ahli perang memanipulasi gerakan musuh dengan tipu daya seperti cara yang akan digunakan musuh. Dia akan mengorbankan sesuatu agar musuh terpicat padanya.**
- 20. Dengan menggunakan umpan, dia menjebak musuh yang tengah berbaris, kemudian bersama orang-orang pilihan dia menunggu dan siap menyerangnya.**
- 21. Petempur yang pandai melihat manfaat dari perpaduan energi atau pasukan dan tidak menuntut banyak dari para individu. Dengan demikian dia mampu memilih orang-orang yang tepat dan memanfaatkan perpaduan energi atau pasukan.**
- 22. Ketika dia memanfaatkan energi, prajurit tempurnya bergerak seperti kayu atau batu besar yang digelindingkan. Karena dari kodratnya kayu dan batu tidak akan bergerak di tanah rata; bergerak ketika berada tanah miring; jika berbentuk segi empat dia akan berdiri atau tergeletak, tetapi jika bentuknya bulat, dia pasti menggelinding ke bawah.**

23. Jadi, energi dibangun oleh seorang prajurit identik dengan momentum dari batu menggelinding dari atas gunung dengan ketinggian ribuan kaki. ***





6

Kelemahan dan Kekuatan

1. Sun Tzu mengatakan bahwa siapa pun yang tiba pertama di medan pertempuran akan memiliki waktu yang cukup untuk beristirahat dan bersiap-siap melawan musuh.
2. Dengan demikian, seorang petempur yang cerdas akan memaksakan kehendaknya kepada musuh, tetapi tidak membiarkan kehendak musuh dipaksakan atas dirinya.
3. Dia dapat membuat musuhnya tiba sesuai dengan keinginan dirinya dengan memikat musuh tersebut menggunakan berbagai peluang atau keuntungan, atau dia bisa mencegah kedatangan musuhnya dengan menciptakan berbagai bahaya dan kerugian.
4. Jika musuh sedang beristirahat dengan baik, dia membuat mereka tertekan hingga merasa kelelahan; ketika musuh memiliki persediaan makanan yang cukup, dia menguras lambung mereka hingga

musuhnya mengalami paceklik dan kelaparan; jika musuhnya tangan berkemah dengan nyaman, dia akan membuatnya tidak nyaman sehingga musuhnya terpaksa pindah.

- 5. Seranglah di tempat-tempat musuh harus segera menyelamatkan diri; bergeraklah dengan cepat di jalur-jalur tempat musuh tidak pernah menduga sebelumnya.**
- 6. Sebuah pasukan dapat menempuh perjalanan yang sangat jauh tanpa merasa tertekan dan terkuras tenaganya, jika pasukan itu bergerak di tempat yang tidak ada musuhnya.**
- 7. Agar berhasil mendapatkan sasaran yang Anda inginkan dalam sebuah serangan, seranglah tempat yang tidak dipertahankan musuh atau tempat yang pertahanannya lemah. Anda bisa memastikan keselamatan pertahanan Anda jika Anda membangun pertahanan di tempat yang tidak bisa diserang.**
- 8. Jadi, seorang jenderal yang cerdas sangat pandai melakukan serangan ke tempat yang tidak mampu dipertahankan oleh musuh, serta bertahan di tempat yang tidak diketahui dan tidak akan diserang musuh.**
- 9. Begitulah kejelian dan kehalusan seorang ahli perang, sehingga dia seolah-olah tidak terlihat dan tidak punya jejak. Dengan demikian kita dapat menggenggam nasib musuh di tangan kita.**

10. **Anda bisa bergerak maju dan secara absolut tidak bisa diocegah, jika Anda menyerang titik-titik kelemahan musuh; Anda bisa mundur tanpa takut akan dikejar, karena Anda bisa menarik mundur pasukannya jauh lebih cepat dari gerakan musuh.**
11. **Jika kita ingin berperang, meskipun musuh berlindung di belakang tembok-tembok yang tinggi dan parit-parit yang dalam, dapat ditekan ke medan pertempuran. Yang harus kita lakukan adalah menyerang tempat lain sehingga musuh akan ditarik keluar dari tembok-tembok perlindungannya.**
12. **Sebaliknya ketika kita tidak ingin berperang, kita bisa mencegah agar musuh tidak mendekati pertahanan kita, meskipun itu hanya sebuah garis (demarkasi) yang diguratkan begitu saja di atas tanah. Di sini yang kita lakukan adalah menempatkan banyak rintangan dengan taktik tipu-daya di sepanjang jalan yang ditempuh musuh untuk mencapai tempat atau markas kita.**
13. **Dengan menemukan posisi musuh dan tetap menjaga kerahasiaan posisi kita sendiri, kita dapat membuat kekuatan kita tetap terpusat, sedangkan kekuatan musuh harus terpecah-belah.**
14. **Kita bisa membentuk satu kesatuan prajurit di sebuah tempat, sedangkan prajurit musuh terpecah dan terbagi ke dalam fraksi-fraksi. Jadi, jika pertempuran terjadi, yang terjadi adalah keseluruhan pasukan**

kita akan berhadapan mungkin hanya dengan sepersepuluh pasukan musuh. Itu artinya setelah pasukan musuh tercerai berai, jumlah dan kekuatan kita menjadi lebih banyak.

15. Dan karena itu, jika kita sanggup menyerang pasukan yang jumlahnya lebih kecil, lawan kita akan dapat dikalahkan dengan mudah.
16. Musuh tidak boleh mengetahui tempat yang akan menjadi sasaran serangan kita; karena jika musuh tidak mengetahui tempat yang menjadi target serangan kita, dia akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk melindungi banyak tempat; dan karena pasukan musuh harus tersebar di beberapa tempat, jumlah prajurit musuh yang akan kita hadapi di tempat tujuan serangan kita akan lebih sedikit.
17. Jadi, ketika musuh memperkuat barisan depan, dia akan memperlemah barisan belakangnya; sebaliknya, ketika dia memperkuat barisan belakang, garis depannya akan melemah karena pasukannya terkonsentrasi di garis pertahanan belakang; jika dia memperkuat pertahanan sayap kiri, pertahanan sayap kanannya akan melemah; begitu pula sebaliknya, ketika dia berkonsentrasi memperkuat pertahanan sayap kanan, pertahanan sayap kirinya akan melemah. Jika dia menyebar pasukannya di segala penjuru, di semua titik, pertahanannya akan melemah.
18. Inferioritas atau kelemahan dalam hal jumlah berarti Anda harus siap melawan musuh; dan sebaliknya,

superioritas dalam hal jumlah berarti musuh harus siap melawan Anda.

19. Dengan mengetahui waktu dan tempat pertempuran berikutnya, kita bisa memusatkan kekuatan kita dari jarak jauh, dengan maksud bisa menyerang dengan baik.
20. Namun, jika baik waktu maupun tempatnya tidak diketahui, pasukan di sayap kiri tidak akan mampu membantu yang kanan; demikian pula sebaliknya, pasukan di sayap kanan tidak mampu membantu pasukan di sayap kiri; baris pertahanan belakang tidak mampu memberikan bantuan kepada baris pertahanan depan, atau sebaliknya, pasukan dari baris pertahanan belakang tidak bisa membantu pasukan di baris pertahanan depan. Masalah ini bahkan lebih rumit lagi mengingat pasukan terjauh mungkin berada pada jarak puluhan mil dan pasukan terdekat terpisah beberapa mil.
21. Menurut analisis dan evaluasi saya, rakyat Kerajaan Yueh mungkin memiliki pasukan yang sangat besar, tetapi apakah keunggulan dalam jumlah ini secara otomatis berarti mereka akan mendapatkan keuntungan tertentu dalam memenangi pertempuran? Meskipun jumlah mereka yang lebih banyak daripada jumlah pasukan kita, sama sekali tidak berarti dalam hal kemeangan. Dan saya katakan bahwa kemenangan itu dapat kita ciptakan.

22. **Biarpun jumlah pasukan musuh lebih banyak, kita dapat mencegahnya agar tidak berperang dengan kita. Karena itu, buatlah taktik untuk mengetahui rencana dan strategi musuh sehingga dapat mengetahui kemungkinan kemenangan mereka.**
23. **Pancinglah dia untuk mengetahui alasan, dasar gerakan, dan tindakannya. Tekan dia agar menunjukkan dirinya, dan dengan demikian kita bisa menemukan titik-titik rawan dari posisinya.**
24. **Dengan cermat bandingkan kekuatan pasukan musuh dengan kekuatan pasukan kita sendiri, sehingga kita bisa mengetahui di tempat mana kekuatan kita lebih unggul dan di bagian mana kekuatan kita lebih lemah daripada kekuatan musuh.**
25. **Keahlian tertinggi dalam taktik penempatan pasukan adalah memastikan pasukan tidak memiliki formasi dan susunan yang tetap atau selalu sama. Dengan formasi tidak tetap dan selalu berubah-ubah, posisi dan kekuatan pasukan kita tidak bisa diketahui bahkan oleh seorang mata-mata yang berhasil menyusup sekalipun. Dan, seorang ahli strategi yang paling bijaksana sekalipun tidak akan mampu membongkar kerahasiaan rencana dalam rangka menyerang kita.**
26. **Kemengangan yang dicapai dengan jalan menyesuaikan taktik kita dengan taktik musuh bahkan mungkin tidak akan dipahami oleh prajurit kita sendiri meskipun mereka ikut menyaksikan dan merasakan kemenangan tersebut.**

27. Semua orang bisa melihat taktik hingga saya mampu menaklukkan musuh, tetapi tidak seorang pun yang bisa melihat strategi yang saya gunakan untuk meraih kemenangan.
28. Jangan mengulangi taktik yang sudah pernah dilakukan untuk sebuah kemenangan, tetapi biarkan teknik pertempuran Anda diatur dengan variasi yang tidak terbatas sesuai dengan keadaan lingkungan yang Anda hadapi.
29. Taktik militer dapat dianalogikan dengan air. Air pada hakikatnya mengalir dari tempat tinggi dan mengalir deras ke tempat yang lebih rendah, demikian pula halnya dengan taktik militer yang digunakan di medan pertempuran.
30. Jadi, dalam perang, taktiknya adalah menghindari yang kuat dan menyerang yang lemah.
31. Sama seperti air yang mengendalikan alirannya sesuai dengan karakteristik jalan yang dilaluinya, sebuah pasukan pun harus menciptakan kemenangannya sesuai dengan konsisi musuh yang dihadapi.
32. Jadi, sebagaimana air tidak pernah memiliki bentuk yang tetap, maka dalam pelaksanaan perang pun tidak ada kondisi yang selalu sama.
33. Dia yang bisa memodifikasi taktiknya dalam berhadapan dengan musuh dan dengan demikian selalu meraih kemenangan, mungkin bisa disebut dengan kapten perang yang dianugerahkan dari surga.

34. Jadi, lima unsur alam (air, api, kayu, besi, dan tanah) tidak selalu sama dalam menentukan kemenangan. Empat musim selalu menciptakan jalannya sendiri bagi musim berikutnya. Ada hari yang panjang, tetapi ada juga hari yang lebih pendek; pada waktu-waktu tertentu bulan pun memiliki perubahan bentuknya sendiri.***





7

Melakukan Manuver

1. Sun Tzu mengatakan bahwa dalam perang, seorang jenderal mendapat perintah dari penguasa.
2. Setelah mengumpulkan prajurit dan menyatukan kekuatannya, dia harus menyelaraskan dan mengharmonisasikan elemen-elemen yang berbeda, serta membangkitkan rasa persaudaraan dan solidaritas sebelum semuanya menempati kemah atau barak.
3. Setelah itu, barulah dia membuat taktik manuver. Dan satu hal yang paling sulit dalam merancang taktik bermanuver adalah mewujudkan pikiran menjadi perintah, dan mengubah ketidakberuntungan menjadi keberhasilan atau kemenangan.
4. Jadi, untuk menempuh rute yang panjang dan berliku, setelah mengelabui musuh keluar dari jalan tersebut, dan meskipun memulai perjalanan di belakang musuh untuk mencapai tujuan di depannya, menunjukkan keahlian untuk melakukan tipu daya.

5. Jadi, melakukan manuver dengan sebuah pasukan sangat menguntungkan, tetapi jika disertai dengan berbagai ketidakdisiplinan, manuver tersebut akan mendatangkan bahaya.
6. Jika Anda membangun pasukan bersenjata lengkap dengan tujuan merebut keuntungan, Anda mungkin akan terlambat dalam mencapai semuanya. Di sisi lain, mengirim sebuah pasukan yang tidak dipersenjatai dengan persenjataan lengkap untuk mencapai tujuan, kemungkinan besar akan menderita kehilangan perbekalan dan pasokan dari markas.
7. Jadi, jika Anda memerintahkan para prajurit untuk menyimpan busana tempur mereka serta melakukan perjalanan jauh tanpa istirahat siang dan malam, agar bisa mencapai tujuan dan keuntungan, para pemimpin dari ketiga kompi Anda akan jatuh ke tangan musuh.
8. Orang-orang yang lebih kuat dan bugar akan berada di bagian depan, sedangkan mereka yang lebih lemah akan ditempatkan jauh di belakang.
9. Jika Anda berjalan sejauh 50 mil dengan maksud berlomba mendapatkan keuntungan dengan musuh, hanya separuh dari pasukan Anda yang akan mencapai tempat tujuan.
10. Jika Anda berjalan sejauh 30 mil dengan tujuan yang sama, dua per tiga pasukan Anda akan tiba di tempat tujuan.

11. Dengan demikian, pasukan yang berangkat ke medan perang tanpa kereta pengangkut perbekalan akan kalah; pasukan yang tidak memiliki perbekalan juga akan kalah; dan pasukan yang tidak memiliki cadangan perbekalan pun tidak dapat bertahan hidup.
12. Kita tidak bisa memasuki persekutuan sebelum kita mempelajari perencanaan-perencanaan negara tetangga kita.
13. Kita tidak bisa memimpin pergerakan prajurit jika kita tidak mengetahui kondisi negara tetangga kita; tentang pegunungannya, dataran, dan jalur berbahaya yang perlu dihindari, serta rawa-rawa dan payau-payau berbahaya.
14. Kita tidak bisa meraih keuntungan alam setempat jika kita tidak bisa menggunakan jasa pemandu lokal.
15. Dalam perang, terapkan tipu daya, maka Anda akan meraih kemenangan.
16. Entah untuk memusatkan kekuatan atau membagi para prajurit, keduanya harus disesuaikan dengan keadaan lingkungan setempat.
17. Saat bergerak, bergeraklah dengan cepat seperti angin; dan pertahankan kekompakan sehingga terlihat padat dan agung seperti hutan.
18. Saat menyerang dan merampas barang musuh, lakukanlah seganas api; dan saat bergerak jadilah kokoh seperti gunung.

19. Biarkan rencana-rencana Anda bersembunyi dalam kegelapan seperti malam, dan ketika menggempur musuh, lakukan dengan gencar seperti gemuruh guntur dan sambaran kilat.
20. Ketika menguras atau menjarah kekayaan di desa, kota-kota kecil, dan kota besar bagilah harta jarahan itu dengan pasukan. Dan pada waktu menduduki wilayah-wilayah taklukan bagilah jarahan dengan para jenderal yang telah memberikan kontribusi besar dalam penaklukan tersebut.
21. Pertimbangkan dan pikirkan semua ini dengan seksama sebelum Anda memutuskan untuk bertindak.
22. Dia yang telah mempelajari seni taktik atau tipu daya sebelumnya, akan mampu menaklukkan lawan. Dan itulah yang disebut dengan seni bermanuver.
23. Buku *Army Management* mengatakan bahwa di medan pertempuran, bahasa atau perintah lisan tidak bisa menjangkau jarak yang cukup jauh. Karena itu, canang dan genderang menjadi sarana untuk memberikan instruksi. Demikian pula halnya dengan objek-objek biasa, tidak bisa dilihat dengan cukup jelas. Karena itu, panji dan bendera digunakan sebagai sarana yang bisa dilihat.
24. Canang dan genderang, panji dan bendera, adalah sarana untuk menarik perhatian para prajurit dan memusatkan gerakan mereka pada sasaran tertentu.

25. Begitu pasukan bersatu sebagai satu kesatuan unit, adalah mustahil bagi prajurit paling berani sekalipun untuk bergerak maju sendiri atau prajurit pengecut untuk mundur sendiri. Ini adalah seni memimpin pasukan yang terdiri dari sejumlah besar prajurit.
26. Pada pertempuran yang dilakukan malam hari, gunakan obor dan genderang sebagai tanda atau isyarat; dan jika bertempur pada siang hari gunakan lebih banyak bendera dan panji. Semua peralatan ini merupakan sarana untuk memengaruhi indra pendengaran dan penglihatan dari para prajurit Anda.
27. Seluruh pasukan bisa saja dirampas semangat juangnya dan seorang panglima bisa saja dikuras pemikirannya.
28. Pada awal pertempuran (pada pagi hari) semangat juang pasukan sangat tinggi; menjelang siang (selama pertempuran berlangsung) semangat mereka mulai menurun; dan menjelang senja (ketika pertempuran akan berakhir) yang ada dalam pikiran para prajurit hanya keinginan untuk kembali ke markas.
29. Karena itu, seorang jenderal yang cerdas, menghindari pasukan musuh ketika semangat juang mereka sedang menggebu-gebu; sebaliknya, dia akan menyerang mereka pada saat semangat juangnya menurun dan mereka mulai merasa rindu kembali ke markas mereka. Ini adalah seni mempelajari semangat juang.

30. Tetaplah disiplin dan tenang untuk menghadapi kekacau-balauan dan kericuhan di dalam pasukan musuh. Ini adalah seni pengendalian diri.
31. Berusahalah untuk mengambil posisi di medan pertempuran untuk menghadapi musuh yang datang dari jauh; beristirahatlah dan pulihkan tenaga ketika musuh masih kelelahan dan terkuras tenaganya; gunakan pasukan yang tercukupi makanannya untuk menghadapi musuh yang kekurangan makanan atau perbekalan. Ini merupakan seni mengendalikan kekuatan seseorang.
32. Jangan menghadapi musuh yang mendekat dengan barisan beserta bendera dan panji-panji yang tersusun rapih, dan jangan menyerang musuh yang ada dalam formasi yang solid dan teratur. Ini adalah seni mempelajari faktor perubahan atau kondisi lingkungan.
33. Ada sebuah aksioma dalam bidang militer untuk tidak menghadapi musuh yang berada di tempat tinggi, juga tidak menghadapi mereka saat sedang menuruni bukit.
34. Jangan menyerang musuh yang berpura-pura mundur dalam keputusan; dan jangan menyerang prajurit yang memiliki keterampilan dan ketangkasan bertempur.
35. Jangan termakan umpan yang diberikan oleh musuh dan jangan mencegat musuh yang telah kembali ke markasnya.

36. Jika Anda mengepung sebuah pasukan musuh, berikan celah agar dia meloloskan diri, dan jangan terlalu gencar mengejar musuh yang putus asa atau terlepas dari pasukan induknya.
37. Semua ini merupakan seni berperang.***



Sun Tsu. Orang yang dipercaya sebagai penggagas seni perang



8

Aneka Taktik Perang

1. Sun Tzu mengatakan bahwa dalam sebuah perang, jenderal mendapat perintah dari penguasa, merekrut dan mengumpulkan pasukannya, serta memobilisasi kekuatannya.
2. Jangan berkemah ketika berada di negara yang berbahaya. Di negara tempat medan pertempuran begitu terpusat, berusaha untuk bahu-membahu dengan para sekutu Anda. Jangan bertahan di posisi yang berbahaya. Ketika berada di medan pertempuran yang sempit, Anda harus merancang strategi. Saat berada di posisi mematikan, Anda harus bertempur dengan sekuat tenaga.
3. Ada jalan-jalan atau rute yang tidak boleh dilalui, pasukan-pasukan yang tidak boleh diserang, kota-kota yang tidak boleh diserbu, medan yang tidak boleh dihadapi, serta perintah-perintah penguasa yang tidak harus dipatuhi.

4. Seorang jenderal yang memahami keuntungan-keuntungan yang didapatkan dengan menggunakan berbagai macam taktik, tahu bagaimana cara memimpin para prajuritnya.
5. Namun, jenderal yang tidak menegetahui hal ini, tetapi mungkin mengetahui dengan baik konfigurasi negaranya, belum tentu mampu menerapkan pengetahuannya ke dalam pertimbangan praktis.
6. Karena itu, dalam komando militer, jika seorang jenderal tidak dapat menguasai variasi perencanaan, meskipun dia telah memahami lima pertimbangan strategis, dia tetap tidak akan mampu memimpin dan menempatkan pasukannya dan mencapai kemenangan maksimal.
7. Karena itu, dalam rencana seorang pemimpin yang bijak, pertimbangan mengenai keuntungan dan kerugian tidak bisa dilepas-pisahkan.
8. Jika ekspektasi kita terhadap keuntungan diwujudkan dengan keras melalui jalan seperti ini, kita bisa berhasil dalam menyelesaikan bagian esensial dari skema yang kita miliki.
9. Di sisi lain, jika di tengah kesulitan-kesulitan kita selalu siap meraih keuntungan, maka kita bisa membebaskan diri kita sendiri dari nasib malang.
10. Taklukkan para panglima musuh dengan melakukan intimidasi terhadap mereka; ciptakan masalah untuk mereka, dan teruslah mengusik mereka

dengan perlawanan yang konstan; buatlah mereka tergesa-gesa melakukan serangan dengan memberi pancingan.

11. Seni perang mengajarkan kita untuk tidak bergantung pada musuh yang tidak datang menyerang, tetapi pada kesiapan kita sendiri untuk menyambut serangan mereka; tidak bergantung pada kegagalan serangan musuh, tetapi lebih pada kenyataan bahwa kita menempati posisi yang tidak mudah diserang.
12. Ada lima kesalahan fatal yang bisa membahayakan seorang jenderal, yaitu (1) kecerobohan yang membuatnya terbunuh; (2) sikap pengecut yang membuatnya tertangkap; (3) mudah marah sehingga mudah terpancing; (4) haus akan penghormatan membuatnya rentan terhadap penghinaan; (5) terlalu berbelas-kasihan kepada prajuritnya, yang membuat dia selalu merasa khawatir dan terganggu.
13. Kelima kesalahan ini merupakan kesalahan terbesar yang dilakukan oleh seorang jenderal dan merupakan penyebab berbagai bencana dalam pelaksanaan operasi militer.
14. Sebab-sebab kehancuran sebuah pasukan dan kematian seorang jenderal bisa ditemukan dalam kelima kesalahan fatal ini. Karena itu, pelajarilah semuanya dan jadikan mereka sebagai bahan permenungan. ***



9

Pergerakan Pasukan

1. Sun Tzu mengatakan bahwa kini kita sampai pada persoalan penempatan (perkemahan) pasukan dan mengamati tanda-tanda yang bersal dari musuh. Lewatilah daerah pegunungan dengan cepat dan tetaplah menjaga kedekatan dengan lembah.
2. Berkemalah di tempat tinggi, menghadapi matahari. Jangan mendaki tempat tertinggi dengan maksud untuk bertempur. Demikianlah halnya dengan perang yang terjadi di daerah pegunungan.
3. Setelah menyeberangi sungai, sebisa mungkin berusaha menjauh dari tepinya.
4. Jika sebuah pasukan menyerang ketika Anda sedang menyeberangi sebuah sungai, jangan menyerangnya di tengah sungai, sebaliknya, biarkan setengah dari pasukan musuh menyeberangi sungai lebih dahulu, baru kemudian lancarkan serangan Anda.

5. Jika Anda ingin sekali menyerang musuh yang sedang maju menyerang, jangan pernah menghadapinya di sungai yang harus dia seberangi.
6. Tambatkan perahu perang Anda di tempat yang lebih tinggi daripada perahu musuh dan menghadap matahari. Jangan bergerak ke tengah sungai untuk menghadapi musuh. Inilah seni berperang di daerah sungai.
7. Saat menyeberangi daerah rawa-rawa dan payau-payau berair asin, selekas mungkin meninggalkan tempat itu dan jangan berlama-lama di tempat seperti itu.
8. Jika Anda harus menyeberangi rawa-rawa dan payau-payau berair asin, ambillah posisi di tempat-tempat yang penuh dengan rerumputan, terutama ketika di bagian belakang Anda adalah hutan. Ini merupakan prinsip-prinsip menempatkan pasukan di daerah rawa-rawa dan payau-payau berair asin.
9. Di daerah dataran, duduki posisi yang mudah Anda akses dengan pasukan di sayap kanan dan belakang, sehingga bahaya hanya datang dari depan, sedangkan bagian belakang Anda aman. Ini merupakan prinsip yang harus diperhatikan dalam pertempuran di dataran yang rata.
10. Ini merupakan empat bagian penting dari pengetahuan militer yang membuat Kaisar Kuning mampu menaklukkan empat penguasa.

11. Semua pasukan lebih memilih dataran tinggi daripada dataran rendah, dan medan pertempuran yang terang daripada medan pertempuran yang gelap gulita.
12. Jika Anda dan pasukan Anda berhati-hati, serta berkemah di tanah yang keras dan berlimpah makanan, pasukan tersebut akan bebas dari segala jenis penyakit, dan hal ini akan mendukung tercapainya kemenangan.
13. Jika Anda berada di daerah perbukitan, duduki tempat yang banyak cahayanya dengan jurang di sisi kanan belakang Anda. Dengan cara seperti ini, Anda bisa bertindak demi keuntungan para prajurit Anda sekaligus memanfaatkan keuntungan dari kondisi alam yang ada.
14. Jika terjadi hujan lebat di bagian hulu, sungai yang Anda harapkan mengalir tenang menjadi keruh dan berbuih, Anda harus menunggu sampai alirannya kembali tenang.
15. Wilayah yang ada jurang-jurang terjal dengan air yang mengalir di antaranya, sumur alam, penjara alam, jaring, jebakan, dan celah alam, sebaiknya segera ditinggalkan dan jangan coba didekati lagi.
16. Ketika berusaha menjauhi tempat itu, kita buat agar musuh kita malah mendekatinya. Sementara itu, sambil menghadapi tempat seperti itu, kita sebaiknya membiarkan musuh berada di baliknya.

17. Jika tempat di sekitar kemah Anda terdapat daerah berbukit, kolam-kolam yang ditutupi rerumputan air dan alang-alang, payau-payau, pegunungan berhutan, serta daerah dengan semak belukar dan tumbuhan yang lebat, semuanya harus dilewati dan diselidiki secara saksama. Karena daerah-daerah semacam itu sering kali memiliki banyak jebakan yang dipasang musuh atau menjadi tempat persembunyian mata-mata mereka.
18. Jika musuh sudah berada pada jarak dekat, tetapi masih tenang-tenang saja, berarti dia masih bergantung pada kekuatan alam karena menempati posisi yang strategis.
19. Jika dia tidak bisa tenang dan memancing Anda untuk terjun ke medan pertempuran, berarti dia masih menginginkan satu tempat lain untuk diserangnya.
20. Jika perkemahan pasukan musuh mudah diakses, berarti dia sedang memberi umpan dan memancing Anda.
21. Pergerakan yang tampak di pepohonan di tengah hutan menunjukkan bahwa musuh tengah bergerak maju. Dan jika terdapat sejumlah rintangan di tengah padang rumput, berarti musuh ingin membuat Anda waspada.
22. Jika banyak burung tiba-tiba terbang, pertanda ada sebuah jebakan di dekat tempat Anda. Binatang-

binatang yang berlarian dari hutan memberi isyarat kalau serangan mendadak akan segera terjadi.

23. Jika ada debu yang terbang tinggi dalam bentuk gumpalan, menandakan kalau kereta perang musuh sudah bergerak. Jika debu itu tidak melambung tinggi tetapi menyebar ke seluruh arena yang luas, menandakan pasukan infanteri musuh sudah mendekat. Jika debu itu tersebar ke arah yang berbeda, menunjukkan bahwa pasukan musuh sedang mencari dan mengumpulkan kayu bakar. Jika debu naik dan sesekali mengendap dalam gundukan-gundukan kecil, artinya musuh tengah mendirikan kemah.
24. Kata-kata merendah dan persiapan-persiapan yang terus meningkat adalah pertanda kalau musuh sedang bersiap untuk menyerang. Sebaliknya, ancaman dan agresif seolah-olah hendak menyerang merupakan pertanda bahwa musuh akan mundur.
25. Jika kereta-kereta perang datang pertama dan mengambil posisi di kedua sayap, tandanya musuh tengah mempersiapkan formasi tempur.
26. Keinginan untuk berdamai yang tidak disertai dengan perjanjian atau kesepakatan hanyalah sebuah siasat.
27. Jika banyak prajurit bergerak dan mengambil posisi di bagian sayap, mengindikasikan momen genting telah tiba.

28. Jika sebagian pasukan bergerak maju, tetapi sebagian lainnya bergerak mundur, adalah umpan untuk memancing Anda.
29. Jika para prajurit musuh bersandar di tombak atau senjata mereka, berarti mereka tengah kelaparan dan mendambakan makanan.
30. Jika para prajurit yang ditugaskan untuk mengambil air dan mulai meminum lebih dahulu, berarti para prajurit tengah menderita kehausan.
31. Jika musuh melihat suatu keuntungan yang bisa digapai, tetapi tidak berusaha untuk mendapatkannya, berarti mereka sudah kehabisan tenaga.
32. Jika burung-burung berkumpul di sekitar tempat perkemahan musuh, berarti tempat itu sudah kosong. Jika para prajurit musuh berteriak pada malam hari, berarti mereka sedang mengalami ketakutan yang hebat.
33. Jika perkemahan musuh tidak teratur dan berantakan, berarti otoritas jenderalanya lemah. Jika panji-panji dan bendera-bendera sering berpindah-pindah, berarti musuh tengah kebingungan dan kacau. Jika para perwira marah, berarti mereka lelah dan membenci tanggung jawab mereka.
34. Ketika suatu pasukan memberi makan kuda mereka dengan rumput yang segar dan membunuh ternak mereka untuk makanan, dan peralatan dapur mereka

diletakkan di tempat yang jauh dari tungku di perkemahan, berarti mereka tidak akan kembali ke perkemahan mereka; sehingga anda bisa mengetahui kalau musuh pasti akan bertempur sampai mati.

35. Jika sekelompok kecil prajurit berbisik-bisik atau berbicara pelan-pelan dengan nada rendah, menunjukkan tidak adanya ikatan di antara mereka.
36. Terlampau sering memberikan hadiah menandakan bahwa musuh sudah kehabisan sumber dayanya; dan terlalu sering memberi hukuman menunjukkan sang jenderal tengah berada dalam kegelisahan besar.
37. Jenderal yang mula-mula kejam dan tegas, tetapi kemudian takut pada jumlah pasukan musuh, menunjukkan bahwa jenderal tersebut sangat tidak cerdas.
38. Jika utusan musuh datang dengan selaksa pujian, berarti musuh menghendaki gencatan senjata.
39. Jika musuh menyerang dengan gusar dan tetap menghadapi pasukan kita untuk jangka waktu yang panjang tanpa terlibat dalam pertempuran atau mengudurkan diri, sebaiknya harus waspada dan terus memperhatikan perilaku mereka.
40. Jika jumlah prajurit Anda tidak lebih banyak daripada jumlah pasukan musuh, tidak jadi masalah; hal itu hanya berarti tidak akan ada serangan langsung yang bisa dilakukan. Apa yang bisa Anda lakukan

adalah memobilisasi semua kekuatan yang ada, tetap memerhatikan gerakan musuh, dan mendapatkan bantuan.

41. Siapa yang tidak memiliki pandangan ke depan dan menganggap enteng lawannya pasti akan tertangkap.
42. Jika prajurit dihukum sebelum mereka menunjukkan kesetiaanya, mereka akan memberontak; dan selain tidak mau patuh, secara praktis mereka juga tidak berguna. Jika kesetian prajurit sudah ada dalam genggamannya Anda, tetapi hukuman tidak dijalankan, pasukan seperti itu juga tidak akan berguna.
43. Karena itu, para prajurit harus tetap diperlakukan secara manusiawi, tetapi dikendalikan dengan disiplin baja. Inilah jalan pasti untuk meraih kemenangan.
44. Jika dalam pelatihan prajurit, pemimpinnya biasa teratur, pasukan yang dilatihnya akan selalu menghayati kedisiplinan. Sebaliknya, jika tidak, kedisiplinan mereka akan buruk.
45. Jika seorang jenderal menunjukkan keyakinan kepada para prajuritnya, tetapi selalu menegaskan agar instruksinya selalu dipatuhi, kesuksesan akan bersifat timbal balik.***



10

Dataran

1. Sun Tzu mengatakan bahwa kita dapat membedakan enam jenis dataran, yaitu (1) medan komunikatif, (2) medan jebakan, (3) medan netral, (4) medan yang menyempit, (5) medan kunci, dan (6) medan yang berada jauh dari musuh.
2. Wilayah yang mudah dimasuki oleh kita dan musuh dianggap sebagai medan komunikatif.
3. Di medan komunikatif, prioritas saya adalah menduduki posisi tinggi dan bermandikan sinar matahari yang nyaman serta menguntungkan untuk mengawasi rute pasokan makanan dan ransum. Dengan cara ini, berbagai keuntungan dalam peperangan diperoleh.
4. Suatu daerah yang mudah dimasuki, tetapi sulit untuk mundur darinya disebut dengan medan jebakan.
5. Di medan jebakan, jika musuh tidak memiliki persiapan yang baik dalam pertahanan, Anda dapat melancarkan serangan dan berhasil menangkap musuh. Namun,

jika musuh sangat siap dan serangan itu gagal, Anda berada dalam kesulitan untuk mundur, sehingga berada dalam situasi yang tidak menguntungkan.

6. Suatu daerah yang tidak menguntungkan untuk diduduki kedua pihak disebut dengan medan netral.
7. Di suatu medan netral, jika musuh melemparkan umpan, seseorang tidak boleh mengambilnya atau melancarkan serangan. Sebaliknya, seseorang harus berpura-pura mundur yang pada gilirannya memancing musuh agar keluar. Ketika setengah pasukannya telah ditarik, ini merupakan saat yang tepat untuk melancarkan serangan.
8. Jika musuh lebih dahulu menduduki medan yang menyempit dan telah membentengi pintu-pintu masuk strategis, hendaklah Anda menahan diri dan tidak menyerangnya terlebih dulu.
9. Di medan pertempuran, pasukan Anda harus benar-benar terbentengi, dan seranglah hanya di jalan-jalan masuk strategis jika jalan-jalan itu lemah dan tidak terbentengi.
10. Duduki terlebih dahulu medan kunci, kemudian berkemahlah di tempat yang lebih tinggi dan lebih banyak sinar matahari untuk menanti kedatangan musuh.
11. Jika musuh menduduki medan kunci terlebih dahulu, dia harus dipancing agar keluar. Seseorang tidak boleh mengikuti (untuk menyerang dia).

12. Di medan yang jauh, jika kedua pasukan sama kuat, akan sulit bagi pihak yang satu untuk memancing yang lain masuk ke dalam medan pertempuran karena tidak ada keuntungan yang dapat diperoleh dalam pertempuran langsung.
13. Hukum alam dari dataran mendasari keenam jenis medan ini. Tanggung jawab seorang jenderal adalah mempelajari dan memeriksa sifat dataran secara menyeluruh.
14. Suatu pasukan mungkin akan mengalami kegagalan disebabkan oleh enam hal yang sering terjadi yang merupakan kelemahan jenderal dan tidak disebabkan oleh faktor alam, yakni (1) pelarian diri, (2) ketidaktaatan, (3) keruntuhan, (4) kehancuran, (5) ketidaktertiban, (6) gerakan mundur dalam kekacau-balauan.
15. Bahkan, ketika semua kondisi dan karakteristik lainnya seimbang, jika suatu pasukan bersikeras menyerang pasukan musuh yang prajuritnya sepuluh kali lipat ukurannya, hasilnya adalah pelarian diri.
16. Jika para prajurit kuat dan berani sedangkan para perwiranya lemah dan pengecut, hasilnya adalah ketidaktaatan. Jika para perwira kuat dan berani, tetapi para prajurit lemah dan takut, hasilnya adalah keruntuhan.
17. Jika para perwira senior marah dan tidak taat akibat kegagalan jenderal untuk mengakui kemampuan

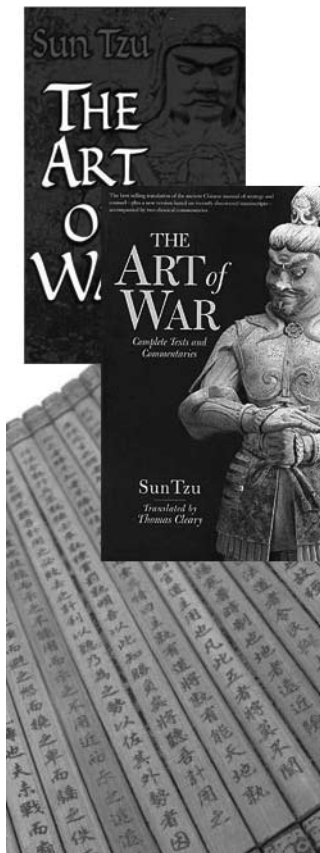
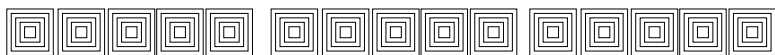
mereka dan mereka bertempur melawan musuh dengan semangat kemarahan dan bertindak sesuai dengan kehendak sendiri, hasilnya adalah kehancuran.

18. Jika jenderal lemah dan kurang disiplin, ketika segala perintah dan instruksinya tidak bijaksana, ketika para perwira dan prajuritnya tidak memiliki garis tanggung jawab yang jelas, dan ketika struktur komando dan formasi membingungkan, akibatnya adalah ketidaktertiban.
19. Jika jenderal tidak mampu menilai sifat musuh, membiarkan suatu pasukan yang lebih kecil menyerang pasukan yang lebih besar, mengadu kelemahan dengan kekuatan musuh dan tidak memiliki pasukan elit di bagian depan, hasilnya adalah gerakan mundur dalam kekacau-balauan.
20. Keenam keadaan di atas merupakan penyebab kekalahan yang pasti dan ini merupakan tanggung jawab terbesar seorang jenderal dalam mempelajari keadaan secara menyeluruh.
21. Keuntungan-keuntungan dari dataran dimanfaatkan untuk melengkapi penempatan pasukan, sang jenderal harus menilai musuh agar dapat menjamin kemenangan. Dia harus menentukan sifat dataran untuk memahami berbagai bahaya, jarak, lingkup, dan cakupan penggunaannya dalam pertempuran. Itu adalah tanggung jawab moral dari panglima tertinggi.

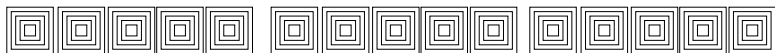
22. Dia yang mengetahui semua faktor ini dan jika semua faktor ini diterapkan, dia akan menang dalam pertempuran. Dia yang tidak mengetahui semua faktor ini dan juga tidak menerapkan semua itu, akan dikalahkan dalam pertempuran.
23. Jika penilaian mengenai suatu pertempuran adalah kemenangan yang sudah pasti, sang jenderal harus masuk dalam pertempuran, meskipun hal itu tidak ada dalam aturan yang berlaku. Sebaliknya, jika penilaian mengenai keadaan pertempuran adalah kekalahan yang sudah pasti, seorang jenderal tidak boleh masuk ke dalam pertempuran meskipun hal itu terdapat dalam aturan yang berlaku.
24. Jadi, jenderal yang setia mampu maju dalam pertempuran tanpa berpikir untuk mengejar kemashuran dan kemuliaan pribadi. Dia mundur tanpa takut mendapat hukuman dan perhatiannya selalu terarah untuk melindungi kemakmuran rakyat dan menegakkan kepentingan penguasa. Dia adalah seseorang yang memiliki bakat berharga yang disukai bangsanya.
25. Jika seorang jenderal memandang pasukannya bagaikan bayi, mereka akan bersedia mengikutinya melewati berbagai ancaman terbesar dan bahaya terberat. Jika seorang jenderal memperlakukan pasukannya seperti anak kesayangannya, mereka akan bersedia mendukung dan mati bersamanya.

26. Sebuah pasukan mungkin terlalu dimanja sehingga tidak bisa berguna, terlalu dicintai sehingga tidak bisa diperintah, dan begitu tidak tertib sehingga tidak bisa disiplin. Pasukan seperti ini bagaikan sekelompok orang yang manja dan sombong, serta tidak dapat ditempatkan.
27. Jika saya tahu bahwa pasukan saya mampu menyerang musuh, tetapi tidak tahu bahwa musuh tidak bisa diserang, berarti peluang untuk menang hanya setengah.
28. Jika musuh rentan terhadap serangan, tetapi saya tidak sadar bahwa pasukan saya tidak mampu menangani tugas itu, berarti peluang kemenangan hanya setengah.
29. Dalam pertempuran, saya mungkin tahu bahwa musuh rentan terhadap serangan dan pasukan saya mampu menyerang. Namun, jika saya tahu bahwa dataran tidak menguntungkan dalam melakukan serangan yang semacam itu, berarti peluang kemenangan hanya setengah.
30. Jadi, dia yang ahli dalam peperangan tidak pernah dibingungkan atau salah jalan dan menempatkan pasukannya untuk bertempur. Jika dia melancarkan suatu operasi militer, dia tidak pernah kehabisan strategi atau rencana.
31. Jadi bisa dikatakan, kenali musuh Anda, kenali diri Anda sendiri, dan kemenangan Anda tidak akan terancam;

kenali cuaca, kenali dataran, maka kemenangan Anda menjadi tidak terbatas. * * *



Seni Perang Sun Tzu.
Telah diterbitkan dalam
berbagai versi dan
bahasa





11

9 Medan Pertempuran

1. Sin Tzu mengatakan bahwa dalam seni berperang terdapat sembilan jenis medan pertempuran, yakni (1) medan yang menyebar, (2) medan perbatasan, (3) medan kunci, (4) medan komunikatif, (5) medan fokus, (6) medan serius, (7) medan berbahaya, (8) medan yang menyempit, dan (9) medan kematian.
2. Ketika berbagai panglima perang bertarung untuk menduduki wilayah yang sama, wilayah itu dianggap sebagai medan yang menyebar.
3. Ketika sebuah pasukan baru saja membuat suatu terobosan dangkal ke dalam wilayah musuh, pasukan itu dianggap berada di medan perbatasan.
4. Sebuah dataran yang sama-sama menguntungkan bagi saya dan pihak lain untuk diduduki dianggap sebagai medan kunci.
5. Suatu daerah yang mudah dimasuki baik oleh kita maupun musuh dianggap sebagai medan komunikatif.

6. Jika suatu wilayah dikepung oleh tiga negara lain, dan jika perampasan oleh salah satu negara sangat penting bagi penentuan keunggulan atas negara sisanya, wilayah itu dianggap sebagai medan fokus.
7. Jika sebuah pasukan menerobos jauh ke dalam wilayah musuh, dengan meninggalkan di belakangnya banyak kota besar dan kota kecil yang berbahaya dan dikelilingi benteng, pasukan itu dianggap berada di medan serius.
8. Jika suatu pasukan sedang bergerak di sepanjang gunung berhutan, jalan berbahaya di pegunungan, rawa-rawa, payau-payau, jalur, dan jalan yang sulit, pasukan itu dianggap berada di medan berbahaya.
9. Suatu daerah yang hanya dapat dicapai melalui jalan masuk yang sempit, yang memungkinkan gerakan mundur hanya melalui jalur yang berbahaya dan berkelok-kelok dan sebuah pasukan kecil musuh sudah cukup untuk menyerang pasukan Anda yang lebih besar, digolongkan sebagai medan yang menyempit.
10. Suatu wilayah ketika orang hanya dapat bertahan hidup melalui pertempuran yang tak kenal takut dan pasti akan sirna jika dia tidak bertarung mati-matian disebut dengan medan kematian.
11. Karena itu, jika berada di medan yang menyebar, jangan terlibat dalam pertempuran. Ketika berada di medan perbatasan jangan menghentikan gerak maju pasukan dan ketika musuh menduduki medan kunci jangan lancarkan serangan.

12. Ketika berada di medan komunikatif, pastikan bahwa pasukan Anda tidak terpisah. Ketika berada di medan fokus, Anda harus berupaya untuk bersahabat dan bersekutu dengan negara-negara tetangga.
13. Ketika berada di medan serius, jauhkan pasukan dan sumber daya musuh dan ketika berada di medan berbahaya percepatlah gerakan musuh.
14. Ketika berada di medan yang menyempit, buatlah rencana dan susunlah strategi dan ketika berada di medan kematian bertarunglah mati-matian.
15. Dikatakan bahwa para ahli strategi militer pada masa lampau mampu memastikan bahwa pasukan musuh di barisan depan dan belakang; tidak dapat saling memperkuat tepat pada waktunya; mereka memastikan bahwa pasukan-pasukan musuh yang lebih besar dan kecil tidak akan mampu mendukung atau saling mengandalkan. Mereka memastikan bahwa para musuh tidak akan mampu untuk saling meyelamatkan, juga para komando dan perintah musuh dari atas ke bawah tidak akan diterima atau ditaati.
16. Ketika mereka berhasil berkumpul bersama, mereka tidak dapat menyusun dan memiliki pasukan yang lengkap dan tertib.
17. Bergeraklah hanya jika terdapat keuntungan untuk diraih dan berhentilah ketika tidak ada keuntungan yang bisa diraih.

18. Jika saya ditanya, "Apa yang dapat Anda lakukan terhadap musuh yang sedang mendekat dengan jumlah lebih banyak, lebih tertib, dan dipimpin baik?" Saya akan menjawab, "Jadilah orang pertama yang menangkap sesuatu yang paling dihargai oleh musuh sehingga dia akan mengabdikan segala tuntutan Anda."
19. Kecepatan adalah inti dalam penggunaan dan penempatan pasukan dalam perang, manfaatkanlah ketidaksiapan musuh dan berjalanlah di jalan-jalan yang dia tidak pedulikan, serta seranglah di tempat yang tidak pernah disangka oleh musuh.
20. Prinsip-prinsip yang mengatur pasukan penyerang adalah ketika Anda telah menembus jauh ke wilayah musuh, pasukan Anda harus sangat terfokus dan terpusat sehingga musuh tidak mampu mengalahkan Anda.
21. Anda harus mampu menjarah dan hidup dari sumber daya musuh sehingga pasukan Anda akan mendapatkan pasokan makanan yang cukup.
22. Kenyangkan dan peliharalah pasukan secara bijaksana dan jangan melelahkan mereka jika tidak perlu. Satukan jiwa dan semangat juang pasukan, serta pertahankan dan himpunlah kemampuan termpur mereka yang luar biasa. Ketika tiba saatnya untuk menempatkan prajurit, gunakan berbagai strategi dan rencana yang berada di luar perkiraan musuh.

23. Tempatkan pasukan Anda dalam berbagai posisi yang membuat mereka tidak bisa melarikan diri sehingga mereka akan bertarung mati-matian tanpa berpikir untuk melarikan diri. Mereka tidak takut menghadapi kematian, para perwira dan prajurit akan memberikan kemampuan mereka yang terbaik dalam pertempuran.
24. Ketika pasukan terjebak dalam keadaan yang berbahaya dan sangat sulit, mereka akan kehilangan rasa takut mereka. Ketika mereka tidak ada tempat lain untuk melarikan diri, mereka akan menjadi teguh dan ulet dalam semangat tempur mereka. Jika mereka menembus jauh ke dalam wilayah musuh, mereka akan sangat berhati-hati dalam bertindak. Dan, ketika tidak ada pilihan lain yang tersisa, mereka akan bertarung tanpa rasa takut.
25. Jadi, pasukan ini tidak memerlukan instruksi agar tetap waspada dan siaga untuk bertempur; tidak perlu diminta melakukan apa yang diharapkan dari mereka; tidak ada disiplin yang dibutuhkan untuk memperoleh kedekatan hubungan dan dukungan mereka; dan tidak ada perintah yang dibutuhkan untuk memperoleh kepercayaan dan ketergantungan mereka.
26. Pasukan seperti ini melarang praktik takhayul dan menyingkirkan keraguan serta kabar burung, dan dengan demikian membuatnya mampu menghadapi kematian tanpa rasa takut.

27. Para perwira dan prajurit kita tidak memiliki jalan masuk menuju kekayaan, bukan karena mereka membenci penimbunan harta milik berupa materi, dan mereka tidak takut kehilangan hidup mereka bukan karena mereka tidak menginginkan umur yang panjang.
28. Pada hari ketika perintah untuk berperang dikeluarkan, pasukan itu akan menangis, mereka yang sedang duduk akan mengucurkan air mata, serta ingus akan membasahi pakaian mereka dan mereka yang sedang berbaring akan mengucurkan air mata yang akan turun ke pipi. Namun, ketika dilemparkan dalam posisi tidak ada jalan keluar, mereka akan memperlihatkan keberanian Chu atau Kuei yang tanpa rasa takut.
29. Jadi, pasukan yang ahli dalam peperangan dapat disamakan dengan ular *shuai-jan*. *Shuai-jan* adalah seekor ular yang ditemukan di Gunung Cung. Jika Anda menyerangnya, ekornya akan menyerang Anda; jika Anda menyerang ekornya, kepalanya akan menyerang Anda; dan jika Anda menyerang badannya, kepala dan ekornya akan menyerang Anda.
30. Jika saya ditanya, "Dapatkah prajurit memiliki kemampuan yang sama dengan *Shuai-jan*?" Saya akan menjawab, "Ya." Dikatakan bahwa rakyat dan para prajurit Kerajaan Wu dan Yueh sangat membenci satu sama lain, tetapi jika mereka ditempatkan dalam perahu yang sama dan menghadapi angin yang kuat dan mengancam, mereka akan bekerja sama dan

saling membantu seperti tangan kiri dan tangan kanan.

31. Jadi, tidaklah cukup untuk bergantung pada tindakan mengikat kuda dan mengubur roda-roda kereta perang sebagai alat untuk mengendalikan pasukan itu.
32. Pemastian bahwa pasukan-pasukan itu menyatu bagaikan satu tubuh dan berani itu bergantung kepada pemerintah dan organisasi dari pasukan itu.
33. Penempatan yang efektif baik bagi pasukan yang kuat maupun yang lemah tergantung pada pemahaman dan pemanfaatan dataran.
34. Jadi, seorang ahli perang memimpin pasukannya seolah-olah dia sedang memimpin satu orang saja, ini tidak terhindarkan.
35. Seni menjadi seorang jenderal adalah berpikir dengan tenang dan serius; sukar dimengerti dan menyeluruh dalam menyusun strategi; serta ketat, adil, dan tidak berat sebelah dalam mengelola urusan militer.
36. Dia harus mampu menjaga informasi agar tidak diketahui oleh para perwira dan prajuritnya sehingga mereka tidak akan mengetahui rencananya.
37. Dia mengubah metodenya dalam melakukan banyak hal dan mengubah strateginya sehingga tak seorang pun dapat memahami dan mengetahui rencananya, serta siasatnya. Dia mengubah lokasi perkemahannya

dan melakukan perjalanan melalui rute yang tidak disangka-sangka sehingga tak seorang pun dapat menebak motifnya.

38. Pada saat kritis, sang jenderal yang sedang menjalankan misi militer khusus adalah seperti seorang yang memimpin orang-orangnya untuk mendaki tempat yang tinggi dan mampu menyingkirkan tangga yang membawa mereka naik.
39. Dia akan memimpin pasukannya jauh ke dalam wilayah musuh yang berbahaya dan kemudian mengungkapkan niatnya, yang sesungguhnya setelah membakar perahu dan memecahkan belanga untuk memasak. Dia akan memimpin pasukan seperti sekawanan domba, mengembalikan mereka ke satu arah, lalu mengalihkan kembali ke arah lain tanpa mereka pahami apa yang sedang dia lakukan.
40. Memimpin semua divisi pasukan dan menghadapkan mereka pada bahaya besar, itulah yang diharapkan untuk dilakukan oleh seorang jenderal.
41. Variasi dan perubahan dari berbagai jenis medan, berbagai keuntungan yang terkait, dengan tindakan bertahan dan menyerang, serta pemahaman atas sifat dasar manusia merupakan aspek penting yang dipelajari dengan cermat.
42. Prinsip yang mengatur pendudukan atas wilayah musuh adalah ketika suatu pasukan menerobos jauh ke dalam wilayah musuh; pasukan itu akan lebih

terfokus dan bersatu dalam pertempuran; ketika pasukan itu menerobos tidak begitu jauh, semangat tempurnya cenderung terancam dan mencair.

43. Ketika pasukan itu meninggalkan negerinya dan menyebrangi perbatasan menuju negara lain untuk bertempur, pasukan itu berada di medan terisolasi. Jika suatu daerah sangat mudah dicapai dan komunikatif bagi semua pihak, itu adalah medan fokus.
44. Ketika suatu pasukan menerobos jauh ke dalam wilayah musuh, pasukan itu berada di dalam medan serius. Ketika suatu pasukan tidak jauh menerobos ke dalam wilayah musuh, mereka berada di medan perbatasan.
45. Jika daerah yang dekat dengan barisan belakang sangat berbahaya dan daerah depannya sangat sempit, medan itu adalah medan yang menyempit. Suatu daerah yang tidak memiliki jalan untuk meloloskan diri disebut dengan medan kematian.
46. Karena itu, di medan yang menyebar, saya harus menyatukan kebulatan tekak pasukan. Di medan perbatasan, saya harus tetap menjaga agar para pasukan tetap berhubungan erat.
47. Ketika menghadapi medan kunci, saya harus cepat-cepat membawa pasukan untuk maju mendudukinya sebelum musuh melakukan hal itu.

48. Di medan komunikatif, saya harus waspada dalam bertahan. Di medan fokus, saya harus memperkuat persekutuan dengan negara-negara tetangga.
49. Di medan serius, saya harus terus-menerus memastikan pasokan makanan dan perbekalan. Di medan berbahaya, saya harus mendorong pasukan saya untuk maju dengan cepat dalam rangka melewatinya.
50. Di medan yang menyempit, saya harus mengunci jalan masuk dan keluarnya. Dan di medan kematian, saya harus bertarung seolah tidak ingin hidup.
51. Sudah merupakan sifat intuitif dari para prajurit untuk melawan ketika mereka dikepung, bertarung sampai mati ketika mereka tidak memiliki pilihan lain, dan patuh ketika mereka berada pada situasi yang sangat berbahaya.
52. Jadi, jika segala siasat dan taktik para panglima perang dari negara-negara tetangga tidak diketahui, seseorang tidak boleh giat menjalin persekutuan apa pun dengan mereka. Orang-orang yang tidak mengetahui kondisi pegunungan berhutan, dataran berbahaya dari jalur-jalur pegunungan, serta sifat berbahaya rawa-rawa dan payau-payau, tidak akan mampu menggerakkan pasukan. Dan orang-orang yang tidak menggunakan pemandu lokal tidak akan mampu meraih segala manfaat dataran.
53. Jika seseorang gagal memahami dan memanfaatkan, bahkan salah satu dari sembilan jenis medan itu, orang

itu tidak dapat mengaku sebagai panglima tertinggi dari suatu pasukan penakluk.

54. Ketika seorang panglima perang menyerang suatu negara yang besar, dia akan memastikan musuh tidak akan dapat mengumpulkan semua kekuatannya untuk melawan pasukannya. Dia akan mengatasi musuhnya dengan sangat meyakinkan dan membuat negara-negara lain begitu kagum sehingga tak satu pun dari para sekutu berani bersatu untuk melawannya.
55. Jadi, seorang pemimpin tertinggi tidak harus berjuang untuk mendapatkan persekutuan dengan negara-negara lain. Dia tidak harus mengembangkan atau membina kekuatan dengan negara lain. Sebaliknya, dia mengandalkan kemampuan tertingginya untuk menguasai musuh guna mencapai segala maksud dan tujuan. Jadi, dia mampu menaklukkan banyak kota dan menggulingkan negara musuh-musuhnya.
56. Dalam situasi perang, berikan penghargaan yang berbeda dari kebiasaan umum dan norma. Laksanakan perintah yang tidak sesuai dengan hukum dan peraturan yang lazim. Pimpinlah beragam kekuatan pasukan seolah-olah sedang memberi perintah kepada satu orang.
57. Perintahkan kepada perwira dan prajurit untuk menjalankan tugas, tetapi jangan beritahu mereka alasan atau maksudnya. Perintahkanlah mereka untuk mengejar berbagai keuntungan dan perolehan, tetapi jangan ungkapkan bahaya yang ada.

58. Tempatkan para perwira dan prajurit ke medan berbahaya, maka mereka akan berusaha bertahan hidup. Tempatkan para prajurit di medan kematian, dan mereka akan berjuang keras untuk hidup.
59. Ketika pasukan itu dilemparkan ke dalam situasi dengan bahaya besar, mereka mampu mengubah kekalahan menjadi kemenangan.
60. Jadi, seni peperangan adalah untuk berpura-pura menampung berbagai motif dan hasrat musuh.
61. Pusatkan kekuatan Anda pada satu posisi musuh. Jadi, meskipun datang dari jarak ribuan mil Anda masih dapat membunuh pemimpin musuh.
62. Ini adalah yang dimaksud dengan seni menyelesaikan tugas secara terampil dan cakap.
63. Ketika tiba waktunya bertempur, tutuplah semua pintu keluar di perbatasan, batalkan semua izin perjalanan dan jangan biarkan adanya gerakan dari para utusan negara-negara lain.
64. Selesaikan dan awasi dengan teliti semua persiapan, rencana, dan strategi akhir untuk berperang di kuil para leluhur.
65. Jika musuh memberikan satu celah, masuklah dengan cepat untuk memanfaatkannya.
66. Cegahlah musuh dengan cara menangkap apa yang sangat mereka hargai, dan jangan biarkan musuh mengetahui tanggal serangan.

67. Strategi militer harus disesuaikan dengan keadaan musuh sehingga berbagai tindakan dan keputusan dapat ditentukan sesuai dengan hal itu.
68. Jadi, pada permulaan pertempuran berpura-puralah malu seperti seorang perawan guna memancing musuh memberikan celah; seiring dengan berlangsungnya pertempuran, hendaklah Anda sama cepatnya dengan kelinci yang kabur sehingga dapat memanfaatkan ketidaksiapan musuh. * * *



Menyerang Menggunakan Api

1. Sun Tzu mengatakan bahwa ada lima cara dalam menggunakan api untuk menyerang musuh. Cara pertama adalah membakar musuh di dalam kemah mereka; kedua, membakar pasokan dan perbekalan musuh; ketiga, membakar peralatan berat militer dan pasokan musuh; keempat, membakar gudang persenjataan dan gudang musuh; serta yang kelima adalah membakar alat transportasi musuh.
2. Untuk melancarkan serangan menggunakan api, kita harus memiliki faktor-faktor yang diperlukan. Berbagai material dan peralatan untuk membuat serta menggunakan api harus selalu tersedia setiap saat.
3. Ada saat yang menguntungkan untuk melancarkan berbagai serangan menggunakan api dan ada saat-saat yang tepat untuk mulai melakukan serangan dengan api.

4. Saat yang paling tepat adalah ketika berada pada cuaca yang kering dan panas, kecocokan hari mengacu pada lokasi bulan dalam hubungannya dengan empat posisi bintang-bintang di antara konstelasi. Keempat posisi bulan dan bintang di antara konstelasi-konstelasi ini mengisyaratkan hari-hari saat angin kencang akan tiba.
5. Dalam penyerangan menggunakan api, orang harus menggunakan lima cara menyerang secara bergantian, tergantung pada keadaan pada saat itu.
6. (1) Ketika api berkobar di perkemahan musuh, bersiaplah untuk menyerang musuh dengan cepat dari luar.
7. (2) Ketika api berkobar di dalam perkemahan musuh dan tidak ada kebingungan atau keributan di antara para prajurit, tunggulah dengan sabar dan jangan melakukan serangan dengan buru-buru.
8. (3) Ketika api sedang membakar dengan ganas dengan peluang yang bisa diraih, lancarkan serangan dengan cepat. Namun, ketika tidak ada peluang yang dapat diperoleh dan dimanfaatkan, berhentilah segera.
9. (4) Jika memungkinkan untuk menyulut api dari luar perkemahan musuh, tidak perlu menunggu api mulai menyala dari dalam perkemahan musuh, tetapi lakukan serangan ketika tiba pada waktu dan kesempatan yang tepat.

10. (5) Ketika Anda hendak melakukan serangan menggunakan api, bakarlah sesuai dengan aliran angin yang bertiup. Jangan menyerang pada posisi yang terlindung dari tiupan angin.
11. Jika angin bertiup kencang dan terus-menerus sepanjang hari, angin cenderung berhenti ketika malam tiba.
12. Seorang ahli perang harus mengetahui lima metode yang dapat saling dipertukarkan dalam penyerangan menggunakan api sehingga dapat direncanakan dan dipersiapkan kegunaannya dengan kewaspadaan.
13. Jadi, orang yang menggunakan api sebagai sarana untuk melakukan penyerangan adalah orang yang bijaksana dan cerdas, sedangkan orang yang menggunakan air sebagai sarana pendukung serangannya adalah orang yang sangat kuat.
14. Air dapat digunakan untuk memutuskan dan mengisolasi musuh, tetapi tidak dapat digunakan untuk menghancurkan dan membuat musuh kehilangan peralatan, persediaan, dan pasokannya.
15. Yang tidak menyenangkan adalah dalam peperangan orang-orang yang mampu memenangi pertempuran dan merebut tanah serta kota-kota, tetapi tidak dapat memanfaatkan perolehan itu secara cepat dan bijaksana. Hal ini bisa membahayakan kepentingan mereka karena sama artinya dengan memboroskan waktu dan sumber daya.

16. Jadi, bisa dikatakan bahwa seorang pemimpin yang tercerahkan inilah yang memutuskan rencana itu. Sementara itu, jenderal yang cakap cukup melaksanakan segala titah sang pemimpin.
17. Bergeraklah hanya ketika ada keuntungan-keuntungan yang dapat diperoleh, seranglah hanya ketika muncul peluang keberhasilan yang sudah pasti, dan bertempurlah hanya ketika sudah berada pada posisi kritis.
18. Seorang jenderal tidak boleh memutuskan melakukan serangan karena amarahnya.
19. Jika ada keuntungan yang dapat diperoleh, bergeraklah, dan berhentilah ketika tidak ada keuntungan yang dapat diperoleh.
20. Kemarahan dapat berubah menjadi kebahagiaan, kejengkelan hati dapat tergantikan dengan kepuasan.
21. Namun, suatu bangsa yang telah hancur tidak dapat pulihkan kembali, orang yang telah mati tidak dapat dibangkitkan kembali.
22. Jadi, seorang penguasa yang tercerahkan selalu bersikap bijaksana dalam hal-hal yang menyangkut perang dan seorang jenderal yang cakap harus selalu berhati-hati dan penuh perhatian. Ini adalah cara untuk memastikan keamanan bagi seluruh bangsa, serta mempertahankan kekuatan dan keutuhan pasukan.***



Intelijen dan Spionase

1. Sun Tzu mengatakan bahwa membangun sebuah pasukan yang berjumlah 100.000 orang untuk sebuah operasi militer di tempat yang jauh akan memberikan beban yang berat terhadap pendapatan rakyat. Ini terjadi bersamaan dengan keringnya harta kekayaan negara yang jumlahnya sama dengan pengeluaran setiap hari, yakni sekitar 1.000 kepingan perak. Akan ada keributan dan gangguan besar atas perdamaian di dalam negeri dan luar negeri, serta orang-orang akan kehabisan tenaga di sepanjang rute pasokan. Selain itu, akan terjadi gangguan pada pekerjaan, tugas, dan berbagai profesi yang bisa memengaruhi 700.000 ribu rumah tangga.
2. Dua pasukan yang saling bertempur bisa saja saling memerangi selama bertahun-tahun untuk mengejar hari akhir kemenangan. Namun, jika seseorang enggan berpisah dengan kehormatan dan jabatan, uang dan perak untuk tujuan spionase, serta tidak

peduli dengan situasi musuh, dia sangatlah tidak berperikemanusiaan.

3. Orang seperti itu tidak bisa menjadi seorang pemimpin atas prajurit, tidak pernah menjadi seorang asisten yang baik bagi seorang penguasa, dan tidak pernah menjadi tuan atas kemenangan-kemenangan.
4. Jadi, penguasa yang tercerahkan dan yang bijaksana mampu mendapatkan kemenangan-kemenangan dalam operasi militer mereka dan mencapai berbagai keberhasilan yang melebihi keberhasilan banyak orang. Alasannya adalah pengetahuan yang lebih dahulu diperoleh.
5. Pengetahuan yang lebih dahulu diperoleh ini tidak dapat diperoleh dari roh, tidak dapat dicapai dengan membandingkan berbagai peristiwa dan keadaan yang serupa saat ini atau yang lalu, dan tidak bisa didapatkan dengan mempelajari ilmu ramalan bintang.
6. Pengetahuan yang lebih dahulu diperoleh ini harus didapatkan dari orang-orang yang mengetahui keadaan musuh.
7. Jadi, ada lima jenis agen rahasia atau mata-mata yang dapat digunakan, yakni (1) agen lokal, (2) agen dalam, (3) agen ganda, (4) agen celaka, dan (5) agen hidup.
8. Ketika kelima agen ini bekerja secara serentak, berbagai cara operasi mereka yang rumit akan berada di luar pemahaman musuh. Mereka seperti taktik

yang memiliki sifat ilahi yang dapat dianggap sebagai harta dan senjata penguasa yang paling berharga.

- 9. Agen lokal adalah orang-orang biasa yang direkrut dari tanah air musuh dan digunakan sebagai mata-mata.**
- 10. Agen dalam adalah para pejabat musuh yang direkrut dan dipekerjakan.**
- 11. Agen ganda adalah mata-mata musuh yang telah direkrut untuk bekerja bagi kita.**
- 12. Agen celaka mengacu pada mata-mata kita sendiri yang tidak mampu menjaga rahasia dan kemudian secara sengaja diberi informasi palsu agar dibocorkan pada mata-mata musuh.**
- 13. Agen hidup adalah mata-mata yang telah kembali dengan selamat dari wilayah musuh dengan membawa informasi.**
- 14. Jadi, di antara semua hubungan militer, tidak ada satu hubungan pun yang bisa lebih dekat daripada hubungan yang dipelihara antara para mata-mata dan agen rahasia. Tidak ada hadiah yang lebih besar daripada hadiah yang diberikan kepada mata-mata dan agen rahasia. Tidak ada operasi yang lebih besar daripada operasi menyangkut spionase.**
- 15. Agen rahasia dan mata-mata tidak dapat digunakan oleh orang yang tidak memiliki kearifan dan kebijaksanaan.**

16. Mereka tidak dapat menempatkan dan memanfaatkan agen rahasia dan mata-mata jika mereka tidak memiliki kemurahan hati, perhatian, keadilan, dan kesetiaan.
17. Tanpa kecerdasan dan kecermatan pikiran, mereka tidak akan mampu memahami kebenaran yang terkandung dalam laporan para agen rahasia dan mata-mata.
18. Pelik! Rumit! Dan gunakan spionase untuk semua jenis pekerjaan.
19. Jika kegiatan spionase dan operasi rahasia telah dibocorkan sebelum pelaksanaannya, para agen yang terlibat dan orang-orang yang mereka hubungi harus dibunuh.
20. Mungkin ada pasukan yang ingin Anda serang, kota-kota yang ingin Anda taklukkan, dan orang-orang penting yang ingin Anda bunuh, adalah sangat penting sebelumnya mengetahui informasi terinci mengenai berbagai identitas dari korban garnisun, perwira pembantunya, penasihat tamu, pengawal dan petugas patroli, serta berbagai jenis pembantu. Agen Anda harus menyelidiki persoalan ini dengan sangat terperinci.
21. Para agen rahasia musuh yang sedang memata-matai kita harus dicari dengan giat, gunakan intensif untuk menyogok, membimbing, dan menasihati mereka, kemudian memaafkan dan membebaskan mereka.

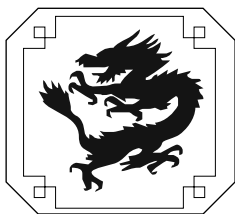
Jadi, mereka bisa menjadi agen ganda, serta bisa Anda gunakan dan pekerjaan.

22. Melalui informasi yang diperoleh dari agen ganda inilah situasi musuh bisa diketahui, serta para agen lokal dan agen dalam dapat direkrut dan ditempatkan.
23. Melalui informasi yang diperoleh dari para agen ganda inilah kita mampu menggunakan para agen celaka untuk membawa informasi yang dibuat-buat dan palsu kepada musuh.
24. Terakhir, melalui upaya dari para agen ganda inilah agen-agen hidup kita mampu kembali sesuai dengan jadwal dengan membawa laporan yang dibutuhkan mengenai musuh.
25. Namun, untuk mengetahui keadaan dan kondisi musuh, penguasa harus bergantung pada para agen ganda. Jadi, para agen ganda harus diperlakukan dengan murah hati.
26. Pada zaman kuno, bangkitnya Dinasti Shang di atas Dinasti Xia adalah karena penasihat militernya, Yi Yin, telah menjadi pejabat di Kerajaan Xia. Demikian pula halnya dengan Dinasti Zhou yang berdiri di atas Dinasti Yin, disebabkan penasihat militernya, Lu Ya, pernah bekerja sebagai pejabat di Kerajaan Yin.
27. Karena itu, hanya penguasa yang sudah tercerahkan dan jenderal yang bijaksana yang bisa memanfaatkan orang-orang yang memiliki tingkat inteligensi yang tinggi dalam pasukannya sebagai mata-mata dan

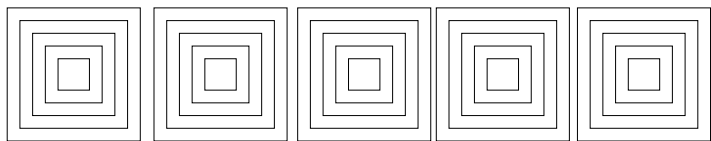
agen rahasia guna meraih tujuan-tujuan besar. Dan akhirnya, operasi rahasia dan kegiatan spionase merupakan bagian yang tak terpisahkan dari operasi militer. Karena semua perencanaan strategis dan pergerakan pasukan sangat tergantung pada hasil pengamatan dan informasi para mata-mata itu.***



Sun Tzu Bingfa. Buku Seni Perang dalam bentuk rangkaian bilah bambu



36 Strategi





1

Strategi untuk Menang

Strategi 1

Perdaya Langit untuk Melewati Samudera

Bergerak dalam kegelapan dan bayang-bayang, memanfaatkan tempat-tempat tersembunyi, atau bersembunyi di belakang layar bisa menimbulkan kecurigaan. Untuk memperlemah pertahanan musuh, Anda harus bertindak di tempat terbuka, tidak memperlihatkan maksud yang tersembunyi, dan tetap menjalankan aktivitas sehari-hari seperti biasa.

Strategi 2

Kepung Wei untuk Menyelamatkan Zhao

Ketika musuh terlalu kuat untuk diserang, seranglah sesuatu yang berharga yang dimilikinya. Ketahui bahwa musuh tidak selalu kuat pada semua hal. Entah letaknya di mana, suatu saat pasti ada celah di antara senjatanya, dan kelemahan itu pasti dapat diserang. Dengan kata lain, Anda bisa menyerang sesuatu yang berhubungan atau

dianggap berharga oleh musuh untuk melemahkannya secara psikologis.

Strategi 3

Pinjam Tangan untuk Membunuh

Jika kekuatan Anda kecil, serang menggunakan kekuatan pihak lain (tidak menggunakan kekuatan sendiri). Perdaya sekutu untuk menyerang musuh, sogok aparat musuh untuk menjadi pengkhianat, atau gunakan kekuatan musuh untuk melawan dirinya sendiri.

Strategi 4

Buat Musuh Kelelahan Sambil Menghemat Tenaga

Adalah sebuah keuntungan, merencanakan waktu dan tempat pertempuran. Dengan cara ini, Anda akan tahu kapan dan di mana pertempuran akan berlangsung, sedangkan musuh Anda tidak tahu. Dorong musuh Anda untuk menggunakan tenaga secara sia-sia sambil mengumpulkan atau menghemat energi Anda. Ketika dia lelah dan bingung, Anda bisa menyeranginya.

Strategi 5

Rampok Rumah yang Terbakar

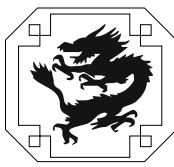
Ketika musuh mengalami konflik internal, ketika terjangkit penyakit dan kelaparan, ketika korupsi dan kejahatan

merajalela, musuh tidak akan bisa menghadapi ancaman dari luar. Berarti, inilah saatnya untuk menyerang.

Strategi 6

Pura-pura Menyerang dari Timur, padahal Serangan Sebenarnya dari Barat

Pada setiap pertempuran, elemen dari sebuah kejutan bisa menghasilkan keuntungan ganda. Bahkan, ketika berhadapan langsung dengan musuh, kejutan masih dapat digunakan dengan melakukan penyerangan saat mereka lengah. Untuk melakukannya, Anda harus membuat perkiraan tentang apa yang ada di benak musuh melalui sebuah tipu daya.***



2

Strategi Berhadapan dengan Musuh

Strategi 7

Buatlah Sesuatu untuk Hal Kosong

Anda menggunakan tipu daya yang sama dua kali. Setelah bereaksi terhadap tipuan pertama (dan biasanya yang kedua), musuh akan ragu-ragu untuk bereaksi pada tipuan yang ketiga. Karena itu, tipuan ketiga adalah serangan sebenarnya untuk menangkap musuh ketika pertahanannya lemah.

Strategi 8

Secara Rahasia Gunakan Lintasan Chen Chang (Perbaiki Jalan Utama untuk Mengambil Jalan Lain)

Serang musuh dengan dua kekuatan konvergen. Pertama, serangan langsung, sesuatu yang sangat jelas dan membuat musuh mempersiapkan pertahanannya. Kedua,

secara tidak langsung, sebuah serangan yang menakutkan, musuh tidak mengira dan membagi kekuatannya sehingga pada saat-saat terakhir mengalami kebingungan dan kemalangan.

Strategi 9

Pantau Api yang Terbakar di Sepanjang Sungai

Tunda memasuki wilayah pertempuran sampai seluruh pihak yang bertikai mengalami kelelahan akibat pertempuran antarmereka. Lalu, serang dengan kekuatan penuh dan habiskan.

Strategi 10

Belati Tersarung dalam Senyum

Puji dan jilat musuh Anda. Ketika Anda mendapat kepercayaan darinya, Anda tinggal bergerak melawannya secara rahasia.

Strategi 11

Pohon Prem Berkorban untuk Pohon Persik (Mengorbankan Perak untuk Mempertahankan Emas)

Ada saatnya ketika anda harus mengorbankan tujuan jangka pendek untuk mendapatkan tujuan jangka panjang. Ini adalah strategi kambing hitam, yakni seseorang akan dikorbankan untuk menyelamatkan yang lain.

Strategi 12

Curi Kambing di Sepanjang Perjalanan

Sambil tetap berpegang pada rencana, Anda harus fleksibel dalam mengambil keuntungan sekecil apa pun dari setiap kesempatan yang ada.* * *



3

Strategi Penyerangan

Strategi 13

Kagetkan Ular dengan Memukul Rumput di Sekitarnya

Ketika Anda tidak mengetahui dengan jelas rencana lawan, serang dan pelajari reaksinya. Perilakunya akan membongkar strategi yang dimilikinya.

Strategi 14

Hidupkan Kembali Orang yang Mati

Ambil sebuah lembaga, teknologi, atau metode yang telah dilupakan, bahkan tidak digunakan lagi, kemudian gunakan untuk kepentingan diri sendiri. Hidupkan kembali sesuatu dari masa lalu dengan memberinya tujuan baru atau terjemahkan kembali. Bawa ide-ide, kebiasaan, dan tradisi lama dan terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi 15

Giring Macan untuk Meninggalkan Sarangnya

Jangan pernah menyerang secara langsung terhadap musuh yang memiliki keunggulan karena posisinya yang baik. Giring musuh agar meninggalkan sarangnya sehingga terjauh dari sumber kekuatannya.

Strategi 16

Ketika Menangkap, Lepaskan Satu Orang

Mangsa yang tersudut biasanya akan menyerang secara membabi-buta. Untuk mencegah hal ini, biarkan musuh percaya bahwa masih ada kesempatan untuk bebas. Hasrat mereka untuk menyerang akan teredam dengan keinginan untuk melarikan diri. Ketika pada akhirnya kebebasan yang mereka inginkan tersebut tidak terbukti, moral musuh akan jatuh dan mereka akan menyerah tanpa perlawanan.

Strategi 17

Melempar Batu Bata untuk Memperoleh Giok

Persiapkan sebuah jebakan dan perdaya musuh Anda dengan umpan. Dalam perang, umpan adalah ilusi atas sebuah kesempatan untuk memperoleh hasil. Dalam keseharian, umpan adalah ilusi atas kekayaan, kekuasaan, dan seks.

Strategi 18

Kalahkan Musuh dengan Menangkap Pemimpinnya

Jika tentara musuh kuat, tetapi dipimpin oleh komandan yang mengandalkan uang dan ancaman, ambil komandannya. Jika komandan mati atau tertangkap, pasukannya akan terpecah-belah atau lari ke pihak Anda. Namun, jika pasukan terikat atas sebuah loyalitas terhadap pemimpinnya, berhati-hatilah, mereka bisa melanjutkan perlawanan dengan motivasi balas dendam. * * *



4

Strategi Chaos

Strategi 19

Jauhkan Kayu Bakar dari Tungku (Lepaskan Pegangan dari Kapaknya)

Ketika menemui musuh yang sangat kuat, untuk menghadapinya secara langsung Anda harus melemahkannya dengan meruntuhkan fondasinya, kemudian menyerang sumber dayanya.

Strategi 20

Memancing di Air Keruh

Sebelum menghadapi pasukan musuh, buatlah sebuah kekacauan untuk memperlemah persepsi dan pertimbangan mereka. Buatlah sesuatu yang tidak biasa, aneh, dan tidak terpikirkan sehingga menimbulkan kecurigaan dan mengacaukan pikiran musuh. Musuh yang bingung akan lebih mudah untuk diserang.

Strategi 21

Lepaskan Kulit Serangga (Penampakan yang Salah Bisa Menipu Musuh)

Ketika Anda dalam keadaan tersudut, hanya memiliki kesempatan untuk melarikan diri, dan harus mengonsolidasikan kelompok, buatlah sebuah ilusi. Sementara itu, perhatian musuh terfokus atas muslihat yang Anda lakukan, pindahkan pasukan Anda secara rahasia di belakang muka Anda yang terlihat.

Strategi 22

Tutup Pintu untuk Menangkap Pencuri

Jika Anda memiliki kesempatan menangkap seluruh musuh, lakukanlah, sehingga pertempuran segera berakhir. Membiarkan musuh terlepas sama dengan menanam bibit konflik baru. Namun, jika mereka berhasil melarikan diri, berhati-hatilah dalam melakukan pengejaran.

Strategi 23

Berteman dengan Negara Jauh dan Serang Negara Tetangga

Sudah menjadi rahasia umum bahwa negara yang berbatasan satu sama lain sering menjadi musuh, sedangkan negara yang terpisah jauh merupakan sekutu yang baik. Ketika Anda adalah yang terkuat di sebuah

wilayah, ancaman terbesar adalah dari yang terkuat kedua di wilayah tersebut, bukan dari yang terkuat di wilayah lain.

Strategi 24

Cari Lintasan Aman untuk Menjajah Kerajaan Guo

Pinjam sumber daya sekutu untuk menyerang musuh bersama. Setelah musuh dikalahkan, gunakan sumber daya tersebut untuk menempatkan sekutu Anda di posisi pertama yang akan Anda serang kemudian.***



5

Strategi Pendekatan

Strategi 25

Gantikan Balok dengan Kayu yang Jelek

Kacaukan formasi musuh, ganggu metode operasinya, ubah aturan-aturan yang digunakannya, serta buatlah sebuah hal yang berlawanan dengan latihan standarnya. Dengan cara ini Anda telah meruntuhkan tiang-tiang pendukung yang dibutuhkan oleh musuh dalam membangun pasukan yang efektif.

Strategi 26

Periksa Pohon Murbei dan Ganggu Ulatnya

Untuk mendisiplinkan, mengontrol, dan mengingatkan suatu pihak yang status atau posisinya di luar konfrontasi langsung, gunakan analogi atau sindiran. Tanpa langsung

menyebut nama, pihak yang tertuduh tidak akan dapat memukul balik tanpa keberpihakan yang jelas.

Strategi 27

Pura-pura Menjadi Seekor Babi untuk Memakan Macan (Bergaya Bodoh)

Sembunyi di balik topeng ketololan, mabuk, atau gila untuk menciptakan kebingungan atas tujuan dan motivasi Anda. Giring lawan Anda ke dalam sikap meremehkan kemampuan Anda sampai pada akhirnya mereka terlalu yakin akan diri sendiri sehingga menurunkan level pertahanannya. Pada situasi ini, Anda dapat menyerangnya.

Strategi 28

Jauhkan Tangga Ketika Musuh telah Sampai di Atas (Seberangi Sungai Dan Hancurkan Jembatan)

Dengan umpan dan tipu muslihat, giring musuh Anda ke daerah berbahaya. Kemudian putus jalur komunikasi dan jalan untuk melarikan diri. Untuk menyelamatkan dirinya, dia harus bertarung dengan kekuatan Anda sekaligus dengan elemen alam.

Strategi 29

Hiasi Pohon dengan Bunga Palsu

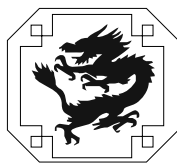
Menempelkan kembang sutera di atas pohon memberikan sebuah ilusi bahwa pohon tersebut sehat. Muslihat dan

penyamaran akan membuat sesuatu yang tidak berarti tampak berharga. Tidak mengancam, tetapi kelihatan berbahaya. Bukan apa-apa, tetapi tampak berguna.

Strategi 30

Buat Tuan Rumah dan Tamu Bertukar Tempat

Kalahkan musuh dari dalam dengan menyusup ke dalam benteng lawan di bawah muslihat kerja sama, penyerahan diri, atau perjanjian damai. Dengan cara ini Anda akan menemukan kelemahan dan kemudian ketika pasukan musuh sedang beristirahat, serang jantung pertahanannya secara langsung. * * *



6

Strategi Kalah

Strategi 31

Jebakan Indah (Jebakan Bujuk Rayu, Gunakan Perempuan untuk Menjebak Laki-laki)

Kirimi musuh Anda dengan perempuan-perempuan cantik yang akan menyebabkan perselisihan di basis pertahanan mereka. Strategi ini dapat bekerja pada tiga tingkatan. Pertama, penguasa akan terpesona oleh kecantikan sehingga melalaikan tugasnya dan tingkat kewaspadaannya akan menurun. Kedua, para laki-laki akan menunjukkan sikap agresifnya yang akan menyulut perselisihan kecil di antara mereka, yang melemahkan semangat kerja sama dan menghilangkan semangat. Ketiga, para perempuan akan termotivasi oleh rasa cemburu dan iri, sehingga akan membuat intrik yang pada gilirannya semakin memperburuk situasi.

Strategi 32

Kosongkan Benteng

Merupakan jebakan psikologis, benteng yang kosong akan membuat musuh berpikir bahwa benteng tersebut penuh dengan jebakan. Ketika musuh kuat dalam segi jumlah dan situasinya tidak menguntungkan Anda, tanggalkan seluruh muslihat militer dan bertindaklah seperti biasa. Jika musuh tidak mengetahui secara pasti situasi Anda, tindakan yang tidak biasanya ini akan meningkatkan kewaspadaan. Dengan sebuah keberuntungan, musuh akan mengendorkan serangan.

Strategi 33

Biarkan Mata-mata Musuh Menyebarkan Konflik di Wilayah Pertahanannya (Gunakan Mata-mata Musuh untuk Menyebarkan Informasi Palsu)

Perlemah kemampuan tempur musuh Anda dengan secara diam-diam membuat konflik antara musuh dan teman, sekutu, penasihat, komandan, prajurit, serta rakyatnya. Ketika mereka sibuk menyelesaikan konflik internal, kemampuan tempur dan bertahannya akan melemah.

Strategi 34

Lukai Diri Sendiri untuk Mendapatkan Kepercayaan Musuh (Masuk ke Dalam Jebakan, Jadilah Umpan)

Berpura-pura terluka bisa menimbulkan dua kemungkinan. Pertama, musuh akan bersantai sejenak karena dia tidak melihat Anda sebagai sebuah ancaman serius. Kedua, jilat musuh Anda dengan berpura-pura terluka, sehingga musuh merasa aman.

Strategi 35

Ikat Seluruh Kapal Musuh secara Bersamaan (Jangan Pernah Bergantung pada Satu Strategi)

Dalam hal-hal penting, seseorang harus menggunakan beberapa strategi yang dijalankan secara simultan. Tetap berpegang pada rencana berbeda-beda yang dijalankan dalam sebuah skema besar. Dengan cara ini, jika satu strategi gagal, Anda masih memiliki beberapa strategi untuk tetap maju.

Strategi 36

Jika Semuanya Gagal, Mundur!

Selain 35 strategi tersebut, salah satu yang paling dikenal adalah strategi ke-36, yakni lari untuk bertempur pada waktu yang lain. Hal ini diabadikan dalam bentuk

peribahasa Cina yang artinya, "Jika semuanya gagal, mundur!"

Jika semua rencana aksi Anda mengalami kegagalan, mundurlah dan konsolidasi pasukan. Ketika pihak Anda mengalami kekalahan hanya ada tiga pilihan, yakni menyerah, kompromi, atau melarikan diri. Menyerah adalah kekalahan total, kompromi adalah setengah kalah, tetapi melarikan diri bukan merupakan kekalahan. Selama Anda tidak kalah, Anda masih memiliki sebuah kesempatan untuk menang!***

Sun Tzu

Sang Penggagas

Seni Perang

Keberadaannya Diragukan

Kapan Sun Tzu (Sun Zi) dilahirkan dan kapan masa hidupnya? Hingga saat ini belum ada jawaban pasti. Beberapa sumber menyatakan bahwa Sun Tzu diperkirakan lahir pada tahun 535 SM. Sumber lain menyatakan bahwa Sun Tzu lahir pada masa yang dikenal oleh penduduk Negeri Cina sebagai Masa Pemerintahan Perang. Tzu adalah gelar kehormatan yang diberikan setelah ia meninggal, seperti halnya Kong Tzu (Konfusius) atau Lao Tzu (Lao Tse).

Satu-satunya sumber mengenai kehidupan Sun Zi yang masih tersisa adalah biografi yang ditulis pada abad ke-2 SM oleh ahli sejarah Sima Qian. Sumber ini mendeskripsikannya sebagai jenderal yang hidup di negara Wu pada abad ke-6 SM. Namun, biografi ini tidak konsisten dengan sumber-sumber yang lain tentang periode tersebut, serta bentuk dan konteksnya mengindikasikan bahwa biografi ini kemungkinan besar ditulis tahun 400 SM dan 320 SM.

Karya Sun Tzu, yakni *Sun Zi Bingfa* (*Sun Tzu's Art of War*), tampaknya memuat beberapa petunjuk langsung tentang kehidupannya. Contohnya, kereta perang yang dijelaskannya digunakan dalam periode yang relatif singkat, yang berakhir pada abad ke-4 SM, yang berarti sebagian buku ini ditulis pada periode tersebut. Buku ini merupakan sebuah buku filsafat militer Cina kuno yang sangat berpengaruh, meskipun sebagian besar isinya tidak berhubungan langsung dengan taktik perang. Isinya juga menunjukkan bahwa penulisnya merupakan seorang realis paling awal dalam bidang ilmu politik.

Sementara itu, beberapa orang ahli menyimpulkan bahwa tulisan Sun sebenarnya digarap oleh beberapa orang filsuf Cina yang tidak diketahui dan bahwa Sun sebenarnya tidak ada dalam sejarah. Ini dapat dilihat lebih jauh dalam kenyataan bahwa kesejarahan Sun dibahas panjang lebar dalam kata pengantar untuk terjemahan Giles pada 1910. Giles mengemukakan perasaan ragu dan kebingungan yang melingkupi topik ini.

Pada tahun 1972, satu set teks ditemukan di kuburan dekat Linyi di Shandong. Penemuan ini telah membantu mengonfirmasikan teks yang telah diketahui sebelumnya, dan juga menambah bab-bab baru. Teks tersebut diperkirakan ditulis antara 134 SM dan 118 SM sehingga meruntuhkan teori lama yang menyatakan bahwa sebagian buku ini ditulis lebih belakangan.

Sun Pin, keturunan Sun Tzu juga menulis teks yang berjudul *Art of War* (Seni Perang), walaupun mungkin judul

yang lebih cocok adalah *Art of Warfare* (Seni Peperangan) karena lebih membahas sisi praktis peperangan. Ada penerjemah yang memberinya judul *The Lost Art of War* (Seni Perang yang Hilang), karena buku ini dalam waktu yang lama memang hilang.

Legenda tentang Sun Tzu

Menurut sebuah legenda, Sun Tzu adalah seorang bangsawan miskin yang tidak mempunyai tanah dan bekerja sebagai tentara bayaran. Meskipun hanya seorang tentara bayaran, Sun Tzu memiliki kemampuan intelektual yang memadai. Dia mampu menulis sebuah risalah kemiliteran yang terkenal yaitu *Bingfa* (seni perang). Ide-ide perang yang tertuang dalam buku tersebut menarik perhatian Raja Helu dari Wu. Kemudian, Raja Helu memintanya untuk memimpin Angkatan Bersenjata Kerajaan Wu dan mengajarkan strategi perang seperti yang tertulis dalam bukunya. Sun menerima tawaran ini dan siap melakukan titah raja.

Kepada Sun, Raja Wu mengirim 180 orang selir kerajaan dan meminta Sun melatih mereka. Sun pun mulai melakukan tugasnya. Dia membagi para selir itu menjadi dua kelompok dan menyuruh mereka berbaris. Kemudian dia memilih dua orang selir yang paling cantik untuk menjadi komandan atas dua kelompok tersebut. Sun mulai mengajarkan mereka bagaimana menghadapi serangan musuh yang datang dari semua sisi. Dia memeragakan

gerakan-gerakan menyerang dan bertahan sampai lima kali. Kemudian dia menyuruh prajurit-prajurit perempuan itu mengulangnya kembali. Dia menghitung sampai tiga dengan memukul drum sebagai aba-aba.

Namun, ketika dia memukul drum, para perempuan itu malah menertawakannya. Melihat reaksi para prajuritnya, Sun berkata, "Jika kata-kata yang diucapkan tidak jelas dan perintah yang diberikan tidak eksplisit, itu adalah kesalahan komandan." Kemudian, dia mengulangi lagi secara rinci perintah yang telah disampaikan sebelumnya. Sekali lagi dia memukul drum sebagai aba-aba agar mereka segera menjalankan perintahnya. Namun, para selir yang dilatihnya itu hanya tertawa. Melihat hal ini, Sun berkata, "Jika semua instruksi dan perintah sudah diperjelas, tetapi tidak dilaksanakan sesuai dengan hukum militer, ini adalah kejahatan para prajurit." Dan dua selir terbaik kerajaan yang ditunjuknya menjadi pemimpin atas kedua kelompok tersebut harus bertanggung jawab. Dia menyuruh orang untuk memenggal kepala kedua selir itu. Raja Wu berusaha ikut capur dalam hal ini. Melihat reaksi Sang Raja, Sun berkata, "Jika Sang Komandan menjadi kepala angkatan bersenjata, dia tidak perlu mendengarkan titah Paduka Raja." Kedua perempuan pemimpin regu itu pun akhirnya dieksekusi.

Pengalaman dua pemimpin regu ini rupanya membuat prajurit yang lain ketakutan dan segan terhadap Sun. Hari-hari berikutnya, Sun kembali melatih mereka, semua perintahnya dilaksanakan dengan sempurna. Kemudian

Sun mengatakan hal ini, "Raja suka melontarkan kata-kata hampa dan tidak mampu mempraktikkannya dalam kenyataan." Melihat kemampuan Sun Tzu yang bisa diandalkan Raja Helu mengangkatnya menjadi kepala angkatan bersenjata kerajaan. Dalam kapasitasnya sebagai komandan angkatan besenjata kerajaan, Sun berhasil mengalahkan pasukan Chu, Qin, dan Chi.

Pada dasarnya, Sun tidak menghendaki banyak pertumpahan darah dalam setiap pertempuran yang dihadapinya. Dia lebih mengutamakan taktik dan trik tipu daya daripada membentuk pasukan yang brutal. Ironisnya, petualangannya dengan para selir yang telah dilatihnya itu justru penuh dengan pertumpahan darah.

Apresiasi dan Aplikasi Sun Tzu Art of War

Tulisan Sun mendapat penilaian dari seorang pengamat militer Inggris, H. Liddel Hart. Dia mengomentari tulisan Sun sebagai "gagasan yang tidak pernah bisa diselami secara komprehensif." Buku *Bingfa* yang terdiri dari 13 bab dan setiap babnya sangat mirip dengan sebuah kumpulan sajak harus didalami dengan interpretasi yang cermat.

Berabad-abad gagasan dan strategi perang Sun diterapkan oleh para pemimpin prajurit Cina dan Jepang, tetapi baru pada abad ke-20 gagasannya diterjemahkan secara baik. Meskipun Sun Tzu memiliki ide tentang penggunaan sejumlah peralatan tempur seperti kereta perang, dan busur panah, buku Sun sebenarnya lebih

banyak berbicara tentang strategi, spionase, karakter, dan kepemimpinan. Semuanya ini merupakan unsur-unsur yang relevan sepanjang masa. Sun Tzu sangat menekankan aspek intelijen dan kreativitas dalam diri pemimpin pasukan.

Tradisi pemikiran militer dunia barat lebih terfokus pada serangan besar-besaran terhadap musuh daripada menggunakan trik dan manuver, serta penempatan agen rahasia. Dalam perang modern gagasan dan strategi perang Sun Tzu tidak bisa diterapkan karena benteng pertahanan yang kuat, peralatan berat, dan kekuatan pasukan pendukung. Perang modern tidak bisa bergerilya karena perang gerilya diciptakan untuk menutupi kekurangan pasukan dan peralatan.

Gagasan perang Sun Tzu memang tidak begitu terkenal seperti pemikiran perang barat, tetapi ide-ide perangnya banyak berpengaruh dalam kepemimpinan Cina dan Jepang, bahkan ide perang Sun masih ada yang bisa diterapkan dalam perang modern seperti ide perang spionase dan intelejen. Selain itu, meskipun merupakan buku strategi militer, pada perkembangan selanjutnya ternyata buku ini juga mengilhami strategi kekuasaan banyak penguasa di dunia. Di samping itu, diaplikasikan pula dalam dunia bisnis, bukan hanya oleh masyarakat Tionghoa, tetapi juga banyak pebisnis dari etnis lain. Karenanya, tidak mengherankan jika *Sun Zi Bingfa* kemudian menginspirasi banyak penulis untuk mengembangkan atau menjabarkannya lebih jauh. Dan

karya-karya penulis itupun akhirnya menjadi pegangan banyak orang, dari pemimpin negara, pemimpin militer, politikus, konglomerat, pengusaha, pedagang, guru, dosen, mahasiswa, bahkan masyarakat awam.* * *

BAHAN BACAAN

Greene, Robert, *The 33 Strategis of War*, London: A Joost Elffers Book, 2007

Weir, William, *50 Military Leaders who Changed the World*, New Jersey: The Career Press & New Page Books, 2006

<http://www.gutenberg.com/>

<http://www.id.wikipedia.org/>

<http://www.wikipedia.org/>

TENTANG PENYUSUN

Tjio Tjiang Feng adalah nama samaran seorang anak negeri keturunan Tionghoa yang tidak mau dikenal namanya. Dia dilahirkan di sebuah kota kecil di pesisir pantai utara Pulau Jawa. Saat ini berumur sekitar 40 tahun dan hidup bersahaja di sebuah kota di Kalimantan bersama seorang istri dan dua orang anak yang mulai menginjak remaja. Dia merasa hidupnya sangat bahagia meskipun dengan kesederhanaan. Dia mengirimkan naskah ini dan meminta Visimedia untuk menerbitkannya tanpa meminta imbalan apapun. Terbitnya buku ini juga merupakan kebahagiaan tersendiri baginya. Karenanya, demi menghormati privasi dan kebahagiaannya, Visimedia tidak menginformasikan identitas asli sang penyusun.

SENI PERANG **SUN TZU** & 36 STRATEGI

Seni Perang Sun Tzu (*Sun Tzu Art of War*) merupakan salah satu buku strategi militer tertua di dunia dan banyak memberikan pengaruh dalam perencanaan strategi militer modern. Buku ini juga menginspirasi banyak kalangan, dari pemimpin negara, pemimpin militer, politikus, konglomerat, pengusaha, pedagang, guru, dosen, sampai masyarakat umum. Sementara itu, *36 Strategi* yang juga dikenal dengan sebutan 36 Taktik merupakan sajak Tiongkok yang mengulas taktik-taktik kemiliteran. Buku ini memuat 36 skenario perang dalam sejarah Tiongkok. Seperti halnya Seni Perang Sun Tzu, hingga saat ini buku ini masih dipercaya dan diaplikasikan oleh banyak kalangan, terutama para pemimpin militer dan para pengusaha.

Dari Perencanaan, Menyerang dengan Strategi, Penempatan Pasukan secara Taktis, Manuver, Aneka Taktik Perang, Pergerakan Pasukan, hingga Intelijen dan Spionase.

Dari Strategi untuk Menang, Strategi Berhadapan dengan Musuh, Strategi Penyerangan, Strategi Chaos, Strategi Pendekatan, hingga Strategi Kalah

Visimedia
Meretas Generasi Bijak

Jl. H. Montong No. 57
Ciganjur-Jagakarsa
Jakarta Selatan 12630
Tlp. (021)78883030(ext. 213, 214, 216)
Faks. (021)7270996,(021)7864440

ISBN (13) 978-979-1043-77-9

ISBN 979-1043-77-9



9 789791 043779

POLITIK / BISNIS