

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Jika manusia menciptakan kebudayaan, maka produk dari kebudayaan ialah manusia itu sendiri. Hal ini dapat dilihat melalui pendapat Koentjaraningrat (1994) yang dikutip dalam Nurmansyah, Gusu. Dkk. 2019 yang menyatakan bahwa “Masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu dan terikat oleh suatu rasa identitas yang sama”. E.B. Tylor (1871) dalam Nurmansyah, Gusu. Dkk. 2019 menyatakan bahwa kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Norma, hukum, adat-istiadat, dan keyakinan berperan sebagai aturan dan pedoman sedangkan seni seperti bahasa, makanan, lagu, tarian, seni bela diri dan lain sebagainya dijadikan sebagai bentuk simbol dan identitas serta tindak kebudayaan suatu kelompok masyarakat.

Seni bela diri merupakan bagian dari kebudayaan yang berfungsi sebagai alat pertahanan diri yang diajarkan secara turun temurun. Seni bela diri dapat dijadikan sebagai salah satu tindak identitas kebudayaan yang berarti seni bela diri dapat dijadikan sebagai ciri khas suatu kelompok masyarakat tertentu seperti silat dari Indonesia, *karate* dari Jepang, dan *kung-fu* dari China. Seni bela diri tak jarang dipertunjukkan melalui berbagai media *audio visual* seperti film, *game*, *digital comic* termasuk *manhwa* yang sering dipublikasikan dalam *platform digital comic* seperti *webtoon* dengan *genre sport*, aksi, dan fantasi.

Komik dapat diartikan sebagai salah satu jenis karya seni dalam bentuk media cetak. Menurut Berger dalam Hanifa 2021 menyatakan bahwa komik merupakan bentuk seni yang menampilkan tokoh-tokoh tertentu serta gabungan antara suatu kisah yang bergambar dengan dialog atau Bahasa dalam satu kesatuan yang masih memiliki daya tarik tersendiri bagi banyak masyarakat dari zaman dulu hingga sekarang. Menurut Tanjung dalam Hanifa 2021 juga menyatakan bahwa komik merupakan salah satu bentuk media cetak yang digemari oleh para masyarakat. Media dapat membentuk pencitraan tertentu dari suatu peristiwa atau suatu kelompok dan dipahami sebagai kebenaran umum dalam masyarakat. Selain itu, komik sebagai karya seni dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk media yang dapat merepresentasikan suatu nilai kebudayaan tertentu sesuai dengan latar belakang budaya penulisnya. Hal ini dapat dilihat dari penamaan komik yang berbeda di tiap negara seperti dalam bahasa Inggris dinamakan *comic*, dalam bahasa Jepang dinamakan *manga* (漫画), dalam bahasa Indonesia dinamakan komik, dan dalam bahasa Korea dinamakan *manhwa* (만화).

Berbagai jenis karya seni perkembangannya sering kali beriringan dengan perkembangan teknologi dengan mementingkan faktor kemudahan penggemar dalam mengakses suatu karya seni, seperti banyaknya komik dan *manhwa* yang telah mengalami transformasi bentuk dari media cetak ke media *digital comic* seperti *webtoon*. Nama *webtoon* sendiri merupakan gabungan dari kata *website* dan *cartoon*. Istilah *webtoon* sendiri pertama kali muncul pada tahun 2003 yang berasal dari Korea Selatan.

Menurut Ida dalam Rachman 2020 menyatakan bahwa representasi merupakan bagian dari proses kebudayaan. Representasi memiliki fungsi dalam menjelaskan berbagai entitas atas nilai-nilai yang terkandung di dalam sebuah kebudayaan.

Termasuk dalam cerita *manhwa*. Hal ini berkaitan dengan teori representasi *Stuart Hall* (1997) dimana representasi merupakan praktek penting dalam memproduksi makna yang ada di dalam benak manusia dengan tujuan mengelola unsur-unsur budaya. Sehingga, bahasa *visual* yang tertuang di dalam sebuah *manhwa* pastinya memiliki entitas dan makna tersendiri dalam merepresentasikan suatu unsur-unsur kebudayaan.

Representasi kebudayaan khususnya seni bela diri sesungguhnya dapat ditemukan di dalam berbagai bentuk karya dan tidak terbatas hanya pada suatu *genre* tertentu termasuk *manhwa* sehingga tak jarang ditemukan berbagai judul *webtoon* dengan tema seni bela diri sebagai bentuk representasi atas identitas suatu kebudayaan. Contohnya pada *manhwa* berjudul *How to Fight* (싸움독학) karya Tae Joon Park (박태준) dan Jung Hyun Kim (김정현) (2019) yang mengandung unsur dari seni bela diri *taekwondo* (태권도). Representasi seni bela diri *taekwondo* dalam *webtoon* tersebut direpresentasikan melalui salah satu karakter pendukung bernama Seong Taehoon (성태훈) yang digambarkan sebagai atlet *taekwondo* profesional sekaligus anak dari legenda *taekwondo* di dalam cerita tersebut yang bernama Seong Hansu (성한수). Dalam *manhwa* *How to Fight* Ch.18 (*Chapter*), Seong Taehoon menampilkan penggunaan gerakan khas seni bela diri *taekwondo* berupa tendangan bernama *dwichagi* (뒤차기).



Gambar 1. 1 *How to Fight Ch.18, dojang, dobok, dan dwichagi.*

Sumber: [https://www.webtoons.com/en/action/viral-hit/list?title\\_no=2268](https://www.webtoons.com/en/action/viral-hit/list?title_no=2268)

Selain itu juga ditampilkan *dojang* (도장) sebagai tempat kegiatan seni bela diri *taekwondo* dan penggunaan *dobok* (도복) yang merupakan pakaian khas praktisi *taekwondo*. Selain itu, representasi *taekwondo* juga dapat ditemukan di dalam *manhwa* berjudul *Lookism* (외모지상주의) karya Tae Joon Park (박태준) (2014) melalui karakter fiktif pendukung bernama Seong Yohan (성요한) yang digambarkan sebagai karakter yang mempelajari dan meniru gerakan dari berbagai jenis seni bela diri salah satunya *taekwondo*.

Dalam *webtoon* yang berjudul *The God of High School* karya Young Jae Park (박용제) (2016), *Taekkyeon* direpresentasikan melalui karakter fiktif bernama Ilpyo Park (박일표) yang mengimplementasikan gerakan-gerakan *taekkyeon* sebagai seni bela diri yang digunakannya untuk bertanding di dalam *webtoon* tersebut. *webtoon* *The God of High School* karya Young Jae Park telah diadaptasi menjadi seri animasi oleh MAPPA Animation Studio pada tahun 2020.

Baik komik maupun *webtoon* merupakan suatu budaya populer yang dapat mencerminkan berbagai jenis budaya-budaya tradisional. Namun, representasi *taekkyeon* dalam berbagai media hiburan seperti film, komik, dan *webtoon* masih sangat jarang ditemukan. Karakter Ilpyo Park dalam *webtoon* *The God of High School* merupakan salah satu tokoh fiktif yang dapat merepresentasikan seni bela diri *taekkyeon* dengan cukup baik. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengangkat pembahasan mengenai Representasi *taekkyeon* dalam *webtoon* *The God of High School* karya Young Jae Park.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis ingin memfokuskan rumusan masalah pada:

1. Bagaimana perkembangan seni bela diri *taekkyeon* di Korea Selatan?
2. Bagaimana representasi seni bela diri *taekkyeon* dalam *webtoon* *The God of High School* khususnya pada karakter Ilpyo Park?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan alasan pemilihan judul tersebut, karya tulis ini disusun dengan tujuan untuk mendeskripsikan perkembangan seni bela diri *taekkyeon* di Korea Selatan dan membahas representasi seni bela diri *taekkyeon* dalam *webtoon* *The God of High School* karya Young Jae Park khususnya pada karakter Ilpyo Park.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis maupun pembaca, baik secara praktis maupun teoritis.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, diharapkan hasil penelitian ini akan bermanfaat dalam kajian budaya korea pada umumnya, khususnya mengenai seni bela diri khas Korea yaitu *taekkyeon*.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi alat bantu dalam memperluas wawasan dalam budaya tradisional Korea khususnya pada seni bela diri *taekkyeon*. Hasil karya tulis ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada kajian ilmu pengetahuan khususnya pada bidang budaya tradisional Korea.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan karya tulis ini metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) untuk memfokuskan pada gerakan-gerakan seni bela diri *taekkyeon* yang digunakan oleh Ilpyo Park. Objek penelitian ini adalah seni bela diri *taekkyeon* yang diambil dari *platform digital webtoon*. Data diambil kurang lebih sebanyak tujuh *chapter*.

## 1.6 Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data

Data primer pada penelitian ini diambil dari *webtoon The God of High School* yang disimak dalam *platform digital webtoon*. Dimana dari judul *webtoon* ini diambil kurang lebih sebanyak tujuh *chapter* yaitu *chapter* ke-lima puluh tujuh, ke- lima puluh delapan, ke-lima puluh sembilan, ke-tujuh puluh sembilan, ke-delapan puluh, ke-delapan puluh satu, dan ke-delapan puluh dua berdasarkan awal penggunaan seni bela diri *taekkyeon* oleh karakter Ilpyo Park sebagai representasi seni bela diri *taekkyeon*.

Data representasi dalam seni bela diri *Taekkyeon* yang dikumpulkan dari *chapter* terpilih yang selanjutnya dianalisis berdasarkan teori representasi Stuart Hall.

## 1.7 Sistematika Penyajian

Pembahasan analisis ini disusun dalam sebuah struktur yang sistematis untuk memudahkan pembahasan dengan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari beberapa sub bab, yakni latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber dan teknik pengambilan data, serta sistematika penyajian guna membantu pembaca memahami konsep penelitian yang dilakukan penulis.

BAB II, berisikan tinjauan pustaka dengan beberapa sub bab yakni landasan teori, penelitian terdahulu, keaslian penelitian, dan kerangka pikir khususnya mengenai penelitian seni bela diri *Taekkyeon*.

BAB III, membahas analisa kesesuaian objek penelitian dengan landasan teori yang digunakan. Pada bab ini penulis membagi pembahasan ke dalam tiga sub bab. Sub bab pertama berisikan sejarah dan perkembangan *Taekkyeon* di Korea Selatan. Sub bab

kedua berisikan karakteristik seni bela diri *Taekkyeon*. Sub bab ketiga membahas representasi seni bela diri *Taekkyeon* khususnya pada karakter *Ilpyo Park*.

BAB IV, merupakan penutup yang berisikan kesimpulan penulis secara keseluruhan atas penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya dalam bentuk sub bab kesimpulan dan saran.

