

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Representasi

Proses representasi tidak dapat dipisahkan dari konsep-konsep realitas, bahasa, dan makna. Hal ini sesuai dengan pernyataan Stuart Hall (1997) dalam Triningsih 2011 yang menyatakan bahwa representasi adalah produksi makna dari konsep-konsep yang ada di dalam pikiran kita melalui bahasa yang mempunyai dua prinsip, yaitu untuk mengartikan sesuatu dalam pengertian untuk menjelaskan atau menggambarkannya dalam pikiran dalam bentuk sebuah imajinasi untuk menempatkan persamaan ini sebelumnya dalam pikiran atau perasaan kita. Prinsip kedua menjelaskan penggunaan representasi untuk menjelaskan (konstruksi) makna sebuah *symbol*. Representasi menurut Chris Barker dalam Hakim 2022 menyatakan bahwa representasi merupakan kajian utama dalam bidang kebudayaan yang berfungsi dalam mengartikan dan menyajikan makna secara sosial (oleh masyarakat untuk masyarakat) sehingga kajian kebudayaan bergantung pada kemampuan pemaknaan per-individu.

Selain itu, Danesi (2010) dalam Fuad 2022 juga menyatakan bahwa representasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi dan lain sebagainya) baik tanda *verbal* maupun *non-verbal* dalam menghubungkan, menggambarkan, memotret, serta memproduksi sesuatu yang dilihat, diindra, dibayangkan, atau dirasakan manusia dalam bentuk fisik tertentu. Sehingga, proses mengkomunikasikan makna yang terkandung di dalam sebuah objek melalui bahasa *verbal* maupun *non-verbal* merupakan hal yang dapat dilakukan sehingga orang lain dapat memahami pesan bahasa yang sama. Endaswara dalam Utami 2022 menyatakan

bahwa cermin itu benda yang tembus pandang. Cermin dapat memantulkan cahaya. Sastra itu juga sebuah cermin. Membaca sastra, sama halnya dengan bercermin diri sejak awal, kehadiran kritikus sastra, kritikus sosiologi sastra telah memperhatikan sastra dan cermin. Sastra yang indah, karena mampu mencerminkan dunia sosial secara estetis. Sehingga, berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *manhwa* sering kali mengandung berbagai jenis simbol dan tanda yang berfungsi dalam menggambarkan kode-kode dan nilai budaya atas realisasi dari suatu kebudayaan tertentu sehingga dapat bersifat multitafsir baik sebagai bentuk kritik sosial, motivasi, maupun representasi atas nilai kebudayaan yang diangkat di dalam *manhwa* tersebut. Sehingga, *manhwa* sering kali dijadikan sebagai media atau sarana dalam menyampaikan suatu ideologi tertentu.

Representasi mengkoneksikan konsep dalam benak manusia melalui bahasa *verbal* dan *non-verbal* untuk memahami makna yang terkandung di dalam sebuah objek, tokoh, realitas, serta *fictional event* atau imajinasi yang selanjutnya terbentuk sebagai *system of representation*. Selain itu, Stuart Hall (1997) dalam Triningsih 2011 menjelaskan proses representasi makna dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni sebagai berikut:

1. *Intentional*

Berbeda dengan pendekatan *reflective*, pendekatan ini memiliki fungsi sebagai penjelas atas pesan yang disampaikan dan berdiri atas pemaknaannya sendiri sehingga kata-kata yang disampaikan oleh komunikator merupakan pemilik atas makna dan ekspresi yang disampaikan secara tersurat.

2. *Constructionist*

Stuart Hall menyatakan bahwa dalam pendekatan *constructionist* terdapat dua sub-pendekatan di dalamnya yakni pendekatan diskursif yang menyimpulkan makna melalui wacana-wacana yang dibahas dan bukan melalui bahasa serta pendekatan semiotik yang menjabarkan pembentukan tanda dan makna melalui medium bahasa itu sendiri. Dalam penggunaannya, pendekatan *constructionist* tidak menggunakan bahasa dan komunikator bahasa dalam menetapkan sebuah makna, melainkan harus melalui pertimbangan dan perbandingan hal lain untuk memunculkan sebuah makna dan nilai interpretasi.

3. *Reflective*

Pendekatan ini mengedepankan kemampuan bahasa dalam mengekspresikan makna yang terkandung di dalam sebuah objek yang dikaji. Pendekatan *reflective* menginterpretasikan fungsi bahasa sebagai cermin untuk memahami makna yang disampaikan secara tersirat di dalam sebuah objek, tokoh, ide-ide, serta berbagai kejadian atau tindakan yang terkandung di dalamnya.

2.1.2 Gerakan-Gerakan Dasar *Taekkyeon*

Setiap seni bela diri mempunyai ciri khas dan keunikan tersendiri. Masing-masing seni bela diri juga berdiri dengan prinsip-prinsip yang diyakini suatu masyarakat. Secara kasat mata, jenis bela diri dapat dibedakan sesuai dengan gerakan-gerakan dominan yang terdapat di dalamnya, ada yang mengutamakan gerakan memukul untuk menyerang, ada yang mengutamakan bantingan dalam mengalahkan

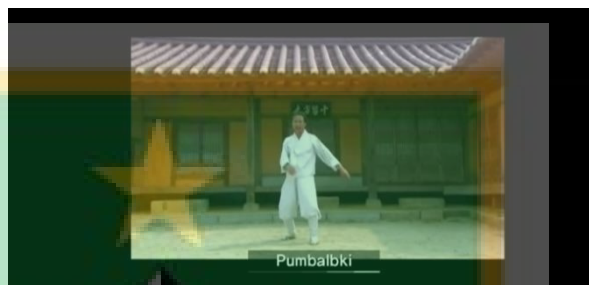
lawan, dan ada yang mengutamakan tendangan dalam gerakan-gerakannya. Ciri khas yang terdapat di dalam berbagai jenis seni bela diri diciptakan dan dipengaruhi sesuai dengan kebutuhan serta kebiasaan dan unsur kebudayaan masyarakat tertentu. Seperti Kapoera dari Brazil dan Silat dari Indonesia. Sebagai sebuah seni bela diri, *taekkyeon* juga memiliki ciri khasnya tersendiri mulai dari prinsip, istilah, pakaian, dan gerakan-gerakan dinamis di dalamnya yang didominasi oleh gerakan tendangan dan menjegal lawan.

Pada tanggal 22 November 2011, *youtube channel UNESCO* mengunggah video yang berjudul “*Taekkyeon, A Traditional Korean Martial Art*”. Video tersebut berisikan sejarah singkat tentang *taekkyeon* dan pembahasan mengenai gerakan-gerakan dasar yang ada di dalam seni bela diri *taekkyeon*. *Jung Kyeong Hwa* (정경화), yang merupakan murid dari “*Living National Treasure*” *Seong Duk Ki* (송덕기), merupakan orang yang menjelaskan sejarah singkat *taekkyeon* dan memberikan demonstrasi gerakan-gerakan dasar *taekkyeon* di dalam video tersebut. Berikut adalah gerakan-gerakan dasar *taekkyeon* yang diperagakan oleh *Jung Kyong Hwa* di dalam video tersebut. Demonstrasi gerakan *taekkyeon* berikut ini juga terlampir berdasarkan sumber lainnya.

1. *Pumbalbki* (품밟기)

Taekkyeon memiliki gerakan pola dasar yang mirip seperti tarian yang dinamakan *pumbalbki* (품밟기). Gerakan ini merupakan gerakan dasar kuda-kuda dalam *taekkyeon* yang tidak bersifat statis melainkan bersifat dinamis. *Pumbalbki* merupakan kuda-kuda dengan gerakan seperti menari, kaki melangkah kedepan secara bergantian dengan tangan yang diayunkan secara bebas namun perlahan. Gerakan ini digunakan untuk mengelabui

lawan serta mengecohnya dalam melakukan penyerangan, bisa berupa tendangan mau pun pukulan. Gerakan yang menyerupai tarian dalam *taekkyeon* ini dipengaruhi oleh kebiasaan atau budaya masyarakat Korea pada zaman dahulu yang senang untuk bernyanyi dan menari.



Gambar 2. 1 Gerakan dasar *taekkyeon*, *pumbalbki*.

Sumber: <https://youtu.be/Ga1Im-3ZtH8>

2. *Ddanjuk* (딴죽)

Merupakan gerakan dasar yang menjadi ciri khas dan pondasi utama dalam seni bela diri *taekkyeon* khususnya dalam menyerang. Gerakan ini dilakukan dengan tujuan meruntuhkan keseimbangan lawan dengan cara menjegal lawan hingga terjatuh. *Ddanjuk* merupakan salah satu gerakan yang menjadi dasar dalam kombinasi gerakan-gerakan penyerangan lainnya yang lebih kompleks khususnya dalam penggunaan kaki.



Gambar 2. 2 Gerakan dasar *taekkyeon*, *ddanjuk*.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VZDCiG92b9I>

3. *Hwalgaetjit* (활개짓)

Hwalgaetjit merupakan gerakan tangan yang diayunkan secara perlahan namun kekutan dan kekerasan tangan harus tetap dijaga. Gerakan ini mengadaptasi gerakan burung seperti sedang mengepakkan sayap. *Hwalgaetjit* digunakan untuk menyerang dengan cara memukul ke arah bagian atas tubuh seperti leher serta dapat digunakan pula untuk menangkis serangan lawan baik pukulan mau pun tendangan.



Gambar 2. 3 Gerakan *dasar taekkyeon, hwalgaetjit*.

Sumber: <https://youtu.be/Ga1Im-3ZtH8>

4. *Kyeolyeon Taekkyeon* (결련택견)

Gerakan ini memfokuskan penyerangan pada bagian kepala atau bagian atas tubuh lawan. Gerakan ini bertujuan untuk merusak atau mencederai panca indra yang dimiliki lawan dengan cara memukul kepala, seperti menusuk mata dengan jari, menampar telinga, serta gerakan ini juga dapat digunakan untuk mencederai leher lawan serta digunakan dalam jarak dekat dengan menggunakan tangan.



Gambar 2. 4 Gerakan dasar *taekkyeon*, *kyeollyeon taekkyeon*.

Sumber: <https://youtu.be/Ga1Im-3ZtH8>

5. *Bonttaebuigi* (번태뵈기)

Merupakan sebuah gerakan yang lebih mengarah kepada penghafalan gerak dalam berlatih. *Bonttaebuigi* berbentuk gerakan acak dari penghafalan terhadap seluruh gerakan-gerakan yang sudah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk melatih kekuatan dan ketangkasan pemain *taekkyeon*.



Gambar 2. 5 Gerakan dasar *taekkyeon*, *bonttaebuigi*.

Sumber: <https://youtu.be/Ga1Im-3ZtH8>

6. *Ateupgeori* (아뜰거리)

Merupakan sebuah gerakan dalam *taekkyeon* yang memfokuskan pada gerakan kaki yang biasanya digunakan untuk menendang dan menangkis. Gerakan ini juga dapat digunakan untuk menjepit kepala lawan serta menjatuhkannya. *Ateupgeori* merupakan gerakan dalam *taekkyeon* dalam

sisi keras atau kasar karena kegunaannya dikhususkan untuk menyerang dan bukan untuk mengecoh.

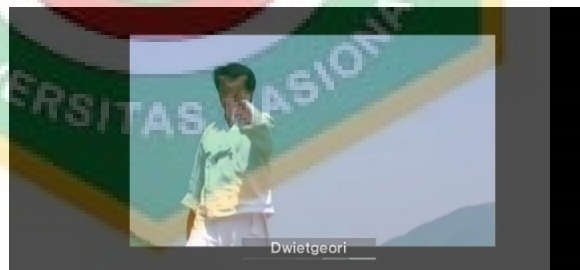


Gambar 2. 6 Gerakan dasar *taekkyeon*, *atepgeori*.

Sumber: <https://youtu.be/Ga1Im-3ZtH8>

7. *Dwietgeori* (뺨거리)

Dwietgeori merupakan sebuah gerakan yang digunakan untuk menyerang. Gerakan ini lebih berfokus kepada gerakan dan kekuatan tangan yang digunakan untuk memukul, menangkis, membanting, serta menangkap lawan. Gerakan ini digunakan dalam jarak dekat serta lebih bertujuan untuk membantu dalam menendang lawan.



Gambar 2. 7 Gerakan dasar *taekkyeon*, *dwietgeori*.

Sumber: <https://youtu.be/Ga1Im-3ZtH8>

8. *Geulleungeori* (그렁거리)

Geulleungeori merupakan sebuah gerakan berbentuk pola yang digunakan untuk menghafalkan gerakan-gerakan menyerang dalam *taekkyeon* seperti *atepgeori* dan *dwietgeori*. Gerakan ini berbentuk pola yang menunjukkan sisi kasar dari *taekkyeon*. Hal ini dikarenakan *geulleungeori* digunakan untuk membantu penghafalan pemain *taekkyeon* atas gerakan-gerakan untuk menyerang lawan.



Gambar 2. 8 Gerakan dasar *taekkyeon*, *geulleungeori*.

Sumber: <https://youtu.be/Ga1Im-3ZtH8>

9. *Mureupjigi* (무릎치기)

Merupakan gerakan menyerang *striking* kepada lawan dengan menggunakan dengkul yang diarahkan ke bagian tubuh lawan dalam jarak dekat dan menengah. Gerakan ini bertujuan untuk memberi dampak serangan yang keras terhadap lawan.



Gambar 2. 9 Gerakan dasar *taekkyeon*, *mureupjigi*.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VZDCiG92b9I>

10. *Nakksigeori* (낙시걸이)

Gerakan ini dilakukan dengan cara menjepit bagian tubuh lawan yang biasanya menargetkan pada bagian bawah tubuh dengan tungkai kaki yang kemudian dilanjutkan dengan gerakan mendorong bagian atas tubuh lawan. Gerakan ini bertujuan untuk menghancurkan keseimbangan dan menjatuhkan lawan.



Gambar 2. 36 Gerakan dasar *taekkyeon*, *nakksigeori*.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VZDCiG92b9I>

11. *Deotgeori* (덧걸이)

Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan pergelangan kaki yang diarahkan dari luar ke dalam kaki lawan seperti menjegal dengan tujuan menjatuhkan lawan. Gerakan ini biasanya juga dilakukan dengan bantuan tangan yang mendorong bagian atas tubuh lawan yang diarahkan secara berlawanan dengan gerakan ini.



Gambar 2. 63 Gerakan dasar *taekkyeon*, *deotgeori*.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VZDCiG92b9I>

12. *Sewomakki* (세워막기)

Merupakan gerakan kuda-kuda (*stand phase*) yang sering digunakan dalam pertarungan *taekkyeon*. Gerakan ini dilakukan dengan cara berdiri secara menyamping dan mengangkat tangan setinggi bahu dan satu kaki yang diletakan dibelakang dengan arah yang berlawanan dengan tangan.



Gambar 2. 90 Gerakan dasar *taekkyeon*, *sewomakki*.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VZDCIG9ZD9I>

13. *Naejagi* (내차기)

Merupakan gerakan menendang ke arah depan namun bukan dengan tujuan sebagai *striking*. Gerakan ini bertujuan untuk mendorong lawan dengan ujung kaki dengan tujuan menjaga jarak atau sebagai ancang-ancang sebelum melakukan tendangan yang lebih keras. Gerakan ini dapat dilakukan dengan cara menekuk tungkai kaki yang kemudian dilepaskan seperti gerakan mendorong. *Naejagi* merupakan salah satu gerakan tendangan dasar dalam seni bela diri *taekkyeon*.



Gambar 2. 91 Gerakan dasar *taekkyeon*, *naejagi*.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VZDCiG92b9I>

14. *Jjaejagi* (째자기)

Merupakan gerakan menendang *striking* yang sering digunakan di dalam *taekkyeon*. Gerakan ini dilakukan dengan cara menendang bagian tubuh lawan yang diarahkan dari dalam keluar. Gerakan ini merupakan salah satu gerakan ciri khas *taekkyeon* karena gerakan menendang dari dalam keluar sangat jarang ditemukan di dalam seni bela diri lainnya.



Gambar 2. 106 Gerakan dasar *taekkyeon*, *jjaejagi*.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VZDCiG92b9I>

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini ditulis melalui proses meninjau dan membaca studi pustaka termasuk hasil penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya sehingga dapat

menjadi acuan atas hasil penelitian ini. Berikut karya ilmiah yang dijadikan referensi dalam penelitian ini:

Penelitian pertama dalam bentuk jurnal karya Dilla Mardotillah dan Dian M. Zein yang berjudul Silat: Identitas Budaya, Pendidikan, Seni Bela Diri, dan Pemeliharaan Kesehatan (2017) menekankan identitas dan fungsi silat khususnya pada pendidikan Kesehatan jasmani dan rohani. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan kajian etnografi. Hasil penelitian ini memaparkan fungsi silat yang dapat menjadi solusi dalam meningkatkan produktivitas kegiatan olahraga dan pertahanan diri masyarakat kabupaten Banjarnegara kota Bandung. Keberadaan berbagai perguruan pencak silat dikatakan mampu meminimalisir tingkat kejahatan di sekitar wilayah tersebut. Selain itu, hasil penelitian tersebut juga memaparkan bagaimana tahapan-tahapan pada gerakan silat dari tingkat dasar hingga tingkat yang kompleks merupakan gerakan yang sangat halus dan lembut. Gerakan-gerakan yang terdapat di dalam silat harus dilatih bukan hanya pada saat masa pelatihan namun juga dalam kehidupan sehari-hari karena gerakan silat sangat berfokus pada teknik pernapasan.

Dalam sudut pandang silat sebagai identitas budaya, anggota perguruan pencak silat dianggap oleh masyarakat memiliki nilai sosial yang tinggi karena memiliki fungsi sebagai pelindung masyarakat dengan kemampuan dan kesehatan fisik yang lebih baik jika dibandingkan dengan masyarakat pada umumnya serta sebagai salah satu sarana dalam menyebarkan nilai kebudayaan pencak silat itu sendiri. Hasil penelitian yang mampu memaparkan gerakan dan fungsi seni bela diri silat secara eksplisit menjadi acuan penulis dalam penelitian ini.

Penelitian kedua skripsi dengan judul Representasi Profesi Penjahit Pakaian Kerajaan di Era *Joseon* dalam Film *Sangui-Won* (2022) karya Mutia Zahratul Fuad memaparkan hasil penilitan yang mampu menjelaskan sejarah, kedudukan, fungsi, dan nilai-nilai profesionalisme profesi penjahit di era kerajaan *Joseon*. Hasil penelitian tersebut memaparkan tingkatan dan istilah jabatan biro penjahit di era tersebut mulai dari jabatan pemimpin yang dinamain dengan istilah *Jejo* (제조), kemudian wakil dengan istilah *Bujejo* (부제조), *Jeong* (정) untuk istilah pekerja kelas 3, *Cheomjeong* (첨정) untuk istilah pekerja kelas 4, *Jubu* (주부) untuk istilah pekerja kelas 5, *Byeolje* (별제) untuk istilah pekerja kelas 6, dan *Jikjang* (직장) untuk istilah pekerja kelas 7.

Penelitian memaparkan aspek sejarah hingga kedudukan dan fungsi profesi dari biro penjahit di era kerajaan *Joseon*. Penelitian ini menjadi acuan penulis dalam memaparkan hasil penelitian ini khususnya terhadap aspek sejarah, fungsi, istilah, dan gerakan *taekkyeon*.

Penelitian ketiga skripsi karya Hanum Putri Utami yang berjudul Representasi Budaya *Omotenashi* dalam Anime *Rokuhoudou Yotsuiro Biyori* (2022) memiliki hasil penelitian yang mampu memaparkan aspek-aspek dan berbagai kegunaan *omotenashi* (budaya minum teh) sebagai media dalam menjamu atau menyelesaikan masalah antar tuan rumah dengan tamu. Selain itu, budaya *omotenashi* diperlihatkan sebagai media yang digunakan dalam berbagai jenis bisnis karena memiliki tujuan yang sama yakni memuaskan pelanggan. Di dalam seri animasi (*anime*) yang dikaji, budaya *omotenashi* dapat direpresentasikan dengan baik dalam penelitian ini dilihat dari pemenuhan tiga faktor *omotenashi* yakni *shitsurai*, *furumai*, dan *shikake* yang terdapat di dalam beberapa episode.

Penelitian keempat dalam bentuk jurnal yang berjudul *The Available Evidence Regarding T'aekkyŏn and Its Portrayal as A "Traditional Korean Martial Art"* Vol. 15, No. 2. (2012) oleh *Sungkyun Cho, Udo Moenig, dan Dohee Nam*. Penelitian ini memaparkan sejarah dan asal muasal seni bela diri *taekkyeon* dan kegunaannya sebagai sebuah seni pertunjukan bagi masyarakat kelas bawah di semenanjung korea di masa lampau. Sebagai sebuah seni bela diri, gerakan-gerakan dalam *taekkyeon* mendapatkan pengaruh dari Cina dan posisi *taekkyeon* yang memiliki kesamaan dengan seni bela diri *taekwondo*.

Penelitian kelima merupakan karya *Jung Myeong-Sub* (정명섭) dan *Kim Jae-Ho* (김재호) dengan judul *전통무예 택견의 스포츠창업 활성화 연구 (A Study on the Activation of Sports Start-up in Taekkyeon, A Traditional Korean Martial Art)* penelitian ini fokus membahas potensi komersialisasi dari seni bela diri *taekkyeon* sebagai budaya tradisional Korea. Hasil penelitian menunjukkan presentase minat masyarakat untuk bekerja di bidang industri olahraga meningkat secara signifikan. Namun, ditemukan bahwa struktur bisnis yang berorientasi pada permintaan domestik dan struktur bisnis yang terkonsentrasi pada beberapa industri perlu diperbaiki termasuk dalam bidang seni bela diri *taekkyeon* yang harus lebih dipopulerkan sebagai sebuah seni bela diri dan olahraga sehingga peminatnya terus berkembang.

2.3 Keaslian Penelitian

Berdasarkan tinjauan atas penelitian terdahulu, penulis menjabarkan perbandingan penelitian ini dengan referensi penelitian terdahulu di atas. Namun, dapat disimpulkan persamaan penelitian ini dengan referensi penelitian terdahulu yang

telah dipaparkan di atas yakni menjabarkan representasi nilai kebudayaan yang terdapat di dalam film atau *webtoon*.

Penelitian pertama dalam bentuk jurnal karya Dilla Mardotillah dan Dian M. Zein yang berjudul *Silat: Identitas Budaya, Pendidikan, Seni Bela Diri, dan Pemeliharaan Kesehatan (2017)*. Penelitian ini memfokuskan fungsi silat khususnya pada pendidikan Kesehatan jasmani dan rohani khususnya pada daerah Kabupaten Banjarnegara Kota Bandung. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan, penelitian tersebut memfokuskan penggunaan metode etnografi sedangkan pada penelitian ini fokus utamanya menggunakan metode SBLC. Kemudian persamaannya terletak pada pengkajian representasi seni bela diri.

Penelitian kedua skripsi dengan judul *Representasi Profesi Penjahit Pakaian Kerajaan di Era Joseon dalam Film Sangui-Won (2022)* karya Mutia Zahratul Fuad memfokuskan penilitan pada representasi profesi yakni penjahit di era kerajaan *Joseon*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah metode pendekatan yang digunakan pada penelitian tersebut ialah metode semiotika konstruksionis sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode representasi reflektif. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada penjabaran sebuah tingkatan yang terkandung di dalam sebuah profesi atau kultur.

Penelitian ketiga skripsi karya Hanum Putri Utami yang berjudul *Representasi Budaya Omotenashi dalam Anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori (2022)* memiliki hasil penelitian yang mampu memaparkan kebudayaan *omotenashi* (budaya minum teh) di dalam sebuah seri animasi (anime) hal ini merupakan sebuah kesamaan pada penelitian yang dikaji penulis yakni memaparkan representasi sebuah kebudayaan khususnya

seni bela diri yang terdapat di dalam *webtoon*. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, penelitian tersebut meneliti sebuah kebudayaan yang terbentuk sebagai kebiasaan sehari-hari, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada aspek kebudayaan seni bela diri.

Penelitian keempat dalam bentuk jurnal yang berjudul *The Available Evidence Regarding T'aekkyōn and Its Portrayal as A "Traditional Korean Martial Art"* Vol. 15, No. 2. (2012) oleh *Sungkyun Cho, Udo Moenig, dan Dohee Nam*. Jurnal tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni memaparkan sejarah dan asal muasal seni bela diri *taekkyeon*. Perbedaannya terletak pada tujuan penulisan, penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis catatan mengenai seni bela diri *taekkyeon* secara komprehensif dengan periode sebelum masa *Seong Dok-Ki*. Sedangkan, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan representasi seni bela diri *taekkyeon* yang terdapat di dalam sebuah *webtoon*.

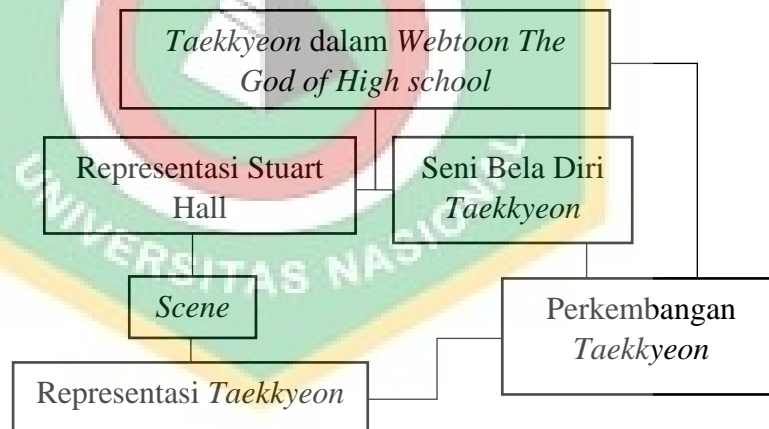
Penelitian kelima merupakan jurnal berbahasa Korea karya *Jung Myeong-Sub* (정명섭) dan *Kim Jae-Ho* (김재호) dengan judul 전통무예 택견의 스포츠창업 활성화 연구 (*A Study on the Activation of Sports Start-up in Taekkyeon, A Traditional Korean Martial Art*) memaparkan hasil penelitian yang memfokuskan potensi komersialisasi seni bela diri *taekkyeon* sebagai budaya tradisional Korea. Persamaan yang terdapat di dalam jurnal tersebut dengan penelitian ini adalah pemaparan potensi perkembangan seni bela diri *taekkyeon*. Sedangkan, perbedaannya terdapat pada metode yang digunakan, jurnal tersebut menggunakan metode kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif khususnya dengan metode SBLC.

2.4 Kerangka Pikir

Penelitian ini menganalisis representasi seni bela diri *taekkyeon* dalam seri *webtoon The God of Highschool* 2020 dengan menggunakan teori representasi *Stuart Hall*. Langkah pertama yang dilakukan dalam analisis adalah menentukan episode dan *scene* yang terdapat unsur seni bela diri *taekkyeon*. Kemudian peneliti menganalisis episode dan *scene* tersebut dengan menggunakan teori representasi *Stuart Hall*.

Selanjutnya, seri animasi tersebut kemudian akan disimak melalui dua tahapan yakni menyimak secara reflektif dan *intentional*. Dalam teori tersebut menyatakan bahwa dalam sebuah karya pasti terdapat sebuah makna dan tanda yang dapat merepresentasikan sesuatu. yang kemudian dari makna dan tersebut dapat diidentifikasi lebih lanjut dan dijabarkan secara terperinci.

Tabel 1. 1 Kerangka pikir



Sumber: Peneliti 2022