

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Bela diri merupakan istilah yang luas sehingga sejarahnya tidak bisa dipastikan. Meski begitu, bisa dikatakan bahwa bela diri atau mempertahankan diri telah ada sejak pertama kali munculnya peradaban manusia. Pertahanan diri timbul dari sifat alami makhluk hidup untuk melindungi diri, lalu mengajarkannya kepada yang lain. Dari sinilah pertahanan diri berkembang dari masa ke masa, dari bentuk yang primitif menjadi bentuk yang tidak terlalu primitif, terstruktur dan disiplin seperti seni bela diri (Dunn, 2007).

Seni bela diri berkembang dari masa ke masa, dan berkembang di seluruh penjuru dunia dan melahirkan berbagai jenis bela diri yang beragam. Keragaman seni bela diri di seluruh penjuru dunia tentu memiliki keragaman latar belakangnya. Namun semua seni bela diri memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk mempertahankan diri. Indonesia memiliki seni bela diri seperti Pencak Silat. Di Jepang terkenal dengan beberapa jenis bela dirinya seperti Karate, Judo, Aikido, dan lainnya. Di Tiongkok juga terdapat beragam seni bela diri yang hampir semuanya masuk kedalam seni bela diri Kung Fu, termasuk seni bela diri Wing Chun.

Wing Chun merupakan seni bela diri asal Tiongkok yang berdasarkan sejarah populernya diciptakan oleh seorang biksu wanita bernama Ng Mui pada zaman dinasti Qing abad ke 18 (Green, 2001, h. 781). Awalnya seni bela diri Wing Chun dibuat untuk kaum perempuan. Namun seiring berjalannya waktu, Wing Chun digunakan juga oleh kaum pria. Bahkan yang menyebarkan Wing Chun hingga dikenal banyak orang saat ini adalah seorang pria, yaitu guru besar Ip Man yang kisahnya telah diangkat kedalam sejumlah film dengan versi yang berbeda - beda. Wing Chun adalah seni bela diri Kung Fu yang memiliki gerakan – gerakan yang sederhana. Konsep utamanya adalah bertumpu pada garis tengah tubuh. Wing Chun memfokuskan serangan ke arah tengah. Wing Chun meminimalisir tenaga yang dikeluarkan dengan gerakan yang minimal namun tetap mematikan bagi musuh (Gesita, 2013).

Seni bela diri Wing Chun dapat dipraktikkan dan sesuai untuk semua kalangan, khususnya bagi remaja. Remaja merupakan masa yang ideal untuk mulai mempelajari seni bela diri Wing Chun. Karena untuk menguasai seni bela diri Wing Chun membutuhkan waktu yang tidak sebentar, sehingga akan sangat ideal bila mulai mempelajari Wing Chun sejak dini atau sejak usia remaja, yang dimana sudah cukup mampu mengontrol diri sehingga ilmu yang dipelajari tidak disalahgunakan. Selain itu juga, seni bela diri Wing Chun mampu menjaga kesehatan badan maupun pikiran. Karena dalam seni bela diri Wing Chun diajarkan untuk rileks, fokus, dan menjaga badan agar tetap tegap melalui kuda – kuda (A. Budisusatyo, komunikasi pribadi, November 27, 2018).

Seni bela diri Wing Chun cukup sering dikenalkan melalui film. Diantaranya film Ip Man (2008), Ip Man 2 (2010), The Legend Is Born : Ip Man (2010), Ip Man 3 (2015), dan beberapa film lainnya. Namun tidak banyak yang menjelaskan secara cukup mengenai Wing Chun itu sendiri. Adapun beberapa media berita yang pernah memberitakan tentang Wing Chun seperti acara Hitam Putih, dan 8-11 Show Metro TV. Namun, media – media yang disebutkan memiliki batasan waktu dalam penyayangannya. Sehingga media yang menyampaikan informasi mengenai Wing Chun masih terbilang terbatas.

Walaupun seni bela diri Wing Chun sering diperkenalkan melalui sejumlah film, seni bela diri Wing Chun itu sendiri belum begitu populer di Indonesia. Belum banyak yang mengenali seni bela diri Wing Chun serta kelebihanannya sebagai seni bela diri yang tidak begitu banyak menggunakan tenaga namun tetap mematenkan. Hanya sejumlah kalangan saja yang mengetahui seni bela diri Wing Chun. Masyarakat khususnya remaja kebanyakan mengenali Wing Chun hanya dari film - film Ip Man, dan pada film tersebut tidak banyak menginformasikan secara rinci mengenai seni bela diri Wing Chun.

Masih banyak hal yang dapat digali dan diinformasikan dari seni bela diri Wing Chun, seperti seni bela diri yang diciptakan oleh seorang wanita, seni bela diri yang tidak mengandalkan tenaga, seni bela diri yang praktis, dan masih banyak lagi. Metode latihan pada seni bela diri Wing Chun sendiri sangat dapat dilakukan dimana saja. Karena sifatnya yang ekonomis membuat Wing Chun tidak

membutuhkan gerakan berlebih pada latihannya. Seperti pada *form* gerakan tingkat awal yaitu *Siu Nim Tao*, gerakannya tidak membutuhkan area yang luas dan hanya berfokus pada tangan saja. Ini membuat metode latihan seni bela diri Wing Chun dapat dijadikan juga sebagai alternatif untuk berolah raga ringan yang dapat dilakukan dimana saja. Sayangnya, hal ini hanya diketahui oleh para praktisi Wing Chun saja yang sudah mengetahui metode dalam latihan seni bela diri Wing Chun. Maka dari itu, sangat bermanfaat bila seni bela diri Wing Chun diinformasikan kepada masyarakat khususnya remaja, yaitu usia awal yang disarankan dalam mengikuti seni bela diri Wing Chun, agar dapat mengetahui manfaat – manfaat serta kelebihan pada seni bela diri Wing Chun.

Untuk menyampaikan informasi mengenai seni bela diri Wing Chun, diperlukan media informasi yang dapat memuat informasi secara verbal maupun visual, untuk saling melengkapi antara informasi yang disampaikan secara verbal dan informasi yang disampaikan secara visual. Untuk membuat informasi mudah diterima oleh audiens, tentunya diperlukan media yang menarik dalam penyampaian informasinya. Seperti pada media film yang sukses mengenalkan seni bela diri Wing Chun dan juga nama dari guru besar Ip Man pada film *Ip Man* (2008). Namun, media audio visual seperti film sudah menjadi media *mainstream* untuk film – film bertema Wing Chun.

Seni bela diri Wing Chun tidak banyak diperkenalkan dan diinformasikan melalui media komik. Adapun satu serial komik sebanyak 4 jilid, yang berjudul *Legenda Ip Man* karya Tony Wong yang sempat dipublikasikan di Indonesia pada tahun 2011 lalu oleh Kumala Comics. Namun sayangnya, komik *Legenda Ip Man* memiliki lisensi yang terbatas dalam publikasinya di Indonesia.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut adalah uraian masalah – masalah yang ditemukan :

- Media pengenalan dan informasi tentang seni bela diri Wing Chun masih terbilang terbatas.
- Seni bela diri Wing Chun masih belum dikenal oleh sebagian masyarakat khususnya remaja.
- Informasi lengkap mengenai seni bela diri Wing Chun belum tersebar luas kepada masyarakat.
- Seni bela diri Wing Chun tidak banyak diperkenalkan dan diinformasikan melalui komik.

I.3 Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang ada, maka berikut adalah rumusan masalah yang didapat :

“Bagaimana cara menginformasikan tentang seni bela diri Wing Chun kepada masyarakat khususnya remaja melalui media yang sesuai dengan kesukaan remaja saat ini?”

I.4 Batasan Masalah

Untuk mencegah pembahasan yang terlalu luas, maka diperlukan batasan masalah, di antaranya:

- Seni bela diri Wing Chun yang diteliti dibatasi pada seni bela diri Wing Chun garis keturunan Ip Man.
- Informasi seni bela diri Wing Chun yang jarang ditemukan pada media hiburan lain.
- Lokasi penelitian hanya di batasi di wilayah sekitar kota Bandung saja.
- Waktu penelitian dan perancangan dibatasi dari bulan September 2018 hingga Juli 2019

- Khalayak sasaran dalam penelitian ini dibatasi pada golongan remaja saja.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini, begitu juga ada manfaat yang diharapkan akan didapat dari hasil perancangan ini.

I.5.1 Tujuan Perancangan

Berikut adalah tujuan dari perancangan yang dilakukan :

- Membuat informasi mengenai seni bela diri Wing Chun melalui media yang menarik, sehingga informasi dapat diterima dengan mudah.
- Menginformasikan manfaat dan kelebihan – kelebihan yang dimiliki tentang seni bela diri Wing Chun.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan akan didapat dari penelitian dan perancangan ini adalah:

- Secara teoritis dapat bermanfaat terhadap kajian mengenai komik yang bermuatan seni bela diri khususnya seni bela diri Wing Chun dan bermanfaat bagi pengembangan keilmuan desain komunikasi visual.
- Secara praktis, data – data yang diperoleh yang tertuang dalam penelitian dan perancangan mengenai seni bela diri Wing Chun dapat dijadikan sebagai referensi dan data sekunder untuk penelitian lain, dan berguna sebagai aspek – aspek dalam keilmuan desain komunikasi visual.
- Informasi mengenai seni bela diri Wing Chun yang tersaji dalam bentuk media seperti komik, dapat menambah alternatif media informasi bagi remaja.