

## **BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH SENI BELA DIRI WING CHUN**

### **II.1 Landasan Teori**

#### **II.1.1 Bela Diri**

Sutton (2009, h. 31) menjelaskan bahwa bela diri atau *self-defense* merupakan kemampuan untuk menghindari atau membela diri dalam sebuah konflik yang nyata. Bela diri harus bisa dilakukan saat dalam tekanan ekstrim, stres, bahkan saat mengalami rasa takut. Karena dalam kehidupan nyata, ancaman dapat datang kapan saja dan dimana saja. Segalanya tidak dapat diatur dan dikontrol. Ancaman dapat menyerang secara agresif, beda halnya saat pertarungan dalam sebuah ring yang memiliki aturan.

Maka dari itu bela diri memfokuskan pada pertarungan yang nyata yang lebih agresif. Selain melatih gerakan fisik, bela diri juga melatih mental serta kesiapan saat menghadapi ancaman seperti perampokan, pembegalan, percobaan pemerkosaan, *bully* dan ancaman lainnya.

#### **II.1.2 Seni Bela Diri**

Seni bela diri atau *martial arts* merupakan sistem pertahanan diri yang memadukan komponen fisik pertempuran dengan strategi, filsafat, tradisi, dan fitur lainnya. Ini membedakan seni bela diri dengan reaksi fisik murni ( dengan kata lain, teknik bersenjata atau tanpa senjata yang digunakan secara acak tidak dianggap sebagai seni bela diri) (Green, 2001, h. xvi).

Seni bela diri kini lebih mengarah pada ajang olahraga. Ada aturan yang harus diikuti dan menjaga kedisiplinan. Namun seni bela diri juga tetap dapat diaplikasikan pada pertarungan nyata, karena tetap menekankan pada bela diri. Hanya saja, pada seni bela diri ini ada unsur seni didalamnya, yang mengandung unsur estetik dan budaya.

#### **II.1.3 Jenis – Jenis Seni Bela Diri**

Ada banyak sekali seni bela diri yang berkembang disetiap penjuru dunia, mulai dari yang menggunakan tangan kosong hingga yang menggunakan senjata. Masing - masing memiliki kegaraman dan sejarahnya tersendiri. Sebagian bela diri telah dikenal dan tersebar di berbagai belahan dunia, dan bahkan ada yang

telah dijadikan sebagai cabang olahraga nasional dan internasional. beberapa seni bela diri yang umum diketahui menurut Fallon (2013), sebagai berikut :

- Karate
- Kung Fu
- Tae Kwon Do
- Muay Thai
- Ninjutsu
- Brazilian Jiu-Jitsu
- Jujitsu
- Krav Maga
- Judo
- Aikido

#### **II.1.4 Manfaat Seni Bela Diri**

Banyak seni bela diri yang telah tersebar diberbagai belahan dunia dengan berbagai metode yang beragam. Namun semua tujuan utama dari seni bela diri ialah untuk mempertahankan diri dari ancaman. Selain mempertahankan diri dari ancaman, beberapa manfaat dari seni bela diri yaitu untuk membuat otot serta tubuh menjadi fleksibel, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kedisiplinan, melatih kesabaran dan penguasaan diri, serta meningkatkan sportifitas diri (Vidiatmoko, 2017).

#### **II.1.5 Seni Bela Diri Tiongkok**

Seni bela diri Tiongkok telah ada jauh sebelum sejarah dicatat. Teknik bela diri telah diciptakan atau ditemukan selama periode konflik yang berkepanjangan antara manusia dengan hewan, bahkan antar suku manusia itu sendiri.

Banyak gaya atau aliran seni bela diri yang diciptakan dengan meniru berbagai teknik bertarung binatang (macan kumbang, harimau, ular, beruan, monyet), burung (bangau, ayam, elang), ataupun serangga (belalang sembah). Alasan dari peniruan gaya bertarung hewan ini diyakini bahwa, untuk bertahan hidup di alam yang keras, hewan – hewan masih mempertahankan gaya dan keterampilannya dalam bertarung. Cara terbaik untuk belajar teknik bertarung ialah dengan meniru dan mempelajari gaya bertarung hewan – hewan. Sejak teknik bela diri dikembangkan, secara bertahap gaya – gaya tersebut menjadi bagian dari budaya Tiongkok (Ming, 2008).

### **II.1.6 Jenis – Jenis Seni Bela Diri Tiongkok**

Berikut adalah 5 jenis seni bela diri Tiongkok yang banyak dikenal menurut Rousseau (2018), diantaranya sebagai berikut :

- **Baguazhang**  
merupakan seni bela diri dengan gaya yang lembut dan internal. Ditandai dengan teknik pernapasan serta kualitas pada meditasinya.
- **Kung Fu**  
merupakan istilah yang populer dalam dunia modern untuk menyebut berbagai macam seni bela diri yang berasal dari Tiongkok. Kung Fu dapat diartikan sebagai pencapaian individu atau keterampilan yang halus setelah usaha yang keras bagi orang Tiongkok.

Berikut adalah cabang gaya Kung Fu yang populer :

#### **Tiongkok Utara**

- Shaolin
- Changquan / Long Fist
- Ying Jow Pai / Eagle Claw
- Hou Quan / Monkey Style

#### **Tiongkok Selatan**

- Wing Chun
- Hung Gar
- Choy Li Fut
- **Shuai Jiao**  
ada bukti yang menunjukkan jika seni bela diri Tiongkok yang disebut sebagai Jiao Di berguna untuk mengajarkan para prajurit untuk menggunakan tanduk pada helmnya untuk mengalahkan para musuh. Gaya

pertarungan ini pun berubah menjadi gaya seni bergulat bernama Jiao Li yang tak lama berubah nama menjadi Shuai Jiao.

- **Tai Chi**

merupakan gaya seni bela diri internal yang memiliki ciri khas teknik pernapasannya. Taichi merupakan seni bela diri populer yang membantu keseimbangan dan berguna sebagai penghilang stress untuk sejumlah praktisinya.

- **Wushu**

Wushu bukan merupakan gaya bela diri. Banyak istilah global atau olah raga pada dunia modern. Berbicara Wushu berarti berbicara mengenai bentuk, kecantikan, kesehatan dan juga kebugaran.

### **II.1.7 Seni Bela Diri Untuk Remaja**

Seni bela diri menjadi salah satu program olah raga dan kesehatan yang populer, khususnya di kalangan remaja antara usia 13 hingga 19 tahun. Pelatihan seni bela diri memberikan banyak manfaat yang luar biasa bila diperkenalkan sejak dini. Banyak alasan bagi remaja untuk mengikuti seni bela diri. Berikut adalah 4 alasan mengapa seni bela diri sangat cocok untuk remaja menurut Evolve MMA (n.d):

- Kegiatan sepulang sekolah yang sempurna
- Menempatkan remaja pada lingkungan yang positif
- Mengajarkan nilai – nilai kemanusiaan yang sesungguhnya
- Dapat mempengaruhi teman – temannya untuk mengikuti seni bela diri

### **II.1.8 Komik**

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Soedarso (2015) komik merupakan sebuah karya sastra bergambar yang tidak hanya sekedar sebuah buku yang menyajikan visual menarik ataupun sebuah hiburan yang murahan, melainkan komik adalah sebuah komunikasi visual yang memiliki nilai intelektualitas dalam menyampaikan sebuah pesan menggunakan bahasa yang lebih luas, dapat dipahami dengan mudah, juga dapat diingat pembaca. Sedangkan menurut McCloud dalam Hidayatullah (2011), komik merupakan gambar – gambar dan

lambang - lambang yang terjuktaposisi (tersejajarkan) pada urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai kesan estetis dari pembacanya.

### **II.1.8.1 Jenis – Jenis Komik**

Berdasarkan jenisnya, komik dibagi tiga menurut Raul (2019), yaitu :

- **Kartun**  
yaitu komik yang hanya menampilkan satu adegan yang didalamnya berisi beberapa karakter yang digabungkan bersama tulisan – tulisan. Tujuan komik kartun ini biasanya memiliki unsur kritikan, sindiran, dan juga humor.
- **Komik Buku**  
komik ini merupakan komik cetak yang didalamnya berisi kumpulan cerita dan gambar yang tersusun, dan biasanya terdiri dalam beberapa *chapter*.
- **Komik Strip**  
yaitu komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja, dan komik strip hanya berfokus pada satu fokus bahasan. Namun gagasan dalam ceritanya tetap tertata utuh.
- **Komik Web**  
merupakan komik *online* yang dapat ditemukan di dunia maya. Komik web ini dapat diakses oleh siapa saja dan hanya bermodalkan koneksi internet saja. komik web ini sering dijumpai dalam bentuk memanjang kebawah seperti pada Line Webtoon, ataupun Ciayo Comics.

### **II.1.8.2 Anatomi Komik**

Dalam buku yang ditulis oleh Sishertanto dan Widhyatmoko (2016) menjelaskan, bahwa komik sebagai suatu medium memiliki daftar istilah – istilah yang unik. Berikut adalah istilah – istilah dalam komik yang membentuk sebuah komik atau disebut sebagai anatomi komik:

**Ballon** : Bisa disebut juga balon kata, merupakan bidang yang menjadi ruang untuk teks atau dialog diletakkan. Umumnya berbentuk lingkaran dengan ujung ekor yang mengarah ke objek yang sedang bicara atau sumber suara.

- Burst*** : Balon kata yang berbentuk bidang bergerigi, tempat memvisualisasikan suatu teriakan atau jeritan.
- Caption*** : Bidang kotak yang berisikan teks narasi orang pertama atau orang ketiga.
- Panel*** : Ruang dimana tempat aksi komik digambarkan.
- Gutter*** : Ruang yang terbentuk di antara panel komik.
- Sound Effect*** : Yaitu kata – kata yang memvisualisasikan suara non-vokal, mulai dari suara halus hingga suara yang keras.
- Splash*** : Ilustrasi yang digunakan sebagai pengantar atau pembuka cerita.
- Spread*** : Suatu gambar atau adegan yang ditampilkan dengan ukuran lebih dari satu halaman.
- Tail*** : Bidang runcing yang menjadi bagian dari balon kata yang menunjukkan asal objek suara.
- Whisper*** : Balon kata dengan garis luar berbentuk garis putus – putus, tempat memvisualisasikan suara seseorang berbisik.

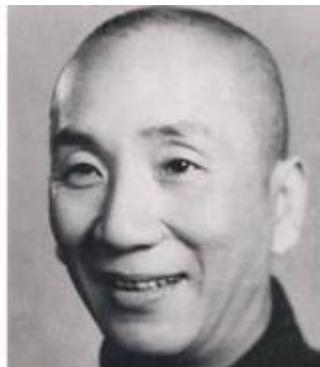
## **II.2 Objek Perancangan**

### **II.2.1 Seni Bela Diri Wing Chun**

Wing Chun (Secara harfiah : nyanyian musim semi) bisa juga disebut *Ving Tsun* atau *Wing Tsun* merupakan seni bela diri Kung Fu asal Tiongkok yang berdasarkan sejarah populernya diciptakan pada zaman dinasti Qing abad ke 18. Seni beladiri Wing Chun adalah seni bela diri yang dikhususkan untuk pertarungan jarak dekat, tekniknya menyerang lawan dan bertahan secara bersamaan, mengandalkan kecepatan dan tenaga alami dalam tubuh. Wing Chun bisa dikategorikan sebagai tinju, karena serangannya yang menekankan pada penggunaan tangan dibanding kaki (Green, 2001, h.781). Meski begitu, Wing Chun merupakan seni bela diri yang terbilang efektif sebagai sistem pertahanan diri, karena gerakannya yang terbilang ekonomis namun tetap mematikan.

Sebagai salah satu seni bela diri Kung Fu asal Tiongkok, Wing Chun telah dikenal oleh banyak orang di penjuru dunia termasuk Indonesia. Semenjak kemunculan film Ip Man yang dibintangi oleh Donnie Yen pada tahun 2008 silam, kepopuleran seni bela diri Wing Chun meningkat pesat.

Seni bela diri Wing Chun pertama kali disebarluaskan oleh guru besar Ip Man (dalam bahasa Mandarin Ye Wen), karena Ip Man adalah orang pertama yang mengajarkan seni beladiri Wing Chun secara terbuka (Green, 2001, h.784).



Gambar II.1 Foto Guru Besar Ip Man (Ye Wen)  
Sumber : <https://www.biography.com/people/yip-man-21370115>  
(Diakses pada 12/11/2018)

## II.2.2 Sejarah Seni Bela Diri Wing Chun

Tidak ada catatan resmi mengenai asal muasal dan kapan Wing Chun diciptakan. Sejarah seni bela diri Wing Chun lebih banyak diceritakan secara turun temurun dari guru kepada murid. Berdasarkan sejarah yang diuraikan oleh Green (2001, h.781), Seni bela diri Wing Chun diciptakan oleh seorang biarawati Buddha bernama Ng Mui (Wu Mei) pada abad ke-18 di zaman dinasti Qing, setelah kejadian pembakaran dan penghancuran kuil Shaolin di Fujian oleh para pasukan Qing. Peristiwa itu mengakibatkan banyaknya Shaolin yang terbunuh di kuil tersebut. Hanya lima Shaolin saja yang diketahui berhasil meloloskan diri. Shaolin – shaolin tersebut adalah Bak Mei, Fung Do Dak, Mui Min, Jee Sin, dan Ng Mui. Setelah itu, Ng Mui menyaksikan pertarungan antara seekor ular (rubah, dalam beberapa sejarah) dan bangau. Sejak saat itu, Ng Mui menciptakan sebuah Kungfu yang lebih sederhana dan dapat dipelajari dengan waktu yang lebih singkat.

Saat itu Ng Mui tinggal di gunung Daliang (gunung Tai Leung). Ng Mui sering mengunjungi sebuah desa dimana Ng Mui sudah kenal dekat dengan seorang pedagang bernama Yan Si (Yim Yee) Dan putrinya yang bernama Yongchun (Yim Wing Chun). Suatu waktu, Ng Mui mengetahui bahwa Yongchun sedang diganggu oleh panglima perang setempat yang telah mengumumkan niatnya untuk memperistri Yongchun dengan atau tanpa persetujuan ayah dari Yongchun, Yan Si.

Ng Mui menawarkan perlindungan kepada Yongchun di gunung Daliang, sekaligus dibekali Kung Fu yang dikembangkan oleh Ng Mui. Setelah menguasai Kungfu yang diajarkan oleh Ng Mui, Yongchun kembali ke rumahnya dan menantang panglima perang lokal yang ingin memperistri Yongchun. Akhirnya Yongchun berhasil mengalahkan panglima tersebut dan membuatnya tidak pernah kembali mengganggu Yongchun dan ayahnya lagi (Green, 2001, h.781).



Gambar II.2 Ilustrasi Ng Mui dan Yong Chun

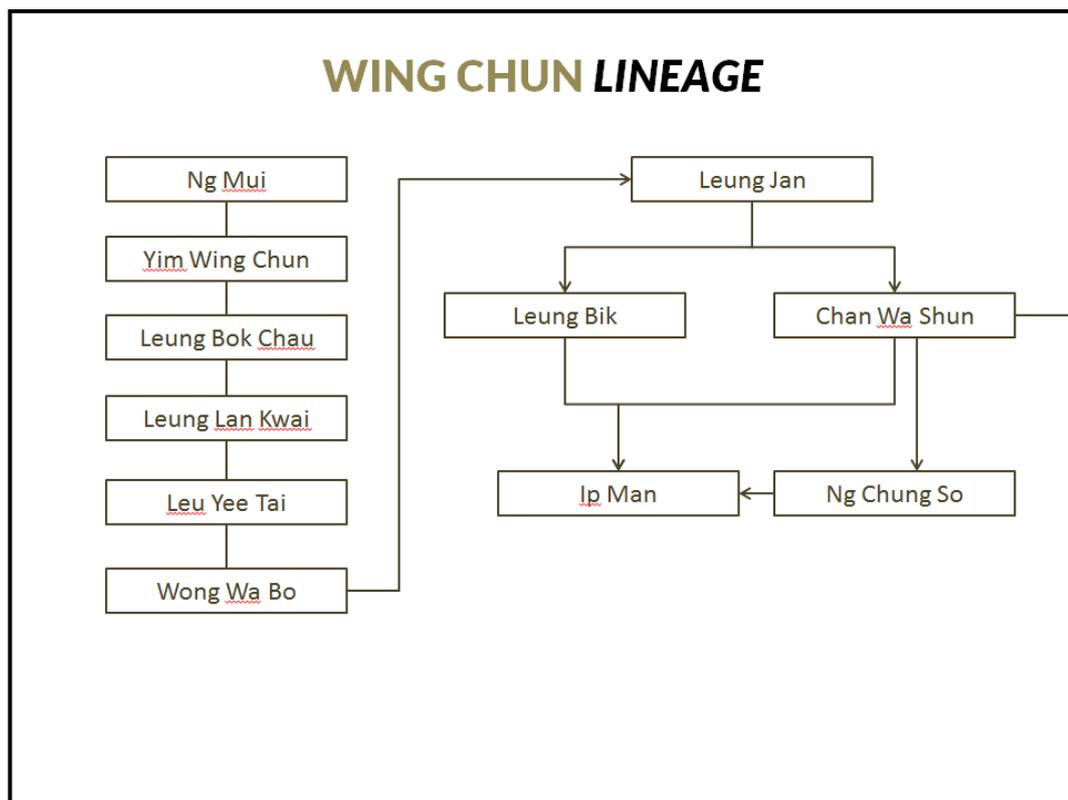
Sumber : <http://wingchun-jakarta.com/in/what-is-wing-chun/history-of-wing-chun/>  
(Diperoleh pada 12/12/2018)

Setelah kejadian itu, Yongchun menikah dengan seorang pendatang bernama Liang Botao (Leung Bok Chau) yang juga seorang praktisi Kung Fu. Liang Botao jatuh hati kepada Yongchun setelah melihat Kung Fu yang dimiliki Yongchun. Liang Botao pun mempelajari sistem dari Kungfu yang dimiliki oleh Yongchun.

Untuk menghormatinya, Kung Fu tersebut dinamai Yongchun atau yang kini lebih dikenal dengan sebutan Wing Chun.

### II.2.3 Garis Keturunan Seni Bela Diri Wing Chun Dari Ng Mui Sampai Ip Man

Berikut adalah hasil rangkuman garis keturunan seni bela diri Wing Chun dari Ng Mui hingga guru besar Ip Man berdasarkan data garis keturunan seni bela diri Wing Chun dari sejumlah perguruan di berbagai negara.



Gambar II.3 Garis Keturunan Seni Bela Diri Wing Chun dari Ng Mui Sampai Ip Man  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (Diperoleh pada 13/04/2019)

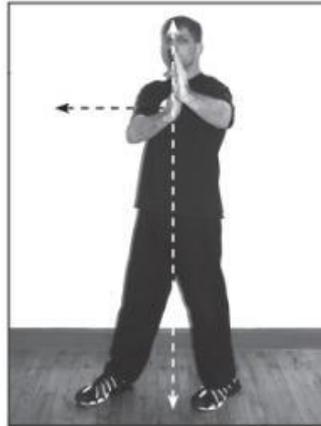
Wing Chun mulai tersebar semakin luas setelah Ip Man mengajarkan seni bela diri Wing Chun kepada murid – muridnya. Beberapa tokoh Wing Chun ternama yang pernah menjadi murid dari Ip Man diantaranya Bruce Lee, Chu Song Tin, Ip Chun (anak kandung), Ip Ching (anak kandung), Samuel Kwok, dan masih banyak lagi.

### II.2.4 Prinsip - Prinsip Pada Seni Bela Diri Wing Chun

Ada beberapa prinsip yang diterapkan pada seni bela diri Wing Chun berdasarkan buku yang disusun oleh Gibson (2006). Prinsip - prinsip ini bertujuan untuk

membentuk teknik Wing Chun yang baik. Beberapa prinsip dari seni bela diri Wing Chun ini diantaranya ialah *centerline*, *triangulation*, *simultaneous attack and defense*, *elbow power*, *eficiency force*, *short force and the inch punch*, dan *simplicity*.

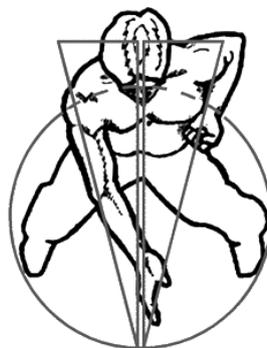
- *Centerline*



Gambar II.4 Prinsip *Centerline* Pada Seni Bela Diri Wing Chun  
Sumber : <http://www.wingchunonline.com/wing-chun-kung-fu/concepts/centerline-theory/> (Diakses pada 26/12/2018)

prinsip ini merupakan prinsip pada level yang paling dasar, yaitu garis yang menggambarkan jarak terpendek antara badan dengan tubuh lawan ialah garis tengah.

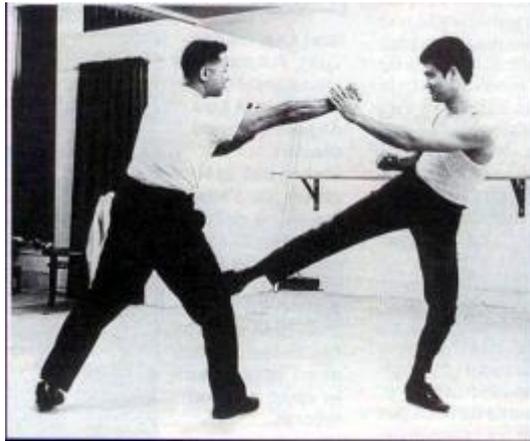
- *Triangulation*



Gambar II.5 Prinsip *Triangulation* Pada Seni Bela Diri Wing Chun  
Sumber : <https://www.quora.com/What-is-the-centerline-principle-in-Wing-Chun> (Diakses pada 12/12/2018)

merupakan bentuk dan kerangka dari sikap pada seni bela diri Wing Chun. *Triangulation* membuat sikap menjadi kuat dan kokoh. Ini mendukung tubuh bagian atas yang membentuk sikap tangan untuk bekerja. tangan bertindak seperti irisan, sehingga serangan musuh dapat dibelokkan.

- *Simultaneous attack an defense*



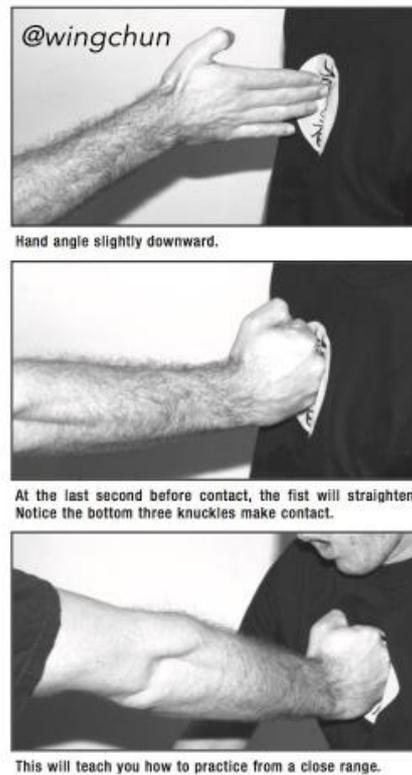
Gambar II.6 Prinsip *Simultaneous Attack and Defense*  
Sumber : <http://www.kaplanwingchun.com/EN/attack-and-defense>  
(Diakses pada 26/12/2018)

ini merupakan prinsip pada Wing Chun untuk melakukan dua tindakan dalam satu gerakan secara sekaligus, yaitu menangkis serangan sekaligus melayangkan serangan. Tindakan ini dapat dilakukan baik dengan menggunakan satu tangan maupun dengan menggunakan kedua tangan.

- *Elbow power*  
yaitu memusatkan kekuatan pada siku. Prinsip ini membantu praktisi untuk memahami penggunaan otot yang benar untuk kekuatan yang maksimal, juga untuk menghindari ketegangan pada lengan.
- *Efficiency force*  
tujuan utama dalam Wing Chun ialah melakukan tindakan seefisien mungkin dengan usaha yang minimal. Pada prinsip ini, lengan dibuat rileks agar dapat merubah gerakan dengan cepat dan mengalir. Kekuatan

dialirkan pada titik tertentu, biasanya untuk memberikan dampak serangan.

- *Short force and inch punch*



Gambar II.7 Prinsip *Short Force and Inch Punch*

Sumber : <https://steemit.com/sports/@wingchun/wing-chun-s-famous-one-inch-punch> (Diakses pada 26/12/2018)

Wing Chun dikenal dengan pukulan satu inci-nya. Biasanya teknik ini digunakan sebagai demonstrasi untuk menunjukkan kekuatan pada seni bela diri Wing Chun. Pukulan satu inci ini memungkinkan praktisi untuk melakukan pukulan yang kuat tanpa menarik tangan.

- *Simplicity*

aspek kesuksesan pada seni bela diri Wing Chun adalah kesederhanaannya, yaitu memahami bagaimana penggunaan teknik sederhana dapat diadaptasikan kedalam berbagai situasi.

### II.2.5 Metode Latihan Seni Bela Diri Wing Chun

Metode latihan dalam mempelajari seni bela diri atau bela diri sangatlah penting untuk membentuk gerakan – gerakan yang solid dan tidak asal – asalan. Dalam mempelajari seni bela diri Wing Chun, ada beberapa metode yang perlu dipelajari untuk menguasai seni beladiri Wing Chun. Metode di sini disebut juga dengan *form* yaitu rangkaian jurus yang digabung menjadi suatu kesatuan gerak.

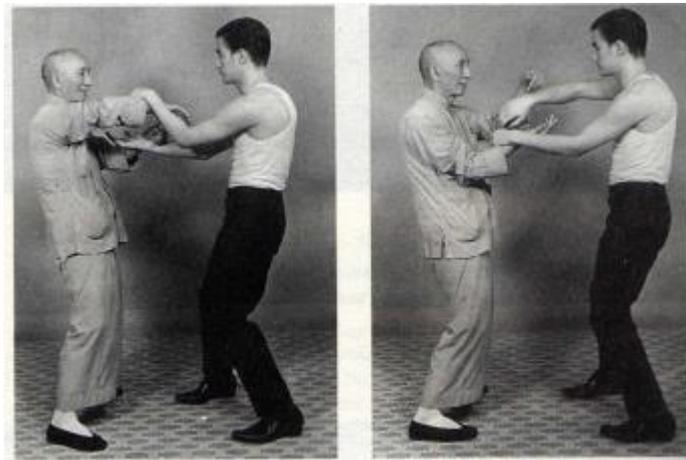
Berikut adalah macam – macam *form* pada seni bela diri Wing Chun berdasarkan buku yang ditulis oleh Kusuma (2016) :

- Siu Lim Tao  
yaitu *form* pertama atau *form* dasar dari seni bela diri Wing Chun. Siu Lim Tao merupakan *form* pondasi yang penting sebelum mempelajari *form* tingkat yang lebih tinggi.
- Chum Kiu  
*form* kedua dari seni bela diri Wing Chun. *Form* ini dapat dipelajari setelah menguasai *form* pertama, yaitu Siu Lim Tao. Chum Kiu dapat diartikan juga sebagai ‘jembatan’. Yang membedakan *form* Chum Kiu dengan *form* Siu Lim Tao adalah posisi kuda – kuda Chum Kiu yang bergerak lebih dinamis dan agresif dibandingkan *form* Siu Lim Tao yang hanya diam dan berfokus pada tangan.
- Biu Gee  
adalah *form* ketiga sekaligus yang terakhir dari seni bela diri Wing Chun. Untuk mempelajari *form* Biu Gee, praktisi tidak hanya harus menguasai kedua *form* sebelumnya yaitu Siu Lim Tao dan Chum Kiu, tapi juga praktisi harus melakukan proses pengangkatan murid secara resmi dahulu melalui proses Bai Shi. secara tradisional *form* Biu Gee hanya diajarkan kepada murid terdekat atau murid yang dipercaya. Biasanya, murid yang sudah berlatih dalam jangka waktu yang lama. Hasilnya, *form* Biu Gee akan bervariasi antar garis keturunan.

Setelah mempelajari berbagai teknik pada seni bela diri Wing Chun sebelumnya, Ada 2 aplikasi *form* tangan kosong seni bela diri Wing Chun berdasarkan buku yang ditulis oleh Kusuma (2016), yaitu Chi Sao dan Mok Yan Jong.

- Chi Sao

Chi Sao atau *form* aplikasi temple tangan pada seni bela diri Wing Chun. Merupakan *form* aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan sensitifitas, refleks dan mengontrol kekuatan. *Form* ini dilakukan dengan menempelkan kedua tangan dengan lawan, lalu praktisi mengaplikasikan *form*, dan teknik yang telah dipelajari sebelumnya.



Gambar II.8 *Form* Chi Sao

Sumber : <http://www.kaplanwingchun.com/EN/chi-sao-sticking-hands> (Diakses pada 04/05/2019)

- Mok Yan Jong

Mok Yan Jong atau manusia kayu, memiliki 116 teknik yang terdiri 7 bagian yang berdiri sendiri. Mok Yan Jong berguna untuk melatih aplikasi dari 3 *form* yang sudah dipelajari sebelumnya, yaitu Siu Lim Tao, Chum Kiu, dan Biu Gee.



Gambar II.9 Boneka Kayu Mok Yan Jong

Sumber : <http://www.kwokwingchun.com/about-wing-chun/the-wing-chun-forms/dummy-form/> (Diakses pada 12/12/2018)

Selain aplikasi *form* tangan kosong, Adapun 2 aplikasi *form* senjata pada seni bela diri Wing Chun, yaitu Bart Cham Dao dan Luk Dim Pan Kun.

- Bart Cham Dao

Bart Cham Dao secara harfiah berarti golok 8 bacokan. Bart Cham Dao merupakan *form* yang menggunakan 2 golok kembar yang digunakan sebagai perpanjangan dari *form* tangan. Karena itulah, *form* ini memiliki kesamaan dengan *form* tangan kosong.



Gambar II.10 Bart Cham Dao

Sumber : <https://leungtingwingsun.com/wingsun/> (Diakses pada 12/12/2018)

- Luk Dim Pan Kun

Luk Dim Boon Kwun secara harfiah berarti tongkat enam setengah jurus, yaitu merupakan senjata berbentuk tongkat panjang, sekitar 8,5 kaki. Pada *form* ini menggunakan kuda – kuda laki – laki, yang berbeda dibandingkan pada *form* tangan kosong ataupun pada *form* Bart Cham Dao.



Gambar II.11 Luk Dim Boon Kwun

Sumber : <http://www.combinedarts.org/wing-chun-kung-fu/learning-wing-chun-with-us-2/ldbq/> (Diakses pada 12/12/2018)

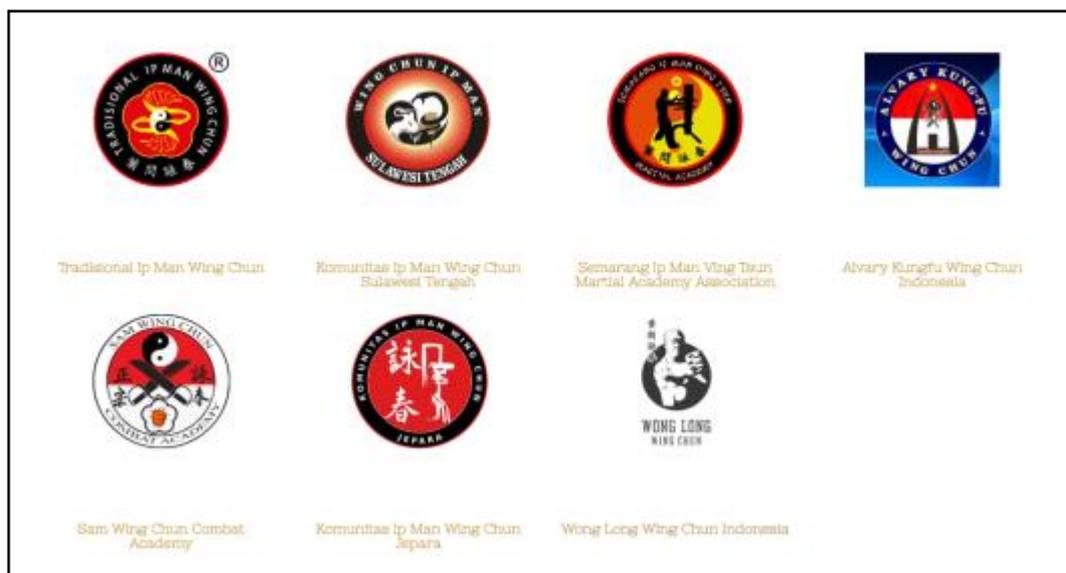
## II.2.6 Seni Bela Diri Wing Chun di Indonesia

Seni bela diri Wing Chun mulai populer di banyak Negara semenjak kemunculan film Ip Man pada tahun 2008 silam. Seni bela diri Wing Chun mulai dipelajari oleh masyarakat di berbagai negara. Tidak terkecuali di Indonesia. Pada tahun 2010 yang lalu, didirikan sebuah federasi seni bela diri Wing Chun di Indonesia oleh perguruan Tradisional Ip Man Wing Chun (TIMWC), yang bertujuan untuk menyatukan dan mengembangkan seni bela diri Wing Chun di Indonesia. Telah banyak kegiatan yang dilakukan sejak didirikannya federasi Wing Chun Indonesia ini. Diantaranya seperti Turnamen Wing Chun Indonesia (2016, 2017 & 2018), Wing Chun Journey Foshan – Hong Kong (2016), dan Sertifikasi Wasit, Juri & Hakim Garis Nasional (2016).



Gambar II.12 Logo Federasi Wing Chun Indonesia  
 Sumber : <http://wingchun-jakarta.com/in/2016/05/federasi-wing-chun-indonesia/>  
 (Diakses pada 24/04/2019)

Berikut adalah beberapa perguruan seni bela diri Wing Chun di Indonesia yang telah bergabung dalam federasi Wing Chun Indonesia:



Gambar II.13 Perguruan – Perguruan Anggota Federasi Wing Chun Indonesia  
 Sumber : <http://wingchun-indonesia.org/> (Diakses pada 24/04/2019)

## II.3 Analisis Objek

### II.3.1 Data Lapangan

Data lapangan dilakukan sebagai salah satu cara mengumpulkan data mengenai topik terkait berdasarkan kondisi atau keadaan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Ada dua cara yang dilakukan dalam pengumpulan data lapangan.

Pertama ialah melakukan wawancara kepada narasumber ahli terkait objek perancangan. Kedua ialah membuat kuesioner yang nantinya disebarakan kepada sekelompok masyarakat tertentu, guna mendapat data mengenai kondisi pada topik terkait di lingkungan masyarakatnya.

### II.3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai salah satu cara pengumpulan data lapangan, dengan tujuan untuk mendapatkan data mengenai topik terkait yang lebih akurat dari narasumber ahli pada topik perancangan, yaitu seni bela diri Wing Chun.

Wawancara dilakukan di perguruan Tradisional Ip Man Wing Chun Indonesia (TIMWC) cabang D’Groove di Jl. Soekarno-Hatta No.27, Cibuntu, Bandung Kulon, Kota Bandung, Jawa Barat 40212. Wawancara diajukan kepada pengajar di TIMWC cabang D’Groove tersebut yaitu sifu Agus Budisusatyo, dengan pertanyaan yang meliputi definisi Wing Chun dan konsepnya, yang membedakan Wing Chun dengan seni bela diri yang lain, kelebihan dan kekurangan, manfaat, popularitas, kalangan yang dapat mempelajari Wing Chun, kalangan yang paling banyak mengikuti Wing Chun, dan lainnya.

Berikut merupakan hasil wawancara dengan sifu Agus Budisusatyo mengenai seni bela diri Wing Chun pada tanggal 27 November 2018 dan pada tanggal 15 April 2019:

Tabel II.1 Hasil Wawancara Seni Bela Diri Wing Chun  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

No.	Pertanyaan	Resume Jawaban
1.	Nama sifu?	Agus Budisusatyo
2.	Sudah berapa tahun mendalami seni bela diri Wing Chun	Sejak tahun 2013
3.	Menurut sifu apa itu Wing Chun?	Wing Chun merupakan salah satu olahraga yang <b>berbasis bela diri yang bisa dipraktikkan dirumah tanpa memerlukan peralatan, disamping fungsinya sebagai ilmu pertahanan diri atau <i>self-defense</i>.</b>

4.	Bagaimana konsep pada seni bela diri Wing Chun?	Prinsip Wing Chun yang utama yaitu <b>centerline, rileks, kekuatan pada siku, fokus, dan tan tien.</b>
5.	Apa yang membedakan seni bela diri Wing Chun dengan seni bela diri lain?	<b>centerline merupakan ciri khas yang membedakan seni bela diri Wing Chun dengan seni bela diri yang lainnya.</b> Adapun <b>jurus – jurus pada seni bela diri Wing Chun,</b> itu merupakan ekspresi dari <b>prinsip centerline</b> itu sendiri.
6.	Apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari seni bela diri Wing Chun?	Mengenai kekurangan ataupun kelebihan Wing Chun dibanding seni beladiri lainnya, semua seni bela diri sama saja, tidak mengenal kelebihan maupun kekurangannya. Satu – satunya kekurangan dari semua seni bela diri hanyalah rasa malas praktisinya sendiri.
7.	Manfaat apa yang didapat dari mengikuti seni bela diri Wing Chun?	<b>Manfaat</b> seni bela diri Wing cukup <b>luar biasa,</b> disamping <b>fungsinya sebagai pertahanan diri.</b> Dalam Wing Chun, praktisi akan <b>belajar untuk fokus, melatih badan agar tetap sehat, membuat badan semakin tegap karena hasil latihan dengan prinsip centerline</b> yang disebutkan sebelumnya sehingga <b>cocok bagi anak muda</b> ataupun orang tua yang sering memiliki masalah dengan tulang belakangnya.
8.	Apa Wing Chun terbilang populer di Indonesia khususnya di kota Bandung?	Mengenai popularitas seni bela diri Wing Chun sendiri di Indonesia terbilang relatif, karena <b>semenjak munculnya film Ip Man saja, Wing Chun menjadi semakin populer.</b>
9.	Siapa sajakah yang bisa mengikuti dan mempelajari seni bela diri Wing Chun?	Wing Chun ini sendiri menurut sifu Agus dapat diikuti oleh <b>segala kalangan,</b> baik anak – anak, <b>remaja,</b> dewasa, hingga orang tua karena gerakannya yang ekonomis. Namun, Wing Chun lebih direkomendasikan dari remaja awal keatas, karena untuk anak – anak dikhawatirkan terjadi salah penggunaan.
10.	Di Indonesia khususnya di Bandung siapakah yang paling banyak mengikuti seni bela diri Wing Chun? Pria atau Wanita?	Praktisi yang paling banyak mengikuti seni bela diri ini <b>lebih banyak dari kalangan pria.</b>

11.	Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam menguasai Wing Chun?	Relatif, dan tergantung kebutuhannya. Untuk menguasai <i>form</i> tingkat satu yaitu Siu Nim Tao saja membutuhkan waktu sekitar 2 tahun. Jika hanya mengejar <i>self-defense</i> nya saja sudah bisa dikuasai dalam 1,5 tahun.
12.	Berdasarkan pengalaman sifu, selama mengajar Wing Chun, bagaimana minat/antusiasme para remaja pada seni bela diri Wing Chun?	<b>Minat remaja musim – musiman, masih terpengaruh dengan adanya film Ip Man.</b>
13.	Apa manfaat yang bisa didapat khususnya bagi remaja bila mengikuti seni bela diri Wing Chun?	<b>Bela diri yang utama, lalu kesehatan olah raga, pergaulan, dan percaya diri.</b>
14.	Media informasi seperti apa saja yang pernah sifu lihat mengenalkan maupun menginformasikan tentang seni bela diri Wing Chun?	<b>Sosial media (Facebook, Instagram) dan Youtube</b>
15.	Media entertainment selain film yang pernah sifu lihat sebelumnya? (misalnya video game, kartun, dll)	Untuk game belum ada, hanya <b>komik yang pernah tahu ada</b> , hanya saja tidak populer. Di Indonesia Wing Chun awal populer melalui film Ip Man.
16.	<b>Bagaimana menurut sifu bila seni bela diri Wing Chun di informasikan lagi melalui komik?</b> Berhubung komik adalah media yang sedang cukup populer	<b>Bagus sekali! dan Mungkin lebih gencar lagi para praktisi atau organisasi untuk menyebarkan informasinya.</b>
17.	Sifu sendiri sebelumnya pertama kali mengetahui Wing Chun dari mana?	<b>Mengetahui Wing Chun dari film Ip Man 2009 – 2010.</b> Hanya saja sejak kecil sudah penasaran dengan Bruce Lee.
17.	Berhubung Wing Chun merupakan seni bela diri Tiongkok, menurut sifu apa yang membuat seni bela diri Wing Chun harus diinformasikan di Indonesia? Padahal Indonesia memiliki seni bela diri juga.	<b>Memperkaya wawasan</b> , sama halnya dengan seni bela diri lain, missal asal Jepang Karate, Kempo dan Aikido. Lebih bersifat hubungan antar negara – negara dunia. Lebih bersifat hubungan dengan adanya kejuaraan, karena di Hong Kong ada kejuaraan dunia untuk seni bela diri Wing Chun.



Gambar II.14 Foto Bersama Sifu Agus Budisusatyo  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### II.3.1.2 Kuesioner

Kuesioner dilakukan sebagai salah satu cara pengumpulan data mengenai kondisi terhadap topik terkait di lingkungan atau keadaan riilnya. Dengan dilakukannya kuesioner diharapkan dapat memperoleh data – data yang lebih akurat mengenai kondisi pada topik terkait di masyarakat.

Kuesioner dilakukan dengan menyebarkan Google Form kepada sejumlah calon responden yang berdomisili di kota Bandung dan sekitarnya dari rentang usia 17 - 23 tahun. Pengambilan responden dilakukan dengan cara *Non-Probability Sample*, karena hasil yang ingin didapat hanya berupa gambaran secara umum saja. Selain itu juga, karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan dana yang dibutuhkan dalam pengambilan responden ini. Sehingga, responden yang didapat yaitu sekitar 44 responden.

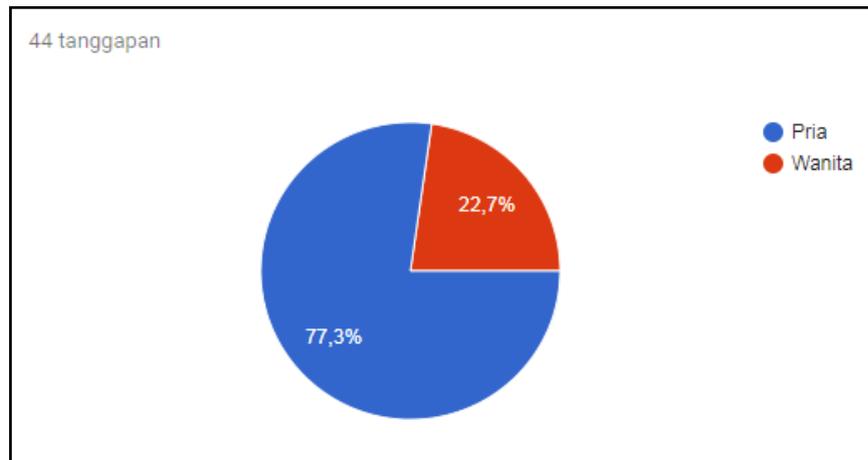
Pertanyaan – pertanyaan yang diajukan meliputi suka atau tidak dengan bela diri, mengetahui atau tidak mengenai Wing Chun, darimana mengetahui Wing Chun, pengetahuan responden pada sejarah Wing Chun, pengetahuan responden pada konsep Wing Chun, pengetahuan responden pada metode latihan Wing Chun, menyukai komik atau tidak, genre komik yang disukai, menyukai komik bela diri

atau tidak, pernah melihat komik Wing Chun atau tidak, ketertarikan pada Wing Chun bila diangkat kedalam komik.

Dari hasil kuesioner yang dikumpulkan dari 44 responden, berikut adalah data – data yang berhasil didapat :

- **Persentase Responden Pria dan Wanita**

Dibawah merupakan persentasi dari 38 responden berdasarkan jenis kelaminnya.

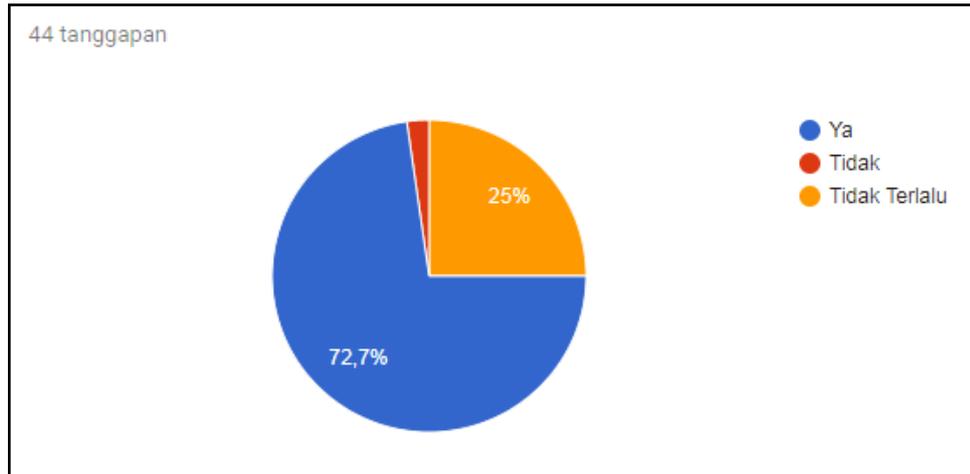


Bagan II.1 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari hasil kuesioner yang didapat, 77,3% dari 44 responden ialah pria, dan 22,7% wanita.

- **Menyukai seni bela diri atau tidak**

Dibawah merupakan beberapa tanggapan dari 44 responden mengenai apakah responden menyukai seni bela diri atau tidak. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui bagaimana ketertarikan responden pada seni bela diri.

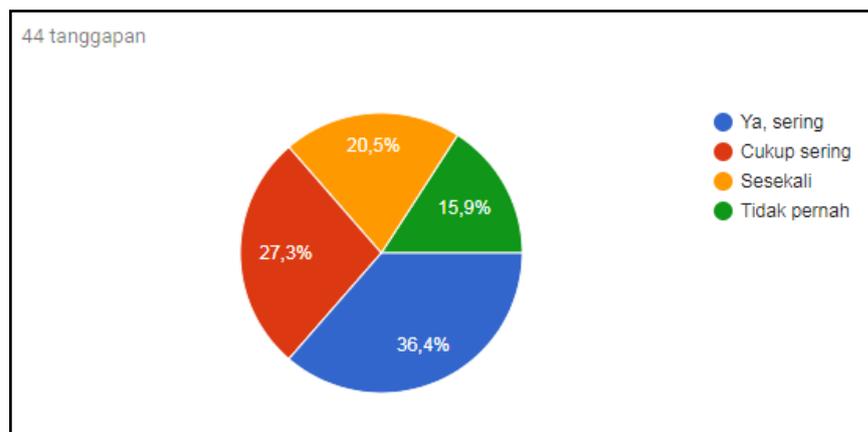


Bagan II.2 Tanggapan Responden Menyukai Atau Tidak Pada Seni Bela Diri  
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang didapat, 72,7% responden menyukai seni bela diri, 25% responden tidak terlalu menyukai seni bela diri, dan 2,3% responden tidak menyukai seni bela diri.

- **Mengetahui Seni Bela Diri Wing Chun**

Dibawah merupakan tanggapan – tanggapan responden mengenai apakah responden mengetahui atau pernah mendengar tentang seni bela diri Wing Chun atau tidak.



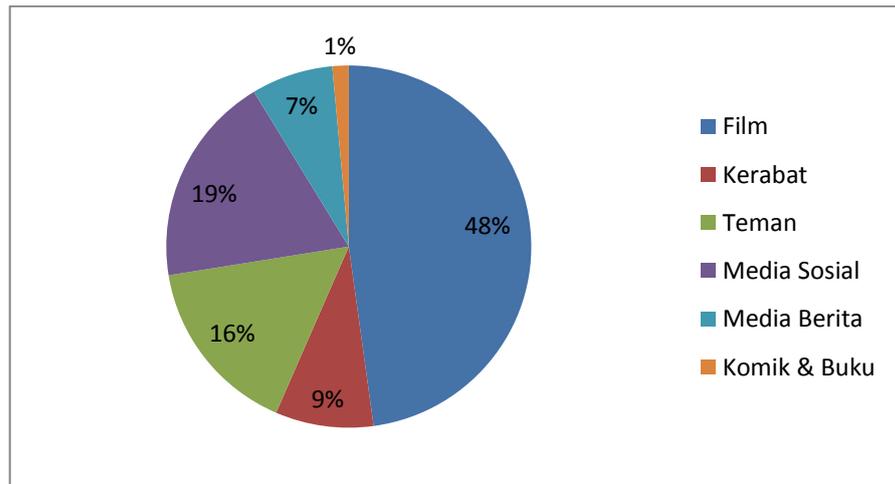
Bagan II.3 Tanggapan Apakah Responden Mengetahui Seni Bela Diri Wing Chun  
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang didapat, dari 44 responden cukup banyak yang mendengar tentang seni bela diri Wing Chun yaitu sekitar 36,4% responden, lalu

27,3% orang cukup sering mendengar tentang seni bela diri Wing Chun. 20,5% sesekali mendengar tentang seni bela diri Wing Chun, dan 15,9% tidak pernah mendengar tentang seni bela diri Wing Chun.

- **Darimana Responden Mengetahui Seni Bela Diri Wing Chun**

Dibawah merupakan diagram tanggapan mengenai dari mana responden mengetahui seni bela diri Wing Chun.

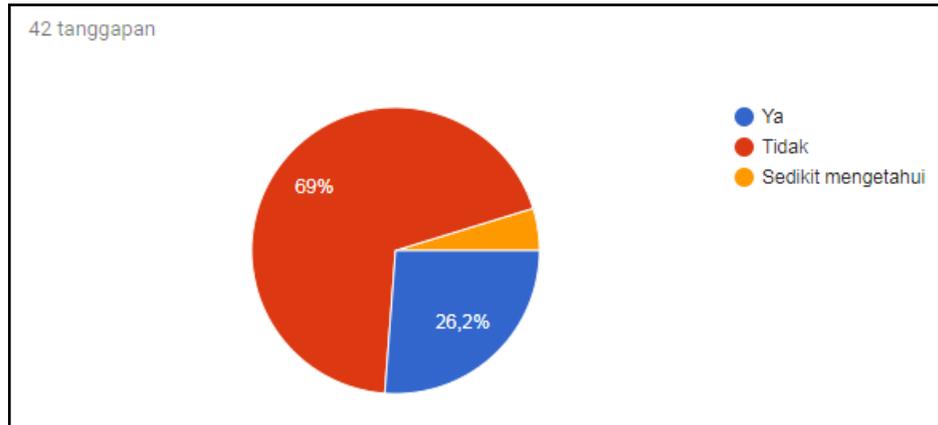


Bagan II.4 Tanggapan Dari Mana Responden Mengetahui Wing Chun  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang didapat, dari 44 responden dengan kuesioner jawaban ganda, 33 responden mengetahui seni bela diri Wing Chun melalui film, 13 responden mengetahui seni bela diri Wing Chun dari media sosial, 11 responden mengetahui seni bela diri Wing Chun dari teman, 4 responden mengetahui seni bela diri Wing Chun dari kerabat, 5 responden mengetahui seni bela diri Wing Chun melalui media berita, dan sisanya mengetahui seni bela diri Wing Chun dari keluarga, buku dan komik masing – masing 1 responden.

- **Mengetahui Sejarah Seni Bela Diri Wing Chun Atau Tidak**

Dibawah merupakan tanggapan – tanggapan mengenai apakah responden mengetahui sejarah seni bela diri Wing Chun atau tidak.

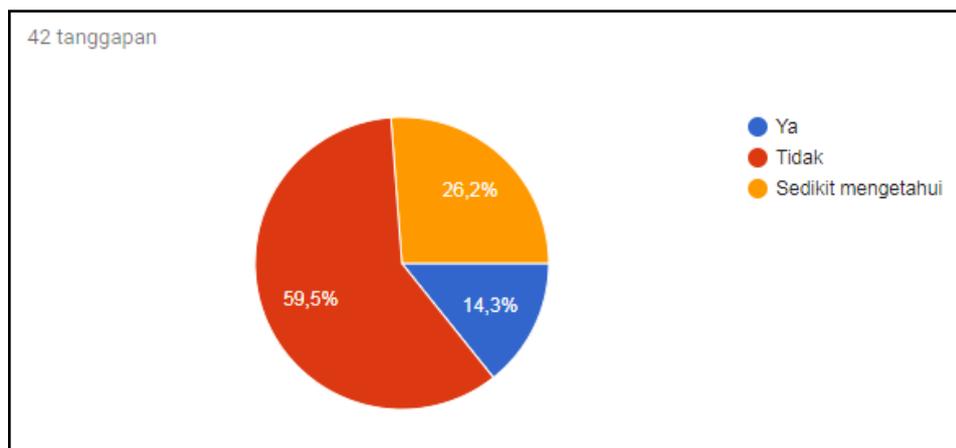


Bagan II.5 Tanggapan Responden Mengenai Sejarah Wing Chun  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang didapat, sebagian besar responden yang mengetahui Wing Chun belum mengetahui sejarah populer terciptanya seni bela diri Wing Chun, yaitu sekitar 69% responden, dan 4,8% responden sedikit mengetahui sejarah seni bela diri Wing Chun, dan 26,2% responden mengetahui sejarah dari seni bela diri Wing Chun.

- **Mengetahui Prinsip Dasar Seni Bela Diri Wing Chun**

Dibawah merupakan diagram tanggapan responden yang mengetahui prinsip dasar seni bela diri Wing Chun.



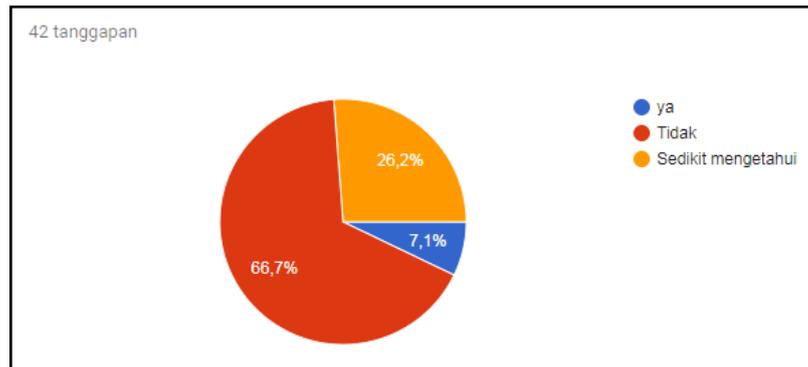
Bagan II.6 Tanggapan Responden Mengenai Prinsip Dasar Wing Chun  
Dokumentasi Pribadi

Dari data yang didapat, 59,5% responden tidak mengetahui prinsip dasar dari seni bela diri Wing Chun. Lalu, 26,2% responden sedikit mengetahui

tentang prinsip dasar pada seni bela diri Wing Chun. 14,3% responden mengetahui prinsip dasar pada seni bela diri Wing Chun.

- **Mengetahui Metode Latihan Seni Bela Diri Wing Chun**

Dibawah merupakan beberapa tanggapan dari beberapa responden yang mengetahui metode latihan dalam seni bela diri Wing Chun.

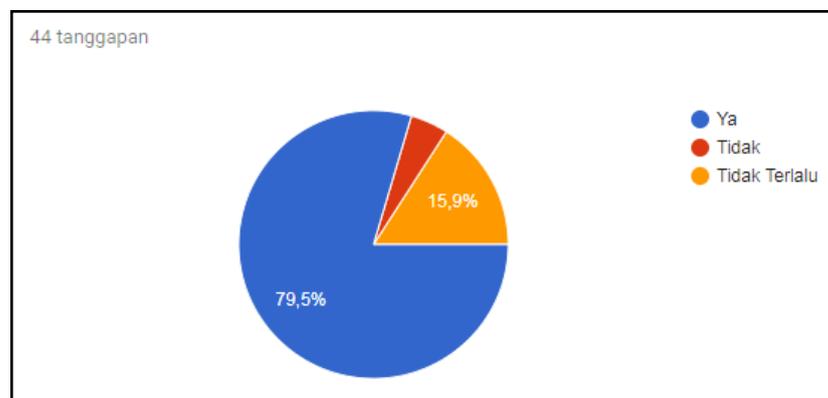


Bagan II.7 Tanggapan Responden Mengenai Metode Latihan Wing Chun  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang didapat, 66,7% tidak mengetahui metode latihan pada seni bela diri Wing Chun, 26,2% responden sedikit mengetahui metode latihan seni bela diri Wing Chun, dan 7,1% responden mengetahui metode latihan seni bela diri Wing Chun.

- **Responden Yang Menyukai Komik**

Dibawah merupakan tanggapan responden mengenai kesukaannya pada komik.

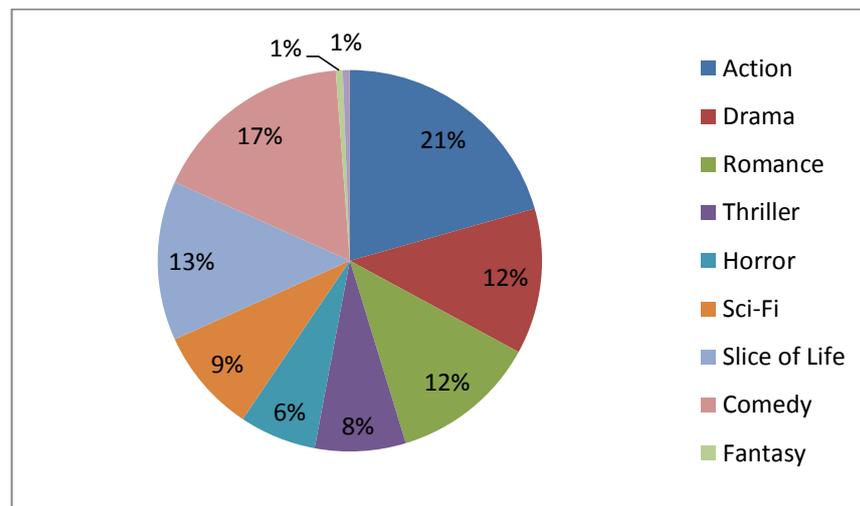


Bagan II.8 Pendapat Responden Mengenai Kesukaan Pada Komik  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang diperoleh, 79,5% responden menyukai komik. 15,9% tidak terlalu menyukai komik, dan 4,5% tidak menyukai komik.

- **Genre Komik Yang Disukai Responden**

Dibawah merupakan tanggapan responden mengenai genre komik apa saja yang disukai responden.

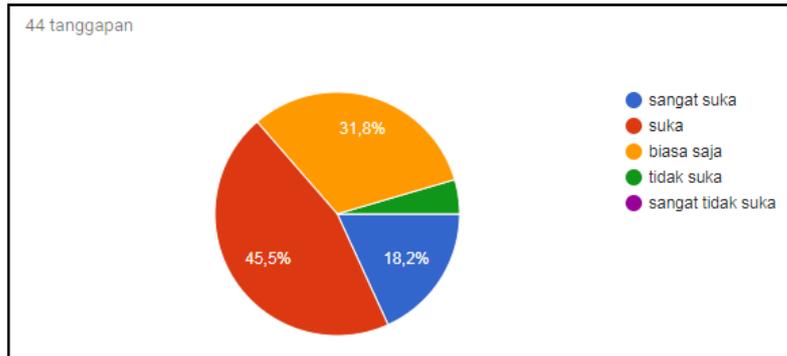


Bagan II.9 Tanggapan Responden Mengenai Genre Komik Yang Disukai  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan data yang diperoleh, dari 44 responden dengan jawaban ganda, genre *action* disukai oleh 35 responden, lalu genre *comedy* disukai oleh 25 responden, genre *drama* dan *romance* disukai oleh 21 responden. genre *slice of life* disukai oleh 23 responden, genre *sci-fi* disukai oleh 15 responden. genre *thriller* disukai oleh 13 responden, genre *horror* disukai oleh 11 responden, dan genre *fantasy* dan *adventure* masing – masing disukai oleh 1 responden.

- **Responden Menyukai Komik Bela Diri Atau Tidak**

Dibawah merupakan tanggapan responden mengenai kesukaan responden pada komik bergenre bela diri.

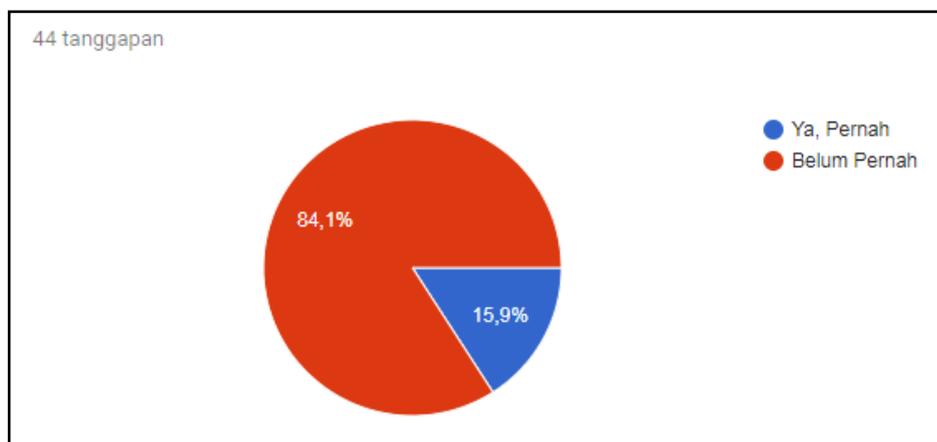


Bagan II.10 Tanggapan Responden Mengenai Kesukaan Pada Komik Bela Diri  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang didapat, dari 44 responden 18,2% sangat menyukai komik dengan genre bela diri. 45,5% responden menyukai genre bela diri, 31,8% biasa saja terhadap komik bergenre bela diri, dan 4,5% responden tidak menyukai komik bergenre bela diri.

- **Responden Yang Pernah Melihat Komik Wing Chun**

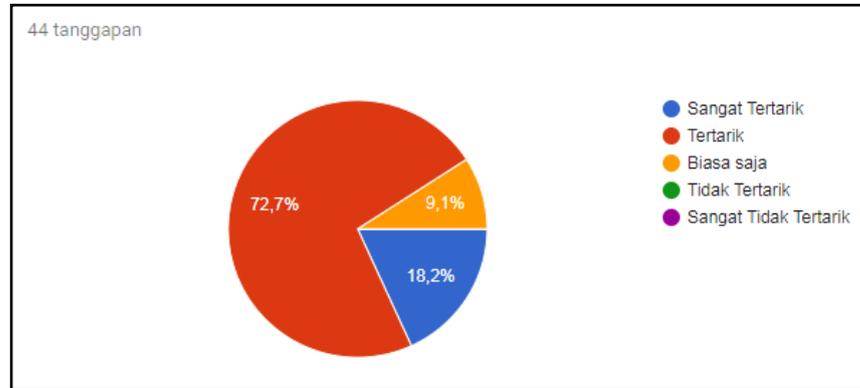
Dibawah merupakan tanggapan responden mengenai apakah responden pernah melihat komik tentang Wing Chun atau belum.



Bagan II.11 Tanggapan Responden Mengenai Komik Wing Chun  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang diperoleh, dari 44 responden 84,1% belum pernah melihat atau membaca komik yang mengangkat Wing Chun, dan 15,9% responden telah pernah melihat komik yang mengangkat Wing Chun.

- **Tanggapan Responden Bila Wing Chun Diangkat Kedalam Komik**  
Dibawah ini merupakan tanggapan responden bila seni bela diri Wing Chun diangkat kedalam komik.



Bagan II.12 Tanggapan Responden Bila Wing Chun Diangkat Kedalam Komik  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari data yang didapat, dari 44 responden, 18,2% sangat tertarik bila seni bela diri Wing Chun diangkat kedalam komik, 72,7% responden tertarik bila seni bela diri Wing Chun diangkat kedalam komik, dan 9,1% responden biasa saja bila seni bela diri Wing Chun diangkat kedalam komik.

### II.3.2 Studi Komparasi

Studi komparasi bertujuan untuk membandingkan seni bela diri Wing Chun dengan seni bela diri lain yang setara, untuk menemukan perbedaan – perbedaan pada seni beladiri Wing Chun dengan seni bela diri yang dijadikan sebagai komparasi. Dalam hal ini, seni bela diri Wing Chun dikomparasikan dengan seni bela diri Tai Chi yang juga merupakan seni bela diri asal Tiongkok.

Berikut adalah tabel komparasi dari Wing Chun dan Tai Chi yang dibuat [www.differencebetween.info](http://www.differencebetween.info) yang ditambah dengan pengamatan pribadi:

Tabel II.2 Komparasi Wing Chun dan Tai Chi

Sumber : <http://www.differencebetween.info/difference-between-tai-chi-and-wing-chun>  
(Diakses pada 09/01/2019)

No.	Aspek Komparasi	Wing Chun	Tai Chi
1.	Arti Nama	Nyanyian musim semi	Kepalan pamungkas tertinggi
2.	Asal	Tiongkok	Tiongkok
3.	Waktu diciptakan	Sekitar abad ke-18	Sekitar abad ke-13
4.	Prinsip dasar	Pemanfaatan keseimbangan, struktur, dan sikap	Kesatuan mental dan fisik
5.	Tipe	Bentuk seni bela diri yang lembut dan keras	Bentuk seni bela diri yang lembut
5.	Manfaat	Bela diri, dan kesehatan	Bela diri, meditasi, dan kesehatan
6.	Gerakan	Cepat, rileks, dan dinamis	Tenang, rileks, dan berirama
7.	Tujuan	Pertahanan diri, dan pertarungan jarak dekat	Mencapai stabilitas internal dan eksternal
8.	Cocok untuk	Siapa saja	Siapa saja

Dari hasil komparasi diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kesamaan dan juga perbedaan antara Wing Chun dengan Tai Chi. Selain memiliki kesamaan sebagai seni bela diri yang berasal dari Tiongkok, Wing Chun dan Tai Chi memiliki kesamaan dalam gerakannya yang rileks dan santai, dan keduanya cocok untuk dipraktikkan oleh siapa saja dari segala usia.

Adapun beberapa perbedaan yang sangat kentara. Wing Chun diciptakan bertujuan untuk pertahanan diri dan pertarungan jarak dekat, sedangkan Tai Chi mengedepankan stabilitas eksternal dan internal diri. Selain itu juga Tai Chi sering digunakan sebagai kegiatan untuk bermeditasi.

#### **II.4 Resume**

Dari hasil analisis yang dilakukan mengenai seni bela diri Wing Chun, dapat disimpulkan bahwa seni bela diri Wing Chun merupakan seni bela diri yang cukup bagus untuk dipelajari, karena Wing Chun memiliki gerakan yang ekonomis namun tetap efisien. Karena ke-ekonomisannya itu pun membuat seni bela diri Wing Chun dapat dipelajari oleh siapa saja. Namun dalam menguasainya memerlukan waktu yang tidak sebentar. Maka dari itu akan sangat ideal bila seni bela diri Wing Chun mulai dipelajari sejak remaja, yang dimana sudah cukup mampu mengontrol diri sehingga teknik yang dipelajari tidak disalah gunakan.

Sayangnya di Indonesia, seni bela diri Wing Chun ini belum begitu dikenal jauh oleh masyarakat khususnya remaja, sehingga manfaat – manfaat serta kelebihan yang dimiliki seni bela diri Wing Chun tidak banyak yang mengetahuinya. Dari hasil data lapangan yang sudah dikumpulkan, sebagian besar masyarakat mengetahui Wing Chun dari film layar lebar, yang dimana ada batasan waktu pada masa penayangannya. Terbatasnya media informasi yang mengenalkan seni bela diri Wing Chun, membuat seni bela diri Wing Chun belum begitu dikenal di masyarakat khususnya remaja.

#### **II.5 Solusi Perancangan**

Untuk membuat Wing Chun semakin dikenal dan lebih diketahui oleh masyarakat, sehingga masyarakat mengetahui manfaat – manfaat serta kelebihan pada seni bela diri Wing Chun, dibutuhkan media informasi baru yang dapat menginformasikan dan mengenalkan seni bela diri Wing Chun. Media yang dapat menginformasikan seni bela diri Wing Chun secara visual seperti film atau komik akan lebih mendukung penyampaian informasi dengan lebih baik, karena dapat menyampaikan informasi secara verbal maupun visual. Namun seni bela diri Wing Chun sudah cukup banyak dikenalkan melalui film. Film – film yang mengangkat tentang Wing Chun diantaranya seperti Ip Man (2008), Ip Man 2 (2010), The Legend is Born : Ip Man (2010), Ip Man the Final Fight (2013), Ip Man (2015), Master Z : Ip Man Legacy (2018) yang filmnya baru – baru ini dirilis, dan masih ada beberapa film yang mengangkat tentang seni bela diri Wing Chun. Maka dari itu, komik dapat menjadi alternatif baru dalam mengenalkan serta menginformasikan mengenai seni bela diri Wing Chun kepada masyarakat, karena

tidak banyak komik – komik yang mengangkat tentang seni bela diri Wing Chun. Adapun salah satu seri komik mengenai seni bela diri Wing Chun pada tahun 2011 lalu, hanya saja tidak begitu terkenal. Media komik saat ini sedang menjadi media yang populer. Ini membuat peluang yang cukup besar dalam mengenalkan dan menginformasikan seni bela diri Wing Chun kepada masyarakat khususnya remaja.