



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Capoeira merupakan budaya asli dari Brazil yang dulu dipelajari oleh para budak kulit hitam pada tahun 1824 di Brazil. Capoeira merupakan beladiri yang dulu dipelajari oleh para budak di Brazil untuk belajar beladiri tanpa diketahui oleh penguasa, sehingga para budak melakukan latihan beladiri dengan membuat setiap gerakan terlihat seperti tarian. Para budak yang mempelajari *Capoeira* ini ingin melawan para penguasa Portugis dengan mengumpulkan para budak yang memiliki keinginan untuk memberontak. Dalam buku yang berjudul '*The Little Capoeira Book*' mengatakan bahwa ternyata pengaruh gerakan tarian dan bertarung dari gerakan *capoeira* didapat dari tarian dan pertarungan ritual dari orang-orang Afrika yang akhirnya gerakan dari ritual tersebut menjadi asal usul dari gerakan *capoeira*.

Masa perbudakan yang dianggap meresahkan dan merugikan ras kulit hitam akhirnya dihapuskan pada tahun 1888, yang akhirnya para budak tersebut bisa menjalani hidup normal dan mendapatkan kesetaraan derajat. Tetapi, penghapusan hukum perbudakan ini berakibat buruk karena para mantan budak tersebut tidak memiliki tempat tinggal dan tidak memiliki uang, sehingga para mantan budak ini mulai membentuk geng kriminal dan merekrut anggota baru untuk diajarkan *capoeira*.

Capoeira lalu dianggap meresahkan hingga dilarang oleh pemerintah Brazil. Walau *capoeira* sempat dilarang, tapi akhirnya *capoeira* kembali

dilegalkan kembali pada tahun 1930an. Setelah kembali diperbolehkannya *capoeira* di Brazil, banyak orang yang akhirnya tertarik untuk mempelajari *capoeira* dan akhirnya mulai menyebar keseluruh dunia.

Perkembangan *capoeira* di Indonesia sendiri mulai terkenal pada tahun 2000an dimana ditayangkannya film yang berjudul '*Only The Strong*' di televisi lokal Indonesia (Yoga, 2019). Film tersebut memiliki unsur pertarungan dengan gerakan *capoeira* yang akhirnya membuat banyak anak muda Indonesia mulai mempelajari *capoeira* secara otodidak dan membentuk komunitas *capoeira* yaitu *capoeira* Bogor. Berkembangnya zaman akhirnya berakibat baik pada komunitas ini, karena banyak orang asing yang melihat latihan mereka akhirnya saling bertukar informasi dan bahkan mampu memanggil para *Mestre Capoeira* untuk datang ke Indonesia dan mengajarkan *capoeira* yang sebenarnya (Yoga, 2019).

Perkembangan *Capoeira* ini sendiri di Indonesia sekarang semakin menurun, hal ini juga dikatakan oleh beberapa instruktur *Capoeira* yang sudah lama memulai latihan *Capoeira* di Indonesia seperti Yoga Adrian, Verdy Bhawanta, Dikha, dan instruktur *capoeira* lainnya dari grup yang lain. Kurangnya minat ini, menurut mereka disebabkan karena adanya anggapan bahwa *Capoeira* itu sulit, harus belajar akrobatik seperti salto, handstand dan yang lainnya. Padahal, *Capoeira* itu sendiri tidak hanya akrobatik saja tetapi juga memiliki unsur lainnya. Dengan mengangkat tiga unsur yang mejadi keunikan pada *Capoeira*, diharapkan dapat menarik minat anak muda atau remaja dan mengubah sudut pandang mereka akan *Capoeira* yang dianggap sulit untuk dilakukan dan dapat meningkatkan minat mereka terhadap *capoeira*. Penulis akhirnya memustuskan untuk membuat

perancangan kampanye tentang *Capoeira* ini guna mengubah pandangan tersebut hingga dapat menarik minat remaja untuk mempelajari *Capoeira*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat kampanye untuk mengubah pandangan remaja tentang *Capoeira* agar dapat diminati ?

1.3. Batasan Masalah

Demografis = pria dan wanita umur 12 – 19 tahun dengan tingkat ekonomi *middle-low*, *middle*, dan *middle-up*.

Geografis = Jakarta dan sekitarnya

Psikografis = Remaja yang aktif, suka bermain, menyukai olahraga, dan menyukai seni beladiri.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membuat kampanye yang dapat mengubah pandangan remaja tentang *capoeira* itu sulit sehingga *capoeira* dapat lebih diminati

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dan juga menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam melakukan riset dan pengimplementasian ilmu design yang telah dipelajari. Selain manfaat untuk penulis, manfaat bagi pembaca dan bagi universitas adalah agar membantu angkatan selanjutnya untuk mencari data dan dapat membantu orang untuk memahami design yang telah dibuat melalui media promosi yang sudah ditentukan.