



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 III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dengan metode campuran yaitu dengan metode kualitatif dan metode kuantitatif guna mendapatkan data yang konkret dan nyata. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis akan digunakan untuk melengkapi kelengkapan data Tugas Akhir penulis.

3.1.1. Wawancara



Gambar 3.1. Narasumber *Acro Capo*

Penulis melakukan wawancara kepada ahli *Capoeira* di beberapa tempat latihan *capoeira*. Penulis mencari tahu informasi tentang beberapa tempat dan pelatih *capoeira* dari instruktur *capoeira* yang ada di UMN yang bernama Yoga Adrian. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis mulai mencari kontak para instruktur untuk meminta permohonan untuk melakukan wawancara. Para instruktur yang penulis wawancarai merupakan instruktur yang mengajarkan *capoeira* berdasarkan idealis mereka masing-masing, sehingga akan ada sedikit perbedaan dalam teknis pelatihannya. Walaupun idealis mereka berbeda dalam

melatih, tapi dasar yang mereka pakai tetaplah *capoeira*, sehingga setiap jawaban yang mereka berikan hampir memiliki kesamaan baik itu jawaban yang diberikan oleh instruktur *capoeira*, professor *capoeira*, ataupun *mestre capoeira*. Pertanyaan yang penulis tanyakan adalah tentang sejarah *capoeira* yang mereka ketahui, perkembangan *capoeira* di Indonesia, apa itu *capoeira* bagi mereka, bagaimana perkembangan *capoeira* yang sekarang ada di Indonesia, dan banyak lagi. Banyak dari mereka menjawab bahwa *capoeira* memang berasal dari Brazil dan beladiri ini dbuat oleh para budak dari Afrika yang dibawa ke Portugis, untuk melawan atau memberontak perbudakan ini, para budak itu akhirnya berlatih beladiri ini secara diam-diam dengan cara menyamarkan gerakan beladiri mereka dengan berbagai macam gerakan tarian.



Gambar 3.2. Narasumber *Indobarian*

Ketika penulis menanyakan tentang perkembangan *capoeira* di Indonesia, mereka juga relatif memiliki jawaban yang sama, yaitu perkembangan *capoeira* memang dipengaruhi oleh film yang berjudul '*Only The Strong*' yang pernah muncul di pertelevisian lokal pada tahun 2000an. Dengan tayangnya film ini di Indonesia,

banyak para pemuda yang akhirnya secara otodidak mempelajari *capoeira* dari apa yang mereka lihat di film tersebut. Sekian lama mereka mempelajari *capoeira* secara otodidak tanpa ad pebimbing, akhirnya dengan kemajuan zaman di Indoneisa, banyak turis dari luar negeri mulai banyak berkunjung ke Indonesia dan secara tidak sengaja, latihan *capoeira* yang sedang mereka latihankan menarik perhatian para turis tersebut. Beberapa dari turis tersebut ternyata ada yang memepelajari *capoeira* yang akhirnya mereka saling berkomunikasi dan bertukar ilmu. Akibat interaksi dari turis dan komunitas *capoeira* ini berujung kepada mendatangkan para *mestre* dari luar negeri untuk dating ke Indonesia dan mengajarkan *capoeira* yang sebenarnya.



Gambar 3.3. Narasumber *Cordao De Ouro*

Menurut dari narasumber yang saya wawancarai, *capoeira* sempat sangat digemari di Indonesia pada tahun 2000 sampai 2004, atau mereka sebut sebagai masa jaya *capoeira*. Pernyataan ini dikatakan karena pada tahun tersebut banyak dari mereka yang mendapatkan kerjaan sampingan dengan bayaran yang lumayan tinggi pada saat itu, ada yang sampai tampil di siaran televisi lokal, ada yang menjadi pemain iklan, dan ada juga yang menjadi *stuntman* di beberapa film

Indonesia pada saat itu. Tapi masa itu tetaplah tidak akan bertahan selamanya, memasuki tahun 2005, *capoeira* sudah mulai mengalami penurunan, semakin banyaknya olahraga baru yang digemari seperti yoga, zumba, dan lainnya. Banyaknya orang – orang *capoeira* yang mulai memberikan harga yang jauh lebih murah dari harga sebelumnya, sehingga penampilan *capoeira* di rasa kurang menutupi pengeluaran.

3.1.2. Kuesioner *Online*

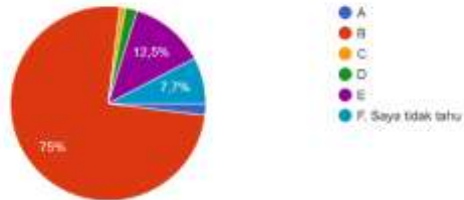
Penulis membagikan kuesioner *online* ini kepada target sesuai dengan Batasan masalah yang sudah ditentukan. Penulis membagikan kuesioner ini guna mendapatkan data – data yang dapat mendukung penelitian ini seperti, mengetahui pengetahuan sederhana responden terhadap *capoeira*, ketertarikan responden terhadap *capoeira*, sudut pandang responden terhadap *capoeira*, penyebab kurangnya peminat menurut responden, dan banyak lagi. Berikut gambar dari kuesioner *online* yang telah penulis bagikan.



Tabel 3.1. Kuesioner *Online* 1

2. Manakah dari gambar dibawah ini yang disebut Capoeira ?

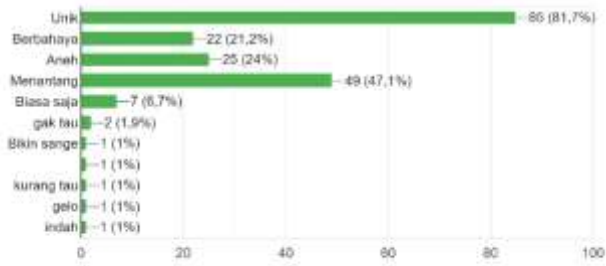
104 tanggapan



Tabel 3.2. Kuesioner *Online 2*

3. Seperti apa Capoeira dimata anda ?

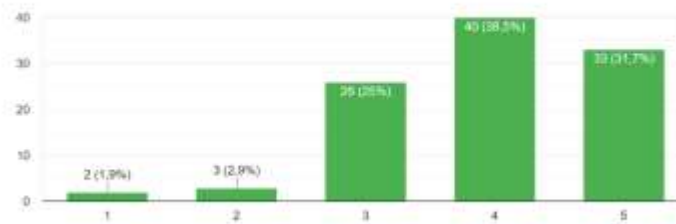
104 tanggapan



Tabel 3.3. Kuesioner *Online 3*

4. Seberapa menarik Capoeira dimata anda?

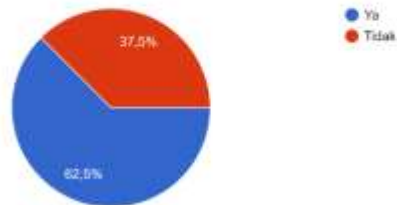
104 tanggapan



Tabel 3.4. Kuesioner *Online 4*

5. Pernahkah anda berpikir untuk mempelajari Capoeira ?

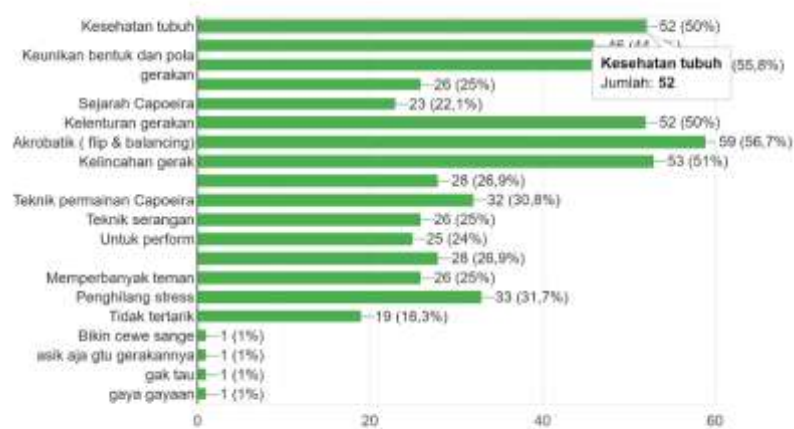
104 tanggapan



Tabel 3.5. Kuesioner *Online 5*

6. Apa alasan anda tertarik untuk berlatih Capoeira ?

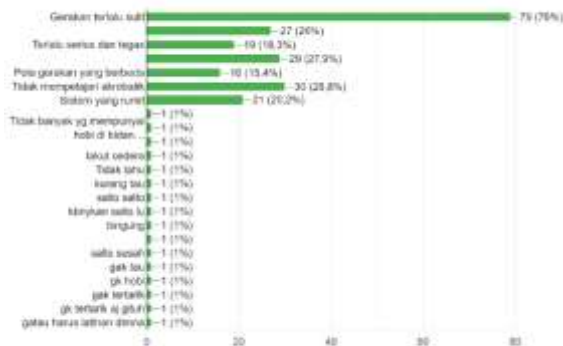
104 tanggapan



Tabel 3.6. Kuesioner *Online 6*

7. Apa yang membuat Capoeira kurang diminati?

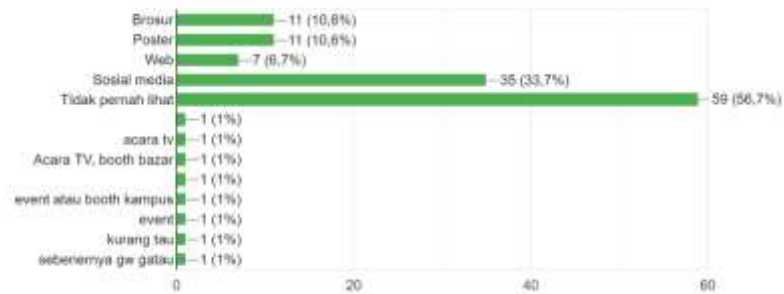
104 tanggapan



Tabel 3.7. Kuesioner *Online 7*

8. Promosi seperti apa sajakah yang pernah anda lihat dengan konten berupa capoeira ?

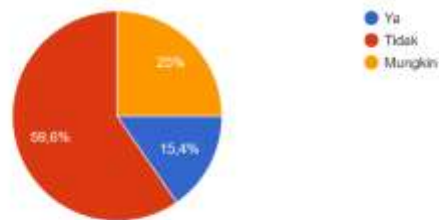
104 tanggapan



Tabel 3.8. Kuesioner *Online 8*

9. Penahkah anda mendengar salah satu grup capoeira ?

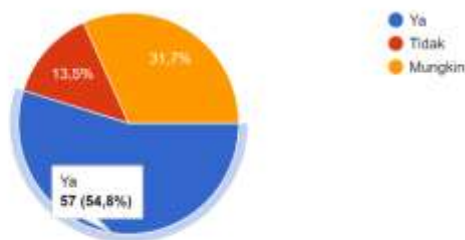
104 tanggapan



Tabel 3.9. Kuesioner *Online 9*

10. Apakah anda tertarik mencoba berlatih Capoeira ?

104 tanggapan



Tabel 3.10. Kuesioner *Online 10*

3.1.3. Analisis SWOT

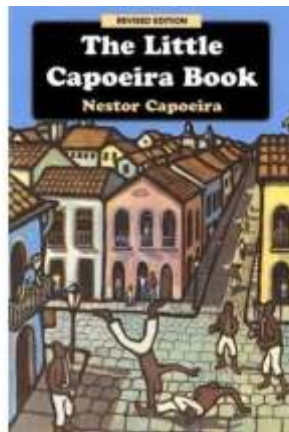
Analisis SWOT penulis gunakan untuk mencari tahu USP atau *Unique Selling Point* dari seni beladiri *capoeira* yang penulis bahas. SWOT merupakan singkatan dari *Strength*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threat*.

- *Strength*
 - Capoeira punya 3 unsur yaitu, beladiri, musik dan akrobatik.
 - Ada sistem jogo, dimana bisa dimainkan dengan menyenangkan.
 - Setiap gerakan masih bisa dikembangkan sesuai kreatifitas.
 - Gerakan unik.
- *Weakness*
 - Kurang efektif jika untuk bertarung.
 - Gerakan cukup sulit dipelajari.
- *Opportunities*
 - Memberikan pesan akan keunikan dari *capoeira*.
 - Mengubah pandangan masyarakat yang menganggap *capoeira* itu sulit.
- *Threats*
 - Ada yang tidak tahu dengan *capoeira*.
 - Banyak pikiran yang menyatakan *capoeira* itu sulit.
 - Sifat malas untuk beraktifitas fisik.

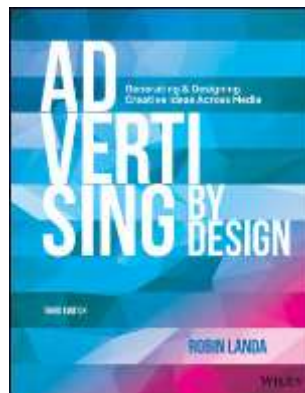
3.1.4. Studi Literatur

Penulis menggunakan beberapa buku untuk dijadikan teori untuk mendukung kampanye yang akan dibuat. Teori yang didapat diambil dari buku – buku yang berhubungan untuk membuat kampanye ini seperti buku tentang *capoeira* yang saya ambil dri buku yang berjudul ‘*The Little Capoeira Book*’, untuk teori

perancangan kampanye menggunakan buku ‘*Advertising by Design*’ sebagai acuan. Ditambah lagi dengan teori – teori pendukung seperti teori desain, media informasi, strategi komunikasi, warna, *copywriting*, fotografi, dan tipografi.



Gambar 3.4. *The Little Capoeira Book*



Gambar 3.5. *Advertising By Design*

3.2. Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan teori kampanye Landa (2014). Ada lima tahapan yang harus dilalui untuk merancang kampanye, berikut tahapan yang sudah dilakukan oleh penulis.

3.2.1. Orientasi

Penulis telah mengidentifikasi masalah yang ada pada topik yang penulis pilih dengan menyebarkan kuesioner *online* dan wawancara dengan beberapa narasumber. Penyebab kenapa *capoeira* masih sedikit peminat terhadap beladiri *capoeira* adalah karena *capoeira* dianggap sulit untuk dilakukan, banyak melakukan gerakan – gerakan yang sulit seperti salto dan handstand. Pengakuan ini penulis dapatkan dari wawancara langsung dengan para ahli dan bertanya secara spontan dengan para *capoeirista*. Pada kuesioner *online* yang telah penulis sebar juga menyatakan bahwa memang penyebab *capoeira* kurang diminati adalah karena gerakan yang harus dipelajari relatif sulit.

3.2.2. Analisis

Setelah data yang penulis dapat dianalisis kembali, mereka yang menjawab bahwa *capoeira* itu sulit adalah mereka yang hanya melihat *capoeira* sebagai akrobatik saja. Berdasarkan data dari kuesioner juga mengatakan bahwa mereka tahu apa itu *capoeira*, mereka juga menyebutkan bahwa *capoeira* itu unik, dan mereka juga menyatakan tertarik untuk latihan. Sehingga, penulis menyimpulkan bahwa target yang penulis incar sebenarnya mau mencoba untuk berlatih *capoeira*, tapi mereka terlalu terpaku dengan pandangan mereka tentang *capoeira* yang memiliki kosa gerak yang sulit.

3.2.3. Konsep

Akrobatik memang bukan jenis olahraga yang mudah untuk dilakukan, tapi akrobatik hanyalah salah satu bagian dari bagian lain dari *capoeira*. *Capoeira* masih memiliki tiga keunikan selain akrobatik, seperti musik dan permainannya (*jogo*). Penulis akhirnya memutuskan untuk mengangkat ketiga keunikan ini

untuk dijadikan pesan bahwa *capoeira* memang memiliki akrobatik yang cukup sulit, tapi untuk melakukan *capoeira* kita tidak hanya mempelajari akrobatik saja, melainkan hal lainnya juga seperti musik dan permainannya, atau bahkan sejarahnya.

3.2.4. Desain

Bentuk visual dan super grafik yang penulis gunakan harus penulis buat berdasarkan kata kunci dan konsep yang sudah penulis buat. Penulis akan menggunakan tiga jenis visual dan konsep yang berbeda untuk menyampaikan pesan dari ketiga unsur pada *capoeira*.

3.2.5. Implementasi

Penulis sudah membuat tampilan final dan mulai menentukan perihal cetak seperti bahan apa yang akan digunakan dan berapa ukuran dari media yang akan digunakan. Perencanaan pengeluaran juga harus penulis buat untuk mengetahui berapa dana minimal yang harus dikeluarkan untuk melaksanakan kampanye ini.