

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Capoeira adalah sebuah olahraga bela diri dari Brazil yang menggabungkan unsur bela diri dan tarian (Capoeira, 2003). *Capoeira* itu sendiri sudah menjadi salah satu bagian yang besar di dalam budaya masyarakat Brazil yang sekarang sudah mulai populer di kaca internasional dan juga menarik perhatian peneliti dari bidang sejarah, antropologi, dan sosiologi (Chvaicer, 2008 p.1). *Capoeira* mulai dikenal di banyak kalangan masyarakat Indonesia dari sebuah film berjudul ‘Only The Strong’ (2000) yang memiliki unsur bela diri *capoeira* di dalamnya (Adrian, komunikasi personal, 03 Februari 2022). Dari masuknya film tersebut, komunitas-komunitas *capoeira* mulai bermunculan di Indonesia (Adrian, 2022).

Menurut sebuah artikel berjudul Bugar Dengan *Capoeira*, dituliskan bahwa sebagai olahraga, *Capoeira* memiliki manfaat positif terhadap fisik seseorang karena *capoeira* menitikberatkan kardio sebagai fokus. Selain kardio, *capoeira* juga melatih keseimbangan, kekuatan, dan koordinasi tubuh (Indomedia Australia, 2019). Makuromah (2020) menuliskan pada sebuah artikel pada portal daring kompas.com bahwa kardio merupakan sebuah olahraga aerobik yang memiliki tujuan memicu jantung dan memompa darah. Manfaat dari kardio adalah untuk meningkatkan kekebalan tubuh dan meningkatkan kinerja paru-paru dan sirkulasi darah.

Dilansir dari portal daring halodoc.com (2021), pusat kebugaran dan semua aktivitas yang berhubungan dengan pusat aktivitas olahraga sempat dihentikan saat adanya pandemi COVID-19 hal tersebut berpengaruh kepada aktivitas olahraga seperti yang dilansir dari portal daring theconversation.com (2021) dimana berdasarkan survey yang dilakukan pada bulan Desember 2020 menunjukkan bahwa trend dari olahraga di rumah meningkat dengan hasil yaitu dari 321 responden, terdapat satu dari lima orang mulai memiliki kebiasaan baru untuk berolahraga di rumah. Fadli (2020) menyatakan bahwa aktivitas olahraga di rumah

selama pandemi itu penting untuk menghindari penumpukan lemak tubuh. Dalam hal ini, *capoeira* dapat menjadi salah satu alternatif dari kegiatan berolahraga seperti yang dinyatakan oleh Ardian (2022) bahwa *capoeira* dapat dilakukan sebagai olahraga rutin untuk kebugaran seperti kardio dan pembentukan otot. Ardian (2022) menyatakan bahwa gerakan dari *capoeira* tidak harus *advanced* jika digunakan untuk latihan rutin. Selain itu, Ardian (2022) menyatakan bahwa *capoeira* dapat dilakukan dimana saja karena gerakannya yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan lokasi.

Yoga Ardian, seorang instruktur *capoeira* menyatakan peminat *capoeira* di Indonesia memiliki *range* umur yang cukup besar yaitu, dari umur 5 tahun hingga 40 tahun keatas. Meski demikian, terjadi penurunan minat terhadap *capoeira* pada kisaran usia 17 hingga 21 tahun karena *capoeira* dipersepsikan sebagai olahraga yang aneh dan juga karena kurangnya informasi yang jelas mengenai tujuan dari belajar *capoeira*. *Capoeira* terlihat memiliki gerakan yang banyak, kompleks dan sulit untuk dilakukan dibandingkan seni bela diri lainnya seperti *boxing* (Yoga Ardian, komunikasi personal, 03 Februari 2022). Menurut sebuah artikel pada portal daring cnnindonesia.com, remaja akhir atau usia sekitar 20 tahun merupakan puncak dari performa fisik sehingga penting untuk memiliki kebiasaan untuk berolahraga dengan intensitas yang tepat dan teratur. Jenis olahraga yang disarankan bagi usia kurang lebih 20 tahun adalah olahraga yang memiliki variasi tinggi dan bermacam-macam.

Golongan masyarakat dengan ekonomi menengah di Indonesia sudah memiliki keamanan secara ekonomi namun, tempat tinggal dari hampir setengah golongan menengah masih berada dalam kondisi yang berada di bawah status ekonomi mereka dan yang tinggal di daerah urban memiliki tingkat kepadatan yang tinggi sehingga terjadi dampak seperti polusi udara yang tinggi (The World Bank, 2019 p.18-21). Golongan menengah sudah mulai mencari kebutuhan untuk kenyamanan dan aktivitas rekreasi seperti *travelling* (The World Bank, 2019 p..105) sehingga golongan menengah menjadi target yang disasar di dalam perancangan ini. Setelah penulis melakukan survey kepada kelompok usia 17-21 tahun di Jakarta dan Tangerang, dari 102 orang, 91 responden berpendapat bahwa

informasi yang ada mengenai *capoeira* masih sedikit. Berdasarkan survey yang sama, mayoritas responden mengalami kendala tempat yang kurang memadai untuk melakukan aktivitas olahraga di rumah. Sehingga dibutuhkan sebuah sarana yang dapat membantu masyarakat untuk tetap berolahraga di rumah.

Hanson (2021) menjelaskan bahwa media dapat diartikan sebagai sebuah jalur atau *channel* bagi sebuah informasi untuk sampai kepada penerima informasi (p.11). Dengan adanya perancang media informasi, diharapkan dapat menginformasikan hal mengenai *capoeira* sebagai olahraga alternatif. Sebuah media informasi bisa disampaikan dengan lebih tepat jika media tersebut memiliki nilai interaktivitas (*interaction-design.org*, n.d). Desain interaktif dapat diartikan sebagai sebuah desain yang memiliki interaksi dengan *user*-nya (*interaction-design.org*, n.d). Desain interaktif memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang penuh bagi *user* dalam menyelesaikan sesuatu. Berdasarkan data tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan media informasi interaktif tentang *capoeira* sebagai olahraga alternatif di rumah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian diatas adalah:

- 1) Bagaimana perancangan media informasi interaktif tentang *capoeira* sebagai olahraga alternatif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil riset dari fenomena dan permasalahan yang telah dilakukan dan dinyatakan dalam latar belakang dan rumusan masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Ruang Lingkup

Batasan ruang lingkup dari penelitian ini adalah informasi mengenai *capoeira* yang dapat dijadikan olahraga alternatif di rumah

1.3.2 Subjek dan Target

Pembatasan subjek dan target memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Demografis

Spesifikasi pembatasan demografis pada target yang dituju adalah sebagai berikut:

- a) Umur: 17 – 21 tahun.
 - b) Jenis Kelamin: Laki – laki dan perempuan
 - c) SES: B
- 2) Geografis

Spesifikasi pembatasan geografis dalam penelitian ini adalah untuk target yang memiliki domisili di Jakarta dan Tangerang.

- 3) Psikografis

Pembatasan psikografis dari penelitian ini adalah untuk masyarakat yang memiliki kegemaran dalam melakukan aktivitas olahraga terutama olahraga kardio dan juga memiliki hambatan untuk berolahraga di rumah.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk melakukan perancangan media informasi interaktif tentang *capoeira* sebagai olahraga alternatif.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

- 1) Manfaat bagi penulis

Penulis dapat melakukan perancangan sebuah media informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan desain dari hasil pembelajaran Desain Komunikasi Visual yang ditempuh di Universitas Multimedia Nusantara dan juga meningkatkan pengetahuan penulis mengenai olahraga capoeira.

- 2) Manfaat bagi Masyarakat

Masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai hasil penelitian dan juga mengenai informasi seputar olahraga capoeira sebagai olahraga alternatif di rumah.

- 3) Manfaat bagi Universitas

Universitas mendapatkan hasil kontribusi penulis dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan juga memperoleh referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topik yang serupa terutama mengenai olahraga capoeira sebagai olahraga alternatif di rumah.