

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Gaya hidup pada prinsipnya adalah bagaimana seseorang menghabiskan waktu dan uangnya. Gaya hidup juga mempengaruhi perilaku seseorang (Renald Kasali, 2005: 225). Gaya hidup menurut Kotler (2002: 192) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu, gaya hidup menurut Suratno dan Rismiyati (2001: 174) adalah pola hidup seseorang dalam dunia kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapat yang bersangkutan. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan. Gaya hidup dapat memberikan pengaruh positif atau negatif bagi yang menjalankannya, tergantung pada bagaimana orang tersebut menjalaninya.

Kesamaan gaya hidup yang semakin berkembang dalam suatu waktu dan tempat membuat masyarakat untuk mengelompokkan ke dalam suatu komunitas. Dalam sosiologi, secara harafiah makna komunitas adalah “masyarakat setempat” (Soekanto, 1999). Sebuah komunitas terjadi dari kelompok yang memiliki kesamaan gaya hidup, tujuan, dan pada umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama, dimana mereka dapat saling berbagi dan saling mendukung satu dengan yang lainnya. Sebuah komunitas tentu memiliki tujuan, dan tujuan tersebut bisa bersifat positif dan menguntungkan bagi masyarakat sekitarnya, atau sebaliknya malah merugikan dan mengganggu masyarakat sekitarnya.

Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu mengalami peralihan dari satu tahap ke tahap berikutnya dan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku, dan juga penuh dengan masalah-masalah (Hurlock, 1998). Masa remaja dapat diisi dengan berbagai kegiatan positif, antara lain: futsal, seni beladiri, basket, musik, tari, dan lain sebagainya. Kegiatan positif tersebut apabila didukung oleh komunitas yang baik

akan membantu remaja mengatasi kenakalan remaja dan memberikan edukasi sosial, baik kedisiplinan, sikap, tatacara, dan sebagainya yang kelak dikemudian hari berguna sewaktu menjalani kehidupan sebagai orang dewasa.

Selain itu, kegiatan tersebut tentu harus dapat mengembangkan bakat yang dimiliki oleh remaja sehingga dapat mengekspresikan dirinya sendiri, dengan begitu dapat membuatnya menjadi lebih percaya diri dan hal tersebut berakibat pada kehidupan bersosialisasinya.

Di era globalisasi sekarang ini kebudayaan luar bukan merupakan suatu hal yang tabu bila banyak diminati oleh para remaja. Terkadang kebudayaan luar itu menjadi inspirasi, *trend*, dan berpadu dengan kebudayaan lokal sehingga dapat dinikmati oleh Bangsa Indonesia. Tentu saja tidak ada salahnya mempelajari kebudayaan luar, jika itu baik dan menguntungkan bagi remaja Indonesia. Kita pun dapat menambah wawasan dengan pandangan dari luar sehingga pikiran kita dapat terbuka lebih lebar dan lebih luas dalam memandang suatu hal.

Capoeira merupakan salah satu seni bela diri, tari, budaya, dan musik yang dipadukan menjadi sebuah olahraga khas dari Brazil. Pertama kali dikembangkan oleh budak-budak Afrika yang dibawa oleh Bangsa Portugis ke Brazil sekitar abad ke-15. *Capoeira* menggunakan gerakan-gerakan yang cepat dan kompleks yang utamanya berasal dari kekuatan tendangan kaki, akrobatik darat dan udara. Semua nama gerakan dan nyanyian dari *capoeira* menggunakan bahasa Portugis.

Dengan gerakan-gerakan seperti tendangan dan akrobatik tersebut tentu dapat menyalurkan sifat-sifat agresif yang banyak dimiliki oleh para remaja secara positif dan menjadikannya sebuah pertunjukkan yang indah. Perpaduan musik, tari, dan gerakan-gerakan capoeira menjadikan salah satu seni beladiri yang indah untuk ditonton.

Selain pada gerakan-gerakannya, seorang *capoeirista* (sebutan untuk pengguna *capoeira*) harus dapat menggunakan alat musik dan bernyanyi ketika berada dalam sebuah

permainan. Alat musik yang digunakan juga sangatlah khas, terdiri dari *berimbau*, *pandeiro*, *atabaque*, *agogo*, dan *reco reco*.

Tidak hanya itu saja, *capoeira* juga memiliki banyak filosofi dalam setiap gerakan, tarian, musik, maupun lirik yang terdapat dalam setiap lagunya. Perbedaan mendasar dari seni beladiri ini adalah tidak terlalu fokusnya pada penyerangan tapi lebih mencari celah pada gerakan menyerang yang diperagakan lawan.

Manfaat yang didapatkan dari *capoeira* itu sendiri sangatlah banyak, mulai dari segi fisik dimana kita dilatih untuk memperkuat otot, melatih kecepatan, kelincahan, refleks, stamina, serta membentuk tubuh secara tidak langsung. Hal ini dikarenakan *capoeira* merupakan satu-satunya seni beladiri yang dinamis yang gerakan-gerakannya selalu mengalir dan berkesinambungan sehingga gerakannya tidak pernah putus. Menurut Gerald Taylor dalam bukunya: *Capoeira Conditioning How to Built Strength, Agility, and Cardiovascular Fitness*, (Gerald Taylor, 2005 : 4) mengatakan bahwa permainan *capoeira* sangatlah efektif, karena *capoeira* dapat melatih dan mengembangkan ke tujuh besar dari *total fitness*, yaitu *strength* , *power*, *agility*, *balance* , *flexibility*, *cardiovascular endurance*, dan *coordination*.

Bila dilihat dari segi psikologis dan sosial, *capoeira* dapat memperkaya rasa percaya diri, memperkuat mental, mengurangi stress, pengendalian diri, sikap saling menghormati, serta menanamkan sifat kekeluargaan dan kebersamaan. Manusia tidak dapat hidup sendiri, mereka saling membutuhkan satu dengan yang lainnya, sama halnya dengan permainan *capoeira* dimana dalam sebuah permainan diperlukan *partner* untuk bermain, orang-orang yang melantunkan musik, dan juga orang-orang yang menyemangati ketika bermain dengan bernyanyi bersama dan bertepuk tangan.

Capoeira juga mengajarkan kejujuran pada diri sendiri, dalam permainnya yang disebut dengan *roda* (baca: hoda) mengajarkan kita untuk menghormati satu dengan yang lainnya, bersosialisasi dan berinteraksi, serta dalam permainannya kita juga

mencerminkan kepribadian kita sendiri. *Capoeira* sendiri tidak memerlukan banyak alat-alat dan biaya sehingga dapat dikategorikan sebagai olahraga yang murah meriah.

Dengan banyaknya keuntungan yang dimilikinya, *capoeira* dapat menjadi salah satu kegiatan olahraga rekreasi lengkap yang positif dan juga sebagai penyalur bakat, mencari jati diri, serta menanamkan sikap-sikap yang baik bagi remaja. Walau dengan banyaknya keuntungan dan sisi positifnya, tetapi remaja yang mau untuk ikut aktif dalam kegiatan ini masih belum banyak. Oleh karena itulah, penulis memilih topik ini sebagai ide dasar dalam membuat perancangan promosi untuk Tugas Akhir yang bertujuan untuk memberitahukan, mensosialisasikan, serta mengajak masyarakat untuk ikut serta dalam kegiatan *capoeira* ini.

1.2 Permasalahan dan ruang lingkup

- Bagaimana cara menginformasikan manfaat *capoeira* kepada masyarakat, terutama kepada remaja?
- Bagaimana cara agar *capoeira* lebih dikenal masyarakat Indonesia sebagai olahraga rekreasi lengkap yang positif bagi remaja?

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas berupa persuasi visual kepada masyarakat umum remaja dengan kisaran umur 15- 21, khususnya masyarakat perkotaan, diutamakan kepada orang-orang yang peduli tentang seni, sosial, kesehatan, serta orang-orang yang senang berolahraga.

1.3 Tujuan perancangan

- Memberitahukan dan mensosialisasikan kepada masyarakat tentang seni beladiri *capoeira* serta manfaat-manfaat yang didapatnya.
- Menarik dan mengajak para remaja yang aktif untuk ikut serta dalam seni beladiri *capoeira* dan menjadikannya sebagai kegiatan olahraga rekreasi lengkap yang positif bagi remaja.

1.4 Sumber dan teknik penulisan data

Sumber data diperoleh dari:

- Wawancara
Wawancara dilakukan secara langsung kepada pelatih *capoeira*, dan juga beberapa target sasaran secara acak.
- Studi pustaka
Sumber informasi diambil dari buku-buku, majalah, koran, karya tulis sejenis, serta dari internet.
- Survei angket
Survei angket disebarakan kepada responden yang menjadi target dalam promosi ini, yaitu pelajar dan mahasiswa.
- Observasi
Observasi dilakukan dengan mengikuti kegiatan *capoeira* secara langsung, sehingga dapat lebih mengenal secara mendalam.

1.5 Skema perancangan

