

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Capoeira merupakan kebudayaan Brazil yang mengalami perkembangan dari masa ke semasa. Di dalam *Capoeira* terdapat gerakan yang didalamnya mengandung berberapa gerakan dan seni, di antaranya menari (*Dancing*) bela diri (*Martial Art*) dan variasi musik yang dipadukan sedemikian rupa, sehingga menghasilkan paduan pertunjukan seni bela diri yang *Estetis* yang mampu menciptakan pertunjukan seni bela diri bernilai tinggi. *Capoeira* sendiri sudah menjadi bagian dari gaya hidup di Indonesia, pandangan kawula muda tentang seni bela diri *Capoeira* sangat berbeda dari semua bela diri yang sudah ada, mulai dari Seni bela diri *Karate, Taekwondo, Pencak Silat, Kempo, Jiu-Zitsu Muai Thai* dan lain sebagainya.

Capoeira lebih mengutamakan keindahan dalam gerakan bertarung antara pemain *Capoeira*, sehingga membuat kedudukan seni bela diri ini semakin banyak diminati oleh kalangan anak-anak, orang dewasa, remaja bahkan sampai orang tua. Seiring dengan perkembangan seni bela diri asal Brazil sudah sangat pesat di kalangan Masyarakat, mulai dari minoritas hingga menjadi komunitas yang besar dan solid sehingga familiar di kalangan masyarakat yang menilai bahwa komunitas *Capoeira* adalah suatu komunitas yang Eksklusif bagi para kalangan anak-anak muda yang menekuni seni bela diri asal Brazil. *See Nestor Capoeira (2002)*

Di Indonesia ibarat magnet bagi para pecinta *Capoeira* sebagai suatu seni bela diri yang menikmati hidup, oleh karena di dalam *Capoeira* juga tidak ada batasan dalam gerakan. Dengan demikian penikmat Seni Bela diri *Capoeira* bisa mengeksplorasi gerakan sesuai dengan kemahiran masing-masing individu. *Capoeira* dikenal lebih dekat oleh masyarakat umum karena adanya *Event-event* Tahunan yang diselenggarakan oleh panitia yang ada di kota-kota di Indonesia, *Event* tersebut meliputi antara lain tentang Filosofi *Capoeira*, mulai dari sejarah, budaya dan perkembangan seni bela dirinya. Tak tanggung-tanggung panitia mendatangkan langsung seseorang yang benar-benar pelaku *Capoeira* dari negara asalnya yaitu Brazil, untuk datang ke Indonesia untuk mengisi *Event (workshop)* pelatihan. Untuk pemula ataupun yang sudah mahir dalam bermain *Capoeira*.

Komunitas *Capoeira* telah rutin mengadakan acara *Event* tahunan yang dilaksanakan jauh-jauh hari oleh panitia dan crew yang lain yang bekerja dalam segala hal mulai dari tim yang membuat undangan para peserta untuk disebarkan melalui media online dan media cetak. Ada pula tim designer yang menjadi orang yang terampil dalam membuat desain motif yang berkaitan dengan identitas sebuah *Grup(kumpulan)*. *Capoeira* untuk *T-Shirt Event* yang akan dilaksanakan di kota itu. Tim ini menjadi bagian dari prioritas sebuah *Event*, oleh karena tim ini bertanggung jawab dalam mengelola keseragaman komunitas *Capoeira* untuk memenuhi kebutuhan antar *Event Capoeira*.

Oleh karena perkembangan komunitas *Capoeira* Di Indonesia semakin pesat dan mulai mendapat dukungan dari berbagai lapisan masyarakat, satu dari

komunitas *Capoeira* yang lain akan selalu ingin memperkenalkan seni bela diri asal Brazil kepada semua lapisan masyarakat melalui *Event (Workshop)* pelatihan, mulai dari materi Seni Bela diri asal Brazil yang lebih mendalam kepada peserta *Event*. Keinginan komunitas dalam menarik simpati masyarakat melalui *event* *The art of capoeira* Surakarta yang di adakan di taman budaya Surakarta. Panitia pelaksana mempersiapkan segala fasilitas bagi para peserta *event* mulai dari konsumsi, penginapan dan *T-Shirt event* yang mengangkat tema *event* di kota Surakarta.

Agar peserta tidak merasa kecewa dengan *event* yang mereka datangi serta biaya *event* yang relatif mahal maka dengan itu segala hal harus di perhatikan mulai dari yang paling utama dari latar belakang ini adalah bagaimana peserta *event* harus mendapatkan cinderamata berupa *T-shirt event the art of Capoeira* Surakarta, yang mencitrakan akan seni bela diri asal brazil. Dengan adanya cinderamata *T-shirt event Capoeira* di harapkan semakin banyak masyarakat awam yang melihat desain dari *T-shirt event Capoeira* semakin ingin mengetahui lebih mendalam lagi tentang seni bela diri capoeira asal brazil melalui *event* tahunan yang di adakan di taman budaya Surakarta.

Oleh karena suatu barang atau produk memiliki wujud visualisasi yang beraneka ragam. Dengan demikian perancangan akan di rencanakan bagaimana bisa mencari alternatif yang bisa menjawab kebutuhan akan sebuah produk *T-Shirt Capoeira*

Proyek perancangan akan difokuskan pada menciptakan motif Antar Event Capoeira sebagai pencitraan seni bela diri *Capoeira*. Dengan pertimbangan yang diambil, yaitu mengidentifikasi masalah, tahap ini merupakan awal dari pengenalan terhadap masalah pengembangan motif *Capoeira* dan pengetahuan tentang kebutuhan akan perancangan *T-Shirt* tersebut. Tahap berikutnya berupa Analisa perancangan produk, yaitu penelusuran lingkungan dan potensi penelitian yang menjadi sasaran perancangan melalui kajian teoritik dan tinjauan empirik.

B. Kajian Pustaka (Teoritik)

1. Pengertian Capoeira

Capoeira merupakan sebuah olah raga bela diri yang dikembangkan oleh para budak Afrika di Brasil pada sekitar tahun 1500-an. Gerakan dalam *Capoeira* menyerupai tarian dan bertitik berat pada tendangan. Pertarungan dalam *Capoeira* biasanya di iringi oleh musik dan disebut *Jogo* (bermain). *Capoeira* sering dikritik karena banyak orang meragukan keampuannya dalam pertarungan sungguhan, dibanding seni bela diri lainnya seperti Karate atau Taekwondo. (Voeks, 1997).

Capoeira adalah sebuah sistem bela diri tradisional yang didirikan di Brasil oleh budak-budak Afrika yang dibawa oleh orang-orang Portugis ke Brasil untuk bekerja di perkebunan-perkebunan besar. Pada zaman dahulu mereka melakukan latihan dengan di iringi oleh alat-alat musik tradisional, seperti (*berimbau*) sebuah lengkungan kayu dengan tali senar yang dipukul dengan sebuah kayu kecil untuk menggetarkannya dan (*atabaque*) gendang besar, dan ini juga lebih mudah bagi

mereka untuk menyembunyikan latihan mereka dalam berbagai macam aktivitas seperti kesenangan dalam pesta yang dilakukan oleh para budak nama seni bela diri tersebut. Mereka yang sempat melarikan diri berkumpul di tempat tinggal mereka yang bernama *senzala* (rumah budak).

Ketika seorang budak melarikan diri ia akan dikejar oleh "pemburu" profesional bersenjata yang bernama (*capitães-do-mato*) kapten hutan. Biasanya *Capoeira* adalah satu-satunya bela diri yang di pakai oleh budak tersebut untuk mempertahankan diri. Pertarungan mereka biasanya terjadi di tempat lapang dalam hutan yang dalam bahasa (*tupi-guarani*) salah satu bahasa pribumi. Di Brasil disebut *caá-puêra* beberapa ahli sejarah berpendapat bahwa inilah asal dari desa-desa yang dipagari yang bernama (*Quilombo*) di tempat yang susah dicapai. see Soares (1994).

Quilombo yang paling penting adalah *Palmares* yang mana penduduknya pernah sampai berjumlah sepuluh ribu dan bertahan hingga kurang lebih selama enam puluh tahun melawan kekuasaan yang mau menginvasi mereka. Ketua mereka yang paling terkenal bernama *Zumbi*. Ketika hukum untuk menghilangkan perbudakan muncul dan Brasil mulai mengimport pekerja buruh kulit putih dari negara-negara seperti Portugal, Spanyol dan Italia untuk bekerja di pertanian, banyak orang negro terpaksa berpindah tempat tinggal ke kota-kota, dan karena banyak dari mereka yang tidak mempunyai pekerjaan mulai menjadi penjahat *Capoeira*, yang sudah menjadi urban dan mulai dipelajari oleh orang-

orang kulit putih, di kota-kota seperti Rio de Janeiro, Salvador da Bahia dan Recife. Pierre Verger. (2000).

2. Perkembangan Komunitas Capoeira

Setelah kurang lebih setengah abad berada dalam penjajahan, dan orang-orang mempelajari *Capoeira* di jalan-jalan tersembunyi dan di halaman-halaman belakang rumah, Manuel dos Reis Machado, (*Mestre*) Sang Guru Bimba, mengadakan sebuah pertunjukan untuk Getúlio Vargas, presiden Brasil pada waktu itu, dan ini merupakan permulaan yang baru untuk *Capoeira*. Mulai didirikan akademi-akademi agar publik dapat mempelajari permainan capoeira Nama-nama yang paling penting pada masa itu adalah (*Vicente Ferreira Pastinha*) Sang Guru Pastinha, yang mengajarkan aliran (*Angola*) yang sangat tradisional, dan *Mestre Bimba*, yang mendirikan aliran dengan beberapa inovasi yang ia namakan (*Regional*) kontemporer.

Sejak masa itu hingga masa sekarang *Capoeira* melewati sebuah perjalanan yang panjang. Saat ini *Capoeira* dipelajari hampir di seluruh dunia, dari Portugal sampai ke Norwegia, dari Amerika Serikat sampai ke Australia, dari Indonesia sampai ke Jepang. Di Indonesia *Capoeira* sudah mulai dikenal banyak orang, disamping kelompok yang ada di Yogyakarta, juga terdapat beberapa kelompok di Jakarta dan di Surabaya. Banyak pemain yang berminat mempelajari *Capoeira* karena lingkungannya yang santai dan gembira, tidak sama dengan disiplin keras yang biasanya terdapat dalam sistem bela diri dari Timur. Seperti

yang pernah dikatakan oleh seorang penulis besar dari Brasil Jorge Amado, ini pertarungan yang paling indah di seluruh dunia, karena ini juga sebuah tarian.

3. Perkembangan Motif pada T-Shirt di komunitas capoeira

Seiring dengan perjalanan dari waktu ke waktu komunitas *Capoeira* mengalami perkembangan yang pesat dan mulai mendapat perhatian khusus dari berbagai lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang tua, maka dari itu satu dari sekian banyak komunitas *Capoeira* selalu ingin memperkenalkan seni bela diri asal Brazil kepada semua lapisan masyarakat yang lebih luas lagi.

Perkembangan motif pada *T-Shirt Event* tahunan sudah mengalami perubahan visual yang *kontemporer* (kekinian). Terlihat dari segi motif dan coraknya yang mengandung makna-makna filosofi seputar seni bela diri asal Brasil tersebut, sehingga membuat motif *Capoeira* menjadi eksklusif bagi masyarakat pada umumnya.

Contoh motif T-Shirt event capoeira di beberapa kota



Gambar 1. Visual motif I: *T-shirt event capoeira* di kota Surabaya

Dokumentasi: Putra, 2014



Gambar 2. Visual motif II: *T-shirt event capoeira* di kota Jakarta

Dokumentasi: Putra, 2014



Gambar 3. Visual motif III: *T-shirt event capoeira* di kota Surabaya

Dokumentasi: Putra, 2014



Gambar 4. Visual motif IV: *T-shirt event capoeira* di kota Surabaya

Dokumentasi: Putra, 2014

C. Fokus Permasalahan

Berdasarkan latar belakang perancangan di atas, inti masalah adalah bagaimana merencanakan sebuah motif *Capoeira* dengan tema *The art of Capoeira* Surakarta (pertunjukan seni bela diri capoeira di surakarta). Pada produk *T-shirt Event Capoeira* di taman budaya Surakarta yang berhubungan dengan Identitas seni bela diri asal Brazil dengan tepat dan fungsional, guna memperkenalkan kepada masyarakat umum tentang seni bela diri *Capoeira* asli dari negara Brazil melalui *Event* tahunan yang diadakan di Taman Budaya Surakarta.