

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia kaya akan berbagai jenis kesenian dan kebudayaan yang beragam. Sampai saat ini penggalian kebudayaan masih berlangsung karena masing-masing bangsa mempunyai latar belakang yang berbeda.

Kebudayaan memiliki pengertian yang luas dilihat melalui dimensi yang kompleks. Kebudayaan bukan hanya berbicara mengenai kesenian atau adat istiadat semata tetapi juga merupakan gaya hidup, gambaran dari bagaimana kehidupan sebuah bangsa terjadi.

Kebudayaan yang universal dimungkinkan terwujudnya kebudayaan yang berbeda, tergantung pada pengalaman penduduknya seperti masyarakat. Setiap kebudayaan pasti mengalami perubahan dan pengembangan-pengembangan yang berkelanjutan tidak ada kebudayaan yang statis setiap kebudayaan mempunyai dinamika. Gerak tersebut merupakan akibat dari gerak masyarakat yang menjadi wadah kebudayaan. Akulturasi merupakan salah satu contoh gerak kebudayaan.

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi (1964:115) Akulturasi merupakan proses dimana suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan tersebut, dihadapkan pada unsur-unsur suatu kebudayaan asing yang berbeda sedemikian rupa, sehingga unsur-unsur kebudayaan asing itu dengan lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri.

Aspek kebudayaan asing yang masuk melalui proses akulturasi dan kini makin berkembang di Indonesia adalah capoeira. Capoeira merupakan jenis bela diri yang dikembangkan dari Afrika yang dibawa oleh orang-orang Portugis ke Negara Brazil untuk dipekerjakan di perkebunan pada sekitar tahun 1.500-an. Jenis bela diri Capoeira biasanya melakukan latihan dengan di iringi oleh alat-alat musik tradisional, misalnya seperti berimabu (sebuah lengkungan kayu dengan tali senar yang dipukul dengan sebuah kayu kecil untuk menggetarkannya), atabaque (gendang besar). Pembangan teknik-teknik pada capoeira secara sembunyi-sembunyi, dan sarana yang paling baik dengan tarian untuk membebaskan diri dari perbudakaan, dan menyembunyikan latihan mereka dalam berbagai ancaman, seperti “pemburu” profesional bersenjata yang bernama *capitães-do-mato* (kapten hutan).

Capoeira merupakan nama lain dari tanaman semak belukar yang diyakini mereka sebagai asal mula kelompok budak pertama yang datang ke Brasil. Bela diri Capoeira dibagi menjadi dua kelompok seperti de angola dan de regional. Dari dua kelompok tersebut masing-masing mempunyai karakter tersendiri.

Pada tahun 1890 teknik seni bela diri Capoeira dilarang oleh Pemerintah Negara Brasil hingga akhir tahun 1928. Asal mula tehnik seni bela diri dikenalkan oleh Manoel dos ReisMachado (Master Bimba) dengan latar belakang Capoeira jalanan. Dengan berkembangnya zaman teknik seni bela diri Capoeira semakin berkembang pesat hingga ke seluruh dunia, bahkan hingga

diakui sebagai aset nasional berupa tarian, olahraga sekaligus berupa sebuah seni akan kemerdekaan.

Awal mula instrutor Lilica Vargas, seni bela diri capoeira pertama kali didirikan pada tahun 2005 di Surabaya, dengan nama Mandinga Brasileira dan juga berhasil mengadakan Batizado (peningkatan level) setiap tahunnya mulai tahun 2006-2008. Berbagai festival penting juga turut di ikutinya seperti festival *Schouwburg VI-GKJ Internasional festival 2007* dengan menghadirkan duta besar brazil dan australia, Cross culture festival 2008 yang diadakan oleh PEMKOT Surabaya.

Pada tahun 2009, Mandinga Brasileira resmi berganti nama menjadi Escola Cultural Zungu Capoeira yang berpusat di Sao Paolo, Brasil untuk standarisasi dibawah bendera Zungu, yang selanjutnya disusul dengan masuknya Kenoko Hermiaji AKA Graduado Noko atau Tarzan (Indonesia) dari grup Senzala yang sebelumnya sebagai pendiri sekolah capoeira resmi pertama di Bali bersama rod pen AKA Instrutor Medusa (Inggris), dua teman yang telah mendedikasikan delapan tahun terakhir untuk penelitian dan promosi capoeira di inggris dan jawa. Atmosfer perkembangan capoeira di Indonesia terlihat dengan ditandainya berbagai organisasi capoeira yang bermunculan seperti, Senzala, Argola de Ouro, dan Escola Cultural Zungu Capoeira yang berbasis di kota Surabaya.

Dalam penelitian ini penulis membahas pengembangan *image (image building)* capoeira di Escola Cultural Zungu Capoeira Surabaya, yang mayoritas pemainnya adalah kalangan dewasa hingga anak muda baik dari tingkat pekerja

maupun pelajar. Capoeira sebagai suatu seni bela diri yang identik dengan gerakan-gerakan akrobatik seperti gerakan yang sangat unik yang secara bersamaan memberikan suatu keindahan dan kekuatan yang juga memberikan keseimbangan mental dan fisik. Salah satu yang membedakan capoeira dengan bela diri lainnya dalam permainan capoeira adalah musik. Musik memiliki hubungan yang erat dalam capoeira, dimana musik berperan dalam mengiringi dan menentukan karakteristik permainan, misalnya musik yang dimainkan dengan tempo cepat maka gerakan tarian menjadi cepat. Tetapi bila musik yang dimainkan dengan tempo lambat berarti gerakan tarian menjadi penuh trik-trik bermain (*ground play*). Sehingga jika membicarakan hubungan musik dengan gerakan tari merupakan satu hal yang menarik, dimana penggabungan antara musik dengan gerak tari merupakan suatu hal yang saling mempengaruhi dalam capoeira.

Kelompok sosial dan *image* adalah bagian dari kegiatan sosial, kita pasti tergabung dalam berbagai kelompok sosial yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan dan perilaku kita sehari-hari. Baik sadar maupun tidak, kita kerap memperhatikan perilaku anggota kelompok lain untuk memahami apa saja yang pantas dan tidak pantas kita lakukan di *setting* sosial tersebut.

Organisasi Escola Cultural Zungu Capoeira yang anggotanya berjumlah puluhan sampai ratusan orang, akan memperhatikan bagaimana teman-teman memilih metode pemasaran untuk mengaplikasikan olahraganya, gaya dan tahapan-tahapan bela dirinya serta cerita-cerita mereka tentang pendiri atau

mentor-mentor yang dikagumi dan berbagai hal lainnya. *Image* seni olahraga bela diri capoeira yang ada berubah mengikuti penyesuaian yang terjadi.

Keanggotaan akan menciptakan identitas sosial, rasa kekeluargaan, rasa saling memiliki dan rasa aman. Hal inilah yang tak sadar melakukan banyak penyesuaian untuk bisa tetap bertahan menjadi anggota kelompok. Dinamika kelompok ini, jika diperhatikan dapat menguntungkan *image*. *Image* merupakan salah satu aset penting bagi organisasi yang selayaknya harus terus menerus dibangun dan dikembangkan. *image* yang baik merupakan salah satu alat yang penting, bukan hanya untuk menarik masyarakat dalam memilih organisasi, melainkan juga dapat memperbaiki sikap kepuasan masyarakat terhadap organisasi. *Image* senantiasa berhubungan dengan publik atau khalayak luas. Kesan dan pengetahuan mereka mengenai organisasi akan membentuk *image* organisasi tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Kazt dalam Soemirat dan Ardiyanto, 2005:78 menyatakan bahwa *image* adalah cara pihak lain memandang sebuah perusahaan, seseorang, suatu komite, atau suatu aktivitas.

Pada dasarnya semua organisasi menginginkan citranya bernilai positif atau baik di mata masyarakat atau publik, karena ini akan dapat meningkatkan profitabilitas, pertumbuhan dan eksistensinya organisasi itu sendiri. Jika *image* organisasi dimata masyarakat atau publik sangat buruk, maka profitabilitas, pertumbuhan organisasi tidak dapat ditingkatkan.

Image juga menunjukkan eksistensi sebuah organisasi di mata publik, seperti menunjukkan pandangan masyarakat terhadap organisasi yang terbentuk dalam jangka waktu yang panjang. Pencitraan yang terbentuk dengan baik akan

memberikan dampak yang baik pula demi tercapainya tujuan-tujuan yang ditetapkan individu ataupun organisasi. Oleh karena itu setiap organisasi selalu berusaha membangun *image* yang positif di mata masyarakat. *Image* positif penting untuk selalu dibentuk dan dipertahankan untuk kelangsungan hidup organisasi.

Dalam membangun *image* positif dibutuhkan proses panjang dalam membentuk suatu *image*. Pembentukan *image* positif suatu organisasi berkaitan erat dengan sikap (pendirian), persepsi, dan opini masyarakat terhadap organisasi. Ada lima faktor pembentukan *image* menurut bukhor Almah, 2015: 28 organisasi antara lain:

1. Identitas fisik : dalam hal ini yang dilihat adalah visual seperti nama organisasi escola cultural zungu capoeira, logo escola cultural zungu capoeira; audio yang meliputi: jingle organisasi; media komunikasi, *company profile* escola cultural zungu capoeira, brosur, *leaflet* dan pemberitaan media).
2. Identitas non fisik : dapat dilihat dari sejarah escola cultural zungu capoeira, filosofi, kepercayaan, nilai-nilai dan budaya.
3. Manajemen organisasi : visi dan misi escola cultural zungu capoeira, sistem kebijakan, aturan alur prosedur, teknologi, sumber daya manusia, strategi organisasi, job design, sistem pelayanan,
4. Kualitas hasil : mutu produk dan pelayanan
5. Aktivitas dan pola hubungan : dinilai dari hubungan escola cultural zungu capoeira dengan publik masyarakat, respon tanggung jawab sosial organisasi, kualitas komunikasi, dan jaringan komunikasi.

Strategi yang terencana dengan baik mampu menyusun dan mengatur sumber-sumber organisasi dalam hasil yang unik. Selain itu mampu bertahan dalam jangka waktu yang lama berdasarkan pada kemampuan dan kelemahan internal, mengantisipasi perubahan dan tindakan yang dilakukan lawan. Penting bagi suatu organisasi dalam menggunakan strategi *public relations* untuk mencapai tujuan (Cutlip & Broom, 2006:353).

Menurut Ahmad S. Adnamputra dalam (Ruslan, 2007:134), strategi *public relation* adalah alternatif optimal yang dipilih untuk ditempuh guna mencapai tujuan *public relations* dalam kerangka suatu rencana *public relations (public relations plan)*. Pentingnya strategi *public relation* adalah untuk mengetahui persepsi dari luar dan dalam organisasi yang selanjutnya akan mengambil tindakan dalam kekuatan, kelemahan, ancaman dan peluang yang muncul dari luar maupun dari dalam agar organisasi dapat mencapai tujuannya.

Hal ini terjadi karena melihat perkembangan capoeira yang sudah menyebar ke banyak negara di dunia. Senada dengan apa yang dinyatakan oleh menteri kebudayaan Brasi Marta Suplicy dalam pembukaan setelah diresmikannya capoeira sebagai warisan dunia oleh UNESCO pada tahun 2014. Capoeira kini menjadi salah satu alternatif olahraga seni bela diri yang kian diamati oleh masyarakat Indonesia khususnya di tanah Jawa.

Sebagai salah satu fenomena budaya bangsa, peneliti merasa tertarik untuk mengangkat kesenian ini ke dalam suatu tulisan ilmiah dengan melihat lebih jauh keberadaan kesenian ini dalam perkembangannya yang sudah mulai diamati generasi-generasi muda saat ini khususnya di kota Surabaya dilihat dari semakin banyaknya komunitas-komunitas capoeira yang bermunculan di Surabaya.

Maka dari itu peneliti mencoba menuliskan dalam sebuah skripsi dengan judul “Pembangunan Citra (*Image Building*) Capoeira di Escola Cultural Zungu Capoeira Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembangunan citra (*image building*) organisasi Escola Cultural Zungu Capoeira di Surabaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembangunan *citra* organisasi Escola Cultural Zungu Capoeira di Surabaya

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian Secara Akademis

Manfaat akademis yang diharapkan adalah Sebagai literatur atau referensi yang terkait dengan penelitian yang saya teliti seperti tentang penelitian dengan menggunakan studi komunikasi organisasi dengan tema pembangunan citra organisasi Escola Cultural Zungu Capoeira dalam membangun organisasinya untuk menarik minat masyarakat Surabaya dalam seni olahraga bela diri capoeira. Dan Sebagai pengayaan akan teori labeling dan teori konstruksi sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan dari penelitian ini masyarakat luas terutama mahasiswa ilmu komunikasi mengenal akan pembangunan citra organisasi Escola Cultural Zungu Capoeira dalam membangun organisasinya untuk menarik minat masyarakat Surabaya dalam seni olahraga bela diri capoeira.