

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi saat ini tidak hanya berdampak pada perkembangan ekonomi, politik, sosial ataupun budaya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga berdampak pada perkembangan dunia hiburan. Dunia hiburan terutama seni pertunjukan yang menarik minat masyarakat, salah satu seni pertunjukan tersebut adalah sulap.

Sulap merupakan seni pertunjukan yang menampilkan gabungan dari berbagai seni yang ada seperti seni rupa, tari, musik dan lain-lain. Dalam sulap juga memakai gabungan dari berbagai ilmu (Interdisipliner) seperti ilmu kimia, fisika, biologi, psikologi, komunikasi dan lain-lain. Sulap menampilkan kecepatan atau kelihaihan tangan pesulap, manipulasi, efek reaksi kimia ataupun hasil kerja teknologi dan perlengkapan serta peralatan pesulap yang biasa kita kenal dengan trik-trik sulap.

Perkembangan sulap dalam seni pertunjukan pada saat ini tidak lepas dari sejarah perkembangan sulap itu sendiri. Sebuah Papyrus peninggalan Mesir Kuno yang menceritakan pertunjukan sulap untuk menghibur Fir'aun Cheops. Papyrus ini menjadi catatan tertua yang berkenaan dengan sulap sehingga disinyalir permainan sulap berasal dari Mesir Kuno sekitar 2700 SM. *Cups and Balls*

(cangkir dan bola) adalah salah satu trik sulap tertua. Hal ini dapat dilihat pada dinding kuburan Beni Hasan yang berasal dari tahun 2500-2200 SM. Hingga sampai tahun 1750-an sulap *Modern* mulai berkembang, sulap modern menggabungkan ilusi teknologi dan kecepatan tangan. Pada tahun 1845, Jean Eugene Robert-Houdin menampilkan ilusi bertema *Eternal Suspension* (Trik mengambang di udara) dan berkat itu Robert-Houdin dikenal sebagai Bapak Sulap Modern.

Permainan sulap terus berkembang beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hingga saat ini berbagai jenis ataupun aliran sulap terus menambah warna dalam seni pertunjukan sulap. Namun, sulap klasik tetap hadir di setiap pertunjukan sulap modern saat ini.

Sulap klasik adalah sulap yang mengandalkan kecepatan tangan dan *skill* yang tinggi merupakan salah satu hal yang paling utama dalam penampilan sulap klasik. Dalam sulap klasik, seorang pesulap menggunakan *Sleight of hand* (permainan kecepatan tangan untuk menghilangkan dan memunculkan suatu benda) dan manipulasi. Namun, ada jenis atau aliran lain yang biasa digabungkan dalam permainan sulap klasik yaitu *illusion*. (Jatmika dan Jibrán, 2012:7)

Dalam pertunjukan sulap terutama sulap klasik, pesulap melakukan komunikasi melalui permainan sulapnya. Keberhasilan dari pertunjukan sulap adalah bagaimana pesulap dapat berkomunikasi melalui permainan sulapnya dan dapat diterima oleh penonton. Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. Dalam hal ini lebih menspesifikan hakikat dari sebuah hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi atau pesan. Adanya pertukaran pesan tersebut terjadilah

perubahan sikap dan tingkah laku ataupun secara bersamaan dapat tercipta saling pengertian antara komunikator dan komunikan. Dalam pertunjukan sulap yang bertindak sebagai komunikator adalah pesulap dan penonton sebagai komunikan.

Sebelum bahasa verbal digunakan dalam komunikasi, manusia menggunakan bahasa tubuh atau bahasa non verbal sebagai alat komunikasi. Dapat dikatakan bahwa komunikasi non verbal lebih dahulu dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari sebelum adanya komunikasi verbal. Namun, pada saat ini komunikasi non verbal tetap digunakan. Tingkat kepercayaan dari pembicaraan orang hanya 7 persen berasal dari bahasa verbal, 38 persen dari vokal suara dan 55 persen dari ekspresi muka. (Menurut studi Mahrabian (1971) dalam Cangara, 2009:99)

Interpretasi pesan non verbal seperti gerak tubuh, ekspresi wajah, kualitas vokal dan isyarat non verbal tidak dapat dibuat-buat atau direkayasa agar tampak asli bagi yang bukan ahlinya dalam bidang ini. Tanpa disadari komunikasi non verbal dapat menjadi alat komunikasi untuk mengungkapkan kebenaran dari komunikasi verbal. Komunikasi non verbal dapat mengungkapkan hal-hal seperti emosi yang tidak dapat ditafsirkan melalui komunikasi verbal.

Pesan non verbal pada tiga kelompok besar yaitu pesan non verbal visual yang meliputi kinesik, prosemik dan artifaktual, pesan non verbal auditif meliputi paralinguistik dan pesan non verbal non auditif meliputi penciuman dan sentuhan. (Leather (1976) dalam Rahmat, 2004:287-289)

Seorang pesulap dalam melakukan pertunjukan sulap memiliki *script* atau naskah yang harus dilatih secara rutin dan berulang-ulang. Hal ini dikarenakan seorang pesulap harus dapat menyampaikan pesan kepada penonton dalam pertunjukan sulap melalui permainan sulapnya. Permainan sulap sendiri berisi rangkaian pesan non verbal. Apabila tidak berlatih secara rutin dan berulang-ulang maka dapat memunculkan gerakan-gerakan diluar *script* atau naskah sehingga pesan non

verbal tersebut tidak dapat tersampaikan dengan baik dan dapat menciptakan kegagalan dalam pertunjukan sulap.

Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada pesan kinesik dari pesan non verbal. Hal ini dikarenakan dalam pertunjukan sulap klasik lebih dominan memakai kinesik dalam penyampaian pesan kepada penonton. Pertunjukan sulap klasik merupakan pertunjukan sulap yang minim dialog dan membutuhkan interpretasi yang mendalam terhadap gerakan-gerakan tubuh yang ditampilkan oleh pesulap. Sulap klasik adalah permainan yang mengutamakan bahasa tubuh (kinesik) dalam setiap pertunjukannya. Hal tersebut dikarenakan bahasa tubuh atau kinesik dalam pertunjukan sulap bentuk komunikasi ataupun interaksi yang dilakukan antara pesulap dan penonton, permainan sulap sendiri adalah media untuk pesulap menyampaikan pesannya kepada penonton.

Seorang pesulap merangkai atau menyampaikan pesan kinesik kepada penonton saat pertunjukan sulap klasik. Keberhasilan pertunjukan sulap itu sendiri ditentukan apakah pesan kinesik yang ada dalam setiap permainan sulap klasik dari awal permainan hingga akhir dapat diterima atau dimengerti ataupun sampai pada penonton. Dengan adanya penelitian ini dapat menjelaskan makna kinesik pesulap dalam pertunjukan sulap klasik, yang pada mulanya pertunjukan sulap hanya dijadikan hiburan semata namun tanpa disadari bahwa dalam permainan sulap berisi makna-makna kinesik yang dapat dijelaskan secara keilmuan. Selain itu, penelitian ini dapat membantu pesulap memperkaya variasi dalam penyampaian pesan-pesan kinesik tersebut agar lebih mudah dimengerti dan

dipahami sehingga tingkat tersampainya dan keberhasilan pertunjukan sulap semakin besar.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan informan dengan cara *purposive sampling* dan yang menjadi informan primer dalam penelitian peneliti adalah Ray Antylogic. Hal ini dengan pertimbangan Ray Antylogic merupakan salah satu pencetus berdirinya *Three Logic Academy and Community (3Logic)* pada tahun 2009 di Jakarta. Ray Antylogic menekuni dunia sulap dari tahun 2006. Adapun pendidikan sulap yang pernah dijalani yaitu :

1. IMS (*International Magician Society*) pada tahun 2007 hingga 2008 di Jakarta.
2. *Magic Castil* pada tahun 2009 hingga 2010 di Bali.

Mulai pada tahun 2011 hingga saat ini Ray Antylogic terus mengembangkan *Three Logic Academy and Community (3Logic)* khususnya di wilayah Bandar Lampung dan sekitarnya.

Untuk memperkuat data yang diperoleh, maka informan sekunder dalam penelitian ini adalah penonton pertunjukan sulap klasik. Adapun penentuan informan sekunder berdasarkan metode *Snow Ball Sampling*. Informan sekunder ditentukan dengan kriteria tertentu.

Sehingga, peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Analisis Makna Kinesik Pesulap dalam Pertunjukan Sulap Klasik (Studi Komunikasi Non Verbal Pada Ray Antylogic dari *3Logic*)”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana makna kinesik pesulap dalam pertunjukan sulap klasik?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Pada hakekatnya tujuan dari penelitian adalah untuk mencapai atau mendapatkan informasi dan solusi dari masalah yang diangkat diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui makna kinesik pesulap dalam pertunjukan sulap klasik.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Pada dasarnya kegunaan dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu :

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai sulap serta ilmu komunikasi dalam kajian pesan komunikasi non verbal khususnya kinesik.

### **2. Kegunaan Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

#### **a. Mahasiswa**

Sebagai bahan acuan atau tambahan untuk meneliti pesan komunikasi non verbal dalam berbagai bidang lain yang masih berkaitan.

b. Pesulap

Dapat dijadikan rujukan dan dapat membantu pesulap memperkaya variasi dalam penyampaian pesan-pesan non verbal tersebut agar lebih mudah dimengerti dan dipahami, sehingga tingkat tersampainya dan keberhasilan pertunjukan sulap semakin besar.

c. Masyarakat

Menambah dan mengembangkan pemikiran masyarakat mengenai sulap.