

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan ataupun acuan dalam penelitian. Maka, peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun penelitian tersebut yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asrul Nur Iman (2012) dengan judul “*Makna Kinesik dalam Teater I La Galigo (Studi Komunikasi Non Verbal)*”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa disadari atau tidak oleh manusia, seseorang mempersepsi orang lain tidak hanya lewat bahasa verbal, namun juga melalui perilaku non verbalnya. Teater I La Galigo mengajarkan kita bahwa komunikasi non verbal adalah komunikasi yang sama pentingnya dengan komunikasi verbal. Gerakan-gerakan tubuh para pemain diiringi dengan instrument musik tradisional, tari-tarian tradisional Bugis-Makassar membantu kita memahami budaya kita. Lewat bahasa tubuh para pemain teater kita disampaikan pesan-pesan dari nenek moyang kita, pahlawan budaya kita (Sawerigading) dan juga pesan-pesan pembelajaran mitologi, teologi, aturan-aturan ritual (adat) dan sebagainya.

Adapun yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah objek penelitiannya. Objek penelitian Asrul Nur Iman adalah video dokumentasi pementasan teater I La Galigo karya Robert Wilson yang terdapat di situs “*youtube*” sebanyak 2 part, dengan durasi 7 menit 13 detik, yang merupakan obyek material dari penelitian. Teater I La Galigo termasuk pertunjukan teater kontemporer.

Kontribusi dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asrul Nur Iman yaitu penelitian tersebut dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana menganalisis makna kinesik. Selanjutnya penelitian tersebut juga dapat menjadi pedoman mengenai teori-teori yang digunakan dan metode yang dipakai dalam penelitian peneliti.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah Z.I (2010) dengan judul “*Komunikasi Non Verbal Dikalangan Ayam Kampus Universitas Sumatera Utara.*”

Penelitian ini membahas fenomena ayam kampus dan dalam penelitian ini ditemukan bahwa komunikasi non verbal yang digunakan para ayam kampus di Universitas Sumatera Utara cukup bervariasi dan pengalaman penggunaan simbol-simbol tersebut berbeda satu sama lain. Penelitian ini juga menunjukkan bagaimana mahirnya para ayam kampus mampu menyembunyikan identitas kedua mereka dan berlaku layaknya para mahasiswa yang sedang mengenyam bangku pendidikan ditingkat universitas.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah Z.I adalah dari segi objek penelitian yaitu ayam kampus. Selain itu dalam penelitian tersebut, Siti Fatimah Z.I meneliti semua klasifikasi dari komunikasi non verbal seperti bahasa tubuh (*kinesics*), suara (*vocalics* atau *paralanguage*), tampilan fisik, sentuhan (*haptics*), ruang (*pro-xemics*), waktu (*chronemics*) dan object (*artifacts*). Kontribusi yang peneliti dapat dari penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah Z.I yaitu peneliti mendapat acuan mengenai komunikasi non verbal serta metode yang digunakan dalam penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Ulfah Rani (2011) dengan judul “*Makna Kinesik dalam Film The Way Home (Studi Komunikasi Non Verbal)*”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketika manusia berbicara terdapat beberapa atribut pada wajah manusia berupa ekspresi mimik wajah, gerakan kepala hingga gerakan anggota badan lainnya seperti kepala atau tangan yang digunakan untuk menjelaskan dan memperkuat arti ungkapan yang diucapkan.

Hal ini dilakukan karena manusia berusaha agar komunikasi dapat berlangsung secara efektif dan optimal. *Film The Way Home* mengajarkan kita bahwa komunikasi non verbal adalah komunikasi yang sama pentingnya dengan komunikasi verbal. Lewat bahasa tubuhnya, sang nenek berusaha menyampaikan kasih sayangnya kepada Sang Woo.

Adapun yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah objek dan metode penelitiannya. Objek penelitian Siti Ulfah Rani adalah objek penelitian adalah film *The Way Home* yang berdurasi 88 menit, produksi *CJ Entertainment* yang diproduksi di Korea Selatan pada tahun 2002 dan disutradarai oleh Lee Jyeong Hyang. Serta metode yang digunakan adalah analisis semiotika. Kontribusi dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Ulfah Rani yaitu penelitian tersebut dapat memberikan materi-materi mengenai kinesik dan teknik pengumpulan data, yang mana disini dapat menjadi acuan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti.

2.2 Tinjauan Tentang Pesan Komunikasi Non Verbal

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan atau melalui media. Komunikasi adalah hal yang paling mendasar dari segala interaksi, baik antar individu dengan individu, individu dengan kelompok ataupun kelompok dengan kelompok.

Seperti yang diungkapkan oleh Shannon dan Weaver (1949) dalam Cangara (2006:19-20) bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

Dalam kehidupan manusia, keunggulan dari komunikasi non verbal dibandingkan dengan komunikasi verbal diantaranya :

a. Mengartikan Keadaan Internal

Manusia dalam berkomunikasi menggunakan sistem pesan inti untuk menyatakan sikap, perasaan dan emosi. Baik secara sadar atau tidak sadar, sengaja atau tidak sengaja, manusia akan membuat penilaian dan keputusan yang penting mengenai keadaan seseorang yang tanpa kata-kata.

b. Menciptakan Kesan

Dalam interaksi manusia, komunikasi non verbal yang ditampilkan melalui penampilan dapat menciptakan kesan. Bagaimana seseorang memilih teman atau pasangan serta mendekati orang-orang tertentu, hal ini merupakan keputusan yang menyangkut kesan yang tercipta dari komunikasi non verbal yang ditampilkan.

c. Mengatur Interaksi

Tindakan-tindakan yang dilakukan dalam komunikasi non verbal yang disengaja ataupun tidak, memberikan petunjuk mengenai percakapan yang sedang dilakukan. Tindakan-tindakan tersebut dapat menjadi petunjuk kapan memulai pembicaraan, giliran siapa yang berbicara, bagaimana mengakhiri pembicaraan dan lain-lain. (Samovar, 2010:292-293)

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan non verbal. Istilah non verbal biasanya digunakan untuk menggambarkan peristiwa komunikasi selain kata-kata yang terucap dan tertulis. Secara teoritis, komunikasi verbal dan komunikasi non verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataannya, kedua jenis komunikasi ini saling jalin menjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang dilakukan sehari-hari.

Pesan komunikasi non verbal merupakan penegasan, pelengkap ataupun pengganti dari pesan komunikasi verbal dapat berupa gerakan, *body language* ataupun isyarat yang telah disepakati oleh komunikator dan komunikan. Menurut Knapp dalam Rakhmat (2004:287) terdapat lima fungsi pesan non verbal yaitu :

1. *Repetisi*

Mengulang kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal.

2. *Substitusi*

Menggantikan lambang-lambang verbal.

3. *Kontradiksi*

Menolak pesan verbal atau memberikan makna yang lain terhadap pesan verbal.

4. *Komplemen*

Melengkapi atau memperkaya makna pesan non verbal.

5. *Aksentuasi*

Menegaskan pesan verbal atau menggaris bawahinya.

Pesan non verbal terbagi 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 Rakhmat, 2004:287)

Pesan komunikasi non verbal memiliki kode non verbal. Kode non verbal adalah sejumlah perilaku yang digunakan untuk menyampaikan makna. Kode non verbal dikenal juga dengan bahasa isyarat atau bahasa diam (*silent language*). Pemberian makna atau arti dalam sebuah kode non verbal berbeda-beda dalam setiap budaya.

Burgoon dalam Morissan dan Wardhany (2009:93), menggambarkan sistem kode non verbal sebagai memiliki sejumlah perangkat struktural, yaitu :

1. Kode non verbal cenderung bersifat analog daripada digital.
2. Pada sebagian kode non verbal terdapat faktor yang disebut *iconicity*.
3. Beberapa kode non verbal menyampaikan makna universal.
4. Kode non verbal memungkinkan transmisi sejumlah pesan secara serentak: ekspresi wajah, tubuh, suara dan tanda lainnya serta beberapa pesan berbeda lainnya dapat dikirimkan sekaligus.
5. Tanda non verbal sering kali menghasilkan tanggapan otomatis tanpa berpikir.
6. Tanda non verbal sering kali ditunjukkan secara spontan.

Dan menurut Burgoon dalam Morissan dan Wardhany (2009:93), kode non verbal memiliki tiga dimensi, yaitu :

1. Semantik : dimensi yang mengacu pada makna dari suatu tanda.
2. Sintaktik : dimensi yang mengacu pada cara tanda atau diorganisir dengan tanda lainnya di dalam sistem.
3. Pragmatik : dimensi yang mengacu pada efek atau perilaku yang ditunjukkan oleh tanda.

Sistem tanda non verbal sering dikelompokkan menurut tipe aktivitas atau kegiatan yang digunakan di dalam tanda tersebut, yang menurut Burgoon terdiri atas tujuh tipe, yaitu bahasa tubuh (*kinesics*), suara (*vocalics* atau *paralanguage*), tampilan fisik, sentuhan (*haptics*), ruang (*proxemics*), waktu (*chronemics*) dan objek (*artifacts*). (Burgoon dalam Morissan dan Wardhany, 2009:93)

Dari berbagai studi yang pernah dilakukan sebelumnya, kode non verbal dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, antara lain: *kinesics* (gerakan badan), gerakan mata, sentuhan, *paralanguage* (irama suara), diam, postur tubuh, kedekatan dan ruang, warna, waktu, bunyi dan bau. (Cangara, 2006:101)

2.3 Tinjauan Tentang Pesan Kinesik

Pesan kinesik merupakan pesan non verbal yang ditunjukkan seseorang dengan isyarat tubuh atau gerakan badan. Kinesik adalah gerakan-gerakan tubuh atau badan berupa gerakan dari sebagian atau seluruh tubuh maupun benda-benda yang digerakkan pelaku komunikasi. Pesan kinesik menurut Rakhmat (2004:289) adalah pesan non verbal yang menggunakan gerakan tubuh yang berarti, terdiri dari tiga komponen utama :

1. Pesan Fasial

Menggunakan air muka untuk menyampaikan makna tertentu. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa wajah dapat menyampaikan paling sedikit sepuluh kelompok makna: kebahagiaan, rasa terkejut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kemuakan, pengecaman, minat, ketakjuban, dan tekad. Menurut Birdwhistell, perubahan yang sangat sedikit saja dalam area wajah dapat menciptakan perbedaan yang sangat besar.

Leathers (1976) dalam Rahmat, (2004:290) menyimpulkan penelitian-penelitian tentang wajah sebagai berikut:

- a. Wajah mengkomunikasikan penilaian dengan ekspresi senang dan tak senang, yang menunjukkan apakah komunikator memandang objek penelitiannya baik atau buruk.
- b. Wajah mengkomunikasikan berminat atau tak berminat pada orang lain atau lingkungan.
- c. Wajah mengkomunikasikan intensitas keterlibatan dalam suatu situasi.
- d. Wajah mengkomunikasikan tingkat pengendalian individu terhadap pernyataan sendiri dan wajah barangkali mengkomunikasikan adanya atau kurang pengertian.

Selain wajah, kontak mata adalah yang paling ekspresif dalam komunikasi.

Kontak mata mempunyai dua fungsi dalam komunikasi yaitu :

- a. Sebagai fungsi pengatur adalah kontak mata memberitahukan orang lain apakah adanya ketertarikan atau menghindar.
- b. Sebagai ekspresif adalah memberitahukan perasaan kepada orang lain. Mata adalah alat komunikasi berarti dalam memberikan isyarat, yang mana setiap gerakan-gerakan mata memiliki arti tersendiri. (Mulyana, 2012:372)

Menurut Knapp dalam Cangara (2006:103), berdasarkan risetnya terdapat empat fungsi utama gerakan mata, yakni :

- a. Untuk memperoleh umpan balik dari lawan bicaranya.
- b. Untuk terbukanya saluran komunikasi dengan tibanya waktu untuk berbicara.
- c. Sebagai sinyal untuk menyalurkan hubungan.
- d. Sebagai pengganti jarak fisik.

2. Pesan Gestural

Menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti gerakan tangan untuk mengkomunikasi berbagai makna. Meski gerakan tangan yang digunakan sama namun makna yang terkandung berbeda. Menurut Galloway dalam Rakhmat (2004:290), pesan gestural digunakan untuk mengungkapkan :

- a. Mendorong atau membatasi.
- b. Menyesuaikan atau mempertentangkan.
- c. Responsif atau tidak responsif.
- d. Perasaan positif atau negatif.
- e. Memperhatikan atau tidak memperhatikan.
- f. Melancarkan atau tidak reseptif.
- g. Menyetujui atau menolak.

3. Pesan Postural

Berkenaan dengan keseluruhan anggota badan, Mehrabian dalam Rakhmat (2004:290) menyebutkan tiga makna yang dapat disampaikan dalam pesan postural, yaitu :

a. *Immediacy*

Ungkapan kesukaan dan ketidak sukaan terhadap individu yang lain. Postur yang condong ke arah yang diajak bicara menunjukkan kesukaan dan penilaian positif.

b. *Power*

Mengungkapkan status yang tinggi pada diri komunikator. Anda dapat membayangkan postur orang yang tinggi hati di depan anda, dan postur orang yang merendah.

c. *Responsiveness*

Individu dapat bereaksi secara emosional pada lingkungan secara positif dan negatif. Bila postur anda tidak berubah, anda mengungkapkan sikap yang tidak responsif.

Postur tubuh dapat mempengaruhi citra diri yang dimiliki seseorang. Gambaran tentang diri seseorang memegang peranan penting dalam komunikasi. Beberapa penelitian pernah dilakukan untuk mengetahui hubungan antara postur tubuh dan karakter seseorang. Sheldon (1954) dalam Sihabudin (2013:100), mengklasifikasikan postur tubuh menjadi tiga yaitu :

a. *Endomorph* (gemuk) dengan sifat malas dan tenang, Well dan Siegel (1961) dalam Sihabudin (2013:100), *endomorph* digambarkan sebagai pribadi yang humoris, simpatik, hangat, mudah sepakat dan lebih bergantung pada orang lain.

b. *Mesomorph* (atletis) dengan sifat percaya diri, dewasa dan memiliki jiwa berpetualang. Well dan Siegel (1961) dalam Sihabudin (2013:100), *mesomorph* digambarkan sebagai pribadi yang cerdas, bersahabat dan kompetitif.

c. *Ectomorph* (kurus) dengan sifat *introvert* yang lebih menyenangi aktivitas mental daripada aktivitas fisik. Well dan Siegel (1961) dalam Sihabudin (2013:100), *ectomorph* digambarkan sebagai pribadi yang ambisius, pencuriga, pesimistik, pendiam, pintar, kritis dan sedikit cemas atau gugup.

Kinesics ialah kode non verbal yang ditunjukkan oleh gerakan-gerakan badan. Gerakan-gerakan badan bisa dibedakan atas lima macam, yakni :

1. *Emblems*

Ialah isyarat yang punya arti langsung pada simbol yang dibuat oleh gerakan badan.

2. *Illustrators*

Ialah isyarat yang dibuat oleh gerakan-gerakan badan untuk menjelaskan sesuatu.

3. *Affect Displays*

Ialah isyarat yang terjadi karena adanya dorongan emosional sehingga berpengaruh pada ekspresi muka.

4. *Regulators*

Ialah gerakan-gerakan tubuh yang terjadi pada daerah kepala.

5. *Adaptory*

Ialah gerakan badan yang dilakukan sebagai tanda kejengkelan. (Cangara, 2006:101)

2.4 Tinjauan Tentang Sulap Klasik

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.

Sulap adalah sebuah permainan yang menggunakan kelihaihan tangan, memanipulasi hasil kerja dari perlengkapan ataupun peralatan tertentu. Metode yang dipakai adalah manipulasi audio-visual dan alat bantu. Tidak hanya itu, dalam sulap pun berlaku adanya pengalih perhatian, sugesti, duplikat dan penyembunyian. (Jatmika dan Jibrán, 2012:3)

Sulap adalah sebuah seni komunikasi, ide dan gerak yang dijadikan satu secara rutin yang hasilnya tidak dapat Anda pikirkan sebelumnya dan jangan jadikan sulap hanya sebuah trik saja, tapi jadikan sebuah keajaiban. Sulap atau lebih dikenal dengan *magic* berasal dari bahasa Latin yaitu Majus yang berarti orang bijak atau raja-raja dari timur. Terdapat aliran-aliran sulap yang berkembang hingga saat ini (Maharani, Jakmika dan Jibrán, 2010-2012:21,4-6), antara lain :

1. *Escapology*

Escapology atau *Escapetology* adalah aliran sulap memperlihatkan kemahiran seorang pesulap dalam meloloskan diri atau melepaskan diri dari berbagai jeratan, kurungan, ikatan atau belenggu.

2. *Bizarre Magic*

Dalam aliran ini memperlihatkan atau menunjukkan kemahiran seorang pesulap dalam menggunakan cerita dan kata-kata dengan tujuan untuk menyentuh perasaan penonton secara mendalam. Pada setiap penampilannya, seorang pesulap dalam aliran ini seringkali menggunakan peralatan atau perlengkapan mistis, alam roh atau gaib, dan fantasi.

3. *Illusionist*

Aliran ini lebih menunjukkan kemahiran seorang pesulap dalam menggunakan peralatan sulap yang dapat membuat efek yang mustahil menjadi benar-benar terjadi.

4. Mentalism

Mentalism merupakan aliran sulap yang menunjukkan kemahiran seorang pesulap dengan menggunakan kekuatan pikiran, sehingga dapat membuat prediksi, membaca pikiran orang lain, meramalkan kejadian, dan menemukan atau menggerakkan benda tanpa menyentuhnya.

5. Fakir Magic

Dalam aliran ini, seorang pesulap digambarkan sebagai yang tangguh, dimana seorang pesulap seolah mempunyai sebuah kekuatan supernatural.

6. Mathemagic

Aliran ini mengkombinasikan seni sulap dengan ilmu matematika.

7. Online Magic Trik

Pada aliran ini seorang pesulap lebih mengandalkan teknologi komputer dalam pertunjukannya.

8. Hypnotism

Aliran ini lebih menggunakan kata-kata seorang pesulap dalam mempengaruhi orang lain dengan diucapkan berulang-ulang dengan kata-kata yang teratur.

9. Ballon Twisting

Pada aliran ini diperlihatkan keahlian atau kemahiran seorang pesulap dalam hal meniup dan melekukkan balon untuk dibuat berbagai bentuk benda.

10. Cardician

Dalam aliran ini menekankan pada kemahiran seorang pesulap memainkan kartu untuk menemukan kartu yang dipilih orang lain, manipulasi kartu, dan mengubah kartu.

11. *Gospel*

Aliran ini biasanya menggabungkan sulap dengan khotbah.

12. *Pick Pocket*

Aliran sulap yang berarti seorang pesulap mampu memindahkan atau mengambil barang yang dimiliki atau dikenakan orang lain secara cepat tanpa diketahui.

13. *Ventriloquism*

Aliran sulap yang lebih dikenal dengan sulap suara atau suara perut. Biasanya melalui perantara boneka.

14. *Magic Clasic*

Aliran sulap yang mengandalkan kecepatan tangan seorang pesulap dalam menghilangkan dan memunculkan benda.

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 *Sleigh 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* (ilusi). (Jatmika dan Jibrán, 2012:7)

Sulap klasik adalah aliran tertua dari aliran-aliran sulap lainnya. Dalam sulap klasik selain kecepatan atau *skill* yang dipunya seorang pesulap, peralatan-peralatan sulapnya pun sangat mendukung. Kesenambungan antara kecepatan tangan, *skill* dan peralatang pendukung dapat menampilkan pertunjukan sulap yang luar biasa.

Sulap jenis ini mencakup manipulasi terampil alat peraga, seperti bola bilyar, kartu, merpati, kelinci, koin ataupun tali serta kain. Contoh dari permainan sulap klasik adalah koin dan botol, *ball manipulation* (manipulasi bola) dan *card manipulation* (manipulasi kartu). (Magic Entertainer (FME), 2012:12)

2.5 Tinjauan Tentang Sulap Modern

Seiring berjalannya waktu seni pertunjukan sulap pun berkembang bersama perkembangan media publikasi di Indonesia. Pada saat ini bermunculan pesulap-pesulap Indonesia seperti almarhum mr. Robin, Adri Manan, Dui Montero dan Deddy Corbuzier. Aliran sulap yg paling tua adalah *classic magic*, namun pada zaman maju seperti sekarang ini ternyata masih banyak *magician* muda berbakat Indonesia mendalami dan melestarikan seni sulap *classic* dengan gaya tersendiri yang disesuaikan dengan perkembangan zaman sekarang, jika sulap klasik identik dengan kostum jubah panjang bertopi besar dan serba formal, namun pesulap saat ini mampu menampilkan hal yang jauh berbeda, dengan gaya yang lebih trendi dan modern.

Perbedaan sulap klasik dan sulap modern tidak hanya terletak pada kostum ataupun gaya. Sulap modern lebih dapat menyajikan sesuatu yang lebih modern sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang mana dalam pertunjukan sulap modern menampilkan sulap-sulap yang menakjubkan dengan bantuan teknologi-teknologi modern. Pesulap-pesulap pada masa saat ini lebih menyesuaikan kebutuhan pertunjukan sulap dengan perkembangan minat masyarakat yang lebih modern. Salah satu pesulap yang menampilkan pertunjukan sulap modern dan pesulap yang berperan dalam kemajuan sulap Indonesia adalah Deddy Corbuzier. Berikut ini adalah biografi singkat dari pesulap Deddy Corbuzier :

Pesulap dengan nama asli Deodatus Andreas Deddy Cahyadi Sunjoyo atau lebih dikenal dengan nama Deddy Corbuzier lahir di Jakarta 28 Desember 1976. Ketertarikan Deddy Corbuzier pada dunia sulap terjadi pada usia 8 tahun, ketika

menyaksikan seorang pesulap memunculkan burung dara hidup dari tangannya dan mengubah sebuah tongkat menjadi bunga. Deddy Corbuzier kemudian belajar seni sulap dari berbagai pesulap senior di Indonesia. Setelah menguasai banyak permainan mudah, Deddy Corbuzier menginginkan sesuatu yang lebih spektakuler, Deddy Corbuzier kemudian membeli banyak buku untuk memuaskan rasa ingin tahunya akan dunia sulap. Pada masa itu, mencari bahan sulap sangat sulit dan membuat Deddy Corbuzier harus berkali-kali berpindah kota dan negara hanya demi mempelajari sebuah seni yang akan membuatnya mencapai sebuah kesuksesan.



Gambar 1. Deddy Corbuzier

Deddy Corbuzier akhirnya memutuskan untuk mempersembahkan hidupnya untuk dunia sulap. Ketika Deddy Corbuzier berusia 12 tahun dan memulai karir pertunjukannya di panggung ‘Dunia Fantasy Ancol’. Pada usia 18 tahun, Deddy Corbuzier menandatangani kontrak 7 tahun dengan salah satu hotel bertaraf internasional di Jakarta. Disinilah Deddy Corbuzier menemukan karakter yang dipakainya selama lebih dari 10 tahun dalam dunia hiburan Indonesia. Hasilnya, Ia mendapatkan kontrak 4 tahun dalam acara “IMPRESARIO” pada salah satu stasiun TV nasional dan menjadi awal perkembangan dunia sulap modern di Indonesia.

Pada tahun 1998, Deddy Corbuzier mendirikan sebuah komunitas dan management bernama “Pentagram Management” dan hasilnya, banyak pesulap professional muncul seperti Romy Rafael, Demian Aditya, Bow Vernon, Faro, Decky San, dan Oge Arthemus. Pada tahun 2007, Pentagram management berubah nama menjadi Corbuzier Management. Pada tahun 2009 Deddy Corbuzier mengukuhkan dirinya sebagai “*MASTER*” di dunia yang dicintainya dengan membuat acara “The Master (RCTI)”. Acara ini sendiri adalah salah satu acara dengan rating tertinggi yang ditonton lebih dari ratusan juta pemirsa di Indonesia. Bersamaan dengan acara ini, Deddy Corbuzier dianugerahkan sebagai “Bapak Sulap Modern Indonesia” oleh berbagai komunitas ‘*magic*’ di Indonesia. Pada tahun 2010, Deddy Corbuzier telah dianugerahkan sebagai Mentalist terbaik versi IMS (*International Magicians Society’s*) langsung oleh pendirinya yaitu Tony Hassini. dan membuatnya sebagai duta IMS untuk Indonesia, bersamaan dengan didirikannya IMS Indonesia yang diharapkan untuk meningkatkan kualitas pekerja ‘*magic*’ di Indonesia. IMS pertama kali didirikan oleh Tony Hassini pada bulan Juli tahun 1968 dengan hanya beberapa pesulap. Sejak itu, IMS tumbuh menjadi organisasi sulap terbesar di dunia.

Dalam perjalanan karirnya, Deddy corbuzier telah membuat berbagai acara dengan rating tertinggi seperti “*Deddy Corbuzier Mind Games*”, “1604”, “*Mentalist in Action*”, “*Mind & Magic with Todd Diamond*”, “*Magic with Jeff McBride*”, “*Deddy Corbuzier and Pierre Ginnet (Master of Pickpocket)*”, “*Deddy Corbuzier and Jay Scott Barry*”. Program terbaru dari Deddy Corbuzier adalah “*Master Mentalist (RCTI)*”, “*The Master (RCTI)*”, “*The Master Junior (RCTI)*”, “*Raja Sulap (Indosiar)*”, “*Hitam Putih (Trans7)*”, dan acara spektakuler

lainnya seperti “Duel Mahakarya 1 & 2 (RCTI)” yang menampilkan beberapa pekerja ‘magic’ professional dunia. Deddy Corbuzier juga menjadi konsultan beberapa acara TV seperti “*Hipnotist* (Romy Rafael)” dan “Memang Sulap Memang Sihir (*Indonesian’s Monkey Magic*)”.

Pada saat Deddy Corbuzier membangun karirnya, Deddy Corbuzier tidak pernah melupakan impiannya yaitu membuat sulap menjadi sebuah seni yang lebih menghibur dan memiliki nilai jual yang tinggi di Indonesia. Salah satu impiannya adalah membangun sebuah sekolah khusus untuk belajar seni sulap dan akhirnya dibuktikannya dengan mendirikan “*Corbuzier School of Magic*”. Deddy Corbuzier bercita-cita untuk menciptakan banyak professional muda dalam bidang ini. Berbagai seminar dan kelas tertutup telah dilakukan oleh Deddy Corbuzier hanya untuk mewujudkan impiannya.

Cara pandang manusia melihat sulap sebagai hiburan kuno telah diubahnya 180 derajat menjadi sebuah seni pertunjukan modern. Ia menyebut dirinya sebagai mentalist dan aksi yang dilakukannya sebagai *mentalism*. Deddy Corbuzier telah menyetir dengan mata tertutup, menemukan banyak barang yang hilang, memprediksi judul koran, menaiki gedung dengan berjalan vertikal, bahkan bekerjasama dengan pihak berwenang untuk memecahkan berbagai kasus yang sangat sulit dan semua ini dilakukannya dengan kekuatan fikiran.

Berbagai karya lainnya dalam bentuk buku telah diluncurkan oleh Deddy Corbuzier seperti “*Divka*”, “*Mantra*” dan “*Book of Magic*” dapat ditemukan di seluruh toko buku di Indonesia. Selain itu berbagai buku khusus pesulap telah diluncurkannya dan dapat ditemukan pada berbagai komunitas sulap dunia. Buku

'*Book of Magic*', sebuah buku yang dibuat untuk pemula dalam belajar sulap telah terjual lebih dari 50.000 kopi dalam tahun pertama dan hasil penjualannya telah disumbangkan seluruhnya untuk yayasan anak yatim piatu sebagai bentuk persembahan solidaritas dari komunitas sulap Indonesia.

2.6 Keberhasilan Pertunjukan Sulap

Dalam sebuah pertunjukan seni, pesulap melakukan komunikasi non verbal melalui permainan sulap yang terdapat pesan kinesik di dalamnya. Keberhasilan dari pertunjukan sulap tersebut adalah makna yang terkandung dalam pesan kinesik tersampaikan kepada penonton yang menyaksikan pertunjukan sulap klasik tersebut. Selain itu, dalam pertunjukan sulap klasik setiap penonton yang menyaksikan pertunjukan seni terutama sulap memiliki tingkat emosional dan kepekaan tersendiri. Berbagai macam penghargaan dapat diberikan penonton akan pertunjukan sulap yang disaksikan. Tindakan-tindakan tersebut dapat berupa tindakan spontanitas dalam bentuk tepuk tangan, teriakan, cemoohan atau sanjungan.

Pertunjukan sulap selalu disajikan dalam gaya yang bermacam-macam. Berikut ini adalah tipe-tipe pertunjukan sulap :

1. *Stage Illusion*

Pesulap tampil didepan penonton dalam jumlah banyak dan dilakukan di dalam ruangan atau panggung yang sangat besar.

2. *Platform Magic (Cabaret Magic atau Stand-up Magic)*

Pertunjukan sulap yang biasanya diadakan dihadapan penonton yang jumlahnya tidak terlalu banyak. Misalnya klub atau kafe.

3. *Micro Magic (Close-up Magic atau Table Magic atau Parlor Magic)*

Pertunjukan sulap ini jarak antara pesulap dan penonton sangat dekat. Seringnya justru malah penonton diajak turut serta memainkan sulap sulap berhadapan dengan sang pesulap di sebuah meja. Properti yang digunakan sangat sederhana seperti kartu dan koin.

4. *Treatrical Seanches*

Tipe pertunjukan yang kental dengan suasana mistis. Di sini seolah-olah pesulap berhubungan dengan arwah orang yang sudah meninggal. Setelah itu sang pesulap menjadi bisa melakukan sesuatu yang luar biasa.

5. *Children Magic*

Pertunjukan sulap yang ditujukan untuk anak-anak sebagai penontonnya.

6. *Street Magic*

Sulap yang dilakukan tidak di atas panggung dan menggunakan orang yang ditemui sang pesulap sebagai sukarelawan dalam pertunjukannya. Tempat sulap ini misalnya di jalan, taman atau tempat-tempat lain.

7. *Corporate Magic*

Pertunjukan sulap yang dipesan untuk mengiklankan sesuatu. (Maharani, 2010:22-23)

2.7 Teori Kinesik

Disadari atau tidak oleh manusia, komunikasi non verbal adalah komunikasi yang paling sering dilakukan dalam setiap aktivitasnya. Kita mempersepsi manusia tidak hanya lewat komunikasi verbalnya, namun juga melalui komunikasi non verbalnya. Dalam komunikasi non verbal terdapat pesan non verbalnya, Pesan non verbal yang akan digunakan dalam mengkaji penelitian ini adalah kinesik (bahasa tubuh).

Pesan kinesik merupakan pesan non verbal yang ditunjukkan seseorang dengan isyarat tubuh atau gerakan badan. Kinesik adalah gerakan-gerakan tubuh atau badan berupa gerakan dari sebagian atau seluruh tubuh maupun benda-benda yang digerakkan pelaku komunikasi, yang dimaksudkan dengan kinesik ialah studi yang mempelajari gerakan-gerakan anggota tubuh. Ray L. Birdwhistell dalam Mulyana (2012:351-353), berpendapat bahwa komunikasi non verbal merupakan suatu proses yang bersinambungan karena pada dasarnya tidak ada satu saluranpun yang digunakan secara tetap. Kegiatan komunikasi telah banyak menggunakan saluran sensoris manusia yaitu aktivitas tubuh.

Menurut Birdwhitell dalam Mulyana (2012:351-353),, sebenarnya manusia dapat mengeluarkan ribuan suara vokal dan wajah manusia dapat menciptakan 250.000 ekspresi yang berbeda. Seperti yang diungkapkan para pakar, manusia dapat menciptakan sebanyak 700.000 isyarat fisik yang terpisah. Penelitian terhadap berbagai komponen dari bentuk-bentuk gerakan tubuh yang sangat kompleks dapat menjadi lebih jelas, bahwa gerakan tubuh yang fungsinya berhubungan nyata dengan berbagai perkataan dalam bahasa sebagaimana ditunjukkan dalam kesederhanaan dan kerumitan kata-kata.

Menurut penelitian Birdwhistell paling tidak ada 1000 gerakan tubuh yang dapat diamati selama periode komunikasi tertentu, ia memastikan bahwa semua gerakan itu mempunyai fungsi yang pasti dalam komunikasi. Lebih lanjut menurut Birdwhistell, 65 persen dari komunikasi tatap muka yang dilakukan manusia adalah non verbal atau kinesik. Semua gerakan kinesik yaitu gerakan tubuh atau anggota tubuh dalam konteks non verbal merupakan representasi dari kata-kata dalam struktur bahasa verbal. Hal ini juga didukung oleh Mehrabian, 93 persen dari semua makna sosial dalam komunikasi tatap muka diperoleh dari isyarat-isyarat non verbal. (dalam Cangara 2006:103-104)

Bahasa tubuh adalah bagian dari komunikasi pesan non verbal (komunikasi tanpa kata-kata). Bahasa tubuh merupakan proses pertukaran ide, pikiran dan gagasan dimana pesan yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan dapat berupa isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, sentuhan, artifak (lambang yang digunakan), diam dan suara serta postur tubuh. *Kinesics* adalah suatu istilah yang

digunakan pada studi non verbal Ray L. Birdwhistell. Kinesik adalah pesan non verbal yang dituangkan dalam bentuk bahasa isyarat tubuh dan anggota tubuh.

Dalam bukunya *Kinesics and Context*, Birdwhistell menggambarkan tujuh asumsinya yang menjadi dasar teorinya dalam bahasa tubuh, yaitu:

1. Setiap gerakan tubuh mempunyai makna penting dalam konteks komunikasi. Seseorang selalu dapat memberikan makna terhadap aktivitas tubuh.
2. Perilaku dapat dianalisis karena diatur dan pengaturan ini dapat dianalisis secara sistematis.
3. Walaupun aktivitas tubuh memiliki keterbatasan secara biologis, kegunaan pergerakan tubuh dalam interaksi dapat dianggap menjadi sebuah bagian dari sistem sosial. Oleh karena itu, kelompok yang berbeda akan menggunakan *gesture* dan gerakan tubuh lainnya secara berbeda.
4. Orang dipengaruhi oleh aktivitas tubuh orang lain yang terlihat olehnya.
5. Cara gerak tubuh yang berfungsi dalam komunikasi dapat diselidiki.
6. Makna yang terungkap dalam hasil penelitian kinesik ini berasal dari studi perilaku yang telah dikaji sebagaimana metode untuk penelitian.
7. Seseorang memiliki ciri-ciri tersendiri, tetapi tetap akan menjadi bagian sistem sosial yang besar. (LittleJohn, 2011:159)

Ray L. Birdwhistell menjelaskan lebih lanjut bahwa pada setiap anggota tubuh seperti wajah (termasuk senyuman dan kontak mata), tangan, kepala, kaki dan postur tubuh memiliki makna tersendiri. Dalam kajian pesan komunikasi non verbal dikenal beberapa jenis pesan kinesik yaitu :

1. Ekspresi wajah

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa emosi pada diri dapat ditunjukkan melalui ekspresi wajah karena ekspresi wajah dianggap sangat kuat menampilkan 'keadaan dalam' pada seseorang yang membuat orang lain dapat menggambarkan apa yang sebenarnya terjadi. Sylvan S. Tomkins dalam Cangara (2006:103-104) menemukan sekurang-kurangnya ada 8 (delapan) dasar emosi wajah yang menegangkan, yakni emosi yang menyatakan *surprise*, minat, gembira, gusar, takut, jijik atau muak, malu dan kesedihan yang mendalam.

2. Kontak mata dan pandangan

Kontak mata atau cara pandang mata merupakan komunikasi non verbal yang dapat ditampilkan bersama dengan ekspresi wajah. Tak dapat ingkari bahwa kontak mata yang ditampilkan komunikator akan menarik umpan balik dari komunikan.

Dalam berbagai kebudayaan, pandangan mata atau kontak mata sering kali ditafsirkan sebagai pernyataan tingkat keseriusan perhatian, mendengarkan, melihat, mengerti, melamun, menerawang, bingung, marah, cinta, sayu, menggoda, sensual, menguasai, membiarkan, dan masa bodoh yang semuanya dapat ditafsir dalam konteks budaya tertentu. (Hattori (1987) dalam Liliweri, 2003:197)

3. Isyarat tangan

Isyarat tangan biasa disertakan dalam setiap komunikasi. isyarat tangan sendiri mengisyarat apa yang ingin disampaikan. Isyarat tangan dapat mempertegas, memperjelas, menggantikan pesan verbal yang ingin disampaikan.

4. Postur tubuh

Postur tubuh bersifat simbolik. Postur tubuh mempengaruhi citra diri. Terdapat beberapa penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan antara fisik dan karakter atau tempramen.

Pertunjukan sulap klasik merupakan pertunjukan sulap yang minim dialog dan membutuhkan interpretasi yang mendalam terhadap gerakan-gerakan tubuh yang ditampilkan oleh pesulap. Terdapat banyak gerakan-gerakan tubuh dalam pertunjukan sulap yang membutuhkan interpretasi mendalam. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori kinesik Ray L. Birdwhistell.

2.8 Kerangka Pikir

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.

Dalam pertunjukan sulap terutama sulap klasik, seorang pesulap melakukan komunikasi melalui permainan sulapnya. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan atau melalui media. Komunikasi adalah hal yang paling mendasar dari segala interaksi, baik antar individu dengan individu, individu dengan kelompok ataupun kelompok dengan kelompok.

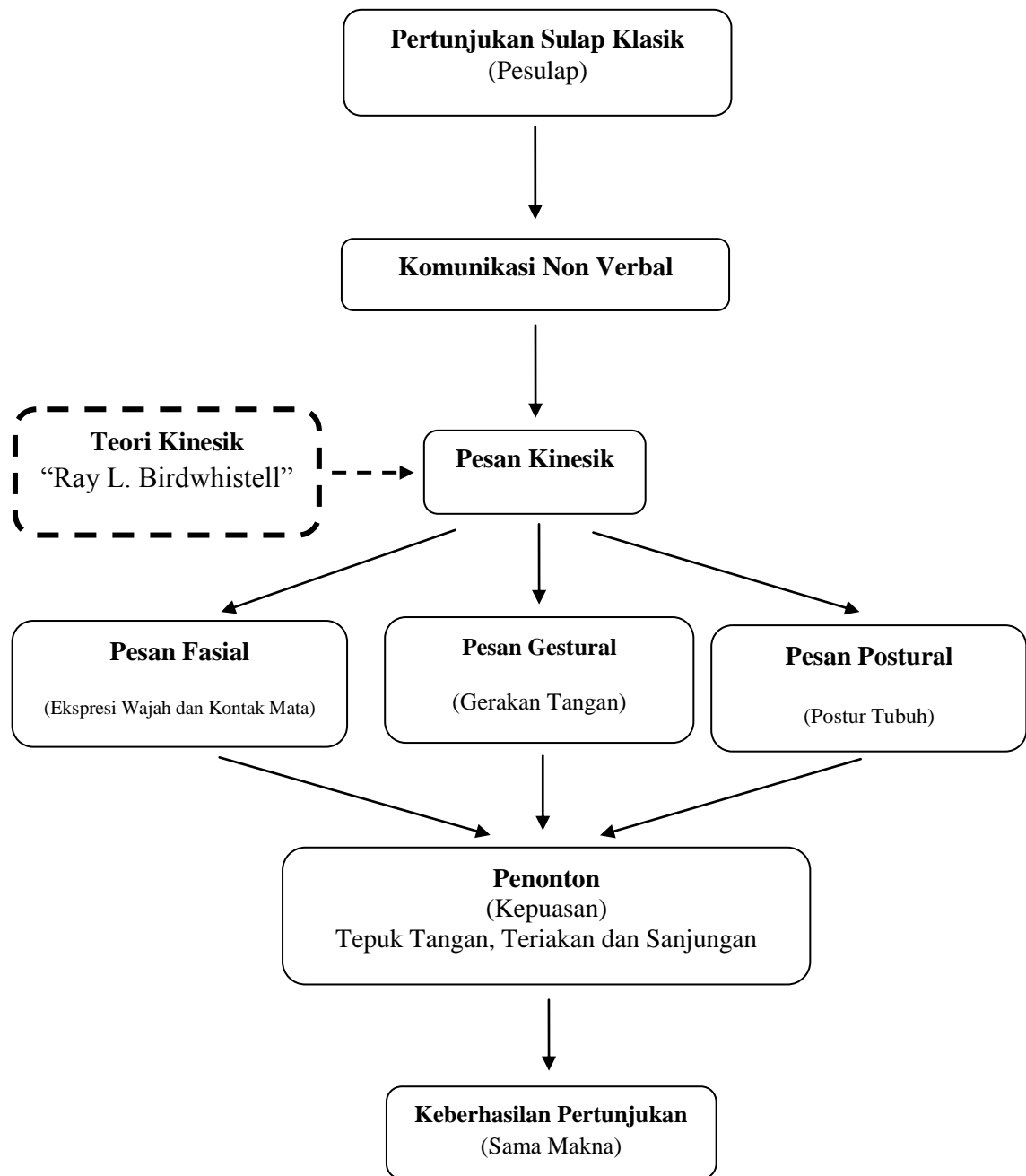
Pertunjukan sulap klasik merupakan pertunjukan sulap yang minim dialog dan membutuhkan interpretasi yang mendalam terhadap gerakan-gerakan tubuh yang ditampilkan oleh pesulap. Dalam pertunjukan sulap ini komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi non verbal. Komunikasi non verbal sendiri adalah komunikasi yang menggunakan pesan non verbal. Istilah non verbal biasanya digunakan untuk menggambarkan peristiwa komunikasi selain kata-kata yang terucap dan tertulis. Berhasilnya komunikasi non verbal yang dilakukan seorang pesulap dalam pertunjukan sulap itu sendiri ditentukan apakah pesan non verbal

yang ada dalam setiap permainan sulap klasik dari awal permainan hingga akhir dapat diterima atau dimengerti ataupun sampai pada penonton.

Pesan komunikasi non verbal memiliki kode non verbal. Kode non verbal adalah sejumlah perilaku yang digunakan untuk menyampaikan makna. Dalam pertunjukan sulap klasik pesan komunikasi non verbal yang biasa digunakan adalah pesan kinesik. Pesan kinesik merupakan pesan non verbal yang ditunjukkan seseorang dengan isyarat tubuh atau gerakan badan. Seorang pesulap merangkai atau menyampaikan pesan kinesik kepada penonton saat pertunjukan sulap klasik.

Pesan kinesik dapat dijelaskan menjadi tiga komponen utama : pesan fasial, pesan gestural, dan pesan postural. Perbedaan dari ketiga komponen tersebut adalah pesan fasial lebih menekankan pada wajah atau air muka dan kontak mata atau pandangan untuk menyampaikan makna, pesan gestural menggunakan sebagian anggota badan untuk menyampaikan pesan atau makna, sebagai contoh gerakan tangan, sedangkan pesan postural dalam penyampaian pesan atau makna dengan keseluruhan anggota badan (postur tubuh).

Dalam pertunjukan sulap klasik, pesulap melakukan komunikasi non verbal melalui pesan kinesik. Keberhasilan dari pertunjukan sulap adalah makna yang terkandung dalam pesan kinesik tersampaikan kepada penonton yang menyaksikan pertunjukan sulap klasik tersebut.

Bagan Kerangka Pikir

Bagan 1: Kerangka Pikir