

BAB II. TINJAUAN UMUM SULAP KLASIK

II.1 Definisi Umum Sulap

Sulap atau seni pertunjukan sulap adalah pertunjukan yang menawarkan kebingungan, warna, kegembiraan dan misteri, tetapi harus selalu menghibur mereka yang terlibat, baik sebagai penonton atau peserta (Adair 1996). Dalam seni pertunjukan sulap, ada kode etik yang harus diikuti oleh semua pemain sulap, yaitu “Jangan pernah ungkapkan bagaimana anda melakukannya, karena keindahan dari pertunjukan sulap adalah rasa penasaran, kebingungan, dan misteri yang dihasilkan oleh pertunjukan sulap tersebut, jika kode etik tersebut dilanggar maka trik yang dimainkan menjadi tidak berharga lagi dan kehilangan keajaibannya, sehingga orang itu tidak akan menghargai lagi trik tersebut (Corbuzier 2007).

Dapat disimpulkan bahwa sulap merupakan seni pertunjukan yang menampilkan trik - trik rahasia, trik - trik rahasia dari pertunjukan sulap ini dapat membuat ilusi sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin dan membuat para penontonnya merasa terhibur dan heran, dalam memainkan trik - triknya para pesulap tidak menggunakan mistis ataupun hal - hal diluar pengetahuan manusia.

II.1.1 Jenis Pertunjukan Sulap

Seni pertunjukan sulap dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan cara penyampaian, trik, dan *gimmick*, jenis jenis pertunjukan sulap tersebut adalah:

- *Close Up*

Kategori ini merupakan kategori yang paling tua dan merupakan yang paling populer. Sulap *close up* dimainkan di hadapan satu audiensnya secara personal, dengan menggunakan *gimmick* kecil dimana jarak penonton dan pesulap berjarak sekitar 3 meter. Aliran sulap ini juga dikenal dengan sebutan *table magic* dan *micromagic* karena seringkali dimainkan berhadapan - hadapan dengan penonton.



Gambar II.1 Dennis Watkins Menampilkan Sulap *Close up*
Sumber : <https://tristanmagic.com/>
(Diakses pada 31/01/2022)

- *Parlour*

Sulap *parlour* juga dikenal dengan sebutan *platform magic* dan sulap kabaret. Kategori ini sedikit lebih besar dari *close up magic* namun lebih kecil dari *stage magic*, dan saat pesulap memainkan trik - triknya ketika melakukan sulap *parlour* pesulap berada di bawah panggung, atau sejajar dengan penontonnya. Aliran sulap *parlour* biasa dimainkan pada kelompok kecil orang. Sulap *parlour* menggunakan *gimmick* yang lebih besar dari sulap *close up* dan permainan yang sederhana seperti *pickpocket*, *card magic*, *rope magic*, dan hipnotis.



Gambar II.2 Dennis Watkins Menampilkan Sulap *parlour*
Sumber : <https://www.stageandcinema.com/>
(Diakses pada 31/01/2022)

- *Stage*

Stage magic biasa juga dikenal dengan sebutan *stage illusion*, sesuai namanya jenis permainan sulap ini dimainkan diatas panggung. Kategori ini biasanya dimainkan di hadapan audiens yang lebih banyak dari *close up* dan *parlour* namun lebih sedikit dari *Grand illusion*. *Stage magic* biasanya dimainkan di auditorium, klub malam, atau acara pesta, dengan *gimmick* dan trik - trik yang dimainkan berukuran besar seperti *escapology*, *levitation*, *chinese mask*, dan *chinese ring*.



Gambar II.3 *Stage Magic*

Sumber : <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1>
(Diakses pada 31/01/2022)

- *Grand Illusion*

Kategori ini ditampilkan di hadapan masyarakat dalam jumlah yang sangat banyak. *Grand illusion* selalu menggunakan *gimmick* yang berukuran sangat besar dan membutuhkan kendaraan pengangkut alat berat untuk membawa *gimmick* tersebut. Beberapa trik - trik dan *gimmick* yang sering dimainkan dalam pertunjukan *grand illusion* adalah *automatons*, *Escapology* dengan alat - alat besar, *illusionist*, dan *electrifiel*.



Gambar II.4 Pertunjukan Grand *Illusion* David Blaine Memainkan *Electrifiend*
Sumber : <https://davidblaine.com/>
(Diakses pada 31/01/2022)

Selain dibagi berdasarkan cara penyampaiannya, sulap juga dapat dibagi menjadi beberapa aliran berdasarkan jenis *gimmick* yang dimainkan, jenis - jenis aliran tersebut adalah:

- *Mentalist*

Aliran sulap ini menggunakan trik - trik sulap yang membuat pesulap seolah - olah dapat mengendalikan kekuatan pikiran seperti telekinesis, membaca pikiran, dan melihat sesuatu dengan mata tertutup. Permainan ini seringkali menggunakan permainan kata pada penonton dan sukarelawan, untuk mengecoh perhatian, ataupun pilihan - pilihan yang penonton dan sukarelawan buat. Pesulap Indonesia yang menggunakan aliran sulap ini adalah Deddy Corbuzier, Derren Brown, dan Denny Darko.



Gambar II.5 Permainan Sulap *mentalist* Sendok Bengkok
Sumber : <https://fthmb.tqn.com/>
(Diakses pada 31/01/2022)

- *Classic Magic / Sulap Klasik*

Aliran sulap ini disebut merupakan trik - trik sulap yang sudah ditemukan dan dikembangkan sejak lama. Trik - trik dari aliran sulap klasik biasanya mengandalkan kecepatan tangan dan bahasa tubuh. Trik - trik terkenal dari aliran klasik adalah, *cups and balls*, mengeluarkan kelinci dari topi, dan mengubah topeng dengan cepat. Pesulap Indonesia yang terkenal dengan sulap klasiknya adalah Mr. Robin, dan Rizuki.



Gambar II.6 Permainan Sulap Klasik *Cups and Balls*
Sumber : <https://i.ytimg.com/>
(Diakses pada 31/01/2022)

- *Illusionist*

Aliran sulap ini memainkan trik yang mengilustrasikan sesuatu yang tidak mungkin terlihat mungkin. Permainan ini merupakan pengembangan awal dari aliran sulap klasik. Contoh dari permainan sulap *illusionist* adalah melayang, menangkap peluru, dan berjalan di atas air. Dan pesulap Indonesia yang terkenal karena sulap klasik adalah Demian, dan Riana.



Gambar II.7 Permainan Sulap *Illusionist* Membelah Badan
Sumber : <https://www.magic-man-show.com>
(Diakses pada 31/01/2022)

- *Escapology*

Aliran sulap ini menggunakan trik - trik dalam meloloskan diri dari alat - alat berbahaya untuk meningkatkan ketegangan pada audiens. Dalam aliran *escapology* biasanya pesulap menggunakan adegan adegan berbahaya, yang mengharuskan pesulap meloloskan diri dengan cepat untuk selamat. Pesulap Indonesia yang menggunakan aliran sulap ini adalah Demian dan Lady Diana.



Gambar II.8 Permainan Sulap *Escapology*
Sumber : <https://www.arounddb.com/>
(Diakses pada 31/01/2022)

- *Pickpocket*

Aliran sulap *pickpocket* mengandalkan trik kecepatan tangan dan pengalihan perhatian untuk mengambil sesuatu yang dikenakan oleh penontonnya. Aliran sulap *pickpocket* ini hanya digunakan untuk hiburan, sehingga berbeda dengan pencuri. Pesulap Indonesia terkenal yang menggunakan aliran ini adalah Bow Vernon.



Gambar II.9 Permainan Sulap *Pickpocket*
Sumber : <https://i.ytimg.com/vi/-PjKkKVJ3fU/maxresdefault.jpg>
(Diakses pada 31/01/2022)

- *Cardician*

Aliran sulap ini mengandalkan trik - trik yang menggunakan kecepatan tangan dan kartu sebagai alatnya. Aliran sulap *cardician* merupakan aliran sulap dengan jumlah penghobi terbanyak. Beberapa contoh permainan sulap *cardician* adalah memunculkan kartu dari tangan, membuat kartu terbang, dan menebak kartu yang ada di tangan penonton.



Gambar II.10 Permainan Sulap *Cardician*
sumber : <https://mentalways.com>
(Diakses pada 31/01/2022)

II.1.2 Sejarah Ilmu Sulap

Pada saat ini terdapat banyak aliran - aliran sulap yang diakui oleh banyak orang. Aliran - aliran yang ada pada saat ini merupakan hasil pengembangan dari berbagai

trik sulap yang pernah ada. Aliran sulap tertua yang merupakan dasar dari aliran - aliran sulap yang ada pada saat ini adalah aliran sulap klasik.

Permainan sulap tertua yang diketahui berada di Mesir pada 2700 tahun sebelum masehi, yang dimainkan oleh Dedi seorang pesulap dari zaman Mesir kuno yang memainkan trik *cups and ball*, dimana Dedi membuat ilusi menghilangkan bola yang tersembunyi di bawah pot atau cangkir yang terbalik. Selain *cups and ball*, Dedi juga mempertunjukkan dirinya memotong kepala merpati, kemudian menyatukannya kembali dan merpati tersebut kembali hidup, namun hal ini masih diperdebatkan karena tidak adanya catatan tentang Dedi, terutama di dalam Papyrus Westcar yang merupakan teks Mesir kuno, yang berisi lima cerita tentang mukjizat yang dilakukan oleh para Nabi dan penyihir. Bukti terkuat dari hal tersebut adalah hieroglif yang menggambarkan dua pria seperti memainkan *cups and balls* di makam Baqet III di Beni Hasan (Decker 1993).

Kemudian pada tahun 50 - 300 perkumpulan bernama Acetabularii banyak memainkan permainan *cups and balls* dengan menggunakan batu dan wadah cuka. Acetabularii sendiri merupakan kelompok yang ahli dalam memainkan trik *cups and balls*, Acetabularii tidak menganggap dirinya menggunakan ilmu mistis, melainkan kecepatan tangan dalam memindahkan cangkir yang terdapat bola didalamnya.

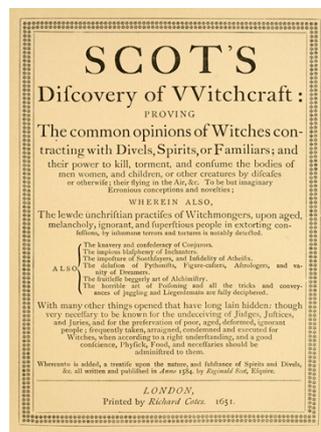


Gambar II.11 Pertunjukan *Cups and Balls* Acetabularii
Sumber : Buku, *The Old and the New Magic* h. 12 oleh Henry Ridgely Evans (1906)
(Diakses pada 19/01/2022)

Pada tahun 400 - 1000 yang merupakan abad kelam di Eropa, tidak begitu banyak tercatat sejarah tentang perkembangan dunia sulap, dan sebagian besar yang tercatat berhubungan dengan ajaran - ajaran sesat dan hal - hal gaib, namun tercatat juga pada saat itu memang ada sulap yang bertujuan untuk hiburan dengan target fokus utama anak - anak.

Pada tahun 1000 - 1500 banyak tercatat perkumpulan pesulap yang berhubungan dengan ajaran - ajaran sesat dan sihir, pada saat itu juga banyak orang yang menggunakan sulap klasik, seperti *cups and balls* untuk melakukan pertunjukan jalanan dan mengambil keuntungan dari kemahiran dalam memanipulasi posisi bola pada cangkir.

Pada tahun 1584 seorang hakim sekaligus seorang aktivis menerbitkan buku yang berjudul "The Discoverie of Witchcraft". Dalam bukunya, hakim tersebut menjelaskan metode - metode yang digunakan oleh para pesulap di berbagai trik - trik sulap, sehingga berhasil mengubah anggapan masyarakat pada saat itu yang menyamakan sulap dengan ilmu hitam.



Gambar II.12 Buku "The Discoverie of Witchcraft"
Sumber : <https://archive.org/details/discoverieofwitc00scot>
(Diakses pada 19/01/2022)

Pada tahun 1876 Profesor Louis Hoffman (Nama asli Angelo Jhon Lewis) seorang penerbit musiman yang membahas tentang sulap di Boy's Magazine mempublikasi "Modern Magic" sebagai pekerjaan yang merupakan pertunjukan seni melalui buku bukunya yang berjudul "Modern Magic" pada 1876, "More Magic" pada 1890, "Later Magic" pada 1903, dan "Latest Magic" pada 1918.



Gambar II.13 Profesor Louis Hoffman
Sumber : <https://geniimagazine.com/wiki/images/e/e9/Hoffmann.jpg>
(Diakses pada 19/01/2022)

II.1.3 Abrakadabra dan Sim Sala Bim

Dalam dunia persulapan ada beberapa mantra yang sering digunakan oleh para pesulap. Mantra yang sering digunakan oleh para pesulap adalah “Abrakadabra” dan ”Sim Sala Bim”. Hal ini bertujuan untuk menambahkan kesan misterius pada permainannya, dengan menambahkan berbagai macam mantra sebelum menampilkan keajaiban dari triknya.

1. Abrakadabra

Abrakadabra menurut Ensiklopedia Britannica 1911 digunakan pada abad ke-2 masehi tertulis dalam buku “De Medicina Praecepta” oleh Serenus Sammonicus, seorang tabib kaisar Romawi Caracalla, Serenus Sammonicus menyarankan bahwa penderita penyakit untuk memakai jimat bertuliskan A-B-R-A-K-A-D-A-B-R-A yang berbentuk segitiga.

A - B - R - A - C - A - D - A - B - R - A
 A - B - R - A - C - A - D - A - B - R
 A - B - R - A - C - A - D - A - B
 A - B - R - A - C - A - D - A
 A - B - R - A - C - A - D
 A - B - R - A - C - A
 A - B - R - A - C
 A - B - R - A
 A - B - R
 A - B
 A

Gambar II.14 Segitiga Abrakadabra

Sumber : <https://ih0.redbubble.net/image.492910198.5320/pp,550x550.u5.jpg>
 (Diakses pada 23/01/2022)

Serenus Sammonicus menjelaskan bahwa dengan menggunakan jimat ini, segala penyakit dapat disembuhkan. Kepercayaan ini berlangsung terus pada kekuasaan Kaisar Romawi termasuk Kaisar Gita dan Kaisar Alexander Xaverius, semua pengikut ajaran medis Serenus Sammonicus cenderung menggunakan mantra dan jimat ini.

Kata ini berasal dari Bahasa Aram yang merupakan Bahasa Simetik dan pernah digunakan di Timur Tengah, Afrika Utara, dan Afrika Timur, "*Ahbra Kedahbra*" sendiri berarti "Terjadilah seperti apa yang aku inginkan", pada mulanya kata ini digunakan sebagai formula ajaib oleh Gnostik dari sekte Basilides, kata ini digunakan untuk memohon bantuan roh leluhur Gnostik dalam menyembuhkan penyakit dan menghindari kemalangan, tulisan ini ditulis pada batu abraxas yang dipakai sebagai jimat. Kemudian penggunaan dari jimat ini tersebar diluar Gnostik, di zaman modern kata ini umum digunakan sebagai mantra sulap panggung.

2. Sim Sala Bin

Kata ini dipopulerkan oleh Harry Agustus Jansen (3 Oktober 1887 - 17 Juni 1955). Harry Agustus lahir di Copenhagen, Denmark, Harry Agustus Jansen lebih dikenal dengan nama Dante the Magician dalam dunia persulapan. Simalabim sendiri sebenarnya diambil dari lagu pengantar tidur rakyat Denmark.

II.2 Sulap Klasik

Sulap klasik merupakan aliran sulap yang paling tua dibandingkan dengan aliran sulap lainnya, aliran sulap ini pertama kali ditemukan pada tahun 2700 sebelum masehi di Mesir, aliran sulap klasik juga merupakan ibu dari aliran sulap lainnya, aliran - aliran sulap modern merupakan pengembangan dari berbagai trik - trik sulap klasik. Seperti aliran *cardician* yang merupakan pengembangan trik sulap klasik yang sering digunakan oleh para penjudi yang memiliki *gimmick* berupa beberapa pasang kartu yang sama, dan aliran sulap *illusionist* yang merupakan pengembangan dari berbagai trik sulap klasik.

II.2.1 Tokoh besar Dalam Dunia Sulap Klasik

Sulap klasik yang merupakan cabang ilmu sulap tertua memiliki banyak tokoh - tokoh besar yang ikut mengembangkan trik - trik sulap klasik tokoh - tokoh tersebut adalah sebagai berikut:

1. Comte

Louis Apollinaire Comte adalah seorang pesulap yang sangat terampil dan juga seorang peniru dan ahli suara perut. Comte lahir di Jenewa, Swiss, 22 Juni 1788, dan meninggal di Rueil, Prancis, 25 November 1859. Comte pernah dikecam oleh beberapa petani Swiss yang mempercayai takhayul bahwa pesulap itu sama dengan tukang sihir, Comte diancam dibakar dan dipukul dengan tongkat, lalu akan dibuang ke tempat pembakaran kapur. Kekuatan *ventriloquialnya* (Seni menggerakkan boneka dan suara perut) menyelamatkan hidupnya, Comte membuat suara-suara iblis di tempat pembakaran, dan membuat penyiksanya melarikan diri

dari tempat tersebut dengan ketakutan, para petani Swiss tersebut kemudian membayangkan bahwa Comte dirasuki oleh kekuatan kegelapan.



Gambar II.15 Apollinaire, Comte
Sumber : <https://www.appl-lachaise.net/>
(Diakses pada 19/01/2022)

Ketika dipanggil untuk menghadap Louis XVIII di istana Tuileries, Comte menyusun misteri yang cerdas untuk menghibur penjaga kerajaan. Selama hiburan itu Comte meminta Raja untuk memilih satu kartu dari sebuah set kartu, dengan pidatonya Comte mengarahkan Raja untuk menarik kartu king hati tanpa Raja sadari, kemudian Comte menempatkan kartu di dalam pistol, lalu Comte menembakkannya ke buket bunga di atas meja, mengatakan bahwa isi dari kartu yang Raja ambil akan muncul di buket bunga tersebut, setelah Comte menembak kearah buket bunga tersebut, muncul patung Raja diantara bunga - bunga.

Saat Raja dan seisi kerajaan terkejut Comte mengatakan "Mohon maaf, Yang Mulia," jawab Comte sambil membungkuk. "Saya cukup menepati janjiku. Saya berjanji pada diri sendiri bahwa king hati akan muncul dalam karangan bunga itu, dan bertanya pada kalian semua, apakah patung Raja yang muncul dalam buket bunga tersebut menurut kalian tidak menggambarkan *king* hati atau hati Raja?". Semua orang pun merasa kagum, begitupula Raja Louis XVIII, setelah itu Comte diangkat menjadi *Chevalier of the Legion of Honor* oleh Louis Philippe.

2. Phillippe

Phillippe lahir di Alais, Prancis, Phillippe adalah seorang pedagang manisan pertama di Paris, kemudian di Aberdeen, Skotlandia. Namun Phillippe gagal membuat bisnis manisannya sukses, lalu Phillippe pun memilih sulap sebagai profesinya dan menjadi sangat sukses.



Gambar II.16 Phillippe

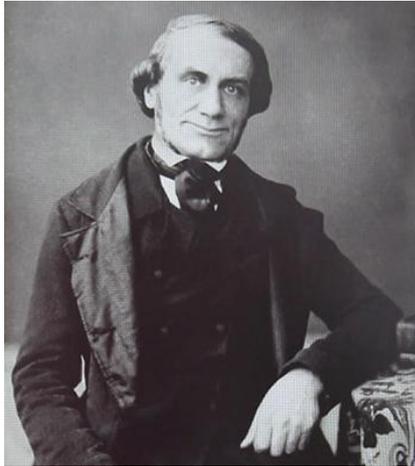
Sumber : <https://www.prints-daring.com>
(Diakses pada 05/09/2022)

Dibantu oleh seorang mekanik sebagai asisten sulap dari Skotlandia bernama Macalister. Phillippe dan Mecalister banyak mencari trik terbaik untuk dimainkan dalam pertunjukannya. Dari beberapa pemain sulap Cina, Phillippe belajar trik ikan emas dan *Chinese ring*. Phillippe pun memainkan trik tersebut di Paris pada tahun 1841 dan membuatnya sukses besar. Phillippe menampilkannya dalam sebuah adegan yang disebut “Malam di istana Pekin.” trik ikan yang Phillippe sebut sebagai "Neptune's Basins, and the Goldfish". Trik ini menunjukkan mangkuk-mangkuk yang berisi ikan, dimana ikan ini secara ajaib keluar dari selendang. Phillippe memodifikasi dan mengembangkan trik tersebut sehingga Phillippe dapat memunculkan hewan lain selain ikan mas, seperti kelinci, merpati, bebek, dan ayam.

3. Robert Houdini

Robert Houdini merupakan salah satu tokoh paling berpengaruh di dunia persulapan, Robert Houdini dikenal sebagai Bapak Sulap Modern. Ketika Houdini sampai di depan rumahnya dan membuka sebuah paket buku yang Houdini pesan, alih-alih buku Berthoud yang Houdini inginkan, yang muncul di depan matanya

adalah dua jilid buku sulap yang berjudul “Scientific Amusements”. Alih-alih mengembalikan buku-buku itu, rasa penasaran menguasai dirinya. Dari dua buku itu, Houdini mempelajari dasar-dasar dari seni sulap. Houdini berlatih setiap saat sepanjang hari.



Gambar II.17 Jean Eugene Robert Houdini
Sumber : <https://artefake.fr/tag/robert-houdin>
(Diakses pada 19/01/2022)

Sejak saat itu, Houdini menjadi sangat tertarik pada seni pertunjukan sulap. Houdini kesal karena buku yang Houdini dapatkan hanya mengungkapkan bagaimana rahasia itu dilakukan tetapi tidak menunjukkan bagaimana melakukannya. Houdini menemukan bahwa belajar dari buku-buku yang tersedia pada masa itu sangat sulit karena kurangnya penjelasan yang rinci, tetapi buku - buku itu membangkitkan minatnya pada seni pertunjukan sulap, sehingga Robert Houdin mulai mengambil pelajaran dari seorang pesulap amatir lokal, seorang pria bernama Maous dari Blois yang adalah seorang ahli penyakit kaki tetapi juga penghibur di berbagai pameran dan pesta dengan melakukan pertunjukan sulap. Maous memiliki keahlian dalam sulap kecepatan tangan, dan mengajari Robert Houdin cara memainkan berbagai trik sulap untuk meningkatkan koordinasi tangan dan matanya, Houdini juga diajarkan dasar - dasar dari permainan *cups and balls*, Maous memberitahu Robert Houdin bahwa kecepatan tangan dan mata datang dari pengulangan, setelah itu Robert Houdin berlatih tanpa henti.

Salah satu trik terkenal yang Houdini mainkan adalah trik dimana Houdini dapat menangkap peluru menggunakan mulutnya di Algeria. Houdini pun berhasil

mengubah anggapan masyarakat pada saat itu yang menganggap bahwa sulap adalah pekerjaan kelas rendah, dengan cara Houdini selalu menggunakan jas dalam permainannya.

4. Mr. Robin



Gambar II.18 Mr. Robin

Sumber : <https://bimc-magic.blogspot.com/2014/09/the-legend-mr-robin.html>
(Diakses pada 22/01/2022)

Mr. Robin adalah pesulap legendaris yang berasal dari Indonesia dan terkenal dengan permainan sulap klasiknya, Mr. Robin selalu menggunakan topi bulu sebagai ciri khasnya, dalam setiap penampilannya Mr. Robin selalu membawa istrinya sebagai asisten sulapnya. Pria kelahiran 13 Februari 1953 ini bernama asli Robbin Massari. Nama Mr. Robin besar melalui acara TVnya di chanel TVRI pada tahun 80an, Mr. Robin juga sudah menampilkan permainan sulapnya di 52 negara. Selain menjadi pesulap untuk menghibur, Mr. Robin juga membagikan ilmunya melalui sekolah sulap yang Mr. Robin dirikan bernama Magic Art Studio (MAS) pada tahun 1973 di Bandung.

II.2.2 Trik - Trik Terkenal Dari Sulap Klasik

1. *Cups and Ball*

Trik ini tercatat merupakan trik sulap tertua yang secara tertulis ditemukan pada tahun 50 dan dimainkan oleh komunitas bernama Acetabularii. Trik ini mengandalkan kecepatan tangan pesulap untuk mengecoh para penontonnya dalam menebak posisi bola yang berada dalam salah satu botol terbalik yang ada di meja, namun trik ini juga sudah berkembang, sehingga tidak hanya mengecoh penontonnya untuk menebak posisi bola pada salah satu cangkir, namun pesulap juga dapat menggandakan atau menghilangkan bola yang ada dibalik setiap cangkir.



Gambar II.19 Alat Permainan *Cups and Balls*
Sumber : <https://blog.hmns.org/>
(Diakses pada 19/01/2022)

2. Memunculkan Kelinci Dari Topi

Trik ini merupakan salah satu trik aliran sulap klasik yang terkenal. Trik ini menampilkan kelinci yang dapat muncul dari topi tinggi yang biasa dipakai oleh pesulap. Trik ini pertama kali ditampilkan oleh pesulap bernama Louis Comte, seorang pesulap Paris pada tahun 1814.



Gambar II.20 Trik Memunculkan Kelinci Dari Topi
Sumber : <https://www.fineartstorehouse.com>
(Diakses pada 26/01/2022)

3. *Rope Magic*

Saat ini *rope magic* sudah berkembang dan memiliki banyak trik baru yang dapat dimainkan. Trik baru dalam *rope magic* adalah membuat simpul terlepas tanpa membukanya secara manual, membentuk simpul dengan satu gerakan dan menyambungkan tali yang terputus. Dari semua trik tersebut tidak semuanya menggunakan *gimmick*, ada beberapa trik yang dapat dimainkan hanya dengan menggunakan kecepatan tangan, seperti melepas simpul dalam sekejap dan membuat cincin terikat oleh tali dalam sekejap.



Gambar II.21 *Gimmick* Yang Dapat Membuat Tali Terputus Tersambung Kembali
Sumber : <https://www.evaneratv.com/products/magic-zig-zag-rope-trick>
(Diakses pada 19/01/2022)

II.3 Multimedia

Kata multimedia merupakan penyatuan dari dua kata yaitu “Multi” yang berarti banyak dan “Media” yang berarti alat atau perantara, multimedia merupakan sarana berkomunikasi yang yang menyatukan teks, grafik, gambar diam dan bergerak,

animasi *audio*, dan media lain (Putra, 2021). Multimedia memiliki banyak manfaat dalam dunia pendidikan, manfaat - manfaat itu diantaranya adalah:

1. Sebagai media pendukung pengajar dalam menyampaikan materi.
2. Meningkatkan fokus siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
3. Memberikan kesan cangih dan materi yang lebih penuh.
4. Membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Multimedia dapat dibagi berdasarkan sifat - sifat dari multimedia itu sendiri, jenis jenis multimedia tersebut adalah:

- Multimedia Interaktif

Sesuai namanya, jenis multimedia ini adalah jenis multimedia yang menyampaikan pesannya secara interaktif. Jenis media ini merupakan multimedia yang berbagai komponennya dapat dikontrol oleh penggunanya. Jenis multimedia ini mengutamakan personalisasi penggunaan yang sesuai dengan penggunanya. Jenis multimedia ini cocok untuk menyampaikan pesan dan informasi yang detail.

- Multimedia Hiperaktif

Jenis Multimedia ini merupakan jenis multimedia yang memanfaatkan hubungan antar berbagai media yang disatukan dalam satu media. Media ini juga menyampaikan pesannya secara interaktif dan lebih bebas daripada multimedia interaktif. Jenis multimedia ini dapat membuat penggunanya bisa memilih asupan informasi yang dibutuhkan dengan cara yang lebih leluasa. Jenis multimedia ini cocok untuk menyampaikan pesan dan informasi yang detail.

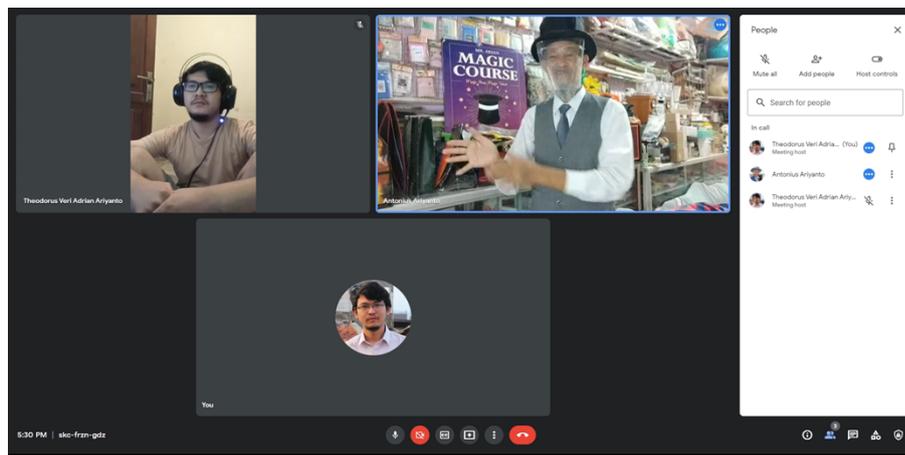
- Multimedia Linier

Jenis multimedia ini merupakan multimedia yang tidak interaktif. Sehingga pengguna yang menggunakan multimedia ini hanya dapat menggunakannya tanpa

kesempatan untuk mengontrol berbagai media yang ada. Media ini cocok digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang tidak terlalu panjang.

II.4 Wawancara

Mr. Arian mulai menekuni dunia sulap sejak 35 tahun lalu saat Mr. Arian berusia 20 tahun, dan mulai memasuki dunia profesional saat berumur 25 tahun setelah menyelesaikan pendidikannya menjadi seorang profesional melalui gurunya Mr. Robin yang merupakan legenda sulap Indonesia. Mr. Arian pun mendapatkan gelar Master of Magic melalui program TV yang ditayangkan di PJTV, Mr. Arian juga merupakan pendiri dari Tasik of Magic.



Gambar II.22 Dokumentasi Wawancara
Sumber : Data pribadi
(Didokumentasikan pada 22/01/2022)

Menurut Mr. Arian, pesulap dan tukang sulap merupakan hal yang berbeda, tukang sulap hanya menyukai sulap dan tidak terlalu mendalami ilmu sulap, sedangkan pesulap adalah orang yang memiliki dedikasi dan berkomitmen dalam dunia sulap dan aturannya, pesulap sendiri memiliki beberapa tingkatan yaitu pemula atau amatir, lanjutan, profesional, dan Master. Untuk menjadi Master of Magic sendiri harus mendapatkan pengakuan dari media pertelevisian.

Terdapat banyak jenis definisi sulap dan tidak ada definisi baku, namun intinya sulap dapat didefinisikan sebagai ilmu yang dapat membuat orang merasa bingung,

dengan menunjukkan sesuatu yang tidak mungkin seolah - olah mungkin dengan menggunakan trik rahasia.

Sulap itu berbeda dengan magis atau mistik, namun masih terdapat banyak oknum dukun yang tidak mengerti mistis, namun mengatakan pada orang bahwa oknum tersebut memiliki kemampuan mistis dengan menggunakan sulap untuk meyakinkan orang lain. Selain itu pesulap sering disamakan dengan mistis juga karena kesan dari pesulap yang biasanya menggunakan pakaian - pakaian gelap dan menggunakan mantra - mantra dalam memainkan triknya, seperti simsalabim, abrakadabra, dan alakazam.

Untuk mengarahkan anggapan masyarakat yang menganggap sulap itu mistis adalah dengan cara pembawaan dari permainan yang ditampilkan oleh pesulap, seperti membawakannya dengan ceria dan penyampaian pesan yang jelas. Tetapi dalam masyarakat Indonesia yang memiliki budaya mistis yang kental, masih ada banyak yang menganggap bahwa sulap menggunakan ilmu mistis, karena masih adanya para pesulap yang mengaku - ngaku dirinya mistis, namun orang - orang seperti itu dapat terlacak oleh para pesulap karena ikatan komunitas pesulap Indonesia yang kuat. Di dunia sulap Indonesia sendiri belum pernah ada orang yang dapat menggunakan ilmu mistis mengaku dirinya hanya menggunakan trik - trik sulap, karena pengguna ilmu mistis dapat menghasilkan hal yang lebih dari mistisnya, dibanding menggunakan mistisnya hanya untuk trik sulap.

Masih banyak daerah - daerah di Indonesia yang masyarakatnya menganggap bahwa sulap itu mistis, baik di daerah pelosok maupun perkotaan, oleh karena itu saat pesulap melakukan permainan sulap, pesulap tersebut harus berhati - hati agar para penduduk di sana tidak menganggap sulap itu mistis, salah satu caranya adalah menggunakan pendekatan komedi, atau lebih mengutamakan trik yang menghibur dan menomorduakan unsur sulap.

Aliran sulap dapat dibagi menjadi berbagai macam kategori, jika dikategorikan dari ilmunya, sulap dapat dibagi menjadi sulap klasik, yang merupakan cikal bakal dari ilmu sulap dan sudah ada sejak berabad - abad yang lalu, namun pada masa tersebut belum dikenal dengan nama sulap, trik - trik aliran sulap klasik tidak pernah

berubah sampai sekarang. Aliran sulap lainnya adalah *cardish* yaitu ilmu sulap yang menggunakan berbagai jenis kartu dalam trik - triknya terutama kartu remi.

Dan jika dikategorikan berdasarkan cara penyampaian, yaitu sulap dapat dibagi seperti berikut:

- *Stage magic*, yang merupakan pertunjukan sulap yang ditampilkan diatas panggung. Kategori sulap ini biasanya menampilkan alat - alat yang berukuran besar, sehingga dapat dilihat oleh audiens dari bawah panggung.
- *Close up*, yang merupakan permainan sulap dimana pesulap dan penontonnya tidak ada jarak atau *face to face*. Kategori sulap ini biasanya menampilkan trik - trik sulap yang berukuran kecil. Contoh dari trik permainan *close up* adalah, *cardician*, *coin magic*, dan *pickpocket*.
- *Parlour* merupakan kategori sulap yang belakangan ini sedang populer. Kategori ini biasanya dimainkan oleh beberapa orang pesulap. Kategori ini juga berlawanan dari jenis sulap terdahulu, karena pada saat itu para penonton yang datang ke pertunjukan sulap dan membeli tiket, namun sekarang pesulap yang datang pada para penonton untuk memainkan triknya.
- *Daring Magic*, yang merupakan kategori yang baru muncul setelah pandemi covid-19. Pada *daring magic* ini para pesulap menampilkan trik - triknya melalui berbagai *platform daring*, seperti Zoom, dan Google meet. Kategori sulap ini biasanya memainkan alat yang sama seperti pada kategori *close up*, dan *stage magic*

Aliran sulap klasik meliputi semua aliran sulap dan alat - alat sulap yang ada, mulai dari alat - alat sulap yang besar sampai alat - alat rumah tangga biasa, dan mulai dari penampilan panggung atau *stage magic* sampai *close-up magic*, triknya pun meliputi segala permainan sulap seperti, kartu, tali, koin, sapu tangan, burung, dan lainnya, karena semua aliran sulap mengarah pada aliran sulap klasik yang merupakan ilmu sulap tertua dan ibu dari segala aliran sulap yang ada.

Untuk menjadi seorang Master atau mentor di dunia sulap, seseorang harus menguasai berbagai aliran sulap, terutama aliran sulap klasik, sehingga saat Master

tersebut memainkan sulap klasik, seorang *maste* harus bisa memainkannya dengan sangat lancar dan dengan alat atau trik sulap apapun, karena sulap klasik merupakan fundamental dari semua aliran sulap.

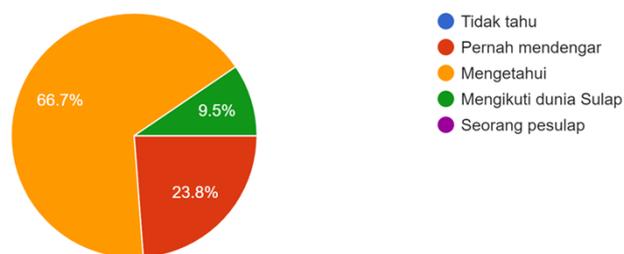
Trik sulap klasik tertua yang tercatat adalah *cups and balls* yang pernah ditemukan di Roma, dimana sampai saat ini tetap dikembangkan dan dilombakan, selanjutnya adalah *Chinese ring* yaitu trik yang dapat menyatukan dan melepaskan beberapa lingkaran logam, trik ini ditemukan di Cina. Bahkan ada pesulap yang mengatakan saat Nabi Musa mengubah tongkat menjadi ular merupakan trik sulap.

Salah satu pesulap aliran klasik terkenal di Indonesia adalah seorang legenda sulap Mr. Robin, yang juga merupakan guru sulap dari banyak pesulap terkenal Indonesia, seperti, Rizuki, Jho Sandi, dan Deddy Corbuzier. Mr. Robin merupakan lulusan dari Academy of Magic di Belanda, yang merupakan satu - satunya sekolah sulap pada saat itu. Selain Mr. Robin pesulap dunia yang menggunakan aliran sulap klasik adalah David Caverfil, Frans Harari, David Blend, dan masih banyak yang lainnya.

II.5 Kuesioner

Untuk mendapatkan gambaran tentang aliran sulap klasik di dalam masyarakat khususnya masyarakat Jawa Barat, maka dilakukan pengambilan data melalui kuesioner. Kuesioner yang dilakukan terdiri dari 9 pertanyaan yang mewakili permasalahan aliran sulap klasik dalam masyarakat, dari pertanyaan itu didapat 21 responden dengan hasil kuesioner seperti berikut:

Seberapa jauhkah anda mengetahui tentang sulap?
21 responses



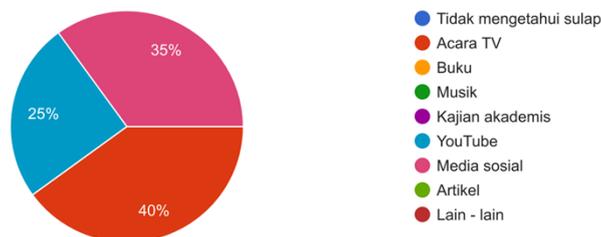
Gambar II.23 Pertanyaan 1
Sumber : Data pribadi (2022)

Sebelum memberikan pertanyaan mengenai aliran sulap klasik, partisipan terlebih dahulu diberikan pertanyaan seberapa jauh responden mengetahui tentang sulap secara umum, hal ini bertujuan untuk mencari tahu apakah partisipan mengetahui dasar dari aliran sulap klasik, berikut ini adalah rincian jawaban dari pertanyaan pertama:

- Tidak tahu: 0 hitungan (0%)
- Pernah mendengar: 5 hitungan (23,8%)
- Mengetahui: 14 hitungan (66,7%)
- Mengikuti dunia sulap : 2 hitungan (9,5%)

Secara umum responden mengetahui tentang sulap, sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan responden mengetahui dasar dari aliran sulap klasik.

Darimana anda mengetahui tentang sulap?
20 responses



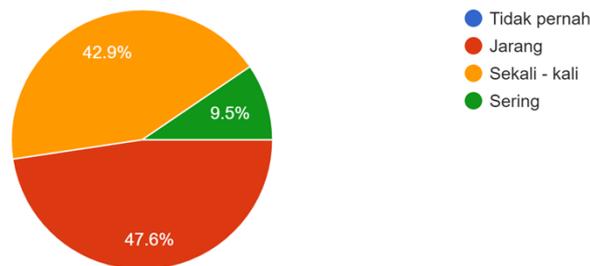
Gambar II.24 Pertanyaan 2
Sumber : Data pribadi (2022)

Pertanyaan 2 ini diberikan pada 21 responden yang mengetahui tentang sulap secara umum, pertanyaan ini berisi tentang darimana responden pertama kali mengetahui tentang sulap dengan rincian sebagai berikut:

- Tidak mengetahui sulap: 0 hitungan (0%)
- Acara TV: 9 hitungan (40%)
- Buku: 0 hitungan (0%)
- Musik: 0 hitungan (0%)
- Kajian akademis: 0 hitungan (0%)

- Youtube: 5 hitungan (25%)
- Media sosial: 7 hitungan (35%)
- Artikel: 0 hitungan (0%)
- Lain - lain: 0 hitungan (0%)

Seberapa seringkan anda menonton pertunjukan sulap, baik secara langsung atau tidak langsung?
21 responses



Gambar II.25 Pertanyaan 3
Sumber : Data pribadi (2022)

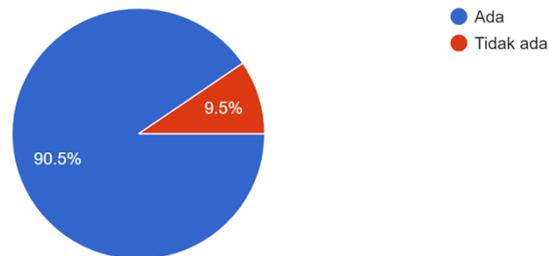
Pertanyaan 3 ini diberikan pada 21 responden yang mengetahui tentang sulap secara umum mengenai seberapa sering responden menonton pertunjukan sulap, baik secara langsung atau tidak langsung sebagai pendukung dari jawaban pertanyaan 2, dengan rincian:

- Tidak pernah: 0 hitungan (0%)
- Jarang: 10 hitungan (47%)
- Sekali - kali: 9 hitungan (42,9%)
- Sering: 2 hitungan (9,5%)

Dalam data tersebut, seluruh responden pernah menyaksikan pertunjukan sulap, baik secara langsung atau tidak langsung, dan 9,5% atau 2 responden sering menyaksikan pertunjukan sulap.

Apakah menurut anda ada trik sulap yang menggunakan ilmu sihir atau hal - hal diluar pemahaman manusia?

21 responses



Gambar II.26 Pertanyaan 4
Sumber : Data pribadi (2022)

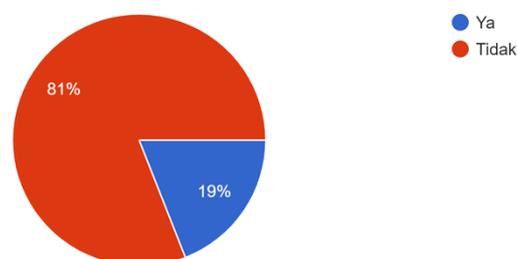
Pertanyaan 4 ini diberikan pada seluruh responden untuk mendapatkan data seberapa banyak dari 21 responden yang menganggap bahwa ada trik sulap yang menggunakan ilmu sihir atau hal - hal diluar pemahaman manusia, dengan rincian seperti berikut:

- Ada: 19 hitungan (90,5%)
- Tidak ada: 2 hitungan (9,5%)

Dalam data tersebut, mayoritas responden berpendapat bahwa ada trik sulap yang menggunakan sihir atau hal - hal diluar pemahaman manusia lainnya.

Apakah anda tahu bahwa sulap dibagi dalam berbagai aliran?

21 responses



Gambar II.27 Pertanyaan 5
Sumber : Data pribadi (2022)

Pertanyaan 5 ini diberikan pada seluruh responden untuk mengetahui sejauh apa responden mengetahui aliran - aliran sulap, dengan rincian sebagai berikut:

- Ya: 4 hitungan (19%)
- Tidak: 17 hitungan (81%)

Dalam data tersebut, mayoritas tidak mengetahui bahwa pertunjukan sulap dibagi menjadi berbagai aliran, dan hanya 19% atau 4 responden yang mengetahui bahwa pertunjukan sulap dibagi menjadi berbagai aliran.

Jika menurut anda sulap dibagi dalam berbagai aliran, Apa saja aliran sulap yang anda tau?

4 responses

Kartu dan Hipnotis

Mengetahui bahwa sulap dibagi dalam beberapa aliran, tetapi tidak mengetahui nama - namanya

Tau, tapi tidak tau jenis - jenis alirannya

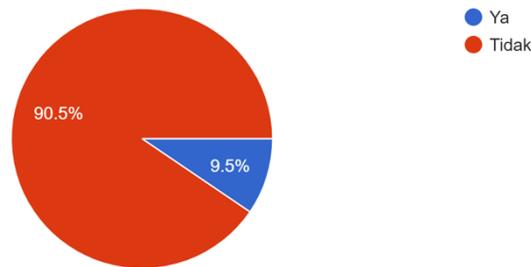
Cardician, Escapology, Klasik, Illusionist, Mentalist

Gambar II.28 Pertanyaan 6
Sumber : Data pribadi (2022)

Pertanyaan 6 ini diperuntukan pada 4 responden yang mengetahui bahwa pertunjukan sulap dibagi menjadi beberapa aliran, dalam pertanyaan ini responden tersebut ditanyakan apa saja aliran sulap yang responden ketahui, dengan rincian seperti berikut:

- 2 responden mengetahui bahwa pertunjukan sulap dibagi menjadi beberapa aliran, namun tidak mengetahui aliran - aliran tersebut.
- 1 responden mengetahui 2 aliran sulap, kartu atau *cardician* dan hipnotis.
- 1 responden mengetahui 5 aliran sulap, *cardician*, *escapology*, klasik, *illusionist*, dan *mentalist*.

Apakah sebelumnya anda mengetahui tentang aliran sulap klasik?
21 responses



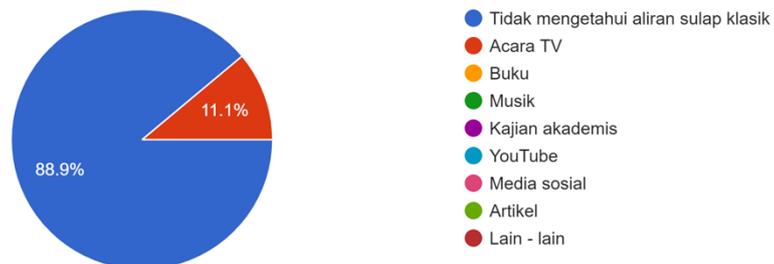
Gambar II.29 Pertanyaan 7
Sumber : Data pribadi (2022)

Pertanyaan 7 ini diperuntukan untuk seluruh responden untuk mengetahui apakah responden sebelumnya mengetahui aliran sulap klasik, dengan rincian sebagai berikut:

- Ya: 2 hitungan (9,5%)
- Tidak: 19 hitungan (90,5%)

Dalam data tersebut, mayoritas tidak mengetahui bahwa salah satu dari aliran sulap adalah aliran sulap klasik, dan hanya 2 responden atau 9,5% saja yang mengetahui adanya aliran sulap klasik.

Darimana anda sebelumnya mengetahui tentang aliran sulap klasik?
18 responses

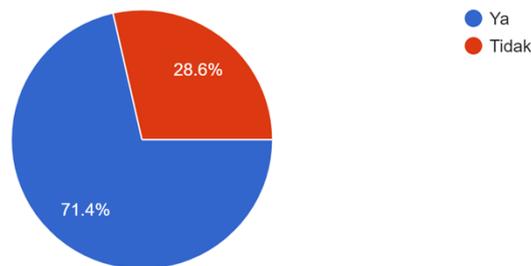


Gambar II.30 Pertanyaan 8
Sumber : Data pribadi (2022)

Pertanyaan 8 ini diperuntukan untuk 2 responden yang mengetahui aliran sulap klasik dengan tujuan untuk mengetahui dari mana responden mengetahui aliran sulap klasik, dengan rincian sebagai berikut:

- Tidak mengetahui sulap: 16 hitungan (88,9%) tidak dimasukkan dalam hitungan
- Acara TV: 2 hitungan (100%)
- Buku: 0 hitungan (0%)
- Musik: 0 hitungan (0%)
- Kajian akademis: 0 hitungan (0%)
- Youtube: 0 hitungan (0%)
- Media sosial: 0 hitungan (0%)
- Artikel: 0 hitungan (0%)
- Lain - lain: 0 hitungan (0%)

Apakah anda tertarik untuk mengetahui tentang sulap klasik?
21 responses



Gambar II.31 Pertanyaan 9
Sumber : Data pribadi (2022)

Pertanyaan 9 ini diperuntukan untuk seluruh responden untuk mengetahui apakah responden tertarik untuk mengetahui tentang sulap klasik, dengan rincian sebagai berikut:

- Ya: 15 hitungan (71,4%)
- Tidak: 6 hitungan (28,6%)

Dalam data tersebut, mayoritas responden tertarik untuk mempelajari aliran sulap klasik, dan hanya 6 responden atau 28,6% yang tidak tertarik.

II.6 Resume

Dari kuesioner dan wawancara yang telah dilakukan, didapat bahwa sulap dan aliran sulap klasik sering dikaitkan dengan dunia mistis dan sihir, karena adanya masyarakat yang tertarik terhadap sulap klasik dan tidak dapat menerima rasa bingung dan heran dari pertunjukan sulap tersebut, sehingga menyimpulkan dengan penjelasan paling sederhana, yaitu menganggap permainan sulap tersebut menggunakan mistis ataupun sihir dalam memainkan triknya, penyimpulan ini sendiri dipengaruhi oleh budaya mistis Indonesia.

Dari hasil analisis data yang didapat dari penyebaran kuesioner tentang pengetahuan terhadap sulap dan aliran sulap klasik, menunjukkan bahwa topik ini masih sangat jarang untuk dipelajari, dengan banyaknya masyarakat yang tertarik terhadap sulap tidak mengetahui aliran sulap klasik yang dibuktikan melalui data hasil kuesioner yang menunjukkan 90,5% responden tidak mengetahui apa itu aliran sulap klasik, meskipun seluruh responden mengetahui tentang sulap, namun mayoritas dari responden yang mencapai 71,4% memiliki keinginan untuk mempelajari aliran sulap klasik.

II.7 Solusi Perancangan

Dari permasalahan di atas, didapati bahwa masalah yang terdapat adalah banyaknya masyarakat yang tertarik terhadap sulap klasik. Ketertarikan masyarakat terhadap sulap klasik cukup besar ini tidak didukung dengan sedikitnya media informasi aliran sulap klasik dalam Bahasa Indonesia, yang bisa khalayak dapatkan di dalam lingkungan umum. Maka solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan melakukan perancangan sebuah media informasi tentang aliran sulap klasik.

Dalam perancangan ini informasi mengenai sulap klasik yang mencakup sejarah sulap, penjelasan sulap klasik, kisah tokoh - tokoh besar dalam dunia sulap klasik, dan trik - trik dari sulap klasik, informasi tersebut dimuat dalam bentuk multimedia interaktif *flash* luring, tokoh - tokoh yang akan diangkat dalam media interaktif ini adalah Louis Apollinaire Comte, Robert Houdini, dan Mr. Robin. Sedangkan trik - trik sulap yang akan diangkat adalah *cups and balls*, dan *rope magic*.