

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Penulis merancang buku interaktif sebagai upaya memancing minat baca dari pada penikmat sulap guna untuk meningkatkan permainan sulap dalam bentuk media cetak, dan menarik perhatian dari kaum awam mengenai sulap. Target dari buku interaktif ini yang paling utana adalah pria berusia 16 – 21 tahun. Perancangan buku interaktif ini berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan penulis. Penulis menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu studi literatur dan wawancara. Wawancara berguna untuk memperoleh informasi dari ahli yang dapat mendukung dan melengkapi data yang telah dikumpulkan penulis. Selain itu, wawancara juga dapat membantu penulis untuk mengetahui fenomena dunia sulap yang terjadi di masyarakat.

#### 3.2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan satu narasumber, yaitu pesulap yang cukup dekat dengan masyarakat kaum awam dan pesulap yang sudah mahir mengenai sulap. Narasumber bernama Ivan Raharto, S.ds., dengan nama panggung Van Gabriel *founder* dan *CEO* [www.rajasulap.com](http://www.rajasulap.com) . wawancara dilakukan untuk memperoleh data untuk mengetahui perkembangan dan kebutuhan masyarakat mengenai dunia sulap.



Gambar 3.1. Wawancara Dengan Pesulap

Penulis melakukan wawancara dengan Ivan Raharto, S.ds., pesulap yang sering di kenal dengan nama Van Gabrie pemilik dan pendiri website toko sulap yang sudah cukup terkenal dengan nama rajasulap.com. Wawancara tersebut dilakukan di salah satu *cafe* yang terletak di Tangerang. Wawancara dilaksanakan pada 7 April 2016 pukul 20.30 WIB. Wawancara tersebut dilakukan untuk mendapat data mengenai perkembangan dunia sulap di Indonesia, khususnya masyarakat Jakarta. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ivan diketahui bahwa kurang berkembangnya hiburan sulap. Banyak dari pembeli barang-barang sulap hanya membeli untuk mengetahui rahasia dari sulap itu saja dan tidak memainkannya lagi dengan alasan sebagai berikut:

1. Takut ketahuan rahasia

2. Tidak bisa
3. Malu
4. Hanya suka menonton saja
5. Lupa trik nya
6. Alat nya hilang.

Masih banyak juga pesulap dari yang mahir sampai yang masi belajar tidak mau mengembangkan trik-trik yang dipahami, sehingga trik-trik sulap yang dipakai dan dimainkan hanya itu-itu saja. Dan bermunculan nya sulap-sulap yang mengambil jalan pintas untuk memanipulasi dengan menggunakan teknologi seperti edit video, sehingga mulai hilangnya seni dari sulap itu sendiri. Manipulasi adalah kemampuan untuk mengalihkan perhatian atau menipu manusia bias. Memang tidak semua manusia dapat dimanipulasi, manipulasi sendiri ada beberapa cara dengan mengalihkan fokus mata hanya ke satu tangan saja dan tangan lainnya bebas untuk mengambil dan menyembunyikan sesuatu, menutupi sesuatu dengan sesuatu, dengan desain untuk memberikan kesan tipis pada benda yang cukup tebal. Tingkat penikmat sulap juga lebih tinggi ketimbang dengan pemainnya. Ivan juga mengkategorikan sulap ke dalam kategori sebagai berikut:

11. Sleight of hand adalah sulap yang menggunakan kecepatan tangan untuk memanipulasi penontonnya, membutuhkan latihan khusus untuk memainkan sulap kategori ini.
12. Illusion adalah sulap yang memerlukan kemahiran khusus dalam pengaplikasian alat-alat sulap yang tergolong cukup besar, biasanya sulap

kategori illusion digunakan untuk show di panggung. Sulap yang menimbulkan efek sesuatu yang mustahil menjadi mungkin seperti memotong manusia, menghilangkan, memindahkan, memunculkan, mengubah suatu benda yang tergolong berukuran besar seperti tank, pesawat, bus, menara.

13. Mentalism adalah kemahiran seseorang untuk menggunakan kekuatan pikiran sehingga dapat membuat prediksi dengan tepat, membaca pikiran orang lain, atau menemukan dan menggerakkan sebuah benda tanpa menyentuhnya.
14. Hypnotism adalah kemampuan untuk mempengaruhi orang lain menggunakan kata-kata yang teratur dan diucapkan berulang-ulang agar orang tersebut mau mengikuti kemauan dari si penghipnotis. Dalam sulap, hipnotis digunakan untuk menghibur bukan untuk kejahatan.
15. Escapetology adalah kemahiran membebaskan diri dari berbagai ikatan dan belenggu pada berbagai keadaan selama waktu tertentu. Salah satu tokoh pesulap yang ahli meloloskan diri yang paling terkenal di dunia adalah Harry Haodini.
16. Cardician adalah kemahiran memainkan kartu untuk menemukan kartu yang telah dipilih orang lain, memanipulasi kartu, mengubah kartu, dan trik-trik kartu lainnya.
17. Bizarre adalah kemahiran menggunakan cerita dan kata-kata untuk menyentuh perasaan penonton secara mendalam. Sering kali kategori bizarre menggunakan peralatan yang berkaitan dengan hal-hal mistis, alam roh, dan alam gaib contoh trik bizarre adalah dapat memanggil arwah orang yang sudah meninggal.

18. Pick pocket adalah kemahiran dalam memindahkan atau mengambil barang yang dimiliki atau yang sedang dikenakan orang lain dengan menggunakan kecepatan tangan dan manipulasi saraf.
19. Balloon twisting adalah kemahiran meniup dan menekuk balon untuk dibentuk menjadi berbagai macam benda, seperti hewan, bunga, topi, dan benda-benda lain.
20. Ventriloquism lebih dikenal dengan nama sulap suara atau suara perut, yang dapat menimbulkan kesan benda mati dapat hidup dan berbicara. Sebagai perantara biasanya digunakan media boneka.

Narasumber memberitahu penulis bahwa kategori sulap masi banyak lagi dan mungkin masi ada kategori yang belum dapat dikategorikan. Dari beberapa kategori ini yang mendapatkan minat paling banyak ada di *illusion*, *Mentalism*, *Sleight of hand*, dan *cardician*. Masyarakat juga tidak banyak mengetahui media menikmati sulap selain internet dan media video.

### **3.2.1. Kesimpulan Wawancara**

kategori Sulap yang mendapatkan minat paling banyak ada di *illusion*, *Mentalism*, *Sleight of hand*, dan *cardician*. Lebih banyak masyarakat mengetahui media untuk menikmati sulap hanya dari internet dan media video. Meskipun seni dari sulap itu sendiri sudah memudar jika dinikmati melalui media internet dan video karena bermunculannya pesulap – pesulap yang menggunakan teknologi sebagai jalan pintas untuk memanipulasi penonton.

### 3.3. Kuesioner

Kuesioner dibutuhkan oleh penulis dalam mengumpulkan data secara luas melalui *google form*, sehingga penulis mendapatkan data yang sesuai kebutuhan dari masyarakat. Penulis menyesuaikan pertanyaan yang ada dengan desain dan tingkat ketertarikan masyarakat terhadap sulap serta pengetahuan masyarakat terhadap media yang bisa digunakan untuk menikmati sulap. Pada akhirnya penulis akan mendapatkan data yang dapat menunjang penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis, serta sebagai acuan penulis dalam merancang media yang tepat sesuai kebutuhan masyarakat.

#### 3.3.1. Hasil Kuesioner

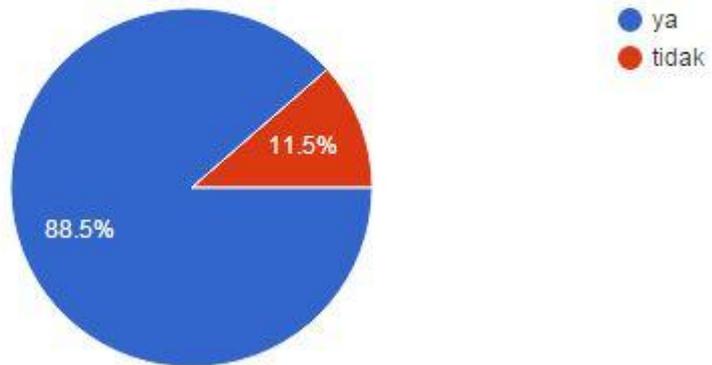
Apakah anda pernah melihat pertunjukan sulap? (61 responses)



Gambar 3.2. Pertanyaan 1

95% dari 61 responden sebanyak 58 responden pernah menyaksikan pertunjukan sulap. Dan 3 responden belum pernah sama sekali menyaksikan pertunjukan sulap.

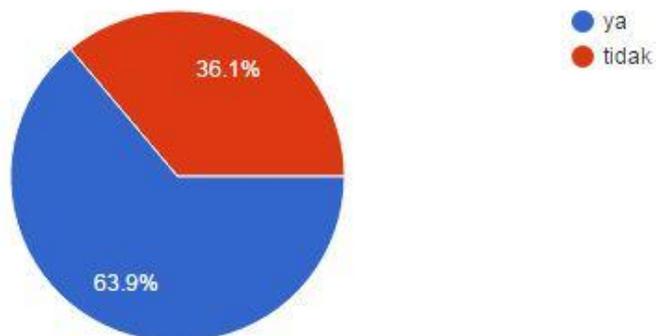
Apakah sulap menarik buat anda? (61 responses)



Gambar 3.3. Pertanyaan 2

88,5% dari 61 responden sebanyak 54 responden merasa pertunjukan sulap menarik. Dan 7 responden mengatakan sulap tidak menarik.

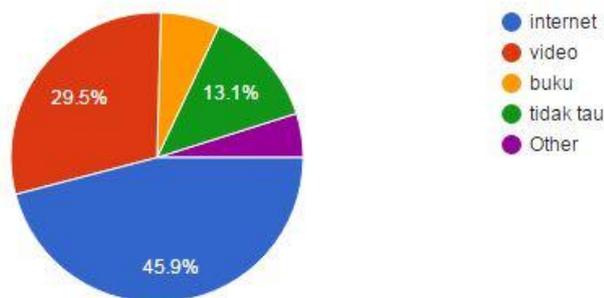
Apakah anda tertarik untuk memainkan sulap? (61 responses)



Gambar 3.4. Pertanyaan 3

63,9% dari 61 responden sebanyak 39 responden tertarik untuk memainkan sulap. Dan 22 responden tidak tertarik untuk memainkan sulap, pada data ini dari 54 responden yang mengatakan sulap menarik mengalami penurunan saat ditanyakan tertarik untuk memainkannya atau tidak.

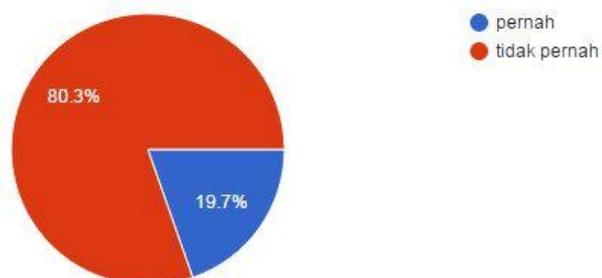
Media apa yang anda ketahui untuk mempelajari/menikmati sulap?  
(61 responses)



Gambar 3.5. Pertanyaan 4

45,9% dari 61 responden sebanyak 28 responden mengetahui media untuk mempelajari atau menikmati sulap hanya dari internet saja, dan 29,5% dari 61 responden sebanyak 18 responden mengetahui media mempelajari atau menikmati sulap hanya dari video, untuk media buku di bawah 10%

Apakah anda pernah mendengar buku interaktif bermain sulap? (61 responses)



Gambar 3.6. Pertanyaan 5

80,3% dari 61 responden sebanyak 51 responden tidak pernah mendengar buku interaktif bermain sulap. Dan hanya 10 responden dari 61 yang pernah mendengar buku interaktif bermain sulap.

UMMN

Font 1

*Buku Bermain Sulap Pribadi*

Font 2

BUKU BERMAIN SULAP PRIBADI

Font 3

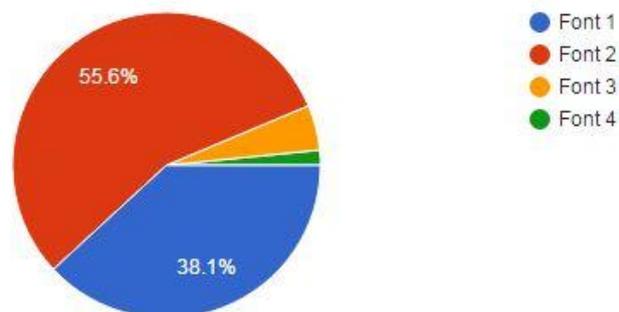
Buku Bermain Sulap Pribadi

Font 4

Buku Bermain Sulap Pribadi

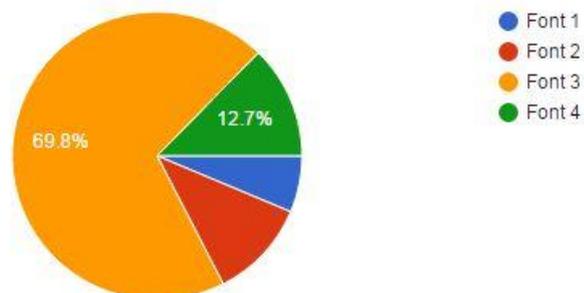


Font mana yang paling memberikan kesan mewah (63 responses)



Gambar 3.7. Pertanyaan 6

### Font mana yang paling memberikan kesan "Bermain" (63 responses)



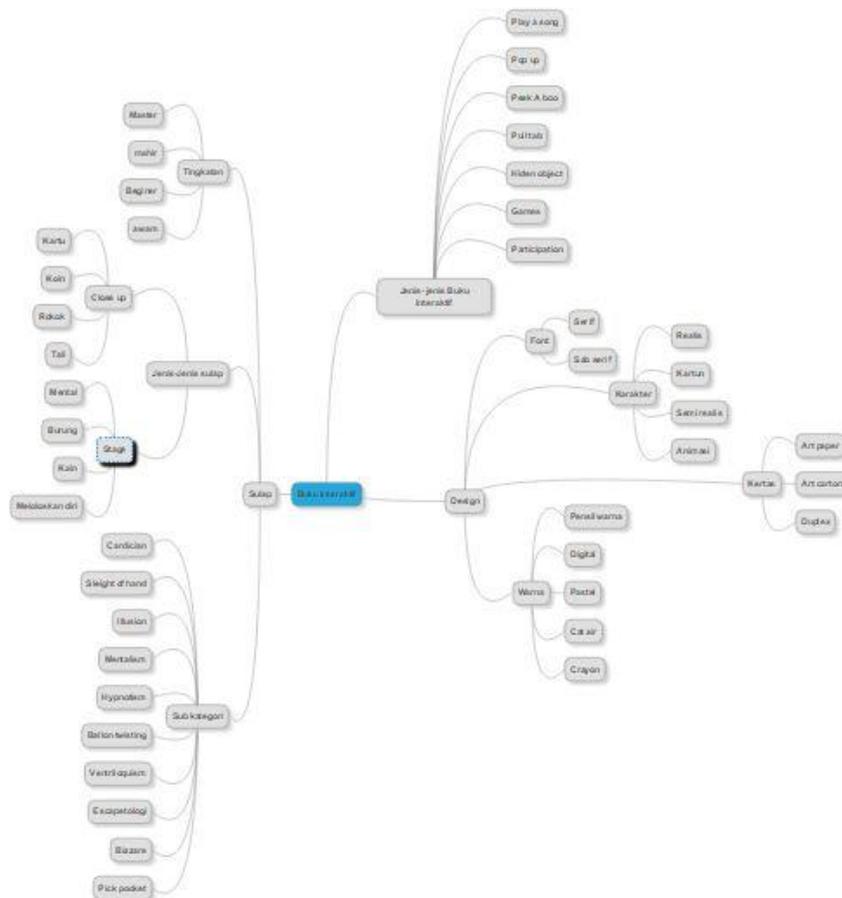
Gambar 3.8. Pertanyaan 7

Dari 4 font yang telah penulis pilih untuk digunakan didalam buku interaktif bermain sulap pribadi, 55,6% dari 63 responden sebanyak 35 responden memilih font nomer 2 yakni Trajan Pro yang mencerminkan kesan mewah dan 69,8% dari 63 responden sebanyak 44 responden memilih font 3 yakni Tempus San ITC yang paling memberikan kesan bermain.

Kesimpulan dari kuesioner penulis adalah, tingkat ketertarikan masyarakat terhadap pertunjukan sulap sangat tinggi namun tingkat ketertarikan untuk memainkannya menurun. Media yang diketahui untuk mempelajari ataupun menikmati sulap didominasi oleh media internet dan video, sedangkan unsur buku mendapat peringkat paling rendah. 80,3% dari 61 responden tidak pernah mendengar buku interaktif bermain sulap.

### 3.4. Mind Mapping

Berikut adalah *mind mapping* mengenai Sulap. Tujuan dari *mind mapping* ini adalah untuk memahami secara rinci permasalahan dari topik tersebut



Gambar 3.9. Mind mapping