

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Sulap merupakan salah satu seni yang seringkali dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Sulap disebut sebagai seni karena pertunjukan sulap biasanya menggabungkan beberapa seni yang ada, seperti seni musik, seni tari, seni rupa, seni peran, dan juga keterampilan tangan. Sulap sendiri sudah mulai dimainkan oleh para pesulap sejak zaman 1700 SM. Seni ini terus berkembang, hingga masuk ke Indonesia pada tahun 1950-an.

Seni sulap mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 1950. Seni ini diperkenalkan oleh pesulap berkebangsaan Indonesia yaitu Lie. Beliau memperkenalkan sulap di Indonesia melalui komunitas Sunlap, yang berarti sungguh gelap. Menurut beliau, seni ini benar – benar gelap atau misterius bagi kaum awam atau penonton. Pada zaman itu alat – alat sulap memiliki harga yang cukup tinggi, sehingga sulap tidak terlalu populer pada zaman tersebut.

Pada tahun 1990, muncul pertama kalinya pesulap yang memainkan seni sulap di televisi. Beliau adalah Andry Manan. Kehadiran beliau di televisi membuat banyak stasiun televisi ingin menayangkan seni sulap kepada masyarakat Indonesia. Hal ini terus berlanjut hingga muncul pesulap ternama di Indonesia dan dunia, yaitu Deddy Corbuzier.

Kehadiran Deddy Corbuzier dalam dunia sulap Indonesia membuat seni sulap menjadi semakin ramai digemari oleh masyarakat Indonesia. Deddy Corbuzier juga menghasilkan beberapa murid yang juga berperan penting dalam perkembangan seni sulap di Indonesia. Mereka adalah Demian Aditya, Oge Arthemus, Bow Vernon, dan masih ada beberapa pesulap lainnya. Selain menghasilkan beberapa murid yang berkompetensi, Deddy Corbuzier juga menciptakan acara televisi yang menggebrak seni sulap di Indonesia, yaitu The Master. Dengan adanya acara ini, dunia sulap di Indonesia semakin heboh dan menghasilkan banyak pesulap yang berkompetensi di kancah internasional. Dari sinilah awal dari dikenalnya Komunitas Sulap Bandung, atau sekarang dikenal dengan nama *Bandung Magic Association / BMA*.

Bandung Magic Association atau Komunitas Sulap Bandung pada awalnya terbentuk pada tahun 2006, dengan beranggotakan 14 orang. Pada tahun 2010, komunitas ini tidak aktif karena banyaknya pekerjaan sulap yang ditangani anggota, dan juga ada yang sedang berkompetisi di kompetisi The Master. Masa tidak aktif ini berlangsung hingga awal tahun 2014.

Setelah bangkit kembali dari masa tidak aktif, komunitas ini merubah namanya menjadi *Bandung Magic Association* (BMA). Komunitas ini dirintis dari tahun 2014, dan di sah-kan pada tanggal 12 Januari 2015, dengan ketua Steve Marcello. Komunitas ini lahir dengan tujuan mempersatukan pesulap yang berada di Jawa Barat, khususnya daerah Bandung. Hingga saat ini, BMA sudah memiliki kurang lebih 200 anggota, baik aktif dan non-aktif. Anggota dari komunitas ini sebagian besar merupakan anggota dari komunitas – komunitas sulap kecil yang ada di Bandung dan juga komunitas sulap yang berasal dari daerah lainnya di Jawa Barat, seperti Komunitas Sulap Purwakarta, Komunitas Sulap Cirebon, Komunitas Sulap Cianjur, dan Komunitas Sulap Tasikmalaya. Dengan adanya BMA, kegiatan sulap di kota Bandung menjadi aktif kembali.

Bandung Magic Association tidak hanya berperan sebagai penampung pesulap – pesulap yang berada di Jawa Barat. Komunitas ini memiliki beberapa jadwal yang rutin dilaksanakan setiap minggu dan setiap bulannya. Kegiatan rutin tersebut adalah SMS (Susulapan Malam Sabtu), *Magic Lecture*, kegiatan sosial, dan Jajama (Jalan,Jajan,Magic). Kegiatan – kegiatan tersebut biasanya dilakukan di restoran Warung Suluh.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan adanya Warung Suluh, kegiatan *Bandung Magic Association* dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Namun sebenarnya, restoran Warung Suluh belum dapat memenuhi kebutuhan ruang para anggota, baik anggota yang pada saat itu hanya sebagai penonton, dan juga anggota yang akan melakukan *magic performance* dan juga *magic lecture*.

Hal yang terjadi pada saat acara berlangsung adalah anggota duduk berdesak – desakan sehingga tidak dapat berbincang dan melihat pertunjukan

dengan nyaman. Selain itu, hal yang paling fatal adalah jarak area duduk dengan area *perform* sangat dekat, sehingga seringkali terjadi kebocoran trik atau teknik yang dilakukan oleh pesulap yang sedang memamerkan permainannya. Hal ini dikarenakan luas dari Warung Suluh tidak dapat menampung jumlah anggota yang hadir, dan juga tidak dapat memenuhi kebutuhan privasi pesulap saat sedang melakukan aksi sulap.

Masalah lainnya yang sampai saat ini masih terjadi adalah ketidakadaan toko sulap di Bandung. Fakta yang terjadi hingga saat ini, pesulap di kota Bandung mendapat barang kebutuhan pertunjukan sulap mereka dari luar kota, terutama kota Jakarta.

1.3. Gagasan atau Ide Perancangan

Ide dalam perancangan Bandung Magic Center adalah menghadirkan sebuah fasilitas bagi anggota Bandung Magic Association untuk melaksanakan kegiatan rutin, berdiskusi, berlatih, mencari kebutuhan pertunjukan sulap, atau hanya sekedar bersantai dan berbincang – bincang.

Fasilitas yang dirancang berupa ruang semi – publik yang mampu memberikan kenyamanan bagi para anggota BMA saat sedang berkumpul. Kenyamanan yang dimaksud adalah ruang dirancang agar mampu menampung banyaknya anggota yang sedang berkumpul, namun ruangan tetap ergonomis. Tidak hanya memberikan kenyamanan bagi para anggota BMA yang sedang menonton, para pesulap yang hendak tampil juga akan diberikan kenyamanan dari mulai persiapan hingga saat sedang pertunjukan berlangsung. Desain yang dirancang membuat trik yang sedang dipertunjukkan oleh pesulap tidak mengalami kebocoran, dan juga membuat trik yang bersifat sulap jarak dekat lebih mudah dilihat dan dinikmati, namun tetap menjaga kerahasiaan triknya.

Selain merancang fasilitas yang mampu memenuhi kebutuhan pesulap dan anggota BMA dalam melaksanakan kegiatan rutin, akan dirancang juga sebuah toko sulap yang mampu menjadi pusat perjual – belian alat sulap bagi para pesulap di Bandung, atau kota lainnya. Toko sulap ini dirancang tidak hanya untuk kalangan pesulap saja, namun terbuka untuk umum, sehingga toko sulap

ini dapat menjadi salah satu daya tarik wisata bagi warga kota Bandung dan juga wisatawan dari luar kota.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dijabarkan, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan rutin dan pelatihan yang diadakan oleh *Bandung Magic Association*?
2. Bagaimana menciptakan fasilitas *retail* alat sulap yang juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sulap?
3. Bagaimana menciptakan desain yang mampu membuat *Bandung Magic Center* menjadi salah satu daya tarik wisata kota Bandung?

1.5.Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun, maka tujuan dari perancangan Bandung Magic Center adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan sebuah fasilitas yang mampu memfasilitasi kegiatan rutin dan pelatihan yang diadakan oleh Bandung Magic Association.
2. Menciptakan fasilitas *retail* alat sulap yang berfungsi sebagai toko sulap dan juga sarana pembelajaran sulap.
3. Menghadirkan desain yang menggugah minat masyarakat terhadap seni sulap, khususnya di kota Bandung.

1.6.Manfaat Perancangan

1. Menciptakan fasilitas yang dapat menunjang rangkaian kegiatan Bandung Magic Association.
2. Menghadirkan fasilitas jual – beli alat sulap di kota Bandung.
3. Memberikan tujuan wisata baru di Jawa Barat, khususnya kota Bandung.

1.7. Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dalam penulisan proposal perancangan *Bandung Magic Center*, proposal ini dibagi menjadi :

1.7.1. BAB 1. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penelitian, tujuan penelitian, rumusan masalah, sistematika penulisan makalah, dan kerangka pemikiran.

1.7.2. BAB 2. *BANDUNG MAGIC CENTER*

Berisi studi literatur mengenai standar-standar, ergonomi, dan informasi mengenai *Bandung Magic Center* serta fasilitasnya. Pada bab ini juga dijabarkan konsep desain yang akan digunakan untuk perancangan *Bandung Magic Center*.

1.7.3. BAB 3. DESKRIPSI DAN PROGRAM PROYEK *BANDUNG MAGIC CENTER*

Berisi deskripsi dan analisa dari bangunan eksisting yang akan digunakan dalam proyek perancangan *Bandung Magic Center*, serta data program yang dibutuhkan dalam mendesain fasilitas-fasilitas yang berada dalam *Bandung Magic Center*.

1.8. Kerangka Pemikiran

