

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

*Psychedelic* adalah sebuah pikiran dan jiwa yang dimanifestasikan di dalam diri, mempunyai sifat berkaitan dengan mewujudkan pola pikir terhadap manusia. *Psychedelic* berasal dari bahasa Yunani yaitu *psycho*. Menurut Pratiwi dan Wedanata (2019) *psychedelic* adalah efek halusinasi yang dirasakan sangat nyata dan berada di dalam pikiran (*vision*) manusia yang memvisualisasikan hal tersebut. Sementara dalam bahasa Indonesia, *psychedelic* memiliki arti *psikedelia*. Kata *psychedelic* itu sendiri ditemukan oleh ahli *psikolog* bernama Humphry Osmond di tahun 1950-an.

*Psychedelic* terkenal diawali oleh kaum *hippie* tahun 1960-an di Amerika. Pada masa itu anak muda banyak yang melakukan gaya dengan budaya *hippie*. Mulai dari hidup penuh kebebasan, nomaden, seks bebas, menggunakan obat-obatan, berpakaian urakan dan berambut gondrong. Salah satu musisi yang menggambarkan gaya hidup sebagai *hippie* dan sangat bersinggungan dengan *psychedelic* adalah John Lennon. Mulai dari gaya berpakaian, rambut, musik, lirik lagunya hingga karya-karya lainnya yang dibuat. Gaya hidup budaya *hippie* menjadikan sebuah gagasan dan ideologi bagi para penganutnya. Maraknya kaum *hippie* membuat beberapa perusahaan besar ikut merayakan dan membuat produk-produk yang berhubungan dengan gaya *psychedelic*. Banyak karya seni maupun produk yang menggunakan gaya tersebut, dan *psychedelic* telah menjadi tren yang terus berkelanjutan hingga sekarang.

Dipelopori oleh seorang seniman tipografi bernama William Addison, desain grafispun mulai terpengaruh gaya *psychedelic* (Saraswati, 2015). Aliran seni yang menggunakan gaya *psychedelic* mempunyai ciri-ciri tertentu, mulai dari warna yang terpengaruh oleh gaya *pop art* dengan penggunaan warna yang cenderung terang dan ramai, sangat mencolok, bertabrakan hingga kontras. Dan juga menurut Banindro (2007), Tipografi *psychedelic* digunakan oleh gaya *art nouveau*, biasanya tipografi pada karya *psychedelic* menggunakan gaya tulis tangan, dibuat menggelembung, melengkung atau membuat pola tertentu. Gaya *psychedelic*

biasanya menggambarkan sebuah ilusi seseorang yang sedang dalam pengaruh obat-obatan atau halusinasi.

Di era moderen ini, gaya *psychedelic* diadaptasi melalui karya-karya digital, seperti karya audio visual maupun animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Dengan adanya teknologi, karya *psychedelic* semakin nyata untuk merasakan sensasi halusinasi. Salah satu karya audio visual adalah video musik dengan gambar animasi. Perpaduan antara musik dengan suara *stereo* yang mampu menimbulkan suara seolah olah bergerak antara kanan kiri. Lalu dipadu dengan gambar ilustratif bergerak, biasanya menggunakan gaya gambar *surrealis*, ilusi optik, dimensi objek atau ruang yang menimbulkan pusing dan halusinasi ketika melihatnya. Menurut Qeis dan Azizi (2017), di dalam jurnal penelitian explorasi visual *psychedelic* tanpa penggunaan obat-obatan telah dibuktikan dengan beberapa karya visual *psychedelic* terhadap *audiencenya*.

Dalam musik, *band-band* sekelas The Beatles mulai memainkan jenis musik *psychedelic* dan kemudian muncul *band-band* dengan jenis musik *psychedelic* pada zaman tersebut. Musik *psychedelic* kental dengan suasana seni hingga dapat disebut *Art Rock* seperti yang didokumentasikan oleh BBC dalam *Seven Ages of Rock* (Saraswati, 2015). Pada penelitian Tafwidh (2021) didapatkan hasil bahwa video musik dengan aliran *rock psychedelic* sebagai sarana promosi yang menarik dan sebagai sumber informasi.

Aliran *psychedelic* di dalam negeri tidak kalah tren dengan luar negeri. Banyak karya maupun produk yang bersinggungan dengan *psychedelic* yang telah merambah di Indonesia. Salah satu musisi terkenal di Indonesia yang berpartisipasi dalam pembuatan audio visual bergaya *psychedelic* ialah Marcello Tahitoe. Dikenal dengan nama Ello dan sempat *hit* pada tahun 2006 dengan musik-musiknya yang masih bergaya *pop*. Pada tahun 2019, Ello atau kini dipanggil Marcello telah merubah dirinya sebagai musisi dengan gaya *rock* atau *hard rock*. Salah satu lagunya yang berjudul hanyut di album *Antistatis*, Marcello membuat video musik dengan konsep animasi dua dimensi.

Seperti penelitian Rafiqi (2020) melalui analisis video dengan judul Kajian Audio Visual tentang *Psychedelic* pada Video Musik Marcello, video musik hanyut diadaptasi pada pengalaman hidup beserta karakter Marcello. Hal itu telah dikemukakan oleh Pradipta selaku sutradara dari video musik hanyut melalui wawancara. Penelitian Rafiqi sebagai acuan pada tulisan ini, dengan menguraikan gaya *psychedelic* yang ada di dalam video tersebut.

Ideologi budaya *hippie* tidak merepresentasikan norma-norma yang ada di Indonesia. Gaya *psychedelic* yang Marcello gunakan merupakan representasi dari budaya luar dan bertolak belakang dengan norma masyarakat Indonesia. Norma-norma masyarakat terkait dengan sikap, perbuatan dan tingkah laku dalam bermasyarakat. Norma itu sendiri selaras dengan nilai dan moral yang ada di masyarakat. Hal ini yang membuat kajian menjadi menarik karena penggunaan gaya *psychedelic* yang ada dalam video musik Marcello memiliki ideologi budaya *hippie* yang bersinggungan dengan norma masyarakat Indonesia. Maka penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu benar adanya gaya *psychedelic* pada video musik hanyut terkait dengan visual, gaya ilustrasi, motif dan warna. Serta mengkaji ideologi budaya *hippie* yang terdapat di video musik “Hanyut” Marcello.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut identifikasi permasalahan di bawah ini:

- Penggunaan gaya *psychedelic* pada video musik “Hanyut” Marcello yang terkait dengan ideologi gaya hidup budaya *hippie*.
- Ideologi yang dimiliki budaya *hippie* pada video musik Marcello berjudul Hanyut tidak merepresentasikan dengan norma-norma masyarakat Indonesia.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, berikut rumusan masalah pada penelitian ini yang telah dipaparkan:

- Apa maksud dan tujuan dari video musik “Hanyut” Marcello yang menggunakan gaya *psychedelic*?

#### **I.4 Batasan Masalah**

Masalah pada penelitian ini mempunyai batasan tertentu, agar masalah bisa terurai dengan baik, berikut batasan-batasan masalah yang dapat dipecahkan agar lebih terarah:

- Penelitian hanya berfokus kepada elemen visual dari video musik Marcello berjudul Hanyut.
- Menganalisa video musik Marcello berjudul Hanyut yang berkaitan dengan gaya *psychedelic* dan ideologi gaya hidup budaya *hippie*.

#### **I.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan pada penelitian ini untuk menganalisis penggunaan gaya *psychedelic* yang ada di dalam video musik Marcello terkait elemen visual, gaya ilustrasi, animasi, motif dan warna. Serta menganalisis maksud dan tujuan dari video musik “Hanyut” Marcello yang mempunyai gaya *psychedelic* dan unsur budaya *hippie*.

##### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat secara teoritis bagi peneliti lain yaitu untuk dijadikan referensi tulisan yang berhubungan dengan *psychedelic* maupun budaya *hippie*. Selain itu, bagi para pembaca menambah wawasan secara teori untuk mengkaji gaya dan unsur budaya tertentu pada sebuah karya.

#### **I.6 Metode Penelitian**

##### **I.6.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian pada penulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis visual dan semiologi Ferdinand De Saussure. Penelitian kualitatif menurut Yusuf adalah penelitian yang mencari makna, pengertian, pemahaman tentang suatu kejadian atau fenomena (2014, h.328). Analisa wacana sebagai pisau bedah utama pada penelitian ini, memiliki tujuan untuk mencari sebuah pesan dari wacana

yang memiliki makna. Menurut Ida (2014, h.88), penelitian wacana memberikan pengetahuan tentang asumsi dasar filosofi (*epistemology* dan *ontology*) yang ada dibalik penelitian, rumusan masalah juga metode penelitian. Penelitian wacana itu sendiri tidak memiliki jawaban pasti terhadap permasalahan pada penelitian. Penggunaan semiologi Saussure sebagai metode tambahan dari pisau bedah, digunakan agar penelitian dapat mengurai makna melalui tanda yang ada di wacana. Semiologi Saussure digunakan untuk menganalisa makna secara mendalam agar mencapai tujuan untuk mendapatkan pesan dari video musik Marcello berjudul hanyut.

### **I.6.2 Metode Pencarian Data**

Peneliti menggunakan beberapa metode untuk mencari data, metode yang digunakan diantaranya adalah:

- **Kajian Pustaka**

Pencarian data dengan studi literatur melalui sumber buku, jurnal, makalah, skripsi atau penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan gaya *psychedelic* atau analisa video. Dari sumber tersebut akan dikutip teori-teori yang bersangkutan dan dapat dipertanggungjawabkan serta diolah untuk mendapatkan jawaban atas penelitian ini.

- **Wawancara**

Selanjutnya pencarian data melalui wawancara dari pembuat video musik Hanyut, yaitu Pradipta selaku sutradara dari video Marcello juga sebagai narasumber dari penelitian. Dengan wawancara, dapat menambah informasi lebih luas, maksud serta tujuan dari video musik Marcello yang berjudul Hanyut.

- **Observasi**

Pada pengumpulan data, penulis melakukan observasi tentang *psychedelic* dan hubungan-hubungan antara *psychedelic* dengan gaya hidup maupun gaya visual pada sebuah animasi dan video.

### **I.6.3 Metode Analisis**

Dalam analisis wacana beberapa langkah yang dilakukan, yaitu menyeleksi data hasil kajian pustaka, wawancara, dan observasi. Kemudian disaring menjadi beberapa data yang diperlukan sesuai kebutuhan penelitian. Setelah data disaring, data dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. Pada penelitian ini difokuskan kepada gaya visual *psychedelic* berkaitan dengan ideologi gaya hidup budaya *hippie* dalam video musik “Hanyut” Marcello. Kemudian video tersebut diteliti melalui analisa wacana dan semiologi Saussure.

### **I.6.4 Penarikan Kesimpulan**

Kesimpulannya adalah penelitian menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan metode analisa wacana dan dibantu dengan analisa dari Saussure untuk mempertajam analisis, serta melalui referensi teori dari kajian pustaka, wawancara, dan observasi.

### **I.7 Posisi Penelitian**

Penelitian mengacu juga mengambil referensi dari penelitian-penelitian terdahulu yang masih berkaitan. Guna mendapatkan teori serta jawaban lebih akurat dan bisa dipertanggungjawabkan. Namun pada penelitian ini, memposisikan sebagai penelitian pembuka teori dari penelitian-penelitian terdahulu. Berikut di bawah ini penelitian yang akan diuraikan dan dicantumkan dalam tulisan ini:

1. Penelitian yang diteleti oleh Sudrajat yang membahas unsur *psychedelic* pada sampul album The Beatles. Penelitian tersebut masih berkaitan tentang analisis *psychedelic* pada sebuah karya visual.

Tabel I.1 Penelitian Sebelumnya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
M. Rayhan Sudrajat	UNSUR PSYCHEDELIC PADA SAMPUL ALBUM THE BEATLES “YELLOW SUBMARINE” TAHUN 1969: KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES	Metode semiotika Roland Barthes menjadi alat analisa bagi Sudrajat untuk melakukan penelitiannya.	Hasil penelitian dari Sudrajat adalah album The Beatles <i>Yellow Submarine</i> menggambarkan eratnya kaitan antara budaya <i>hippie</i> yang terjadi saat itu.
<b>Persamaan Penelitian</b>		<b>Perbedaan Penelitian</b>	
Persamaan dari penelitian Sudrajat adalah mencari tahu makna dari sebuah karya yang mempunyai unsur <i>psychedelic</i> secara mendalam.		Perbedaan dalam penelitian Sudrajat yaitu meneliti sebuah karya poster album, sementara penelitian ini terfokuskan kepada audio visual.	

2. Penelitian kedua yang masih terkait adalah penelitian dari Chandra mengenai analisis budaya *hippie* dalam sebuah iklan.

Tabel I.2 Penelitian Sebelumnya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
Edy Chandra (2016)	ANALISIS KOMUNIKASI VISUAL BUDAYA HIPPIES DALAM IKLAN SURFER GIRL “SUMMER HOLIDAY @GRAND CITY SURABAYA”	Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika secara mendalam dengan pendekatan intrepertasi <i>visual</i> .	Hasil dari penelitian Chandra terhadap analisa iklan <i>Surfer Girl</i> mempunyai arti membawa kedamaian terhadap budaya <i>hippie</i> yang dibawa ke Indonesia.
<b>Persamaan Penelitian</b>		<b>Perbedaan Penelitian</b>	
Persamaan dari penelitian ini meneliti objek yang mempunyai unsur <i>psychedelic</i> dan unsur budaya <i>hippie</i> yang dibawa ke Indonesia		Perbedaan dalam penelitian Chandra yaitu meneliti sebuah karya poster iklan, sementara penelitian ini terfokuskan kepada audio visual.	



3. Penelitian berikutnya adalah penelitian Ulhaq yang membahas sebuah analisa video animasi islami 25 Nabi.

Tabel I.3 Penelitian Sebelumnya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
Edo Gavinda Ul Haq (2020)	TINJAUAN VIDEO ANIMASI BERJUDUL LAGU ANAK ISLAMI-25 NABI KARYA MUFFIN GRAPHICS MENGUNAKAN ANALISIS SEMIOTIKA	Peneliti hanya menggunakan analisis semiotika versi Ferdinand de Saussure.	Hasil dari penelitian Ul Haq mengemukakan kejanggalan video tersebut, yang membuat penonton bisa berfikir ambigu.
<b>Persamaan Penelitian</b>		<b>Perbedaan Penelitian</b>	
Persamaan dari penelitian ini adalah menganalisa video animasi dua dimensi secara mendalam.		Perbedaan dalam penelitian Ul Haq yaitu, peneliti meneliti video yang tidak ada hubungannya dengan <i>psychedelic</i> .	

4. Selanjutnya yang menjadi acuan dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian dari Qeis dan Azizi yang membahas eksplorasi visual *psychedelic*.

Tabel I.4 Penelitian Sebelumnya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
M. I. Qeis dan M. Fauzan Azizi (2017)	EKSPLOKASI VISUAL PSYCHEDELIC EXPERIENCE MELALUI ILUSTRASI BERBASIS SENI PSYCHEDELIC	Peneliti menggunakan metode penelitian analisis semiotika.	Hasil dari penelitian ini adalah eksplorasi visual <i>psychedelic</i> tanpa penggunaan obat atau zat tertentu namun tetap mendapatkan pengalaman halusinasi.
<b>Persamaan Penelitian</b>		<b>Perbedaan Penelitian</b>	
Persamaan dari penelitian ini adalah menguraikan visual <i>psychedelic</i> .		Perbedaan dalam penelitian ini yaitu media <i>psychedelic</i> yang digunakan dalam bentuk ilustrasi dan penelitian ini lebih cenderung ke arah pengalaman seseorang terhadap karya <i>psychedelic</i> .	

5. Penelitian terdahulu kelima yang ditulis oleh Banindro dengan pembahasan kultur *psychedelic* Amerika yang dimodifikasi di Indonesia.

Tabel I.5 Penelitian Sebelumnya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
Baskoro Suryo Banindro (2007)	GAYA PSYCHEDELIA COUNTER CULTURE AMERIKA KOMODIFIKASI INDONESIA KINI		Hasil dari penelitian Banindro yaitu bentuk kebudayaan <i>psychedelic</i> telah menjadi ideologi yang disempurnakan dari budaya sebelumnya.
<b>Persamaan Penelitian</b>		<b>Perbedaan Penelitian</b>	
Persamaan dari penelitian ini adalah meneliti sebuah budaya <i>psychedelic</i> dan karya-karya <i>psychedelic</i> yang masuk ke Indonesia.		Perbedaan dalam penelitian Banindro yaitu penelitian tersebut lebih terfokuskan kepada budaya-budaya dan ideologi <i>psychedelic</i> , tidak menganalisa audio visual.	

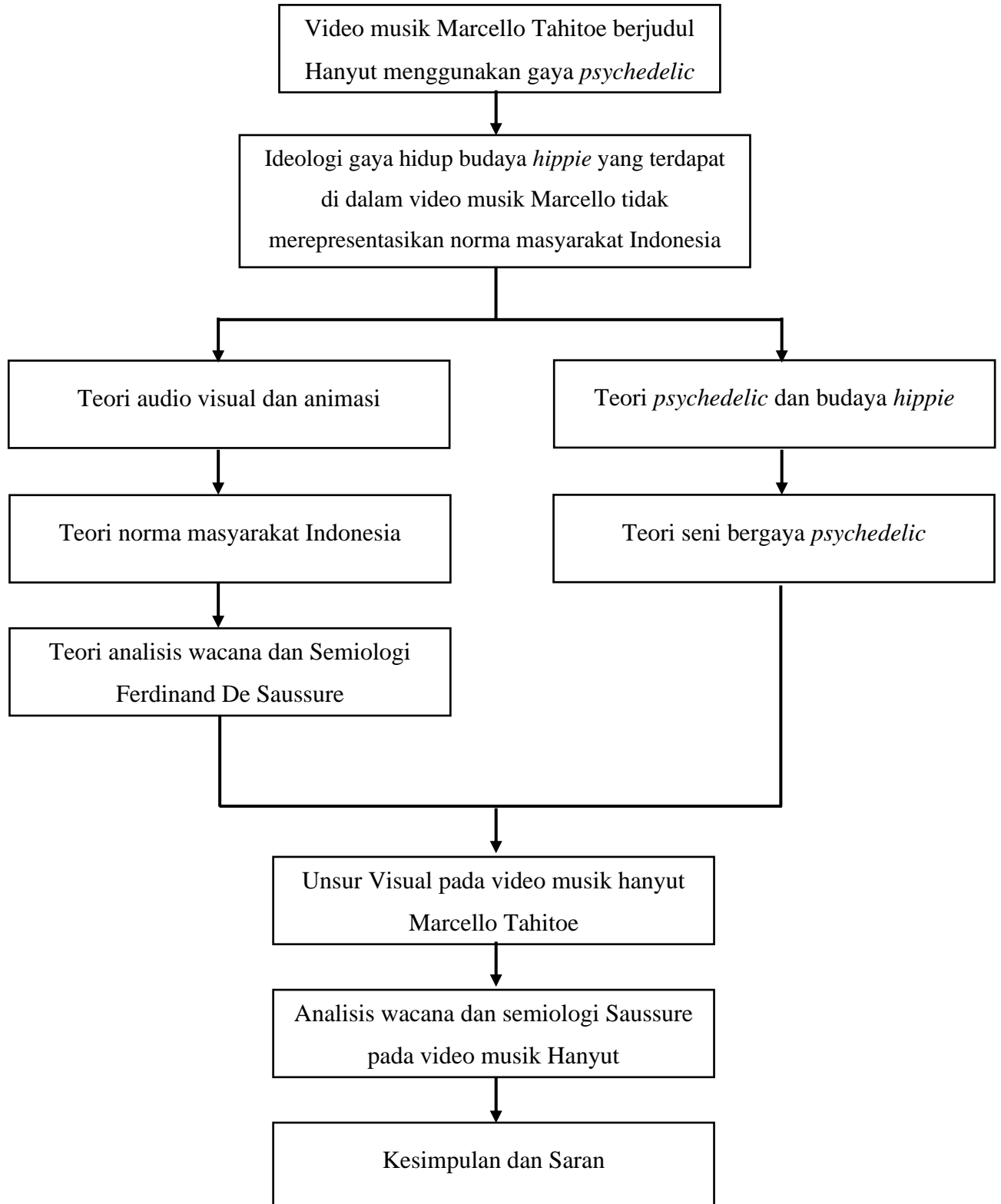
6. Penelitian terdahulu terakhir yaitu penelitian yang ditulis oleh Pratiwi dan Wedananta tentang komunikasi mahasiswa mengenai gaya *psychedelic*.

Tabel I.6 Penelitian Sebelumnya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
Nuning Indah Pratiwi dan Kadek Adyatna Wedananta (2019)	KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KELOMPOK MAHASISWA MENGENAI GAYA PSYCHEDELIC DI BALI	Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan cara pengamatan dan observasi.	Hasil dari penelitian ini adalah gaya <i>psychedelic</i> telah diterapkan oleh banyak orang khususnya mahasiswa secara tidak sadar.
<b>Persamaan Penelitian</b>		<b>Perbedaan Penelitian</b>	
Persamaan dari penelitian ini adalah meneliti sebuah gaya <i>psychedelic</i> yang diterapkan di Indonesia.		Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian Pratiwi dan Wedananta lebih terfokuskan ke arah komunikasi bergaya <i>psychedelic</i> antar mahasiswa.	

## 1.8 Kerangka Penelitian

Tabel I.7 Kerangka penelitian  
Sumber: Dokumentasi pribadi



## **1.9 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang dan permasalahan tentang *psychedelic* dan video musik Marcello. Di bab ini pula terdapat teori dan sejarah singkat *psychedelic*. Dari latar belakang tersebut, dapat disimpulkan sebuah permasalahan yang akan dipecahkan di bab-bab berikutnya.

### **BAB II TEORI TENTANG AUDIO VISUAL, ANIMASI & PSYCHEDELIC**

Di bab selanjutnya, membahas teori-teori lebih mendalam tentang *psychedelic*, audio visual maupun animasi dua dimensi. Teori-teori tersebut dikutip dari sebuah buku, jurnal, makalah, maupun penelitian terdahulu. Teori yang akan dicakup terdiri dari teori *psychedelic*, audio visual, animasi, analisis visual, dan teori pendukung lainnya berupa ciri-ciri *psychedelic* dan *element* visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, dll.

### **BAB III GAYA *PSYCHEDELIC* PADA VIDEO MUSIK MARCELLO “HANYUT”**

Pada bab III akan diuraikan dan dijabarkan isi dari video musik Marcello secara terperinci dan detail. Seperti menjabarkan objek visual, warna, tipografi, dan lainnya.

### **BAB IV ANALISIS GAYA *PSYCHEDELIC* PADA VIDEO MUSIK MARCELLO “HANYUT”**

Di bab ini akan diurai dan dianalisa *element* visual dengan teori yang terkait. *Element* tersebut akan dibedah dengan teori-teori yang sudah dijabarkan di bab II.

### **BAB V KESIMPULAN & SARAN**

Bab terakhir akan mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian tentang *psychedelic* dan video musik Marcello serta saran untuk penelitian berikutnya.