

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

II.1 Audio Visual

Berawal dari penemuan kamera dan proyektor yang digabungkan oleh Thomas Alfa Edison dan Lumiere hingga menjadi sebuah film di abad ke 16. Alat perekam dan telekomunikasi tercipta dan dikembangkan hingga ditemukan sebuah bioskop pada tahun 1876 dan televisi komersial pada tahun 1941. Audio visual terus dikembangkan hingga sekarang, banyak media yang mampu menampilkan karya audio visual dengan kualitas tinggi. Seperti *smartphone* yang mampu menjalankan *video* dengan kualitas *4k* atau kualitas bioskop. Audio visual menurut Bahri dan Zain dalam Busyaeri, dkk. (h.118, 2016) adalah media yang mempunyai dua unsur yaitu suara dan gambar.

Audio visual sampai saat ini digunakan untuk berbagai banyak tujuan. Seperti menyampaikan pesan, kampanye, promosi sebuah produk, atau hanya sekedar hiburan belaka. Seiring perkembangan audio visual mempunyai beberapa *output* seperti video, film, animasi dua dimensi atau tiga dimensi, dll.

II.2 Video

Kumpulan gambar atau frame yang direkam melalui alat perekam atau gambar ilustrasi hingga menjadi sebuah gambar bergerak atau biasa dikenal dengan nama video. Dalam prosesnya, video merupakan teknologi dari perekaman, penataan gambar, penataan cahaya, penggabungan, hingga penataan suara. Busyaeri, dkk. (2016) mengemukakan dua pengertian video, yakni:

- Teknologi yang mewakilkan sebagai proses sinyal elektronik dalam bentuk gambar bergerak. Videotape, perekam video dan pemutar video adalah istilah yang biasa digunakan.
- Film yang diartikan sebagai rekaman gambar hidup dan video. Televisi atau media proyektor lainnya adalah salah satu media umum pada video. (h.127)

Video mempunyai beberapa jenis, yakni ada video dokumentasi, video presentasi, video berita, video musik atau video hiburan lainnya. Namun secara teknik, video mempunyai dua jenis. Yaitu video rekam gambar atau film dan video animasi yang didasari dari gambar ilustrasi.

II.3 Video Animasi

Sama halnya dengan video, video animasi berupa kumpulan gambar bergerak yang terdiri dari beberapa *frame* dalam satu detik yang dipadukan hingga membentuk sebuah video. Namun animasi menggunakan gambar ilustrasi, sehingga hasil dari video animasi bisa lebih luas dan imajinatif dibandingkan video rekam. Menurut Soenyoto (2017, h.1) mengutip dari bukunya dengan judul Animasi 2D, animasi tidak hanya sekedar menggerakkan gambar, namun mampu menghidupkan sebuah gambar sehingga memberi kesan hidup atau bernyawa. Animasi itu sendiri memadukan antara teknologi dan seni yang mempunyai prinsip-prinsip dasar animasi.

Animasi dalam satu detik, biasanya terdiri dari 24 gambar yang disatukan. Tetapi dalam beberapa animasi moderen dengan pembuatan digital, terdapat hingga 60 gambar dalam satu detik. Semakin banyak gambar dalam satu detik, maka menghasilkan gambar dengan pergerakan yang lebih halus dan lebih dinamis. Pada awalnya animasi digerakan secara manual, dengan gambar sketsa tangan dan digambar satu persatu. Menurut *Encyclopaedia Britannica*, mengutip dari kompas.com (2020). Pada tahun 1876 Charles-Émile Reynaud sebagai seniman sekaligus ilmuwan menciptakan animasi dengan menggunakan mesin *praxinoscope*.

Sistem dari mesin *praxinoscope* yaitu dengan cara beberapa gambar digambar diatas sebuah media berbentuk lingkaran. Lingkaran tersebut diputar hingga gambar-gambar seolah bergerak secara terus menerus. Mesin tersebut diadaptasi dari penciptaan optik *phenakistiscope* awal abad ke 18 yang diciptakan oleh Simon Von Stampfer.



Gambar II.1: Mesin *praxinoscope* ciptaan Charles-Émile Reynaud
Sumber: <https://katieanimation.wordpress.com/2015/03/04/praxinoscope-1877.jpg>
(Diakses pada tanggal 15 April 2021)

Hingga di awal tahun 1920-an, Walt Disney dengan kartun animasinya yang berjudul Mickey Mouse menjadi sangat populer dan disukai oleh banyak anak-anak. Hingga di tahun 1940-an, produksi animasi terus meningkat seperti hadirnya Warner Bros dan animasi semakin digemari dari berbagai kalangan. Ditahun 1950-an, animasi menjadi puncaknya popularitas di berbagai saluran TV di belahan dunia. Tidak hanya Amerika dengan animasi berjudul Toy Story yang populer, tetapi animasi jepang atau “*anime*” juga sangat populer. Doraemon, Shinchan, Pokemon dan *anime* lainnya sangat populer hingga selalu dikenang oleh anak-anak kelahiran tahun 90-an.

Menurut Ul Haq dalam jurnalnya, animasi dibagi menjadi 7 kategori berdasarkan pembuatannya. Yaitu animasi *cell*, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi *path*, animasi *vector*, animasi *spline* dan animasi karakter (2020). Namun animasi secara umum mempunyai dua jenis, yaitu animasi dua dimensi dengan gambar datar atau tanpa dimensi dan animasi tiga dimensi yang mempunyai gambar berdimensi. Animasi tiga dimensi hadir di era moderen, dengan pembuatan secara digital melalui komputer dan *software* khusus untuk animasi tiga dimensi. Selain itu penggunaan animasi bisa dipadukan dengan video rekam. Animasi tersebut biasanya disebut dengan visual efek atau efek tambahan pada sebuah film. Visual efek atau bahkan penggabungan animasi tiga dimensi telah diadaptasi di film-film

layar lebar. Namun animasi dua dimensi tetap menjadi animasi yang terus diproduksi dan mempunyai penggemar tersendiri hingga sekarang.

II.4 Animasi Dua Dimensi

Animasi moderen saat ini banyak menggunakan teknik tiga dimensi, atau perpaduan antara animasi dua dimensi dan tiga dimensi atau perpaduan antara film dan animasi tiga dimensi. Namun animasi 2D atau dua dimensi tidak kalah digemari dan tetap banyak diproduksi oleh perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Animasi 2D mempunyai keunggulan dibanding tiga dimensi atau 3D. salah satunya gambar yang dihasilkan lebih mempunyai ciri atau karakter yang unik dan mudah dikenali sebagai animasi dua dimensi. Menurut Moreno dan Mayer dalam Utami (2011), animasi mempunyai 3 fitur. Pertama animasi terdiri dari objek-objek yang dibuat dengan gambar, animasi menggambarkan sebuah pergerakan dan terakhir animasi merupakan sebuah penggambaran.

Dalam pembuatannya, animasi dua dimensi lebih mudah dan cepat dibanding animasi tiga dimensi. Begitu juga biaya dan *hardware* yang digunakan lebih murah dibanding animasi 3D. Pembuatan animasi itu sendiri terdiri dari 12 prinsip-prinsip dasar yang harus diterapkan agar animasi terlihat dinamis. Ollie Johnston dan Frank Thomas adalah pencipta dari prinsip animasi tersebut di tahun 1981 melalui bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Berikut 12 prinsip dasar animasi yaitu:

- ***Solid Drawing***

Menggambar animasi secara manual atau sketsa, didasari dari gambar manual terlebih dahulu lalu masuk ke proses digital. Menggambar secara manual mampu menghasilkan animasi yang lebih detail dan peka, selain itu sebagai observasi dalam pemahaman terhadap komposisi gambar, keseimbangan, anatomi maupun pencahayaan.

- ***Timing & Spicing***

Gerak objek animasi didasari oleh waktu yang tepat dan juga menentukan percepatan dan perlambatan gerakan yang cepat. Waktu dan gerakan yang tepat menjadi identitas animasi sebagaimana animasi tersebut dapat dilihat secara dinamis.

- ***Squash & Stretch***

Animasi yang bergerak harus mempunyai efek gerak tertentu, seperti efek lentur memuai dan menyusut pada sebuah objek atau karakter yang bergerak atau yang akan bergerak. Hal ini memberi efek yang dinamis dan tidak kaku saat ada pergerakan objek sehingga animasi terlihat lebih hidup.

- ***Anticipation***

Prinsip ini bisa disebut sebagai gerakan antisipasi atau ancang-ancang terhadap gerakan tertentu. Gerakan antisipasi biasanya gerakan terbalik dari gerakan berikutnya dan prinsip ini digunakan sebagai transisi dari 2 major aksi.

- ***Staging***

Prinsip *staging* adalah gerak untuk penggambaran adegan secara detail dan jelas untuk mendukung cerita atau gerakan yang akan dicapai dari sebuah *scene*. Dengan gambar siluet sekalipun, jika prinsip *staging* dicapai dengan jelas maka adegan tersebut mampu terlihat dengan jelas.

- ***Straight Ahead***

Prinsip *straight ahead* adalah sebuah gerakan yang menunjukkan rangkaian dengan jelas dari maksud dan tujuannya. Prinsip ini menggunakan metode gambar secara berurutan mulai dari gambar pertama hingga akhir. *Straight ahead* mempunyai prinsip meliputi perubahan ukuran, proporsi, volume dan gerakan yang spontan.

- ***Pose to Pose***

Prinsip ini menggunakan metode gambar untuk pergerakan yang sudah direncanakan untuk gambar-gambar berikutnya. Gerakan utama menjadi gambar dasar untuk gerakan dengan detail-detail berikutnya.

- ***Follow Through***

Follow through adalah gerakan pengikut dari objek utama, meski objek tersebut sudah berhenti bergerak. Objek utama yang bergerak lalu berhenti, diikuti oleh gerakan objek yang berkesinambungan dan objek utama namun tidak secara bersamaan.

- ***Arch***

Prinsip *arch* adalah sebuah gerakan khusus untuk makhluk hidup agar gerakan tersebut lebih alami atau terasa hidup. Gerakan pada prinsip ini mengikuti pola kurva dan mempunyai jalur maya hingga animasi tersebut terlihat lebih nyata.

- ***Secondary Action***

Prinsip ini mempunyai fungsi sebagai gerakan pendukung sekaligus memperkuat dari gerakan utama. *Secondary action* merupakan gerakan sekunder yang terjadi akibat efek adanya dari gerakan utama.

- ***Appeal***

Prinsip *appeal* mengacu pada sebuah gaya visual karakter divideo animasi, gaya karakter pada prinsip ini tidak harus selalu realistik atau seperti orang nyata. Namun bisa menggunakan gaya yang lebih imajinatif, fiktif atau suatu gaya lainnya yang bisa diadaptasi selain dari kehidupan nyata.

- ***Exaggeration***

Prinsip terakhir yaitu *exaggeration*, prinsip ini adalah sebuah gaya animasi yang memiliki gaya hiperbola, sangat didramatisasi, atau rekayasa gambar yang memiliki ekspresi ekstrim tertentu. Pada umumnya, animasi dibuat secara berlebihan yang bisa menghasilkan komedi atau fantasi tertentu.

II.5 Norma Masyarakat Indonesia

Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang berbudaya, memiliki sebuah aturan tertulis maupun tidak tertulis yang ada disuatu kelompok masyarakat. Norma juga berkaitan dengan perbuatan, sikap dan tingkah laku yang ada di masyarakat. Norma itu sendiri selaras dengan nilai dan moral yang ada di masyarakat. Menurut Parmono (1995, h.23), norma masyarakat adalah perwujudan nilai, dari baik atau buruknya sebuah pedoman, pengarah dan pendorong perbuatan manusia. Norma adalah sebuah wujud nilai yang mengatur sebuah perbuatan pada sebuah kelompok masyarakat. Dikatakan wujud nilai, karena antara nilai dan norma itu berhubungan erat dan merupakan satu kesatuan.

Norma diyakini berasal dari bahasa Belanda, yaitu *norm* yang memiliki arti pedoman, patokan atau pokok kaidah. Di Indonesia, norma masyarakat terdapat beberapa macam. Disetiap macam norma memiliki kekutan tersendiri untuk mengatur lingkungan sosial. Pramono (2018, h.108), mengungkapkan bahwa terdapat 4 macam norma, norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan dan norma hukum.

II.6 *Psychedelic*

Kata *psychedelic* ditemukan pertama kali oleh ilmuan Humphry Osmond pada tahun 1950-an. Kata *psychedelic* atau dalam bahasa Indonesia yaitu *psikedelia*, berasal dari bahasa Yunani yaitu *psycho* dan *delein*. *Psycho* itu sendiri mempunyai arti mental, jiwa dan pikiran, sementara *delein* berarti merealisasikan atau mewujudkan. Di dalam jurnal ilmiahnya Sudrajat (2012), Kata *psychedelic* pada tahun 1960-an, sangat erat kaitannya dengan obat-obatan terlarang, generasi bunga (*Flower Generation*), kaum Hippies, dan seks bebas. *Psychedelic* pada umumnya dikenal dengan obat-obatan atau narkotikanya, budaya komoditas tertentu seperti budaya *hippie* di Amerika dan sebuah karya seni yang unik juga mempunyai ciri khas tertentu.

Pada tahun 1960-an, *hippie* sebagai kaum yang terdiri dari anak muda di Amerika, memiliki gaya khas berupa gaya-gaya streetip “*psychedelic*” dalam pola pikir, berpakaian, gaya rambut hingga gaya seninya. Menurut McCleary pada bukunya

menuliskan tentang era *hippies*. Era tersebut menggambarkan demonstrasi terhadap perang vietnam yang berlebihan, kekerasan terhadap ras, etnis dan suku dan keserakahan korporat (McCleary, 2013, h.14). Kaum *hippie* memiliki tujuan untuk menjatuhkan kaum-kaum elit kelas menengah ke atas dan pemerintah melalui pemberontakan pasca perang dunia II dan melawan etos perang dingin Amerika Serikat. Hal ini membuat obat-obatan seperti *acid*, *LSD*, zat adiksi *psikotropika*, ganja dan obat-obatan terlarang lainnya menjadi marak dan tersebar luas, khususnya dikalangan kaum *hippie*. Mengutip dari buku *The Hippies: A 1960s History* ciptaan Moretta mengenai filsafah kaum *hippie*. Menurutnya, filsafah *hippie* mengenai tentang *pasifisme* (aliran yang menentang adanya perang), kreativitas, ketenangan, kepuasan dan komunitas (Moretta, 2017, h.15). Moretta juga mengemukakan kaum *hippie* adalah masyarakat berbudaya yang mengedepankan spritualitas dan kebebasan.

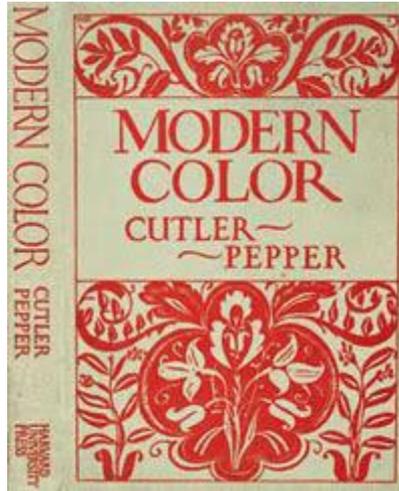
Hingga di tahun 1970-an, produsen-produsen besar melihat *psychedelic* sebagai peluang besar untuk membuat produk yang beda dan unik. Pasarpun juga menerima dan senang dengan adanya produk bergaya *psychedelic* hingga produk tersebut laku di pasar luas. Barang-barang yang bisa terapkan dengan gaya *psychedelic* adalah seperti meja, lemari, atribut, aksesoris hingga pakaian dengan ukiran dan motif *psychedelic*.

Hippie telah merubah sejarah dalam dunia seni maupun suatu kaum hingga ke lini produk sehari-hari sampai hari ini. Mengutip dari jurnal Kurniawan (2009), desain mampu merubah budaya yang ada dimasyarakat, mewakili gaya hidup, mengubah pola interaksi. Paradigma yang telah beralih dari pencarian solusi hingga belajar sejarah manusia ke arah lain.

II.7 Seni Bergaya *Psychedelic*

Seni *psychedelic* pertama kali dibuat oleh William Addison Dwiggins pada tahun 1922, William sebagai seniman tipografi membuat karya dengan aliran baru. Pada tahun 1960-an, seperti yang sudah jelaskan oleh penulis sebelumnya kaum *hippie* yang membuat karya visual *psychedelic* terkenal hingga keseluruhan aspek

kehidupan. Di tahun itu juga sempat ada perdebatan tentang karya visual yang tidak sesuai dengan kaidahnya. Seperti penggunaan tipografi yang sulit dibaca karena gaya *psychedelic* yang membuat tipografi tersebut menjadi berliuk liuk dan mempunyai warna yang sangat banyak dan tidak beraturan.



Gambar II.2: Salah satu karya *psychedelic* dalam bentuk buku W. A. Dwiggins (1923)
Sumber: <http://gra3201c.blogspot.com/2014/03/designer-william-addison-dwiggins.jpg>
(Diakses pada tanggal 15 April 2021)

Menurut Lee dan Shlain (1985, h.51), Seni *psychedelic* adalah visualisasi yang ada di dalam pikiran menjadi penglihatan yang sangat nyata. Seni *psychedelia* adalah sebuah simbolis dari kode visual yang memberikan pesan dan menarik perhatian, baik dengan pengaruh narkotika maupun dengan bantuan obat-obatan atau tanpa narkotika (Banindro, 2007, h.71). Sementara seni *psychedelic* adalah sebuah karya yang mempresentasikan ketidak kakuan atau suatu kebebasan dan untuk menyampaikan pesan secara terselubung. Karena karya *psychedelic* pada eranya, berfungsi sebagai penyampai pesan revolusi perlawanan di Amerika. Inspirasi seni *psychedelic* berasal dari pikiran sadar sekaligus halusinasi akibat pengaruh obat-obatan maupun narkotika. Bertujuan untuk menyampaikan perasaan dan pengalaman jiwa yang sebenarnya fana dan palsu.

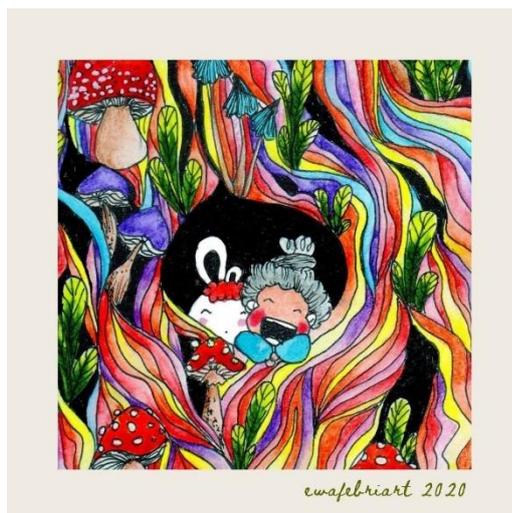
Robert Masters dan Jean Houston dalam Brown dan Hill (2018, h.32), mengatakan bahwa seni *psychedelic* didasari dari prinsip yang aneh. Seni *psychedelic* mencari fenomena dan gambaran yang lain dan ditemukan di dalam pikiran sadar lalu

dikembangkan. Biasanya berhubungan dengan *surrealisme* dan banyak seni lainnya. Bertujuan untuk merubah pikiran dan kesadaran bagi yang melihat seni *psychedelic* itu sendiri.

Namun seiring pergantian zaman, seni *psychedelic* tidak melulu berkaitan dengan *hippie* atau obat-obatan dan zat *psikotropika*. Di era sekarang, banyak seni *psychedelic* hanya sebagai karya dan hiburan belaka, dipadukan dengan karya seni lainnya atau hanya sebagai bagian unsur kecil pada sebuah karya. Semakin ketatnya peraturan di sebuah negara tentang narkotika, pada akhirnya seni *psychedelic* dibuat dengan kesadaran penuh tidak lagi dengan obat-obatan. Brown dan Hill dalam bukunya berjudul *Women of Visionary Art* (2018, h.31), mengatakan bahwa seni *psychedelic* tidak selalu terinspirasi oleh obat-obatan. Namun bisa melalui inspirasi dari pola dasar melimpah yang ada di alam bawah sadar, luasnya pengetahuan tentang wawasan “mistis” dan kuatnya makna spritual. Begitu juga Qeis dan Azizi (2017, h.280) yang telah membuktikan dalam jurnalnya, melalui 4 karya ilustrasi *psychedelic*. menyatakan bahwa seni *psychedelic* dapat dicapai dengan pengalaman persepsi subjektif tanpa adanya penggunaan obat-obatan.

II.8 Ciri-Ciri Seni Bergaya *Psychedelic*

Menurut Saraswati (2015) seni *psychedelic* mempunyai ciri-ciri ilustrasi yang abstrak, terkadang berupa kolase gambar. Bersifat dan berhubungan dengan hal-hal yang tidak nyata, fantastis dan metafisik. Komposisi, warna dan elemen-elemen yang saling bertabrakan. Tipografi sulit dibaca, meliuk-liuk dan rumit. Selain itu terdapat ilusi optik dan halusinasi. Salah satu karya *psychedelic* buatan anak bangsa dalam bentuk ilustrasi bisa dilihat pada gambar di bawah.



Gambar II.3: Karya *psychedelic* dalam bentuk ilustrasi, Ewafabri tahun 2020
Sumber Gambar: <https://www.ewafabriart.com/2020/07/apa-sih-psychedelic-art.jpg>
(Diakses pada tanggal 15 April 2021)

Beberapa ciri seni bergaya yang memiliki unsur *psychedelic* dalam bentuk elemen-elemen desain di bawah ini, yakni:

- **Ilustrasi**

Gaya visual *psychedelic* biasanya menggunakan gambaran seperti sedang halusinasi atau gambaran seseorang yang sedang menggunakan narkotika. Menggunakan garis-garis yang melengkung dan lentur, saling bertabrakan antara objek satunya dengan yang lain. Terdapat sebuah objek abstrak yang diadaptasi dari sebuah benda atau makhluk hidup, dibuat surealis dan tidak nyata, terkadang ilustrasi dibuat dari gabungan gambar atau foto. Banyak menggunakan gabungan dari objek spiral dan lingkaran yang berpusat.

- **Tipografi**

Gaya tipografi pada seni *psychedelic* banyak dipengaruhi oleh gaya *art nouveau*, membentuk pola seperti kurva, dan tulisan tangan. Tipografi pada *psychedelic* cenderung tidak standar dan banyak menggunakan tipografi dekoratif, dibuat melengkung-lengkung, meliuk, rumit, corak menggelembung, dengan penggunaan ruang positif dan negatif. Hal itu yang membuat tipografi di karya *psychedelic* sulit terbaca dan menggambarkan kesan optik halusinasi dan juga ilusif. Menurut

Banindro (2007, h.71) biasanya karya *psychedelic* menggunakan huruf kreasi sendiri dan mengadaptasi jenis huruf yang didominasi oleh tipografi *miscellaneous*.

- **Warna**

Gaya *psychedelic* secara tidak langsung dikaitkan dengan gaya *posterize* atau gaya seni seperti *pixel* (elemen terkecil dalam sebuah gambar). Namun banyaknya warna *psychedelic* dipengaruhi oleh gaya *pop art*, dengan warna yang kontras dan cenderung terang, sangat mencolok, saling bertabrakan dan ramai. Menurut Banindro (2007, h.71), Warna-warna *psychedelic* didominasi oleh warna komplementer yaitu ungu dengan oranye, hijau hingga ke merah.

- **Komposisi**

Komposisi sebuah karya *psychedelic* biasanya sangat tidak beraturan, tidak sesuai dengan kaidah desain dan saling bertabrakan satu sama lainnya. Teknik penyusunan elemen pada komposisi karya *psychedelic* dibuat sangat tidak biasa dan tidak teratur.

- **Motif**

Menurut Qeiz dan Azizi motif pada karya *psychedelic* biasanya menggunakan motif *entoptic* (2017, h.277). Motif tersebut sudah ada sejak zaman prasejarah. Biasanya motif ini ada di dalam keagamaan pada masa lampau dan diadaptasikan ke dalam karya seni *psychedelic*. Motif pada karya *psychedelic* sangat penuh, detail dan juga ramai, motif tersebut terdapat banyak pengulangan di beberapa objek. Hingga motif ini terbentuk seperti tekstur yang rumit dan membentuk pola gambar halusinasi dan ilusi.

II.9 Analisis Wacana

Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Sugiyono, adalah teknik pengumpulan dengan *triangulasi* (gabungan) dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari generalisasi (Sugiyono, 2013, h.15). Sementara Analisis wacana itu berupa metode yang biasanya memahami sebuah pesan simbolik dari suatu wacana. Pesan simbolik

tersebut bisa berupa aspek ideologis, sosial, politik, atau konteks sosial budaya, etnik, historis dan gender. Menurut Badara dan Hum (2014), analisis wacana harus memperhatikan hal-hal berikut:

- Peneliti mengandalkan penafsiran dan interpretasi, lalu lebih mengedepankan pemaknaan dari pada penjumlahan unit kategori.
- Makna sesuatu pesan harus dianalisis dari sudut makna yang tersembunyi, karena peneliti memfokuskan pada pesan yang tersembunyi.
- Peneliti menganalisis dalam level mikro dan tidak hanya menganalisis pada level makro saja. Maupun itu menyusun suatu teks, kalimat atau *retoris*.
- Peneliti tidak boleh didasari hanya melalui asumsi atau menggeneralisasi, karena setiap peristiwa pada dasarnya bersifat unik dan isu yang diteliti memiliki konteks dan relasi sosial yang berbeda-beda. (h.64)

Analisis wacana didasari dari teori linguistik, yaitu teori tentang teks dan bahasa. Sementara teori wacana dihubungkan dengan wacana itu sendiri, yang dimana wacana adalah sebuah bahasa yang mengandung makna. Wacana bisa dilihat sebagai proses komunikasi, dalam komunikasi secara tulis wacana itu sendiri hasil dari ide atau gagasan. Menurut Hamad wacana adalah struktur cerita yang bermakana. Atau, sebuah bentuk suatu gagasan atau sajian yang menggunakan bahasa secara verbal maupun non verbal (Hamad, 2007). Begitu juga Hamad mengemukakan, terbentuknya wacana melalui proses yang disebut dengan konstruksi realitas. Proses tersebut menghasilkan bentuk wacana Text (tulisan/grafis), Talks (ucapan), Act (tindakan), Artifact (jejak) (Hamad, 2007). Sementara menurut Ida di bukunya yang berjudul Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya, wacana dipahami sebagai kajian linguistik yang menghubungkan antara bahasa dan budaya masyarakat (Ida, 2014, h.62).

Dalam penelitian ini, peneliti mendasari tulisannya dengan menganalisa sebuah teks yang mempunyai atau menghasilkan makna. Teks menurut Mckee dalam Ida (2014, h.62), adalah semua yang tertulis, gambar, foto, desain, video, film, lirik dan lainnya yang menghasilkan makna. Teks itu sendiri terdiri dari tanda-tanda atau

sign yang menghasilkan makna. Setiap tanda mengarah kepada konteks dasar budaya dimana tanda itu diproduksi. Menurut Thwaites dalam Ida (2014, h.63), mengemukakan bahwa *sign* memiliki banyak makna yang disebut sebagai *polysemic* tanda. Tanda memiliki *multiple* interpretasi bagi pemaknanya. Konteks budaya hingga historis menjadi penting untuk menghasilkan makna.

Peneliti menggunakan analisis wacana sebagai metodologi untuk membedah dan menganalisa video musik Marcello berjudul Hanyut. Analisis wacana menurut Ida (2014, h.88), adalah penelitian yang dilakukan untuk mendekonstruksikan interpretasi, melalui asumsi-asumsi *epistemology* (dasar filosofis alamiahnya) dan *ontology* (dasar filosofis kebedaradaan kehidupan). Penelitian *discourse* membantu untuk mengungkap pesan-pesan yang tersembunyi. Analisis wacana berasal dari teori *post* moderen yang menekankan lebih kepada interpretasi atas realitas. Melalui analisis *discourse* ini, visual-visual pada video musik Marcello dapat diuraikan melalui pesan-pesan tersembunyi yang mengandung unsur *psychedelic*, sesuai kajian teori dan ciri-ciri *psychedelic* yang telah dijelaskan sebelumnya. Dibukunya Ida, menjelaskan bahwa analisis wacana menggunakan dasar filosofi pada sistem kepercayaan atau interpretasi penuh makna dan tidak ada aturan atau sistem kepercayaan tertentu.

II.10 Semiologi Saussure

Namun untuk mengkaji wacana lebih mendalam, dibutuhkan pengkajian melalui alat bantu dari teori Semiologi Ferdinand De Saussure. Atau yang dikenal dengan Saussure, adalah seorang alih linguistik. Menurutnya, tanda merupakan objek yang memiliki sebuah makna, sebuah tanda terdiri atas (*signifier*) penanda dan (*signified*) pertanda (Afifah, 2017, h.12). Tanda simbol bersifat arbitari, menurut Vera dalam Afifah (2017, h.28) yaitu tergantung pada ransangan atau pengalaman personalnya. Dalam satu sistem penandaan, tanda merupakan bagian sistem konvensi. Dengan teori tersebut dapat dikaji setiap tanda yang memiliki wacana. Menurut Saussure pula, makna tanda tidak hanya ditemukan pada satu unsur, karena setiap unsur ada keterkaitannya dengan unsur yang lain. Semua itu mengacu pada budaya yang diciptakan melalui simbol-simbol (Ul haq, 2020, h.35).

Dalam mengurai tanda melalui teori Saussure, terdapat dua bagian, yaitu *signifier* dan *signified*. Tanda (*sign*) sebagai tanda yang memiliki wacana terdapat di suatu objek, penanda (*signifier*) sebagai penjelasan dari objek atau visual dan dialog yang memiliki tanda tersebut dan petanda (*signified*) merupakan arti atau makna dari tanda yang ada di objek tersebut. Menurut Ida (2014, h.77), *Signifier* adalah persepsi dari tanda yang berbentuk fisik, terdiri dari material, visual, akustik atau selera. Sedangkan *signified* itu sendiri adalah konsep yang diasosiasikan dengan sebuah objek. Berikut contoh tabel analisis menggunakan Saussure oleh Ida sebagai contoh penguraian yang dibuat lebih sederhana:

Tabel II.1 Tabel Analisis
Sumber: Ida (2014)

Tanda (<i>sign</i>)	
Penanda (<i>signifier</i>)	Petanda (<i>signified</i>)
Binatang dengan persepsi yang memiliki bulu, empat kaki dan menggonggong	Tanda ini memiliki pikiran tentang hewan yang bernama anjing
Kata a.n.j.i.n.g	Hewan anjing (berbulu, berkaki empat dan menggonggong).

Setelah melalui tabel, makna diurai dari sebuah tanda melalui makna denotasi dan konotasi hingga menemukan sebuah interpretasi. Makna denotasi adalah makna sebenarnya, makna yang mengacu pada sebuah gagasan atau sebagai makna dasar. Menurut Chaer dalam Tudjuka (2009, h.14), makna denotasi menyangkut informasi faktual objektif. Sering juga disebut sebagai makna denotasial, makna konseptual atau makna kognitif. Makna ini sesuai dengan penglihatan, penciuman, pendengaran dan pengalaman lainnya. Makna konotasi itu sendiri memiliki arti makna yang tidak sebenarnya, atau dikenal sebagai makna yang mengacu pada emosi dan perasaan. Chaer dalam Tudjuka (2009, h.14), juga menyebutkan bahwa makna konotasi adalah makna yang mempunyai “nilai rasa” baik positif maupun negatif. Makna tersebut bisa memiliki arti yang berbeda dari setiap kelompok masyarakat.