

MENCIPTAKAN PENGALAMAN PSIKEDELIK MELALUI AMBIENT SOUND DAN TRIPPY VISUAL

Achmad Khairus Samhan

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: achmadsamhan@mhs.unesa.ac.id

Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email:

Abstrak

Penciptaan karya ini berjudul Menciptakan Pengalaman Psikedelik Melalui Ambient Sound dan Trippy Visual ditujukan agar dapat menciptakan pengalaman psikedelik tanpa mengubah otak secara permanen layaknya zat psikotropika. Zat psikotropika dapat mengakibatkan *auditory effect* dan *visual effect*. Menurut Djohan, suara dapat digunakan sebagai alternatif untuk merubah suasana hati atau memproduksi pikiran (2003). Florence de Mèredieu menjelaskan melalui kutipan Bill viola bahwa, video dekat terhadap suara (2005). CAN menjelaskan melalui kutipan Krisna murti bahwa, seni media baru merupakan kesadaran baru untuk memperlakukan teknologi bukan serta-merta menjadi benda konsumsi melainkan memanfaatkan teknologi sebagai medium untuk menciptakan “seni” (Kompas, 2002:42). Metode yang digunakan dalam perwujudan karya ini yakni pengaplikasian penelitian-penelitian terdahulu guna menciptakan pengalaman psikedelik melalui *ambient sound* dan *trippy visual*. Dapat dipahami bahwa, Karya ini bermaterikan ambient sound dan trippy visual disertai dengan eksplorasi teknis, baik dalam gubahan frekuensi ambient sound guna menyisipkan binaural beat maupun eksplorasi visual effect dan sound effect pada materi video. Berdasarkan uji coba dan pengambilan *sample*, Sensasi pengalaman psikedelik yang dapat diciptakan melalui karya video ini yakni; *diffraction*, *scenery slicing*, dan *drifting* berdurasi <10 detik.

Kunci : psikedelik, ambient, sound, trippy, dan visual.

Abstract

The creation of this art entitled Creating Psychedelic Experience Through Ambient Sound and Trippy Visual, that intended for creating psychedelic experience without changing brains permanently like psychotropic drugs. Psychotropic could causes auditory effect and visual effect. Djohan said, sound can use as an alternative to changing mood or produced mind (2003). Florence de Mèredieu explained through a citation of Bill viola that, video close to sound (2005). CAN explained through a citation of Krisna murti that, new media art was new consciousness for treat technology not only for consume product but to treat technology as a medium to create “art” (Kompas, 2002:42). Methode that used in materialization was application earlier researches for creating psychedelic experience through ambient sound and trippy visual. This work content ambient sound and trippy visual accompanied technical exploration, both in appropriated frequency of ambient sound to put in binaural beat also, visual effect and sound effect inside content of this video. Based on trialed and sampled, Duration of psychedelic experience sensation through this video was *diffraction*, *scenery slicing*, and *drifting* for <10 seconds.

Keywords : psychedelic, ambient, sound, trippy, and visual.

PENDAHULUAN

Menurut UU RI NO. 5 thn. 1997. “Tentang Psikotropika”. *Bab I: Ketentuan Umum*. Pasal 1 ayat 1, “Psikotropika adalah zat atau obat, baik alamiah maupun

sintetis bukan narkotika, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat yang menyebabkan perubahan khas pada aktifitas mental dan perilaku”. Psikotropika adalah zat kimia yang bertindak terutama pada sistem saraf pusat yang kemudian

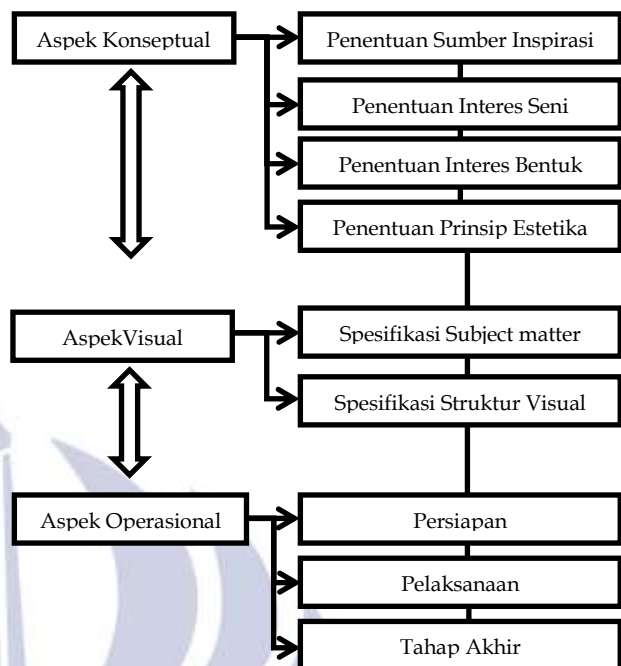
mengubah fungsi otak secara permanen. Obat psikedelik adalah salah satu obat-obatan atau zat yang memiliki kemungkinan kecil menyebabkan ketergantungan gangguan fisiologis utama, delirium, disorientasi, atau amnesia, dan dapat menghasilkan atau memproduksi pikiran atau ide-ide, suasana hati, dan perubahan persepsi, dan halusinasi (Arsyah, 2013).

Zat psikotropika dapat mengakibatkan *auditory effect* (efek terhadap sistem pendengaran) dan *visual effect* (efek pada sistem penglihatan). *Auditory effect* menjadikan pendengaran dapat mendengar lebih detail terhadap berbagai lapisan suara disekitar konsumen (Joskin, 2016). Lapisan suara tersebut merupakan *ambient sound*. Menurut *Mediacollege*, “*Ambient sound* (AKA ambient audio, ambience, atmosphere, atmos or background noise) means the background sounds which are present in scene or location. Common *ambient sound* include wind, water, birds, crowds, office noises, traffic, etc.”(1995-2012). Visual yang tampak dalam pengaruh zat psikotropika/halusinogen disebut sebagai trippy visual. Diksi online meriam-webster menjelaskan, trippy adalah kata sifat yang berhubungan dengan sebuah perjalanan melalui penggunaan obat-obatan psikedelik (diperbaharui 2018).

Djohan menjelaskan bahwa suara dapat digunakan sebagai alternatif untuk merubah suasana hati atau memproduksi pikiran. Pada tahun 1950 misalnya, di AS (music) suara digunakan pada rumah sakit veteran perang dunia I sebagai media penyembuhan terhadap trauma akibat perang (2003). Penggunaan kamera video lebih dekat pada microphone (dalam segi pengoperasian) dibandingkan dengan kamera film, video image direkam dengan magnetic tape dalam tape recorder, sehingga dapat dipahami adanya kedekatan antara video atau film dengan suara (Bill Viola dikutip oleh Florence de Mèredieu, 2005). CAN menjelaskan melalui kutipan Krisna Murti bahwa, seni media baru merupakan kesadaran baru untuk memperlakukan teknologi bukan semata menjadi benda konsumsi melainkan memanfaatkan teknologi sebagai medium untuk menciptakan “seni” (CAN, Kompas, 2002; hal. 42).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis berfokus pada menciptakan pengalaman psikedelik melalui ambient sound dan trippy visual. Hal itu ditujukan untuk menciptakan pengalaman psikedelik tanpa merusak otak secara permanen dan tanpa konsumsi zat psikotropika atau halusinogen. Proses perwujudan karya ini ditujukan untuk eksplorasi terhadap materi visual dan konsep dalam penciptaan karya seni.

METODE



Bagan 1. Proses Penciptaan

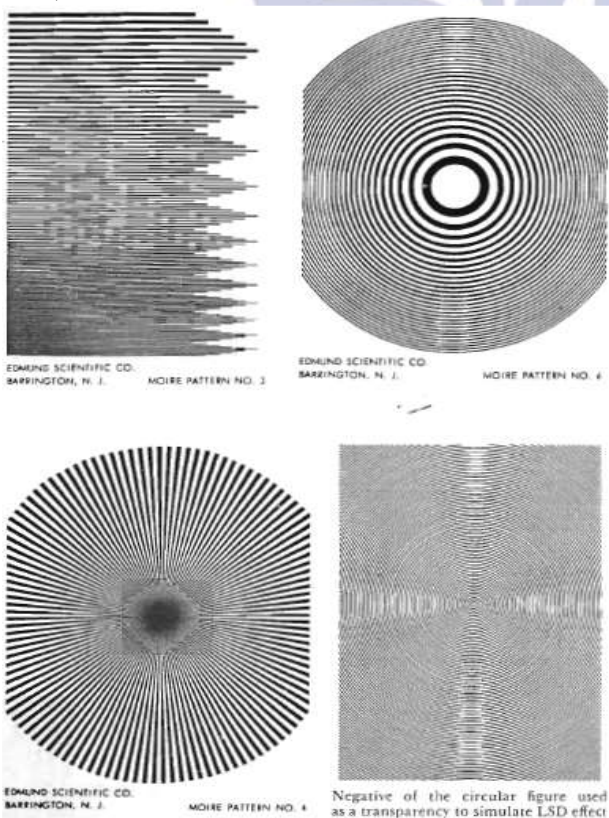
Aspek Konseptual

Penciptaan pengalaman psikedelik terinspirasi atas adanya persamaan reseptor (hormon) yang dituju antara suara dan obat halusinogen. Djohan memaparkan, Musik dapat meningkatkan serotonin, selain itu musik juga dapat membawa seseorang dari kondisi otak Beta (terjaga) ke kondisi otak Alpha (*meditative*) sementara yang bersangkutan tetap sadar dan terjaga (2003). Surya memaparkan bahwa, LSD-25 mempunyai struktur kimia mirip 5 HT (hidroksi triptamin) atau serotonin dan dopamine (DA) (2013). Oster menjelaskan bahwa, “*I have made a screen (a photographic transparency) consisting of equispaced concentric circles of spacing 40 lines per inch with black regions twice that of the transparent lines. Under normal conditions this screen produces a view which simulates many of the effects of LSD.*”(1996).

Aspek Visual

Berdasarkan aspek konseptual, Ambient sound digunakan untuk menciptakan auditory effect sedangkan trippy visual digunakan untuk menciptakan visual effect. Ambient sound digunakan untuk menstimulus kinerja otak berdasarkan yang didengarkan dalam keseharian (*everyday listening*). Penggunaan sound effect dalam penyusunan ambient sound digunakan untuk mengubah persepsi dan emosi. Selain itu panning dan pitch control digunakan untuk menyisipkan binaural beats pada susunan ambient sound. *Binaural beats* merupakan

rangsangan terhadap gelombang otak yang mengacu pada penggunaan berirama rangsangan dengan tujuan menghasilkan frekuensi-berikut respon gelombang otak agar sesuai dengan frekuensi dari rangsangan (Puluhulawa, 2016). *Binaural beats* dapat dibuat dengan membedakan gelombang yang diterima oleh telinga kiri dan kanan, sebagai contoh telinga kiri mendengar 400 Hz dan telinga kanan mendengar 410 Hz maka *binaural beats* yang dihasilkan 10 Hz. Gelombang alpha yakni 8-13 HZ. Gelombang delta yakni 0.1-4 Hz. Gelombang beta 14 Hz->100Hz (Padmanabhan dkk, 2005). Trippy visual dalam menciptakan pengalaman psikedelik merujuk pada persamaan antara lukisan Bridget riley dan visual penelitian Gerald oster. Oster memaparkan, “*The moire phenomenon is most pronounced when the lines of the two superposed figures make a small angle. Histological studies of the human fovea (the point of fixation on the retina) reveals that it consists entirely of cones (the daylight illumination light receptors) each of which is connected by individual nerves which lead to the optic nerve via the "blind spot" of the eyeball. ... I have viewed the projections of the transparencies described above while not under the influence of LSD and observed effects similar to those obtained while under the influence of the drug*”(Moire Patterns and Visual Hallucination, 1996).



Gambar 1. Oster, gerald. 1996. “Moire Patterns and Visual Hallucination” *Psikedelik review number 7*. New Hyde Park, N. Y. :PSIKEDELIK ENTERPRISES clo Psikedelik Review. hlm. 35.

Penyelarasan transisi pada karya ini guna menciptakan pengalaman psikedelik seperti; drifting, halusinasi atau yang lainnya, penulis merujuk pada teori ilusi air terjun, “Sebagai contoh, jika anda menatap air terjun selama satu menit atau lebih, maka ketika anda mengalihkan tatapan, pohon dan bebatuan disebelah air terjun akan tampak mengalir ke atas. Efek tersebut disebut dengan ilusi air terjun, yang mengajukan kemungkinan bahwa neuron yang mendeteksi gerakan ke bawah telah mengalami kelelahan sehingga menyisakan detektor yang mendeteksi gerakan sebaliknya” (Biopsikologi: 2010). Penyelarasan ambient sound dan trippy visual pada video ini merujuk pada pemaparan Mary Bassano tentang Tujuh spectrum warna murni terhubung ke oktaf tengah keyboard, “Merah; Nada: C... Jingga; Nada: D... Kuning; Nada: E... Hijau; Nada: F... Biru; Nada: G... Indigo; Nada: A... Ungu; Nada: B...” (Mary Bassano, 2014:3). Sehingga dapat dipahami interest terhadap bentuk penciptaan ini ialah nonfiguratif. Nonfiguratif adalah visualisasi seni dimana bentuk-bentuk alam tidak lagi berfungsi sebagai objek ataupun tema yang dibawakan melainkan sebagai motif saja (Mikke, 2002).

Aspek Operasional

Dalam aspek operasional ada beberapa tahapan agar karya dapat terwujud. Aspek operasional meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Persiapan dibutuhkan sebagai langkah awal dalam pelaksanaan perwujudan karya. Pelaksanaan dilakukan sebagai upaya untuk menindak lanjuti persiapan media dan rancangan karya. Tahap akhir berupa validasi dan penyajian karya.

Persiapan dalam penciptaan video ini, yakni penggarapan desain dan persiapan media. Akronim dari desain adalah rancangan karya. Rancangan karya penulis berupa 3 video untuk menciptakan pengalaman psikedelik melalui *ambient sound* dan *trippy visual* yang berbeda pada tiap-tiap karya, misalnya; “video 1” untuk menciptakan pengalaman psikedelik berupa *color shifting* dan *drifting* dan 1 video untuk menganalisa data visual dari ke-3 video yang telah diciptakan. Persiapan media pada penciptaan ini mengacu pada hibrida dalam penjelajahan terhadap media baru yang memanfaatkan teknologi modern, seperti misalnya komputer, video, atau *slide*. Media yang perlu dipersiapkan dalam penciptaan video ini berupa software, hardware, materi *ambient sound* dan *trippy visual*. Persiapan materi dalam penciptaan video ini menggunakan *recording* (proses merekam) dan manipulasi.

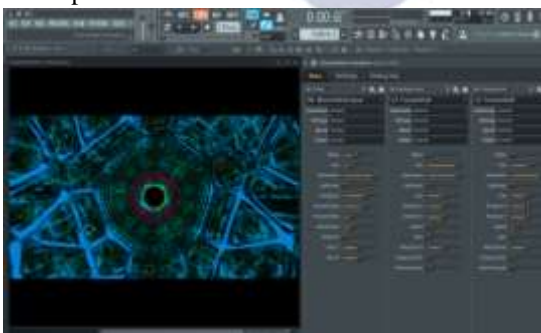
Pelaksanaan dalam penciptaan video ini yakni seleksi, compositing, editing, dan creating. Tahap seleksi dalam penciptaan ini adalah penyeleksian media berupa software,

hardware dan materi *ambient sound*, *trippy visual* dengan memerhatikan kesesuaian bentuk pengalaman psikedelik yang ingin diciptakan. Tahapan berikutnya ialah penggabungan (compositing). Materi *ambient sound* yang telah terseleksi digabungkan dengan software Fruity Loop Studio 12. Tahap penataan (editing) pada penciptaan yakni *editing sound*. Software fl studio 12 digunakan sebagai sarana *editing sound*. *Editing sound* berupa pengaturan *pitch* dan pemberian efek terhadap *sound* tersebut, seperti; *panning*, *delay*, *reverb*, *grain*, *distorsi*, *clean*, dan lainnya.

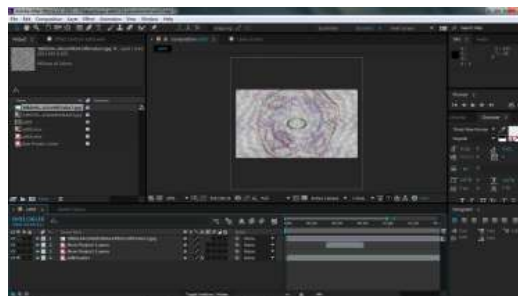


Gambar 2. Editing dengan menggunakan FL studio 12 (Data pribadi)

Tahap creating (penciptaan) berupa penggunaan software FL studio 12 untuk menciptakan visual sederhana melalui fitur yang terdapat pada FL studio 12, yakni: *zgame editor visualizer*. Tahap penciptaan kedua adalah penciptaan video yang merujuk pada penelitian Gerald oster dan lukisan Bridget riley. Kedua visual tersebut dipadukan menggunakan software Adobe after effect dengan memerhatikan hubungan antara suara dan dominan warna pada video berdasarkan penjelasan Mary bassano dan teori ilusi air terjun guna memunculkan pengalaman psikedelik tertentu.



Gambar 3. Membuat visual sederhana melalui *plug in zgame editor visualizer* pada software FL Studio12.

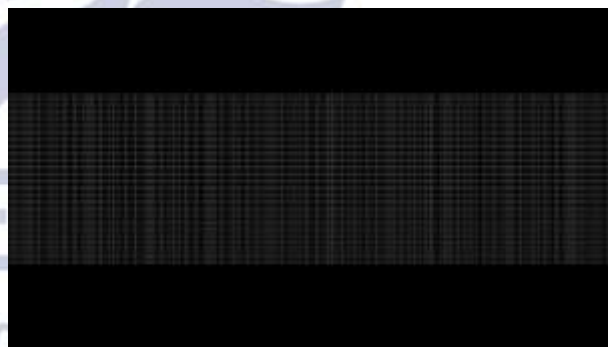


Gambar 4. Editing dengan software adobe after effect. (data pribadi).

Evaluasi pada penelitian ini digunakan untuk membuktikan bahwa *ambient sound* dan *trippy visual* dapat menciptakan pengalaman psikedelik. Evaluasi pada karya ini dilakukan dengan cara presentasi karya ke Seniman, selain itu uji coba dan pengambilan *sample* pada karya ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan google form sebagai medium. Hal tersebut penulis lakukan sebagai upaya agar lebih objektif, baik dalam penelitian maupun penciptaan karya ini. video 1 “paranoia” disajikan dengan media led tv 50 inch. Video 2 “3 landscape of ambient” disajikan dengan mediaacamata VR. Video 3 “Mim Of Mushroom Effect” disajikan dengan media LCD proyektor. Video 4 “analisis brightness median dan hue stdev” disajikan melalui LCD proyektor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KARYA I: TEST OF PARANOIA



Gambar 5. Cuplikan video “Test of Paranoia”, 00:00:08 (dokumentasi penulis).

Media : Video disajikan dalam LED Tv.
Durasi : 2’36”
Tahun : 2018

Nilai pragmatis dalam video ini yakni menciptakan pengalaman psikedelik berupa bad trip. Bad trip adalah kondisi dimana psikedelia mengalami pengalaman buruk pada saat dalam pengaruh obat halusinogen. Pengalaman buruk tersebut dapat mengakibatkan ketakutan, kecemasan, depresi dll. Kalat menjelaskan bahwa LSD

menstimulasi reseptor serotonin sehingga sensasi yang dirasakan akan terganggu. Gangguan terhadap sensasi menghasilkan komunikasi yang kacau namun terkadang menghibur (2010).

Komunikasi yang kacau dapat dijelaskan melalui salah satu gejala mental disorder yakni skizofrenia. Skizofrenia dibagi menjadi dua yakni skizofrenia auditorik dan skizofrenia hebfrenik. Ciri utama dalam skizofrenia paranoid adalah adanya waham kejar dan halusinasi auditorik namun fungsi kognitif dan afek masih baik. Ciri utama dari skizofrenia hebefrenik adalah pembicaraan yang kacau, tingkah laku kacau, dan afek yang datar atau *inappropriate* (Siti dan Dyah, 2016). Dr. Maizah menjelaskan dalam hallosehat.com, setidaknya ada 8 situasi yang memungkinkan perkembangan waham (keyakinan tentang isi pikiran yang tidak sesuai dengan intelegensia dan latar belakang kebudayaannya), yakni; harapan berlebih yang tidak tercapai, terapi sadistik, situasi yang meningkatkan ketidakpercayaan dan kecurigaan, isolasi sosial, situasi yang meningkatkan kecemburuan, situasi yang memungkinkan menurunnya harga diri, situasi yang menyebabkan seseorang melihat kecacatan dirinya pada orang lain, situasi yang meningkatkan kemungkinan untuk perenungan tentang arti dan motivasi terhadap sesuatu (obsesi terhadap ritual) (2017).

Secara umum, penciptaan pengalaman psikedelik telah dijabarkan di Aspek operasional. Secara Khusus, penciptaan pengalaman bad trip dibagi melalui dua rangsangan, yakni penglihatan dan pendengaran. Rangsangan visual dalam video ini berupa visual moire pattern dengan transisi yang mengacu pada teori ilusi air terjun. Penulis mengacu pada uraian berikut;



Gambar 6. Screen capture visual dari joan starword dan photo litering, di "Moiré Patterns" by Gerald Oster dan Yasunori Nishijima, di Scientific American, May 1963. (diambil dari Art and Science of the Moire oleh Jen Christiansen dalam Philippe decrauzat press).

Oster dan Nishijima (1963) menyebut efek dari perpotongan garis dengan *magnification effect*. Effect tersebut merupakan kunci dari moire pattern. Hal itu

dapat diaplikasikan dengan menggunakan perbedaan jumlah perpotongan garis pada moire, perputaran sudut dari penumpukan layer moire, percepatan gerak, dan kedalaman. (diterjemahkan oleh penulis melalui terjemahan Spillman, 1993).

Rangsangan auditorik dalam video ini merujuk pada 8 situasi perkembangan waham menurut Dr. Maizah. Ambient sound digunakan sebagai upaya pemberian rangsangan auditorik. Hal tersebut dapat dijelaskan melalui,

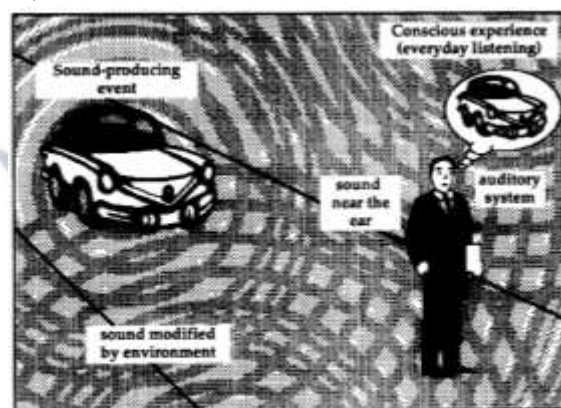


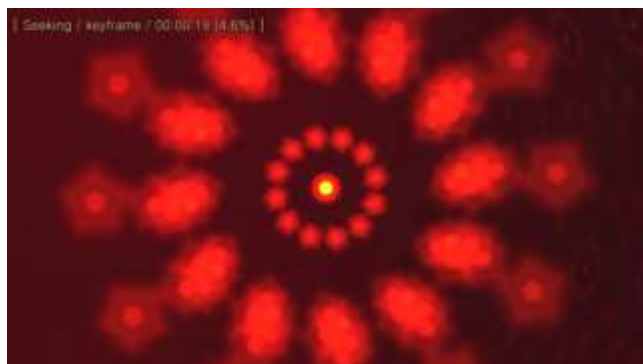
FIGURE 1 The continuum from world to experience. A source event causes sound waves. Some radiate directly to an observation point, others are modified by the environment before reflecting to the listener. Invariant patterning of the acoustic array (as the ear is picked up by the auditory system, providing information for the experience of everyday listening).

Gambar 7. Screen capture e-journal What in the World Do We Hear?: An Ecological Approach to Auditory Event Perception oleh William W. Gaver dalam jurnal Ecological Psychology, Lawrence Erlbaum Associates, Inc. hal. 6: 1993).

Kekacauan pada waham dibuat melalui percampuran ambient sound yang dapat menggambarkan kesedihan dan kegembiraan, namun ambient sound yang dapat menggambarkan kesedihan tetap menjadi dominan. Ambient sound yang dapat memberikan kesedihan dalam video ini berupa; suara tangis bayi, suara jeritan, kegaduhan yang tidak menenangkan, dan suara impuls (dentuman). Ambient sound yang dapat memberikan kegembiraan dalam video ini berupa; suara tawa bayi, suara degup jantung, dan suara bel. Ambient sound tersebut ditata untuk membuat alur cerita dari tawa bayi yang kemudian mendapatkan terapi sadistik, hingga berakhir pada kegaduhan/bencana. Untuk mengkondisikan otak penikmat video ini dalam keadaan bekerja, Gelombang beta= 14 Hz- >100Hz disisipkan pada background suara dari ambient sound dalam video ini. Selain ditujukan untuk menciptakan ketidaknyamanan, hal tersebut ditujukan untuk mengkondisikan penikmat video ini, berupa ketidakberdayaan untuk membantu dalam terapi sadistik yang terjadi melalui gambaran ambient sound dalam video ini.

Transisi dalam video ini menggunakan panning kanan ke kiri. Hal tersebut mengacu pada teori ilusi air terjun. Kalat menjelaskan jika menatap air terjun selama satu menit atau lebih maka ketika mengalihkan tatapan, visual di sebelah air terjun tampak mengalir ke atas. Efek tersebut disebut ilusi air terjun (2010).

KARYA II: THREE LANDSCAPES OF AMBIENT



Gambar 8. Screenshot video 3 landscape of ambient pada menit ke 00:00:19 (dokumen penulis, 2018)

Media : Video disajikan dengan kacamata VR.
Durasi : 6'53"
Tahun : 2018

Secara pragmatis, video ini ditujukan untuk merelaksasi atau memberikan sensasi trippy (rekreasi) pada saat dalam pengaruh obat-obatan halusinogen. Trippy dalam video ini digambarkan melalui materi ambient sound. Menurut William Echard, "the general concept of ambience captures something of psychedelia's panoramic intensity, and the manner in which it so forcefully constructs a world which it simultaneously makes unreal" (2012). Menurut Miller melalui dinamika musik dapat merelaksasi audience, "... semakin lembut musiknya, semakin lemah tegangan. sama halnya sebuah *diminuendo* melepaskan ketegangan (*rileksasi*)" (2017). Berdasarkan kedua uraian diatas, relaksasi sekaligus trippy dapat dicapai dengan melalui susunan suara yang tak nyata dengan tempo lambat.

Terdapat 3 panorama yang digambarkan dalam ambient sound pada video ini, yakni: rural di dekat danau, di goa, dan di dalam air. Ambient sound tersebut digubah agar mendapatkan kondisi "unreal" ketidakyataan. Kondisi tersebut digunakan untuk memberikan sensasi psikedelik.

Materi ambient sound guna menggambarkan panorama tersebut yakni; suara angin, suara arus danau, suara burung, suara hujan, suara tetesan air, suara detak jantung normal (60 bpm), suara tetesan air, suara pergerakan didalam air, dan suara langkah kaki. Materi ambient sound guna memberikan sensasi psikedelik

yakni; musik ber-tempo 60 bpm dengan tangga nada etnik, pemberian efek pada materi ambient sound, dan back-sound binaural beat dengan gelombang alpha (rileks/membayangkan 8-13 Hz).

Tangga nada dari suara tersebut dihubungkan dengan tujuh spectrum warna yang telah dikemukakan oleh Mary bassano di Aspek Visual. Transisi visual pada video ini mengacu pada Teori ilusi air terjun. Gubahan dari teori ilusi air terjun terhadap transisi video ini, yakni jika pada teori ilusi air terjun transisi dari atas ke bawah maka pada video ini searah dengan jarum jam. Selain untuk menciptakan pengalaman psikedelik, hal tersebut juga digunakan untuk menelisik sensasi psikedelik yang diciptakan.

KARYA III: MIM OF MUSHROOM EFFECT



Gambar 9. Screenshot video Mim of Mushroom Effect (dokumen penulis).

Media : Video disajikan dengan proyektor video.
Durasi : 2'30"
Tahun : 2018

"Mim of Mushroom Effect" merupakan tiruan dari efek jamur. Jamur pada pembahasan ini yakni jamur tahi sapi (*psilocybe cubensis*). Jamur tahi sapi memiliki kandungan senyawa aktif halusinogen yakni; *psilocybin* dan *psilocin*. Hasibuan menjelaskan, "... efek dosis sedang (1 gram – 2,5 gram *psilocybe cubensis*): ... efek visual mata terbuka: lampu memperlihatkan aura, pelangi disekitar pencahayaan ... meningkatkan kemampuan untuk memvisualisasikan kreatif. Efek dosis tinggi ... visualisasi mata tertutup yang secara signifikan lebih rumit dan pembungkusan, pengalaman mendekati kematian...." (2013). Mim atau mimmesis (tiruan) pada pembahasan ini merujuk pada representasi efek halusinogen dari *psilocybin* dan *psilocin*. Representasi yang dimaksud yakni representasi pengalaman psikedelik ke dalam video dan pasca melihat video ini.

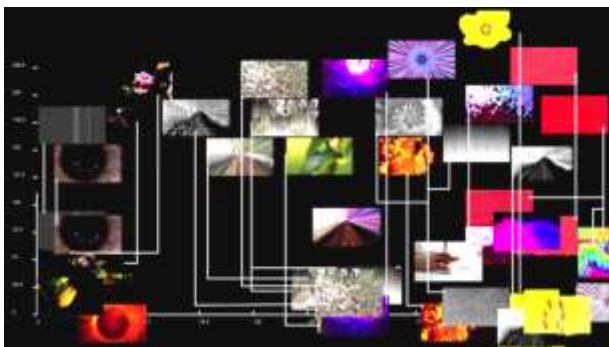
Berdasarkan uji coba pada video pertama dan kedua, moire pattern dan teori ilusi air terjun dapat menciptakan pengalaman psikedelik berupa *diffraction* dan *drifting*. Jika efek dari *psylocibin* dan *psilocin* berupa permainan

warna cahaya pada saat mata terbuka dan/atau pada saat mata tertutup maka secara teori hal tersebut dapat diwujudkan dengan moire pattern. *Psilocybin* dan *psilocin* juga dapat mengakibatkan perubahan emosi seperti yang telah dijabarkan oleh hasibuan, untuk mencapai perubahan emosi maka ambient sound digunakan sebagai stimulan. Pemberian stimulan ditujukan untuk memberikan stimulus terhadap serotonin penikmat video ini agar mood pendengar berubah.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa terdapat 3 tema pokok dalam materi karya ini, yakni: pengalaman psikedelik, moire pattern, dan ilusi air terjun pada pengaplikasian tiap transisi. Pengalaman psikedelik yang menggambarkan pengalaman mendekati kematian digambarkan melalui perjalanan seorang diri di tempat sunyi. Pengalaman psikedelik dalam video ini dibagi menjadi dua perjalanan. Perjalanan pertama *going down*. *Going down* pada pembahasan ini ialah pengalaman perjalanan (trippy) yang merelaksasi. Perjalanan kedua *going up*. *Going up* pada pembahasan ini ialah perjalanan (trippy) yang menegangkan. Moire pattern pada video ini disesuaikan dengan bentuk trippy yang diciptakan, seperti; garis lengkung atau pola melingkar pada trippy *going down* dan garis tajam pada trippy *going up*. Pengaplikasian teori ilusi air terjun hanya digunakan dalam trippy *going down*.

Ambient sound pada video ini digunakan untuk memperkuat persepsi pengalaman psikedelik mendekati kematian. Materi ambient sound pada video ini yakni; suara hujan, suara rekam dalam air, suara motor, suara tapak kaki di atas bamboo. Background music pada video ini disesuaikan dengan trippy yang diciptakan. Penyesuaian tersebut berupa penyesuaian tempo. Tempo 128,919 bpm digunakan untuk mendapatkan pengalaman psikedelik relaksasi. Tempo 130 bpm digunakan untuk mendapatkan pengalaman psikedelik tegang. Binaural beats pada video ini yakni gelombang alpha (rileks/membayangkan 8-13 Hz). Gelombang alpha ditujukan agar penikmat video ini dapat memvisualisasikan ambient sound dari video ini.

KARYA IV: BRIGHTNESS ANALYZE



Gambar 10. Screenshot video Brightness Analyze (dokumen penulis).

Media : Video disajikan dengan proyektor video

Durasi : 1'00" diputar secara berulang (loop)

Tahun : 2018

Subject matter dari brightness analyze yakni penggunaan perangkat lunak guna menganalisa visual materi karya video I hingga III dalam penulisan ini dan visual dari pengalaman psikedelik. ImageJ.exe digunakan untuk menganalisa brightness stdev (standart devitation), brightness median, saturation median, saturation stdev, hue median, hue stdev, suppression, dll pada visual .jpg/.png. Analisa tersebut ditujukan untuk mengidentifikasi adanya hubungan antara visual dalam pengalaman psikedelik dengan visual materi video dalam penulisan ini. Selain untuk mengidentifikasi hubungan tiap video, analisa ini ditujukan untuk penggalan data terhadap visual yang mendominasi dalam pemberian sensasi psikedelik.

Dalam video ini, analisa diutamakan pada analisa brightness stdev dan brightness median. Analisa brightness digunakan agar lebih spesifik dalam penggalan data. Materi dari video ini yakni materi video I hingga III, video dengan visual pengalaman psikedelik, dan hasil analisa dari perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan yakni imageJ.exe. Keterbatasan dari perangkat lunak ImageJ.exe yakni hasil export hanya berupa gambar, gambar bergerak (.gif/.jav) dengan durasi singkat, dan data hasil analisa (.txt). Karya video tidak dapat dinikmati dan dianalisa ulang oleh penikmat jika durasi dari video singkat (0-20 detik). Sehingga output dari perangkat lunak imageJ.exe harus dikelola ulang oleh software lain.

SAMPLING UJI COBA KARYA TERHADAP AUDIEN

Sampling uji coba menggunakan google form dan youtube sebagai media. Data yang telah dikumpulkan melalui google form menyatakan bahwa video dengan judul "Test of Paranoia" ini dapat menciptakan pengalaman psikedelik berupa bad trip (trip yang tidak menyenangkan). Dari 14 tanggapan partisipator, terdapat 10 partisipator yang menyatakan perubahan emosi yang dirasakan pasca melihat karya video ini. Sensasi pengalaman psikedelik yang diciptakan melalui video ini dapat dirasakan pada saat menikmati video hingga 15 menit pasca melihat video ini. Kekurangan dari uji coba ini yakni partisipan tidak dapat mendeskripsikan bentuk pengalaman psikedelik yang dirasakan.

Pada sampling uji coba video dengan tajuk *Three Landscapes of Ambient*, penikmat dapat direlaksasi

melalui audio pada karya ini. Sedangkan persepsi ketidaknyamanan atau keanehan didapatkan dari visual dari video ini. Efek zoom out dan tanpa efek zoom out dapat menstimulus fokus penikmat pada karya ini. Sensasi psikedelik dapat diperoleh jika penikmat karya fokus pada alur gerak pada transisi video. sensasi psikedelik yang dapat diciptakan melalui video ini yakni drifting. Durasi sensasi psikedelik pasca melihat video ini yakni kurang dari 1 menit.

PENUTUP SIMPULAN

Pada karya pertama berjudul “Test Of Paranoia”, Subject matter dalam video ini yakni menciptakan pengalaman psikedelik berupa paranoia. suara pada karya ini dapat memberikan sensasi kacau pada emosi. Visual dari karya ini dapat menciptakan pengalaman psikedelik berupa scenery slicing dengan durasi <10 detik. *Margin error* dalam penciptaan pengalaman psikedelik dalam video ini yakni kejenuhan yang timbul akibat dari visual yang monoton dan rasa terganggu terhadap ambient sound dalam video ini.

Pada karya kedua berjudul “Three landscapes of ambient”, Subject matter dalam video ini yakni menciptakan pengalaman psikedelik berupa perjalanan yang menenangkan ke dalam 3 landscape yang digambarkan melalui ambient sound dalam video ini. Suara dalam video ini dapat memberikan sensasi ketenangan pada emosi. Visual dari karya Video ini dapat memberikan pengalaman psikedelik berupa drifting jika penikmat video fokus pada arah transisi dari video. *Margin error* dalam penciptaan pengalaman psikedelik dalam video ini yakni fokus penikmat video pada satu titik dan kejenuhan yang timbul akibat dari visual yang monoton.

Pada karya ketiga berjudul “Mim Of Mushroom Effect”, Subject matter dalam video ini yakni tiruan pengalaman psikedelik dalam pengaruh zat *psylocibin*. Suara pada karya ini dapat menciptakan kesan ke-anehan (*weirdness*) terhadap penikmat video. Visual dari karya ini dapat menciptakan permainan warna pada saat mata tertutup dan scenery slicing pada saat mata terbuka. Kesulitan pada penciptaan pengalaman psikedelik dalam video ini yakni pendefinisian visual yang tampak pasca melihat menikmati ini.

Pada karya keempat berjudul “Brightness Analyze”, Subject matter dalam video ini yakni analisis brightness stdv vs brightness median pada video pertama hingga ketiga. Berdasarkan perhitungan imageJ.exe dan uji coba pada video 1, 2 dan 3, sensasi psikedelik dapat diciptakan dengan visual 0-51 : 51-102 (brightness stdev: brightness median) dan 127-178 : 0-51 (brightness stdev: brightness

median). Hasil analisa brightness menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan antara visual pengalaman psikedelik dan visual yang dapat menciptakan pengalaman psikedelik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyah, Sumadi. 2013. *Perbedaan antara Psychedelic Drugs dengan Psikotropika*. <https://indodrugs.blogspot.co.id/2013/11/perbedaan-antara-psychedelic-drugs.html>
- Asmujo, J. 2010. *Crossing And Blurring Boundaries*. Katalog pameran seni rupa.
- Bassano, Mary. 2014. *HEALING WITH MUSIC AND COLOUR: Terapi Alternatif*. Yogyakarta:Glosaria Media
- CAN. 2002. *Seni Media Baru, Kembali Ke Basis Awal*. Kompas. Hal. 42.
- Djohan. 2003. *Psikologi musik*. Yogyakarta:buku baik.
- Echard, William. 2012. *PSYCHEDELIA, MUSICAL SEMIOTICS, AND ENVIRONMENTAL UNCONSCIOUS*. (Online). Green Letters: studies in Ecocriticism. (<https://www.tandonline.com/doi/abs/10.1080/14688417.2011.10589091>)
- Gaver, William W. 1993, “What In The World Do We Hear?: An Ecological Approach to Auditory Event Perception” *ecological psychology*, 5(1), 1-29, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Hasibuan, Dirga S. A. 2013. *Pengaruh Pemberian Ekstrak Jamur Psilocybe Cubensis Dosis Bertingkat Terhadap Keseimbangan Motorik Dan Koordinasi Mencit Swiss Webster Dengan Metode Balance Beam*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Joskin, 2016. “Visual Effect” *psychonautwiki*. https://psychonautwiki.org/wiki/Visual_effects. Diakses tanggal 3 maret 2018.
- Kalat, J.W. 2010. *BIOPSIKOLOGI: Biological Psychology*. Edisi:9 buku:1. Jakarta selatan:Salemba Humanika.
- Mediacollege. 1995-2012. “Ambient Sound”. www.mediacollege.com/audio/ambient/. Diakses tanggal 30 maret 2018.
- Mèredieu, Florence de. 2005. *Digital and Video Art*. Chamber: Arts library.
- Meriam-Websters. “Full Definition Of Trippy”. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/trippy>. Diakses tanggal 1 maret 2018.
- Miller, Hugh M. 2017. *Seni Apresiasi Musik*. Yogyakarta:Thafa Media.
- Nissa, dr. Maizah Khairun. 2017 “Waham: Salah Satu Tanda Penyakit Jiwa Skizofrenia”. www.Hellosehat.com/hidup-

sehat/psikologi/waham-salah-satu-tanda-penyakit-jiwa-skizofrenia/

- Oster, gerald. 1996. "Moire Patterns and Visual Hallucination". *Psychedelic review number 7*. New Hyde Park, N. Y. :PSYCHEDELIC ENTERPRISES clo Psychedelic Review.
- Padmanabhan, R. A. J. Hildreth² dan D. Laws³. 2005. "A prospective, randomised, controlled study examining binaural beat audio and pre-operative anxiety in patients undergoing general anaesthesia for day case surgery". *Anaesthesia*. UK:Blackwell Publishing. hlm. 874–877
- Puluhulawa, Jufryanto. 2016. "REFORMULASI PENGATURAN APLIKASI I-DOSE SEBAGAI NARKOTIKA DIGITAL". *ARENA HUKUM*. Gorontalo:Jurnal Universitas Negeri Gorontalo. Halaman 368-385
- Spillman, Lothar. 1993. " the perception of movement and depth in moire patterns". Great Britain:a pion publication printed. NEurologische Universitatsklinik mit Abteilung Fur Neurophysiologie, Hansastrasse 9, D-7800 Freiburg i. Br., Germany received 1991.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- UU RI NO. 5 thn. 1997. "tentang Psikotropika. Bab I: Ketentuan Umum." Pasal 1 ayat 1
- Zahnia, Siti dan Dyah Wulan Sumekar. 2016. "Kajian Epidemiologis Skizofrenia" Universitas Lampung.

