

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kecanduan terhadap narkoba sudah menjadi permasalahan bagi masyarakat yang tak kunjung tuntas sejak waktu yang lama (Bachtiar et al., 2020:1). Masalah ini juga menjadi sebuah keresahan bagi penulis karena penulis memiliki beberapa kerabat dan juga teman yang juga menjadi pecandu narkoba. Masalah narkoba ini tidak hanya merusak pemakai saja, tetapi juga menjadi masalah bagi orang di sekitarnya. Pengguna narkoba dapat menimbulkan biaya yang besar terhadap pengguna itu sendiri, keluarganya, kerabat sekitarnya, maupun terhadap perekonomian nasional. Pengguna narkoba harus mengeluarkan biaya yang tidak murah untuk membeli narkoba dan tidak hanya sekali saja, melainkan pengguna akan mengeluarkan uang tersebut secara terus menerus karena efek candu yang ditimbulkan oleh narkoba membuat pengguna tidak dapat berhenti membeli zat terlarang tersebut (Sirait et al., 2018:22)

Masalah narkoba ini tidak hanya terjadi dalam lingkup kecil saja, namun nyatanya kecanduan terhadap narkoba sudah menjadi sebuah masalah global yang tidak kunjung tuntas. Menurut data dari United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC) pada tahun 2023, perkiraan pengguna narkoba di seluruh dunia adalah sebanyak 218.990.000 orang. Pengguna narkoba di Indonesia juga memiliki jumlah yang tidak sedikit. Menurut Badan Narkotika Nasional atau BNN (2021), penduduk

Indonesia berusia 15-64 tahun yang terpapar Napza<sup>1</sup> pada tahun 2021 adalah sebanyak 4,8 juta orang atau sekitar 1.7% orang dari total penduduk Indonesia. Data-data diatas ini menunjukkan banyaknya pengguna narkoba diantara kita dan masih banyak juga pengguna narkoba yang belum terdeteksi, sehingga narkoba masih menjadi masalah yang genting sampai pada hari ini.

Narkoba memiliki beberapa jenis yang dibedakan dari efek-efek yang ditimbulkan terhadap pengguna, diantaranya adalah *Anxiolytics* (meredakan kecemasan), *Empathogen-entactogens* (memengaruhi emosi pengguna), *Stimulants* (meningkatkan aktifitas sistem saraf), *Depressants* (menekan aktifitas sistem saraf), serta *Hallucinogens* (mengganggu persepsi ruang dan waktu). *Hallucinogens* dibagi lagi menjadi tiga tipe yaitu *dissociatives* (menghilangkan ingatan sementara), *Deliriant*s (membuat kebingungan yang ekstrim terhadap pengguna), serta yang terakhir adalah *psychedelics* (Roche, 2004:158).

*Psychedelic* memiliki efek utama yaitu memicu keadaan mental yang tidak biasa dan juga merasakan “pengembangan kesadaran” (Millière et al., 2018:9). *Psychedelic* juga membuat penggunanya mengalami halusinasi visual yang seakan-akan pengguna melihat pola-pola geometris dalam penglihatannya. Contoh narkoba *psychedelic* diantaranya adalah mescaline, psilocybin, DMT, serta yang paling populer yaitu LSD.

---

<sup>1</sup> NAPZA merupakan akronim dari Narkoba, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya yang merupakan jenis obat-obatan yang dapat mempengaruhi gangguan kesehatan dan kejiwaan (Dr. Yupi Gunawan, 2024)

*Psychedelic* juga berhubungan erat dengan seni musik dan juga seni rupa. Pada tahun 1960-an, terbentuk suatu gaya dan juga genre musik baru yang bernama musik *psychedelic*, yaitu musik yang umumnya dibuat oleh para *psychedelia* (sebutan untuk orang yang memakai obat-obatan *psychedelic*) yang merepresentasikan efek-efek yang dirasakan saat orang menggunakan obat-obatan *psychedelic* (Farrell, 2019:1). Umumnya musik *psychedelic* dibuat oleh para pengguna obat-obatan *psychedelic*, namun ada juga beberapa kelompok orang yang tidak memakai obat-obatan tersebut, turut serta membuat musik dengan gaya ini.

Musik *psychedelic* memiliki unsur-unsur yang merepresentasikan efek dari penggunaan obat-obatan *psychedelic* seperti perubahan persepsi ruang dan waktu serta seolah-olah kehilangan kesadaran. Menurut Michael Hicks (2003), musik *psychedelic* harus memiliki tiga efek dari pengalaman menggunakan obat *psychedelic*. Efek-efek tersebut ialah *dechronicization*, *depersonalization*, dan juga *dynamization* (Hicks, 2003:63). *Dechronization* merupakan efek yang memungkinkan untuk pengguna keluar dari persepsi waktu yang konvensional sehingga seakan-akan lupa akan waktu dan merasakan waktu berjalan lebih lambat. *Depersonalization* merupakan efek yang membuat pengguna kehilangan kesadaran dirinya dan juga tidak dapat membedakan satu hal dengan hal lainnya. Sedangkan *dynamization* merupakan efek yang membuat seakan-akan segalanya menjadi satu dan bergerak membuat sebuah tarian dan menyebabkan pengguna ingin selalu bergerak.

Salah satu ciri khas dari musik *psychedelic* adalah penggunaan alat-alat musik elektronik agar mencapai efek *dechronization*, *depersonalization*, serta *dynamization*

melalui timbre atau warna suara yang non-konvensional. Musik *psychedelic* juga banyak menggunakan efek studio seperti *backward tapes*, *panning*, *phasing*, *looping*, *wah-wah*, serta juga *reverb* yang ekstrim (Borthwick, 2004:54). Efek *wah-wah* untuk gitar elektrik sering digunakan dalam musik *psychedelic*, terutama pada lagu *psychedelic rock* di tahun 1960-an. Efek ini membuat timbre gitar seolah-olah membunyikan huruf vokal seperti “wah-wah” (Du Noyer, 2003:375). Efek *wah-wah* ini menjadi salah satu efek wajib yang digunakan pada musik *psychedelic rock*. Jimi Hendrix mengatakan bahwa efek ini membuat seolah-olah “sesuatu sedang meraih keluar” (Hicks, 2003:70).

Efek *backward tapes* atau *backtracking* juga sering digunakan dalam musik *psychedelic*. Efek ini menggunakan rekaman yang diputar dari belakang dan dimainkan secara terbalik sehingga menghasilkan timbre yang unik. Efek ini digunakan dalam musik *psychedelic* karena mengubah *decay* nada (akhiran nada) menjadi sebuah *attacks* (awal nada), sehingga mengimitasi efek yang dijelaskan pengguna LSD sebagai : seolah-olah hal-hal disekitarnya mulai menunjukkan keberadaannya sendiri, tapi tidak secara mendadak (Hicks, 2003:71). Efek selanjutnya ialah efek *phasing* yang membuat suara menjadi seperti “whoosh” layaknya angin keluar dari pesawat jet. Jimi Hendrix juga menjelaskan bahwa efek suara ini serupa dengan suara “bawah air” yang ia dengar saat menggunakan obat *psychedelic*. Hendrix juga menjelaskan bahwa efek phasing suara pesawat yang melewati membran dan kromosom manusia.

Efek yang terakhir merupakan efek *panning* yang membuat suara dapat bergerak secara tiga dimensi sehingga dapat mengimitasi efek ilusi yang disebut

*dynamization* dalam musik. Timbre-timbre elektronik diatas membuat sebuah lagu dapat disebut menjadi sebuah musik *psychedelic* karena dapat membuat pendengar ter-*dechronicize* dan ter-*depersonalize* dengan timbre yang seakan-akan “meleleh”, serta penempatan spasial tertentu (Hicks, 2003:73). Contoh alat musik yang digunakan dalam musik *psychedelic* agar dapat mencapai efek-efek yang diinginkan adalah organ elektronik, *mellotron*, keyboard ‘sample’, *synthesizer*, serta juga *theremin*. Penggunaan alat-alat musik elektronik serta efek studio ini membuat efek-efek *psychedelia* yang diinginkan dapat tercapai dengan baik dan dapat merepresentasikan efek penggunaan obat *psychedelic* bagi pendengar.

Timbre atau warna suara yang dihasilkan dari alat-alat elektronik maupun efek studio yang penulis sebutkan di paragraf sebelumnya merupakan timbre hasil dari manipulasi elektrik. Semua instrumen musik memiliki timbrenya tersendiri, termasuk suara manusia atau vokal (Sethares, 2005:25). Suara manusia yang merupakan instrumen non-elektronik, dapat membuat timbre-timbre yang unik dan juga dapat dimanipulasi sedemikian rupa agar dapat mencapai timbre yang ditimbulkan dalam musik *psychedelic*. Efek-efek elektronik yang dihasilkan dari efek studio ataupun alat musik elektronik dapat diimitasi menggunakan teknik vokal tertentu dengan memainkan bentuk rongga mulut, penggunaan huruf-huruf konsonan tertentu, penempatan resonansi vokal, serta juga pemilihan jenis suara tertentu.

Suara vokal manusia dapat dimodifikasi secara rongga mulut ataupun penempatan resonansi vokal (Ekken, 2014:35). Beberapa komposer paduan suara menggunakan teknik ini dalam komposisinya. Salah satu contohnya dalam komposisi

berjudul “*O Sapientia*” karya Tadeja Vulc (2018), terdapat satu bagian dimana penyanyi tenor membunyikan 2 nada yaitu C dan D bersamaan dengan huruf vokal AIUEO yang dibunyikan secara *ad libitum*. Suara yang dihasilkan membuat sebuah efek yang menyerupai efek phaser yang terdapat dalam efek elektronik. Sopran dan alto di bagian yang sama, menyanyikan melodi dengan kata-kata “*Sapientia*” dan dinyanyikan secara *ad libitum*. Suara yang dihasilkan juga memunculkan efek *echo* yang unik dan terasa seperti melebarkan waktu karena adanya melodi yang sama namun dinyanyikan di waktu yang berbeda secara berulang-ulang.

Terdapat juga efek yang serupa di salah satu aransemen lagu tradisional Filipina oleh Ily Matthew Maniano (2012) yang berjudul “*Ili-ili*”. Pada satu bagian di lagu ini, terdapat bagian solo sopran yang menyanyikan melodi “*Ili-ili*” diiringi oleh sopran, alto, tenor, dan juga bass. Para penyanyi pengiring menyanyikan akor menggunakan rangkaian huruf “*auowri*” serta dinyanyikan secara bergantian atau *ad libitum*. Pada bagian ini, tujuan komposer menggunakan teknik vokal ini adalah untuk menciptakan efek *ethereal* (efek suara luar angkasa, *celestial*). Efek yang dihasilkan suara ini serupa dengan efek suara phaser yang dimiliki oleh alat elektronik seperti synthesizer ataupun efek tambahan studio.

Efek-efek suara yang disebutkan diatas menunjukkan bahwa suara vokal manusia bisa menggantikan efek suara yang dihasilkan oleh alat musik elektronik ataupun efek studio. Modifikasi rongga mulut serta penempatan suara bisa menjadi faktor terjadinya efek-efek tertentu yang diinginkan, sehingga suara yang dihasilkan dapat mewakili efek-efek suara yang terdapat pada musik *psychedelic*. Hal ini memicu

keingintahuan penulis terhadap sejauh apa modifikasi teknik vokal dapat dilakukan untuk mengimitasi timbre elektronik dalam musik *psychedelic* yang memunculkan efek *dechronization*, *depersonalization*, serta *dynamization* dalam sebuah penampilan paduan suara. Penelitian dibuat dengan maksud untuk mencari imitasi apa saja yang bisa dilakukan oleh suara vokal untuk memunculkan suara efek-efek elektronik agar bisa mencapai efek-efek *psychedelic*.

Musik *psychedelic* menyimulasikan efek-efek yang dicapai pada saat penggunaan obat-obatan *psychedelic* dan menghantarkannya ke pendengar dengan harapan pendengar dapat merasakan sensasi yang mirip dengan penggunaan *psychedelic*. Munculnya sebuah sensasi tertentu terjadi melewati beberapa tahapan, hal ini diulas oleh Deleuze dalam ulasannya terhadap sebuah karya lukisan oleh Francis Bacon (Smith, 1983:222).

Deleuze menyebutkan bahwa sensasi terjadi melalui empat tahap yaitu *aesthetic comprehension* (persepsi awal terhadap sebuah objek), *rhythm* (fokus terhadap objek dipengaruhi memori), *chaos* (terjadinya fokus yang bergantian bulak-balik antara objek dan juga memori), serta *force* (seluruh fokus hanya kedalam memori). Penelitian yang penulis buat akan mengacu kepada teori ini untuk dijadikan landasan dalam menciptakan sensasi *psychedelic* lewat karya “Candu”.

Karya komposisi yang akan penulis buat berdasarkan penelitian ini berjudul “Candu”. Karya ini akan menggunakan format paduan suara Sopran, Alto, Tenor, dan Bass dengan beberapa divisi per suaranya di beberapa bagian tertentu. Karya “Candu”

ini akan dibagi menjadi tiga bagian yaitu: “*Dream (or reality?)*”, “*Question*”, serta “*Transcendent*”.

Penerapan jenis musik *psychedelic* dalam bentuk karya vokal masih belum banyak dilakukan. Kebanyakan pengolahan timbre dalam karya musik vokal dilakukan sebagai ornamen atau penghias lagu, sementara dalam karya yang penulis buat, pengolahan timbre menjadi fundamental dalam karya ini sebagai dasar dari musik *psychedelic*. Pengolahan timbre vokal ini dapat menjadi sebuah pembelajaran dalam menggarap teknik vokal sebagai fundamental dari karya.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Musik *Psychedelic* kebanyakan menggunakan efek-efek elektronik dan juga alat musik elektronik agar dapat mencapai efek-efek dari penggunaan LSD yang diinginkan yaitu, *dechorinization*, *depersonalization*, dan *dynamization*. Efek dari alat-alat elektronik ini membentuk sebuah timbre atau warna suara yang unik dan dapat dimodifikasi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh komposer, sementara vokal manusia yang merupakan instrumen non-elektronik juga dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat memunculkan efek *psychedelic* seperti alat musik dan efek elektronik. Penulis melihat fenomena ini dan menjadikan ide penciptaan terkait dengan masalah ini dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

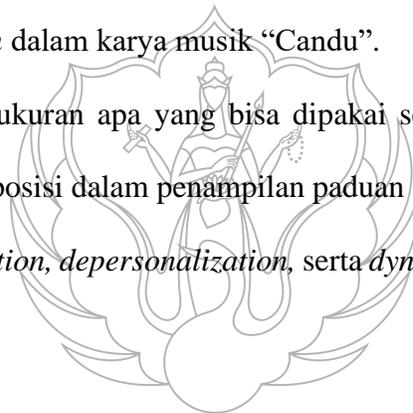
1. Strategi komposisi paduan suara apa saja yang dapat digunakan untuk menghasilkan efek *dechronicization*, *depersonalization*, serta *dynamization* dalam karya musik “Candu”?

2. Apa ukuran penentu sejauh mana strategi komposisi dalam penampilan paduan suara dapat memberikan efek *dechronicization*, *depersonalization*, serta *dynamization* dalam karya musik “Candu”?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui strategi komposisi paduan suara apa saja yang dapat digunakan untuk menghasilkan efek *dechronicization*, *depersonalization*, serta *dynamization* dalam karya musik “Candu”.
2. Mengetahui ukuran apa yang bisa dipakai sebagai penentu sejauh mana strategi komposisi dalam penampilan paduan suara dapat memberikan efek *dechronicization*, *depersonalization*, serta *dynamization* dalam karya musik “Candu”.



### D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan penulis mengenai sejauh mana modifikasi vokal manusia dan strategi komposisi dapat dilakukan untuk mengimitasi timbre tertentu, terutama dari timbre elektronik dan cara mengaplikasikannya dalam sebuah komposisi paduan suara.
2. Memberikan wawasan bagi komponis dan penggiat musik dalam pembuatan karya musik dengan langkah epistemologis dalam proses

penciptaan karya yang melibatkan ide ekstramusikal, terutama dalam konteks eksplorasi timbre vokal.

3. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori komposisi musik terutama dalam bidang eksplorasi bunyi paduan suara.

### **E. Metode Penelitian**

Penelitian yang penulis buat kali ini menggunakan metode penelitian yang disebut *practice-led research*. Menurut (Murwanti, 2017:18), *practice-led research* adalah penelitian orisinal yang diiniasi dalam praktik dimana pertanyaan, masalah, tantangan diidentifikasi dan dibentuk dari kebutuhan praktik dan praktisi. Strategi riset disampaikan melalui praktik, dengan menggunakan dominasi metodologi dan metode-metode spesifik yang dikenal bagi kita – para praktisi.

Metode penelitian *practice-led research* memerlukan orientasi terhadap masalah yang ingin dibahas terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam praktik. *Practice-led research* bersifat organik dan masalah ditemukan seiring berjalannya praktik (Murwanti, 2017:19). Penelitian yang penulis buat kali ini akan menggunakan metodologi penelitian *practice-based research* karena penulis akan melakukan praktik berdasarkan masalah yang telah penulis kemukakan sebelumnya sehingga menemukan solusi dan masalah lainnya yang beriringan dengan berjalannya praktik.