

EKSPLORASI VISUAL *PSYCHEDELIC EXPERIENCE* MELALUI ILUSTRASI BERBASIS SENI *PSYCHEDELIC*

M. I. Qeis , M. Fauzan Azizi

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58, Tanjung Barat (TB Simatupang) Jagakarsa, Jakarta Selatan
qeis.mi@unindra.ac.id

Abstrak

Seni *psychedelic* pada awalnya menarik inspirasi pengalaman visual dari seseorang yang sedang mengalami *acid trip* atau halusinasi di bawah pengaruh obat dan zat psikotropika dan dituangkan dalam bentuk visualisasi yang berkarakter. Karakter seni *psychedelic* dilihat dari adanya elemen-elemen visual yang menegaskan adanya pengaruh aspek bawah sadar dan bersifat surrealis, penggunaan warna yang kontras dan tipografi yang unik dan meliuk-liuk seakan berputar dan bergoyang. Karena kaitannya dengan pemakaian obat dan zat psikotropika sebagai penggugah gambaran, seni *psychedelic* dianggap sebagai hal yang negatif yang berujung pada minimnya perkembangan seni *psychedelic* di Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan eksplorasi visual seni *psychedelic* sebagai *subjective visual experience* yang didasari atas imajinasi dan kreativitas seseorang. Eksplorasi visual melalui ilustrasi berbasis seni *psychedelic* ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat mengenai gaya seni *psychedelic* yang didasari atas persepsi visual dan imajinasi melalui empat ilustrasi yang memunculkan *psychedelic experience* dan menghilangkan anggapan negatif terkait seni *psychedelic* dan kaitannya dengan penggunaan obat dan zat adiksi psikotropika.

Kata kunci : Seni *Psychedelic*, *Psychedelic Experience*, Ilustrasi, Eksplorasi Visual, *Subjective Visual Experience*.

Abstract

Psychedelic arts, at first, took the visual experience from ones hallucination when taking drugs and psychotropic substances and then express them into some form of unique visual arts. This unique visual art stressed the importance of unconscious minds and surrealism, having such a contrasting and vibrant color and a swirling typography as the defining character. Because of its ties with the usage of drugs and psychotropic substances, many people viewed psychedelic arts as a negative influence which hinder its growth in Indonesian arts and design field. To address it, there is a need of a visual exploration of psychedelic arts as a form of subjective visual experience based on our own imagination and creativities. This visual exploration resulted in four illustrations based on the subjective visual perception aimed to introduce to the people about psychedelic arts and psychedelic experience and to lessen the negative opinion of the society about psychedelic arts and its ties to the usage of drugs and psychotropic substances,

Keywords : *Psychedelic Arts, Psychedelic Experience, Illustration, Visual Exploration, Subjective Visual Experience*

PENDAHULUAN

Psychedelic merujuk kepada keadaan seseorang di bawah pengaruh obat-obatan dan zat psikotropika seperti LSD (d-lysergic acid diethylamide) atau *acid* (Saraswati, 2015: 17). Kata *Psychedelic* berasal dari bahasa Yunani yaitu *psycho* yang artinya pikiran, jiwa, dan mental serta *delein* yang artinya mewujudkan atau merealisasikan. Aliran seni *psychedelic* muncul dipelopori oleh anak-anak muda yang menganut gaya hidup Hippies. Hippies adalah sebuah subkultur yang muncul dari gerakan pemuda Amerika Serikat pada pertengahan 1960-an dan menyebar ke negara-negara lain di seluruh dunia. Hippies merupakan sebuah istilah yang populer pada pertengahan tahun 1960an yang mengacu pada kelompok kaum muda yang berusaha untuk menjatuhkan nilai-nilai sosial yang sudah mapan, sebagai bentuk pemberontakan terhadap institusi-institusi dasar yang ada dalam masyarakat (keluarga, pemerintah, agama, sistem pendidikan, dan lain-lain), dan mayoritas berasal dari keluarga kelas menengah atau kelas atas dalam masyarakat Amerika (Britannica.com).

Seni *psychedelic* ini memiliki gaya visual yang menarik serta ber-karakter, di mana elemen visualnya mementingkan aspek bawah sadar atau bersifat surrealis. Karakter khas seni ini juga dapat dilihat dari penggunaan warna yang kontras dan menggunakan tipografi yang unik dan meliuk seperti berputar dan bergoyang. Seni ini menarik inspirasi dari gambaran yang dialami seseorang yang sedang mengalami *acid trip* atau halusinasi di bawah pengaruh obat.

Secara harfiah diterjemahkan, menjadi "pikiran-manifestasi," seni *psychedelic* ialah kemampuan memvisualisasikan apa yang ada dalam pikiran menjadi *vision* (penglihatan), yang akan terasa sangat nyata (Lee dan Shlain,

1985: 51). Ibrahim dalam bukunya "Skizofrenia Splitting Personality" menjelaskan bahwa pada halusinasi, seseorang akan mempersepsikan objek luar yang sebenarnya tidak ada atau suara-suara yang tidak dapat terdengar oleh orang (2011: 85). Proses ini berarti dalam berkarya dengan basis seni *psychedelic*, kita dapat menggunakan kreativitas serta persepsi pikiran untuk mengolah visual yang imajinatif sehingga tidak perlu mengkonsumsi obat dan zat psikotropika.

Pemikiran *psychedelic* dipengaruhi oleh perubahan persepsi yang sebelumnya tidak pernah secara sadar dirasakan oleh seseorang seperti halusinasi, sinestesia, kesadaran terfokus, variasi pola pikir, trance (semacam kerasukan), keadaan terhipnotis, suasana mistis, dan perubahan pikiran lainnya. Namun, berdasarkan wawancara terhadap Riandy, seniman *Psychedelic* Indonesia (Desember 2016), karena kaitannya dengan konsumsi obat dan zat psikotropika, seni *psychedelic* masih dianggap negatif oleh kebanyakan masyarakat Indonesia. Kurangnya pengetahuan masyarakat umum terhadap seni *psychedelic* ini juga disebabkan kurangnya eksplorasi visual dalam bentuk karya seni *psychedelic* karena adanya stigma negatif tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan eksplorasi visual mengenai seni *psychedelic* yang berguna untuk memperkenalkan seni *psychedelic* sebagai *psychedelic experience* dalam bentuk ilustrasi yang dapat menggambarkan secara jelas gaya visual, bentuk, serta warna dalam pengolahan ruang imajinasi dan visualisasi alam bawah sadar. Eksplorasi visual ini memperlakukan seni *psychedelic* sebagai bagian dari *subjective visual experience* dari persepsi visual seseorang sehingga tidak diperlukan konsumsi obat dan zat psikotropika dalam berkarya seni *psychedelic* dan memunculkan visualisasi

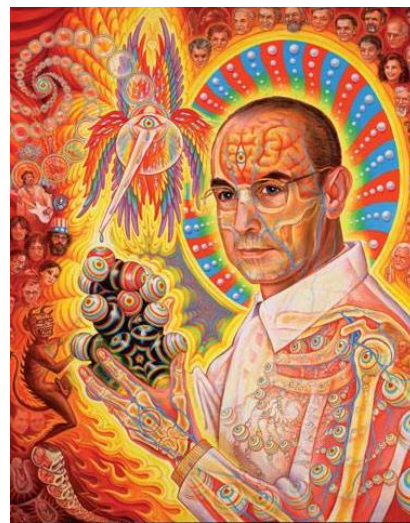
yang dapat memberikan informasi mengenai karakter gaya visual seni *psychedelic*.

Seni *Psychedelic* dan *Subjective Visual Experience*

Visualisasi seni *psychedelic* yang diakibatkan oleh halusinasi yang muncul dari konsumsi obat dan zat adiksi psikotropika pada dasarnya merupakan sebuah *subjective visual experience*. Blom (2010:534-535) dalam bukunya “*A Dictionary of Hallucinations*” membedakan halusinasi visual yang muncul akibat penggunaan obat atau zat sebagai *visual experience*. Perbedaan ini dilakukan dari jenis halusinasi visual lainnya seperti ilusi dan halusinasi akibat penyakit (contohnya epilepsi). Searle (2015) mengatakan bahwa *subjective visual experience* merupakan sesuatu yang dilihat oleh otak dan bersifat intrinsik. Oleh karena itu, eksplorasi visual seni *psychedelic* sebagai bagian dari *subjective visual experience* adalah bagaimana melihat objek dan mempresentasikannya sebagai sesuatu yang tidak terlihat oleh orang lain.

Melihat sesuatu yang tidak terlihat pada dasarnya melibatkan persepsi visual seseorang. Zucca (2015:112) memberikan dua syarat fundamental yang dapat digunakan untuk melihat persepsi visual sebagai pengalaman subyektif, yaitu transparansi dan kekayaan akan detail. Dua hal ini muncul sebagai syarat dalam memvisualisasikan objek sebagai sesuatu yang tidak terlihat oleh orang lain karena persepsi visual manusia dengan sengaja menghilangkan bagian-bagian tertentu dan menambahkan detail pada bagian lainnya. Didasari dari dua hal ini lah, seni *psychedelic* dapat dieksplorasi sebagai suatu *subjective visual experience* tanpa perlu adanya obat dan zat psikotropika yang bersifat halusinogen.

Karakteristik Visual *Psychedelic* yang diasosiasikan dengan *subjective visual experience* pada umumnya memunculkan ornamen Art Nouveau, simbol-simbol, dan tipografi Victorian (Heller, Fink, 1999: 210). Saraswati (2015:67) memberikan beberapa ciri karakter visual *psychedelic*, di antaranya yaitu: 1.) Penggunaan warna yang kontras dan saling bertabrakan; 2.) Komposisi atau teknik penyusunan elemen yang tidak teratur dan tidak masuk akal; 3.) Keterbacaan huruf relatif rendah dan tidak jelas, meliuk-liuk, rumit dan transposisi dari ruang positif dan negatif; 4.) Menggunakan tekstur- tekstur yang rumit; 5.) Fantastis (bersifat fantasi atau tidak nyata) dan metafisik (berhubungan dengan hal-hal yang non-fisik atau tidak terlihat); 6.) Objek dan tema yang abstrak, terkadang berupa kolase gambar; 7.) Pengulangan motif; 8.) Sangat detail dan penuh, dan; 9.) Banyak menggunakan bentuk spiral, lingkaran yang berpusat (*diffraction patterns*) and motif entoptic (*ilusi dan halusinasi*). Semua ciri ini sesuai dengan apa dua syarat fundamental pengalaman subjektif yaitu transparansi dan kaya akan detail seperti terlihat pada gambar 1.



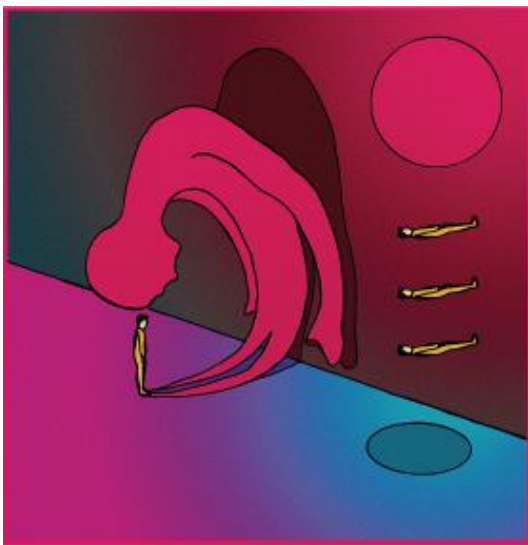
Gambar 1.

Penggunaan ilustrasi *psychedelic*
Sumber: Juxtapoz *Psychedelic* (Stouffer dan Beltz, 2013)

Eksplorasi Visual *Psychedelic Experience*

Dalam eksplorasi visual ini, pengalaman visual didapatkan dari visualisasi emosi dan visualisasi musik *psychedelic* untuk menggugah *psychedelic experience* tanpa penggunaan obat dan zat psiktropika. Eksplorasi visual ini menuangkan ciri karakter visual *psychedelic* ke dalam empat karya ilustrasi. Dua karya pertama merupakan visualisasi emosi dramatis dan dua karya lainnya dihasilkan dari proses pengalaman subjektif dan persepsi visual dalam mendengarkan lagu Indonesia yang populer di kalangan remaja pencinta lagu dengan *genre* musik *psychedelic*, yaitu *Prayer of Tempest* oleh Sigmun dan *Stoned Magrib* oleh RajaSinga.

1. Muak



Gambar 2.

Eksplorasi visual pengalaman subjektif Muak
Sumber: M. Fauzan Azizi

Eksplorasi visual pada gambar 2 mencoba untuk memunculkan pengalaman subjektif muak ke dalam ilustrasi bergaya *psychedelic*. Ilustrasi ini menampilkan unsur surealis dengan memunculkan bayangan yang keluar dari dinding dan menatap lekat kepada diri seseorang untuk mengekspresikan emosi muak. Ciri *psychedelic* dalam ilustrasi ini

terutama terlihat pada pegulangan motif di mana subjek utama digambarkan secara repetisi untuk memperlihatkan kondisi keseharian yang berjalan statis tanpa ada perubahan. Bayangan dibuat meliuk dengan warna yang kontras dengan subjek untuk memberikan penekanan bahwa bayangan berbeda dengan sang subjek yang statis dan kaku. Dunia sekitar diberi warna neon yang seirama dengan bayangan untuk menekankan emosi yang dibawa oleh bayangan tersebut.

2. Bahagia



Gambar 3.

Eksplorasi visual pengalaman subjektif Bahagia
Sumber: M. Fauzan Azizi

Eksplorasi visual pada gambar 3 mencoba untuk memunculkan pengalaman subjektif bahagia ke dalam ilustrasi bergaya *psychedelic*. Ilustrasi ini menampilkan kolase abstrak dengan fokus utama ekspresi bahagia seorang perempuan. Ciri *psychedelic* dalam ilustrasi ini terutama terlihat pada repetisi subjek untuk menekankan kegembiraan yang berlebihan akan hal-hal yang bersifat material. Kolase abstrak didukung dengan motif yang kaya akan detail dengan warna cerah menampilkan mobil, pigura lukisan, bebek, dan tangan yang sedang menuangkan air dengan kondisi

objek apa adanya tanpa distorsi untuk menggambarkan penekanan terhadap materialistis dunia sebagai sumber kegembiraan subjek.

3. Memohon Kepada Matahari



Gambar 4.

Eksplorasi visual pengalaman subjektif melalui lagu *Prayer of Tempest*
Sumber: M. Fauzan Azizi

Eksplorasi visual pada gambar 4 mencoba untuk memvisualisasikan pengalaman subjektif yang muncul saat mendengarkan lagu "*Prayer of Tempest*" yang dibawakan oleh Sigmund. Salah satu lirik yang coba divisualisasikan ke dalam ilustrasi bergaya *psychedelic* ini diambil dari bait terakhir lagu dengan emosi dominan berupa sikap pasrah yaitu, "*A dying man holding his brother begging for the sun. A worried child losing her mother begging for the sun.*"

Ilustrasi ini menampilkan unsur surealis dengan memunculkan matahari yang memancarkan sinarnya secara berlebihan. Repetisi motif pancaran sinar matahari dilakukan untuk memunculkan kesan berkuasa. Matahari sebagai pusat dari *diffraction patterns* menjadikan konsep matahari sebagai entitas yang penting dalam dunia ilustrasi *psychedelic* ini. Hal ini dilakukan untuk memperlihatkan pengalaman visual pengamat sebagai sang matahari yang mengamati ketidakberdayaan entitas lain dalam menghadapi kuasa sang matahari. Motif bebatuan yang kaku dan detail dengan warna kontras dibuat seirama dengan subjek

untuk menampilkan situasi yang tak terelakkan dan tidak dapat berubah.

4. Sang Pengembara



Gambar 5.

Eksplorasi visual pengalaman subjektif melalui lagu *Stoned Magrib*
Sumber: M. Fauzan Azizi

Eksplorasi visual pada gambar 5 mencoba untuk memvisualisasikan pengalaman subjektif yang muncul saat mendengarkan lagu "*Stoned Magrib*" yang dibawakan oleh RajaSinga. Salah satu lirik yang coba divisualisasikan ke dalam ilustrasi bergaya *psychedelic* ini diambil dari bait lagu dengan emosi dominan berupa emosi mencekam dan sakral yaitu, "*Adalah ritual di kala senja, ibadah bagi para pemujanya, di dalam indera di sudut cakrawala, tinggi-tinggi di bukit tinggi.*"

Ciri utama dalam ilustrasi *psychedelic* ini adalah penggunaan ruang positif-negatif dengan menampilkan siluet subjek sebagai *foreground*. Komposisi awan dan petir yang tidak teratur memberikan kesan mencekam. Detail motif bebatuan pada pegunungan muncul sebagai kontras dari siluet subjek untuk memberikan penekanan persepsi visual subjek. Dalam ilustrasi ini, subjek dihilangkan (dibuat transparan) dengan teknik siluet sementara pemandangan sekitarnya dibuat kaya akan detail dalam upaya menempatkan diri pengamat ke dalam pengalaman visual subjek yang mengamati situasi mencekam di sekitarnya.

SIMPULAN

Eksplorasi visual *psychedelic experience* ini menghasilkan empat buah karya ilustrasi bergaya *psychedelic* yang terlihat pada gambar 2 sampai dengan gambar 5. Eksplorasi visual dilakukan dengan didasari atas pemikiran bahwa seni *psychedelic* adalah sebuah pengalaman persepsi subjektif atau *subjective visual experience* yang dapat dicapai tanpa adanya penggunaan obat dan zat psikotropika.

Keempat karya ilustrasi *psychedelic* yang dihasilkan ini mencoba menggunakan syarat fundamental dari *subjective visual experience* yaitu transparansi dan kekayaan akan detail. Keduanya diaplikasikan dengan melihat ciri khas pengayaan *psychedelic* dalam karya visual. Pada gambar 2 dan gambar 3, transparansi dan kekayaan akan detail muncul dalam bentuk ruang kosong dan motif berulang serta repetisi. Pada gambar 4, transparansi dimunculkan pada warna-warna kontras dan kekayaan akan detail dimunculkan pada motif-motif di bebatuan. Gambar 5 memunculkan transparansi dalam permainan ruang positif-negatif dengan siluet pada *foreground* yang dikontraskan dengan latar belakang yang kaya akan detail. Keempat eksplorasi visual ini sedikit banyak telah menjawab syarat fundamental *subjective visual experience* dengan tetap berada pada koridor pengayaan dengan tetap berada pada koridor pengayaan ilustrasi *psychedelic*.

Eksplorasi visual *psychedelic experience* ini dapat dijadikan acuan dasar bagaimana melihat seni *psychedelic* di luar dari kaitannya dengan obat dan zat psikotropika. Pemaknaan pengalaman visual konkret yang ada di dunia nyata dapat divisualisasikan dan memberikan informasi yang menarik melalui pengayaan *psychedelic* karena sifatnya yang intrinsik dan intensional melebihi

sesuatu dan mengurangi sesuatu didasari atas persepsi dan imajinasi). Eksplorasi visual ini dapat membuka jalan bagi masyarakat untuk mengekspresikan emosi serta pandangan terhadap sesuatu melalui media ilustrasi sesuai dengan subjektivitas personal.

DAFTAR PUSTAKA

- Blom, J. D. (2010). *A Dictionary of Hallucinations*. New York: Springer
- Heller, S & Anne Fink. (1999). *Less Is More: The New Simplicity in Graphic Design*. Cincinnati, Ohio: North Lights Books.
- Hippies. (n.d) dalam *Encyclopædia Britannica*. Diakses 12 Desember 2016 dari <https://www.britannica.com/topic/hippie>
- Ibrahim Sp. Kj. (K), Prof. Dr. H. A. S. (2011). *Skizofrenia Spilting Personality*. Ciputat, Tangerang: Jelajah Nusa.
- Lee, M. A dan Bruce Shlain. (1985). *Acid Dreams The Complete Social History of LSD: The CIA, The Sixties, and Beyond*. New York: Groove Press.
- Saraswati, N. W. (2015). *Perancangan Buku Ilustrasi Pada Perkembangan Musik Psychedelic Di Kota Bandung* (Skripsi). Diakses dari openlibrary.telkomuniversity.ac.id (katalog ID no.102764).
- Searle, J. R. (2015). *Seeing Things as They Are: A Theory of Perception*. New York: Oxford Univ. Press
- Stouffer, H dan Eric Beltz. (2013). *Juxtapoz Psychedelic*. Berkeley, California: Ginkgo Press, Inc.

Zucca, D. (2015). *Defending the Content View of Perceptual Experience*. Newcastle: Cambridge Scholars Publ.