

PENGARUH TEKNOLOGI DALAM PENCIPTAAN KOMPOSISI MUSIK “NOMOPHOBIA”

Hamzaini, Ediwar dan Elizar

ABSTRACT

Music composition “*Nomophobia*” is a music inspired by a psychological aberration influenced by someone’s dependency toward gadget or smart-phone in technological development.

Nowadays, wherever and whenever the situation is, it will be found many people that are engrossed with their own gadgets. Playing with hand-phone seems to be more fun than having a discussion with other people. As if hand-phone has become the style or the taste that attracts all their awareness. This *nomophobia* phenomenon is one of the bad impacts given by technological advancement.

The magnitude of the lifestyle influence requires people to follow globalization and consume new things related to the advancement and development of today technology, particularly in modern society, there are no more boundaries in socializing, communicating, and so on. Therefore, it emerges a change of behavioral pattern from social behavior to asocial behavior because of that impact. This phenomenon also results on the narrowness of space and time. The differences between real things and illusions have become very thin. As if they live in the real imaginary space.

Keywords: *Nomophobia*, Composition, Social, Asocial, Gadget, Technology

A. PENDAHULUAN

Nomophobia sendiri merupakan sebuah singkatan yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *No Mobilephone Phobia* yang mempunyai arti sebuah kecemasan berlebih yang dirasakan oleh seseorang karena terpisah dari *gadget* atau *smartphone* yang ia miliki. *Nomophobia* merupakan sebuah penyimpangan psikis yang dipengaruhi oleh ketergantungan seseorang terhadap *gadget* ataupun *smartphone*.

Istilah *nomophobia* pertama kali muncul akibat telah banyaknya pengguna telepon genggam yang cenderung merasa tidak nyaman ketika mereka kehilangan telepon genggam, kehabisan baterai atau pulsa, atau berada di luar jaringan, dan selebihnya merasa stres ketika telepon genggam mereka mati. Namun, kata “fobia” di sini dianggap

tidak tepat dan salah kaprah, karena mayoritas kasus yang terjadi adalah masalah kegelisahan, bukan ketakutan, karena lebih dari separuh orang yang terindikasi sebagai *nomophobia* tidak pernah mematikan telepon genggam mereka.

B. PEMBAHASAN

Saat sekarang ini, dimanapun tempat dan situasinya akan banyak ditemui orang-orang yang asyik dengan *gadget*-nya masing-masing. Bermain dengan telepon genggam, seakan-akan lebih mengasikkan daripada berdiskusi dengan orang lain. Satu hal yang ironis, dalam kumpul keluarga, ternyata setiap anggotanya banyak yang asik dengan telepon genggamnya, bukan berbicara dengan keluarga sendiri, seakan telepon genggam sudah menjadi semacam gaya

atau selera yang menarik seluruh kesadaran mereka.

Kebanyakan orang berpikir bahwa ketergantungan terhadap *smartphone* bukan merupakan sebuah permasalahan serius. Padahal terdapat beberapa efek yang cukup merugikan dan merusak nilai sosial masyarakat. Efek dari fenomena ini menjadikan komunikasi antar manusia secara tatap muka menjadi jarang; jarang mengamati lingkungan sekitar, rasa peduli pada lingkungan sekitar berkurang; masyarakat menjadi apatis dan anti sosial. Telepon genggam, sebagai gaya atau selera baru, telah menjadi semacam “dewa” baru yang dipuja-puji. Hal ini menarik, karena dimasa lalu, ketergantungan terhadap teknologi yang begitu banyak seperti sekarang ini sama sekali tidak pernah terjadi. Sampai 30-20 tahun yang lalu, teknologi tinggi hanya dapat diakses oleh segelintir orang. Namun, sekarang ini hampir semua orang dapat menikmati dan menggunakan media sosial dari telepon genggam mereka.

Gaya hidup di atas dapat menjadikan merosotnya tingkat sosial dan komunikasi yang baik manusianya. Gaya hidup ini sudah menjadi sesuatu bentuk ketergantungan, di mana semua hal dilakukan dengan media teknologi. Jika tidak, maka akan ada sesuatu yang hilang dari dirinya. Teknologi menjadi sesuatu yang merupakan bahagian penting dari dirinya, sesuatu yang menjadi “hidup”.

Fenomena *nomophobia* ini merupakan salah satu dampak buruk yang diberikan oleh kemajuan teknologi bilamana batasan-batasan serta pengontrolan diri kurang baik bagi penggunaannya. Besarnya pengaruh gaya hidup tersebut mengharuskan masyarakat untuk mengikuti arus globalisasi dan mengkonsumsi hal-hal baru yang berkaitan dengan kemajuan serta perkembangan teknologi saat ini. Dalam hal

ini pengkarya melihat sebuah kasus dimana pada saat sekarang ini, khususnya pada masyarakat modern, tidak lagi ada batasan-batasan dalam bersosial, berkomunikasi, dan sebagainya. Semua bebas berekspresi, berbuat, melakukan apa yang diinginkan dengan bantuan dari teknologi saat sekarang ini. Dunia maya dan dunia nyata, sudah jelas tidak lagi ada batasan, seakan-akan dunia maya telah menjadi nyata. Hal ini juga dikatakan oleh Tasraf Amir Piliang yang mengatakan, perkembangan mutakhir sains dan teknologi di Barat, seperti yang diramalkan McLuhan, menurut pandangan Baudrillard, tidak saja dapat memperpanjang badan atau sistem saraf manusia, bahkan lebih fantastis lagi, mampu menghasilkan duplikat manusia; mampu menyulap fantasi, halusinasi, ilusi, atau *science-fiction* menjadi nyata; mampu mereproduksi masa lalu dan nostalgia; mampu melipat-lipat dunia, sehingga tak lebih dari sebuah layar kaca, *flash disk*, atau *memory bank* (Yasraf Amir Piliang, 2010: 160). Sehingga muncul sebuah perubahan pola perilaku sosial menjadi asosial akibat dampak tersebut.

Fenomena ini juga menjadikan ruang dan waktu yang semakin sempit. Pengkarya melihat perbedaan antara hal yang nyata dan maya telah menjadi sangat tipis. Seolah mereka hidup di dalam ruang khayal yang nyata. Seperti yang dikatakan oleh Yasraf Amir Piliang, di dalam wacana simulasi, manusia mendiami satu ruang realitas, yang di dalamnya perbedaan antara yang nyata dan fantasi atau yang benar dan palsu menjadi sangat tipis-manusia hidup di dalam ruang khayali yang nyata (Yasraf Amir Piliang, 2010: 161).

Berdasarkan pengalaman dalam mengamati sebuah fenomena, maka *nomophobia* memberikan stimulasi pikiran yang mengusik. Pada sisi lain, fenomena ini juga menjadi alat pacu perasaan dari fakta dan pola kehidupan

yang berkembang secara terus-menerus berubah menjadi hal yang diluar batas pemikiran, menjadi sesuatu yang di luar jangkauan daya pikir manusia. Bagi pengkarya, fenomena *nomophobia* ini cenderung menjadi masalah bagi masyarakat modern, kelompok masyarakat yang hidup berdampingan dengan teknologi; menggantungkan diri pada dunia maya, sebagai alat kebebasan berekspresi, dan sebagainya. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Yasraf Amir Piliang, bahwa perkembangan mutakhir sains dan teknologi di Barat, seperti yang diramalkan McLuhan, menurut pandangan Baudrillard, tidak saja dapat memperpanjang badan atau system saraf manusia, bahkan lebih fantastis lagi mampu menghasilkan duplikat manusia; menyulap fantasi, halusinasi, atau *science-fiction* menjadi nyata (Yasraf Amir Piliang, 2010: 160).

Kenyataan yang diterima adalah perbedaan antara dunia nyata dan dunia maya sekarang ini menjadi sangat tipis. Seolah-olah mereka hidup dalam ruang khayal yang nyata, dimana tidak adanya batasan-batasan atau perbedaan dalam berekspresi di dunia nyata dan maya. Pengaruh yang diberikan teknologi tersebut bukan hanya ruang gerak yang mengalami penyempitan, namun saat sekarang juga masyarakat telah menjadi sibuk dengan dirinya sendiri, tanpa memperdulikan lingkungan sosialnya. Sehingga merubah pola perilaku masyarakat yang sosial menjadi asosial.

Penjelasan ini merupakan sebuah tafsiran, pemikiran, dan persepsi. Pengkarya berpendapat bahwa imajinasi terhadap fenomena *nomophobia* justru menumbuhkan suatu refleksi pikiran baru tentang perubahan pola perilaku masyarakat modern. Dalam hal ini adalah besarnya pengaruh teknologi yang akan berdampak buruk bila tidak ada batasan-batasan dalam penggunaannya, yang akan membelenggu dan mengubah perilaku masyarakatnya.

Berangkat dari sebuah pemikiran yang distimulir dari fenomena *nomophobia*, dengan angan-angan dan imajinasi, maka timbul sebuah persepsi baru. Sebuah tafsir yang sesuai dengan imajinasi dan keinginan untuk melahirkan nilai baru tersebut ke dalam ekspresi musikal yang disampaikan kepada orang lain. Keinginan untuk mewujudkan gagasan merupakan suatu wilayah kesenjangan antara gagasan isi yang bersifat non musikal dengan niat mewujudkan yang menyangkut masalah medium musikal sebagai media ungkap.

Ide musikal untuk mewujudkan sebuah ruang dari kehidupan, pengkarya dalam hal ini akan mengangkat sifat-sifat musik yang paling fundamental sebagai materi acuan. Sifat musik yang paling mendasar yang dimaksud adalah konsep *interlocking*. Istilah ini diambil dari istilah bahasa Inggris yang berarti sebuah konsep jalinan satu dengan yang lainnya dan jika Dianalogikan sebagai unsur musikal, ia menjadi jalinan yang terjadi di dalam ruang, antara pola dasar dan peningkah dengan motif yang berbeda. *Interlocking* yang dilahirkan dalam komposisi ini menggambarkan kehidupan masyarakat modern saat sekarang, semata-mata untuk penonjolan penyempitan ruang sebagai gambaran ruang antara dunia nyata dan maya yang saat ini semakin sempit. *Interlocking* juga dilahirkan oleh aspek melodi dan motif-motif kecil perkusi yang akan dikembangkan dengan berbagai kemungkinan.

Komunikasi elemen musikal se-pertinya juga hendak membuat perumpamaan keadaan masyarakat dalam bersosial, berinteraksi, yang merupakan gambaran dari masyarakat yang sosial. Penonjolan musik non konvensional dan konvensional masing-masing memiliki peran yang sama besarnya dalam garapan karya ini. Kedua musik tersebut sebagai perumpamaan keseimbangan

antara masyarakat bersosial dengan masyarakat asosial.

Kemudian sifat musik yang mendasar juga dilahirkan dengan ritme yang stabil/konstan dengan terus-menerus. Dalam hal ini pengkarya menafsirkan sebagai suatu pola hidup yang terus-menerus dijalani seiring dengan perkembangan dan penggunaan teknologi tersebut.

Efek yang diberikan oleh teknologi yang bersifat individualisme setidaknya memberikan inspirasi bagi pengkarya. Individualisme ini menambah imajinasi pengkarya untuk membuat komposisi yang mencerminkan penonjolan-penonjolan bermusik yang signifikan.

Sehubungan dengan ide penciptaan yang telah dirumuskan, pada bagian awal akan digambarkan bagaimana pengaruh dari penggunaan *gadget* atau *smartphone* (teknologi) yang menjadikan pola perilaku masyarakat yang sosial dan asosial. Pengkarya mencoba menggunakan bunyi-bunyian dari *smartphone*, dengan garapan *interlocking*. Garapan *interlocking* serta komunikasi (tanya jawab) elemen musik menjadi yang paling menonjol dalam karya ini. Munculnya bunyian *smartphone* ini nantinya merupakan teknik muncul karya *nomophobia* ini. *Smartphone* ini sebagai perumpamaan bagaimana modernisasi memberi pengaruh yang begitu besar, yang merubah perilaku masyarakat hingga ada semacam efek kenyamanan, kesenangan, kemudahan dan terlena akan kemudahan dan kesenangan yang didapatkan, dengan motif-motif melodi dan perkusi yang dapat dinikmati pula. Namun, tak hanya multi media, tetapi dalam karya ini juga menghadirkan musik konvensional. Dalam karya ini juga menginter-pretasikan ruang yang saat ini sudah tanpa batas, tidak adanya lagi batasan-batasan bersikap dan berperilaku. Ruang yang tanpa batas ini akan diaplikasikan

dengan penggunaan pola ritme yang sama namun penggunaan interval yang berbeda modus, kebebasan dalam penggunaan nada oleh musik konvensional. Tanpa batas ini juga diumpamakan dengan garapan frekuensi bunyi dari multimedia, yang diolah hingga di luar batas pendengaran manusia, dimana ketika frekuensi bunyi tidak dapat lagi didengar, maka "diam" merupakan gambaran dari tanpa batas tersebut. Kemudian karya ini juga memakai konsep kebalikan, sebagai tafsiran, pikiran atas gambaran antara dunia nyata dan dunia maya.

Membalikkan konvensi elemen musik, elemen tradisi dimainkan secara non-konvensional dan multimedia dimainkan secara konvensional seolah seperti materi tradisi. Kemudian bagian ini juga dilahirkan melalui beberapa instrumen talempong dimana prinsip permainannya yang bersifat *interlocking*, gabungan dari pola anak, dasar dan peningkah, pengolahan garap serta dinamikanya dapat digambarkan sebagai kolektifitas masyarakat, komunikasi elemen, yang di dalam kehidupannya terdapat hubungan sosial masyarakat yang semestinya, harmonis, serta kebersamaannya.

Selanjutnya penambahan instrumen mandolin, gitar akustik, dan gitar klasik, dengan permainan nada-nada kromatik, *call and respons*, modulasi, serta penggunaan modus nada pentatonik minor (sol-la-do-re-mi) ini guna memberikan penekanan dalam materi musik sebagai perumpamaan teknologi yang masuk dalam ranah masyarakat. Sentuhan elemen populer ini, walaupun instrumen tersebut berelemenkan musik konvensional, penggarapannya lebih kepada eksplorasi, permainan nada-nada yang bebas, diluar konveksinya, dengan motif-motif melodi yang memberikan efek senang, nyaman, dimana hal ini merupakan gambaran dari efek yang diberikan oleh teknologi.

Pada bagian selanjutnya merupakan gambaran sebuah kegelisahan batin dan keterasingan yang dirasakan dalam menghadapi kemerosotan perilaku sosial masyarakat dimana mereka begitu asiknya terhadap gaya hidup yang mereka jalani. Beberapa pipa besi, per besi, tabung gas, serta alat-alat kecil lainnya digarap, dimana media tersebut dieksplorasi yang menggambarkan kegelisahan batin tersebut. Sedangkan multimedia sebagai gambaran gaya hidup modern yang mendominasi kehidupan manusia. Pada bagian ini, penonjolan individu dianalogikan dengan penonjolan masing-masing elemen musik yang berimprovisasi dengan sebaik-baiknya, menunjukkan kehebatannya. Penonjolan permainan individu juga akan dilahirkan dalam bagian ini. Permainan ritme yang tidak beraturan, nada-nada yang diminis juga akan hadir sebagaimana bentuk masyarakat yang sudah menjadi asosial.

Selanjutnya bagian ini akan diaplikasikan melalui media kompang dengan *interlockingnya*, gong, talem-pong, mandolin, gitar akustik dan biola, yang digarap dengan teknik *unisono*, *call and respons*, serta permainan yang selalu bersama (*unisono*). Ruang kosong yang terdapat dalam jalinan *interlocking* digarap dan diberi materi seperti kelipatan pola. Permainan melodi yang tegas dan cepat sebagai gambaran kehidupan modern yang cepat saji dan ekspres karena canggihnya teknologi saat ini. Penonjolan musik non konvensional dan konvensional masing-masing memiliki peran yang sama besarnya dalam garapan karya ini. Kedua musik tersebut sebagai perumpamaan keseimbangan antara masyarakat bersosial dengan masyarakat asosial.

Pada akhir bagian ini, ketika semua instrumen bermain secara keseluruhan, dengan berbagai pola dan bentuk materi, pada saat bersamaan

berhenti mendadak, tidak peduli dimana berhentinya, serta lampu/pencahayaan dan *sound system* pun turut mati. Respon dari *audiens*-lah yang nantinya akan diharapkan untuk mencapai konsep yang ditawarkan sebagai gambaran yang akan menjelaskan efek dari *nomophobia* ini.

Untuk mewujudkan karya ini, penata menggunakan beberapa instrumentasi baik itu instrumen yang bersifat konvensional maupun non-konvensional. Instrumentasi yang digunakan antara lain seperti *talempong*, mandolin, gitar akustik, biola, gong, akordeon, kompang, dol, simbal, gitar bass, dan elektik, pipa-pipa besi, tabung gas, per besi, dan sebagainya. Tidak tertutup kemungkinan adanya tambahan instrumen lain untuk pendukung karya ini.

C. PENUTUP

Komposisi musik *Nomophobia* ini merupakan sebuah karya yang berangkat dari fenomena *nomophobia*; sebuah penyimpangan spikis penggunaan teknologi (*smartphone*) yang menggambarkan pengaruh yang diberikan teknologi serta perubahan pola perilaku masyarakatnya. Musik ini dilahirkan dalam bentuk penggarapan musik konvensional dan non-konvensional dengan bantuan *smartphone*. Pelahiran disini digarap dalam bentuk tiga bagian yaitu bagian pertama yang menggambarkan pola perilaku masyarakat sosial dan asosial dalam pengaruh akan perkembangan teknologi, bagian kedua menggambarkan sebuah dampak perubahan pola perilaku masyarakat yang menjadi individualis, dan bagian tiga menggambarkan sebuah pola kehidupan masyarakat dan perkembangan teknologi yang seiring berjalan, namun bila tak dilakukan secara imbang dengan batasan-batasan tertentu maka akan berdampak buruk bagi masyarakatnya, seperti halnya *Nomophobia*.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Harjana, Suka. 2003. *“Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini”*. MSPI: Jakarta.
- Supanggih, Rahayu. 2009. *“Bothekan Karawitan II: Garap”*. ISI Press: Surakarta.
- Sutrisno, Mudji dan Hendar Putranto. 2005. *“Teori-Teori Kebudayaan”*. Kanisius: Yogyakarta.
- Adlin, Alfathri. 2006. *“Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas”*. Jala-sutra: Yogyakarta dan Bandung.
- Amir Piliang, Yasraf. 2003. *“Hiper-semiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna”*. Jalasutra: Yogyakarta.
- Amir Piliang, Yasraf. 2010. *“Dunia Yang Dilipat”*. Pustaka Matahari: Bandung.