

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik memiliki berbagai fungsi yang berbeda bagi hidup manusia, dimana hampir semuanya berhubungan dengan kegiatan sosial. Musik digunakan untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya: sangat mungkin bagi seseorang dari latar belakang budaya yang berbeda membentuk suatu kontak melalui musik walaupun bahasa yang mereka ucapkan mungkin tidak dapat dipahami dengan baik oleh satu orang ke orang yang lain. Musik dapat membangkitkan emosi yang ada diantara manusia, dan di dalam musik manusia dapat membagi pengalaman yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda-beda. Menurut pandangan para ahli fisika, musik dibentuk oleh rangkaian bunyi dengan frekuensi, amplitudo dan warna nada yang diorganisasikan oleh seorang komposer atau penampil menjadi sebuah bentuk organisasi yang tinggi dan memiliki rumus yang dapat diprediksi: apa yang membuat bunyi-bunyi tersebut menjadi sebuah musik adalah cara dari seseorang secara kolektif mengilhami bunyi tersebut dengan arti musikalitas, dan bagian penting dalam proses itu adalah konteks sosial dan budaya dimana bunyi tersebut berada (David J. Hargreaves, 1986).

Kaitan antara musik dengan psikologi yang lebih dikenal *psychology of music* adalah adanya keterkaitan antara efek dari properti fisik dalam suara musik itu sendiri dengan persepsi dan interpretasi individu dalam mendengarkan suara

musik tersebut. Selain itu melibatkan juga konteks sosial dan interpersonal dimana arti musik tersebut dibentuk (David J. Hargreaves, 1986).

Musik sendiri memiliki berbagai macam aliran atau yang dikenal sebagai *genre*. Setiap aliran memiliki ciri-ciri tersendiri yang dapat dibedakan antara satu dengan yang lain. Tiap individu memiliki *preferences* (pilihan) dalam menentukan musik apa yang akan dia gemari dan dia dengarkan dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa pilihan individu akan salah satu jenis musik mungkin dapat merefleksikan secara baik aspek terdalam pada perbedaan individu, terutama pada proses perseptual dan cara atau gaya dalam mendengarkan musik tersebut (Anthony Kemp, 1996). Hal ini pun terjadi ketika individu memilih untuk menjadi personel band musik suatu aliran tertentu dan kemudian memainkan musik tersebut.

Dalam buku *The Social Psychology of Music*, Burt's (1939) melakukan penelitian mengenai kaitan antara *Eysenck's fourfold typology* (*stable extravert*, *unstable extravert*, *stable introvert* dan *unstable introvert*) terhadap alasan pokok dari seseorang dalam memilih musik yang digemarinya. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa *stable extravert* secara bertahap lebih memilih musik klasik karena musik klasik memiliki keutuhan dan dapat diprediksi. *Stable introvert* pun tertarik dengan musik klasik karena menunjukkan ketertarikan akan intelektual dan musik yang lebih mengandung kognisi. *Unstable extravert* lebih menggemari gaya romantisme, kontras yang kuat dan musik yang mengandung unsur emosional dan sensasional.

Dalam buku *The Social Psychology of Music*, menurut Daoussis dan McKelvie (1986), individu *extravert* lebih menggemari musik yang padat, berat, bersemangat, emosional dan sensasional. Individu *introvert* lebih menggemari musik yang *introspective*, dalam dan terkesan mistis. Daoussis dan McKelvie (1986) pun menunjukkan bukti bahwa individu *extravert* jauh lebih menyukai musik *rock* daripada individu *introvert*, dan perbedaan yang paling mencolok terdapat pada kasus musik metal.

Musik metal sendiri yang lebih dikenal dengan *heavy metal*, merupakan salah satu genre atau aliran music *hard rock* yang memiliki sejarah dan makna budayanya sendiri. Sejarahnya musik metal lahir antara akhir tahun 1960-an dan awal tahun 1970-an yang ditandai dengan kemunculan band-band seperti “Black Sabbath”, “Led Zeppelin”, dan “Deep Purple”. Ketiga group band tersebut merupakan pionir dari musik yang lebih kencang, lebih keras, lebih cepat dan lebih bernuansa gelap yang pernah diproduksi pada saat itu. Steppenwolf yang pertama kali mencetuskan istilah “*heavy metal*” pada tahun 1968 pada lagu “*Born To Be Wild*” (www.eHow.com/definition-heavy-metal-music).

Selama ini, banyak orang menganggap musik metal adalah musik orang-orang frustrasi atau depresi. Musik metal ini juga dianggap mendorong para remaja untuk selalu berontak pada orang tua. Musik metal dan *rock* berbanding lurus dengan putus sekolah dan masa depan suram. Singkatnya, musik metal tidak berdampak positif (www.eHow.com/definition-heavy-metal-music). Sebuah penilitan yang dikembangkan oleh Hansen dan Hansen (1991) yang memfokuskan pada pilihan individu pada musik *rock* dan *punk* menawarkan tiga pandangan teori

yang kontras. Pertama, pilihan individu akan suatu musik karena secara luas menggambarkan kepribadian mereka – orang-orang cenderung memiliki gaya khusus berdasarkan konsep diri mereka dan persepsi mereka terhadap realitas sosial. Kedua, dengan mendengarkan berbagai jenis aliran musik dapat membantu mereka membentuk sikap dan kepribadian yang dikenal *social cognition theory*. Ketiga, adalah kombinasi dari kedua teori tersebut yang memunculkan dua alasan dalam menunjukkan penyebab pilihan individu terhadap musik. Hansen dan Hansen (1991) pun menemukan ketertarikan yang kurang terhadap usaha dalam mengembangkan kognisi pada pendengar musik metal. Pendengar musik metal menunjukkan *male hypersexuality*, suka memanipulasi, suka mengolok-olok, sinis atau bentuk tingkah laku yang tidak sopan lainnya. Sebagai tambahan dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa penggemar musik *punk rock* lebih *anti-authority* (anti-kekuasaan) dan lebih mudah untuk bertindak kriminal daripada penggemar musik metal, namun mereka kurang terlibat dalam obat-obatan terlarang.

Musik metal secara karakteristiknya memiliki ciri khas yang agresif pada suara yang dihasilkan dan dalam lirik-liriknya. Suara yang agresif itu ditimbulkan dari suara gitar dan drum yang mendasari suatu *genre* dimana penekanan terhadap *riff* gitar yang melengking, bass yang mendebarkan, cepat, dan memiliki *volume*. Lirik dari musik metal memiliki beberapa tema yang didalamnya terdapat pesan mengenai seksualitas, ajaran suatu agama (baik *satanic* ataupun kristiani), kekerasan, kematian, mitologi, hal-hal *gothic/horror*, filosofi, tragedi yang dialami oleh pribadi, kegelisahan, politik, kekuatan supranatural dan balada. Maka dari itu

pada kebanyakan album-album band metal terdapat label *parental advisory* yang artinya harus ada bimbingan dari orangtua saat mendengarkannya (www.eHow.com/definition-heavy-metal-music).

Musik metal pun memiliki budayanya sendiri yang diikuti oleh para penggemar musik metal tersebut termasuk budaya yang diterapkan oleh personel band musik metal. Musik metal memiliki kemampuan untuk mengutarakan kepada banyak orang yang secara individual merasa terasing namun bersama-sama dapat menemukan penerimaan. Musik metal memiliki banyak sekali lagu yang membawa pesan kuat terhadap para penggemarnya. Cara para pendengar dan personel band musik metal dalam mengapresiasi musik metal tersebut ditunjukkan dengan ekspresi fisik antara lain *head banging* (membenturkan kepala), *stage diving* (menjatuhkan diri dari panggung tempat konser musik metal berlangsung), *moshing* (saling membantingkan tubuh diantara kerumunan penonton konser musik metal), *corna* (membentuk simbol tanduk setan dengan jari tangan), *crowd-surfing* (mengangkatkan tubuh ke atas kerumunan penonton seakan-akan mengambang), *air guitar* (melemparkan gitar ke udara) dan *fist-pumping* (saling meninju antara para penonton konser)

Budaya tersebut pun ternyata sampai ke Indonesia, di Indonesia sendiri terdapat beberapa band yang dianggap sebagai pembawa *genre* musik metal yang mendapat pengaruh dari band-band metal di luar negeri. Kelahiran *scene* musik metal di Indonesia sulit dilepaskan dari evolusi *rocker-rocker* pionir era 70-an sebagai pendahulunya. Nama band seperti “God Bless” dari Jakarta, “El Pamas” dari Malang, dan “Power Metal” dari Surabaya merupakan band yang turut

memunculkan *genre* musik metal di Indonesia. Pada masa itu, musik metal lebih dikenal dengan istilah musik *underground*. Istilah tersebut digunakan untuk mengidentifikasi band-band yang memainkan musik keras dengan gaya yang lebih liar dan ekstrim. Di Jakarta, komunitas metal pertama kali tampil di depan publik pada awal tahun 1988. Komunitas anak metal tersebut secara rutin berkumpul di sebuah *pub* kecil bernama “Pid Pub” yang berlokasi di kawasan pertokoan Pondok Indah, Jakarta Selatan. Selain berkumpul di *pub* tersebut, *owner* “Pid Pub” memberi kesempatan kepada komunitas anak metal untuk dapat manggung disana. Band-band dari komunitas anak metal yang mengisi acara tersebut juga membawakan lagu-lagu dari musik rock atau musik metal. Selain di Jakarta, perkembangan komunitas musik metal pun terjadi di kota-kota besar di Indonesia seperti Bandung, Jogjakarta, Semarang dan Surabaya (www.bayuriyanda.wordpress.com/sejarah-musik-metal-di-indonesia).

Di Kota Bandung sendiri pada awal tahun 1994, terdapat studio musik legendaris yang menjadi cikal bakal *scene rock underground* bernama “Studio Reverse” di daerah Sukasenang. Studio tersebut kemudian membentuk komunitas yang bernama “Reverse” yang kemudian meluncurkan band-band berlabel *independen* beraliran musik metal seperti “Burgerkill”, “Puppen”, Full Of Hate” dan “Roten To The Core”. Beralih ke daerah Bandung Timur, terdapat sebuah komunitas yang menjadi pusat pertumbuhan musik metal yang dikenal “Komunitas Ujung Berung”. Di daerah ini pernah berdiri “Studio Palapa” yang banyak berjasa membesarkan band-band metal seperti “Jasad”, “Forgotten”, “Infamy” dan sebagainya. Band-band metal *indie* tersebut masih bertahan sampai

saat ini dan juga memiliki pendengar yang cukup banyak ketika band-band tersebut mengisi sebuah acara konser di Kota Bandung (www.bayuriyanda.wordpress.com/sejarah-musik-metal-di-indonesia).

Kota Bandung memiliki perkembangan musik metal yang terbilang luar biasa sehingga sempat dijuluki sebagai *barometer* musik metal di Indonesia (www.bayuriyanda.wordpress.com). Di Bandung, terdapat sebuah *venue* digelarnya acara musik metal yang terkenal sampai luar kota yaitu GOR Saparua. Gelanggang Olah Raga (GOR) Saparua merupakan saksi bisu diadakannya konser musik metal yang fenomenal seperti “Hullabaloo”, “Bandung Berisik” hingga “Bandung Underground”. Jumlah penonton di setiap acara yang digelar di GOR Saparua dapat mencapai angka yang spektakuler, antara 5000-7000 penonton. Konser musik metal di Kota Bandung pun terkadang diadakan di tempat lain seperti di GOR Sabuga, Gedung Kesenian Dago Tea House atau di Gedung Asia Afrika (AACC).

Konser musik metal ini tidak jauh berbeda dengan konser musik metal di negara lain, identik dengan kekerasan yang dianggap sebagai cara mengapresiasi musik metal yang dimainkan saat konser. Kegiatan seperti *head bang*, *moshing*, dan *fist-pumping* yang sering dilakukan oleh personel band musik metal dan pendengarnya di luar negeri saat menonton konser musik metal pun dilakukan oleh para personel band dan penonton konser musik metal di Kota Bandung. Tindakan para pendengar musik metal dan aksi personel band di atas panggung terkadang membuat suasana konser menjadi kacau dan bisa berujung pada perkelahian dan tawuran antar pendengar musik metal di konser tersebut.

Dari kejadian konser metal yang berpotensi kerusuhan dan penampilan yang terkesan agresif dari kebanyakan personel band musik metal atau pendengar musik metal membuat adanya *judgement* negatif dari kalangan masyarakat di kota Bandung terhadap musik metal dan hal-hal yang berkaitan dengan musik metal tersebut. Hal ini berdampak pada mulai sulitnya diadakan konser musik metal di kota Bandung, walaupun ada pasti diperketat dalam penjagaannya dan perizinannya pun sulit. Koran Tempo Hari Minggu 28 Maret 2010 pernah memuat sebuah berita bertajuk, “Ratusan Polisi Dikerahkan Amankan Konser Metal di Bandung.” Berita tersebut merupakan fakta bagaimana penilaian negatif terhadap musik metal masih ada di kalangan masyarakat di Kota Bandung. Konser musik metal di Bandung dikaitkan dengan potensi kerusuhan sehingga membutuhkan penjagaan keamanan dari pihak polisi.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam menonton konser metal di Bandung, penonton yang menghadiri konser didominasi oleh laki-laki yang tergolong masih remaja menuju dewasa. Pada masa remaja yang dikenal dengan masa mencari jati diri dan masa memberontak dirasa cukup sulit untuk menjaga kestabilan emosi dan cukup mudahnya untuk terpengaruh oleh hal-hal yang dianggap *trend* oleh kebanyakan remaja lainnya. Sebagai contoh dengan menonton aksi para personel band musik metal dalam mengapresiasi musik tersebut dengan ekspresi fisik/kekerasan membuat para remaja meniru tingkah laku tersebut. Selain itu agresi yang dimiliki oleh remaja pun dapat terpicu baik oleh hal-hal yang ditontonnya dari penampilan personel band musik metal, lirik-lirik lagu metal berisi kekerasan yang didengarnya begitu juga suara berisik

(*noise*) yang dihasilkannya, kecepatan dan energi dari musik metal tersebut yang memicu *adrenalin* dari pendengar. Hal ini sesuai dengan banyaknya pendapat bahwa musik merupakan refleksi jiwa "*music is my soul*" sehingga musik yang didengarkan dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang yang didalamnya pun terdapat agresivitas.

Personil band musik metal terkesan agresif ketika sedang memainkan musik metal di atas panggung. Aksi panggung seperti meloncat ke arah kerumunan penonton, membantingkan alat musik di atas panggung, mengeluarkan kata-kata kasar dan bernyanyi lirik lagu musik metal yang cenderung kasar bisa dianggap sebagai tindakan agresi. Personil band musik metal tersebut bisa saja meniru aksi tersebut dari personil band yang lebih terkenal untuk membuat penampilan mereka lebih menarik bagi pendengar musik metal. Hal itu menjadi awal dari minat peneliti untuk meneliti apakah perilaku agresi tersebut dimunculkan juga oleh personil band musik metal dalam kehidupan sehari-hari atau tidak. Peneliti ingin mengetahui apakah personil band musik metal tersebut melakukan tindakan agresi dalam kehidupan sehari-hari sesuai ketika dia berada di dalam sebuah konser sebagai penampil.

Musik metal yang dikenal keras dan ekstrim memang terkadang diidentikan dengan tindakan agresi dari para personil band dan pendengarnya. Menurut Zillmann (1978), agresi adalah segala bentuk tingkah laku yang bertujuan untuk menyerang atau melukai individu lain baik secara fisik maupun psikis yang membuat individu tersebut termotivasi untuk menghindari. Dengan begitu banyaknya konsep tindakan agresi yang dapat muncul dalam perilaku

manusia, Buss (1961) mengajukan suatu pemikiran yang membagi agresi kedalam tiga dimensi: fisik-verbal, aktif-pasif, dan langsung-tidak langsung. Perbedaan dimensi fisik-verbal terletak pada perbedaan antara menyakiti tubuh (fisik) orang lain dan menyerang orang lain dengan kata-kata. Perbedaan dimensi aktif-pasif terletak pada perbedaan antara tindakan nyata dan kegagalan untuk bertindak, sedangkan agresi langsung berarti kontak *face to face* dengan orang yang diserang dan agresi tidak langsung terjadi tanpa kontak dengan orang yang diserang.

Agresi pada personil band musik metal akan dapat dilihat jelas dalam cara para personil band melakukan aksi ketika bermain musik metal. Bentuk perilaku tipe agresi fisik seperti meloncat dari atas panggung ke arah penonton di suatu konser dan membantingkan alat musik di atas panggung sering mereka lakukan. Bentuk agresi verbal antara lain menyanyikan lirik lagu yang berisi kata-kata kasar atau menyapa penonton dengan kata-kata yang kasar pula. Hal tersebut berbeda ketika mereka berada pada kehidupan sehari-hari, bentuk tindakan agresi fisik personil band musik metal antara lain langsung memukul orang yang memiliki masalah dengannya, meminta temannya untuk melakukan pembalasan secara fisik kepada orang yang bermasalah dengannya, merusak benda milik orang lain, secara sengaja tidak berpartisipasi secara fisik dalam kegiatan bersama yang membuat orang lain kesal atau secara sengaja tidak mematuhi aturan yang diterapkan orang tua.

Dalam kehidupan sehari-hari, personil band musik metal dapat melakukan perilaku seperti mencemooh orang lain, mengancam orang lain dengan kata-kata kasar, berkata-kata secara kasar, menyebarkan gosip mengenai orang lain, tidak

membela secara verbal ketika temannya ada yang diperlakukan secara tidak adil dan secara sengaja tidak menjawab pertanyaan orang lain ketika diajak berbicara sebagai bentuk tindakan agresi verbal mereka. Dari contoh tadi dapat dilihat juga apakah personil band musik metal di Kota Bandung melakukan agresi secara aktif atau pasif dan langsung ditujukan kepada target atau tidak langsung.

Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti terhadap sepuluh mahasiswa laki-laki yang menjadi personil band musik metal di Kota Bandung, sebanyak 10 orang (100%) mahasiswa personil band musik metal tersebut mengaku cukup sering mengucapkan kata-kata kasar ketika berbicara dengan teman-temannya, selain itu mereka sering mengejek temannya untuk dijadikan lelucon ketika mereka berkumpul. Sebanyak 4 orang dari mahasiswa personil band musik metal yang diwawancara mengaku cukup mudah untuk terlibat dalam perkelahian dan tidak ragu untuk memulai perkelahian dengan orang lain. Sebanyak 8 orang mahasiswa personil band musik metal mengaku dengan mendengarkan musik metal mereka merasa mempunyai penyaluran emosi dan merasakan tenang ketika mendengarkan musik metal.

Dari fenomena yang terjadi di Kota Bandung ketika terdapat fakta bahwa konser musik metal kerap kali sulit mendapat perijinan dan berpotensi menimbulkan kerusuhan, serta didukung dengan fakta bahwa musik metal sendiri mengandung lirik lagu yang bernuansa kekerasan dan cara personil musik metal mengapresiasi musik metal dengan bentuk kekerasan/agresi membuat peneliti tertarik untuk melihat agresi yang terdapat pada personil band musik metal di Kota Bandung dalam kehidupan sehari-hari. Jika pada suatu acara konser para

personil band musik metal dengan jelas menunjukkan ciri khas agresif dalam musik metal yang mereka mainkan, apakah hal tersebut juga mereka munculkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan hal-hal yang dialami secara pribadi dan fakta-fakta yang ditemukan oleh peneliti tersebut mengenai musik metal dan agresi itu sendiri membuat peneliti tertarik untuk meneliti tipe agresi pada personil band musik metal di Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dari penelitian ini ingin diketahui bagaimana gambaran tipe agresi pada personil band musik metal di Kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai tipe agresi pada personil band musik metal di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tentang tipe agresi berdasarkan dimensi fisik-verbal, aktif-pasif, dan langsung-tidak langsung pada personil band musik metal di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Ilmiah

- Memberikan sumbangan bagi ilmu Psikologi Sosial tentang tipe agresi pada personil band musik metal di Kota Bandung.
- Memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya, terutama yang berhubungan dengan agresi dalam *setting* sosial.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- Memberikan informasi bagi personil band musik metal di Kota Bandung untuk dapat mengetahui tipe agresifitas mereka yang rata-rata menginjak usia remaja akhir. Informasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh personil band musik metal di Kota Bandung sebagai sumber pengetahuan mengenai tipe agresi mereka.
- Memberikan sumber informasi bagi orang tua dari anak mereka yang menjadi personil band musik metal di Kota Bandung sebagai bahan pertimbangan menyikapi kegemaran anaknya bermain musik dan tipe agresi yang anak mereka munculkan sebagai personil band musik metal dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Kerangka Pikir

Personil band musik metal adalah status dari seseorang yang menjadi anggota atau seseorang yang bermain alat musik dalam kelompok musik dengan *genre* metal. Personil band musik metal pada umumnya memiliki peran masing-

masing atau lebih dikenal sebagai posisi dalam memainkan instrumen musik, ada yang berperan sebagai *vocalis* (personil yang menyanyikan lirik lagu musik metal), gitaris (personil yang memainkan alat musik gitar), bassis (personil yang memainkan alat musik bass), drummer (personil yang memainkan alat musik drum) dan pada sebagian musik metal juga ditambah pianis (personil yang memainkan alat musik piano). Setiap personil punya posisi masing-masing dan mereka memainkan alat musik mereka menjadi harmonisasi sebuah lagu musik metal, selain itu mereka juga terbiasa menampilkan penampilan dan aksi panggung sesuai dengan karakteristik musik metal yang agresif.

Personil dari band musik metal dapat terdiri dari berbagai latar belakang budaya, jenis kelamin, usia dan status lainnya yang menjadi ciri khas persamaan mereka adalah mereka menginternalisasikan nilai-nilai musik metal dalam kegiatan bermusik atau bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Melihat usia dari personil band, dalam suatu band bisa saja memiliki usia personil yang berbeda dari muda sampai tua tidak terkecuali remaja. Berdasarkan observasi peneliti dalam suatu acara konser musik metal, personil band musik metal pada umumnya masih berusia remaja menuju dewasa. Para remaja yang masih aktif dalam mencari identitas diri dan dengan menjadi personil band musik metal mereka mendapatkan identitas yang ideal bagi mereka untuk kemudian tergabung dalam band musik metal.

Menurut Santrock (1998), masa remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Santrock (1998) melakukan

pengelompokkan pada remaja berdasarkan usia dari individu. Remaja akhir menunjuk pada usia kira-kira setelah 15 tahun, pada fase ini remaja memfokuskan kepada karir dan eksplorasi identitas diri. Hal tersebut mendorong remaja akhir mencari *role model* yang dirasa ideal bagi peran mereka dalam kehidupan sosialnya.

Menurut Santrock (1998), remaja akhir memiliki pertumbuhan biologis dalam bentuk perkembangan fisik yang diiringi perkembangan psikologis. Personil band yang berada pada fase remaja akhir memiliki taraf kesehatan dan daya tahan tubuh yang prima sehingga dalam melakukan berbagai kegiatan tampak inisiatif, kreatif, energik, cepat dan proaktif. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh personil band musik metal dalam melakukan aksi saat mereka bermain musik metal. Personil band musik metal fase remaja akhir yang pada umumnya sedang menempuh pendidikan di SMA atau sebagai mahasiswa juga mengalami perkembangan dalam kognisinya, mereka mampu membayangkan situasi rekaan, kejadian yang semata-mata berupa kemungkinan, hipotesis, ataupun proposisi abstrak dan mencoba mengolahnya dengan pemikiran yang logis. Bahkan mahasiswa juga lebih *idealistis* sehingga mulai menentukan pilihannya sendiri dan bertanggungjawab akan pilihan yang dibuatnya. Mahasiswa pada masa perkembangan remaja akhir juga mengalami peralihan dari bentuk sosial yang bersifat kekanakan bebas menjadi bentuk sosial yang matang dan bertanggung jawab. Lingkungan sosial yang bergeser dari lingkungan keluarga menjadi lingkungan teman sebaya. Hal ini mendorong mahasiswa personil band musik

metal untuk lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebayanya dalam melakukan berbagai aktifitas termasuk dalam kegiatan bermusik dalam band.

Personil band musik metal dengan status pelajar SMA atau mahasiswa memiliki kebebasan untuk memilih jurusan perkuliahan yang akan ditempuhnya karena mereka sudah memiliki kemampuan kognisi dalam merencanakan masa depan dan hal apa saja yang akan dilakukannya sebagai konsekuensi dari keputusannya. Hal ini serupa dengan keputusan mahasiswa dalam memilih kegiatan atau hobi yang akan dilakukan oleh dirinya atau bersama kelompok sosialnya. Sama halnya, ketika pelajar SMA atau mahasiswa memilih suatu aliran musik yang menjadi kegemarannya untuk kemudian dia mainkan sebagai personil band musik metal.

Musik dibentuk oleh rangkaian bunyi dengan frekuensi, amplitudo dan warna nada yang diorganisasikan oleh seorang komposer atau penampil menjadi sebuah bentuk organisasi yang tinggi dan memiliki rumus yang dapat diprediksi (David J. Hargreaves, 1986). Musik sendiri memiliki berbagai macam aliran atau yang dikenal sebagai *genre*. Setiap aliran memiliki ciri-ciri tersendiri yang dapat dibedakan antara satu dengan yang lain. Menurut Anthony Kemp (1996), pilihan seseorang terhadap salah satu jenis musik mungkin dapat merefleksikan secara baik aspek terdalam pada perbedaan individu, terutama pada proses perseptual dan cara atau gaya dalam mendengarkan atau memainkan musik tersebut.

Musik metal sendiri yang lebih dikenal dengan *heavy metal*, merupakan salah satu *genre* atau aliran music *hard rock* yang memiliki sejarah dan makna budayanya sendiri. Musik metal secara karakteristiknya memiliki ciri khas yang

agresif pada suara yang dihasilkan dan dalam lirik-liriknnya. Suara yang agresif itu ditimbulkan dari suara gitar dan drum yang mendasari suatu *genre* dimana penekanan terhadap *riff* gitar yang memukau, bass yang mendebarkan dan cepat (www.eHow.com/definition-heavy-metal-music).

Lirik dari musik metal memiliki beberapa tema yang didalamnya terdapat pesan mengenai seksualitas, ajaran suatu agama (baik *satanic* ataupun kristiani), kekerasan, kematian, mitologi, hal-hal *gothic/horror*, filosofi, tragedi yang dialami oleh pribadi, kegelisahan, politik, kekuatan supranatural dan balada. Maka dari itu pada kebanyakan album-album band metal terdapat label *parental advisory* yang artinya harus ada bimbingan dari orangtua saat mendengarkannya. Selain itu, cara para personel band musik metal mengapresiasi musik tersebut cukup erat dengan bentuk agresi seperti mengeluarkan kata-kata kasar, saling memukul saat menghadiri konser dan membantingkan badan ke arah orang lain (www.eHow.com/definition-heavy-metal-music).

Musik metal dengan ciri khas yang agresif dapat menunjukkan bentuk agresi dari berbagai aspek. Menurut Zillman (1978), agresi adalah segala bentuk tingkah laku yang bertujuan untuk menyerang atau melukai individu lain baik secara fisik maupun psikis yang membuat individu tersebut termotivasi untuk menghindari. Dengan begitu banyaknya konsep tindakan agresi yang dapat muncul dalam perilaku manusia, Buss (1961) mengajukan suatu kerangka pikir yang membagi agresi ke dalam tiga dimensi : fisik-verbal, aktif-pasif, dan langsung-tidak langsung. Bentuk agresi dimensi fisik-verbal dapat dibedakan antara perbuatan fisik untuk menyakiti tubuh orang lain dan kata-kata kasar yang

menyakiti orang lain. Agresi fisik dapat tampak melalui perilaku personil band musik metal yang menggunakan fisik mereka atau mengarahkan tindakan agresi ke fisik orang yang dijadikan target perilaku agresi seperti memukul orang lain, mendorong orang lain di antara kerumunan dan terlibat dalam suatu perkelahian. Agresi verbal dapat dilihat pada saat personil band musik metal mengeluarkan kata-kata kasar saat menyanyikan lagu metal atau ketika menghina orang lain di suatu peristiwa.

Agresi dimensi aktif-pasif memiliki perbedaan antara tindakan nyata dan penolakan untuk bertindak. Pada personil band musik metal, agresi aktif dapat terlihat ketika personil band musik metal secara aktif melakukan tindakan agresi baik secara fisik maupun verbal, misalnya seorang personil band musik metal secara aktif mendorong orang lain yang berdesakkan ketika menghadiri konser musik metal. Agresi pasif dapat berupa penolakan untuk melakukan suatu kewajiban dan menghalangi orang lain mendapat tujuannya atau lebih jauh menjadi bentuk pengacuhan terhadap situasi sekitar.

Agresi dimensi langsung-tidak langsung memiliki perbedaan, yaitu agresi langsung berarti kontak *face to face* dengan orang yang diserang sedangkan agresi tidak langsung terjadi tanpa kontak dengan orang yang diserang. Agresi dimensi langsung terjadi ketika personil band musik metal langsung berhadapan dengan orang yang menjadi korban. Agresi tidak langsung pada personil band musik metal dapat terlihat pada tindakan personil band musik metal menyebarkan hal buruk/gossip mengenai seseorang kepada orang lain, merusak barang milik orang

lain yang tidak dia sukai atau meminta teman untuk membalas dendam pada orang yang memiliki masalah dengannya.

Setiap personil band musik metal memiliki potensi untuk melakukan tindakan agresi dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu bukan saja dipengaruhi oleh masa perkembangan mereka itu sendiri tetapi juga mendapat pengaruh dari determinan-determinan agresi. Beberapa peneliti dengan penelitian empirik menyebutkan ada dua determinan agresi, yaitu determinan agresi yang berasal dari lingkungan dan determinan agresi yang bersifat situasional. O'Neal & McDonald (1976) berasumsi bahwa agresi juga dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan manusia. Faktor-faktor di lingkungan yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian-penelitian agresi antara lain *noise*, *crowding*, dan *heat*.

Penelitian yang dilakukan Donnerstein & Wilson (1976); Geen & O'Neal (1969); Konecni (1975) menemukan bahwa kebisingan (*noise*), didukung dengan kondisi lain, dapat memfasilitasi timbulnya agresi interpersonal. Ketika mendengarkan musik metal, personil band musik metal akan mendengarkan suara musik yang kencang dan bising. Jika personil band musik metal mempersepsikan musik metal sebagai suara bising yang mengganggu maka akan memfasilitasi munculnya tindakan agresi. Bandura (1973), mengungkapkan bahwa peningkatan stimulasi yang berasal dari kebisingan, ataupun kondisi lingkungan lainnya, tampak mempengaruhi tingkah laku agresi hanya ketika kondisi-kondisi tersebut merepresentasikan respon yang kuat atau dominan bagi individu yang terlibat.

Personil band musik metal terbiasa dengan lingkungan suatu konser musik metal dan akan mendapatkan suatu lingkungan yang penuh sesak (*crowded*) oleh

penonton yang datang dan dapat menciptakan temperatur tinggi (*heat*) diantara kerumunan tersebut. Hasil penelitian eksperimental Freedman (1972) menyatakan bahwa pada dasarnya kondisi penuh dan sesak (*crowding*) merupakan aspek yang memperkuat intensitas munculnya suatu tindakan agresi. Ia pun menambahkan bahwa kondisi tersebut secara spesifik meningkatkan atau memperkuat tindakan yang biasa ditampilkan individu dalam situasi apapun. Personil band musik metal yang memiliki persepsi yang baik mengenai keramaian dan kepadatan dalam suatu acara tidak akan merasa terganggu. Hal ini berbeda ketika personil band musik metal memiliki persepsi yang buruk mengenai suatu lingkungan yang sesak, maka respon yang ia tunjukkan dalam kondisi sesak tersebut bersifat negatif sehingga dapat memfasilitasi munculnya tindakan agresi. Pengaruh temperatur tinggi (*heat*) dapat membuat personil band metal merasa terganggu, tidak nyaman, mudah terpancing emosinya, dan menunjukkan reaksi negatif lain terhadap orang lain ketika ia merasakan temperatur yang panas.

Determinan agresi yang kedua yaitu determinan agresi yang bersifat situasional. Agresi dapat berasal dari berbagai macam aspek situasi atau konteks umum dimana perilaku itu dimunculkan. Dalam determinan agresi yang bersifat situasional terdapat tiga hal pokok yang menjadi pembahasan yaitu *heightened arousal*, *aggressive cues*, dan pengaruh dari obat-obatan/alkohol (*alcohol and marijuana*). *Aggressive cue value* merupakan konsep yang menggambarkan kapasitas untuk memunculkan tindakan agresi dari individu yang telah terpancing emosinya, misalnya melalui kehadiran orang lain yang tidak disukai atau objek yang sering kali diasosiasikan dengan *anger arousal*, atau dengan menyaksikan

tindak kekerasan. Ketika personil band musik metal bertemu dengan orang yang dibencinya atau memiliki masalah di masa lalu dengannya, hal tersebut dapat memfasilitasi munculnya tindakan agresi di saat ini.

Alcohol sejak lama dipandang sebagai pelepas atau pemicu dari tindakan agresi. *Alcohol* dengan dosis rendah sering kali menghambat munculnya tindakan agresi, namun dosis yang lebih tinggi memfasilitasi munculnya tindakan agresi. Penggunaan alkohol dalam jumlah yang banyak dapat menghilangkan kesadaran diri personil band musik metal akan tindakan yang mereka lakukan. Hal ini membuat individu dengan mudah mengucapkan atau melakukan tindakan agresi ketika ia merasa tidak nyaman atau terancam oleh kehadiran orang lain. Tindakan agresi yang ditampilkan juga dapat merupakan reaksi atau respon yang selama ini tidak dapat diungkapkan personil band musik metal dalam keadaan ‘sadar’ (tidak dipengaruhi *alcohol*).

Agresi pada personil band musik metal dapat dimunculkan dalam berbagai macam tindakan. Buss (1961) telah membuat suatu kerangka pikir dan membagi agresi kedalam tiga dimensi seperti yang sudah dijelaskan. Ketiga dimensi agresi tersebut jika dikombinasikan akan menghasilkan delapan kategori potensial yang dapat membagi segala bentuk tindakan agresi manusia. Kedelapan kategori agresi tersebut antara lain: agresi fisik-langsung-aktif; agresi fisik-tidak langsung-aktif; agresi fisik-langsung-pasif; agresi fisik-tidak langsung-pasif; agresi verbal-langsung-aktif; agresi verbal-tidak langsung-aktif; agresi verbal-langsung-pasif; dan agresi verbal-tidak langsung-pasif.

Agresi fisik-langsung-aktif berarti tindakan agresi yang dilakukan oleh personil band musik metal ditujukan untuk menyakiti tubuh orang lain, personil band musik metal pun berperan aktif dalam melakukannya dan langsung melakukan tindakan tersebut kepada orang tersebut/korban. Tingkah laku seperti memukul orang lain, mendorong orang lain di depannya, sulit mengendalikan diri untuk berkelahi dengan orang lain dan langsung membalas perlakuan kasar secara fisik kepada orang lain merupakan bentuk dari tipe agresi fisik-langsung-aktif.

Agresi fisik-tidak langsung-aktif menunjukkan tindakan agresi yang dilakukan secara aktif oleh personil band musik metal berupa perlakuan menyakiti tubuh orang lain. Personil band musik metal tidak secara langsung bertatap muka dengan orang tersebut dalam melakukan perbuatan menyakiti tubuh korban. Personil band musik metal bisa saja menyuruh orang lain untuk menyakiti tubuh korban, merusak barang atau benda milik orang yang tidak dia sukai dan menendang benda yang ada di sekitarnya ketika merasa kesal sebagai bentuk agresi fisik-tidak langsung-aktif.

Agresi fisik-langsung-pasif berarti tindakan agresi yang dilakukan personil band musik metal dengan menggunakan fisik yang dimilikinya kemudian menghalangi orang lain untuk meraih tujuannya. Tingkah laku seperti menolak perintah orang tua secara sengaja untuk membuat mereka kesal, menolak memberikan bantuan kepada orang lain yang pernah memiliki masalah dengannya dan secara sengaja melakukan aktifitas fisik yang mengganggu kenyamanan orang lain di sekitarnya adalah bentuk dari agresi fisik-langsung-pasif dalam kehidupan sehari-hari.

Agresi fisik-pasif-tidak langsung berarti tindakan penolakan secara fisik oleh personil band musik metal dalam melakukan kewajibannya. Tipe agresi ini nampak pada personil band musik metal yang tidak mau melakukan tugas yang sudah diberikan kepadanya jika berada dalam suatu organisasi, secara sengaja tidak mengikuti latihan band yang sudah direncanakan dan tidak pulang tepat waktu sesuai perintah orang tua dalam kehidupan sehari-hari mereka.

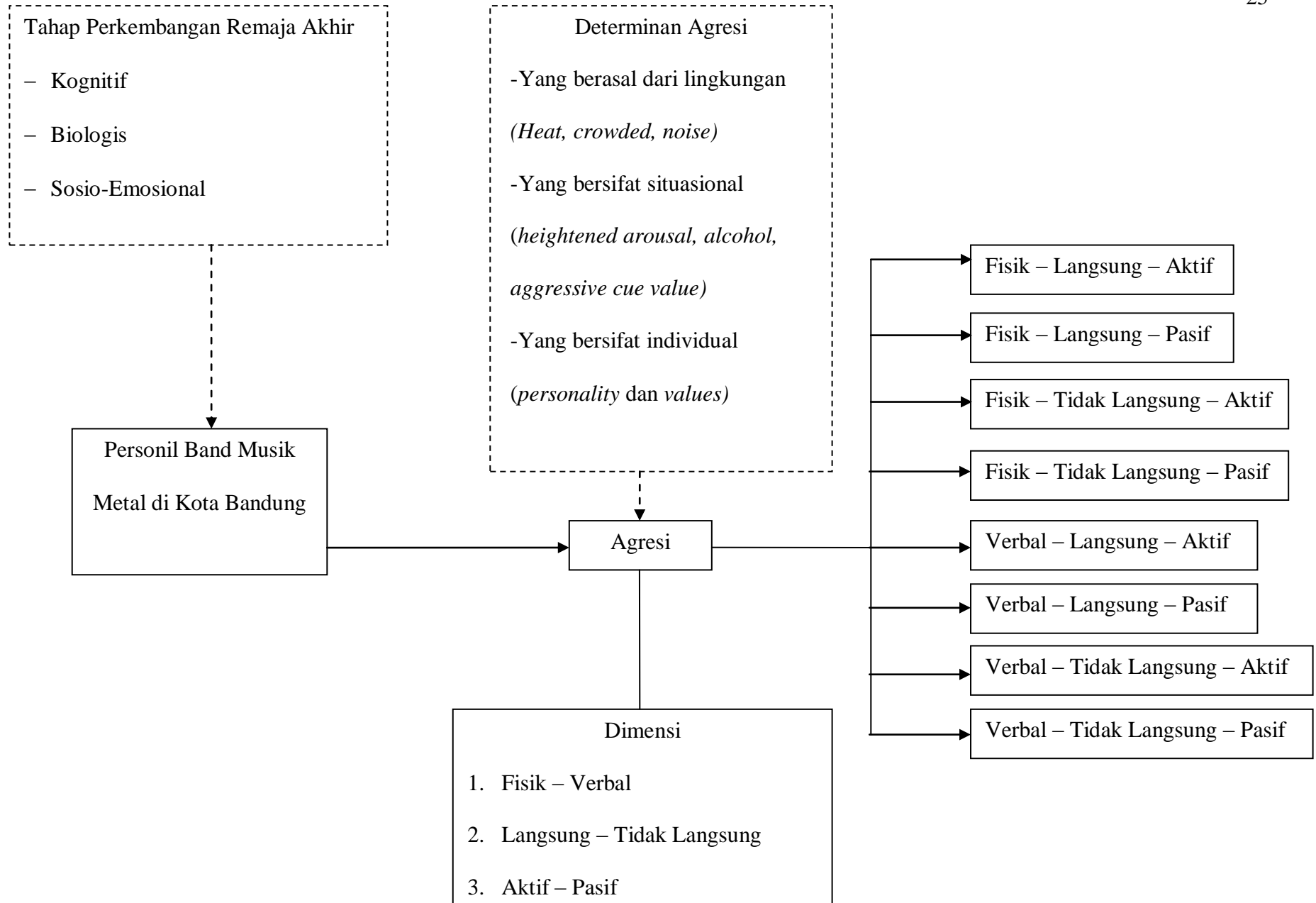
Agresi verbal-aktif-langsung menunjukkan tindakan agresi yang dilakukan oleh personil band musik metal dengan mengeluarkan kata-kata yang menyakiti orang lain. Kata-kata yang menghina tersebut diutarakan oleh personil band musik metal itu sendiri dan langsung ditunjukkan kepada orang yang menjadi korban. Personil band musik metal yang secara sengaja menghina orang lain/korban, mengancam orang lain yang memiliki masalah dengan mereka dan mengumpat dengan kata-kata kasar dalam berbicara dengan orang lain artinya sudah melakukan agresi verbal-aktif-langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Agresi verbal-aktif-tidak langsung menunjukkan tindakan agresi personil band musik metal yang secara aktif menyebarkan kata-kata buruk/hinaan mengenai orang lain. Personil band musik metal tidak langsung berhadapan dengan orang yang diberikan kata-kata hinaan melainkan dengan cara menyebarkan gosip mengenai orang tersebut, membicarakan kejelekan dari orang yang memiliki masalah dengannya pada teman-teman dan mengutarakan kekesalannya terhadap sesuatu dengan memarahi teman-teman dekatnya.

Agresi verbal-pasif-langsung menunjukkan tindakan agresi yang dilakukan oleh personil band musik metal dengan cara menolak berbicara dengan orang

yang mengajaknya berbicara. Personil band musik metal secara langsung menolak untuk memberikan jawaban kepada orang yang bertanya kepadanya. Tindakan seperti tidak membalas sapaan kepada orang lain yang memberikan sapaan ramah, secara sengaja mengacuhkan nasihat yang diberikan oleh orang tua dan mengabaikan ajakan berbicara dari orang lain adalah bentuk tipe agresi verbal-pasif-langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Agresi verbal-pasif-tidak langsung menunjukkan tindakan agresi dimana personil band musik metal yang tidak mampu melakukan pembelaan kata-kata kepada korban yang sedang menerima kritikan atau perlakuan tidak adil. Personil band musik metal tidak mampu mengeluarkan pendapat verbal mengenai kejadian yang merugikan orang lain. Tindakan seperti tidak mampu membela secara verbal ketika temannya mendapat penghinaan, tidak berusaha mendamaikan teman yang sedang bertengkar, secara sengaja diam dan tidak memberikan pendapat ketika berdiskusi merupakan contoh lain dari agresi verbal-pasif-langsung dalam kehidupan sehari-hari.



Bagan 1.1 Kerangka Pikir Tipe Agresi

1.6 Asumsi Penelitian

1. Agresi pada personil band musik metal di Kota Bandung terdiri dari dimensi fisik-verbal, aktif-pasif, dan langsung-tidak langsung.

2. Setiap personil band musik metal di Kota Bandung memiliki tipe agresi yang berbeda-beda terdiri dari 8 (delapan) tipe agresi hasil dari kombinasi 3 (tiga) dimensi agresi. Delapan tipe agresi tersebut adalah agresi fisik-aktif-langsung, agresi fisik-aktif-tidak langsung, agresi fisik-pasif-langsung, agresi fisik-pasif-tidak langsung, agresi verbal-aktif-langsung, agresi verbal-aktif-tidak langsung, agresi verbal-pasif-langsung, dan agresi verbal-pasif-tidak langsung.

3. Agresi pada personil band musik metal dapat dipengaruhi oleh determinan agresi yang berasal dari lingkungan yaitu *heat*, *crowd*, *noise*, determinan agresi yang bersifat situasional yaitu *heightened arousal*, *alcohol*, *aggressive cue value* dan determinan agresi yang bersifat individual yaitu *personality* dan *values*.