

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Musik merupakan sebuah kesenian yang menghasilkan bunyi dengan dirangkai menjadi sebuah lagu yang berisikan irama, melodi, harmoni, jenis lagu, serta ekspresi menjadi satu kesatuan yang utuh guna mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya (Jamalus, 1988). Musik memiliki beragam fungsi bagi kehidupan manusia, yang dimana hampir semuanya berhubungan dengan kegiatan sosial. Di Indonesia saat ini terdapat banyak genre musik yang berbeda-beda, terbukti dengan banyaknya bermunculan grup-grup musik yang menawarkan lagu-lagunya dalam berbagai genre musik seperti rock, jazz, RnB, hip hop, punk, metal, dan *hardcore*.

Musik *hardcore* merupakan jenis aliran musik *underground* yang berasal dari Amerika (Haenfler, 2006). Musik *underground* tersebut merujuk kepada aliran musik yang bergerak secara independen atau *sub-genre* yang berada di luar budaya musik populer arus utama, seperti musik *hardcore* yang memiliki tempo dominan cepat, karakter vokal teriak dan dengan efek distorsi dari permainan gitar serta ritme energik dari drum.

Musik *hardcore* di Indonesia sudah populer sejak tahun 1980-an (Samsayogi, 2006). Di Kota Malang, aliran musik *hardcore* telah berkembang pesat terutama bagi penggemarnya. Menurut Hilman (dalam Azzam, 2023) mengatakan bahwa musik *underground* terutama *hardcore* telah mengalami banyak perubahan seperti kualitas band yang bagus dan meningkatnya penggemar sejak tahun 2000-an sampai sekarang, sehingga Malang termasuk kota yang menjadi kiblat perkembangan musik *hardcore* di Indonesia.

Penggemar merupakan seseorang yang sangat menyukai atau mengidolakan sesuatu, seperti artis, grup musik, atau bahkan film. Penggemar cenderung aktif dalam mendukung, hadir dalam acara dan mengikuti perkembangan terbaru dari objek kegemarannya tersebut. Penggemar musik *hardcore* memiliki cara untuk mengekspresikan dirinya saat melihat *gigs hardcore*, seperti *violence dance*, *moshing*, dan *two steps*.

Cara mengekspresikan gerakan tersebut tidak menutup kemungkinan akan terjadinya gesekan antar penonton, akan tetapi gerakan *violence dance* cenderung lebih keras dan resiko memicu keributan lebih tinggi dibandingkan gerakan *moshing* dan *two-step*. *Violence dance* merupakan suatu gerakan yang dimana ada satu atau dua orang penonton melakukan gerakan mengayunkan tangan dan kaki, hingga gerakan akrobatik seperti salto dengan pola yang tidak menentu (Mahendra, 2022).

Pada awalnya tujuan dari *violence dance* adalah untuk bersenang-senang dan tidak untuk melukai orang lain, tetapi bersamaan dengan perkembangan zaman gerakan *violence dance* sekarang digunakan untuk menyakiti penonton lainnya yang berdampak keributan (FuzzMedia, 2023). Dapat disimpulkan bahwa *violence dance* tergolong dalam perilaku agresif karena menjadi pemicu perkelahian antar penonton yang tersulut emosi.

Di Indonesia, *hardcore* merupakan salah satu budaya yang dihindari oleh banyak orang dengan berbagai persepsi negatif, seperti hanya untuk bergaya, mengikuti tren dan berperilaku tidak wajar (Nurwahid, 2017). Pada tahun 2011, di Kota Aceh menerapkan musik *hardcore* sebagai suatu fenomena sosial baru yang merusak dan dilarang semua aktivitasnya (Melville, 2014). Selain di Kota Aceh, *hardcore* menjadi penyakit sosial bagi masyarakat dan dilarang aktivitasnya di

Kota Mojokerto, (Misti, 2016) dan Kabupaten Berau (Nurwahid, 2017) dikarenakan ada penolakan dari masyarakat terkait kegiatan tersebut.

Menurut *Crowdsafe*, ada 20.000 kasus luka-luka terjadi karena *moshing* dan *Violence Dance*. Terdapat juga 33 kasus kematian dalam rentang tahun 1994 sampai 2014. Sebanyak 42% kematian saat *violence dance* dan *moshing* karena kerusuhan penonton dan 18% kasus kematian lainnya terjadi karena *stage diving* (Yudanti, 2021).

Pada konser berjudul “Bandung Berisik” yang diadakan di kota Bandung sempat terjadi kerusuhan saat acara berlangsung. Kerusuhan terjadi saat band “Jasad” tampil di Lapangan Cilembang, Tasikmalaya, Jawa Barat, Senin (25 April 2013). Sejak acara baru dimulai para penonton sudah melakukan *violence dance*. Memasuki lagu ke dua, keributan antar penonton mulai terjadi dan meluas sehingga panitia membubarkan konser band Jasad lebih awal. Polisi mencoba menahan para perusuh yang merusak acara (news.liputan6.com).

Berdasarkan pengamatan umum, beberapa masyarakat memandang negatif terhadap pelaku dan penggemar musik *hardcore*. Jenis *genre hardcore* sering tidak dihargai oleh masyarakat karena identik dengan kericuhan dan minuman keras. Hal ini diperkuat dengan fenomena berdasarkan data observasi dari peneliti, terjadi kericuhan pada tanggal 11 Februari 2023 di dalam acara konser musik *hardcore* “*Heaven Showcase*” di kota Malang yang dihentikan karena terjadi baku hantam antara sesama penonton yang melakukan *violence dance* secara tidak terkendali.

Hal serupa terjadi pada tahun 2021, terdapat kericuhan disebuah acara musik *hardcore* dan metal di kota Malang. Bersumber data penelitian dari Firdaus, event “*Rushfest #3*” yang diselenggarakan di “*Level Brewhouse Coffe bar*”, Malang

terjadi bentrokan dan beberapa tindakan kriminal di dalam maupun di luar lokasi acara. Terdapat laporan kehilangan barang diluar venue, seperti tiga *smartphone*, dua dompet, dan satu helm, serta terdapat bentrokan anatar penonton yang mengakibatkan satu orang terluka (Firdaus, 2021).

Berdasarkan hasil riset peneliti di lapangan, dalam acara musik *hardcore* yang bertajuk “Ritme Kencang” di selenggarakan di kota Malang pada bulan ramadhan tanggal 24 Maret 2024 peneliti menemukan fenomena kerusuhan kerana penonton tidak terima ketika terkena gerakan *violence dance* dari penonton lainnya sehigga panitia memberhentiakan acara tersebut.

Bentuk *violence dance* yang berlebihan tergolong perilaku agresif karena memunculkan kericuhan di area *moshpit* ketika individu masih belum bisa memahami maksud dari *violence dance* itu sendiri dan membawa urusan pribadi untuk menyakiti orang lain dengan berdasar pada *violence dance*, serta menjadi pemicu internal untuk menyebabkan kericuhan (Edwards, 2013).

Dalam pemaparan diatas menyebutkan bahwa kericuhan dapat terjadi ketika musik yang dimainkan dapat mempengaruhi emosi penggemar sekitar. Menurut Djohan (dalam Jaradala, 2017) musik dengan kekuatannya bisa mempengaruhi mood, perilaku dan watak individu. Kecenderungan perilaku agresif dapat meningkat apabila terdapat faktor seperti kebisingan, kekerasan dalam film, musik yang menggairahkan, dan gambar pornograf (Dayakisni dan Hudaniah, 2009).

Menurut Moore & Fine (dalam Koeswara, 1988) perilaku agresif didefinisikan sebagai dorongan, tindakan seseorang untuk melakukan kekerasan fisik maupun verbal. Perilaku agresif didasarkan pada hasrat atau keinginan untuk menyakiti orang lain. Stimulus seperti alkohol, suhu, dan stresor lingkungan lainnya mempengaruhi perilaku agresif.

Moyer (dalam Susetyo, 1999) mengatakan jika perilaku agresif berhubungan dengan ketidakmampuan individu dalam mengontrol emosi. Emosi yang bergejolak diinterpretasikan dalam bentuk emosi negatif. Weiner (dalam Sears, et al 1991) menjelaskan emosi negatif dapat muncul ketika individu mengalami tekanan dari orang lain.

Setiap individu pada dasarnya mempunyai keinginan untuk melanggar suatu batasan pada kondisi tertentu, tetapi keinginan itu bisa ditahan karena individu berhasil menahan dirinya agar tidak melakukan perilaku yang menyimpang. Salah satu bentuk perilaku menyimpang yaitu perilaku agresif (Anantasari, 2006).

Perilaku agresif pada penggemar musik *hardcore* apabila terus terjadi akan berdampak buruk pada pelaku, korban atau lingkungan sekitarnya, seperti menjadi kecenderungan berperilaku agresif setiap ada *event* musik *hardcore*, menjadi perusuh yang mengakibatkan keributan dan terlukanya korban, serta semakin memperburuk pandangan musik *hardcore* kepada masyarakat.

Dampak dari perilaku agresif adalah kurangnya kontrol diri, amarah yang muncul ketika individu merasa mendapat perlakuan agresif dari orang lain, memiliki perasaan mengalami kerusakan permanen, dan merasa dunia tidak adil (Anantasari, 2006).

Izzaty (2005) menyatakan bahwa perilaku agresif dapat merugikan diri sendiri dan lingkungannya, hal tersebut juga akan membuat individu mengalami penolakan dari teman-temannya. Individu yang memiliki perilaku agresif harus mendapatkan bantuan dari orang lain untuk menguatkan kepribadian dirinya dan menjadi pribadi yang lebih baik.

Perilaku agresif salah satunya disebabkan oleh kurangnya kontrol diri yang dapat mengakibatkan munculnya tindakan kekerasan. Sejalan dengan penelitian

DeWall, et al (2011) menjelaskan kurangnya kontrol diri mengakibatkan individu memunculkan perilaku agresif dan disertai dengan kekerasan. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kontrol diri memiliki hubungan dengan perilaku agresif, sehingga peneliti memilih kontrol diri sebagai variabel bebas dalam penelitian ini.

Kontrol diri menjadi salah satu cara untuk mengendalikan emosi serta memberikan dorongan positif dalam diri individu (Hurlock, 2004). Ghufro dan Risnawati (2010) mendefinisikan kontrol diri sebagai kesanggupan seseorang dalam mengontrol dirinya sendiri untuk berperilaku baik dan tidak menyimpang, termasuk dalam menghadapi situasi yang sulit.

Seseorang harus bisa membangun kontrol dirinya dengan baik. Khususnya para penggemar musik *hardcore*, diharapkan memiliki kontrol diri yang kuat ketika di dalam konser untuk meminimalisir terjadinya keributan-keributan yang akan merugikan berbagai pihak terkait, serta menghilangkan stigma musik *hardcore* yang dipandang negatif menjadi positif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Jarandala (2017) dalam skripsi yang berjudul "Hubungan Kontrol diri dengan Perilaku Agresi Penggemar Musik Metal di Kalangan Mahasiswa" yang dianalisis dengan menggunakan *product moment person* diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar  $-0,27$ ;  $p = 0,038$  ( $p < ,01$ ) artinya ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan perilaku agresif, bahwa kontrol diri yang tinggi memiliki kecenderungan perilaku agresif yang rendah.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada penentuan karakteristik subjek populasi yang dicari adalah hubungan kontrol diri dengan perilaku agresif penggemar musik metal di kalangan

mahasiswa, sedangkan dalam penelitian ini mencari hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresif pada penggemar musik *hardcore* di kota Malang.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti terdorong untuk meneliti tentang hubungan kontrol diri dengan perilaku agresif pada penggemar musik *hardcore* di kota Malang.

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresif penggemar musik *hardcore* di kota Malang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresif pada penggemar musik *hardcore* di kota Malang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pelaksanaan penelitian yaitu:

#### **a. Manfaat teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya berkaitan dengan psikologi sosial terkait dengan kontrol diri dengan perilaku agresif.

#### **b. Manfaat praktis**

##### **1) Bagi Penggemar Musik *Hardcore***

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap penggemar musik *hardcore* bagaimana cara menggemari musik *hardcore* dengan baik. Serta diharapkan mampu mengurangi resiko keributan di dalam acara musik *hardcore*.

##### **2) Bagi Masyarakat**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat dalam bentuk informasi mengenai musik *hardcore*.