

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Permasalahan

Tahapan perkembangan transisi dari anak-anak menuju dewasa adalah definisi dari masa remaja. Masa remaja ini tergolong singkat, namun ini adalah masa yang sulit, baik untuk remaja ataupun orang-orang di sekitarnya, seperti orang tua, guru, serta sebagainya. Tahapan remaja yang mana adalah masa transisi menuju dewasa dari masa anak-anak menyebabkan sebagian besar remaja mengalami kebingungan identitas (Selunawati, 2004).

Remaja pada tahap perkembangannya mulai mencari jati diri yang ditandai dengan ketidakstabilan emosi (Yosephine, *et.al*, 2019). Tidak sesekali remaja mudah terpicu emosinya, sehingga menyebabkan sering terjadinya tindak kekerasan, ketidakmampuan dalam beradaptasi pada lingkungan sekitarnya, dan pelanggaran – pelanggaran nilai dan norma yang dilakukan oleh remaja. Tindak kekerasan berhubungan dengan salah satu perilaku maladaptif yaitu agresif, di mana terdapatnya atribusi internal individu yakni frustrasi, marah, niat jahat, motif, intensitas atau kesengajaan untuk merugikan atau menyakiti orang lain yang pada akhirnya bisa memicu korban (Sarwono, 2019).

Segala jenis tingkah laku yang disengaja dan mengarah pada perbuatan untuk menyakiti baik secara fisik dan batin adalah artian dari perilaku agresif (Selunawati, 2004). Artian agresif menurut Atkinson (1996), yakni segala perbuatan yang merusak dan berorientasi untuk mencelakai orang lain baik secara nonverbal maupun verbal.

Tindakan agresif bersifat *age-normative* pada pribadi yang berada dikelompok usia remaja dan anak – anak (Yosephine, *et.al*, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa kelompok remaja adalah kelompok usia yang sangat kerap menunjukkan perilaku agresif (Yosephine, *et.al*, 2019). Perilaku agresif memiliki banyak dampak negatif, salah satunya yaitu prestasi belajar yang rendah, serta interaksi sosial yang tidak baik dengan teman sebaya (Salmiati, 2015). Selain itu juga berdampak pada kecemasan, fobia dan depresi, reaksi traumatis emosional dan psikologis, panik, masalah hukum (Hall, 2012), ketidakberdayaan (Utami, *et al*, 2019), dan interaksi sosial yang buruk (Utami & Nurhayati, 2019).

Salah satu tindakan agresif remaja yang terjadi yakni pada saat konser musik berlangsung, terkhusus konser musik metal yang cenderung digemari oleh kelompok remaja (Selunawati, 2004). Tindakan kekerasan yang diaklimatisasi remaja seperti *moshing* atau menonton musik dengan saling berkelahi atau mendorong dalam konser musik metal dan selanjutnya dipraktikkan oleh remaja (Selunawati, 2004). Sejalan dengan yang dikatakan Utomo & Johanna (1999), mengungkapkan bahwa pendengar musik metal akan cenderung brutal. Sebab musik yang didengarkan remaja cenderung memberi pengaruh pada emosi dan perasaan remaja (Santrock, 2003).

Musik metal sendiri sangat berkembang pesat di dunia, bahkan di Indonesia, khususnya di Kota Malang, yang menjadi fokus pada penelitian ini. Musik metal di Kota Malang sendiri mulai bergerak dari tahun 1996, dan genre metal masih mendominasi di Kota Malang hingga saat ini (Pratama, 2021). Terbukti seringnya diadakan konser musik metal, salah satu contohnya saat konser DragonForce di Graha Cakrawala Universitas Negeri Malang. Salah satu tindak kekerasan atau perilaku agresif yang dimunculkan oleh pendengar musik

metal di Kota Malang, yaitu penusukan terhadap salah satu remaja yang bernama Ismawan, ia tiba-tiba jatuh tersungkur dengan bersimpah darah di bagian dada kirinya. Hal tersebut terjadi pada saat konser metal tengah berlangsung dan banyak penonton melakukan aksi dorong mendorong, yang kemudian mengakibatkan perkelahian dan terjadi kerusuhan (Liputan 6, 2011). Selain itu, korban dari perilaku agresif juga terjadi pada salah satu personel Band Saint Loco, yaitu Barry yang dimana pada saat itu ia disiram air keras oleh salah seorang yang memang sengaja sudah merencanakan hal tersebut (Liputan 6, 2013).

Fenomena yang dapat dijumpai di tengah masyarakat terkait konser metal yang diikuti penghancuran dan berujung pada kerusuhan. Terselenggaranya konser grup band *Metallica*, *heavy metal* asal Amerika Serikat pada 11 April 1993 di Stadion Lebak Bulus diwarnai dengan perampasan, pembakaran toko dan warung, dan penjarahan harta benda oleh penonton yang tidak memperoleh tiket konser (Hamzah, 2010). Contoh kasus kekacauan dan kerusuhan yang terjadi pada konser metal yang menimbulkan korban juga terjadi pada 18 Desember 2004 di kampus UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yaitu ketika band Gigi menjadi pengisi acara inagurasi mahasiswa baru (maba) (Hamzah, 2010). Diberitakan bahwa atap *student center* roboh dikarenakan diserbu dengan cara dinaiki oleh beberapa mahasiswa serta akibatnya penonton di bawahnya tertimpa atap tersebut. Peristiwa tersebut mengakibatkan dua orang meninggal dunia dan 57 orang luka – luka. Peristiwa berikutnya yang terjadi pada 9 Februari 2008, di Gedung Asia Afrika Bandung ketika *Beside* (band *underground* (sub genre dari musik metal) asal Bandung) meluncurkan album. Pada saat konser berlangsung, terjadi kekacauan yang dimulai dengan aksi saling dorong-

mendorong oleh penonton yang tidak memiliki tiket, namun memaksa untuk masuk, sampai memicu korban meninggal dunia sebanyak 11 orang dikarenakan terinjak – injak dan tertindih (Hamzah, 2010).

Fenomena kerusuhan di konser musik metal juga terjadi di Kota Malang pada tahun 2021 (Firdaus, 2021). Berdasarkan data observasi yang dilakukan Firdaus (2021), di acara *Rushfest #3* yang dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2021 yang bertempat di Level *Brewhouse Coffeabar*, Blimbing, Kota Malang terdapat kericuhan dan tindak kriminal di dalam maupun di luar *venue*. Terdapat 3 *handphone*, 2 dompet, dan 1 helm pengunjung event hilang di parkir luar *venue*. Di dalam *venue* terjadi kericuhan antar dua penonton event yang menyebabkan satu korban mengalami luka – luka.

Musik seringkali dianggap sebagai terapi diri positif, yang mampu membuat seseorang memiliki pikiran yang lebih tenang, dan mampu mengubah emosi seseorang menjadi lebih baik. Namun, tidak semua musik mampu memberikan emosi yang positif. Sebagian orang menganggap musik metal adalah tipe musik yang kurang digemari yang dapat menimbulkan huru-hara bahkan perilaku berontak (Selunawati, 2004). Sejalan dengan Lozanov (1979), mengungkapkan bahwa ritme, birama, dan harmonisasi musik mempengaruhi fisiologi manusia, khususnya detak jantung dan gelombang otak. Selunawati (2004), menjelaskan bahwa perubahan detak jantung yang cepat bisa dipicu oleh ritme atau nada yang memiliki frekuensi tinggi dan salah di antaranya proses mendengarkan musik metal.

Intensitas individu dalam mendengarkan musik menjadi salah satu aspek terpenting dalam bermusik. Intensitas dapat didefinisikan dari seberapa rutin individu dalam mendengarkan suatu musik dalam kurun waktu tertentu.

Intensitas individu dalam mendengarkan musik juga berperan dalam mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Ini dikuatkan dengan penelitian dari Hart (dalam Utomo & Natalia, 1999), yang menghasilkan bahwa individu yang rutin mendengarkan musik metal cenderung memiliki perilaku agresif.

Berdasarkan penelitian dr. Tomatis (dalam Selunawati, 2004), mengungkapkan bahwa gelombang frekuensi tinggi (3.000-8.000 Hz atau lebih) dapat menghasilkan gelombang pada otak yang bisa berpengaruh terhadap fungsi kognitif seperti memori, persepsi spasial, dan berpikir. Frekuensi sedang (750-3.000 Hz) akan merangsang emosi, paru-paru, dan jantung seseorang. Frekuensi rendah (125-750 Hz) dapat berpengaruh terhadap gerakan fisik. Sementara bunyi desau akan menimbulkan kegugupan serta nada rendah yang memiliki pola ritme cepat dapat memicu sulitnya berkonsentrasi (Selunawati, 2004).

Musik metal dicirikan dengan suaranya yang keras (memiliki nada yang berfrekuensi tinggi) dan menghentak – hentak, oleh karenanya bisa menstimulasi cepatnya detak jantung (Selunawati, 2004). Jantung yang berdetak lebih cepat menyebabkan mental dan pikiran tidak bisa bekerja secara baik, sehingga berpotensi menimbulkan suatu hal yang tidak mengenakan, bisa memicu individu untuk berperilaku agresif. Kondisi ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Halim (dalam Dwita, *et al*, 2022), bahwa variasi dari pola tinggi nada, pola ritme, tempo serta tingkat kenyaringan suara dapat mempengaruhi tekanan darah, detak jantung, tingkat pernafasan serta kelenjar–kelenjar khusus.

Jurnal *Alternative Therapeutics in Health and Medicine*, dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa ternyata kelompok yang mendengarkan musik metal menunjukkan sikap lebih kelelahan, tertekan, kesedihan, dan

bermusuhan (dalam Selunawati, 2004). Selain itu menurut hasil riset dari Rea, *et al* (2010), menunjukkan bahwa seseorang yang mendengarkan lagu dengan genre metal lebih merasa cemas dan tegang. Schwartz & Fouts (2003), mengungkapkan bahwa remaja yang menyukai lagu metal memiliki kecenderungan untuk lebih independen, berhati keras, asertif dalam hubungannya dengan orang lain. Penelitian yang dilakukan oleh Ma'ruf (dalam Selunawati, 2004) menunjukkan bahwa lagu metal memiliki pengaruh yang luar biasa terhadap perilaku agresif, yang dapat dilihat dari perilaku mahasiswa yang mendengarkan musik metal.

Berlandaskan dari pemaparan tersebut yang mengartikan bahwa jenis musik yang didengarkan dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang yang di dalamnya pun dapat memicu agresivitas dari remaja. Berdasarkan pemaparan ini, peneliti menjadikan "Pengaruh intensitas mendengarkan musik metal terhadap perilaku agresif pada remaja di Kota Malang" sebagai judul penelitian.

B. Rumusan Masalah

Bersumber dari uraian atas latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh intensitas mendengarkan musik metal terhadap perilaku agresif pada remaja di Kota Malang?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Bersumber dari jabaran rumusan permasalahan sebelumnya, sehingga tujuan dilakukannya penelitian ini yakni guna mengetahui pengaruh intensitas mendengarkan musik metal terhadap perilaku agresif pada remaja di Kota Malang.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik adalah yang memiliki manfaat. Dan manfaat dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi ilmiah dan menambah referensi keilmuan psikologi khususnya dalam ilmu psikologi konsumen.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memperbanyak pengetahuan dan memperdalam pemahaman terkait variabel perilaku agresif, variabel intensitas mendengarkan musik metal, maupun pengaruh terkait kedua variabel tersebut. Selain itu, menambah pengalaman bagi peneliti dalam menyusun tugas akhir (skripsi) secara benar dan baik.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa memberi gambaran dan wawasan kepada mahasiswa yang bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan fenomena yang sama.

c. Bagi remaja yang menyukai musik metal

Bisa memberikan sebuah informasi ataupun gambaran terkait pengaruh intensitas mendengarkan musik metal terhadap perilaku agresif pada remaja di Kota Malang.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya ditujukan untuk memberikan gambaran secara gamblang, sebagai bahan perbandingan dan sumber referensi. Terlepas dari itu, juga agar terhindar dari anggapan kemiripan dengan penelitian ini. Berikut akan peneliti paparkan beberapa penelitian sebelumnya yang sudah pernah dilakukan, termasuk perbedaan pada penelitian yang diangkat oleh peneliti.

Penelitian pertama, yaitu penelitian kuantitatif dari Selunawati tahun 2004 dengan judul “Hubungan antara Mendengarkan Musik Rock dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Yogyakarta”. Riset tersebut menggunakan subjek remaja yang berlatih musik di studio yang ada di Yogyakarta berjumlah 40 orang. Hasil dari penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa tidak terdapat hubungan antara mendengarkan musik rock dengan perilaku agresif remaja. Perbedaan pada penelitian dengan judul yang diangkat oleh peneliti dengan penelitian ini ada pada tempat pengambilan subjek dan teknik analisis yang dipilih. Pada penelitian sebelumnya digunakan teknik analisis korelasional serta menggunakan subjek remaja yang berlatih musik di studio yang ada di Yogyakarta, sementara yang digunakan peneliti untuk penelitian ini yaitu teknik analisis regresi dengan remaja yang berada di Kota Malang.

Penelitian kedua, yaitu penelitian dari Yosephine, Satiadarma, dan Theresia (2019), yang berjudul “Pengaruh Terapi Musik terhadap Penurunan Perilaku Agresi pada Remaja”. Hasil dari penelitian tersebut adalah terapi musik dapat menurunkan perilaku secara agresif secara signifikan. Penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti memiliki perbedaan yakni ada pada fokus penelitian, dimana penelitian sebelumnya fokus pada pengaruh terapi musik yang dapat menurunkan agresif pada remaja, sedangkan pada penelitian

saat ini berfokus pada pengaruh intensitas mendengarkan musik metal terhadap perilaku agresivitas pada remaja.

Penelitian ketiga, merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan oleh Hamzah (2010), dengan judul “Hubungan antara Preferensi Musik dengan *Risk Taking Behaviour* pada Remaja”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu antara preferensi musik dengan *risk taking behaviour* pada remaja memiliki hubungan yang positif dan signifikan. Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan saat ini yaitu berdasarkan teknik analisis yang dipergunakan, di mana penelitian ini memanfaatkan teknik analisis regresi sementara penelitian sebelumnya dengan teknik analisis korelasional. Selain itu, pada penelitian sebelumnya berfokus pada musik yang berjenis metal atau *heavy music* dan *light music*. Sedangkan pada penelitian saat ini lebih fokus pada musik metalnya saja.

Terlepas dari pemaparan diatas, penelitian ini dirasa penting sebab perilaku agresivitas yang dilakukan remaja tentu akan berdampak negatif dalam kehidupan sehari – harinya. Remaja yang memiliki agresivitas tinggi akan berdampak pada kontrol diri yang rendah. Pasalnya remaja yang dapat mengontrol dirinya secara baik akan menimbulkan perilaku positif pada diri remaja (Firdaus, 2021).