

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan media *universal* yang mampu berbicara dalam berbagai bentuk, dan musik juga dapat menyuarakan isi hati para pendengarnya. Musik dapat pula mengkomunikasikan dan membangkitkan serangkaian emosi, misalnya dalam menyampaikan perasaan terhadap seseorang atau sesuatu. Musik bagi sebagian orang merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Beberapa orang menganggap bahwa musik adalah bagian hidup dari dirinya. Saat sedih ataupun senang sebagian orang mendengarkan musik, tak jarang hal itu dilakukan oleh sebagian orang untuk mengungkapkan perasaan yang dirasakan saat itu. Dari sekian banyak jenis musik, terdapat dua pembagian besar jenis musik, yakni musik keras dan musik lembut. Musik keras merupakan musik dengan beat yang keras (hingar bingar) dan tempo yang cepat, sedangkan musik lembut merupakan musik dengan irama yang lembut dan teratur sehingga dapat menimbulkan perasaan tenang.

Musik keras merupakan jenis musik *underground* termasuk genre seperti *metal*, *hardcore*, *punk*, *rock*, telah lama menjadi bagian penting dari budaya musik di seluruh dunia. Di Surakarta, penggemar musik keras menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap genre ini. Musik keras dikenal dengan lirik yang intens dan nada yang kuat, yang sering kali mengekspresikan emosi dan pengalaman hidup yang mendalam. Bagi banyak penggemarnya, musik keras adalah sarana ekspresi diri dan pelarian dari tekanan hidup sehari-

hari. Musik tampaknya sudah menjadi kebutuhan yang diperhitungkan banyak orang terutama penggemarnya karena banyak event yang sering dikunjungi.

Namun, tidak jarang musik keras mendapatkan stigma negatif dari masyarakat luas. Ada anggapan bahwa penggemar musik keras cenderung lebih agresif dibandingkan dengan penggemar genre musik lainnya. Perilaku agresif yang dimaksud mencakup tindakan verbal dan fisik yang berpotensi merugikan diri sendiri maupun orang lain. Anggapan ini sering kali diperkuat oleh media yang cenderung menyoroti insiden negatif yang melibatkan penggemar musik keras. Penggemar musik keras adalah seseorang atau sekelompok orang yang mempunyai kegemaran dan aktivitas dalam kegiatan komunitas *underground*. Dalam pertunjukan musik keras biasanya terjadi kerusuhan atau aksi saling menyakiti yang dilakukan oleh penonton atau penikmat musik keras, walaupun pada awal acara sering diberi peringatan untuk menjaga suasana tetap kondusif. Contoh yang dapat diambil dari media massa misalnya adalah sebagai berikut. Konser musik underground di Bandung pada tahun 2008 yang memakan korban tewas karena terhimpit datang injak-injak (kompas.com). Contoh lainnya adalah terjadinya keributan dalam sebuah konser kelompok *band Superman Is Dead* yang diadakan di kota Solo pada tahun 2009, sehingga mengakibatkan 1 orang tewas dan 2 orang luka-luka karena terkena benda tajam (kompas.com).

Tahun 2023 juga terjadi fenomena kerusuhan di konser musik keras di kota Surakarta. Berdasarkan data observasi peneliti di acara *SUPERMUSIC F*CK YOU WE ARE FROM SOLO* yang diselenggarakan pada tanggal 15 Januari 2023 bertempat di Kalipepeland Boyolali, terjadi kericuhan di dalam

maupun di luar *venue*. Banyak penonton melakukan perilaku agresif verbal seperti berteriak dan memaki di luar *venue* dikarenakan ratusan orang tidak bisa masuk ke dalam *venue* akibat kapasitas tempat terbatas dan mengalami *overload*. Sedangkan didalam *venue* terjadi kericuhan dan tindakan agresif fisik dengan tindakan memukul dan mendendang yang dilakukan antara beberapa penonton yang menyebabkan satu orang terluka. Pada tanggal 9 Juni 2024 peneliti melakukan observasi di acara *BLOODBROTHERS* bertempat di 11-12 *Beer Garden*, saat band *hardcore* dan *metal* asal solo tampil, ada beberapa orang yang mengalami luka karena terkena agresif fisik. Dari contoh diatas dapat diketahui bahwa para penikmat musik keras cenderung untuk melakukan tindakan agresif yang merugikan orang lain, walaupun pada awal konser sudah diimbau untuk tidak melakukan tindakan-tindakan yang dapat menyebabkan suasana menjadi tidak kondusif.

Menurut Djohan (dalam Jaradala, 2017) menjelaskan bahwa musik dapat mempengaruhi suasana hati, perilaku dan sikap seseorang, seperti musik dengan genre *Punk rock* dan *Heavy metal* terbukti dapat memberi pengaruh pada kondisi psikis pasukan di zona peperangan. Hal ini sebagai salah satu cara memicu perilaku agresif dengan memfokuskan pada intensitas teriakan suara para untuk mereduksi rasa takut tentara muda sekaligus meningkatkan ilusi keberanian seorang pejuang ketika melakukan serangan ke pihak lawan. Dayakisni dan Hudaniah (2009) menjelaskan bahwa kebisingan, adegan-adegan kekerasan dari film, musik yang menggairahkan, bahkan gambar pornografi dapat meningkatkan kecenderungan perilaku agresif. Perilaku agresif disini

didefinisikan sebagai segala bentuk perilaku yang bersifat membuat ketakutan yang dipicu oleh tindakan-tindakan oleh individu ataupun sebuah kelompok. Perilaku agresif biasanya dapat dipicu ketika seorang individu ataupun kelompok sedang berada disituasi yang membuat perasaan tegang atau mencekam menjadikannya terbawa suasana atau memang sudah memiliki niat untuk menyakiti orang lain atau pihak lain.

Perilaku agresif dapat dijabarkan lebih dalam dengan kaitannya dengan fenomena yang ada pada penelitian ini yaitu dengan gerakan-gerakan *dance violence* atau lebih generalnya gerakan moshing yang biasa tersisip diantara acara *gigs*. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh penonton saat menonton konser musik keras disebut *Moshing*. Menurut Tsitsos (2016) *moshing* terjadi dikarenakan adanya sebuah ideologi tertentu dalam menikmati sebuah pertunjukan musik jenis tertentu. Para pelakunya bersama-sama melakukannya dikarenakan adanya kesamaan atas bentuk kekacauan dan pemberontakan atas budaya dominan di luar tempat mereka menikmati pertunjukan musik yang dilakukan secara bersama-sama sehingga mereka yang melakukan *dance violence* maupun *moshing* tidak akan merasa sendiri. Jika perilaku *moshing* tersebut tidak terkendali, dipastikan bahwa akan terjadi hal-hal yang dapat merugikan orang lain, seperti terkena tendangan kaki, terkena pukulan tangan, dan dorongan badan. Hal ini selaras dengan penjelasan Tsitsos (2016) mengenai *moshing*. Karena *moshing* terjadi akibat adanya rasa kekacauan dan memberontak pada penonton. Gerakan-gerakan tersebut jika dilihat merupakan gerakan yang menggambarkan perilaku agresif. Berdasarkan

latar belakang diatas tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui “Perilaku Agresif Pada Penggemar Musik Keras di Surakarta”.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memahami gambaran perilaku agresif pada penggemar musik keras di Surakarta.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan didapat adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dan referensi pada ilmu Psikologi khususnya pada bidang Psikologi Sosial, untuk memperkaya teori-teori Psikologi yang berkaitan dengan perilaku agresif pada penggemar musik keras.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan peneliti khususnya di bidang psikologi.

b. Bagi Penggemar musik keras

Diharapkan dapat mengontrol emosinya ketika menonton konser musik keras.

c. Bagi masyarakat umum

Hasil penelitian dapat memberi pemahaman dan informasi tentang perilaku agresif pada penggemar musik keras.

1.4 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil
Muhammad Alyf Attaqy, Rina Oktaviana (2024)	Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Pada Komunitas Penggemar Musik Metal di Palembang	Kontrol Diri, Perilaku Agresi, Musik Metal	Hasil analisa yang diperoleh menunjukkan adanya hubungan yang sangat signifikan antara hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresi pada Komunitas Penggemar Musik Metal sebesar 80,3%.
Ahmad Zaki Aufar (2021)	Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Penggemar Musik Metal di Yogyakarta	kontrol diri, mahasiswa, musik metal, penggemar musik metal, perilaku agresif	Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah perilaku agresif pada mahasiswa penggemar musik metal. Sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi perilaku agresif pada mahasiswa penggemar musik metal.
Elvia Netrasari (2015)	Studi Kasus Perilaku Agresif Remaja di Pondok Pesantren	perilaku agresif, santri, remaja	Hasil penelitian ini mengetahui bentuk, faktor penyebab dan dampak dari perilaku agresif yang dilakukan santri di ponpes.

Berdasarkan pengetahuan penulis dan beberapa peneliti terdahulu yang sudah penulis sampaikan sebelumnya, penelitian mengenai Perilaku Agresif Pada Penggemar Musik Keras di Surakarta belum pernah diteliti sebelumnya, sehingga penulis mengatakan bahwa penelitian ini masih asli. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah bagian metode

menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, lokasi penelitian dan subjek penelitian.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Agresif

Menurut Myers (2012) perilaku agresif adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang diniatkan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresi. Buss dan Perry (1992) mengatakan bahwa perilaku agresif merupakan kecenderungan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Penjelasan dari Myers (2012) dan Buss dan Perry (1992) sama-sama mendefinisikan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang memiliki tujuan untuk menyakiti orang lain. Secara umum menurut Myers (2012) membagi agresif dalam dua jenis, yaitu agresif rasa benci atau agresif emosi (*hostile aggression*) dan agresif sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain (*instrumental aggression*). Agresif rasa benci atau agresif emosi (*hostile aggression*) merupakan ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Pada pelaku agresi ini dia tidak peduli dengan akibat perbuatannya dan lebih banyak menimbulkan kerugian daripada manfaatnya. Hostile aggression berasal dari kemarahan yang bertujuan untuk melukai, merusak, atau merugikan. Agresif sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain (*instrumental aggression*) umumnya tidak disertai dengan emosi. Bahkan antara pelaku dan korban kadang-kadang tidak ada hubungan pribadi. Agresif disini hanya untuk mencapai tujuan lain. *Instrumental aggression* bertujuan untuk melukai, merusak, atau merugikan, tetapi hanya sebagai alat untuk mencapai tujuan lainnya.

2.2 Aspek – Aspek Prilaku Agresif

Menurut Buss dan Perry (1992) terdapat empat aspek perilaku agresif yang didasari dari tiga dimensi dasar yaitu motorik, afektif, dan kognitif. Empat aspek tersebut, yaitu:

1. Agresi fisik (*physical aggression*) merupakan tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan lain-lain.
2. Agresi verbal (*verbal aggression*) merupakan tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.
3. Marah (*anger*) merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk marah (*anger*) adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk di dalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai *temperamental*, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.
4. Permusuhan (*Hostility*) merupakan tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. Permusuhan adalah suatu bentuk agresi yang tergolong *covert* (tidak kelihatan). Permusuhan mewakili komponen kognitif yang

terdiri dari kebencian seperti cemburu dan iri terhadap orang lain dan kecurigaan seperti adanya ketidakpercayaan serta kekhawatiran.

Adapun aspek-aspek perilaku agresif menurut Medinus (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2009), yaitu:

1. Menyerang secara fisik, contohnya memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, dan merampas.
2. Menyerang suatu objek, yang dimaksudkan adalah menyerang benda mati atau hewan.
3. Secara verbal atau simbolis, contohnya mengancam secara verbal, menjelek-jelekkan orang lain, sikap mengancam, dan sikap menuntut.
4. Pelanggaran terhadap hak orang lain atau menyerang daerah orang lain.

2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Perilaku agresif yang muncul pada individu berkaitan erat dengan emosi negatif yang terjadi dalam diri individu. Taylor, Peplau, dan Sears (2009) menyatakan munculnya perilaku agresif disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Serangan

Serangan merupakan salah satu faktor yang paling sering menjadi penyebab perilaku agresif dan muncul dalam bentuk serangan verbal atau serangan fisik. Serangan adalah gangguan yang dilakukan oleh orang lain. Pada umumnya orang akan memunculkan perilaku agresif terhadap sumber serangan. Berbagai rangsang yang tidak disukai juga akan menimbulkan agresif.

2. Frustrasi

Frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan, frustrasi menciptakan suatu motif untuk agresif. Frustrasi terjadi bila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, penghargaan atau tindakan tertentu.

3. Balas dendam

Ketika individu marah mampu untuk melakukan balas dendam, maka rasa marah akan semakin besar dan kemungkinan untuk melakukan perilaku agresif juga meningkat.

4. Kompetisi

Agresif yang tidak berkaitan dengan keadaan emosional, tetapi mungkin muncul secara tidak sengaja dari situasi yang melahirkan suatu kompetisi. Secara khusus merujuk pada situasi kompetitif yang sering memicu kemarahan, pembantahan dan agresif yang tidak jarang bersifat destruktif.

2.4 Musik Keras

Dari sekian banyak jenis musik, terdapat dua pembagian besar jenis musik, yakni musik keras dan musik lembut (Schwartz & Fouts, 2003). Musik keras merupakan musik dengan *beat* yang keras (hingar bingar) dan tempo yang cepat, sedangkan musik lembut merupakan musik dengan irama yang lembut dan teratur sehingga dapat menimbulkan perasaan tenang.

Musik keras biasanya mencakup gaya seperti *hard rock*, *rock klasik*, *heavy metal*, dan *rap* (Larson, 1995). Biasanya berbasis gitar dan drum, keras dan cepat, dan mengekspresikan berbagai emosi yang intens (misalnya,

kemarahan, agresi seksual). Meskipun banyak pesan berbeda yang dikomunikasikan dalam musik *heavy* (misalnya, seksual, lingkungan, sosial politik). Sedangkan musik lembut adalah musik yang memiliki tempo yang lambat, beat yang ringan. Contoh musik lembut yaitu musik *jazz* atau musik pop yang lembut, temponya lambat. Musik klasik juga merupakan salah satu jenis musik bernada lembut.

2.5 Penggemar Musik Keras di Surakarta

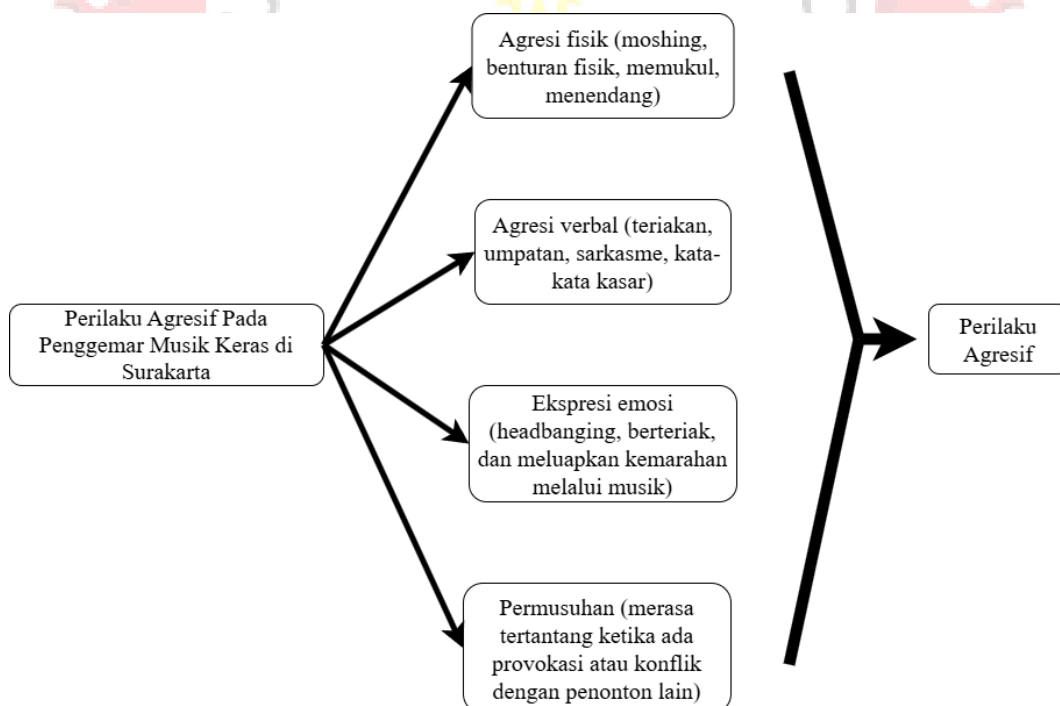
Surakarta memiliki banyak penggemar musik keras, baik yang tergabung dalam komunitas maupun yang tidak. Meski begitu, mereka tetap antusias menghadiri berbagai acara musik keras di kota ini. Genre yang termasuk dalam musik keras di Surakarta antara lain *underground metal*, *punk*, *rock*, dan *hardcore*. Kota ini memiliki ekosistem musik keras yang aktif, dengan berbagai *gigs* dan konser yang rutin diselenggarakan. Acara-acara ini menghadirkan *band-band* dari berbagai daerah, mulai dari Surakarta sendiri hingga kota-kota besar lainnya di Indonesia yang telah memiliki basis penggemar luas.

Beberapa band asal Surakarta yang dikenal dalam skena musik keras adalah *Down For-Life*, *MCPR*, *Eden Adversary*, dan masih banyak lagi. Salah satu festival musik keras terbesar di Surakarta adalah *Rock In Solo*. Festival ini didedikasikan untuk para pecinta musik *metal* dan genre lainnya. *Rock In Solo* pertama kali digelar pada tahun 2004 dan terus berkembang dari tahun ke tahun. Pada 2012, festival ini menjadi salah satu yang terbesar di Indonesia, dengan 37 grup musik, termasuk *band* internasional, yang tampil di tiga panggung dan

menarik sekitar 8.000 penonton. Genre yang ditampilkan meliputi *Heavy Metal*, *Death Metal*, *Black Metal*, *Metalcore*, *Grindcore*, *Thrash Metal*, *Gothic Metal*, *Punk Rock*, *Hardcore*, dan *Stoner Rock*.

Pada tahun 2023, *Rock In Solo* kembali mencetak sejarah dengan jumlah penonton yang mencapai 15.309 orang. Selain *Rock In Solo*, Surakarta juga rutin mengadakan berbagai acara musik keras lainnya, seperti *Hardcore Everyday*, *Solo Youth Fest*, *Showcase Loud Carnival*, *Bloodbrothers*, dan masih banyak lagi. Dengan antusiasme yang tinggi dari para penggemarnya, Surakarta terus menjadi salah satu kota yang memiliki skena musik keras paling berkembang di Indonesia.

2.6 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.7 Dinamika Psikologis

Penggemar musik keras seperti *heavy metal* atau *punk* sering kali diasosiasikan dengan energi emosional yang kuat dan ekspresi yang intens. Musik keras dengan tempo cepat, nada intens, dan lirik provokatif memiliki potensi untuk memengaruhi emosi pendengarnya. Menurut teori arousal dari Zillmann (1988), musik dapat meningkatkan aktivasi emosi yang kemudian memengaruhi perilaku seseorang. Dalam konteks ini, musik keras sering menjadi pemicu untuk mengekspresikan kemarahan atau frustrasi, terutama bagi individu yang menghadapi tekanan psikologis.

Lingkungan sosial komunitas penggemar musik keras juga memainkan peran penting dalam membentuk perilaku agresif. Berdasarkan teori pembelajaran sosial dari Bandura (1977), perilaku agresif dapat dipelajari melalui pengamatan dan interaksi dengan orang lain. Dalam komunitas ini, agresi sering dianggap sebagai bagian dari budaya, seperti *moshing* atau *headbanging* yang dianggap wajar dalam konser musik keras. Norma sosial yang menerima atau bahkan mempromosikan perilaku agresif dapat memperkuat kecenderungan individu untuk meniru perilaku tersebut.

Selain itu, teori frustrasi-agresi dari Dollard et al. (1939) menjelaskan bahwa agresi sering kali merupakan respons terhadap frustrasi yang tidak terselesaikan. Penggemar musik keras yang mengalami tekanan emosional, konflik *interpersonal*, atau stres sosial lebih rentan untuk menunjukkan perilaku agresif sebagai bentuk pelampiasan. Dalam beberapa kasus, perilaku ini bisa bersifat konstruktif, seperti mengekspresikan diri melalui musik atau seni,

namun pada individu tertentu dapat berkembang menjadi tindakan agresif yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dengan demikian, perilaku agresif pada penggemar musik keras di Surakarta terbentuk melalui interaksi antara faktor internal, seperti kontrol emosi dan tingkat frustrasi individu, serta faktor eksternal, seperti norma sosial dalam komunitas musik keras. Pemahaman tentang dinamika ini penting untuk mengidentifikasi intervensi yang dapat membantu individu mengelola emosi dan mengurangi agresi yang merugikan.

2.8 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan hasil kajian teori dan kerangka berfikir maka dapat diajukan pertanyaan berikut : Bagaimana gambaran perilaku agresif pada penggemar musik keras di Surakarta?