

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pada hakikatnya secara *literature*, musik merupakan sebuah hasil harmonisasi yang diatur sesuai keinginan sehingga mencakup bunyi, irama, dari melodi aransemen oleh alat musik yang dimainkan. Musik merupakan sebuah karya yang tercipta sesuai dengan keadaan hati, perasaan, situasi, serta melihat apa yang sedang terjadi di lingkungan sekitarnya kemudian dituliskan dalam sebuah lirik yang di dalamnya mengandung makna dan pesan-pesan khusus yang ingin disampaikan oleh penciptanya, yang kemudian dihiasi dengan alunan irama melodi yang sesuai pula sebagai pengiring sekaligus pelengkap kesempurnaan lagu tersebut. Musik dapat pula berperan dalam merepresentasikan emosional manusia, musik secara harfiah berpengaruh terhadap jiwa penikmatnya.

Musik sendiri pada dasarnya terkelompokan dalam beberapa kategori atau genre. Dari sekian banyak genre musik ini, salah satu genre yang cukup terkenal dan memiliki antusias serta komunitas yang solid ialah genre *metal* yang secara tidak langsung merupakan bagian dari genre musik *underground*, genre musik *underground* merupakan sebuah bentuk inovasi dan eksperimen yang bersumber dari genre *heavy metal*. Jadi pada dasarnya genre-genre musik *underground* seperti *Blackmetal*, *Deathmetal*, *Punk*, *Hardcore*, *Grindcore*, *Thrash metal* dan lain-lain. merupakan sub genre dari genre *heavy metal* itu sendiri. Untuk genre musik *heavy metal*, penelitian yang dilakukan oleh Professor Adrian North, seorang ilmuwan di bidang psikologi musik. Hasil temuannya yaitu pendengar genre musik *heavy metal* mempunyai kemiripan karakter dengan pendengar musik klasik.

Mereka sama-sama memiliki karakter yang kreatif. Kreativitas sangat erat kaitannya dengan seni musik. Estetika dalam seni musik tergantung pada kreativitas seseorang dalam mengembangkan musiknya, dan untuk menghasilkan karya seni yang indah. Komposisi dalam musik sendiri merupakan bagian dari kreativitas musikal Mazolla, (2016). Melalui musik bisa menjadikan hidup seseorang menjadi pribadi yang terampil, kreatif, cerdas, mandiri, bijak mengapresiasi, mempunyai kemampuan koordinasi dan kerjasama

Mulyana & Sulasro, (2020). Dan dari musik sendiri menjadi sebuah wadah bagi beberapa orang dengan frekuensi dan kemiripan yang sama, sehingga banyak dari kalangan masyarakat tersebut, membentuk komunitas musik sebagai wadah dari sebuah kesamaan dan kecocokan terhadap ideologi mereka.

Komunitas menggambarkan kumpulan individu yang terdiri dari sejumlah orang yang memiliki persepsi kolektif membentuk pola perilaku yang sama sebagai bentuk solidaritas. Attaqy & Oktaviana, (2024) Penggemar musik Metal lebih sering dikenal dengan sebutan *metalhead*, Dan istilah *underground* sendiri merujuk pada aliran musik yang tidak mengikuti pasaran musik internasional dan identik dengan genre-genre musik keras seperti *Blackmetal*, *Deathmetal*, *Hardcore*, *Grindcore*, *Thrash metal* dan lain-lain.

Musik *Underground* memiliki ciri khas tersendiri diantaranya ialah. Beberapa lagu-lagunya tidak dikomersilkan secara legal, suasana panggungnya brutal dan seram, atraksi yang ditampilkan tidak wajar dan memiliki ciri khasnya masing-masing, misalnya melompat ke tengah-tengah penonton dan ada beberapa yang menunjukkan aksi lebih anarkis seperti meminum darah ular atau menyayat tangannya secara langsung ketika diatas panggung. dan gaya hidup pemusiknya bebas, tidak terikat aturan serta lebih menyukai kehidupan jalanan atau kehidupan yang Bebas.

Pemusiknya biasanya kesulitan mencari produser, sehingga memproduksi sendiri hasil karyanya. Tema lirik dalam musik *underground* kadang menggambarkan tindakan agresi, kekerasan, dan perlawanan, sehingga para peneliti menyelidiki apakah paparan terhadap musik semacam itu dapat menyebabkan peningkatan rasa marah, pola pikir agresif, serta perilaku agresif atau antisosial. Marah dan agresi adalah hasil yang berbeda. Marah adalah sebuah perasaan atau emosi, sedangkan agresi mengacu pada perilaku atau tindakan yang bersifat bermusuhan atau kekerasan, seperti penyerangan fisik, ancaman verbal, atau menyakiti diri sendiri. Kekerasan terkadang dapat memicu kemarahan dan memicu perilaku yang agresif. Olsen dkk, (2023)

Tema utama dari musik metal merefleksikan aspek pemberontakan melalui musik sebagaimana yang dikutip oleh Jürgen Bartsch *Front man* dan penulis lagu dari band *Black metal* asal Jerman *Bethlehem*. "Metal itu adalah sebuah gaya musik agresif, bertema pemberontakan, berkisah seputar isu-isu sensitif dan hal-hal tabu dalam masyarakat misalnya politik, perang, kekerasan, agama, sejarah, atau tema-tema yang berkaitan dengan fantasi, puisi, mitologi. Serta gaya bermusik yang ditampilkan hingar bingar, penuh distorsi, brutal dan terlihat mengerikan."

Abdillah, (2016). Musik keras dengan segala maknanya kerap mewakili suasana hati, perilaku, dan sikap penikmatnya. Musik sendiri adalah penggambaran isi hati manusia yang direpresentasikan dalam bentuk harmoni dikemas oleh melodi atau ritme serta mempunyai unsur keselarasan yang harmonik. Musik menunjukkan makna yang terikat persepsi makna ganda, yaitu permainan tanda dan suatu simbol dalam internal musik dan referensi yang menghubungkan musik kepada entitas sosio-kultur ataupun kehidupan pribadi Fauzan Aufa Akbar & Rahmanto, (2023). Musik metal sendiri menekankan karakter yang lebih keras dari

genre rock dan genre musik lainnya.

Genre ini berkarakteristik intens, berteknik, dan keras, sehingga di identikan dengan kekerasan. Oleh karena itu pandangan masyarakat umum telah memegang stereotip penggemar metal merupakan seseorang yang depresi dan rentan untuk bunuh diri serta memiliki kemungkinan agresivitas yang tinggi dan membahayakan diri mereka sendiri hingga masyarakat umum merasa terancam dengan keberadaannya.

Adrian North Attaqy & Oktaviana, (2024). Agresi merupakan makna lain dari sesuatu yang membahayakan atau mencelakai baik diri sendiri maupun sekitarnya. Tingkah laku manusia yang didasari oleh emosional yang negatif dan dalam tindakan tersebut memunculkan tindakan anarkis dan destruktif, hal tersebut memiliki kecenderungan adanya perilaku agresi. Agresi fisik dan agresi verbal menjabarkan dua komponen karakteristik kepribadian meliputi pengendalian diri, ketidaksabaran, kerentanan emosional, pola pikir yang tidak teratur, gaya atribusi, dan harga diri, semuanya dapat memengaruhi munculnya karakteristik agresif seseorang. sedangkan faktor situasionalnya meliputi adanya stimulus agresi, temperatur, karakteristik target, efek senjata dan alkohol.

Definisi perilaku agresif ialah perilaku atau kecenderungan perilaku yang identik mencelakai orang lain, baik secara fisik maupun psikologis serta berkesinambungan mengekspresikan impuls negatif sehingga dapat mencapai perilaku yang diinginkannya. bahwa terungkap empat dimensi agresi yang berperan pada perilaku agresif secara umum antara lain. Agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, permusuhan Buss & Perry, (2021).

Ditemukan sejumlah faktor yang berperan menimbulkan munculnya perilaku agresif. Sejumlah faktor yang dimaksud mencakup faktor internal (kontrol diri, kecerdasan emosional, rasa puas ketika melakukan kekerasan, dan lainnya) serta faktor eksternal mencakup, lingkungan dan konformitas kelompok Caninsti

& Saradarsih,( 2024)

Faktor internal yang dapat meminimalisir kecenderungan agresi antara lain ialah kontrol diri. Kontrol diri ini mengartikan keputusan memilih pada seharusnya individu berperilaku serta tercermin bukan pada keputusan impuls sesaat. Individu berkemampuan kontrol diri yang baik cenderung berfikir sebelum bertindak dan mengevaluasi dampak yang akan muncul dari perilaku mereka. Kontrol diri mencakup dari lima aspek yaitu sifat, melakukan disiplin diri, mempertimbangkan sesuatu dengan hati-hati, menciptakan kebiasaan yang baik, memiliki etika kerja yang tinggi, serta memiliki perencanaan agar tetap konsisten sesuai dengan rencana Hay & Meldrum, (2016). berdasar secara naluri setiap manusia memiliki dorongan untuk melanggar aturan tergantung situasi tertentu.

Namun, bagi mereka yang mampu menahan godaan untuk bertindak menyimpang, hasrat-hasrat ini tidak berubah menjadi impuls. Orang yang kurang pengendalian diri berisiko melanggar hukum tanpa memikirkan akibatnya.. Adhawiyah dkk, (2022). Dan pada agresivitas sendiri memiliki beberapa faktor lain yang berdinamika akan tinggi atau rendahnya agresivitas dalam diri seseorang. perselisihan dan fanatisme juga dilihat sebagai akar yang membuat seseorang mengarah pada perilaku agresif. Utomo & Kristianingsih, (2023)

Penggambaran psikologis seseorang yang fanatik kerap tidak mampu memahami apa yang ada di luar dirinya dan tidak paham terhadap masalah orang atau kelompok lain. penggambaran perilaku fanatik berupa ketidakmampuan dalam memahami karakteristik individu atau orang lain yang berada di luar kelompoknya, baik benar ataupun salah Rizkita, (2017). Fanatisme sendiri mengartikan kepercayaan akan keterkaitan pada perspektif yang baik maupun buruk.

Perspektif yang tidak memiliki sandaran teori atau pijakan kenyataan, tetapi di anut secara mendalam sehingga susah di luruskan atau di ubah. Utami & Welas, (2019) mengungkapkan bahwa fanatisme adalah individu yang memiliki kemauan atau minat yang besar terhadap kelompok, tren, atau karya seni dan diungkapkan dengan perilaku ekstrim. Nurpratami, (2022) mengemukakan bahwa perasaan dekat atau kelekatan membuat penggemar melakukan perlindungan dan pembelaan.

Fanatisme cenderung bersikeras terhadap ide-ide mereka yang menganggap diri sendiri atau kelompok mereka benar dan mengabaikan semua fakta atau argumen yang mungkin bertentangan dengan fikiran atau keyakinan dan tercermin perilaku agresi verbal adalah kecenderungan fanatisme akibat antusiasme yang berlebihan Anshori, M, Walriani, F, dkk, (2023). Ciri-ciri dari fanatisme antara lain seperti keterlibatan internal, keterlibatan eksternal, keinginan untuk memperoleh perhatian, serta interaksi sosial dan pribadi. Dampak positif dari fanatisme sendiri yaitu segala sesuatu yang dapat di yakini akan memberikan rasa kecintaan dan semangat hidup yang lebih pada seseorang. Selain itu dampak negatif dari fanatisme sendiri adalah manusia dapat lebih anarkis, obsesif, ambisius dan dapat memunculkan kekerasan. Mirza & Marpaung, (2019) mengatakan agresivitas akan terjadi dengan adanya dukungan fanatisme.

Berikut beberapa fenomena terdahulu yang terjadi berkaitan dengan komunitas musik *underground*, dengan dampak dari fanatisme dan perilaku agresivitas pada setiap anggotanya. Sebuah konser yang diselenggarakan terjadi tidak kondusif. Kericuhan yang melatar belakangi terjadi saat band asal Bandung yang bertajuk Jasad tampil di Lapangan Cilembang, Tasikmalaya, Jawa Barat. Penampilan performa band bergenre *Deathmetal* ini membawa antusias yang tinggi. Saat berjalannya konser euforia penonton sudah menjiwai saat jalannya musik yang disajikan.

Akan tetapi penonton mulai rusuh setelah dua lagu dimainkan. Penyelenggara dan pihak keamanan mencoba mengkondusifkan situasi karena kelakuan beberapa penonton yang dianggap tidak simpatik.. Selang beberapa saat, situasi makin meluas dan menjadi baku hantam antara sesama penonton. Diduga hal tersebut dipengaruhi oleh faktor alkohol sehingga menyebabkan perilaku yang tidak terkendali. Untuk meminimalisir risiko, panitia acara memutuskan konser diberhentikan lebih awal. Dengan perasaan kecewa namun penonton dapat berkooperatif keluar secara sistematis. dan sumber penyebab keributan sudah ditangani oleh pihak keamanan.

Lalu konser musik grup band lokal Beside, 9 Februari lalu juga berakhir tragedi. 11 nyawa penonton melayang dan puluhan penonton pingsan akibat berdesak-desakan saat akan keluar gedung. Hal ini dipicu karena jumlah penonton yang tak sebanding dengan kapasitas gedung dalam suatu pemberitaan yang pernah ada di suatu koran harian Pos Kota , muncul sebuah artikel berjudul "Gubernur Jawa Barat Larang Musik *Underground*". Di sebutkan bahwa musik underground adalah musik keras yang identik dengan kerusuhan, minuman keras, narkoba, bahkan maut.

Artikel tersebut mengatakan bahwa pemerintah Jawa Barat melarang pengelola gedung menampilkan panggung musik *underground*. Larangan tersebut di dasarkan tragedi konser band Beside yang menelan 11 korban jiwa. Pada tahun 1993 band metal asal *Los Angeles* metallica mengadakan *tour* terakhirnya di stadion Lebak Bulus, saat tampil di hari pertama terjadi kerusuhan di luar stadion banyak warung yang di bakar, bank hampir di bobol, kompleks perkantoran yang kacanya di pecah, mobil-mobil di rusak, tidak ada korban jiwa dalam peristiwa ini akan tetapi terdapat korban luka berat maupun ringan kurang lebih 100 orang

Berlatar pada tahun 2021 kemarin fenomena kericuhan mewarnai *event music underground* di kota Malang. acara yang diselenggarakan 27 Maret 2021 berlokasi di *Level Brewhouse Coffee bar*, kota Malang tercatat tidak kondusif dikarenakan aksi kriminalitas didalam hingga diluar *venue*. berkisar tiga unit handphone, dua buah dompet, dan sebuah helm raib di parkiran. Didalampun terjadi kericuhan antar sesama penonton yang berdampak pada terlukanya satu orang.

Berdasarkan hasil *pre eliminary* pada variabel agresivitas tanggal 30 November 2024 terdapat fenomena kerusuhan pada konser musik yang di Promotori oleh komunitas musik *underground* "WTF crew" yang berdomisili di Cikarang Barat. konser yang bertajuk "*Get Together For The Moments*" tersebut bertempat di Nemo musik studio. Hasil observasi secara langsung terdapat beberapa bentuk agresivitas pada saat berjalannya konser yang menyebabkan 2 orang mengalami pendarahan pada bagian pelipis karena aksi saling memukul dan gitar salah satu personil band kolektif hancur karena kondisi acara yang tidak kondusif.

lalu berdasarkan data wawancara pada tanggal 5 Desember 2024, yang berlokasi di *Ghoib records music studio*. dimana ditempat inilah yang biasanya dijadikan tempat berkumpul para anggota komunitas musik *underground* "WTF crew". Pada hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap 5 anggota komunitas, diketahui bahwa adanya tingkat agresivitas pada tiap anggotanya. Pada aspek agresi fisik 4 dari 5 responden merasa mudah terpancing untuk melakukan perkelahian di saat konser musik berlangsung, selain itu juga mereka memiliki harga diri yang tinggi untuk membela temannya.

Lalu pada aspek agresi verbal seluruh responden mendapati dirinya mudah tersulut emosi untuk mengucapkan kata-kata kasar dan berteriak saat situasi konser sedang berlangsung. tingginya

agresivitas ini tentunya dipengaruhi oleh beragam faktor.

Dalam hal tersebut faktor internal dalam diri individu meliputi kontrol diri, iritabilitas, kerentanan emosional, pikiran yang kacau, gaya atribusi, serta harga diri. Selain itu agresivitas yang tinggi dapat didukung pula oleh faktor fanatisme, dampak negatif dari fanatisme sendiri adalah manusia dapat lebih anarkis, obsesif, ambisius dan dapat memunculkan kekerasan. Perilaku agresi verbal adalah kecenderungan fanatisme akibat antusiasme yang berlebihan.

Pada hasil *pre eliminary* variabel fanatisme khususnya pada aspek *religious fanaticism* 3 dari 5 responden menyatakan kecintaan dan besarnya antusias pada segala bentuk konser yang akan diadakan kedepannya. hal itu didukung karena dari sanalah mereka dapat menunjukkan eksistensi komunitas mereka dan band yang berada di dalam naungan komunitas tersebut. Sedangkan pada aspek sikap pribadi seluruh responden bersikap mengedepankan loyalitas antar satu sama lain dan saling mendukung untuk kepentingan bersama, lalu pada aspek *fanaticism and absolute views* 4 dari 5 responden berpendapat bahwa masih akan terus menekuni kegiatan komunitas karena beberapa dari mereka berpendapat masih ingin terus Berkarya dan dari sanalah cara mereka menunjukkan karyanya serta mengapresiasi karya orang lain.

Dan untuk aspek *fanaticism and social security* seluruh responden merasakan dampak solidnya internal komunitas sehingga menciptakan rasa aman pada diri mereka yang menjadi bagian dari komunitas musik *underground*. Berdasar pada penjelasan sebelumnya fanatisme memiliki dampak positif antara lain ialah segala sesuatu yang dapat di yakini akan memberikan rasa kecintaan dan semangat hidup yang lebih pada seseorang (Adinda dkk, 2018). Sebaliknya pada penelitian terdahulu yang berjudul "Pengaruh Fanatisme Terhadap Perilaku Agresif dengan Kontrol Diri Sebagai Variable Moderator Pada Suporter Sepakbola di Bekasi"

Berdasarkan hasil survei kepada 20 individu disimpulkan bahwa hampir keseluruhan. Supporter sepakbola yang mempunyai rasa fanatik tinggi cenderung memiliki perilaku agresif dan berdampak negatif terhadap kehidupan serta lingkungannya, dikarenakan hampir seluruh supporter sepakbola tidak bisa mengontrol dirinya ketika saat mendukung tim kebanggannya bertanding sehingga menimbulkan perilaku agresif yang di sertai tindakan baik secara fisik maupun secara verbal (Yudanto & Supriatna, 2024).

Menurut temuan *pre eliminary* yang sudah dilakukan pada variabel kontrol diri khususnya pada aspek *Behavioral control* 4 dari 5 responden sulit mengontrol stimulus pada dirinya saat berada ditengah konser dengan aliran musik metal. Sedangkan untuk aspek *Cognitive control* 3 dari 5 responden mampu untuk mengantisipasi peristiwa dan menilai keadaan hal itu di dasari dengan tingginya rasa loyalitas antar sesama teman satu komunitas, Lalu untuk aspek *Decisional Control* 4 dari 5 responden menyatakan mereka mampu menyelesaikan segala permasalahan secara rasional dan damai, walaupun permasalahan diawali dengan tindak agresi namun mereka sudah paham akan konsekuensi pada situasi dan kondisi dimana mereka berada seperti mereka memiliki parameter tersendiri untuk mentolerir segala bentuk agresi yang terjadi.

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresif Pada Komunitas Malang Super Moshpit" meneliti pengaruh-pengaruh negatif perilaku agresif terhadap pengendalian diri pada pendengar musik metal di komunitas "Malang Super Moshpit". pengendalian diri berkesinambungan terhadap perilaku agresif, dengan faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini mempengaruhi sebesar 94% (Firdaus F, 2021). Sebagaimana yang telah dijabarkan pada hasil *pre eliminary* yang sudah dilakukan. Di dapatkan hasil bahwa adanya tingkat

Agresivitas yang signifikan pada diri setiap anggota komunitas musik *underground*. Sehingga berdasar pada penelitian terdahulu dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat kaitan yang erat antara kontrol diri, fanatisme dan agresivitas hal itu pula yang melatarbelakangi penulisan ini dengan judul penelitian "**Kontrol Diri Dan Fanatisme Terhadap Agresivitas Komunitas Musik *Underground***"

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Mencaritau hubungan kontrol diri dan fanatisme terhadap agresivitas komunitas musik *underground*
2. Mencaritau hubungsn kontrol diri akan agresivitas pada komunitas musik *underground*
3. Mencaritau hubungan fanatisme terhadap agresivitas pada komunitas musik *underground*
4. Mencaritau hubungan kontrol diri dan fanatisme terhadap agresivitas pada komunitas musik *underground*

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mencaritau pengaruh fanatisme dan kontrol diri akan agresivitas pada komunitas musik *underground*
2. Mencaritau dampak kontrol diri akan agresivitas pada komunitas musik *underground*
3. Mencaritau pengaruh fanatisme terhadap agresivitas pada komunitas musik *underground*
4. Mencaritau pengaruh kontrol diri dan fanatisme terhadap agresivitas pada komunitas musik *underground*

#### **D. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, diharapkan ada beberapa manfaat yang dihasilkan bagi peneliti dan pembaca sebagai berikut :

## **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan memperkaya keilmuan dibidang psikologi dan memberikan sumbangan kepada para peneliti untuk dapat menjadi acuan pengembangan penelitian dimasa yang akan datang.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas dan secara langsung peneliti dapat mengetahui permasalahan yang sebenarnya pada obyek penelitian.

### **b. Bagi pembaca**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menambah bahan masukan bagi pembaca yang tertarik pada judul penelitian ini.