

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik seakan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan menjadi bagian dari kehidupan karena merupakan sebuah produk dari kebudayaan dan juga cerminan sosial dalam masyarakat. Gabrielson dan Lindstorm (dalam Djohan, 2009) mengatakan bahwa karakteristik musik seperti modus, irama, dan tempo yang dirasakan pendengar dapat menjadi sebab untuk mengekspresikan emosi. Setiap orang mempunyai preferensi (kecenderungan memilih) musik yang berbeda-beda yang terbentuk dari berbagai faktor. Schafer dan Sedlmeier (2009) menyatakan preferensi musik pada seseorang disebabkan karakteristik dari musik tersebut (tempo, ritme, *pitch*, dan sebagainya), familiar dan sering mendengarkan suatu jenis musik, perasaan pada saat mendengarkan musik, dan yang tak ketinggalan adalah usia dari pendengar musik.

Finns (dalam Schwartz & Fouts, 2003) membedakan penggemar musik menjadi dua kategori berdasarkan kualitas musik yang didengarkannya, yaitu mereka yang menggemari musik dengan kualitas ringan atau *light music* dan mereka yang menggemari musik dengan kualitas berat atau *heavy music*. *Heavy music* adalah jenis musik populer yang mempunyai tempo lagu cepat, nada yang keras dengan adanya penekanan irama yang kuat secara terus-menerus disertai dentuman bunyi yang berulang-ulang dan biasanya dimainkan dengan alat musik elektronik. Jenis musik yang termasuk ke dalam kategori *heavy music* adalah musik *rap* dan musik *rock* beserta semua sub-genrenya.

Sub-genre musik *rock* yang memiliki banyak penggemar di Indonesia salah satunya adalah musik metal. Musik metal atau istilah lainnya *underground* menurut Putrawan (2013) merupakan tipe musik yang memiliki tempo cepat dengan karakter suara vokal menggunakan nada *ground* atau nada paling rendah. Karakter musik metal yaitu keras dalam arti menggunakan full distorsi pada gitar dan ketukan drum menggunakan tempo yang sangat cepat. Tempo yang sangat cepat dan musik yang sangat keras ini membuat penikmat musik metal juga

bergerak sesuai dengan ritme yang dimainkan, sehingga tak heran jika di setiap pertunjukan musik metal penggemarnya melakukan gerakan-gerakan yang terlihat tak terkendali misalnya menghentak-hentakan kaki dan tangan ke segala arah, berteriak sekencang-kencangnya, membenturkan badan ke penonton yang lain, membenturkan kepala dan dahi ke penonton lain, atau mendorong dan menendang siapapun yang berada dekat dengannya.

Musik metal pun memiliki budayanya sendiri yang diikuti oleh para penggemar musik metal. Musik metal memiliki banyak sekali lagu yang membawa pesan kuat terhadap para penggemarnya. Cara para pendengar dan personil 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 di antara kerumunan penonton konser musik metal), *corning* (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). Ekspresi yang biasanya dilakukan *metalhead* saat konser yang berlangsung yaitu menunjukkan simbol *devil horn*, melakukan *head banging* dan *moshing*. Hal inilah yang membuat suasana terlihat tidak terkontrol sehingga memicu keributan antar penonton dan kerap kali menyebar ke area luar konser.

Kerusuhan-kerusuhan tersebut kerap diulas dalam berbagai media massa. Artikel yang ditulis oleh Ado (2013) mengulas tentang sebuah konser musik metal bertajuk Bandung Berisik. Disebutkan bahwa keributan mewarnai konser tersebut ketika band asal Bandung yaitu Jasad di Lapangan Cilembang, Tasikmalaya, Jawa Barat. Awalnya konser band beraliran metal ini mendapat perhatian tinggi dari kalangan muda Kota Tasikmalaya. Sejak konser dimulai para penonton sudah bergoyang mengikuti musik keras ini, namun baru dua lagu keributan antar penonton mulai terlihat. Panitia dan pihak keamanan sempat dibuat kewalahan karena ulah mereka yang tak simpatik, keributan ternyata meluas. Panitia

membubarkan konser Jasad (nama sebuah band metal) lebih awal karena tidak ingin mengambil risiko.

Kasus-kasus kericuhan yang telah terjadi inilah yang melatarbelakangi larangan diadakannya konser-konser musik metal di beberapa kota. Salah satunya adalah artikel yang ditulis oleh Syafi'i (2017) tentang tidak diizinkaninya mengadakan konser musik metal di Kabupaten Jombang. Disebutkan bahwa Forum Arek Jombang (FAJ) melakukan pertemuan dengan jajaran Polres Jombang terkait izin untuk melakukan konser yang beraliran *punk*, metal dan *reggae* di Kabupaten Jombang. Hasil dari pertemuan tersebut Polres Jombang belum bisa memberikan izin kepada beberapa aliran musik di atas dengan alasan keamanan sampai waktu yang belum ditentukan.

Kerusuhan yang cenderung terjadi pada *metalhead* membuat masyarakat umum menganggap musik metal dan *metalhead* berhubungan dengan sesuatu yang negatif seperti melekatnya stigma bahwa musik metal berkaitan dengan minuman keras, kerusuhan, narkoba, dan bahkan satanis. Hal itu dibuktikan dengan artikel berita yang ditulis oleh Darmawan (2011) mengenai pembubaran beberapa konser metal yang diadakan di Bandung. Kurang lebih 50 konser kreatif dari berbagai komunitas dipersulit bahkan dihentikan, tidak jarang dalam perizinan ditentukan jenis lagu yang harus dibawakan. Dilihat dari segi musiknya memang akan terdengar menyeramkan karena memiliki alunan yang keras serta cepat dan tentunya terlihat gahar. Nuansa gelap yang selalu dikenakan para musisi metal dan *metalhead* juga membuat musik ini terlihat menyeramkan.

Stigma yang buruk terhadap musik metal nyatanya tidak mempengaruhi perkembangannya di Indonesia. Ini dibuktikan dengan adanya komunitas-komunitas penggemar musik metal di setiap kotanya. Tidak hanya terbatas di kota besar saja, perkembangan musik metal juga mulai merambah setiap kota kecil di Jawa Timur. Penggemar musik metal yang tersebar di setiap kotanya tidak terbatas hanya dari satu kalangan saja namun mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, namun yang mendominasi adalah remaja. Berdasarkan wawancara dengan beberapa *event maker* konser musik metal di Sumenep dan Tuban, mereka mengatakan bahwa penggemar musik metal biasanya banyak dari

golongan remaja. Pernyataan tersebut sesuai dengan penjelasan Widia (2010) bahwa setiap kali konser digelar maka kebanyakan penonton terdiri dari remaja.

Banyaknya remaja penggemar musik metal di Indonesia ini sejalan dengan masa perkembangan mereka. Alasan mengapa remaja itu menggemari musik metal telah dijelaskan oleh beberapa ahli. Munzir (2009) menjelaskan bahwa musik metal memahami aspek kebudayaan remaja dan dengan berpedoman pada musik yang cadas dan agresif, musik metal dapat membuat penggemarnya lepas dari rasa frustrasi dan kemarahan. Rice (1996) menambahkan bahwa musik merupakan bagian penting dari kebudayaan remaja, karena remaja tertarik oleh berbagai macam emosi yang diekspresikan dalam lagu-lagu yang populer. Musik menurut Getter dan Streisand (1995) adalah hal yang penting dalam kehidupan sosial dan pribadi remaja. Pendengar musik khususnya remaja tertarik pada aliran musik tertentu karena mereka memiliki karakteristik kepribadian yang khas dan kebutuhan yang direfleksikan dalam musik pilihan mereka. Alasan lain mengapa remaja menyukai musik menurut Schwartz (2003) adalah karena remaja menggunakan musik untuk mengembangkan hubungannya dengan teman sebaya, menyatakan kepribadian, dan mempelajari hal-hal yang tidak mereka peroleh dari orang tua dan sekolah. Musik sebagian besar dijadikan sebagai sarana untuk merefleksikan diri di tengah kegalauan yang dialaminya.

Penjelasan berikutnya datang dari Ibung (2009) bahwa remaja merupakan masa pencarian jati diri dan jati dirinya diukur dari penerimaan lingkungan pergaulan, jadi remaja terjun dalam komunitas musik *underground* dan melakukan *moshing* adalah untuk menunjukkan eksistensi dirinya. Hodges (1999) menjelaskan bahwa musik mempunyai peranan yang amat besar bagi kehidupan remaja, karena musik bukan hanya sebagai pengisi waktu luang saja, tetapi juga sebagai kekuatan sosial yang mempengaruhi cara mereka berbicara, berpakaian, bertingkah laku dan juga cara berpikir. Masa remaja adalah masa yang sedang berusaha mengembangkan diri dan identitas kelompok, musik sangat mempunyai pengaruh besar untuk menjalankan keduanya.

Berada dalam sebuah kelompok merupakan hal yang penting bagi remaja karena berdasarkan tugas perkembangannya seperti yang telah dijelaskan di atas,

dan juga penting bagi remaja berada dan diakui oleh kelompok adalah karena penerimaan sosial atau kelompok mempunyai arti penting bagi remaja, dengan penerimaan dari kelompok teman sebaya, lawan jenis atau sesama jenis akan membuat remaja memperoleh rasa dibutuhkan dan rasa berharga. Kenyataannya tidak semua remaja dapat diterima oleh kelompok. Hurlock (2012) menjelaskan bahwa terkadang remaja mengalami yang namanya penolakan sosial atau penolakan lingkungan sosial yang dapat membuat remaja mengalami kekecewaan yang besar, frustrasi, perubahan atau penurunan konsep diri bahkan depresi. Remaja yang mengalami penolakan terhadap lingkungan sosialnya biasanya merasakan ketidakmampuan yang tinggi atau ketidakberhargaan saat menyadari bahwa siapa diri kita ternyata buruk atau berbeda di mata orang lain.

Usaha yang dilakukan remaja untuk menghindari penolakan teman sebaya menurut Mappiare (2000), membuat remaja cenderung mengikuti hal-hal yang sama dengan kelompok sebaya agar diterima dengan baik di dalam kelompok sebaya. Alasan itulah yang membuat remaja berusaha untuk diterima dalam kelompok dengan cara berperilaku dan melakukan hal-hal yang sesuai dengan ciri khas yang menampilkan identitas kelompok yang dipilihnya. Monks (2002) menjelaskan bahwa kelompok sebaya biasanya memiliki ciri-ciri yang tegas pada tingkah laku yang ditampilkan oleh anggotanya. Ciri-ciri ini antara lain adalah mode pakaian, cara bertingkah laku, gaya rambut, minat terhadap musik, sikap terhadap sekolah, orang tua dan terhadap kelompok lainnya.

Ciri-ciri kelompok teman sebaya yang dijelaskan oleh Monks di atas dalam komunitas *metalhead* mudah sekali terlihat dari kaos oblong yang digunakan para *metalhead* yang identik dengan warna hitam yang bergambar idola mereka. Komponen-komponen lain yang melekat pada dandanan *metalhead* menurut Putra (2018) adalah jaket kulit, sepatu boot, jaket jeans yang ditemplei pin dan *patch* atau emblem, menggunakan kalung, bertindik, memiliki gaya rambut yang khas yaitu dengan rambut panjangnya. Ciri tersebut tidak hanya terdapat dari aksesoris yang mereka gunakan saja, namun komunitas *metalhead* juga memiliki ciri tingkah laku tertentu. Salah satu gerakan khas yang ada di kalangan *metalhead*, lanjut Putra adalah adanya simbol *devil horn*, *head banging*,

moshing, *circle pit*, dan *stage diving*. Suasana ketika konser yang semakin tak terkendali akan menimbulkan kegaduhan karena sebelum konser dimulai biasanya tak jarang mereka akan meminum alkohol terlebih dahulu, bertindak agresif, dan berkata kasar.

Ciri-ciri komunitas *metalhead* tersebut, menjadi norma kelompok yang akan diikuti oleh tiap anggota komunitas *metalhead*, seperti penjelasan para ahli sebelumnya yang menjelaskan bahwa untuk dapat diterima dalam sebuah kelompok, seseorang harus berperilaku sesuai dengan norma kelompok tersebut. Perilaku-perilaku yang mencerminkan ciri *metalhead* yang dilansir oleh berbagai media dan penelitian tersebut di atas bisa jadi bukan cerminan dari perilaku asli dari tiap anggotanya, karena bisa jadi perilaku yang ditunjukkan tiap anggota pada saat mereka berkumpul itu hanya terpengaruh oleh perilaku-perilaku yang menjadi norma dalam kelompoknya. Jadi ketika dalam kelompoknya itu banyak anggota yang contohnya bersifat agresif, maka anggota yang lain juga akan bersikap agresif, kemudian mengucapkan kata-kata dan membanting diri ke orang lain, meminum alkohol dan sebagainya itu dilakukan sebagai penyesuaian diri dengan perilaku yang menjadi ciri norma dari kelompok *metalhead* yang diikuti.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Tedeschi & Lindskold (1976) yang mengatakan bahwa keanggotaan kelompok dapat mengubah perilaku individu, pengaruh kelompok ini dapat membuat anggotanya melakukan hal-hal dalam komunitas yang tidak akan dilakukannya jika mereka sendiri. Keanggotaan kelompok ini dapat juga mempengaruhi perilaku anggotanya bila tidak ada anggota lain di sekitarnya. Pengaruh terhadap perilaku ini besar sekali terutama dalam kelompok yang mempunyai rasa kebersamaan yang tinggi. Arah yang ditempuhnya sebagian besar tergantung dari norma-norma yang ada dalam kelompok tersebut.

Norma kelompok ini semakin besar pengaruhnya pada fase remaja, hal ini sesuai dengan pernyataan Hurlock (2012) yang menjelaskan bahwa masa remaja yang dikenal dengan masa mencari jati diri dan cukup sulit untuk menjaga kestabilan emosi, sehingga cukup mudah untuk terpengaruh oleh hal-hal yang dianggap trend oleh kebanyakan remaja lainnya. Sebagai contoh dengan

menonton aksi para personil band musik metal dalam mengapresiasi musik tersebut dengan ekspresi fisik/ kekerasan membuat para remaja mengikuti tingkah laku tersebut. Selain itu agresi yang dimiliki oleh remaja pun dapat terpicu baik oleh hal-hal yang ditontonnya dari penampilan personil 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.

Penelitian yang dilakukan Donnerstein & Wilson (1976) menemukan bahwa kebisingan (*noise*), didukung dengan kondisi lain dapat memfasilitasi timbulnya agresi interpersonal. Ketika mendengarkan musik metal, penggemar musik metal akan mendengarkan suara musik yang kencang dan bising. Jika penggemar 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.

Hasil penelitian eksperimental dari 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. Penggemar musik metal yang memiliki persepsi yang baik mengenai keramaian dan kepadatan dalam suatu acara tidak akan merasa terganggu. Hal ini berbeda ketika penggemar 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 penggemar musik metal merasa terganggu, tidak nyaman, mudah terpancing emosinya, dan menunjukkan reaksi negatif lain terhadap orang lain ketika ia merasakan temperatur yang panas.

Kondisi seperti itulah yang terjadi ketika berada dalam konser musik metal, sehingga tidak jarang muncul berita di media cetak maupun media *online* bahwa kerap kali terjadi kericuhan dalam sebuah konser musik metal. Peristiwa yang terjadi adalah para penggemar musik metal yang mulai tidak terkendali sehingga muncul perilaku agresif. Para penonton ini mulai saling mendorong, menendang, memukul, berteriak, memaki, dan akan berujung tawuran. Dill dan Dill (dalam Badrun, 2012) melihat perilaku agresif sebagai perilaku yang dilakukan berdasarkan pengalaman dan adanya rangsangan situasi tertentu sehingga menyebabkan seseorang itu melakukan tindakan agresif.

Moore dan Fine (dalam Koeswara, 1998) mendefinisikan agresi sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain ataupun terhadap objek-objek. Salah satu faktor yang menjadi pencetus munculnya perilaku agresif adalah deindividuasi. Koeswara (1988) menyatakan bahwa deindividuasi bisa mengarahkan individu pada kekuasaan, dan perilaku agresif yang dilakukan menjadi lebih intens. Deindividuasi memiliki efek memperbesar keleluasaan individu untuk melakukan agresi, karena deindividuasi menyingkirkan atau mengurangi peranan beberapa aspek yang terdapat pada individu, yakni identitas diri atau personalitas individu pelaku maupun identitas diri korban agresi, serta keterlibatan emosional individu pelaku, dan agresi terhadap korban. Hal ini menyebabkan orang kurang merasa bertanggung jawab atas tindakannya dan kurang menyadari konsekuensinya sehingga akan memberi kesempatan yang luas bagi munculnya agresivitas. Berdasarkan penjelasan di atas bahwa salah satu faktor yang menyebabkan perilaku agresif pada penggemar musik metal ini disebabkan oleh deindividuasi.

Myers (2012) mengatakan deindividuasi merupakan hilangnya kesadaran diri (*self-awareness*) dan kekhawatiran untuk mengevaluasi diri sendiri, terjadi dalam situasi kelompok untuk lebih responsif terhadap norma kelompok dalam hal baik atau buruk. Diener (dalam Li, 2010) mendefinisikan deindividuasi sebagai proses psikologis di mana kesadaran diri (*self-awareness*) berkurang. Festinger (dalam Chang, 2008) mengatakan deindividuasi sebagai hasil

pengekangan dari perilaku yang diinginkan individu tetapi bertolakbelakang dengan norma sosial.

Festinger, Pepitone, dan Newcomb (dalam Chang, 2008) menggunakan istilah deindividuasi untuk menggambarkan efek kerumunan atau kelompok terhadap perilaku seseorang. Festinger mengklaim bahwa sebagai akibat dari pengekangan terhadap perilaku sehari-hari, individu tersebut mampu berperilaku semaunya, di mana ketika sendirian mereka tidak akan berbuat semaunya. Teori deindividuasi menurut Diener, Festinger dan Zimbardo (dalam Chang, 2008) juga menegaskan bahwa peleburan individu di dalam kerumunan atau kelompok mengakibatkan hilangnya identitas diri. Akibat hilangnya identitas pribadi seseorang ini lebih cenderung mendorong orang untuk bertindak agresif atau menyimpang dari perilaku sosial yang dapat diterima saat mereka berada dalam pengaturan kelompok daripada saat mereka sendiri.

Hughes (2013) mengatakan bahwa deindividuasi merupakan tahap psikologis yang ditandai oleh hilangnya *self awareness* dan berkurangnya ketakutan individu karena berada dalam kelompok. Diener (dalam Li, 2010) juga mendefinisikan deindividuasi sebagai proses psikologis di mana kesadaran diri (*self-awareness*) berkurang. Berdasarkan pendapat Diener proses deindividuasi dapat terjadi apabila seseorang mampu menjauhkan diri dari “*self-regulation*” dan “*self-awareness*” yang melekat pada identitasnya sendiri, di mana dalam hal ini fokus dan perhatian hanya diprioritaskan kepada identitas kelompok. Fenomena deindividuasi menurut Diener merupakan proses internal dan cenderung dipengaruhi oleh faktor situasional, internal, dan perilaku kelompok.

Setiadi (2001) mengatakan bahwa deindividuasi adalah suatu situasi di mana kesadaran diri, kemampuan menilai-diri dan kepedulian terhadap orang lain menurun sehingga meningkatkan tingkah laku impulsif, yang dalam hal ini dapat saja berbentuk perilaku agresif. Hal ini sependapat dengan Koeswara (dalam Sari, 2017) yang menyatakan bahwa deindividuasi bisa mengarahkan individu pada kekuasaan, dan perilaku agresif yang dilakukan menjadi lebih intens. Myers (dalam Putri, 2013) menjelaskan bahwa agresi merupakan berbagai perilaku yang diarahkan untuk membahayakan makhluk hidup lain. Aronson (2007) mengatakan

deindividuasi dapat meningkatkan kepatuhan terhadap norma dalam suatu kelompok. Kugihara, (dalam Chang, 2008) individu ketika menganggap kelompok itu penting dan dapat mengidentifikasi kelompok tersebut, dia cenderung berperilaku sesuai dengan norma-norma yang ditetapkan oleh kelompok spesifik. Cara ini menunjukkan bahwa arti penting kelompok tersebut mendorong seseorang untuk mengidentifikasi kelompok tersebut dan untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan norma kelompok.

Myers (2012) menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami deindividuasi. Faktor pertama yaitu ukuran kelompok, pengaruh kelompok tidak hanya dapat membuat anggotanya bangkit tetapi juga dapat membuat anggotanya tidak teridentifikasi. Mann (dalam Myers, 2012) mengungkapkan bahwa ketika seorang individu dalam kelompok kecil yang membuat dirinya dapat diidentifikasi individu akan lebih tekontrol perilakunya, sedangkan pada saat individu dalam kelompok besar dan tidak dapat teridentifikasi individu akan lebih berani untuk melakukan hal yang tidak sesuai aturan. Faktor yang kedua yaitu *physical anonymity*. Diener (dalam Myers, 2012) melakukan penelitian mengenai efek dari individu berada dalam kelompok dan dalam kondisi anonim. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa individu yang berada dalam kelompok dan kondisi anonim akan berperilaku seperti yang mereka inginkan. Postmes & Spears (dalam Myers, 2012) menjelaskan bahwa kondisi anonim membuat kesadaran diri individu berkurang menjadi kesadaran dalam kelompok dan bereaksi sesuai situasi negatif maupun positif. Faktor yang ketiga yaitu *arousing and distracting activities*. Perilaku agresi yang dilakukan oleh kelompok besar biasanya dipicu oleh aksi seseorang yang mengalihkan perhatian kelompok. Oliver mengatakan bahwa aksi impulsif kelompok menyerap perhatian kita. Ketika kita melakukan tindakan agresi kepada seseorang sebenarnya bukan karena untuk membela dirinya tetapi karena pengaruh situasi dan kelompok.

Zimbardo (dalam Diener, 1977) berpendapat bahwa prediktor situasional dari perilaku deindividuasi, seperti anonimitas, pengalihan tanggung jawab, dan ukuran kelompok, menyebabkan hilangnya pengamatan diri, evaluasi diri, dan lebih berfokus pada evaluasi sosial, yang akhirnya menyebabkan timbulnya

perilaku menyimpang, merusak, dan kekerasan. Secara keseluruhan teori deindividuasi klasik telah ditafsirkan sebagai keadaan di mana seorang individu kehilangan rasa kontrol perilaku dan kesadaran yang akibatnya menyebabkan perilaku menyimpang dari norma sosial.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas disebutkan bahwa deindividuasi terjadi pada fase masa remaja karena faktor dari tugas perkembangan dan karakteristik pada masa remaja. Padahal yang kita tahu bahwa musik bersifat universal, begitu pun dengan penggemarnya. Penggemar musik metal tidak hanya terbatas dari kalangan remaja saja tapi bisa dibilang penggemar yang tak kalah banyak dari kalangan remaja adalah kalangan dewasa awal. Hal ini mungkin sesuai dengan pendapat Abeles dan Chung (dalam Hodges, 1996) yang mengatakan bahwa usia merupakan faktor yang mempengaruhi pemilihan jenis musik. Pendapat lain juga disampaikan oleh Dalrymple (2009) bahwa kebiasaan mendengarkan musik dipengaruhi oleh gaya hidup yang merupakan bagian dari identitas sosial termasuk pada fase perkembangan dewasa awal.

Pengertian dewasa awal sendiri menurut Hurlock (2012) menyebutkan bahwa istilah *adult* atau dewasa awal berasal dari bentuk lampau kata *adults* yang berarti telah tumbuh menjadi kekuatan atau ukuran yang sempurna atau telah menjadi dewasa. Oleh karena itu orang dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya. Sebagai seorang individu yang sudah tergolong dewasa, menurut Dariyo (2003) peran dan tanggung jawabnya tentu makin bertambah besar. Ia tak lagi harus bergantung secara ekonomis, sosiologis maupun psikologis pada orang tuanya. Sementara itu menurut Havighurst (dalam Dariyo, 2003) menjelaskan beberapa tugas perkembangan pada masa dewasa awal, diantaranya mencari dan menemukan calon pasangan hidup, membina kehidupan rumah tangga, meniti karier dalam rangka memantapkan kehidupan ekonomi rumah tangga dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Santrock (2002) menjelaskan bahwa masa dewasa awal adalah masa untuk bekerja dan menjalin hubungan dengan lawan jenis, terkadang menyisakan sedikit waktu untuk hal lainnya. Bagi kebanyakan individu, menjadi orang dewasa

melibatkan periode transisi yang panjang. Baru-baru ini, transisi dari masa remaja ke dewasa disebut sebagai masa beranjak dewasa yang terjadi dari usia 18 sampai 25 tahun, ditandai oleh eksperimen dan eksplorasi. Dimana banyak individu masih mengeksplorasi jalur karier yang ingin mereka ambil, ingin menjadi individu yang seperti apa, dan gaya hidup yang seperti apa yang mereka inginkan, hidup melajang, hidup bersama, atau menikah.

Hurlock (2012) menyebutkan bahwa salah satu tugas perkembangan pada masa dewasa awal adalah bergabung dalam suatu kelompok sosial. Akan tetapi dorongan untuk diterima dalam kelompok pada masa dewasa awal tidaklah sebesar pada masa remaja. Hal ini dijelaskan oleh Valliant (dalam Papalia, olds, & Feldmen, 2009) bahwa masa dewasa awal ini merupakan masa adaptasi dengan kehidupan. Sekitar usia dua puluhan hingga tiga puluh individu dewasa awal mulai membangun apa yang ada pada dirinya, mencapai kemandirian, menikah, mempunyai anak, dan membangun persahabatan yang erat.

Berkaitan dengan fenomena kerusuhan yang sering terjadi pada penggemar musik metal, dijelaskan oleh Duffy (2005) bahwa individu yang paling banyak serta sering melakukannya adalah remaja, karena mempersepsikan diri mereka sebagai individu yang istimewa, unik dan kebal terhadap hal-hal yang beresiko. Hal itu juga karena pola pikir orang dewasa yang berbeda dalam mengidentifikasi segala macam resiko dari setiap tindakannya dan menyadari konsekuensi dari resiko tersebut serta nilai-nilai yang diperhatikannya sebelum melakukan sesuatu. Jika orang dewasa lebih berpegang pada norma-norma agama, hukum, susila, dan lain-lain, sementara remaja lebih mementingkan penerimaan dan pengakuan dari *peer group* walau harus bertentangan dengan norma-norma tersebut.

Pengaruh usia menurut Gullone dkk, (dalam Christia, 2001) juga cukup menentukan karena terdapat perbedaan yang signifikan dalam mempersepsikan resiko dari suatu tingkah laku, seseorang yang berusia muda atau remaja berpendapat resiko dari tindakan mereka tidaklah besar sehingga kemungkinan mereka terlibat lebih tinggi daripada yang berusia lebih tua. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menguji secara empiris mengenai

perbedaan deindividuasi pada penggemar musik metal ditinjau dari fase perkembangan remaja dan dewasa awal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan deindividuasi pada penggemar musik metal ditinjau dari fase perkembangan remaja dan dewasa awal?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan deindividuasi pada penggemar musik metal ditinjau dari fase perkembangan remaja dan dewasa awal.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi mengenai perbedaan deindividuasi pada penggemar musik metal ditinjau dari fase perkembangan remaja dan dewasa awal serta untuk dapat menambah sumber kepustakaan penelitian dalam ilmu psikologi terutama dalam bidang psikologi sosial dan psikologi musik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Subjek

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi subjek penelitian yaitu penggemar musik metal pada usia remaja dan dewasa awal sehingga mampu memfokuskan diri ketika berada dalam situasi kelompok sehingga tidak terdeindividuasi.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi, pemahaman serta manfaat bagi masyarakat terkait fenomena deindividuasi pada penggemar musik metal ditinjau dari fase perkembangan remaja dan dewasa awal.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi *literature* dan bahan penelitian lebih lanjut, baik yang sejenis maupun yang bersifat menunjang untuk penelitian selanjutnya mengenai perbedaan deindividuasi pada penggemar musik metal ditinjau dari fase perkembangan remaja dan dewasa awal.