

PERSEPSI REMAJA TERHADAP MUSIK *HEAVY METAL* (Studi pada Komunitas *Heavy Metal Bawah Tanah* di Kota Pekanbaru)

Oleh : Norman
Pembimbing : Rummyeni, S.Sos, M.Sc

ABSTRACT

Music is one of the media in the delivery of a message . Through music people can express themselves. Currently, the development of music continued to rise sharply in accordance with the needs of the music industry market itself. Heavy Metal is one of many types of music preferred by teenagers. Many case studies of the impact Heavy Metal music to the fans. Heavy Metal can make a person feel different in life and can shape the character of his fans . This is due to their perception of Heavy Metal is very different from the people in general. The purpose of this study was to determine how adolescent perceptions in Pekanbaru on Heavy Metal music Heavy metal music and how it can affect the formation of the character of his fans (especially teens who are members of the heavy metal community Bawah Tanah in Pekanbaru).

This research uses descriptive qualitative method is based on primary data source and secondary data collection techniques and the use of observational data, interviews, and documentation. Informants in the study of late adolescent group (18-22) years who are members of the heavy metal Bawah Tanah community in Pekanbaru amounted to 15 (fifteen) people. Analysis using an interactive model of data analysis is a technique that describes the interactive nature of the data collection and techniques using data validity extension triangulasi participation and documentation of data with which to compare the results of the study observation.

The results of this study to determine how adolescent perceptions based on Heavy Metal music sensation, attention and interpretation that they get. The results showed that the perception of adolescents who are fanatical about Heavy Metal music tends to equal where they merasa comfortable while listening to Heavy Metal music. Additionally Heavy Metal music fans can affect the formation of character based on attitudes, behavior, motivation and skills. In this study adolescents were fanatical emotional level will increase, is due to loud music that wing and fast tempo songs that make them feel different in perceiving life.

Key words : Music, Perception, Character

1. Pendahuluan

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa berupa gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati (Effendy, 2005:11).

Komunikasi dapat dilakukan melalui beberapa cara dan media. Adapun beberapa cara dalam berkomunikasi yaitu berupa kata-kata, gambar, ekspresi muka, grafik, dan lain sebagainya. Sedangkan komunikasi dapat disampaikan melalui beberapa media salah satunya adalah seni. Seni pada dasarnya adalah hasil rekayasa (ciptaan) manusia. Namun, rasa seni bukanlah hasil rekayasa semata, rasa itu ada dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari diri setiap manusia. Manusia bukan hanya makhluk yang berpikir (rasional), melainkan makhluk spiritual yang memiliki sisi-sisi kejiwaan atau kesadaran seperti berperasaan, mencintai keindahan, menginginkan keharmonisan dengan alam, sesama, dan Tuhan.

Menurut Robin dan Triputra, (2011:19) salah satu bentuk komunikasi yang berkembang saat ini adalah seni. Seni yang sangat dekat dengan manusia dalam kehidupan sehari-hari yaitu seni musik. Musik merupakan salah satu seni yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Beragam jenis musik telah tercipta dibelahan dunia mulai dari musik yang indah hingga musik yang dapat membuat seseorang menjadi berontak.

Musik merupakan salah satu media dalam berkomunikasi, melalui musik banyak pesan yang dapat disampaikan dalam lirik-lirik lagu. Sebagai salah satu fungsi komunikasi yaitu komunikasi ekspresif, musik juga dapat mengekspresikan perasaan, kesadaran dan bahkan pandangan melalui liriknya Mulyana, (2005:22). Musik yang selama ini dikenal sebagai sarana penyegaran rohani atau pun sarana untuk bersantai, ternyata mempunyai fungsi lain yaitu sebagai sarana penyampaian curahan hati mengenai kisah percintaan, puji-pujian kepada Sang Pencipta, ataupun mengartikulasikan situasi sosial politik yang hancur lebur.

Rock adalah salah satu jenis musik yang selalu berevolusi dari tahun ketahun. Musik rock ada sejak pertengahan abad ke-19. Perkembangan musik rock membuat para penggemar rock semakin banyak menciptakan karya yang memiliki pesan tersendiri. *Underground* merupakan bagian dari musik rock yang mulai berkembang sejak era 70-an. *Underground* terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan terus berevolusi menjadi beberapa bagian salah satunya adalah *Heavy Metal*.

Heavy Metal merupakan sebuah warna musik yang banyak disukai oleh para pecinta musik rock. Tempo yang keras, lirik lagu yang kritis dan penampilan yang ekstrim mampu membuat penikmat musik ini memiliki kepuasan dalam mempersepsikan pesan yang terdapat dalam lagu. *Heavy Metal* bahkan dapat memberikan kepuasan tersendiri dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Seperti yang dijelaskan dalam buku G. Widia, (2010:15) bahwa *Heavy Metal* dapat membentuk sebuah kepribadian yang baru. Musik ini dapat memberikan perubahan sikap kepada penggemarnya terutama penggemar yang fanatik terhadap musik *Heavy Metal*. Umumnya perubahan sikap didasari oleh persepsi mereka terhadap *Heavy Metal*.

Musik yang keras dengan tempo cepat membuat mereka merasa lebih berbeda dalam mempersepsikan hidup.

Saat *Heavy Metal* meraih popularitasnya, beragam fenomena muncul ke permukaan. Pada awal pertumbuhannya di tahun 1970-an sampai dengan awal 1980-an hampir semua band beraliran *Heavy Metal* terdiri dari personel laki-laki. Junaedi (2008) dalam Ridhwan (2010:12) memperkenalkan istilah 'cock rock' untuk menunjuk pada eksplorasi kesan *macho* yang ditampilkan oleh para musisi *Heavy Metal*. Dalam studi yang dilakukan oleh Sloat (2009) dalam Ridhwan (2010:14) mengenai pendeskripsian perempuan dan seksualitasnya dalam lirik *Heavy Metal*, perempuan secara mayoritas digambarkan dalam bentuk subversi seksual seperti yang ditunjukkan dengan pemakaian kata *whore* dan *bitch* atau dengan menggambarkan perempuan sebagai alat pemuas kebutuhan laki-laki serta dengan penggambaran dominasi seksual laki-laki. G. Widia, (2010:46) menjelaskan bahwa fans fanatik *Heavy Metal* sering berperilaku diluar batas normal contohnya saja mereka sering mengajukan pasangan mereka untuk bisa ditiduri oleh para personel band.

Heavy Metal berkembang di seluruh dunia bahkan sampai ke pelosok daerah. Pekanbaru merupakan salah kota yang sedang berkembang untuk menjadi kota metropolitan. Seiring perkembangan kota Pekanbaru maka budaya-budaya luar pun terus berangsur masuk, salah satunya adalah musik *Heavy Metal*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya group band dan komunitas yang beraliran *Metal* di kota Pekanbaru.

Penikmat musik metal biasanya banyak terdiri dari golongan remaja. Hal ini senada dengan penjelasan G. Widia, (2010:33) bahwa setiap kali konser digelar maka kebanyakan penonton terdiri dari remaja. Salah satu komunitas *Heavy Metal* di Pekanbaru yang masih tetap aktif salah satunya adalah komunitas Bawah Tanah. Sejak berdiri sembilan tahun yang lalu komunitas ini terus merekrut generasi-generasi muda untuk bergabung di dalamnya terutama dari golongan remaja. Komunitas ini memiliki anggota dari golongan remaja yang masih duduk dibangku sekolah yang disebut dengan *Metal School*. *Metal School* dibentuk untuk proses pengkaderisasian agar pecinta metal di Pekanbaru terus ada. *Metal School* memiliki 14 anggota. "kami memenga mendidik anak-anak yang masih sekolah untuk lebih mengetahui tentang *Heavy Metal*, ini bertujuan agar komunitas kami terus eksis" Vino ketua komunitas.

Penikmat musik metal biasanya banyak terdiri dari golongan remaja. Hal ini senada dengan penjelasan G. Widia, (2010:33) bahwa setiap kali konser digelar maka kebanyakan penonton terdiri dari remaja. Salah satu komunitas *Heavy Metal* di Pekanbaru yang masih tetap aktif salah satunya adalah komunitas Bawah Tanah.

Komunitas bawah tanah merupakan salah satu komunitas yang masih aktif di Pekanbaru. Komunitas ini terbentuk dikarenakan adanya rasa persamaan hoby dan rasa persaudaraan antara sesama penggemar *Heavy Metal* di Pekanbaru. Filosofi Bawah Tanah sendiri memiliki arti tentang pergerakan bawah tanah yang menyuarakan pesan-pesan kritikan sosial tentang fenomena yang terjadi diseputar kehidupan yang tidak bisa disampaikan dalam musik lain namun mereka dapat sampaikan dalam musik mereka.

Berdasarkan hasil observasi komunitas bawah tanah dapat melakukan 100 *Event* dalam kurun waktu satu tahun. Untuk kegiatan konser musik komunitas ini mampu melakukan kegiatan konser musik hampir setiap minggunya. Salah satu kegiatannya yaitu “Pekanbaru Berisik” yang digelar di taman budaya Riau. Berdasarkan hasil observasi peneliti banyak fenomena yang muncul di lingkungan penggemar remaja *Heavy Metal* di Pekanbaru. Salah satunya adalah musik ini sempat dilarang keberadaannya di Pekanbaru oleh dinas kebudayaan melalui ketua dewan kesenian Riau kerana menganggap musik ini tidak ada nilai yang bisa diambil dan tidak ada terdapat unsur melayu di dalamnya. Seiring berjalannya waktu para penggemar musik ini terus melakukan berbagai cara untuk bisa mendiskusikan agar *Heavy Metal* tidak didiskriminasikan. Maka setelah diadakan pertemuan dengan pihak terkait maka Musik ini dapat diterima dan para peranggemar dapat berkratifitas dan juga dapat mengadakan *event* musik *Heavy Metal* terutama di Taman Budaya Riau.

Selain itu perselisihan paham sesama komunitas metal di Pekanbaru juga sering terjadi. Hal ini disebabkan para komunitas saling menjatuhkan dan saling berargumentasi bahwa komunitas merekalah yang paling baik diantara komunitas lainnya. Jika suatu komunitas merasa dilecehkan maka perkelahianpun kerap terjadi namun tidak berujung pada kekerasan melainkan dengan pertunjukan *event*. Jika komunitas satu mengadakan *event* musik Metal maka komunitas yang tidak suka akan mengadakan *event* musik yang sama dan serentak ini bertujuan untuk menunjukkan komunitas mana yang paling banyak dikunjungi.

Menurut Notoatmojo, (2007:43) masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologik, perubahan psikologik, dan perubahan sosial. Oleh karena itu, remaja sering dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi, fisik, maupun psikisnya. Remaja akhir adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian – pencapaian tertentu. Dalam kesehariannya para remaja ini sering menghabiskan waktu mereka dengan mendengarkan musik *Heavy Metal*. Hal ini dikarenakan rasa fanatisme yang sudah mendarah daging bagi mereka (G. Widia, 2010:51).

Penggemar fanatik mengatakan musik metal selalu menemani mereka dalam setiap kegiatan, namun mereka lebih sering mendengarkan musik tersebut saat suasana hati mereka buruk. Mereka yang menikmati musik *Heavy Metal* cenderung mengalami kesulitan untuk menjalin hubungan dengan keluarga dan teman-teman mereka. Mereka menjadikan musik sebagai media ‘keterbukaan’ diri mereka (G. Widia, 2010:55). Fanatisme menurut Ahmad Mubarak dalam Pritasari, (2010) mengatakan bahwa fanatik adalah suatu istilah yang digunakan untuk menyebut suatu keyakinan atau suatu pandangan tentang sesuatu yang positif atau yang negatif, pandangan mana tidak memiliki sandaran teori atau pijakan kenyataan, tetapi dianut secara mendalam sehingga susah untuk diubah (Pritasari 2010:7 dalam <http://www.verypdf.com> akses 26 Januari 2013).

Kosasih (1982) dalam Soeharto (2001:11) berpendapat bahwa musik merupakan tempat dimana manusia dapat mencurahkan perasaan hati, tempat melukiskan getaran jiwa khayal yang timbul dalam pikiran yang mana tak dapat dicetuskan dengan perantara kata-kata, perbuatan atau dengan perantara salah satu bidang seni lain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Soeharto (2001:86) yang mengatakan bahwa musik adalah pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni, dengan unsur pendukung berupa bentuk gagasan, sifat, dan warna bunyi. Namun dalam penyajiannya seiring dengan unsur-unsur lain, seperti bahasa, gerak, ataupun warna.

Persepsi menurut Rakhmat (2003: 51) adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan – hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Selanjutnya Rakhmat menjelaskan yang menentukan persepsi bukan jenis atau bentuk stimulus, tetapi karakteristik orang yang memberi respon terhadap stimulus.

Menurut Mulyana (2005: 167-168), persepsi merupakan proses internal yang memungkinkan kita memilih, mengorganisasikan dan menafsirkan rangsangan dari lingkungan kita dan proses tersebut yang mempengaruhi kita. Dari penjelasan Mulyana ini dapat disimpulkan bahwa persepsilah yang menentukan kita memilih pesan dan mengabaikan pesan yang lain.

Adapun proses penerimaan pesan untuk kemudian dipersepsi oleh komunikan tersebut melalui beberapa tahapan proses. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa persepsi satu orang dengan yang lainnya akan berbeda, tergantung dari kebutuhan dan pengalaman masa lalu masing-masing individu. Proses persepsi itu sendiri melewati tiga tahapan yaitu sensasi (pengindraan), atensi dan interpretasi (Mulyana, 2005 : 168).

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologik, perubahan psikologik, dan perubahan sosial. Di sebagian besar masyarakat dan budaya masa remaja pada umumnya dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun (Notoatmodjo, 2007:45). Remaja akhir 18-22 tahun (*late adolescent*)

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal yaitu:

- a. Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- b. Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman- pengalaman baru.
- c. Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- d. Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.

Tumbuh "dinding" yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (Sarwono, 2011:50).

Wynne dalam Mulyatiningsih (2010:6) menjelaskan kata karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "*to mark*" (menandai) dan memfokuskan pada bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku seseorang. Oleh sebab itu, seseorang yang berperilaku tidak jujur, kejam, atau rakus

dikatakan sebagai orang yang berkarakter tidak baik, sementara orang yang dikatakan sebaliknya dikatakan sebagai orang yang berkarakter mulia. Jadi istilah karakter berkenaan dengan *personality* (kepribadian) seseorang. Seseorang bisa disebut orang berkarakter (*a person of character*) apabila perilakunya sesuai dengan kaidah moral. Karakter menurut Battistich dalam Mulyatiningsih (2010:8) mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*).

II. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan pendekatan secara deskriptif, yaitu memberikan gambaran situasi serta menganalisa data-data berdasarkan fenomena lapangan. Denzin dan Lincoln (dalam Moleong, 2004:5) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada, seperti wawancara, pengamatan dan penafsiran dokumen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan teknik wawancara. Observasi penelitian adalah pengamatan sistematis dan terencana yang diniati untuk perolehan data yang dikontrol validitas dan reabilitasnya (Alwasilah, 2003: 211). Dalam hal ini penulis akan melakukan observasi kelapangan terkait kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan musik *Heavy Metal* dan yang berhubungan dengan komunitas bawah tanah untuk mengetahui siapa saja yang memiliki kebiasaan mendengarkan musik *Heavy Metal*.

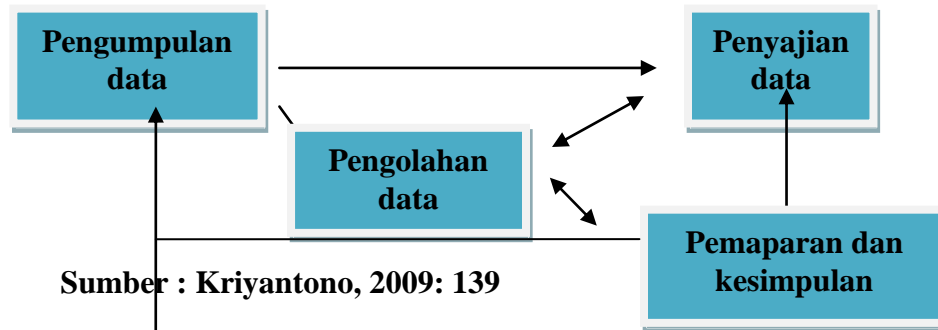
Sementara itu teknik wawancara adalah Wawancara atau *Interview* merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung, mendalam, tidak berstruktur, dan individual (Bungin, 2005: 67). Dalam penelitian ini penulis akan melakukan wawancara kepada anggota komunitas bawah tanah yang nantinya akan ditentukan sebagai informan dengan cara menanyakan hal – hal seputar musik *Heavy Metal*.

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi yakni dengan mencari data-data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2003: 207). Dalam penelitian ini penulis memperoleh data dari buku, surat kabar dan internet yang tentunya memiliki kaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif, untuk menganalisis data secara kualitatif penulis menggunakan analisis data Model Interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1986), yaitu suatu teknik analisis data yang menggambarkan sifat interaktif koleksi data.

Lebih lanjut, Miles dan Huberman mengemukakan bahwa data *analysis consists of three flows of activity : data reduction, data display, and conclusion drawing verivation*. Didalam teknik analisis data model interaktif penulis terlibat dalam melakukan perbandingan-perbandingan terhadap data yang telah dikumpulkan. Untuk memperkaya data, bagi tujuan teorisasi, yaitu penjelasan untuk menjawab pertanyaan dari suatu peristiwa atau fenomena yang ditemukan di dalam penelitian (Bungin, 2003: 68).

Gambar 3.1
Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman



Sumber : Kriyantono, 2009: 139

III. Hasil dan Pembahasan

Data yang telah peneliti kumpulkan selanjutnya dianalisis untuk mengetahui bagaimana persepsi remaja Pekanbaru terhadap musik *Heavy Metal* dan bagaimana *Heavy Metal* dapat mempengaruhi pembentukan karakter penggemarnya, secara garis besar dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Persepsi remaja terhadap musik *Heavy Metal*:

1. Sensasi remaja saat mendengarkan musik *Heavy Metal*. Hasil penelitian menunjukkan sensasi yang dirasakan oleh masing-masing remaja berbeda. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa remaja yang mendengarkan musik *Heavy Metal* merasa nyaman dan dapat hanyut dalam suasana pada saat itu.
2. Atensi remaja setelah mendengarkan musik *Heavy Metal*. Para remaja menilai dari dua sudut pandang yaitu dari penampilan grup band dan lirik yang terdapat dalam lagu tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang fanatik cenderung meniru kebiasaan grup band yang diidolainya dan dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari, sedangkan dari segi lirik para remaja merasa terwakili untuk meluapkan ekspresi mereka melalui pesan-pesan yang terdapat dalam lirik lagu tersebut.
3. Interpretasi terhadap musik *Heavy Metal*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interpretasi remaja terhadap musik *Heavy Metal* terbagi menjadi dua faktor yaitu berdasarkan latar belakang budaya serta berita-berita yang berkembang seputar *Heavy Metal*. Dari latar belakang budaya para remaja cenderung meniru nilai-nilai yang terdapat dari *Heavy Metal* dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan para remaja beranggapan musik yang berasal dari negeri barat ini dapat memberikan kesan *maco* sehingga mereka menjadikannya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari seperti dari segi berpenampilan dan pergaulan mereka. Sedangkan dari sisi perkembangan informasi para remaja terus *update* informasi-informasi seputar *Heavy Metal* guna untuk menambah referensi mereka dan juga untuk dapat berbagi dengan sesama pecinta musik *Heavy Metal*.

Bagaimana *Heavy Metal* dapat mempengaruhi karakter penggemarnya.

1. Sikap, bagaimana *Heavy Metal* dapat merubah sikap seseorang. Dari hasil wawancara terdapat tiga tanggapan yang cenderung sama yang menyatakan *Heavy Metal* dapat membuat sikap mereka berubah menjadi emosional. Ini disebabkan musik *Heavy Metal* bisa mewakili mereka dalam melampiaskan kekesalan mereka. Selain itu musik yang keras juga membuat mereka merasa berbeda dalam menjalani kehidupan.
2. Perilaku, dapat dilihat bagaimana *Heavy Metal* dapat merubah perilaku penggemarnya. Dari hasil wawancara di atas terdapat dua tanggapan yang sama yang menyatakan *Heavy Metal* dapat membuat perilaku mereka berubah. Mereka menjelaskan setelah bergabung di komunitas Bawah Tanah mereka menjadi orang yang lebih *enjoy* dan lebih suka berbaur dengan orang banyak, tidak seperti sebelumnya dimana mereka cenderung pendiam dan tertutup. ini dikarenakan *Heavy Metal* dapat memberikan rasa nyaman kepada para penggemarnya melalui komunitas yang mereka bentuk.
3. Motivasi, Dari hasil wawancara dapat dilihat bagaimana *Heavy Metal* dapat memberikan motivasi kepada para penggemarnya. Dari tiga pernyataan cenderung sama yang mengatakan musik *Heavy Metal* dapat memberikan dorongan motivasi tersendiri bagi mereka. *Heavy Metal* dapat membuat mereka menjadi bersemangat meskipun banyaknya permasalahan yang dihadapi.
4. Keterampilan, Dari hasil wawancara dapat dilihat bagaimana *Heavy Metal* dapat memberikan keterampilan untuk orang penggemarnya. Dari tiga pernyataan dapat dilihat bagaimana *Heavy Metal* memberikan kreatifitas untuk para penggemarnya. Ini dikarenakan rasa suka terhadap musik metal secara perlahan membuat mereka menjadi orang yang lebih kreatif melalui keterampilan yang mereka miliki masing-masing.

IV. Kesimpulan dan saran

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis uraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Persepsi remaja yaitupada komunitas Bawah Tanah kota Pekanbaru terhadap musik *Heavy Metal* yaitu para remaja berpendapat musik *Heavy Metal* dapat membuat mereka dapat berekspresi dengan sesuka hati mereka dan mereka dapat meluapkan kekesalan melalui pesan-pesan yang disampaikan dalam musik *Heavy Metal* Tersebut. Untuk mendapatkan persepsi tersebut para remaja terlebih dahulu melewati tiga tahapan yaitu sensasi, tensi dan interpretasi.
2. Musik *Heavy Metal* dapat merubah karakter penggemarnya. *Heavy Metal* dapat merubah karakter penggemarnya. Dari hasil penelitian remaja yang fanatik terhadap musik *Heavy Metal* akan mengalami perubahan karakter berupa perubahan sikap, perilaku, motivasi dan keterampilan.

6.2 Saran

Melalui penelitian ini peneliti ingin memberikan saran dari segi akademis dan praktis seperti :

- a. Persepsi remaja, musik dapat memberikan persepsi yang berbeda bagi setiap manusia. Musik *Heavy Metal* dapat memberikan persepsi tersendiri bagi para penggemarnya. Sebaiknya sebagai penggemar musik *Heavy Metal*, harus lebih bisa memahami pesan dari musik itu sendiri. Jangan menjadikan musik sebagai media untuk pelampiasan emosional. Jadikanlah musik suatu seni yang dapat dinilai dari sisi positif. Selain itu sebagai remaja seharusnya lebih bisa menyaring mana nilai-nilai yang baik dari musik ini dan mana nilai-nilai yang tidak baik. Sehingga semua dapat dikendalikan sesuai dengan fungsinya.
- b. Perubahan karakter, *Heavy Metal* dapat membuat karakter penggemarnya menjadi berubah hal ini dikarenakan persepsi mereka yang berbeda terhadap musik *Heavy Metal* itu sendiri. Sebaiknya para penggemar harus bisa menyaring dan lebih memahami pesan dari musik itu sendiri agar tidak terjadi perubahan karakter yang bernilai negatif. Namun *Heavy Metal* juga memiliki nilai positif di dalamnya para remaja dapat berketerampilan melalui kreatifitas yang mereka punya.
- c. Diharapkan adanya penelitian yang mengangkat tema yang sama agar dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan fokus pada objek yang lebih detail guna mengembangkan ilmu komunikasi mengenai media serta dapat digunakan sebagai masukan bagi praktisi atau pihak-pihak yang berkepentingan mengenai musik *Heavy Metal* dan sebagai referensi bagi mahasiswa dan masyarakat umum yang membutuhkan sehingga tidak terjadi lagi penyalahgunaan pada fungsi media.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaedar. A. 2002. *Pokoknya Kualitatif (Dasar – Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Komunikasi)*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Ardianto, Elvinaro dkk.2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bungin, Burhan. 2005. *PORNOMEDIA (Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa) Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchyana.2002.*Ilmu Komunikasi,Teori dan Praktik*.Bandung : Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchyana. 2003. *Etika Filsafat Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchyana 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Faisal, Sarafiah. 2005. *Format Penelitian Kualitatif Dasar – Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Press
- G. Widia. 2010. *The Power of Metallica*. Yogyakarta. Garasi House of Books
- Hasan, Iqbal, M. 2002. *Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Ghalia Indonesia.
- Hoetomo MA 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Mitra pelajar
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gaung Persada
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2002. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*.Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosadakarya
- Nawawi, Hadari. 2003. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada Uni versity Press
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Purwanto, Djoko. 2003. *Komunikasi Bisnis*. Surakarta : Erlangga.
- Rakhmat, Djalaludin. 2003. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, Djalaludin 2004. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rakhmat, Djalaludin. 2005. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ridhwan, K. 2010. *Pengaruh Siaran Program Overloud terhadap Minat Kawula Muda di Makasar* Jurnal. Makasar. Universitas Islam Negeri Makasar.
- Rivai, Veithal. 2002. *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sadili, Samsudin. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Penerbit Pustaka Setia.
- Saladin, Fjaslim dan Oesman, Yevis, Marti. 2003. *Perilaku Konsumen Dan Pemasaran Strategik*. Bandung : Linda Karya.
- Sarwono. S.W. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Silalahi, Ulber. 2006. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : Unpar Press.
- Soehoet, H. 2002. *Teori Komunikasi 2*. Jakarta: Yayasan Kampus Tercinta
- Soetjningsih. (2004). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Soedarsono, Dewi K. 2009. *Sistem Manajemen Komunikasi*. Bandung : Simbiosis Rektama Media
- Soegiono. 2003. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Soeharto. 2001. *Kamus Musik*. Jakarta, Gramedia
- Sukandarrumidi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Universitas Gajah Mada.
- Supriharto, Jhon. Agung M. Harsiwi dan Prakosa Hadi. 2003. *Prilaku Organisasional*. Yogyakarta : Aditya Media, STIE yayasa keluarga pahlawan negara.
- Thoha, Miftah. 2005. *Prilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta : Rajagrafindo persada
- Umar, Husein. 2002. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta : GramediaPustakaUmum
- Widjaja, AW. 2000. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumber Lain :
- Endang Mulyatiningsih 2010. *Analisi Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Anak-Anak, Remaja dan Dewasa*. Jurnal FT UNY, Karang malang, Yogyakarta
- Muhammad Fikri 2009. *Metal (Studi Diskriptif Band-Band Metal di Kota Medan)*. Jurnal Departemen Antropilogo Sosial. USU
- Robin, Patricia dan P. Triputra. 2011. *Studi Resepsi Audiens terhadap Lirik Lagu Bermuatan Politik (Studi Pemaknaan Individu terhadap Lirik Lagu "Andai ku Gayus Tambunan")*. Jurnal Komunikasi. Jakarta. Universitas Tarumanagara
- <http://fisikavisikuwhynarnoe.blogspot.com/2009/11/teori-pengertian-komunikasi.html>, Januari 2012
- <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/213u4628-definissiswa/#ixzz1N6hor9Rg/>, Januari 2012
- <http://satulagi.com/education/pengertian-peserta-didik#more->, Januari 2012
- <http://majalahrollingstone.com>
- <http://suite101.com>
- <http://www.verypdf.com>