

# PENGARUH MUSIK METAL DI YOUTUBE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA (Studi Pada Siswa-Siswi SMA YUPPEN TEK 01, Cikokol, Kota Tangerang)

**Agri Febrianto**

[oibowww@gmail.com](mailto:oibowww@gmail.com)

Mira Herlina, S.Sos., M.I.Kom

[Mira.herlina@budiluhur.ac.id](mailto:Mira.herlina@budiluhur.ac.id)

Universitas Budi Luhur

Fakultas Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcast Journalism

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh musik metal di youtube terhadap perilaku sosial remaja yang berada di SMA YUPPEN TEK 01 Cikokol, Tangerang. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif ekplanatif. Data diperoleh melalui studi kepustakaan, kuesioner dan juga dengan internet. Hasil penelitian menunjukkan terdapat bahwa adanya pengaruh musik metal di youtube terhadap terhadap perilaku sosial remaja yang menunjukkan hasil baik terhadap variabel X maupun variabel Y kepada responden dengan nilai mean rata – rata 3.82 yang mempunyai hasil signifikan.

**Kata Kunci:** Pengaruh Musik Metal, Youtube, Perilaku Sosial Remaja

## **ABSTRACT**

*This research aims to know how to influence metal music on YouTube to the social behavior of teenagers who are in high school YUPPEN TEK 01 Cikokol, Tangerang. The research method uses an Explanative quantitative method. Data is obtained through library studies, questionnaires and also with the Internet. The results showed that there was the influence of metal music on YouTube against adolescent social behavior that showed the outcome of both the X variable and Y variable to the respondent with an average mean value of 3.82 which had significant results.*

**Keyword:** Influence Metal Music, Youtube, Social Behavior

## Pendahuluan

Musik merupakan salah satu cabang seni yang sudah melekat dalam kehidupan masyarakat. Musik merupakan suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung suatu bunyi, irama serta melodi. Musik, lagu nyanyian atau semacamnya, setiap orang di segala pelosok dunia ini pasti tahu dan suka dengan apa yang namanya musik, lagu, atau semacamnya. Musik suatu nyanyian atau lagu yang memiliki beraneka genre atau aliran yang terdapat didalam sebuah lagu. Diantaranya pop, rock, dangdut, reage, metal, blues, hardcore dan masih banyak lagi (E. Glenn Schellenberg, 'Music and Cognitive Abilities', *Current Directions in Psychological Science*, 2005 <<https://doi.org/10.1111/j.0963-7214.2005.00389.x>>).

Musik metal dengan iramanya yang terdengar beringas, lalu sound dengan suara yang bising. Sekilas musik metal terlihat begitu membahayakan, namun anda patut berpikir ulang jika menghakimi secara subjektif musik metal adalah musiknya kaum bar-bar (Leah Sharman and Genevieve A. Dingle, 'Extreme Metal Music and Anger Processing', *Frontiers in Human Neuroscience*, 2015 <<https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00272>>). Musik metal secara karakteristiknya memiliki ciri khas yang agresif pada suara yang dihasilkan dan dalam lirik-liriknya. Suara yang agresif itu ditimbulkan dari suara gitar dan drum yang mendasari suatu genre dimana penekanan terhadap riff gitar yang melengking, bass yang mendebarkan, cepat, dan memiliki volume. Lirik dari musik metal memiliki beberapa tema yang didalamnya terdapat pesan mengenai seksualitas, ajaran suatu agama (baik satanic ataupun kristiani), kekerasan, kematian, mitologi, hal-hal gothic/horror, filosofi, tragedi yang dialami oleh pribadi, kegelisahan, politik, kekuatan supranatural

dan balada. Maka dari itu pada kebanyakan album-album band metal terdapat label parental advisory yang artinya harus ada bimbingan dari orang tua saat mendengarkannya.

Dalam mendengarkan musik pada era digital saat ini sangatlah mudah, tanpa harus membeli kaset pita atau CD kita bisa mendengarkannya bahkan bisa melihat video klip atau konser langsung melalui aplikasi pada smartphone kitayaitu dengan aplikasi yang bernama youtube. Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai naik daun sejak 10 tahun terakhir sejak aplikasi youtube merilis aplikasi uji beta di Indonesia pada tahun 2005. Dilansir dari statistik dalam situsnya sendiri, Youtube memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet. Karena membuat akun atau channel di Youtube dan meraih pelanggan atau penayangan bisa menghasilkan uang. Lama kelamaan, makin banyak orang membuat akun Youtube yang membuka kesempatan sebagai lapangan pekerjaan. Tiap hari pengguna Youtube bisa menonton ratusan juta jam video dan menghasilkan miliaran kali penayangan. Beragam konten video bisa diakses dalam Youtube, mulai dari Musik, Film, Berita dan Informasi, Olahraga, Gaya hidup, Gaming, dan Vlog (Roodt, S. (2013). Using YouTube to Support Student Engagement for the Net Generation in Higher Education. *1977*(December 1977), 223–231. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=87385180&site=ehost-live>).

Remaja cenderung memiliki emosi yang negatif. Hal ini ditandai dengan banyaknya remaja yang melakukan hal-hal negatif seperti perkelahian yang disebabkan oleh karena kemarahan kecil. Sebuah kasus kerusuhan telah terjadi di Tangerang pada saat konser sebuah grup band rock yang dipicu oleh desak-desakan penonton yang padat penyelidikan polisi, para penonton meminum – minuman keras pada saat konser berlangsung. Remaja sangat rentan terhadap hal-hal seperti ini karena masa remaja merupakan periode storm and stress dimana ketegangan emosi meningkat karena perubahan

fisik, namun tidak bisa menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut ( John M. Boone and others, 'Automated Recognition of Lateral from PA Chest Radiographs: Saving Seconds in a PACS Environment', *Journal of Digital Imaging*, 2003 <<https://doi.org/10.1007/s10278-003-1662-y>>).

### Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh musik metal di youtube terhadap perilaku sosial remaja siswa – siswi SMA YUPPENTEK 1 Cikokol, Tangerang.

### Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh musik metal di youtube terhadap perilaku sosial remaja siswa – siswi SMA YUPPENTEK 1 Cikokol, Tangerang.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang sangat populer dalam kuantitatif positivime adalah eksperimen dan survei. Dalam survei, informasi di kumpulkan dari responden yang menggunakan kuesioner dan data dikumpulkan dari sampel yang mewakili populasi. Apabila sampel diambil dari seluruh populasi, dia disebut sensus. Oleh karena itu, survei didefinisikan sebagai penelitian yang mengambil sampel dari segala populasi dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Suryadi, 2019:254)

Peneliti menggunakan paradigma positivime karena dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui ada pengaruh atau tidak dalam tayangan ini, yang hasilnya dan bersifat *casuality* (sebab-akibat). Maksud dalam penelitian ini, peneliti mengambil permasalahan karena ada sebab akibatnya. Di mana sebab itu memicu adanya permasalahan yaitu dengan adanya Pengaruh Musik Metal di Youtube dan akibat dari permasalahan yang ada yaitu Perilaku Sosial Remaja di SMA YUPPENTEK 01, Cikokol, Tangerang. Jenis pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Kriyantono perbedaan secara sederhana dari metodologi kuantitatif adalah riset yang datanya menggunakan angka-angka. Dengan metode kuantitatif, dikarenakan dalam hal ini peneliti meneliti dengan mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner untuk mendapatkan hasil yang valid dari beberapa koresponden yang dituju serta dengan menggunakan analisis data

yang bersifat kuantitatif atau statistik agar mendapatkan hasil dengan sebuah persentase (angka-angka).

### Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2018: 130) yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas Obyek atau Subjek yang punya kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Suatu individu dapat digunakan sebagai populasi, karena satu orang mempunyai karakteristik, misalnya bersekolah di SMA YUPPENTEK 01, hobi mendengarkan musik metal atau memiliki pengetahuan seputar musik metal serta lain - lainnya. Penelitian dilakukan anak pada usia tahun 14 – 17 tahun atau setara dengan remaja. Populasi responden yang berada di SMA YUPPENTEK 01 yaitu berjumlah 780 orang. Penelitian ini mendapatkan informasi dari <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id> yang sudah diverifikasi kebenarannya oleh pihak sekolah.

### Hasil Dan Pembahasan

#### A. Tabel 1.1 Total Skor Pengaruh Musik Metal Variabel (X)

No Kuesioner Variabel Musik Metal	Skor	Kesimpulan
5.	262	Terendah
9.	390	Tertinggi

Sumber: Data Yang Diolah (2020)

Pada tabel 1.1 tentang kondisi skor jawaban responden terhadap pernyataan variabel Pengaruh Musik Metal dengan skor tertinggi berada pada pernyataan MM9 "Saya dapat menikmati tempo lagu cepat yang ada dalam musik metal." yang bernilai 390. Artinya responden setuju bahwa Pengaruh Musik Metal karena bahasa yang digunakan mudah diterjemahkan sehingga mudah dimengerti.

Sedangkan skor terendah berada pada pernyataan MM5 “Saya tidak dapat menikmati paduan nada dalam musik metal.” senilai 262. Artinya responden tidak setuju bahwa pengaruh responden menonton musik metal tidak dapat dinikmati.

**B. Tabel 1.2 Total Skor Variabel (Y) Perilaku Sosial**

No Variabel Sosial	Kuesioner Perilaku	Skor	Kesimpulan
22.		304	Terendah
28.		343	Tertinggi

Sumber: Data Yang Diolah (2020)

Pada tabel 1.2 tentang kondisi skor jawaban responden terhadap pernyataan variabel Perilaku Sosial dengan skor tertinggi berada pada pernyataan PS22 “Mendengarkan musik metal di youtube saya bisa mengetahui budaya tentang musik metal didalam maupun luar negri” yang bernilai 343. Artinya responden setuju bahwa Mendengarkan musik metal di youtube saya bisa mengetahui budaya tentang musik metal didalam maupun luar negri. Sedangkan skor terendah berada pada pernyataan PS28 “Mendengarkan musik metal di *youtube* dapat membuat saya tidak terkendali” senilai 304. Artinya responden tidak setuju bahwa pengaruh responden menonton musik metal tidak dapat mengendalikan diri mereka.

**C. Tabel 1.3 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

Sumber: Data yang diolah 2020

Dari tabel 4.38 diatas dapat dilihat bahwa nilai R (koefisien kolerasi) menunjukkan nilai sebesar 0,472. Apabila dimasukan kedalam persamaan koefisien determinasi, maka hasilnya:

$$Kd = (R)^2 \times 100\%$$

$$Kd = (0,222)^2 \times 100\%$$

$$Kd = 22,2\%$$

Berdasarkan hasil uji regresi di tabel diatas, model summary di atas juga

menunjukkan nilai R square atau koefisien determinasi sebesar 0,222 yang bila di presentasekan menjadi 22,2%. Dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh musik metal terhadap perilaku sosial sebesar 22,2% dan sisanya 77,8% merupakan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**D. Hasil Uji Korelasi**

Uji korelasi adalah menggunakan uji statistik inferensial dengan tujuan untuk melihat derajat hubungan diantara dua atau lebih dari dua variabel dan kekuatan hubungan yang menunjukkan derajat hubungan ini disebut koefisien asosiasi (korelasi). Signifikan hubungan antar variabel yang diteliti dapat dianalisa dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika probabilitas atau signifikan < 0,05 hubungan antar variabel signifikan
- Jika probabilitas atau signifikansi > 0,05 hubungan antar variabel tidak signifikan.

Nilai koefisien korelasi (R) menunjukkan seberapa erat hubungan antara variabel pengaruh musik metal (X) terhadap perilaku sosial (Y). Untuk mengetahui tingkat korelasi digunakan pedoman menurut Sugiyono (2002:216).

**E. Tabel 1.4 Hasil Uji Koefisien Korelasi**

Correlations			
		Musik Metal	Perilaku Sosial
Musik Metal	Pearson Correlation	1	.472**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	89	89

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.472 <sup>a</sup>	.222	.213	7.718

a. Predictors: (Constant), Musik Metal

Perilaku Sosial	Pearson Correlation	.472**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	89	89

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: *Data yang diolah 2020*

Berdasarkan tabel 4.39 diatas tentang hasil uji koefisien korelasi, dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pearson Correlation menunjukkan nilai  $r$  hitung = 0,472
- b. Sig. (2-tailed) atau probabilitasnya 0,000

Test Statistics	
	Musik Metal
Chi-Square	49.978 <sup>a</sup>
Df	30
Asymp. Sig.	.307
a. 31 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2.9.	

(0,01 > 0,001) yang berarti korelasi antara kedua variabel signifikan.

- c. Jumlah responden = 89 orang responden

Berdasarkan tabel 4.39 analisis korelasi data output SPSS 24 tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi antara pengaruh musik metal terhadap perilaku sosial 0,000. Peneliti menggunakan taraf signifikansi 10% menjadi 0,01. Artinya korelasi antara kedua variabel memiliki pengaruh. Dapat dilihat dari jumlah angka sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan alpha sebesar 0,1 sehingga  $0,01 > 0,000$  dapat dikatakan signifikan.

#### F. Uji Chi-Square

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah distribusi variabel terkait untuk setiap variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak dalam model regresi linear, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai eror yang berdistribusi normal. Model regresi yang baik adalah model regresi yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Test Normality Kolmogorov-Smirnov, menurut Singgih Santoso (2012:393) dasar pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan probabilitas (Asymptotic Significant), yaitu:

- Jika probabilitas > 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah normal.
- Jika probabilitas < 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran skor variabel Musik Metal dan variabel Perilaku Sosial penyusunan skripsi. Data dari variabel penelitian diuji normalitas sebarannya dengan menggunakan program SPSS (Statistical Package for Social Science) yaitu dengan uji Chi-Square. Kaidah yang digunakan untuk menguji normalitas adalah jika nilai signifikansi  $p > 0,05$  maka distribusi data tersebut normal, dan jika nilai signifikansi  $p < 0,05$  maka distribusi data tersebut tidak normal. Berikut adalah tabel hasil perhitungannya:

**Tabel 1.5 Hasil Uji Chi-Square Variabel Musik Metal dan Variabel Perilaku Sosial**

Test Statistics	
	Perilaku Sosial
Chi-Square	56.281 <sup>a</sup>
Df	29
Asymp. Sig.	.523
a. 30 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3.0.	

Dari Tabel 1.5 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi variabel musik metal adalah 0,307  $p > 0,05$  dan nilai signifikansi pada variabel perilaku sosial adalah 0,523  $p > 0,05$ . Sesuai kaidah yang ditentukan, bila nilai signifikansi  $p > 0,05$  maka distribusi kedua data tersebut normal.

#### KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mendapatkan bukti – bukti yang kuat mengenai Pengaruh Musik Metal di youtube Terhadap Perilaku Sosial Remaja. Responden dalam penelitian ini berjumlah 89 pelajar SMA YUPPENTEK 01 Tangerang, Cikokol. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan hasil pengujian yang telah dilakukan menggunakan SPSS, maka dapat dihasilkan kesimpulan yaitu:

Pada model summary tabel 4.38 di atas menunjukkan nilai R square atau koefisien determinasi sebesar 0,222 yang bila di presentasikan menjadi 22,2%, dapat

disimpulkan bahwa variabel pengaruh musik metal terhadap perilaku sosial sebesar 22,2% dan sisanya 77,8% merupakan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Roodt, S. (2013). Using YouTube to Support Student Engagement for the Net Generation in Higher Education. *1977*(December 1977), 223–231. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=87385180&site=ehost-live>
- Schellenberg, E. Glenn, 'Music and Cognitive Abilities', *Current Directions in Psychological Science*, 2005 <<https://doi.org/10.1111/j.0963-7214.2005.00389.x>>
- Sharman, Leah, and Genevieve A. Dingle, 'Extreme Metal Music and Anger Processing', *Frontiers in Human Neuroscience*, 2015 <<https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00272>>
- Jamalus. (1988). *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta: Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan.
- Phillips, William. Brian Cogan. 2009. *Encyclopedia of Heavy Metal Music*. London: Greenwood Press
- Boone, John M., Greg S. Hurlock, J. Anthony Seibert, and Richard L. Kennedy, 'Automated Recognition of Lateral from PA Chest Radiographs: Saving Seconds in a PACS Environment', *Journal of Digital Imaging*, 2003 <<https://doi.org/10.1007/s10278-003-1662-y>>
- Adi Susilo, Taufik (2009). *Kultur Underground: Yang Pekak dan Berteriak di Bawah Tanah*. Garasi. Jogjakarta
- Baron, R.A dan Donn Byrne. (2003). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Daradjat, Zakiah. 2005. *Pendidikan Islam Dalam Keluarga Dan Sekolah*. Jakarta: Ruhama.
- Elizabeth B. Hurlock, (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Morissan.m. (2010). *Teori komunikasi massa : Media, budaya dan Masyarakat*. PT: ghalia Indonesia.
- Santoso, Singgih. (2012). *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*. Jakarta: PT Elex Media
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Edi (2019). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya