

GAYA HIDUP KOMUNITAS MUSIK METAL *GRIEF BLOZZOM* DI KOTA PEKANBARU

Oleh : Itscan Sitompul

Pembimbing : Yesi

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

Abstrak

Musik Metal merupakan aliran musik dengan ketukan yang cepat dan suara gitar dengan efek distorsi ditambah dengan vokal *scream* yang terkesan keras dan agresif. Cara berpakaian dan simbol – simbol yang digunakan para musisi dan penggemar musik metal memiliki keunikan tersendiri yang di nilai menyimpang dari pemahaman dan budaya lokal yang kental dengan nilai kesopanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis gaya hidup dan simbol pada komunitas musik metal *Grief Blozzom* di kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini berupa observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas musik metal *Grief Blozzom* di kota Pekanbaru dalam aktivitasnya terlibat dalam *podcast*, *sharing session*, pertemuan antar anggota dan konser untuk mendapat modal pengetahuan, modal sosial, modal ekonomi dan simbolik. Dalam perilaku konsumsinya para anggota komunitas musik metal *Grief Blozzom* menggunakan uang mereka untuk memenuhi kebutuhan material komunitas dan pembelian *merchandise* musik metal demi menambah modal ekonomi dan modal simbolik. Dalam penggunaan waktu luangnya para anggota komunitas musik metal *Grief Blozzom* menggunakan waktu luang dengan mengulik dan mendengarkan musik metal serta nongkrong untuk menambah modal pengetahuan dan modal sosialnya. Simbol jari bermakna identitas dari konsep band yang di manifestasikan lewat penggunaan simbol jari. *Merchandise* yang dipakai oleh para penggemar musik metal bermakna sebagai identitas dari subgenre musik metal yang mereka suka dan bentuk kebanggaan diri sebagai penggemar musik metal. Tarian dalam menikmati musik metal di maknai sebagai komunikasi antara penonton dan musisi untuk saling semakin bersemangat dalam tariannya. Tarian menjadi bentuk kebanggaan diri ketika mampu menggerakkan orang – orang dengan musik mereka.

Kata kunci: Gaya Hidup, Komunitas, Musik Metal, Pekanbaru, Simbol

Abstract

Heavy metal is a genre of music with fast beats and guitar sounds with distortion effects coupled with scream vocals that seem loud and aggressive. The way of dressing and the symbols used by musicians and metal music fans have their own uniqueness which is considered to deviate from local understanding and culture which is thick with the value of modesty. This research aims to identify and analyze the lifestyle and symbols of the Grief Blozzom heavy metal music community in Pekanbaru city. This research uses qualitative research methods. Data collection was carried out in this study in the form of direct observation, in-depth interviews, and documentation. The results of this study indicate that the Grief Blozzom metal music community in Pekanbaru city in its activities are involved in podcasts, sharing sessions, meetings between members and concerts to gain knowledge capital, social capital, economic and symbolic capital. In the use of their free time, members of the Grief Blozzom heavy metal music community use their free time by exploring and listening to heavy metal music and hanging out to increase their knowledge capital and social capital. The finger symbol means the identity of the band concept which is manifested through the use of the finger symbol. Merchandise worn by heavy metal music fans means the identity of the metal music subgenre they like and a form of pride as a heavy metal music fan. Dance in enjoying heavy metal music is interpreted as communication between the audience and musicians to get each other more excited in the dance. Dance becomes a form of pride when able to move people with their music.

Keywords: *Lifestyle, Heavy Metal, Community, Pekanbaru, Symbols*

PENDAHULUAN

Musik merupakan karya seni yang tersusun dalam satu kesatuan nada dan suara sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan. Lewat musik para pendengar dan pencipta dapat mengekspresikan diri yang sesuai dengan emosi atau *moodnya*. Segala aktivitas yang menguras tenaga dan emosi membutuhkan terapi yang sesuai dengan keadaan emosinya. Maka dari itu, beberapa orang kehidupannya tidak dapat lepas dari musik (Nasution, 2016).

Seiring berkembangnya zaman, berkembang pula banyak genre musik seperti *metal*, *pop*, *reggae* yang memberikan pendengar banyak pilihan yang sesuai dengan selera musiknya sendiri. Genre – genre musik tersebut memiliki ciri khasnya mulai dari nada, lirik, hingga tampilan dari pemain musik itu sendiri. Musik *metal* yang identik dengan tampilan para pemainnya yang memiliki keunikan tersendiri dengan rambut gondrong, tato, kaos hitam berlambangkan simbol atau band *metal* yang didesain huruf yang terkesan menyeramkan, dan aksesoris tambahan di bagian tubuh mereka seperti *piercing*.

Metal merupakan aliran musik dengan ketukan yang cepat dan suara gitar dengan efek *distorsi* ditambah dengan vokal *scream* yang terkesan keras dan bahaya. Tidak sedikit pula yang beranggapan bahwa musik *metal* dapat berpengaruh buruk bagi kesehatan mental para pendengarnya, namun hal ini ditepis oleh penelitian yang dilakukan oleh psikolog Australia, Paula Rowe dan Bernard Guerin. Dalam penelitiannya, orang – orang yang aktif dalam musik *metal* mampu mengatasi perasaan marah dan memunculkan rasa stabil dalam dalam kondisi emosional serta mampu bertahan dari tekanan

lingkungan mereka sendiri (Auryn, 2009).

Para penikmat dan musisi metal dalam menikmati mengekspresikan musik mereka seperti pada konser – konser metal dengan gerakan sikut menyikut dan membenturkan tubuh ke sesama penonton yang sering disebut sebagai *moshing* menambah citra buruk mereka dalam masyarakat. Gerakan – gerakan yang mereka lakukan dinilai sangat berbahaya dan sumber dari kerusuhan. Menurut data *crowdsafe*, terdapat sebanyak 20.000 kasus luka – luka terjadi karena *moshing*. Terdapat juga kasus kematian dalam rentang 1994-2014 (Yudanti, 2021).

Dengan musik yang terkesan keras dan lirik yang kasar, musik metal dinilai oleh masyarakat awam memiliki pengaruh negatif terhadap kesehatan mental para penikmatnya. Musik metal dianggap menjadi alasan korban pada beberapa kasus bunuh diri. Seperti kasus remaja di Britania raya yang meninggal gantung diri di hutan belakang sekolahnya dan ditemukan *iPod* yang masih menyala dengan yang sedang memutar musik metal (Yudanti, 2021).

Lirik – lirik yang terkandung dalam beberapa musik metal sering bertemakan kemarahan, kecemasan, dan depresi. Ada juga beberapa album dan lagu yang memfokuskan liriknya pada penghujatan terhadap Tuhan. Selain itu, dalam beberapa konser musik metal juga terkandung pemujaan terhadap iblis. Seperti dekorasi panggung terdapat peti mati, orang yang sedang disalibkan, salib terbalik dan kepala domba segar yang dipajang sebagai pagar panggung konser (Rizal, 2015).

Cara berpakaian para musisi dan penggemar musik metal yang memiliki keunikan tersendiri juga dinilai

menyimpang dari pemahaman dan budaya lokal yang kental dengan nilai kesopanan. Celana kulit ketat, sepatu *boots*, gelang berduri, dan wajah yang dicat berwarna putih yang menirukan mimik wajah mayat atau yang sering disebut *Corpse Paint* (Rahmat, 2014).

Gaya hidup adalah pola – pola tindakan dalam mengonsumsi barang materil maupun non-materil (Waryanti, 2018). Dalam interaksi, gaya hidup dapat menunjukkan status dan peran individu atau kelompok didalam lingkungan sosialnya. Maka gaya hidup dapat menjelaskan alasan dan makna dari perilaku individu atau kelompok terhadap diri sendiri dan orang lain. Namun secara umum gaya hidup dapat diartikan sebagai cara untuk menggunakan barang materil dan nonmateril demi memenuhi perkembangan zaman.

Gaya hidup dapat diidentikkan dengan suatu ekspresi dan simbol untuk menegaskan identitas diri atau kelompok. Gaya hidup dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, budaya dan agama. Pada konteks ini gaya hidup adalah cara mendeskripsikan identitas di lingkungan sosial, budaya, agama.

Kota besar selalu memiliki daya tarik tersendiri dalam berbagai aspek kebutuhan manusia. Aktivitas dan mobilitas yang tinggi baik dari segi ekonomi maupun sosial menjadi alasan kota sebagai pusat perkembangan kebudayaan dan peradaban. Globalisasi dari segi teknologi, informasi dan ekonomi global menjadi alasan dari pesatnya perkembangan di kota. Hal ini mempengaruhi lingkungan sosial dan kebutuhan dari masyarakat kota. Perkembangan yang sangat cepat dan tidak bisa dibendung melahirkan banyak media sebagai tempat memenuhi kebutuhan hidup. Seperti di Pekanbaru

saat ini yang didominasi oleh tempat – tempat perbelanjaan dan hiburan. Dengan percepatan perkembangan dikota yang mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat kota, maka hal yang lazim jika banyak komunitas – komunitas yang lahir di kota. Seperti penggemar musik Elektro, Pop, Indie, dan Metal. Dengan penampilan yang identik pada masing – masing kelompoknya.

Musik metal sering di identikkan dengan tindakan – tindakan yang melenceng dari nilai dan norma di masyarakat bahkan mengarah ke tindakan – tindakan kriminal. *Grief Blozzom* adalah salah satu dari komunitas metal yang sudah mulai melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan musik metal mulai tahun 2008 sampai sekarang. Dalam setiap kegiatan mereka sekilas komunitas ini hanyalah kumpulan anak muda yang berpenampilan urak – urakan dengan rambut gondrong, baju hitam, celana robek dan memainkan musik metal yang dianggap sebagian orang berisik dan aneh. Selain itu berdasarkan informasi yang di ambil lewat sosial media komunitas musik metal *Grief Blozzom*, komunitas ini aktif dalam beberapa kegiatan seperti konser tahunan, terlibat dalam diskusi musik metal Pekanbaru dan luar kota Pekanbaru.

TINJAUAN PUSTAKA

Gaya Hidup

Gaya hidup dapat diidentifikasi melalui ekspresi dan simbol (Sudarwati, 2009). Dalam menunjukkan identitas tertentu mengenai siapa kita dan terhubung dengan kelompok apa ekspresi dan simbol dapat menjadi penanda dalam mempresentasikannya. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Thomas Carley

(Rahmawati, 2019) mengatakan “*I speak through my clothes*” yang berarti setiap orang mampu berbicara atau mengungkapkan sesuatu lewat apa yang dikenakannya.

Berdasarkan teori gaya hidup yang dikemukakan oleh Bourdieu, membayangkan sebuah proses sosial yang bergerak pada ranah atau lapangan yang memiliki pengaruh dan saling terkait satu sama lain. Setiap ranah memiliki aspek yang berbeda satu sama lain dan memiliki keterkaitan yang berbeda.

Masyarakat dipandang sebagai sistem sosial yang dimana didalamnya individu saling bersaing untuk mendapatkan modal didalamnya. Modal – modal tersebut akan menunjukkan eksistensinya. Bourdieu mengemukakan beberapa modal yang digunakan untuk menentukan kondisi objektif dari seseorang yaitu modal ekonomi, modal pendidikan, modal simbolik, dan modal kultural. Eksistensi tersebut berasal dari modal yang bersifat khusus dan memiliki prestise tertentu dan menciptakan status atau kondisi objektif individu.

Habitus merupakan produk sejarah yang mengandung pengalaman masa lalu dan dipraktikkan pada masa kini. Dimana habitus lahir karena adanya interaksi dengan masyarakat dalam tempat dan waktu tertentu serta melahirkan nilai – nilai sosial budaya yang dibatinkan. Melalui habitus, muncul kecenderungan dalam mempersepsikan dan merasakan kondisi objektif yang dirasakan oleh individu. Ini yang disebut sebagai disposisi dimana individu dapat merasakan kondisi objektifnya. Kemudian melalui praktik individu kemudian memodifikasi habitus dan disposisi yang dimilikinya.

Gaya hidup adalah hasil dari habitus pada ranah dengan modal yang dimiliki oleh individu (Haryatmoko, 2003). Komposisi praktik sosial dari Bourdieu dapat dinyatakan dengan persamaan: (Habitus X Modal) + Ranah = Praktik. Rumus generatif ini dapat dilihat dari peran aktor/agen dalam struktur dengan relasi antara habitus yang melibatkan modal dan ranah (Siregar, 2016). Selanjutnya pada sistem tanda gaya hidup diberikan dan diterima dan diberi makna secara simbolik yang terlihat melalui aktualisasi citra sebagai mediumnya. Misal seperti penggemar genre musik metal yang diaktualisasikan dengan citra mengenakan pakaian baju hitam dengan logo band metal. Melalui selera individu atau kelompok memberikan penilaian terhadap objek yang ditunjukkan dengan tingkat kepekaan individu atau kelompok yang memberikan penilaian.

Interaksionisme Simbolik

Teori interaksionisme simbolik merupakan teori yang digagas oleh Goerge Mead dan Herbert Blumer yang menjelaskan penggunaan simbol yang memiliki makna dalam berinteraksi. Pertukaran simbol menggunakan gestur tubuh dan bahasa dalam berinteraksi. Dengan begitu seseorang atau individu akan bertindak sesuai dengan makna yang dia dapat dari simbol yang diterima oleh individu tersebut.

Dalam teori interaksionisme simbolik mead menggunakan tiga konsep utama yang saling mempengaruhi satu sama lain yaitu: Pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*).

a. Pikiran (*Mind*)

Menurut mead dalam (Tiara & Lasnawati, 2022) adalah kemampuan individu dalam memberikan respon terhadap objek yang ada disekitarnya dan terhadap dirinya sendiri. Dalam

konsep pikiran, manusia akan berfikir sebelum melakukan tindakan. Tindakan berpikir ini dapat direfleksikan melalui proses tindakan sosial yang dijelaskan oleh Mead yaitu impuls, persepsi, manipulasi dan konsumsi. Pada tahap impuls manusia merasakan adanya suatu dorongan akan respon yang dirasakan berdasarkan kondisi atau situasi yang dialami. Selanjutnya dorongan tersebut bereaksi melalui analisis terhadap impuls yang terjadi sebelumnya. Pada proses impuls menuju persepsi ini lah konsep *mind* berlangsung.

b. Konsep Diri

Konsep diri merupakan kemampuan untuk dapat menjadikan diri sendiri sebagai objek dan subjek pada proses sosial (Tiara & Lasnawati, 2022). Mead menggambarkan dalam proses sosial manusia memberikan makna pada dirinya sendiri dan diberikan makna oleh orang lain. Mead memperkuat konsep ini dalam dua hal yaitu individu sebagai “subjek” yang dilambangkan dengan *I* dan individu sebagai “objek” yang dilambangkan dengan *me*. Pada konsep ini, *I* berperan sebagai subjek yang menjadi pelaku dalam makna yang memberikan pada dirinya sendiri terhadap tindakan yang dilakukan. Sedangkan pada *Me*, diri sebagai objek yang diberikan makna oleh orang lain terhadap tindakan yang dilakukan.

c. Konsep Masyarakat

Dalam tindakan sosial, posisi masyarakat memiliki peran yang penting dalam membentuk pemikiran individu. Dalam konsep masyarakat, individu dan masyarakat ditempatkan pada posisi yang terpisah. Dalam setiap tindakan individu pemaknaan tersebut dapat terbentuk setelah adanya interaksi dengan individu lain atau dengan

masyarakat. Dan kemudian disempurnakan melalui interpretasi baik dari individu tersebut maupun masyarakat.

Dalam konsep diri yang di gagas oleh Cooley *looking-glass self*, sebuah gagasan mencerminkan pentingnya orang lain dalam membentuk konsep diri. Menurut Cooley, persepsi orang tentang diri mereka sebagian dipengaruhi oleh bagaimana mereka berpikir orang lain melihat mereka. Persepsi orang tentang bagaimana mereka dilihat dan dinilai oleh orang lain memengaruhi konsep diri dan perasaan diri mereka, seperti rasa bangga atau malu. Proses ini dikenal sebagai "penilaian tercermin" dalam interaksionisme simbolik modern, yang menemukannya sebagai metode utama pengembangan diri.

Diakui juga bahwa diri dalam berbagai cara merupakan produk dari kekuatan masyarakat. Tema konsep diri mencerminkan tema masyarakat dan prinsip organisasi. Ini terutama terlihat ketika identitas peran — seperti menjadi siswa atau ayah — diinternalisasi. Peran menjembatani kesenjangan antara organisasi sosial dan pribadi dengan mengilustrasikan ekspektasi perilaku yang terkait dengan peringkat sosial tertentu. (Sellheim, 2016) menegaskan bahwa tingkat komitmen terhadap berbagai identitas peran memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana konsep diri diatur dan disusun. Ketika orang sangat berdedikasi pada identitas peran tertentu, mereka terdorong untuk bertindak sesuai dengan bagaimana mereka melihat identitas tersebut untuk menjunjung tinggi dan melindunginya, karena hal tersebut langsung memengaruhi perasaan diri mereka. Sebagian besar proses sosialisasi, terutama sepanjang masa kanak-kanak,

memerlukan pembelajaran peran sosial dan nilai, sikap, dan kepercayaan yang menyertainya

Musik Metal

Musik metal merupakan aliran musik dengan irama dan ritme yang cepat serta suara agresif distorsi gitar yang lebih keras dibandingkan dengan musik rock dan ditambah dengan teknik *vocal scream*. Selain dari alunan musik yang terkesan keras, genre musik metal juga identik dengan lirik – liriknya yang mengandung makna pemberontakan terhadap lingkungan sosial dan politik, gaya hidup bebas, dan kritik terhadap agama.

Menurut (Gilmore, 2013), musik *heavy metal* atau yang sering disebut dengan metal muncul pada akhir 1960-an sampai awal 1970-an yang berasal berasal dari cabang musik *hard rock*. Sepuluh tahun kemudian, tepatnya pada akhir 1980-an musik *metal* masuk ke Indonesia. Musik *metal* yang pada saat itu sangat digemari oleh para remaja membawa pengaruh positif bagi eksistensi musik *metal* di Indonesia. Dengan lahirnya band – band *metal* yang menjadi pelopor musik *metal* di Indonesia seperti *Sucker Head*, *Rox* dan *Rotor* membawa pengaruh yang besar terhadap genre musik metal di Indonesia.

Secara umum metal adalah budaya yang diidentikan dengan perlawanan, kekerasan dan pemberontakan. Akan tetapi jika dilihat dari sudut pandang subkultur, metal condong lebih tersisih dan marjinal. Hal ini karena metal dinilai tidak mewakili perjuangan kelas tertentu. Namun musik metal sangat besar pengaruhnya bagi para kaum muda dan masyarakat yang luas karena dirasa sangat terkait dengan musik *metal*

dengan komposisi musiknya dan liriknya.

Dalam berkarya, berekspresi, dan menikmati musik tidak harus meliputi tiga unsur dalam musik seperti ritme (ketukan), melodi (nada), dan irama (kesatuan dari kumpulan melodi). Bisa saja hanya ada satu unsur saja, atau dua, bahkan lebih dari tiga unsur. Ada beberapa unsur tambahan yang mempengaruhi musik dalam suatu masyarakat tertentu. Yaitu unsur budaya, historis, dan sosial dimana musik tersebut tumbuh dan berkembang serta adanya dukungan dari masyarakat (Pradoko, 2015). Pola pikir dan masyarakat akan mempengaruhi komposisi dan bentuk dalam penciptaan dan mengekspresikan musik yang sesuai dengan situasi dalam masyarakat tertentu.

Musik tidak hanya dinikmati menggunakan indera pendengar saja. Salah satu istilah dalam seni yaitu audio visual, yang berarti seni yang mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, televisi, dan konser – konser musik.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. peneliti melakukan penelitian di Komunitas Musik Metal *Grief Blozzom* yang berada di Jl. Impres, Perum Bumi Sari Asri. Blok C1 No. 14, RT02, RW09, Sidomulyo Timur, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anggota komunitas musik metal *Grief Blozzom*. Dalam penentuan subyeknya menggunakan teknik *Purposive Sampling*.

Kriteria untuk menjadi subjek penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Anggota komunitas yang menjadi pengurus dalam komunitas musik metal *Grief Blozzom*
2. Anggota komunitas terlama yang dan memiliki band.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gaya Hidup Komunitas Musik Metal *Grief Blozzom*

Dalam gaya hidup, aktivitas adalah bentuk dari pola – pola kegiatan yang dapat dilihat dan dianalisa secara langsung. Aktivitas juga adalah salah bentuk representasi dari gaya hidup yang dalam hal minat dari individu tersebut. Pada penelitian ini, peneliti ingin melihat aktivitas – aktivitas dalam komunitas dan saat konser musik metal yang ditajuk oleh komunitas musik metal *Grief Blozzom* di kota Pekanbaru.

1. Aktivitas

Dalam aktivitasnya, komunitas *Grief Blozzom* melakukan praktik – praktik memperoleh modal pengetahuan dan sosial menjadi prioritasnya. Hal itu dapat terlihat dari kegiatan – kegiatan seperti *PodCast* dan *Sharing Section* yang dilakukan oleh komunitas *Grief Blozzom*. Pada konser yang di lakukan oleh komunitas musik metal *Grief* terdapat beberapa aktivitas yang di lakukan oleh para musisi dan penonton dalam memperoleh *Blozzom* modal simbolik yang mempertegas status dan posisi mereka sebagai musisi metal dan penggemar musik metal. Selain itu juga terdapat praktik – praktik dalam memperoleh modal ekonomi, seperti penjualan *merchandise Grief Blozzom* dalam setiap konser yang di adakan oleh komunitas musik metal *Grief Blozzom*. Dalam pemenuhan modal simbolik pada komunitas *Grief Blozzom* dapat terlihat

pada penggunaan simbol simbol jari dan tarian – tarian saat menikmati musik metal pada konser yang sedang berlangsung.

2. Konsumsi

Dalam kegiatan konsumsi, komunitas *Grief Blozzom* melakukan praktik – praktik konsumsi untuk menambah modal simbolik pada ranah musik metal. Dengan kemampuan mereka dalam membeli *merchandise* dan alat – alat musik metal yang memiliki harga yang cukup mahal yang beberapa barang dapat di jual kembali. Para anggota komunitas tidak menjadikan *merchandise* sebagai pengeluaran prioritas mereka, hal ini dapat di lihat fokus mayoritas jawaban dari para informan yang juga mengalokasikan dananya untuk tabungan dan di berikan kepada keluarga atau orang tua. Dengan pengeluaran yang besar pada ranah musik metal dalam membeli *merchandise* dan alat – alat musik pada poin ini setiap individu berusaha untuk dapat memenuhi dan memperebut modal simbolik pada ranah musik metal simbol bahwasannya mereka adalah penggemar dan musisi musik metal. Selain penambahan modal simbolik terdapat juga pengakumulasian modal ekonomi di mana beberapa informan memiliki alat – alat dan perangkat yang mendukung proses pembuatan musik, alat – alat tersebut kemudian di gunakan untuk mengulik dan membuat musik sendiri, pada poin ini modal ekonomi telah di akumulasikan menjadi modal pengetahuan dalam bermusik.

3. Waktu Luang

Komunitas *Grief Blozzom* menggunakan waktu luangnya melakukan kegiatan yang berhubungan langsung dengan musik. Hal ini di lakukan untuk memenuhi modal pengetahuan para anggota komunitas,

seperti mendengarkan musik metal yang baru rilis, dan mengulik setiap unsur – unsur musik – musik metal yang di praktikan lewat latihan dan proses pembuatan musik. Selain modal pengetahuan, para anggota komunitas musik metal *Grief Blozzom* juga menggunakan waktu luangnya untuk menambah modal sosialnya. Hal tersebut dapat terlihat dari pola – pola penggunaan waktu luang yang di isi lewat pertemuan – pertemuan yang tidak terjadwal dengan anggota komunitas *Grief Blozzom* dan anggota komunitas yang berada di luar kota Pekanbaru yang pertemuan tersebut di isi dengan ngobrol atau bermain game bersama anggota komunitas *Grief Blozzom* lainnya

Makna Simbol pada Komunitas Musik Metal *Grief Blozzom*

1. Simbol Jari

Saat melakukan observasi pada salah satu event konser musik metal yang ditaja oleh komunitas musik metal *Grief Blozzom* pada tanggal 25 februari 2023, dengan judul event “*PARABELLUM*”, terlihat para musisi dan penonton menggunakan simbol metal atau simbol dua jari.

Ada beragam versi yang berpendapat mengenai asal usul penggunaan simbol dua jari yang digunakan oleh para aktivis dan pecinta musik metal. Ada yang berangkat dari artefak – artefak kuno yang memiliki kesamaan simbol jari yang digunakan dengan makna mistis dan ada juga yang beranggapan simbol tersebut erat kaitannya dengan sekte satanisme. Namun dalam komunitas musik metal *Grief Blozzom*, memiliki pemahaman yang berbeda dari anggapan – anggapan yang disinggung sebelumnya. Sejarah populernya simbol dua jari yang digunakan oleh para aktivis dan penggemar musik metal berasal dari

band yang menggunakan simbol tersebut kepada para penggemarnya.

Makna simbol dua jari pada lingkungan musik metal diambil dari sejarah awalnya simbol tersebut muncul dan populer dikalangan para pecinta musik metal. Dimulai dari para penggemar band *Motorhead* yang menggunakannya sebagai identitas penggemar band tersebut, dua jari tersebut diartikan sebagai huruf “M” yang merujuk pada nama band *Motorhead*, dan kemudian diadopsi oleh penggemar musik metal sebagai salam sapaan kepada para penggemar musik metal lain yang terlepas dari band – band yang mereka sukai. *Metalhead*, sebutan bagi penggemar musik metal yang menggunakannya sebagai salam sapaan tersebut juga mengambil arti yang sama dengan mengutip huruf “M” pada kata *Metalhead*. Simbol dua jari pada musik metal sampai saat ini digunakan oleh para musisi dan penggemar musik metal sebagai salam sapaan atau sebagai bentuk simbol yang menandakan bahwa mereka adalah penggemar musik metal.

Selain dari simbol dua jari yang digunakan para penggemar musik metal untuk menunjukkan identitasnya sebagai pengeemar musik metal, terdapat juga penggunaan simbol satu jari dengan makna yang berbeda dengan simbol dua jari yang digunakan dalam komunitas musik metal *Grief Blozzom*. Para aktivis musik metal dalam komunitas musik metal *Grief Blozzom* menyebutnya dengan *One Finger Movement*.

Musik metal yang sarat akan pesan – pesan menyimpang seperti penghujatan agama, nilai satanisme, pornografi, pembunuhan dan depresi yang kemudian lahir *one finger movement* yang berarti *Tauhid* atau

meyakini bahwa Tuhan itu satu. Dari para aktivis musik metal dalam topik yang baru dalam musik metal dengan membawa nilai – nilai agama Islam seperti pesan – pesan untuk beribadah dan pujian – pujian terhadap Tuhan dalam agama Islam.

Di dalam skena musik metal pekanbaru, band yang menggunakan simbol satu jari dalam band mereka adalah band Ghassaq. Simbol satu jari yang mereka gunakan merupakan bentuk identitas dari band dan sekaligus mempertegas pesan yang mereka bawakan dan mempertegas identitas mereka yang berbeda dari band – band musik metal yang sering dipandang buruk oleh masyarakat awam karena kaitan musik metal dengan paham satanisme, pesta pora, pembunuhan, pornografi dan hal – hal yang bertentangan dengan norma yang ada di masyarakat. Namun band Ghassaq, band musik metal asal kota Pekanbaru datang dengan warna baru pada skena musik metal kota Pekanbaru dengan pesan – pesan positif yang mereka sampaikan lewat lirik dan tingkah laku yang sesuai dengan nilai dan norma masyarakat.

2. *Merchandise* dan Aksesoris

Bagi para musisi metal, segala sesuatu yang menunjang penampilan diatas panggung harus diperhatikan dan diutamakan.. Hal ini membentuk identitas dan ciri khas dari para musisi serta memberi ketegasan pada pesan – pesan yang ingin mereka sampaikan lewat lagu – lagu yang mereka bawakan. Kemudian para penggemar akan meniru dan membeli aksesoris – aksesoris dan *merchandise* yang digunakan oleh para musisi saat penampilan konser mereka. dari pembelian *merchandise* band tersebut dan alasan karena menyukai konsep dan

jenis musik yang pakai oleh band yang di sukainya.

Pada kaos – kaos musik metal memiliki desain gambar yang bermakna konsep yang digunakan pada band tersebut. Beberapa band memiliki jenis musik dengan sub genre yang sama dengan band lainnya. Yang membedakan satu band dengan band lainnya adalah lewat konsep musik yang mereka gunakan. Konsep tersebut dimanifestasikan lewat lirik lagu dan desain gambar pada kaos – kaos dan *merchandise* yang mereka produksi. Lewat kaos – kaos dan *merchandise* yang dipakai oleh penggemar musik ini dapat terlihat jenis sub genre metal apa yang mereka sukai lewat logo band, dan konsep apa yang mereka sukai lewat desain gambar yang terlihat pada kaos yang mereka pakai. Ada makna yang disepakati oleh sesama penggemar musik metal yang saling mengetahui satu sama lain lewat pakaian atau kaos yang mereka gunakan.

Tak jarang pula lewat *merchandise* seperti kaos dan pakaiannya lainnya menjadi pemula terjalannya komunikasi antar sesama penggemar musik metal. Penggemar musik metal yang menggunakan kaos band metal, memberi perhatian kepada penggemar musik metal lainnya. Atas dasar ketertarikan yang sama, hal tersebut menjadi pemantik untuk terjalannya komunikasi antar sesama penggemar musik metal.

3. Tarian Pada Musik Metal

Para penggemar dan musisi musik metal sering melakukan tarian – tarian yang terlihat berbahaya dalam menikmati musik metal, tarian – tarian yang terlihat berbahaya ini ternyata memiliki makna dan arti tersendiri bagi para musisi dan penggemar. Komunikasi yang disimbolkan dalam bentuk tarian –

tarian dalam musik metal yang dilakukan oleh para musisi dan penggemar saat konser ini membangun suasana yang semakin panas dan *chaos*. Karena dengan musik yang cepat ditambah dengan teriakan agresif dari vokalis musik metal dapat membangkitkan rasa adrenalin yang dilepas dengan tarian – tarian yang kasar dan berbahaya dari para musisi dan penggemar musik metal.

Jika di lihat dari perspektif musisi, para musisi dalam komunitas musik metal *Grief Blozzom* menganalogikan gerakan – gerakan agresif dari penonton yang sedang menikmati musik mereka dengan “doping” atau obat peningkat performa saat penampilan musik mereka. Bagi beliau semangat dari penonton yang sedang menikmati musik metal menjadi bentuk kebanggaan diri ketika mampu menggerakkan orang – orang dengan musik mereka. Dengan gerakan agresif dari para penonton yang memacu semangat dari para musisi, ini semakin menambah performa para musisi untuk memainkan musik dengan agresif. Percampuran antara semangat penonton dan musisi ini kemudian meningkatkan kegiatan – kegiatan dalam menikmati musik metal yang semakin agresif dan tidak terkontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan uraian hasil analisis mengenai *Gaya Hidup Komunitas Musik Metal Grief Blozzom di Kota Pekanbaru* maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Kegiatan – kegiatan seperti konser, *PodCast* dan *Sharing Section* yang dilakukan oleh komunitas *Grief Blozzom* untuk mendapat modal pengetahuan, modal sosial, modal ekonomi dan simbolik

2. Mengeluarkan dana yang besar untuk membeli *merchandise* musik metal pada setiap individu untuk menambah modal simbolik.
3. Menggunakan waktu luang dengan mengulik dan mendengarkan musik metal untuk menambah kemampuan bermusik serta terlibat dalam diskusi dan nongkrong untuk menambah modal pengetahuan dan modal sosialnya.
4. Ada dua simbol jari yang di dapat pada penelitian ini yaitu simbol satu jari dan dua jari yang bermakna identitas diri dari konsep – konsep band yang di manifestasikan lewat penggunaan simbol jari.
5. Penggunaan uang untuk membeli kaos dan *merchandise* metal hingga penggunaan pakaian merupakan bentuk dari kebanggaan diri dan identitas diri terhadap jenis musik yang di sukai oleh penggemar musik metal.
6. Tarian yang agresif dalam menikmati musik metal di maknai sebagai komunikasi atau ajakan antara penonton dan musisi untuk semakin bersemangat dalam permainan musiknya dan tarian – tarian yang semakin agresif

DAFTAR PUSTAKA

- Auryn. (2009). Musik Metal dan Kesehatan Me | Special Author. Retrieved February 23, 2023, from <https://www.djarumcoklat.com/special-author/musik-metal-dan-kesehatan-mental>
- Gilmore, James H. (2013). Authenticity:

- What Consumers Really Want.
Boston Massachusetts US
- Haryatmoko (2003) Menyingkap Kepalsuan Budaya Penguasa: Lansdasa Teoritis Gerakan Sosial Menurut Pierre Bourdieu, *Majalah BASIS*, Nomor 11-12 Tahun Ke-52, November-Desember, 2003.
- Nasution, R. A. (2016). Pembelajaran Seni Musik Bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(1). <https://doi.org/10.30829/RAUDHA.H.V4I1.60>
- Pradoko, A. S. (2015). Teori-Teori Realitas Sosial Dalam Kajian Musik. In *Imaji* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/imaji.v2i2.6935>
- Rahmat, R. N. (2014). Fenomena Musik Metal Sebagai Sebuah Identitas Anak Muda Di Arab Saudi Pada Era Globalisasi. *Center of Middle Eastern Studies (CMES): Jurnal Studi Timur Tengah*, 7(1), 14–22. <https://doi.org/10.20961/CMES.7.1.15328>
- Rahmawati, S. (2019). The Collectie Moens: Dialektika Produksi Naskah dan Budaya Rural Yogyakarta Awal Abad ke-20. *Researchgate.Net*, March. https://www.researchgate.net/profile/Salfia-Rahmawati/publication/332977364_The_Collectie_Moens_Dialektika_Produksi_Naskah_dan_Budaya_Rural_Yogyakarta_Awal_Abad_ke-20/links/5cd4e18b458515712ea06789/The-Collectie-Moens-Dialektika-Produksi-Naskah-dan-Budaya
- Rizal. (2015). 5 Kegilaan yang Pernah Dilakukan Atas Nama Musik
- Black Metal - Boombastis. <https://www.boombastis.com/kegilaan-black-metal/43738>
- Sellheim, N. (2016). Black and Viking metal: how two extreme music genres depict, construct and transfigure the (sub-)Arctic. *Polar Record*, 52(5), 509–517. <https://doi.org/10.1017/S0032247416000280>
- Siregar, M. (2016). Teori "Gado-Gado" Pierre-Felix Bourdieu, 1, 79–82.
- Sudarwati, L. (2009). Gaya Hidup Remaja Pedesaan (Studi di Desa Sukaraya, Kecamatan Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara). 1
- Tiara, P. P., & Lasnawati, L. (2022). Makna Gaya Hidup Sehat Dalam Perspektif Teori Interaksionisme Simbolik. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(11), 1627–1638. <https://doi.org/10.32670/HT.V1I11.2300>
- Waryanti, T. (2018). Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Memiliki Usaha dan Tidak Memiliki Usaha (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Angkatan 2016 IAIN Metro).
- Yudanti, Alifia. (2021). Nikmati Musik dengan Moshing: Penyebab, Jenis, dan Kasus Tragis yang Pernah Terjadi | Halaman Lengkap. <https://gensindo.sindonews.com/read/449524/700/nikmati-musik-dengan-moshing-penyebab-jenis-dan-kasus-tragis-yang-pernah-terjadi-1623139617?showpage=all>