

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Penulis melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Musik Metal *Avenged Seven Fold* Terhadap Perilaku Agresif Anggota Komunitas *Avenged Seven Fold Fans Club* indonesia. Penulis melakukan penelitian dengan menggunakan Pengaruh Musik Metal (Variabel X) terhadap Perilaku Agresif (Variabel Y) yang dimulai pada 10 Oktober 2019. Penulis menggunakan metode Kuantitatif sebab penulis ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh antara Variabel X dengan Variabel Y.

Berdasarkan data anggota komunitas *Avenged Seven Fold Fans Club* indonesia pada saat penulis teliti di bulan juni yang terletak di Monas, Jakarta yaitu sekitar 137 orang dengan menggunakan *simple random sampling* sebagai teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling, setiap unit sampling sebagai unsur populasi yang terpencil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi, bila semua anggota populasi dianggap homogen (seragam), sama atau sejenis menurut (Margono 2004: 126). Besar nya sample ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan presisi di tetapkan atau tingkat signifikansi 0,05 dan mendapat 102 responden sebagai sampel.

Serta penulis menggunakan teknik skala likert karena penulis akan mengurutkan sejumlah pertanyaan pada kuesioner dengan jawaban yang memberikan urutan jenjang tertinggi sampai terendah menurut atribut tertentu.

Tabel 5.1 Kesimpulan Kualifikasi Kuesioner 102 Responden

No	Kualifikasi	Dominan Terbanyak	Dominan Terendah
1	Jenis Kelamin	Pria sebanyak 67,6%	Wanita Sebanyak 32,4%
2	Usia	Usia 23-28 tahun sebanyak 57,8%	Usia 12-17 tahun sebanyak 1,0%

3	Pendidikan	SMA/ sederajat sebanyak 63,7%	SMP sebanyak 1,0%
5	Lama menjadi anggota	>1th Lebih dari 1 tahun sebanyak 63,7%	<1th Kurang dari 1 tahun sebanyak 36,3%

Pada variabel X penulis menggunakan dimensi - dimensi dari Mendengarkan Musik Metal dengan jumlah 21 butir pernyataan yang valid untuk mengetahui pengaruh Musik Metal *Avenged Seven Fold*. Miller Hugh Milton (1978:6-8) menjelaskan bahwa terdapat 4 dimensi dalam mendengarkan musik, yaitu Mendengarkan Pasif, Menikmati, Emosional, Perseptif.

Pada variabel Y penulis menggunakan dimensi - dimensi Perilaku Agresif yang meliputi Agresif Fisik (*Physical Aggression*), Agresif verbal (*Verbal Aggression*), Kemarahan (*Anger*), Permusuhan (*Hostility*) menurut Bush dan Denny dalam (Muttaqin, 2011 : 20). Terdapat 21 pernyataan yang valid yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perilaku agresif yang di dapat pada anggota komunitas *Avenged Seven Fold Fans Club* Indonesia.

Berdasar pada Variable X (*Independent*), yaitu Musik Metal mendapat hasil penelitian yang diketahui bahwa :

- Selalu mendengarkan musik, kapanpun dan dimanapun sekitar 51 responden atau sebesar 50,0% menyatakan setuju dan 44 responden atau sebesar 43,1% menyatakan sangat setuju.
- Lebih sering mendengarkan genre musik metal dibanding genre musik lain sekitar 46 responden atau sebesar 45,1% menyatakan setuju 31 responden atau sebesar 30,4% menyatakan sangat setuju.
- Tertarik dan selalu mendengarkan musik metal dari band *avenged seven fold* mendapatkan sekitar 20 responden atau sebesar 19,6% menyatakan sangat setuju, 46 responden atau sebesar 45,1% menyatakan setuju.
- Selalu mendengarkan musik metal *avenged seven fold* lebih dari 1 jam mendapat 46 responden atau sebesar 45,1% menyatakan setuju 16 responden atau sebesar 15,7% menyatakan sangat setuju.

- Sangat menyukai musik metal dari band *avenged seven fold* mendapat 26 responden atau sebesar 25,5% menyatakan sangat setuju, 58 responden atau sebesar 56,9% menyatakan setuju.

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa responden memiliki tingkat ketertarikan dan loyalitas yang tinggi terhadap Musik metal dari band kegemarannya, yaitu *Avenged Seven Fold* yang dapat kita ketahui dengan seksama berdasar hasil jawaban yang signifikan melalui point-point pertanyaan memberikan hasil presentase *setuju* dan *sangat setuju* yang cukup tinggi.

Berdasar pada Variable X (*Independent*), yaitu Musik Metal mendapat hasil penelitian yang diketahui bahwa, :

- Merasa ringan tangan, dan suka menampar orang jika ada yang berkata kasar padanya mendapat sebagai berikut 26,5% menyatakan netral, 38 responden atau sebesar 37,3% menyatakan tidak setuju, dominan jawaban dari 38 responden menyatakan tidak setuju.
- Musik metal mempengaruhi menjadi suka menendang secara spontan jika merasa kesal dengan seseorang mendapat 35 responden atau sebesar 34,3% menyatakan tidak setuju yang menjadi dominan jawaban.
- Jadi merasa lebih cuek bila ada orang yang membutuhkan bantuan mendapat dominan jawaban 57 responden atau sebesar 55,9% menyatakan setuju.
- Merasa menjadi tidak nyaman dengan lingkungan sekitar dan lebih suka menyendiri dominan 51 responden atau sebesar 50,0% menyatakan setuju.
- Akibat dari musik metal merasa lebih santai dan "biasa saja" bila berkata-kata kasar dan kotor, mendapat 53 responden menyatakan setuju atau sebesar 52,0% yang menjadi dominan jawaban responden.
- Merasa jika musik metal membuat anda jadi mudah melontarkan kata hinaan, umpatan, caci maki kepada orang lain mendapatkan jawaban 38 responden menyatakan setuju atau sebesar 37,8 yang menjadi dominan jawaban.
- Musik metal mempengaruhi anda menjadi pribadi yang mudah marah, mendapat 42 responden atau sebesar 41,2% menyatakan setuju.

- Musik metal merubah pribadi menjadi lebih mudah emosi jika ada yang berbuat salah mendapat, 38 responden atau sebesar 37,3% menyatakan setuju yang menjadi dominasi.

Berdasar hasil responden diatas maka peneliti mampu memukakan bahwa Pengaruh Musik Metal terutama dari muik metal band *Avenged Seven Fold* memberikan kontribusi sedang terhadap perilaku agresif anggota komunitas *Avenged Seven Fold Fans Club* Indonesia terutama yang terbesar pada dimensi perilaku agresif menurut Bush dan Denny dalam (Muttaqin, 2011 : 20), yaitu dalam agresif verbal (*Verbal Aggression*), Kemarahan (*Anger*) yang memperoleh pengaruh terbesar dibanding Agresif Fisik (*Physical Aggression*) dan Permusuhan (*Hostility*).

Penulis menggunakan metode enter dalam uji analisis regresi (R) yaitu sebesar 0,415, dengan output statistik koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,172, maka dari itu pengaruh Variabel Musik Metal (X) terhadap Variabel Perilaku Agresif (Y) adalah 17,2%. Nilai F hitung 20,840 dengan taraf signifikansi probabilitas  $0.000 < 0.5$ , maka model regresi yang dapat dipakai ialah memprediksi variabel terikat (Y). Pada kolom B konstan (a) adalah 25,456, dan nilai Musik Metal (b) 0,492. Dalam penelitian ini diketahui t hitung adalah 4,565 dengan nilai signifikansi  $0.000 < 0,05$ . Hasil uji hipotesis pada penelitian ini ialah Musik Metal (Variabel X) *Avenged Seven Fold* yang berpengaruh sedang terhadap Perilaku Agresif (Variabel Y) dengan nilai 0,415 berada di interval 0,40 – 0,599.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, saran yang dapat penulis berikan ialah sebagai berikut :

1. Agar penelitian ini menjadi bahan acuan dan pembelajaran dalam penelitian yang akan datang tentang pengaruh dari mendengarkan musik metal terhadap perilaku dan sikap seseorang, terlebih mempengaruhi tingkah laku bagi para fans yang sangat menyukai dan tergila-gila pada musik ber-*genre* keras.
2. Sesuai dengan hasil penelitian penulis memberikan saran kepada para fans club *avenged seven fold* di Indonesia agar menjadi lebih bijak dalam menerima dan memilah informasi atau komunikasi tersebut supaya tidak

terjerumus kedalam hal-hal negatif dan menjadikan kecintaannya terhadap musik metal dari ikon band favoritnya sebagai motivasi ke arah positif yang membangun.

3. Lirik lagu metal yang banyak terdapat kata kasar dan tidak lazim, diharapkan para anggota komunitas dapat membantu dan berbagi satu dengan yang lainnya dalam hal menelaah lirik serta isi pesan dari lagu lagu metal.
4. Kekurangan dalam penelitian ini akan disempurnakan pada penelitian selanjutnya, apabila penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan strata selanjutnya.

