PENGELOLAAN KESAN SATANISME DALAM BAND BLACK METAL INDONESIA

STUDI DRAMATURGI PADA BAND KEDJAWEN

SATANISM IMPRESSION MANAGEMENT IN INDONESIAN BLACK METAL BAND

DRAMATURGICAL STUDY AT KEDJAWEN BAND

Ade Kurniawan

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

Ade.kurniawann1492@gmail.com

Abstrak

Skripsi ini berjudul Pengelolaan Kesan Satanisme Dalam Band Black Metal Indonesia dengan sub judul Studi Dramaturgi pada Band Kedjawen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengelolaan kesan yang dilakukan oleh band Kedjawen kepada khalayak terutama penggemar musik black metal di Indonesia melalui aspek panggung depan dan panggung belakang dari teori karya Erving Goffman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan perspektif dramaturgis berdasarkan paradigma konstruktivis. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas panggung depan, panggung belakang, serta bentuk dari pengelolaan kesan yang dilakukan oleh band Kedjawen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan kesan yang dibentuk oleh band Kedjawen melalui *appearance* dan *manner* yang seram pada panggung depannya merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapatkan kesan positif dari khalayak black metal agar dapat diterima, sehingga mereka dapat menyerukan pemikirannya kepada khalayak melalui lirik lagu mereka yang bertentangan dengan satanisme dan okultisme.

Kata kunci: pengelolaan kesan, dramaturgi, satanisme, black metal, musik

Abstract

This thesis titled Satanism Impression Management in Indonesian Black Metal Band with sub title Dramaturgical Study at Kedjawen Band. The purpose of this research was to determine the impression management that made by Kedjawen band to the public, especially fans of black metal music in Indonesia through the front stage and the backstage aspects that contained in the dramaturgical theory by Erving Goffman. This research use qualitative-descriptive approach with dramaturgical perspective based on constructive paradigm. The focus of this research was to determine the activity of the front stage, back stage, as well as the form of impression management performed by Kedjawen band. The data collecting technique used were in-depth interviews, observation and documentation. The result showed that the impression management that formed by Kedjawen band through sinister appearance and manner on the front stage are the efforts to get positive impression from the black metal audience in order to be accepted, so that they can proclaim their thought to the audience through their lyrics that against Satanism and occultism.

Key Word: Impression Management, Dramaturgy, Satanism, Black Metal, Music

1. Pendahuluan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:766), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Selain dijadikan media untuk mengekspresikan ide, pemikiran, dan emosi seseorang, musik juga telah menjadi media untuk berkomunikasi. Pesan yang disampaikan kepada penonton umumnya berbentuk lirik yang telah dibungkus oleh iringan musik yang bertema sama dengan liriknya. Hal ini dapat dilihat pada zaman dahulu ketika format bahasa di seluruh dunia belum baku seperti halnya sekarang, manusia berkomunikasi melalui aspek bunyi – bunyian dan bahasa isyarat gerak. Manusia mengekspresikan perasaan ritus dalam menghormati roh – roh pada saat itu dengan upacara – upacara khusus yang di dalamnya disertakan ekspresi nyanyian – nyanyian (Sulastianto, 2007:130). Seiring dengan perkembangan teknologi dan pemikiran manusia, maka musik pun semakin berkembang baik dari alat musik itu sendiri maupun dari genre musiknya. *Genre* musik saat ini sangatlah beragam, seperti pop, jazz, rock, reggae, punk, blues, folk, country, metal dan masih banyak lagi.

Pada film dokumenter *Metal: A Headbanger Journey* karya Sam Dunn menyebutkan bahwa musik bergenre *metal* yang merupakan perkembangan dari musik blues dan rock ini terdapat banyak kontroversi mengenai kehadirannya dalam berbagai aspek jika dibandingkan dengan *genre* musik lain. Kontroversi tersebut dipicu karena musik ber *genre* metal ini disebut sangat berhubungan erat dengan kekerasan, kegelapan, dan satanisme. Salah satunya di dalam musik metal terdapat penggunaan *devil's note* yang sering dijumpai pada *blues scale's* yang terletak pada *flat diminished fifth*. Perlu diketahui *devil's note* (tritone) ini pada zaman dahulu dilarang penggunaanya di kalangan musisi karena digunakan untuk memanggil makhluk buas (*the beast*) karena suara yang dihasilkan seram dan jahat. Selain itu logo dari band – band metal sering menggunakan simbol – simbol satanisme seperti salib terbalik, pentagram, kepala domba (baphomet), dan semacamnya. Dalam interaksinya kepada penonton pun, para musisi metal sering menyerukan salam tiga jari atau disebut dengan *devil's horn* pada tiap pertunjukannya. Namun pada akhir tahun delapan puluhan, muncul sebuah *sub genre* baru yang sangat menuai kontroversi di dunia pada saat itu, yakni black metal. Black metal ini bisa dikatakan sangat berkaitan dengan aksi satanisme secara terang – terangan. Disebut secara terang – terangan karena lirik dari musik black metal ini sangat berhubungan dengan pemujaan setan dan paham *anti-christ* (*Metal: A Headbanger Journey*, 2006). Selain itu musik jenis ini menyajikan aksi panggung yang tidak biasa. Contohnya band Gorgoroth yang menempatkan orang telanjang bulat yang sedang disalib dan bercucuran darah di dalam panggungnya.

Di luar skema musiknya, black metal telah menjadi suatu gaya hidup yang sangat ekstrim bagi pengikutnya terutama di kawasan Skandinavia. Diperlihatkan dalam film dokumenter karya Aaron Aites yang berjudul *Until the Light Takes us*, telah terjadi beberapa aksi pembakaran gereja dan pembunuhan yang bersangkutan dengan pelaku black metal itu sendiri di Norwegia. Salah satunya vokalis dari Burzum, Varg Vikernes yang divonis dua puluh tahun penjara akibat pembunuhan berencana yang dilakukan kepada gitaris band Mayhem, Oystein 'Euronymous' Aarseth dan pembakaran gereja di Bergen. Dikutip dalam film dokumenter berjudul *Global Metal* karya Sam Dunn, musik metal mempengaruhi berbagai negara dan budaya di seluruh dunia dan menghasilkan musik metal yang beragam, salah satunya Indonesia death metal. Komunitas musik metal di Indonesia mulai hadir di publik dimulai pada awal tahun 1988 di sebuah *pub* kecil di kawasan pertokoan Pondok Indah, Jakarta, bernama *Pid Pub*. Di tempat ini mulai muncul band – band metal seperti Rotor, Roxx, Suckerhead, dan Parau (http://www.metalmilitan.com). Pada musik black metal, perkembangannya di tanah air pun dibumbui oleh hal kontroversial dalam aksi panggungnya yang membuat aliran musik ini dikenal sesat oleh masyarakat Indonesia. Contohnya seperti pembakaran dupa dan kemenyan sebelum pertunjukan dimulai, menyembelih kelinci dan menghisap darahnya ketika melakukan pertunjukkan, menyayat tangan sebagai pembuka pertunjukkan, dan pertunjukkan lainnya yang berhubungan dengan satanisme yang ada di tanah air. Hal ini membuat aksi mengerikan tersebut menginspirasi band – band black metal selanjutnya yang ada di Indonesia, seperti band yang berasal dari kota Bogor, Kedjawen.

Kedjawen merupakan sebuah grup band dengan *genre* ghotic black metal yang didirikan pada tahun 2010 oleh vokalisnya, Gebyar Nusantara. Jika dilihat dari *fanspage* situs jejaring Facebook band Kedjawen di bawah ini maka terlihat bahwa fans Kedjawen yang masih berumur 5 tahun ini sudah memiliki 116.138 pengikut. Sedangkan band Hellgods dari Bandung dengan genre black metal yang berdiri sejak 1995 memiliki 190.957 pengikut di fanspage Facebooknya. Perlu diketahui, dikutip dari http://metalsoul666.blogspot.com, Hellgods merupakan *Godfather* dari musik black metal Indonesia. Kedjawen juga pernah menjadi *line up* dalam beberapa acara metal skala nasional maupun internasional seperti *Bandung Berisik 2012*, *Rock In Solo 2013*, dan menjadi pembuka band Swedish black metal, Dark Funeral di GOR Bulungan Jakarta pada 2012. Seperti dikutip pada http://www.sickofsoul.com pada tanggal lima Februari 2015, lagu Alam Surga milik Kedjawen telah dijadikan *official soundtrack* dari film berjudul *Solitaire* produksi E-Motion Entertainment. Musik dari Kedjawen ini mengacu pada band black metal senior seperti Gorgoroth, Behemoth, Dimmu Borgir, serta Cradle

of Filth. Ketika berada di atas panggung, para personil Kedjawen menggunakan *makeup corpse paint* yang terinspirasi dari *black arts* yang populer di kawasan eropa utara, khususnya kawasan Skandinavia. Aksi panggungnya pun cukup menghebohkan, ketika pada awal kemunculannya, band ini membakar dupa sebelum melakukan pertunjukan, menyayat tangan hingga berdarah, menyanyikan lagu *Lingsir Wengi* yang dianggap mistis oleh sebagian besar masyarakat Indonesia sebagai pembuka pertunjukan, dan banyak lagi aksi lainnya yang cukup membuat takut yang melihatnya.

Unsur seni yang terdapat pada aksi panggung dan musik band Kedjawen ini merupakan konsep yang membantu berjalannya suatu interaksi dengan para penggemarnya, dan melalui interaksi tersebut seorang individu ataupun kelompok mencoba menampilkan diri-nya yang melalui peran yang dramatik. Dalam situasi seperti ini seseorang berusaha untuk berkomunikasi namun dengan cara yang bersifat teatrikal dan musikal. Aktivitas ini dilakukan atas dasar harapan akan terpenuhinya suatu kebutuhan dari individu, dan merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam aktivitas ini pula seorang individu mencoba memberikan isyarat melalui komunikasi non verbal yang dilakukan untuk membangun sebuah persepsi dari individu lain, dan hal ini sangat bersinggungan dengan sebuah interaksi sosial. Interaksi yang dilakukan oleh sebuah band ataupun musisi merupakan sebuah perwujudan penyajian diri dan dalam interaksinya tersebut seseorang akan melakukan suatu pengelolan kesan. Pengelolaan kesan (*Impression Management*) di temukan dan dikembangkan oleh Erving Goffman pada tahun 1959, dan telah dipaparkan dalam bukunya yang berjudul The Presentation of Self in Everyday Life. Pengelolaan kesan juga secara umum dapat didefinisikan sebagai sebuah teknik presentasi diri yang didasarkan pada tindakan mengontrol persepsi orang lain dengan cepat dengan mengungkapkan aspek yang dapat menguntungkan diri sendiri atau tim. Presentasi diri ini dilakukan ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain dan mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya, melalui sebuah pertunjukan diri yang mengalami setting di hadapan khalayak.

Dalam sebuah pertunjukan ini kebanyakan menggunakan atribut, busana, make-up, pernak-pernik, dan alat dramatik lainnya. Goffman menyebut pertunjukan (*performance*) merupakan aktivitas untuk mempengaruhi orang lain. Sebagian pertunjukan itu mungkin kita perhitungkan dan lebih mudah kita lakukan karena pertunjukan itu tampak alami, namun pada dasarnya kita tetap ingin meyakinkan orang lain agar menganggap kita sebagai orang yang ingin kita tunjukkan (Mulyana, 2013:113). Penampilan serta perilaku seseorang dalam sebuah interaksi merupakan suatu proses interpretif, yang dimana tujuannya agar terbentuk sebuah persepsi yang merupakan hasil dari suatu interpretasi yang dilakukan orang lain. Goffman memandang ini dengan perspektif dramaturgi. Pendekatan dramaturgis Goffman khususnya berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Untuk itu, setiap orang melakukan pertunjukan bagi orang lain. Goffman mengartikan bahwa kehidupan manusia diibaratkan seperti teater, interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan di atas panggung yang dimana seseorang akan seperti seorang aktor yang memainkan peran-peran tertentu saat berhadapan dengan orang lain. Dalam perspektif dramaturgis, Goffman membagi kehidupan sosial menjadi dua bagian yaitu "wilayah depan" (*front region*) dan "wilayah belakang" (*back region*). Wilayah depan merujuk kepada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan peran formalnya. Sebaliknya, wilayah belakang merujuk kepada tempat dan peristiwa yang memungkinkannya mempersiapkan perannya di wilayah depan. Wilayah depan ibarat panggung sandiwara bagian depan (*front stage*) yang ditonton khalayak penonton, sedangkan wilayah belakang ibarat panggung sandiwara bagian belakang (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai, mempersiapkan diri, atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan (Mulyana, 2013:114).

1.2 Fokus Penelitian

Bagaimana *front stage* dan *backstage* dari band Kedjawen berdasarkan aksi panggung dan pertunjukannya di acara *Hellprint: Monster of Noise 2* dan *Triplex Revolution 2015* serta kehidupan sehari – hari grup tersebut? Dan pengelolaan kesan satanisme seperti apakah yang ingin dibentuk oleh band Kedjawen?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seperti apakah pengelolaan kesan satanisme yang dilakukan band black metal di Indonesia kepada para penggemarnya berdasarkan panggung depan dan panggung belakangnya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Aspek Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dalam menambah khasanah keilmuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada jurusan ilmu komunikasi khususnya pada kajian pengelolaan kesan

dalam studi dramaturgi yang merupakan salah satu varian dari interaksi simbolik dan bagian dari ilmu komunikasi dan ilmu sosial.

1.4.2 Aspek Praktis

a. Sebagai bahan acuan sekaligus mampu memberikan stimulus untuk peneliti lain yang tertarik untuk meneliti topik yang terkait sehingga studi komunikasi selalu mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

b. Sebagai sarana untuk melatih kemampuan peneliti dalam melakukan analisis terhadap suatu fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

c. Sebagai sarana untuk mengetahui dan menambah wawasan peneliti mengenai pengelolaan kesan, teori dramaturgi Erving Goffman, interaksi simbolik, musik metal, serta satanisme.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan, diawali dengan melakukan persiapan, seperti pencarian ide, penentuan topic, hingga penentuan judul penelitian. Lalu mencari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini. Setelah itu mengumpulkan data sekunder untuk observasi awal. Setelah proses penyususnan proposal penelitian, maka dilakukan pengumpulan data primer melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Setelah itu menyeleksi dan menganalisis data – data tersebut dan melakukan penulisan laporan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di beberapa tempat, yakni pada acara *Hellprint: Monster of Noise 2* dan *Triplex Revolution 2015* ketika band Kedjawen melakukan pertunjukan dan beberapa tempat seperti rumah para personil dan tempat tongkrongannya ketika tidak berada di atas panggung bersama Kedjawen.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 11 bulan dan dimulai pada bulan Oktober 2014 hingga September 2015.

1.7 Jenis Penelitian

Berdasarkan judul penelitian, maka penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif dengan metode dramaturgis. Data dari penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengembangan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber data.

2. Dasar Teori

2.1 Komunikasi

Definisi umum komunikasi adalah proses penyampaian pesan antara dua makhluk hidup atau lebih. Namun definisi lebih luas menurut Deddy Mulyana dalam bukunya yang berjudul Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar yaitu interaksi yang terjadi antara si pengirim pesan atau yang biasa disebut sebagai komunikator, untuk mengubah pengetahuan, sikap atau perilaku dari si penerima pesan atau yang sering disebut sebagai komunikan (Mulyana, 2008:64). Pendapat lain tentang komunikasi dikemukakan oleh DeVito (1997:23) yaitu komunikasi mengacu pada tindakan, oleh satu orang atau lebih, yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan (*noise*), terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu, dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Thomas M. Scheidel dalam Mulyana (2008:4) mengemukakan bahwa kita berkomunikasi terutama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang di sekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain untuk merasa, berpikir, atau berperilaku seperti yang kita inginkan. Namun menurut Scheidel tujuan dasar kita berkomunikasi adalah untuk mengendalikan lingkungan fisik dan psikologis kita. Rudolph F. Verderber dalam Mulyana (2008:5) mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi. Pertama sebagai fungsi sosial, yakni untuk tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain, serta untuk membangun dan memelihara hubungan. Fungsi kedua sebagai pengambilan keputusan, yakni memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada saat tertentu.

2.1.1 Komunikasi Verbal

Bahasa diibaratkan seperti simbol ataupun kode secara universal untuk membentuk pesan verbal kita. Menurut Hockett dalam DeVito (1997:119) bahasa dapat didefinisikan sebagai sistem produktif yang dapat dialih – alihkan dan terdiri atas simbol – simbol yang cepat lenyap (*rapidly fading*), bermakna bebas (*arbitrary*), serta dipancarkan secara kultural..Sedangkan menurut Hidayat (2012:10), bahasa dapat di definisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol – simbol tersebut yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. Dari definisi diatas dapat diartikan bahwa komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata dan makna dan sifat dasar simbol bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Ketika berkomunikasi dengan bahasa verbal kita akan menerjemahkan arti sesuai dengan apa yang kita tahu. Bahasa yang digunakan oleh tiap masyarakat pastilah berbeda – beda. Arti dari bahasa verbal biasanya sudah disepakati dalam suatu komunitas.

2.1.2 Komunikasi Non Verbal

Menurut Budyatna & Ganiem (2011:110) komunikasi non verbal adalah setiap informasi ataupun emosi yang dikomunikasikan tanpa menggunakan kata – kata atau non linguistik. Komunikasi non verbal dapat memperkuat komunikasi verbal. Tubbs & Moss (2008:114) menyatakan bahwa pada dasarnya pesan nonverbal berfungsi dengan satu dari tiga cara ini, yaitu menggantikan, menguatkan, dan menentang pesan verbal. Di saat seseorang tidak bisa menggunakan mulutnya untuk berbicara (misalnya sedang mengunyah makanan) biasanya orang tersebut menggunakan pesan non verbal seperti gerakan tangan atau gestur tubuh yang lainnya untuk menyampaikan pesan, disini bahasa non verbal berfungsi sebagai pengganti bahasa verbal. Kebanyakan isyarat nonverbal tidaklah universal, melainkan terikat oleh budaya, jadi harus dipelajari, bukan bawaan. Sedikit saja isyarat non verbal yang merupakan bawaan. Kita semua lahir dan mengetahui bagaimana tersenyum, namun beberapa ahli sepakat bahwa di mana, kapan dan siapa kita menunjukan emosi ini dipelajari, dan karenanya dipengaruhi oleh konteks dan budaya (Mulyana, 2008:345).

2.1.3 Komunikasi Publik

Menurut Brent D. Ruben (2013:389), komunikasi publik merupakan sebuah situasi dimana pesan yang dibuat, disebarkan ke sejumlah penerima yang relatif besar dalam keadaan yang relatif impersonal. Relatif impersonal yang dimaksud disini adalah adanya ketidakjelasan antara mana yang publik dan mana yang bukan bagian dari publik. Contoh dari komunikasi publik bisa berupa berbicara di depan umum, konser, teater, dan debat publik. Tujuan umum dari komunikasi publik yang utama adalah untuk memberikan informasi kepada sejumlah besar orang mengenai organisasi misalnya mengenai aktivitas – aktivitas organisasi dan hasil produksi organisasi. Selain itu komunikasi publik juga bertujuan untuk menjalin hubungan antara organisasi dengan masyarakat luar organisasi seperti pemakai jasa organisasi, pemakai hasil produksi organisasi, dan masyarakat umumnya. Komunikasi publik juga dapat digunakan untuk memberikan hiburan kepada sejumlah orang seperti menceritakan pengalaman menyenangkan kepada orang lain (Muhammad, 2007:198).

2.1.4 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah interaksi tatap muka dari tiga individu atau lebih dengan tujuan yang sudah diketahui sebelumnya, seperti berbagai informasi, pemecahan masalah yang anggota – anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota lainnya (Pratikno, 1987:41). Kemudian Alvin A. Goldberg mendefinisikan komunikasi kelompok adalah suatu bidang studi, penerapan, dan penelitian yang tidak menitikberatkan perhatiannya pada proses secara umum, tetapi pada tingkah laku individu dalam diskusi kelompok tatap muka kecil. Dalam komunikasi kelompok juga melibatkan komunikasi antar pribadi. Karena itu komunikasi kelompok juga banyak menggunakan teori komunikasi antar pribadi.

2.2 Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik meyakini realitas sosial tidak lepas dari interaksi aktor dengan menggunakan simbol – simbol sehingga anatomi realitas sosial berisi dari susunan interaksi aktor tersebut. Oleh sebab itu, para interaksionis tertarik terhadap tata cara aktor menggunakan simbol – simbol yang merepresentasikan sesuatu yang berupa pesan yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan aktor yang lain (Umiarso, 2014:64). Menurut Mead, kemampuan manusia untuk dapat merespons simbol – simbol diantara mereka ketika berinteraksi, membawa penjelasan interaksionisme simbolik kepada konsep tentang diri (*self*) (Kuswarno, 2009:115). Interaksionisme simbolik bekerja melalui suatu proses yang disebut sebagai "identifikasi diri" (*self identification*): unit yang bertindak (*acting unit*) adalah "diri" (*the self*); diri bertindak (*the self-acts*) "di dalam dan dalam kaitannya dengan situasi yang bersangkutan"; dan tindakan "dibentuk atau dikonstruksi dengan cara menginterpretasikan situasi itu". Mekanisme seseorang sehingga dapat melihat dirinya sendiri sebagai objek adalah melalui pengambilan peran (*role-taking*) dengan melibatkan proses komunikasi, khususnya melalui gerakan vokal atau berbicara. Bahasa atau simbol – simbol signifikan (*significant symbols*) inilah yang diperlukan seseorang untuk memperoleh makna atau definisi segala sesuatu yang berada di sekitarnya. Dengan

mempelajari simbol – simbol kelompoknya, seseorang dapat menginternalisasikan definisi suatu kejadian atau suatu benda tertentu kedalam dirinya sendiri, termasuk definisi yang dibuatnya sendiri (Kuswarno, 2009:114 - 115). Menurut Mead, sebagai suatu proses sosial, diri terdiri dari dua fase, yaitu "*I*" (aku) dan "*Me*" (daku). "Aku" merupakan kecenderungan individu yang impulsif, spontan, pengalaman tidak terorganisasikan atau dengan kata lain merepresentsikan kecenderungan individu yang tidak terarah. Sedangkan "Daku" menunjukkan individu yang bekerja sama dengan orang lain, meliputi seperangkat sikap dan definisi berdasarkan pengertian dan harapan dari orang lain atau yang dapat diterima dalam kelompok. Dalam beberapa situasi, "Daku" melibatkan generalized other dan sesekali beberapa orang tertentu. "Aku" karena spontanitasnya, potensial untuk menciptakan aktivitas yang baru dan kreatif, sedangkan "Daku" sebagai pengatur memunculkan individu kepada aktivitas yang terarahkan dan serasi (*gold-directed activity and conformity*) (Kuswarno, 2009:115).

2.3 Dramaturgi

Menurut Goffman dalam Kuswarno (2009:158), dramaturgi merupakan sandiwara kehidupan yang disajikan oleh manusia. Situasi dramatik yang seolah- olah terjadi diatas panggung sebagai ilustrasi untuk menggambarkan individu-individu dan interaksi yang dilakukan oleh mereka dalam kehidupan sehari-hari. Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang – orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Dia menyebut upaya tersebut sebagai impression management atau pengelolaan kesan, yaitu teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karenanya setiap orang melakukan pertunjukkan bagi orang lain, sehingga ia menjadi aktor yang menunjukkan penampilannya untuk membuat kesan bagi lawannya (Kuswarno, 2009:116). Individu dapat menyajikan suatu pertunjukan (*show*) bagi orang lain, tetapi kesan (*impression*) pelaku terhadap pertunjukan tersebut dapat berbeda-beda. Dalam suatu situasi sosial, seluruh kegiatan dari partisipan tertentu disebut sebagai suatu penampilan (*performance*), sedangkan orang lain yang terlibat dalam situasi tersebut disebut sebagai pengamat atau partisipan lainnya. Karena itulah dalam dunia *performance (*pertunjukan) perlu dibedakan antara panggung depan (*front region/front stage*) atau panggung belakang (*back region/back stage*). Panggung depan adalah bagian penampilan individu yang secara teratur berfungsi sebagai metode umum untuk tampil di depan publik sebagai sosok yang ideal. Sedangkan pada panggung belakang, terdapat sejenis "masyarakat rahasia" yang tidak sepenuhnya dapat dilihat di atas permukaan. Dalam hal ini tidak mustahil bahwa tradisi dan karakter pelaku sangat berbeda dengan apa yang dipentaskan di depan. Dengan demikian ada kesenjangan peranaan walaupun maupun keterikatan peranan maupun *role embracement* (Supardan, 2011:158). Aktifitas aktor pada panggung sosial tersebut ada kalanya tidak dilakukan sendirian, tetapi dalam sebuah tim. Goffman menyebutkan istilah tim (*team*) sebagai sejumlah individu yang bekerja sama mementaskan sesuatu yang rutin. Unsur penting lain yang terdapat dalam perspektif Goffman adalah pandangan bahwa interaksi mirip dengan upacara keagamaan yang sarat dengan berbagai ritual. Bagi Goffman, aspek – aspek "remeh" dalam perilaku yang sering luput dari perhatian orang merupakan bukti – bukti penting, seperti kontak mata antara orang – orang yang tidak saling mengenal di tempat umum. Tampaknya hampir tidak ada isyarat nonverbal yang kosong dari makna. Isyarat yang tampak sepele pun, seperti "berpaling ke arah lain" atau "menjaga jarak" dengan orang asing yang dimaksudkan untuk menjaga privasi orang adalah ritual antarpribadi – atau dalam istilah Goffman- menghargai diri yang "keramat" *("sacred" self*), bukan sekedar adat kebiasaan. Tindakan – tindakan tersebut adalah kesalehan – kesalehan kecil untuk menandakan keterlibatan sang aktor dan keterhubungannya yang telah terbina dengan orang lain, juga untuk menunjukkan bahwa sang aktor layak atau berharga sebagai manusia (Mulyana, 2013:126).

2.4 Musik Metal

Metal atau biasa disebut dengan heavy metal merupakan sebuah *subgenre* dari musik rock and roll dan sebuah subkultur eksplisit dengan aturan – aturan serta ritual – ritualnya, yang bertentangan dengan banyak ideologi, dengan fashion nya itu sendiri. *Genre* ini umumnya disepakati dimulai pada pertengahan hingga akhir tahun 1960, tergantung pada band manakah yang memulainya. Ketika banyak para kritikus dan peneliti melihat band - band seperti Blue Cheer, Iron Butterfly, MC5 dan Steppenwolf sebagai band metal, band - band tersebut lebih cocok jika disebut dengan genre proto-metal. Munculnya dua band besar yang telah menetapkan gaya dari metal itu sendiri dan dikenal sebagai band metal pertama adalah Black Sabbath dan Led Zeppelin. Mereka telah memberi contoh pada band – band metal yang telah mengikutinya. Tidak hanya dari musiknya semata, namun dari hal seperti fashion, attitude, dan styles juga (Phillips dan Cogan, 2009:4).

2.5 Musik Black Metal

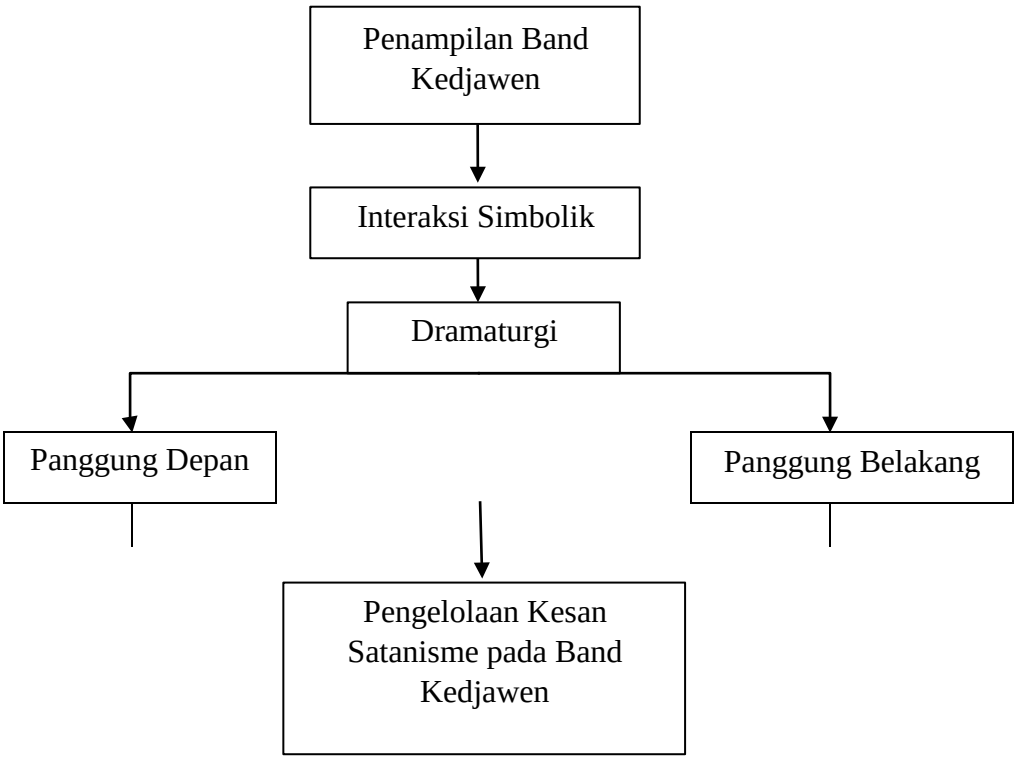
Black Metal merupakan sebuah subgenre dari heavy metal yang melibatkan style bermusik thrash metal dan lirik yang menyerukan tentang pemujaan, satanisme, kepatuhan pada agama lama Norwegia, dan terkadang berkaitan dengan gerakan white power dan Aryan pride. Band pertama yang mengusung genre musik ini adalah Venom di awal tahun 1980an, yang di dalam album keduanya, Black Metal, memasukkan beberapa syair lirik

tentang satanisme. Akar dari genre musik ini dimulai dari band Venom, yang pertama kali bermain dengan gaya permainan yang saat ini menjadi standarisasi musik dan lirik authentic black metal. Dan mungkin hanya Venom yang banyak diejek karena tidak bagus secara teknik, yang mempengaruhi signature suara low-fidelity pada banyak band black metal seperti Darkthrone. (Phllips dan Cogan, 2009:34).

2.6 Satanisme

Menurut Ann Wan Seng (2007:28), satanisme adalah suatu paham yang menolak kepercayaan kepada kuasa duniawi yang lain dan menganggap setan adalah kuasa terbesar di dunia. Satanisme tidak mempercayai adanya ajaran agama. Bagi pengamal satanisme, manusia harus menikmati kehidupan di dunia dengan sepuas – puasnya mengikuti kehendak hati serta tuntutan hawa nafsu mereka dan tidak ada satupun yang bisa menghalangi kebebasan itu. Partridge (2004:82) menyebutkan pada dasarnya aliran satanisme terdapat dua macam, yakni satanisme tradisional (*Theistic Satanism*) dan satanisme modern (*Atheistic Satanism*).

Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

3. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme sosial karena peneliti mengkonstruksi makna terhadap aktivitas yang terjadi di pada objek yang diteliti. Pandangan peneliti yang bersifat subjektif juga peneliti terlibat pada aktivitas dan melakukan interaksi langsung dengan objek yang diteliti sehingga setiap tindakan yang dilakukan akan menghasilkan makna yang telah dikonstruksi oleh pemikiran peneliti. Menurut Creswell (2010:11) konstruktivisme sosial meneguhkan asumsi bahwa individu- individu selalu berusaha memahami dunia dimana mereka hidup dan bekerja. Makna yang didapatkan ini tidak sekedar dicetak untuk kemudian dibagikan kepada individu-individu, tetapi harus dibuat melalui interaksi dengan mereka dan melalui norma-norma historis sosial yang berlaku dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian kualitatif deskriptif ini lebih dispesifikkan lebih lanjut dalam pendekatan studi dramaturgi. Ditinjau dari permasalahan dan tujuan penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode kualitatif dalam melaksanakan penelitian ini. Metode kualitatif memungkinkan seorang peneliti untuk menginterpretasikan dan menjelaskan sebuah fenomena secara jelas dengan memanfaatkan sumber dari pengalaman tanpa harus bergantung pada sebuah fakta. Dalam penelitian kualitatif itu sendiri, peneliti lah yang bertindak selaku instrumen sehingga dalam

metode ini dikenal dengan istilah human instrument yang artinya peneliti yang bertindak selaku instrumen itu sendiri. (Idrus, 2009:19)

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi dramaturgi. Studi dramaturgi memiliki keunikan sendiri. Keunikan tersebut dapat dilihat dari model teoritiknya yang berbeda dengan teori sosial mikro lainnya. Diantara perbedaan itu adalah mengenai penerapan konsep panggung depan dan panggung belakang, yang selama ini lepas dari pencermatan teoretisi sosial. Dari alur pemikiran ini bisa dikatakan perspektif dramaturgi dapat dilihat sebagai jangkar untuk melihat varian yang faktual, dari diri seorang aktor, sebab identitas individu dilakukan melalui peran, dan konsensus antara aktor dan penonton. Karena ketergantungan pada konsensus untuk menentukan situasi sosial, maka perspektif ini menekankan tidak ada arti konkret untuk setiap interaksi yang tidak dapat didefinisikan ulang (Umiarso dan Elbadiansyah, 2014:247).

Objek dari penelitian ini adalah band Kedjawen yang membawakan musik gothic black metal dan berasal dari kota Bogor. Band ini memiliki 115.122 penggemar di situs jejaring sosial Facebook dan 8.124 pengikut di situs jejaring sosial Twitter per tanggal 29 Oktober 2014 walaupun baru berdiri kurang lebih lima tahun. Kedjawen saat ini memiliki satu buah EP (*extended play*) berjudul *Bibit Kehancuran,* lima buah *single,* dan satu buah album yang berjudul *Beyond Your Fears.* Informan yang digunakan pada penelitian ini adalah para personil Kedjawen yang menjadi informan utama berjumlah enam orang serta dua orang *secondary informan* yakni mantan gitaris dan manajer band Kedjawen. Pemilihan informan ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dalam menentukan informan dan menggunakan teknik *purposive sampling* yang menekankan pada pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan maupun kriteria tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Untuk menguji keabsahan data, maka pada penelitian ini digunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber agar data yang dihasilkan tidak bias dan teruji kredibilitasnya. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan model Miles & Huberman (1984) dimana aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus sampai tuntas atau sampai tidak ada lagi data baru yang ditemukan dalam penelitian (Sugiyono, 2011:246).

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka hasil penelitian dan pembahasan dapat dibagi menjadi empat bagian yakni:

1. **Pengelolaan Kesan di Kehidupan Panggung Depan (*Front Stage*)**

   Pada penampilan di acara *Hellprint: Monster of Noise 2* dan *Triplex Revolution 2015*, band Kedjawen menggunakan nama panggung yang terinspirasi dari sosok iblis yang jahat pada tiap personilnya. Walaupun tidak benar – benar memerankan karakter iblis tersebut, namun semua personil sepakat menggunakannya hanya untuk identitas ketika di atas panggung saja. Menurut Gebyar penggunaan nama panggung tersebut agar para personil dapat lebih menjiwai dan menggambarkan lirik lagu Kedjawen. Sedangkan menurut Danu, nama panggung digunakan untuk penggambaran ketika melakukan pertunjukan. Pada aspek *appearance*, penggunaan *corpse paint* ketika di atas panggung mempunyai tujuan untuk menampilkan sisi setan pada karakter yang dipakai. Sehingga penampilan band Kedjawen keren secara visual dan menggambarkan apa yang ada pada lirik lagunya. Menurut David Jo Murphy dalam disertasinya, *corpse paint* merupakan sebuah persiapan bagi grup black metal yang bahkan secara psikologis mempersiapkan para personilnya agar penampilan mereka di atas panggung sukses. Kostum yang dikenakan para personilband Kedjawen pun mencerminkan kesan seram dengan menggunakan pakaian serba hitam yang terbuat dari bahan kulit. Lalu diikuti dengan penggunaan aksesoris seperti sepatu *boots* tinggi berbentuk ekstrim dan aksesoris berbahan besi dengan bentuk serba tajam. Bahkan pada penampilannya terdahulu, Gebyar menggunakan kostum yang terlihat seperti *armor* perang berwarna hitam. Pada aspek *manner*, para personil Kedjawen menunjukkan sikap yang misterius, brutal, dan garang pada aksi panggungnya setiap kali melakukan pertunjukkan. Hal ini terlihat para personil tidak terlalu banyak berbicara kepada penonton dan melakukan interaksi melalui tatapan mata ataupun salam tiga jari saja. Pada aspek *setting*, band Kedjawen hanya melakukan permainan tata lampu saja ketika melakukan pertunjukannya.
2. **Pengelolaan Kesan di Kehidupan Panggung Belakang (*Back Stage*)**

   Ketika berada di panggung belakang, para personil band Kedjawen melakukan persiapan – persiapan untuk perannya ketika di atas panggung. Persiapan seperti penentuan konsep, latihan, melakukan *setting equipment* dilakukan tujuh hari sebelum melakukan pertunjukan. Selain melakukan persiapan, para personil memiliki aktivitas lain di panggung belakang ini. Semua personil saat ini aktif menjadi mahasiswa di perguruan tinggi di kota Bogor. Selain menjadi mahasiswa, beberapa personil pun aktif bekerja untuk mendapatkan tambahan pendapatan. Gebyar dan Danu aktif berjualan pisang

coklat dan risol di kota Bogor. Terkadang aktivitas yang berada di panggung depan menimbulkan rasa jenuh dan penat. Untuk menyiasati hal ini maka para personil Kedjawen memiliki hobi masing – masing untuk menghilangkan rasa tersebut seperti *hiking*, bermain motor, olahraga, dan sebagainya. Karakter yang ditunjukkan oleh para personil band Kedjawen ketika berada di panggung belakang pun sangat berbeda. Semua personil merupakan sosok yang humoris dan gemar bercanda. Dan beberapa personil merupakan sosok yang kritis dan sangat ramah. Pakaian yang digunakan ketika berada di panggung belakang pun sangat berbeda dari panggung depan. Para personil terlihat lebih santai dengan mengenakan celana *jeans* dan kaus berwarna hitam. Sesekali para personil menggunakan atribut black metal pada pakaiannya seperti lambang bendera Norwegia ataupun kaus bergambar band black metal favoritnya. Para personil band Kedjawen juga aktif dalam organisasi masyarakat bernama Front Pribumi yang saat ini belum mendukung pemerintahan dan sering melakukan demonstrasi massa untuk melakukan protes terhadap pemerintahan. Hal ini juga ditunjukkan dengan seringnya para personil menggunakan kaus yang bertuliskan anti korupsi dan sindiran – sindiran atas ketidaksukaannya terhadap pemerintahan.

3. **Penggunaan Tim**

Selain membawakan peran dan karakter secara individu, aktor – aktor sosial juga berusaha mengelola kesan orang lain terhadap kelompoknya, baik itu keluarga, tempat bekerja, partai politik, atau organisasi lainnya yang mereka wakili. Semua anggota itu adalah apa yang Goffman sebut "tim pertunjukan" (*performance team*) yang mendramatisasikan suatu aktivitas. Kerjasama tim sering dilakukan oleh para anggota dalam menciptakan dan menjaga penampilan dalam wilayah depan. Penggunaan tim tentunya sangat penting bagi pertunjukan band Kedjawen. Dengan membawa kepentingan band Kedjawen, tiap individu yang tergabung dalam band Kedjawen baik itu para personil maupun kru mempunyai tanggung jawab untuk melakukan pertunjukan yang lancar tanpa adanya kendala. Ketika peneliti melakukan observasi, terlihat jelas bahwa band Kedjawen melakukan pengelolaan kesan terhadap khalayak bukan dari salah satu individu saja, melainkan mereka melakukannya bersama – sama dalam membangun impresi terhadap penontonya. Aksi panggung yang seram dibangun oleh para personil dan kru band Kedjawen kepada khalayak sehingga mereka menilai bukan hanya dari satu individu saja melainkan secara keseluruhan band tersebut. Dalam kerangka yang lebih luas, sebenarnya khalayak juga dapat dianggap bagian dari tim pertunjukan. Artinya, agar pertunjukan sukses, khalayak juga harus berpartisipasi untuk menjaga agar pertunjukan secara keseluruhan berjalan lancar (Mulyana, 2013:125). Band Kedjawen menyadari bahwa Putra – Putri Kedjawen berperan penting atas suksesnya pertunjukan band tersebut. Menurut Danu faktor dari suksesnya pertunjukan yang dilakukan oleh band Kedjawen adalah ketika penonton ikut senang dan puas ketika menonton pertunjukan mereka.

4. **Interaksi Sebagai Ritual**

Dalam skema musik rock dan metal terdapat suatu ritual kecil yang biasa disebut dengan salam tiga jari. Menurut Yulius Bastian yang dikutip dari jurnal miliknya yang berjudul Makna Simbolik Salam Tiga Jari pada Band Heavy Metal dan Pada Para Penggemarnya di Surabaya mengatakan bahwa salam tiga jari di skema musik rock dan metal merupakan bentuk solidaritas, persahabatan, kebersamaan, symbol untuk bersosialisasi, simbol kebebasan, dan simbol untuk mengekspresikan diri seperti senang, seru – seruan, dan bahkan untuk meluapkan rasa marah (2013). Salam tiga jari tentunya dilakukan oleh band Kedjawen ketika melakukan pertunjukan. Dan peneliti melihat salam tiga jari dilakukan agar penonton dan band Kedjawen mempunyai suatu ikatan yang lebih dekat. Penampilan band Kedjawen yang seram harus dipertahankan demi penilaian dari penontonnya. Ekspresi tersebut menjadi media pendistribusian emosi para personil band Kedjawen kepada para penonton dan penggemarnya. Bagaimanapun juga band Kedjawen tampil di depan khalayak penggemar musik yang telah berpengalaman dalam mengikuti perkembangan musik black metal. Untuk mendapatkan kesan yang baik di mata khalayak, khususnya mengingat lirik lagu Kedjawen bertolak belakang dari satanisme, penampilan layaknya setan merupakan media yang sangat dibutuhkan untuk mencapai semua itu.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa pengelolaan kesan satanisme yang dilakukan oleh band Kedjawen adalah sebagai berikut:

1. Penampilan panggung depan band Kedjawen pada pertunjukan musiknya di acara *Hellprint: Monster of Noise 2* dan *Triplex Revolution 2015* terlihat seram dan atraktif. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan kostum serba hitam yang layaknya seperti pakaian perang dan penggunaan makeup *corpse paint* seperti layaknya mayat. Ekspresi wajah dan gestur tubuh yang digunakan ketika melakukan pertunjukan pun

terlihat sangar dan gagah dengan raut wajah yang penuh amarah dan kebencian serta melakukan aksi – aksi seperti *headbang* dan *headball*. Ekspresi seram yang digunakan band Kedjawen dikarenakan sebagian besar aliran musik gothic black metal memiliki tema yang kelam, *doom*, dan *gloomy*. Sehingga band Kedjawen menyesuaikan aliran musiknya dengan penampilannya walaupun dari lirik sangat bertolak belakang. Mengingat band Kedjawen tampil di hadapan khalayak penggemar musik metal yang sudah berpengalaman dengan perkembangan genre black metal, sehingga untuk mendapatkan kesan baik di mata para khalayak, band Kedjawen harus menggunakan ekspresi seram tersebut agar bisa diterima dan didengarkan.

2. Pada kehidupan panggung belakangnya yang berada di kehidupan sehari – hari masing – masing personil, para personil band Kedjawen tidak mengatasnamakan band Kedjawen sehingga pada wilayah ini para personil bebas untuk menjadi dirinya sendiri dan memperlihatkan dirinya yang sebenarnya. Disini terlihat para personil band Kedjawen mempunyai karakter yang sangat berbeda dibandingkan ketika berada di panggung depan. Sebagian besar para personil taat beragama, memiliki sosok yang humoris, aktif dalam kegiatan – kegiatan sosial serta memiliki profesi formal layaknya orang normal lainnya. Penampilan yang cenderung santai dan sesukanya pun diperlihatkan pada wilayah ini. Perubahan karakter ini terjadi karena sudah tidak adanya penilaian dari khalayak pada diri mereka sehingga mereka bisa berbuat bebas sesuka hati tanpa perlu khawatir akan tanggapan orang lain mengenai dirinya. Di panggung belakang ini para personil band Kedjawen dikelilingi oleh orang – orang yang memiliki ikatan emosional seperti keluarga dan teman dekat yang membuat para personil memiliki perasaan seperti diterima, dihargai, memperoleh rasa aman dan nyaman serta kasih sayang dari orang – orang terdekat mereka.
3. Penampilan yang ditunjukkan oleh band Kedjawen pada pertunjukannya selama ini sangat bertolak belakang dengan lirik yang terdapat pada lagu – lagu mereka. Isi lirik lagu mereka bersifat mengingatkan khalayak akan apa yang telah diajarkan oleh kitab – kitab agama samawi, bukan untuk menentangnya. Para personil Kedjawen tampil seram dengan melalui riasan, kostum, ekspresi, dan gestur tubuh ketika di atas panggung seperti sebagian besar grup band black metal agar dapat memvisualisasikan musiknya secara teatrikal dan agar dapat diterima serta mendapatkan kesan positif dari khalayak black metal itu sendiri sehingga pemikiran dan gagasan band Kedjawen yang terdapat dalam lirik lagunya dapat disebarkan ke khalayak black metal walaupun lirik yang dibawakan sangat bertolak belakang dengan penampilan dan stereotip musik black metal yang identik dengan satanisme dan okultisme. Pengelolaan kesan yang dibentuk oleh band Kedjawen kepada khalayak adalah dengan cara menjadi setan untuk melawan setan itu sendiri melalui lirik lagu – lagunya.

Daftar Pustaka:

Buku

Abimanyu, Petir. 2014. Mistik Kedjawen: Menguak Rahasia Hidup Orang Jawa. Yogyakarta: Palapa

Budayatna, Muhammad dan Ganiem. 2011. Teori Komunikasi Antar Pribadi. Jakarta: Kencana

Bungin, Burhan. 2011. Penelitian Kualitatif, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana

Creswell, John W. 2010. Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Denzin, Norman K., dan Lincoln. 2009. Handbook of Qualitative Research. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta: Balai pustaka

Devito, Joseph A. 1997. Komunikasi Antar Manusia. Jakarta: Professional Books

Goffman, Erving. 1967. Interaction Ritual. Harmondsworth: Penguin Books Ltd

Hidayat, Darsun. 2012. Komunikasi Antar Pribadi dan Medianya. Yogyakarta: Graha Ilmu

Idrus, Muhammad. 2009. Metode Penelitian Ilmu Sosial. Yogyakarta: Erlangga

Kuswarno, Engkus. 2009. Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian. Bandung : Widya Padjadjaran

Kriyantono, Rachmat. 2012 Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Mathews, Chris. 2009. Modern Satanism : Anatomy of a Radical Subculture. London : Greenwood Press

Mudjiono, Yoyon. 1992. Ilmu Komunikasi. Surabaya: Laboratorium PPAI Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel

Mufid, Muhammad. 2009. Etika dan Filsafat Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Muhammad, Dr. Arni. 2007. Komunikasi Organisasi. Jakarta: Bumi Aksara

Mulyana, Deddy. 2008. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mulyana, Deddy. Solatun. 2008. Metode Penelitian Komunikasi Contoh – Contoh Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Praktis. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Mulyana, Deddy. 2013. Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Murphy, David Jo. 2011. Hate Couture: Subcultural Fundamentalism and the Serbian Black Metal Music Scene. Irlandia: Maynooth University

Partridge, Cristopher Hugh. 2004. The Re-enchantment of the West. London: T&T Clark International

Phlillipov, Michelle. 2012. Extreme Music for Extreme People? Norwegian Black Metal and Transcendent Violance. Sheffield: Equinox Publishing Ltd.

Phillips, William. Brian Cogan. 2009. Encyclopedia of Heavy Metal Music. London : Greenwood Press

Pratikno, Riyono.1987. Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi, Bandung: Remaja Karya

Rakhmat, Jalaludin. 1997. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Rakhmat, Jalaludin. 1994. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya

Ruben, Brent D. Lea P. Stewart. 2013. Komunikasi dan Perilaku Manusia. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada

Seng, Ann Wan. 2007. Membongkar Kesesatan Black Metal. Bandung: MQ Publishing

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta

Sulastianto, Harry. 2007. Seni Budaya. Bandung : Grafindo Media Pratama

Supardan, Dadang. 2011. Pengantar Ilmu Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Tubbs, Stewart L. dan Sylvia Moss. 2008. Humman Communication: Prinsip – Prinsip Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Umiarso. Elbadiansyah. 2014. Interaksionisme Simbolik: Dari Era Klasik Hingga Modern. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Wiryanto. 2008. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Grasindo

Film

Aites, Aaron. Audrey Ewel. 2009. Until the Light Takes Us. USA: Variance Films

Dunn, Samuel. 2006. Metal: A Headbanger's Journey. Canada: Seville Pictures

Dunn, Samuel. 2008. Global Metal. Canada: Seville Picture

Internet

Dictionary.cambridge.org/dictionary/british/band diakses pada 14.12.2014 20.47

https://www.facebook.com/pages/Kedjawen/382590778486?sk=timeline&ref=page_internal diakses pada 5.2.2015 07.40

https://www.facebook.com/hellgods.official diakses pada 5.2.2015 07.40

http://www.sickofsoul.com/2014/03/kedjawen-will-fill-soundtrack-of.html diakses pada 5.2.2015 07.40

http://metalsoul666.blogspot.com/2013/01/biografi-band-hellgods.html diakses pada 5.2.2015 07.40

http://www.metalmilitan.com/2013/10/sejarah-metal-indonesia.html diakses pada 5.2.2015 07.40

Skripsi

Puspita, Diana. 2012. Pengelolaan Kesan Kaum Biseksual (Studi Dramaturgi Pengelolaan Kesan Kaum Biseksual di Kota Bandung)

http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-dianapuspi-28993&q=dramaturgi diakses pada 11.12.2014 pukul 21.32

Yulantika, Ayu Puspa. 2013. Pengelolaan Kesan Vokalis Wanita Berhijab di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Pengelolaan Kesan Vokalis Wanita Berhijab di Kota Bandung)

http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-ayupuspayu-31473&q=dramaturgi diakses pada 11.12.2014 pukul 21.53

Okta, Retalia. Dedi Supriyadi. Heri Supriyanto. 2013. Pengelolaan Kesan Penyiar Radio (Studi Dramaturgi tentang Pengelolaan Kesan pada Penyiar Radio Lesitta di Kota Bengkulu)

http://repository.unib.ac.id/792/ diakses pada 11.12.2014 pukul 22.15

Jurnal

Salim, Danny. 2010. Pengaruh Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 2 SMUK 1 Salatiga. http://repository.uksw.edu/jspui/bitstream/123456789/530/2/ART_Danny%20Salim_Pengaruh%20musik%20terhadap%20konsentrasi_Full%20text.pdf diakses pada 23.10.14 pukul 18.17

Robbyansyah, Muhammad. 2011. Sebuah Kajian Cultural Criminology Atas Moshing di Dalam Konser Underground.

http://journal.ui.ac.id/index.php/jki/article/viewFile/1084/996 diakses pada 23.10.14 pukul 18.17

Bastian, Yulius. 2013. Makna Simbolik Salam Tiga Jari Pada Band Heavy Metal dan Pada Para Penggemarnya Di Surabaya.

studentjournal.petra.ac.id%2Findex.php%2Filmu-komunikasi%2Farticle%2Fdownload%2F913%2F813&ei=3ulIVPOMHKW-mAXJ0YKQBA&usg=AFQjCNF3FOsAZsOj14TDZlfbCCwCU1iazQ&sig2=w9iVIkYHoGYWaexNP63pjg&bvm=bv.77880786,d.dGc&cad=rja diakses pada 23.10.14 pukul 18.54

Zamani, Bibi Eshrat. Yasamin Abedini. 2011. The Role of Mass Media and Socio-economic Status of Families in Students Familiarity with Satanism in Iranian Universities Students.

http://search.proquest.com/docview/907118875/fulltextPDF/3A3FFA7759DF439EPQ/1?accountid=31562 diakses pada 23.10.14 pukul 19.50

Recours, Robin. Francois Aussaguel. Nick Trujillo. 2009. Metal Music and Mental Health in France.

http://search.proquest.com/docview/229992007/90EDA18FF28C49D5PQ/3?accountid=31562 diakses pada 23.10.14 pukul 20.00

Hjelm, Titus. Keith Kahn-Harris. Mark LeVine. 2011. Heavy Metal as Controversy and Counterculture.

http://www.equinoxpub.com/journals/index.php/PMH/article/view/14426 diakses pada 29.10.2014 pukul 09.00