

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik adalah hasil dari sebuah kreasi. Musik juga merepresentasikan sesuatu, dari berbagai macam aspek dan sudut pandang. Musik memiliki alunan-alunan nada dan irama didalamnya yang menjadikan musik bisa dinikmati. Manusia dalam kesehariannya pun tak akan pernah bisa lepas dengan musik.

Tak kalah menariknya musik juga sarat dengan berbagai unsur, salah satunya adalah unsur sosial. Maka dari itu orang yang bermusik akan sebisa mungkin berusaha menyampaikan kepada khalayak mengenai apa yang terkandung dalam musik tersebut, melalui entah dari lirik atau video klip sebuah lagu. Dengan kata lain ada pesan yang terkandung dalam sebuah lirik atau video klip sebuah lagu.

Jenis musik *black metal* adalah jenis musik yang sangat menarik untuk diteliti dilihat dari pengungkapan atau penyampaian pesan. Musik *black metal* merupakan musik yang keras sehingga tak ayal didentikkan dengan maskulinitas. Selain itu, musik *black metal* juga sarat dengan unsur dunia hitam yang lekat dengan iblis dan setan. Ini bisa pula diartikan pemusik *black metal* adalah pemusik yang memuja setan atau lebih dikenal dengan satanisme. Tentu saja awal mula terbentuknya *black metal* adalah melalui ritual pemujaan kepada setan. Upacara persembahan korban untuk setan biasanya juga diikuti dengan berbagai

acara hiburan dan pesta seks yang sangat melampaui batas. Mereka yang terlibat dalam pesta pemujaan setan, biasanya meminum minuman keras hingga mabuk serta melakukan hubungan seks seenaknya dan beramai-ramai. Pesta itu dipenuhi dengan unsur pemujaan kepada benda ghaib dan penggunaan kekuatan sihir serta ilmu hitam. Dalam praktik Tantra adalah ilmu pengetahuan kerohanian yang untuk pertama kalinya diajarkan di India 7000 tahun yang lalu. Tan berasal dari akar kata Sansekerta yang berarti 'perluasan', dan Traberarti 'pembebasan' (Seng, 2007:12). Tantra yang dilaksanakan oleh sebagian masyarakat India, seluruh elemen dan unsur itu dapat diterriui. Para penganut ajaran Tantra juga terkenal dengan ritual yang dilakukan di kawasan pekuburan dengan menggunakan kekuatan ghaib, pesta seks dengan gadis, persembahan korban manusia dan hewan, serta penggunaan arak dan bahan-bahan . pembangkit halusinasi lainnya seperti marijuana dan ganja.

Salah satu band yang lekat dengan unsur maskulinitas dan satanisme adalah band Gorgoroth. Band ini berasal dari Norwegia yang sudah lama malang melintang dalam dunia musik *black metal*. Maskulinitas dan satanisme kerap muncul dalam lagu yang Gorgoroth bawakan, semisal *Carving A Giant* dan *Possessed By Satan*. Dilihat dari judulnyapun *Possessed By Satan* (kerasukan setan) sudah bisa dimaknai bahwasanya Gorgoroth adalah *band* dengan nuansa *black metal*. Gorgoroth dibentuk pada tahun 1992 dengan merilis single yang berjudul *A Sorcery Written In Blood*. Kemudian di tahun 1996 mereka merilis album yang diberi tajuk “*AntiChrist*” dan juga pada tahun 1999 dengan judul “*Pentagram*”.

Ada satu hal yang sangat kontroversial yang dilakukan band ini saat tur resmi mereka bersama band besar lainnya seperti *Cradle of Filth*. Peristiwa itu terjadi Krakow, Polandia, tepatnya tanggal 1 Februari 2004. Saat tampil mereka meletakkan kepala domba dan menggunakan empat model perempuan telanjang berlumuran darah yang disalibkan. Oleh pemerintah setempat aksi Gorgoroth ini sangat mendapat kecaman dengan tuduhan pelanggaran agama dan kekejaman terhadap binatang.

Untuk lebih detailnya penggalan kata – kata yang ada dalam lagu Gorgoroth berjudul *Possessed By Satan* sedikit memberikan gambaran mengenai band ini. Berikut penggaln liriknya :

We are possessed by evil

\We are possessed by satan

Possessed by satan

Kami dirasuki iblis

Kami dirasuki setan

Kerasukan setan

Jelas sekali dalam lirik di atas terdapat unsur satanisme. Mereka menyampaikan pada khalayak bahwa mereka sedang dalam pengaruh setan. Tak hanya itu, unsur satanisme juga terdapat dalam video klip lagu yang sama yaitu *Possessed by Satan*. Berikut adalah *screen capture* dalam video tersebut :

Gambar I

Aksi Band Gorgoroth dalam Video Klip *Possessed By Satan*



Sumber : Video klip lagu *Possessed by Satan* 2004

Satanisme jelas sekali terlihat dalam *screen capture* video klip diatas. Gaahl (Vokalis Gorgoroth) terlihat sangat mengerikan dengan dandanan yang identik dengan setan. Belum lagi dia juga mengenakan kalung salib terbalik (anti Kristus) dan latar belakang panggung dengan gambar pentagram (bintang bersegi lima) yang sangat erat kaitannya dengan satanisme. Kemudian, Gaahl terlihat sangat kekar dan berotot yang berarti menandakan juga ada unsur maskulinitas dalam video klip tersebut.

Penelitian terdahulu juga merupakan sumber referensi dalam penyusunan skripsi ini. Salah satu contohnya adalah skripsi milik Reynata Mutiara Sukma, mahasiswa Universitas Airlangga yang berjudul *Representasi Maskulinitas Boyband K-Pop dalam Videoklip Mirotic tahun 2011*.

Skripsi ini membahas tentang maskulinitas dalam videoklip *boyband* K-Pop. Menggunakan metode sama yaitu semiotik. Tetapi yang membedakannya adalah objek yang diteliti, yaitu videoklip *boyband* K-Pop dan videoklip band *black metal*.

Untuk selanjutnya, dilihat dari berbagai uraian diatas penelitian ini sangat tepat sekali jika menggunakan metode semiotik. Maskulinitas dan satanisme yang lekat dalam musik *black metal* akan bisa ditemui menggunakan metode ini dari tanda atau simbol yang ada didalamnya.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah representasi maskulinitas dan satanisme pada musik black metal *Carving A Giant* dan *Possessed By Satan*?

C. TUJUAN PENELITIAN

Mengacu pada rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui dan memaknai representasi maskulinitas dan satanisme pada musik *black metal Carving A Giant* dan *Possessed By Satan*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pendalaman dan sumbangan pemikiran khususnya dalam pemahaman terhadap representasi maskulinitas dan satanisme, serta tanda dan simbol dalam menganalisis secara semiotika dalam lirik dan video klip.

2. Manfaat Praktis

a. Mahasiswa

Memberikan pengetahuan terhadap mahasiswa tentang representasi maskulinitas dan satanisme

b. Pembuat Musik

Memberikan pemahaman agar lebih bijak dan dikaji lagi dalam hal menciptakan musik karena bersinggungan dengan representasi khalayak yang menikmati musik tersebut.

c. Penikmat Musik

Memberikan pengertian agar penikmat musik lebih cermat dan kritis dalam menyikapi musik yang mereka dengarkan dan supaya tidak mudah terpengaruh oleh apa yang ada dalam musik tersebut.

E. KERANGKA TEORI

1. Representasi

Manusia tak akan bisa lepas dengan komunikasi dalam kesehariannya. Maka, bukan tak mungkin didalamnya terdapat representasi. Terlebih jika kegiatan komunikasi tersebut berkenaan dengan mencari makna dari pembacaan tanda-tanda. Kita menggunakan representasi untuk memahami tanda tersebut, memproduksinya dan kemudian menyampaikannya ke otak kita. Hasil dari representasi tersebut nantinya kita gunakan untuk memperkuat gagasan kita.

Representasi dapat didefinisikan lebih jelasnya sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menghubungkan menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dibayangkan dengan fisik tertentu (Danesi, 2010:24). Dengan kata lain, representasi merupakan proses menghubungkan suatu subjek yang kita teliti dengan suatu realitas yang ada di sekitar kita.

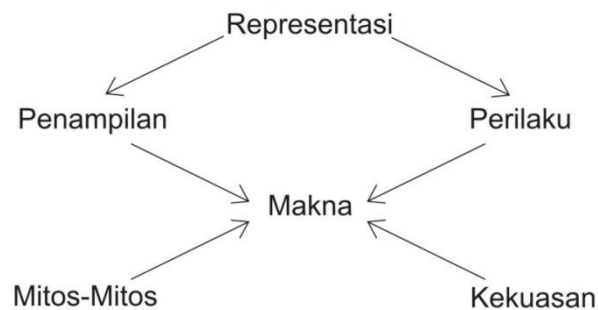
Istilah representasi sendiri secara lebih luas mengacu pada penggambaran kelompok-kelompok dan institusi sosial. Lebih penting lagi, penggambaran itu tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik (*appearance*) dan deskripsi, melainkan juga terkait dengan makna (atau nilai) dibalik tampilan fisik (Burton, 2007:42).

Burton juga berpendapat bahwa representasi merujuk pada deskripsi terhadap orang-orang yang membantu mendefinisikan kekhasan

kelompok-kelompok tertentu. Kata tersebut tidak hanya tentang penampilan di permukaan. Kata tersebut juga menyangkut makna-makna yang dikaitkan dengan penampilan yang dikonstruksi (Burton, 2008:133). Dari pendapat Burton tersebut, representasi biasa dikaitkan dengan proses pengkategorian dari apa yang kita saksikan dan dari berbagai macam bentuk kegiatan yang ada.

Pendapat Burton tentang representasi digambarkan dengan skema sebagai berikut:

Skema I: Representasi Dikaitkan Dengan Makna



*Sumber: Graeme Burton, Pengantar Untuk Memahami Media dan Budaya Populer
(2008:133)*

Dari skema Burton tentang representasi tersebut ditampilkan bagaimana representasi membentuk suatu makna dipengaruhi oleh beberapa aspek lainnya. Makna pada skema tersebut terbentuk oleh representasi dari penampilan dan perilaku yang ada pada subjek yang kita teliti. Selain itu, makna terbentuk juga dipengaruhi oleh mitos-mitos dan kekuasaan yang berlaku.

Dalam musik *black metal* misalnya, penampilan dan perilaku pemusik/anggota band yang menyanyikan lagu *black metal* tersebut membentuk representasi tentang dirinya/bandnya dan lagu *black metal* yang dibawakannya oleh kita, orang yang menyaksikannya. Penyanyi/anggota band yang tampil dengan samgar, wajah yang menyeramkan dengan dandanan menyerupai setan, *background* panggung yang dilengkapi dengan pernak-pernik yang mencirikan musik *black metal* seperti kepala kambing, salib terbalik, serta ditambah lagi badan para anggota band yang kekar, sangar, berkeringat, dan mencerminkan kepribadian mereka yang keras dengan nuansa vokal yang gahar, berteriak teriak bisa membuat orang yang menyaksikannya merepresentasikan bahwa band tersebut menampilkan konsep-konsep *black metal* dan maskulinitas yang tersaji dari tanda-tanda yang ada.

Stuart Hall mendeskripsikan tiga pendekatan terhadap representasi yang dapat diringkas sebagai berikut:

1. Reflektif: yang berkaitan dengan pandangan atau makna tentang representasi yang entah di mana “di luar sana” dalam masyarakat sosial kita.
2. Intensional: yang menaruh perhatian terhadap pandangan kreator atau produser representasi tersebut.
3. Konstruksionis: yang menaruh perhatian terhadap bagaimana representasi dibuat melalui batas, termasuk kode-kode visual (Hall, dalam Burton 2008:133).

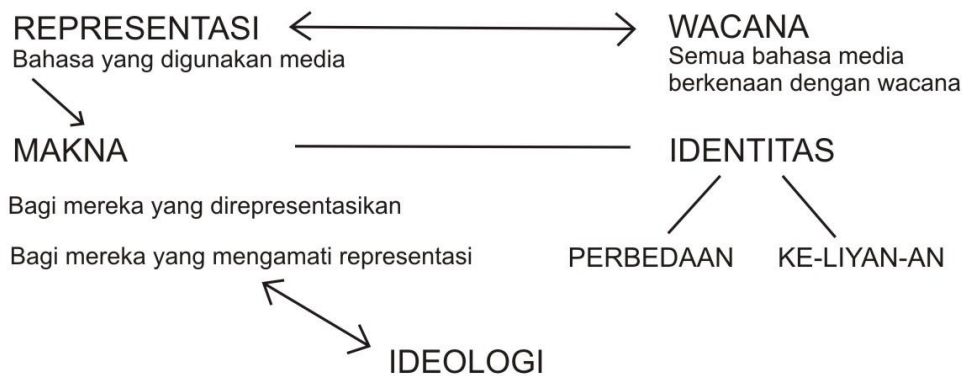
Jika yang pertama berkaitan dengan pandangan atau makna representasi dalam masyarakat sosial kita, maka pendekatan tentang representasi tersebut bisa berarti pemaknaan terhadap tanda yang ada disekitar kita oleh masing-masing dari kita yang melihat tanda tersebut. Dengan kata lain bisa disebut sebagai pandangan umum.

Pendekatan representasi Intensional dipengaruhi oleh orang-orang yang berada dibelakang tanda tersebut. Tanda dalam suatu musik misalnya, bisa terjadi karena merupakan kepentingan dari pengarang lagu maupun produser lagu tersebut untuk menyelipkan makna yang mereka inginkan kemudian diwakilkan oleh penyanyi lagu tersebut melalui tanda-tanda.

Konstruksionis berkaitan dengan pembangunan makna terhadap subjek yang direpresentasikan. Pendekatan ini sama halnya dengan skema Burton terhadap representasi tadi yakni makna yang terbentuk berdasarkan representasi dari penampilan dan perilaku yang terlihat dari subjek yang diteliti.

Representasi juga terkait dengan konsep-konsep penting lainnya seperti wacana, identitas, dan ideologi seperti skema berikut:

Skema II: Representasi Terkait Dengan Istilah Penting Lainnya



Sumber: Graeme Burton, *Membincangkan Televisi* (2007:284)

Identitas berkaitan erat dengan subjek penelitian yang hendak kita representasikan karena disitulah kontruksi bagi subjek yang kita teliti terbentuk. Identitas adalah ‘pemahaman’ kita tentang kelompok yang direpresentasikan – sebuah pemahaman ihwal siapa mereka, bagaimana mereka dinilai, bagaimana mereka dilihat oleh orang lain (Burton, 2007:288).

Konsep identitas tersebut kemudian berhubungan dengan perbedaan dan ke-liyanan. Perbedaan mempunyai kaitan dengan pembedaan (*distinctiveness*) kelompok sosial, seseorang sebagai lawan dari yang lainnya. Kepembedaan ini bisa ditandakan penampilan fisik dan perilaku. Sedangkan ke-liyan-an merupakan frasa untuk mendefinisikan perbedaan.

Konsep selanjutnya adalah representasi berkaitan dengan ideologi. Ideologi adalah sistem representasi: yang satu mendefinisikan yang lain (Althuser dalam Burton, 2007:291). Makna yang berhasil kita

representasikan sama dengan makna yang ada pada ideologi yang kita miliki. Ideologi tersebut terbentuk oleh budaya yang ada di sekitar kita.

Oleh sebab itu Stuart Hall berkomentar bahwa ideologi bukanlah produk dari kesadaran individual (dalam Burton, 2007:292). Dengan kata lain ideologi berkembang di luar sikap kelompok sosial tertentu dan bekerja berdasar kepentingan kelompok sosial tersebut.

Konsep representasi yang berkaitan dengan wacana terbentuk karena pengaruh ideologi yang memang sarat dengan wacana.

Wacana-wacana tersebut bekerja di bawah permukaan representasi untuk menghasilkan makna yang sama (Burton, 2007:292). Wacana dipahami berdasarkan perbedaan dari makna sebenarnya yang kita representasikan.

Dari penjabaran tentang representasi tersebut dapat diperingkas bahwa representasi berkaitan dengan produksi simbolik. Tanda-tanda tersebut dibuat melalui kode-kode yang ada agar kita bisa menyimpulkan makna-makna. Dengan kata lain kita mempelajari pembuatan konstruksi makna. Oleh sebab itu, representasi juga berkaitan dengan kehadiran kembali (*re-presenting*) bukan gagasan asli atau objek fisik asli, melainkan sebuah representasi atau sebuah versi yang dibangun darinya (Burton, 2007:43).

Pernyataan Burton tersebut bisa dipahami bahwa representasi adalah tanda-tanda yang sering kita jumpai pada suatu kejadian yang biasanya menyangkut tampilan fisik seseorang. Tanda-tanda tersebut bila kita cermat memperhatikannya, bisa saja terkait dengan makna yang lebih

dalam. Bisa juga tanda-tanda yang kita lihat tersebut malah sama sekali tidak seperti tampilan fisiknya, tapi bisa merujuk pada suatu makna yang lain dari realitas yang ada.

Representasi juga mempengaruhi masyarakat terutama pada masyarakat yang memiliki kecenderungan budaya oral, masyarakat menikmati representasi-representasi menjadi bagian dari kehidupannya, dimana di lain pihak masyarakat tidak terbiasa melakukan penelaahan ulang atau mengecek representasi tersebut melalui cara lain (Wijayanti, 2007:26).

Ada tiga cara untuk membedakan sistem representasi :

1. Anda menceritakan detail visual dari pengalaman anda. Anda mungkin lebih banyak memberi gambaran-gambaran dan warna-warna. Jika demikian, sistem representasi anda cenderung visual.
2. Anda menceritakan detail auditori dari pengalaman anda. Anda lebih suka menceritakan suara-suara dan bunyi yang anda dengar waktu itu. Jika demikian, sistem representasi anda cenderung auditori.
3. Anda menceritakan emosi yang melanda anda ketika mengalami peristiwa itu. Anda lebih banyak bercerita tentang perasaan-perasaan Anda. Jika demikian, sistem representasi anda cenderung kinestetik dan emosional (Elfiky, 2000:85).

Tipe dengan dominasi sistem representasi visual, cenderung bernapas pendek-pendek lewat dada, berbicara cepat, secepat mereka memvisualisasikan pengalaman mereka dan menggunakan gerakan tubuh.

Mereka suka menyela pembicaraan orang lain; bergerak cepat, makan cepat, penuh energi, dan berbicara dengan nada tinggi. Mereka juga tipe orang yang cepat mengambil keputusan berdasarkan apa yang mereka lihat, tipe pengambil keputusan dengan resiko tinggi. Berkomunikasi dengan tipe visual, Anda harus memvisualisasikan keadaan, buat mereka melihat apa yang mereka katakan. Tipe dengan dominasi sistem representasi auditori cenderung bernapas lewat diafragma. Mereka lebih suka mendengarkan daripada berbicara, mereka menggunakan variasi warna suara. Kemampuan mendengarnya luar biasa tanpa kegemaran menyela. Tipe auditori banyak mendengar, berbicara, dan membuat keputusan berdasarkan analisis teliti. Berkomunikasi dengan tipe auditori, anda harus berbicara pelan dan teratur, ubah-ubah warna suara Anda. Jelaskan situasinya dengan detail dan picu diskusi lebih lanjut dengan mengajukan pertanyaan. Tipe dengan dominasi sistem representasi kinestetik cenderung bernapas dalam dan tenang. Mereka lebih mengutamakan perasaan. Oleh karena itu, keputusan yang diambil banyak didasari oleh perasaan dan emosi. Berkomunikasi dengan tipe kinestetik, anda harus bisa membuat mereka merasakan apa yang anda katakan.

Intinya secara keseluruhan adalah representasi merupakan proses menghubungkan objek yang kita teliti, yang mempunyai tanda-tanda berupa gambar, bunyi, dan sebagainya untuk kemudian dihubungkan dengan realitas yang ada di sekitar kita sehingga menjadi makna.

2. Maskulinitas

Dominasi kaum laki-laki dalam masyarakat nampaknya memang sudah universal dalam tatanan peradaban manusia dimanapun manusia itu tinggal. Laki-laki bisa dikatakan superior atas kaum wanita dalam berbagai aspek kehidupan. Dan yang lebih mengherankannya lagi hal semacam ini merujuk pada nilai-nilai sosial, agama, dan lain sebagainya secara turun-temurun serta dari generasi ke generasi. Lebih mendalam lagi, *stereotype* tentang laki-laki disebut maskulinitas dan kebalikannya *stereotype* perempuan dengan femininitas (Maskulin dan Feminim).

Laki-laki sangat identik dengan maskulin. Disebut super maskulin jika kemaskulinitasannya berlebih, atau disebut laki-laki feminim jika sisi kemaskulinitasannya kurang. *Stereotype* maskulinitas dan femininitas menjangkau berbagai macam aspek, sebagai contohnya karakter, perilaku, ciri fisik, dan sebagainya. Dalam hal pekerjaan mengandalkan kekuatan dan keberanian seperti polisi, tentara, nelayan, pegulat, petinju, disebut sebagai pekerjaan maskulin. Pekerjaan yang memerlukan kehalusan, ketelitian, dan perasaan seperti *beauty center*, koki atau juru masak, menjahit, disebut sebagai pekerjaan feminim. Kemudian, *stereotype* inilah yang dianggap menjadi pembeda antara laki-laki dan perempuan.

Selanjutnya, dalam beberapa penelitian tentang maskulin dan feminin di bidang psikologi memeperlihatkan adanya perbedaan antara ciri sifat maskulin dan feminim. Maskulin pada laki-laki lebih berkarakter

aktif, kompetitif, agresif, dominan, mandiri, dan percaya diri. Sementara feminim pada perempuan lebih bersikap manis, rapi, kalem/tenang, emosional, ekspresif, sensitif, dan taktis. Sosok laki-laki selalu dikaitkan dengan kemandirian sedangkan wanita dikaitkan dengan sifat kesalingtergantungan. Sehubungan dengan keyakinan normatif (*normative beliefs*), harapan bahwa anggota-anggota dari kategori sosial akan saling mirip satu sama lain dapat membawa akibat preskriptif dan normatif, norma-norma yang menentukan *stereotype* feminim atau maskulin didefinisikan secara jelas dan disetujui secara meluas. Norma-norma menentukan bahwa tingkah laku tidak hanya dianggap merupakan karakteristik bagi kedua jenis kelamin, tetapi juga yang diinginkan dan dianjurkan. Sebaliknya, orang yang melakukan hal-hal yang dianggap sebagai tingkah laku menyimpang dari jenis kelaminnya (*cross sex behavior*) bisa menjadi korban dari sanksi sosial. *Stereotype* gender pribadi seseorang bisa berbeda dari *stereotype* kebanyakan orang dalam budayanya. Mungkin juga terjadi ketidaksesuaian antara tingkah laku seseorang dan peran yang secara stereotip-kultural ditentukan bagi gender tersebut. Pengetahuan tentang ketidaksesuaian tersebut bisa mempengaruhi bagaimana orang tersebut menghadirkan dan meniala dirinya sendiri. Misalnya laki-laki diharapkan untuk berotot dan tegas sehingga seorang laki-laki yang pemalu dan kurus meras ragu-ragu untuk bergabung dengan kelompok dan merasa dirinya diluar kelompok (Handayani & Novianto, 2004:163).

Tabel I : Perbedaan antara Men (Laki-laki) dan Women (Perempuan)

<i>Men are (should be)</i>	<i>Women are (should be)</i>
<i>Masculine</i>	<i>Feminine</i>
<i>Dominant</i>	<i>Submissive</i>
<i>Strong</i>	<i>Weak</i>
<i>Aggressive</i>	<i>Passive</i>
<i>Intelligent</i>	<i>Intuitive</i>
<i>Rational</i>	<i>Emotional</i>
<i>Active (do things)</i>	<i>Communicative (talk about things)</i>
<i>Men like</i>	<i>Women like</i>
<i>Cars/technology</i>	<i>Shopping/make up</i>
<i>Getting drunk</i>	<i>Social drinking with friends</i>
<i>Casual sex with many partners</i>	<i>Committed relationship</i>

Sumber : www.mediated.or.uk/posted_documents/MagazineAdverts.html

Stereotype representasi feminitas dan maskulinitas bisa dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel II : Konotasi *Feminity* dan *Masculinity*

<i>Feminity</i>	<i>Masculinity</i>
<i>Beauty</i>	<i>Strength – physical & intellectual</i>
<i>Size/physique (again, within narrow conventions)</i>	<i>Power</i>
<i>Sexuality (as expressed by the above)</i>	<i>Sexual attractiveness (which may be based on the above)</i>
<i>Emotional (as opposed to intellectual) dealings</i>	<i>Physique</i>
<i>Relationship (as opposed to independence/freedom)</i>	<i>Independence</i>
<i>Being part of context (family, friends, colleagues)</i>	<i>Being isolated as not needing to rely the others</i>

Sumber : www.mediaknowall.com/gender.html

Ada dua pandangan yang berseberangan antara sifat feminin dan maskulin merujuk pada tabel di atas. Menurut pandangan pertama, perbedaan feminitas dan maskulinitas berkaitan dengan perbedaan biologi atau seks antara laki-laki dan perempuan. Perbedaan laki-laki dan perempuan serta perbedaan maskulinitas dan feminitas bersifat alamiah. Pandangan ini bertolak belakang dengan pandangan kedua, yang meyakini

perbedaan maskulinitas dan feminitas tak ada hubungannya dengan perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan. Pandangan kedua ini kaum maskulinitas dan feminitas bukan bersifat alamiah melainkan bersifat terbina melalui proses sosialisasi yang dikonstruksi budaya. Wacana gender jelas berada dalam lingkup kelompok yang kedua. Akan tetapi, perbedaan antara kedua pandangan tadi sama-sama melahirkan ketidakadilan gender. Ketidakadilan gender ini melekat dalam kemunculan *stereotype*, yakni pelabelan atau penandaan terhadap kelompok tertentu. Penandaan maskulinitas dilakukan terhadap laki-laki sedangkan penandaan feminitas dilakukan terhadap perempuan, dan bersamaan dengan penandaan itu, maskulinitas dikonstruksikan posisinya lebih dominan daripada posisi feminitas.

Kemenangan laki-laki ini bisa dirujuk dalam konsep budaya patriarkhi sendiri. Budaya patriarkhi merupakan sistem sosial yang mendukung dan membenarkan dominasi laki-laki, pemberian hak-hak istimewa pada laki-laki, yang akhirnya mengakibatkan kontrol terhadap perempuan sekaligus menciptakan jurang sosial antara laki-laki dan perempuan (Kurnia, 2004:21).

Dalam pandangan gender yang menjadi problematika adalah munculnya paradigma dikotomis feminitas dan maskulinitas. Femininitas merupakan karakteristik ketubuh-wanitaan. Bahwa wanita lemah lembut, halus, dan oleh karenanya bidang kerjanya adalah urusan domestik dalam rumah, *matelu* (bahasa jawa), *manak*, *macak*, dan *masak*. Dengan

demikian, perempuan tidak pantas untuk memimpin. Maskulinitas adalah karakteristik ketubuh-lelakian yang gagah, jantan, keras, dan kuat sehingga laki-laki bertanggung jawab dalam memimpin, berpolitik, dan urusan-urusan keras lainnya. Pekerjaan laki-laki adalh *malima* (bahasa jawa) *main, madon, minum, madat, maling*, yang menggambarkan superioritas patriarkal dalam taraf kehidupan sehari-hari (Abdilah, 2002:55).

Dengan adanya uraian diatas maka dapat sedikit diambil kesimpulan bahwa berbagai bidang kehidupan sarat akan pengaruh maskulinitas. Berbagai bidang kehidupan yang dipengaruhi dan sarat dengan pengaruh maskulinitas :

1. Komunikasi: bahasa
2. Sosial: relasi dalam keluarga dan masyarakat
3. Ekonomi: hak milik, pencari nafkah
4. Politik: pengambil keputusan dalam kekuasaan
5. Budaya: pendidikan, agama, adat, dan tradisi

Semua aturan main yang merupakan tatanan hidup tersebut, seolah kunci mati, tidak dapat diubah. Hal tersebut dikuatkan oleh struktur budaya (termasuk agama), struktur ekonomi, dan struktur politik. Struktur sosial telah melestarikan hubungan laki-laki dan perempuan sebagai hubungan kuat-lemah, atau ordinasi-subordinasi (Murniati, 2004:65).

3. Satanisme

Adanya kepercayaan terhadap setan, iblis atau hantu sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu. Dalam kehidupan sehari-haripun masyarakat percaya dengan adanya kekuatan jahat dan kekuatan baik. Tentu saja yang identik dengan setan adalah kekuatan jahat. Setiap agama dan kepercayaan selalu mengambarkan setan, iblis sebagai bentuk yang menyeramkan entah dari bentuk tubuh atau dari sisi wajah. Dalam bayangan kita setan mempunyai kepala bertanduk, kuku yang tajam dan taring yang panjang serta memiliki watak yang jahat, ganas, agresif, dan tidak berperikemanusiaan. Dalam kalangan masyarakat Mesopotamia, setan digambarkan sebagai *Pazuzu*. Dalam bahasa sansekerta, *Pazuzu* disebut sebagai *Pishacha*. Dalam perjanjian lama (*old statement*) yang ditulis dalam bahasa Hebrew, iblis dan setan bermakna lawan atau musuh. Berdasarkan kitab tersebut, setan berada dalam pengaruh dan kehendak Yahweh (Tuhan yang disembah oleh orang Yahudi) (Seng, 2007:5).

Untuk mengetahui apa itu zionisme juga harus berkorelasi dengan agama Yahudi. Zionisme adalah pemberontakan dan pengkhianatan terhadap kaum Yahudi. Zionis selalu memandang Yahudi sebagai ras, bukan sebagai agama. Satu-satunya cara untuk memutuskan apakah seseorang adalah Yahudi atau bukan adalah dengan melacak afiliasireligius dari orangtua atau kakek-neneknya. Zionisme berusaha memisahkan kaum Yahudi dari Tuhan mereka, meninggalkan perjanjian Ilahiah, dan menukar cita-cita agung kaum Yahudi. Satucara yang

menyesatkan banyak orang Yahudi adalah penyalahgunaan nama-nama dan simbol-simbol suci dalam agama yahudi. Mereka menggunakan nama suci Israel untuk negara Zionis mereka (Priyatna, 2008:42).

Apa itu *Freemason*? Freemason merupakan organisasi yang tertutup dan ketat dalam penerimaan anggota barunya. Organisasi ini bukan merupakan organisasi agama dan tidak berdasar pada teologi apapun. Tujuan utamanya adalah membangun persaudaraan dan pengertian bersama akan kebebasan berpikir dan standar moral yang tinggi. *Freemasonry* sendiri merupakan simbolisasi dari pengertian pekerja keras yang mempunyai kebebasan berpikir. *Freemasonry* lahir di London, pada 1717, branggotakan kelompok elit yang mengajarkan gagasan-gagasan humanisme, serta persaudaraan antar manusia, toleransi beragama, serta universalisme. Retorika lain yang mereka gunakan adalah : penghargaan atas pluralisme dan perrsamaan hak. Penting untuk dimengerti konteks masyarakat Inggris pada awal abad ke-18 itu adalah mayarakat yang hidup mengikuti ketentuan-ketentuan agama, dalam hal ini Protestanisme. Sementara, pada saat itu, di Eropa merupakan masa-masa yang penuh dengan konflik agama, karena sebagian besar masyarakat lainnya adalah pemeluk Katolik. Konflik ini banyak menimbulkan tindak kekerasan fisik. Disinilah, kelompok Freemason mulai memberikan penawaran pemecahan atas konflik ini (Saidi, 2007:105).

Walaupun pemujaan setan kerap dikaitkan dengan masyarakat primitif dan suku-suku etnik yang tinggal di kawasan pedalaman, kegiatan itu ternyata turut berkembang pula di kalangan masyarakat barat. Misalnya di Eropa, ratusan ribu wanita telah dibakar hidup-hidup ketika mengamalkan sihir dan terlibat dalam kegiatan memuja setan, di Perancis, seorang permaisuri Raja Louis XIV yang disingkirkan telah mengadakan upacara pemujaan setan dengan bersembahyang sambil bertelanjang dalam sebuah ruang bawah tanah. Permaisuri itu telah mengorbankan seorang anak sebagai persembahan kepada setan pada setiap puncak acara. Sementara itu dalam pengertian lain setan atau iblis bisa diartikan sebagai korban akibat dari kesombongan, keangkuhan, dan perlawanan yang dilakukannya terhadap Tuhan (Awn, 1983:86). Selanjutnya, dari uraian diatas, bisa disimpulkan secara singkat bahwa satanisme adalah penyembahan terhadap setan, menjadikan setan kawan, kerabat, atau bahkan sebagai Tuhan.

4. Musik dan Video

Bentuk komunikasi massa yang ada dimanapun dan kapanpun kita berada adalah musik. Musik juga merupakan pemenuhan kebutuhan manusia yang haus akan seni dan kreasi. Musik menjadi luapan emosi atau sarana dalam pengungkapan perasaan baik bagi pencipta atau pendengarnya. Pencipta musik menuangkan perasaan dalam musik yang dibuatnya sedangkan pendengar lebih memilih musik yang sinkron dengan suasana hati mereka.

Musik sendiri dalam pengertiannya adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan (Mulyono, 2003:861). Maka tak heran kalau musik selalu mempunyai nada yang harmonis dan berbeda dengan kita saat berbicara seperti biasa.

Namun, ada juga yang mengartikan lain. Schopenhauer, filsuf dari Jerman di abad ke-19 mengatakan dengan singkat bahwa Musik adalah melodi yang syairnya adalah alam semesta (Soedarsono, 1992:13). Mengenal musik dapat memperluas pandangan dan pengetahuan. Penghargaan terhadap musik akan menumbuhkan rasa penghargaan akan nilai seni. Menurut Suhastjarja, dosen senior Fakultas Kesenian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, lulusan Peabody Institute dari Amerika, bahwa musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan hidupnya, sehingga dapat dimengeri dan dinikmatinya. Oleh karena bentuk musik itu terbentangi di ruang yang sifatnya spasial, maka ia dapat disejajarkan dengan bentuk-bentuk dalam seni sastra. Jika bentuk-bentuk sastra ditulis dari kiri ke kanan dan dari bawah ke atas, sehingga arah dari kiri ke kanan menunjukkan dimensi waktu, sedangkan dari arah bawah ke atas menunjukkan dimensi sifatnya akustik musikal. Kesejajaran

dalam kalimat musik, seperti halnya dalam kalimat bahasa, terjadi antara frase anteseden dan frase konsekuen. Ini dapat dilihat dari tulisan musik secara horisontal dari kiri ke kanan, sedangkan kesejajaran yang vertikal antara dua garis melodi atau lebih yang berbunyi bersamaan, dapat dilihat dari tulisan musik secara horizontal sekaligus vertikal. Namun, pengamatan tulisan musik secara vertikal khusus diperuntukkan bagi keselarasan bunyi bersama atau harmoni (Soedarsono, 1992:14).

Sejarah musik dianggap setua sejarah manusia itu sendiri. Bukti melalui gambar mengungkapkan adanya aktivitas musik di Mesir pada 3000 tahun sebelum Masehi. Dari bacaan-bacaan lain kita juga mengetahui bahwa musik memainkan peranan penting dalam kebudayaan kuno Yahudi, Yunani, dan Romawi. Sayangnya peradaban kuno pada waktu itu tidak menotasikan musik, atau kalau memang pernah ada kesemuanya telah punah. Dengan demikian periode sejarah yang akan diuraikan pada bagian terakhir dimulai dari abad pertengahan di Eropa, dimana melalui notasi, musiknya dapat diwariskan kepada kita. Itulah keampuhan sistem notasi, dimana musik yang berasal ribuan tahun lalu tetapi hidup hingga sekarang. Tidak seperti buku-buku dan lukisan-lukisan, musik sampai kepada kita melalui seorang rekreator, yaitu seorang musikus yang mampu memusikkan tulisan musik. Dengan demikian, sebuah komposisi yang suda dikenal sekalipun, akan tetap menarik untuk didengar setiap kali komposisi itu dipergelarkan. Memang menjadi tugas penyaji musik untuk menghidupkan simbol-simbol yang tertulis sebagai hasil garapan para

komponis. Penyaji bahkan memproyeksikan sajian musiknya selaku kombinasi antara perasaan meeka dan kehendak komponis kepada para penonton. Musik yang diciptakan secara langsung dan seketika pada saat dipergelatkan disebut improvisasi. Bach pada organ dan Beethoven pada piano menurut zamannya terkenal sebagai improvisator yang ulung. Ide musikal mengalir secara langsung dan lancar dari otak ke dalam jari-jari mereka. Tidak jarang pula sebuah pertunjukan menjadi ajang eksperimen para komponis. Misalnya komponis Amerika, John Cage (1912) melalui komposisinya yang berjudul 4'33" menampilkan seorang pianis diatas pentas yang hanya duduk berdiam diri di bangku piano tanpa memainkanalat musik itu selama empat menit tiga puluh detik, untuk kemudian berdiri meninggalkan pentas. Keheningan selama itu membuat para penonton memusatkan perhatian pada bunyi yang mereka timbulakn sendiri, sehingga merekalah yang sebenarnya mempergelarkan komposisi itu.

Masyarakat dan musik bisa dibagi dalam beberapa fase, yaitu :

1. Abad Pertengahan (450-1450)
2. Periode Renaissance (1450-1600)
3. Periode Barok (1600-1750)
4. Periode Klasik (1750-1820)
5. Periode Romantik (1820-1900)
6. Periode Modern (1900-1950) (Soedarsono, 1992:55)

Sejarah terus berjalan dan improvisasi saat ini merupakan aspek yang penting dari musik jazz atau musik-musik yang bukan berasal dari tradisi barat. Peningkatan pengertian mengenai musik dapat dilakukan lewat peningkatan pengertian akan bentuk-bentuk musik, karena suatu imaji tanpa bentuk merupakan bayangan yang rumit.

Sebelum menelaah lebih lanjut mengenai video klip ada baiknya kita memahami tentang film terlebih dahulu sebagai cikal bakal lahirnya video klip. Kalau dijabarkan secara umum, film merupakan rangkaian dari banyak *frame* (bingkai) gambar yang diputar dengan kecepatan tertentu. Masing-masing frame merupakan rekaman tahap demi tahap dari suatu gerakan (*sekuen*). Karena film diputar dengan cepat maka mata manusia tidak bisa menangkap setiap jeda perpindahan antar *frame*. Oleh karena itu, otak manusia akan menangkapnya sebagai sebuah ilusi gerak. Film pertama kali lahir pada pertengahan abad 19. Bahan bakunya berupa pita seluloid yang tipis dan mudah terbakar dan pita seluloid inilah yang dijadikan sebagai media utama untuk merekam gambar (Juju, 2006:2)

Kata video berasal dari kata Latin yang berarti ‘saya lihat’. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video (Binanto, 2010:179).

Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital. Video analog mengkodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase dan/atau frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebelum video digital dapat dikategorikan sebagai video analog. Video analog mempunyai dua format, yaitu format elektrik dan format kaset. Video analog dalam format pengodean adalah NTSC, PAL, dan SECAM. Sedangkan video analog dalam format elektrik adalah RF, Composite Video, Component Video, S-Video dan RGB. Kemudian video analog dalam format kase adalah Ampex, VERA (BBC), U-MATIC (Sony), Betacam, Betacam SP, VHS (JVC), S-VHS (JVC), VHS-C (JVC), Video 2000 (Philips), 8mm Tape, dan Hi8 (Binanto, 2010:180).

Video digital sebenarnya terdiri atas serangkaian gambar digital yang ditampilkan dengan cepat pada kecepatan yang konstan. Dalam konteks video, gambar ini disebut frame. Satuan ukuran untuk menghitung frame rata-rata yang ditampilkan disebut *frame per second* (FPS). Setiap frame merupakan gambar digital yang terdiri dari raster piksel. Gambar digital akan mempunyai lebar sebanyak (W) piksel dan tinggi sebanyak (H) piksel. Oleh karena itu, dapat diaktakan bahwa frame size adalah (W x H). Piksel mempunyai satu properti, yaitu warna. Warna piksel direpresentasikan dengan jumlah bit yang tetap. Semakin banyak bit, semakin banyak variasi warna yang dapat dihasilkan. Hal ini disebut dengan *Color Depth* (CD) dari video. Sebagai contoh, sebuah video mempunyai durasi (T) 1 jam (3600 sec), frame size 640x480 (WxH)

dengan color depth 24 bit, dan frame rate 25 fps akan mempunyai properti sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Pixel per frame} &= 640 \times 480 = 307.200 \\
 \text{Bit per frame} &= 307.200 \times 24 = 7.372.800 = 7,37 \text{ Mbit} \\
 \text{Bit rate (BR)} &= 7,37 \times 25 = 184,25 \text{ Mbit/sec} \\
 \text{Video size (VS)} &= 184 \text{ Mbit/sec} \times 3600 \text{ sec} = 662.400 \text{ Mbit} \\
 &= 82.800 \text{ Mbit} = 82,8 \text{ Gbit}
 \end{aligned}$$

Hal terpenting dari properti adalah bitrate dan video size. Rumus keduanya yang terkait dengan semua properti adalah sebagai berikut :

$$BR = W \times H \times CD \times FPS$$

$$VS = BR \times T = W \times H \times CD \times FPS \times T$$

Sedangkan rumus-rumus lain adalah sebagai berikut :

$$\text{Pixels_per_frame} = W \times H$$

$$\text{Pixels_per_second} = W \times H \times FPS$$

$$\text{Bits_per_frame} = W \times H \times CD$$

Dari perhitungan di atas, pendigitalan dan penyimpanan klip video full-motion 640x480 px selama 1 jam ke dalam komputer, dengan color depth 24 bit, dan frame rate-nya 25fps memerlukan komputer yang mengirimkan data kurang lebih 184 Mbit/sec. Artinya, komputer harus mempunyai kecepatan tinggi dan berkapasitas besar. Untuk menghemat hal ini, suatu skema kompresi video digital yang disebut codec (codec/decoder) sangat dibutuhkan (Binanto, 2010:182).

Video digital dapat disebut 3 dimensi dari piksel berwarna. 2 dimensi melayani arah spasial dari gambar bergerak (horizontal dan vertikal) dan satu dimensi lainnya akan merepresentasikan domain waktu. Arsitektur video digital tersusun atas sebuah format untuk mengodekan dan memainkan kembali file video dengan komputer dan menyertakan sebuah pemutar (*player*) yang mengenali dan membuka file yang dibuat untuk format tersebut. Contoh arsitektur video digital diantaranya adalah Apple Quicktime, Microsoft Windows Media Format, dan Real Network RealMedia. Format video yang terkait dengan arsitektur tersebut adalah QuickTime Movie (.mov), Audio Video Interleaved (.avi), dan RealMedia (.rm). beberapa pemutar dapat mengenali dan memainkan lebih dari satu format file video. Berikut ini merupakan format video dalam bentuk kaset : D1 (Sony), D2 (Sony), D3, D4, D5, Digital Betacam (Sony), Betacam IMX (Sony), D-VHS (JVC), DV, Mini DV, MicroMV, Digital8 (Sony).

Saat ini mungkin kita lebih familiar dengan video klip musik karena dalam keseharian secara tidak langsung kita telah bersinggungan. Banyak acara-acara televisi bertemakan musik yang menyuguhkan video klip sebagai bagian dari acara mereka. Dalam suatu video klip pastinya ada sutradara, dalam hal ini disebut sutradara klip atau kliper. Lebih detailnya lagi sutradara adalah seorang yang mempunyai profesi menyelenggarakan produksi mulai dari menganalisis naskah, mengkreasi rekayasa artistik, memindahkan bahan tulisan ke dalam bahasa visual, memimpin kerabat kerja di berbagai bidang atau profesi seperti penata

kamera, penata lampu, dan lain-lain, sehingga menjadi tontonan yang berbobot dan dapat dinikmati (Rukmananda, 2004:9).

Video klip memang bukan program acara televisi. Video klip memang bukan drama atau nondrama atau jurnalistik. Namun, video klip adalah bagian dari program acara televisi yang mudah diingat. Hampir semua stasiun televisi mempunyai acara musik dengan format *Repackaging Video* yang menggunakan materi video klip sebagai pengisi acara. Padahal, setiap video klip disutradarai oleh kreator yang berbeda-beda, sedangkan sutradara acara musik hanya bertugas mengemas ulang dan memberikan bumbu penyedap agar acaranya terlihat indah, menarik, dan digemari pemirsa.

Hal yang paling penting dalam pembuatan video klip tentu saja adalah ide kreatif. Kreativitas yang tumbuh dari sebuah imajinasi visual dimetakan dalam ruang-ruang memori daya khayal dalam diri kita masing-masing (Rukmananda, 2004:194). Untuk itu, apa yang kita lihat, kita sentuh, kita rasakan, kita nikmati, kita dengarkan, dan kita renungkan semuanya merupakan proses dari penjelmaan imajinasi verbal menjadi karya nyata. Namun, mencari dan merenungkan ide kreatif dapat dilatih setiap hari. Pagi hari, ketika kita tersadar dari n=bangun tidur, roda pengalaman hidup mulai berputar. Lihat sekeliling kita, tempat tidur, jam, bantal, buku, jendela, semuanya adalah objek yang empuk buat mencari ide video klip. Kemudian, jika ingin memproduksi video klip konsep acara harus dikaji secara matang baik dari sisi kreatif, lokasi, *casting* pemain,

masalah teknik, hingga ke urusan jadwal produksi. Ada tiga hal yang perlu dikaji dalam konsep produksi yaitu klasifikasi target penonton yang terdiri dari usia, status sosial, dan jenis kelamin.

Ketiga unsur ini harus dipahami benar sehingga hasil produksi tidak akan melenceng jauh. Dalam hal ini *rundown* sangatlah penting. Rundown adalah urutan isi acara berdasarkan perencanaan gambar, suara, dan durasi waktu. Semuanya dikemas dalam urutan yang disesuaikan dengan nomor adegan dan keterangan dari setiap adegan yang dibutuhkan. Dalam *rundown* akan terlihat alur acara (*Programming Flow*) yang akan menggambarkan isi acara untuk satu episode (Rukmananda, 2004:98)

5. Musik Black Metal

Musik Black Metal lahir dan besar di Eropa, khususnya negara-negara Skandinavia seperti Norwegia atau bisa disebut *Norwegian black metal*. Metal sendiri mempunyai makna jenis musik keras yang melebihi karakter rock. Dalam analisis penggenmar musik keras dikenal : *street metal*, *black metal*, *pop metal*, dan *trash metal* (Banoe, 2003:273). Sedangkan, musik black metal sendiri lebih dikenal sebagai musik yang sangat dekat dengan unsur dunia hitam atau lebih jelasnya musik yang didalamnya terdapat unsur pemujaan terhadap setan.

Kepala kambing bertanduk dua dijadikan simbol pengikut *black metal*. Ini menjadi simbol kejahatan, keganasan, dan ruh jahat. Kemudian, adapula simbol yang sangat terkenal di kalangan pengikut *black metal* yaitu simbol salib terbalik. Simbol ini membawa pengertian bahwa *black*

metal adalah anti agama Kristen. Segala hal dan tingkah laku mereka berlawanan dengan ajaran agama tersebut. Mereka juga bersikap anti-Yesus atau anti-Christ.

Pengikut *black metal* beranggotakan orang yang menyukai musik jenis metal dan *underground* pada umumnya. Para pengikutnya berpakaian serba hitam dan melaksanakan beberapa upacara rahasia yang bertentangan dengan ajaran agama serta norma masyarakat. Perdebatan dan kontroversi mengenai *black metal* timbul saat media massa mengungkap tentang perbuatan para anggota kelompok itu yang menyobek dan menginjak Al-Quran. Hal itu telah menjadi tanda bahwa para pengikut *black metal* melakukan pemujaan setan sehingga sanggup melakukan apa saja termasuk kencing diatas mushaf Al-Quran yang disusun diatas lantai. Selain menjalani pegaulan dan gaya hidup yang bebas, para pengikut *black metal* juga terlibat dalam kegiatan *freesex*. Para anggotanya bukan saja mengadakan pesta seks, tetapi berbagai ritual yang tidak lazim, seperti meminum darah kambing, memuja tengkorak, menggunakan simbol salib terbalik.

Pengikut *black metal* menjalani cara hidup yang sebebas-bebsanya tanpa batasan dan aturan. Kebebasan yang lewat batas telah menyebabkan pengikut *black metal* menjadi liar dan hilang ingatan. Mereka sanggup melakukan apa saja dan menggunakan cara-cara kejam. Serta tidak berperikemanusiaan untuk mencapai tujuannya. Hal ini juga telah menjadi

agenda tersembunyi pengikut *black metal* yang berlandung dibalik musik yang brutal, perilaku yang metal, dan cara hidup yang hedonis.

Para pengikut *black metal* juga mempunyai suatu peraturan. Jika peraturan tersebut tidak dilaksanakan maka tidak akan disebut sebagai pengikut *black metal* sejati. Ada lima rukun yang menjadi pegangan anggota *black metal*. Dan rukun-rukun itu adalah membakar Al-Quran, larangan untuk shalat, isi kandungan Al-Quran adalah sesat, dilarang menyembah Allah, dan membakar serta menginjak-injak peralatan shalat (Seng, 2007:124). Pengikut *black metal* juga meminum darah kambing yang menurut kepercayaan mereka dapat meningkatkan konsentrasi dan memberikan ekstasi kesenangan yang tiada tara. Setelah meminum darah tersebut, mereka tidak akan lagi merasa malu dan takut untuk melakukan segala hal. Sebaliknya, mereka akan merasa senang dan gembira untuk melakukannya, termasuk melakukan hubungan seks secara masal dengan beralaskan lembaran-lembaran Al-Quran. Upacara ini dilakukan sebagai pernyataan dan penyerahan diri kepada pengaruh dan kuasa setan. Dengan meminum darah kambing, mereka yakin bahwa seluruh kehidupan, gerak-gerik dan segala atungkah lakunya akan diawasi dan dilindungi oleh setan. Bagi mereka, dengan pedoman dan panduan setan, kelompok *black metal* akan terus berkembang dan tidak mungkin dapat ditumpaskan. Mereka tidak kalah kebal karena mendapat perlindungan dari setan.

Setan-setan yang disembah oleh pengikut *black metal* mempunyai berbagai wujud dan bentuk. Setiap setan dikenal dengan nama-nama yang

berbeda. Setan yang dipuja membawa elemen keganasan, kemusnahan, kejahatan kezaliman, kegelapan, dan berbagai unsur negatif lainnya. Terdapat sejumlah setan yang disembah. Setan tersebut mempunyai hubungan dekat dengan mitos yang terdapat dalam ajaran Kristen dan Yahudi. Setan tersebut diantaranya Abbadon Lucifer, Mammon, dan Baphomet. Setan Abbadon telah disebut beberapa kali dalam kitab perjanjian lama, perannya sebagai pemusnah. Setan Adramelech dikatakan dari Dewa Sumeria yang juga merupakan Tuhan matahari dan menjadi ketua para setan. Anti-Christ merupakan setan yang banyak dipuja oleh pengikut *black metal*. Setan ini memainkan peran untuk merusak dunia dan kehidupan manusia dengan mewujudkan penentangan terhadap Tuhan dan agama. Setan ini berusaha menghapus kepercayaan manusia terhadap Nabi Isa. Setan Anti-Christ mempunyai dua tanduk seperti kambing mendes dan mempunyai suara seperti naga. Wajah setan inilah yang menjadi simbol dan identitas kelompok *black metal*. Menurut kepercayaan mereka setan ini akan muncul sebelum kedatangan hari kiamat untuk menghancurkan segala agama dan moral manusia. Setan Anti-Christ dikaitkan dengan nomor 666 yang juga merupakan nomor kode pemujaan kelompok *black metal*. Setan Astaroth adalah setan yang berkaitan dengan kemegahan. Setan ini berperan menggoda manusia untuk lali, malas, meningkatkan gairah seks, dan cinta harta dunia. Setan ini menjadikan naga sebagai tunggangannya dan ular sebagai senjatanya. Setan ini awal mulanya, salah satu dari 72 jin Nabi Sulaiman. Tetapi, jin itu telah

mengingkari Nabi Sulaiman dan menjadi ketua neraka dan pemerintah bagi 40 negara jin.

Black metal juga memiliki simbol yang menjadi identitas mereka. Simbol mereka adalah bintang bersudut lima. Simbol ini memiliki signifikasi dan manifestasi tersendiri di kalangan penganut dan pengikut ajaran setan di seluruh dunia. Simbol ini mewakili setan Baphoment, yaitu setan yang dipuja oleh pengikut black metal. Setiap sudut yang terdapat pada simbol bintang lima itu mewakili unsur-unsur semangat atau ruh, air, api, angin, dan tanah (Seng,2007:136). Bumi atau tanah adalah simbol kestabilan, pertumbuhan, dan pendidikan. Air adalah simbol gerak hati, lambang kekuasaan terhadap wanita, serta darah penyembuhan. Api adalah lambang kekuatan fisik, aksi, dan reaksi. Angin simbol intelektual dan komunikasi, dan semangat atau ruh dianggap sebagai kekuatan penggerak. Kelima unsur itu harus diarahkan pada kejahatan agar melancarkan setan berkuasa di dunia dan mengendalikan manusia. Namun, kehebatan setan ini tidak dapat menguasai setan Azazel. Rupa setan Azazel cukup menyeramkan karena mempunyai tujuh kepala ular dengan 14 muka dan 12 sayap. Azazel.

Azazel disembah sebagai Tuhan oleh kaum Kan'an yang mendiami bumi Palestina. Orang Yahudi menyembahnya untuk mendapatkan penebusan terhadap dosa yang mereka lakukan. Pemujaan ini dilakukan dengan mempersembahkan seekor kambing Azazel selaku setan dan seekor lagi untuk Tuhan Yahweh orang Yahudi. Setan Baphomet adalah

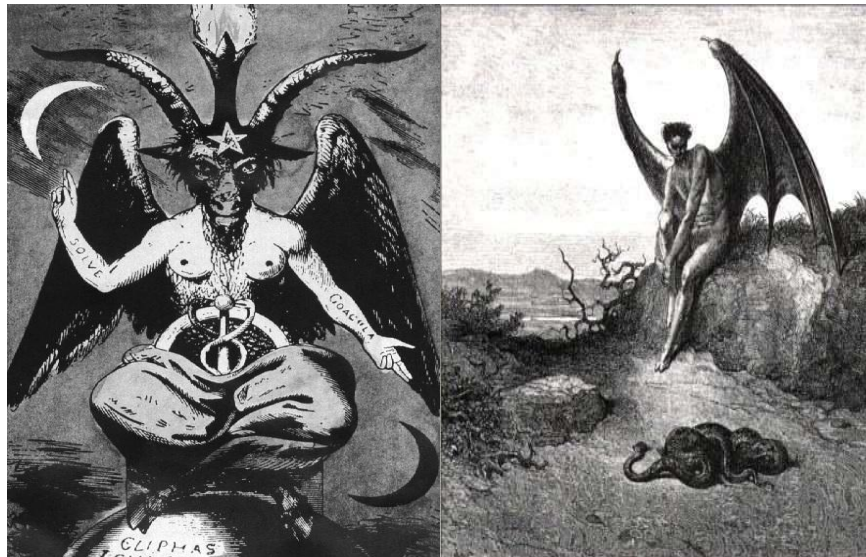
gambaran dari kambing mendes yang disembah oleh pengikut *black metal*. Setan ini mempunyai kepala kambing bertubuh manusia dan mempunyai sayap. Setan ini juga menjelma dalam bentuk kucing hitam dan berkepala ayam jantan. Kemudian, setan Lucifer disembah oleh masyarakat Yahudi. Setan Lucifer dikatakan muncul pada zaman pertengahan. Asal mulanya Lucifer adalah malaikat yang dilaknat oleh Tuhan dan melarikan diri ke dunia untuk menyesatkan manusia.

Pengikut *black metal* menyembah Lucifer untuk mendapatkan rahasia keruhanian dan kekuatan spiritual. Setan Paimon merupakan penguasa api neraka. Setan ini menjadi objek dalam ritual pemujaan api. Tugas setan ini adalah membujuk hati manusia dengan penghormatan dan kemuliaan. Setan ini mengetahui segala isi alam ini dan disembah oleh para pemuja setan untuk mendapatkan pesan-pesan ghaib. Setan Sammael dikenal sebagai malaikat kematian. Setan ini berperan meracuni pemikiran dan hati manusia supaya membenci Tuhan. Setan ini suka berdusta, menggoda, dan menipu manusia. Sebelum menjadi setan konon setan sammael adalah malaikat yang bertaraf tinggi yang ditugaskan Tuhan untuk mengambil nyawa. Namun, Sammael telah menjelma sebagai ular untuk menggoda hawa di surga untuk menghasut Adam. Dalam kitab Injil sammael disebutkan sebagai penyebab kematian Nabi Musa. Simbol setan sammael ialah ular dan menjadi salah satu dari setan utama yang dipuja oleh anggota *black metal* (Seng, 2007:157). Setan Zagan dikaitkan dengan pemalsuan dan penipuan. Bentuknya seperti api yang bersayap. Zagan juga

merupakan salah satu penguasa neraka setan. Tugasnya menjadikan manusia menderita tekanan batin dan jiwa. Dengan demikian manusia akan bertindak ganas, menjadi pemaarah, dan hilang pertimbangan. Sifat-sifat setan diatas jelas terpancar dari perilaku pengikut *black metal* yang memuja setan tersebut. Hal ini belum termasuk sifat-sifat dan seribu satu wajah setan yang menghiasi ruang kehidupan pengikut black metal akibat pengaruh dan bujukan para setan yang telah disebutkan diatas sebelumnya.

Gambar II

Setan Baphomet dan Setan Azazel



Sumber : www.sacred-magick.com

6. Semiotika dalam Komunikasi

Melalui tokoh-tokohnya ilmu komunikasi mampu menciptakan berbagai macam teori untuk memudahkan para peneliti dalam melakukan suatu penelitian terkait bermacam-macam hal. Baik itu konsep tentang tanda atau simbol, interpretasi tentang perasaan, bagaimana berinteraksi dengan orang lain hingga konsep mempengaruhi orang lain, terdapat teori yang mempelajari tentang itu semua. Robert Craig membagi dunia komunikasi tersebut kedalam tujuh pemikiran: (1) semiotik; (2) fenomenologis; (3) sibernetika; (4) sosiopsikologis; (5) sosiokultural; (6) kritis; (7) retorik (Littlejohn dan Foss, 2009:53). Penelitian kali ini lebih memfokuskan pada tradisi semiotika dalam komunikasi.

Semiotik adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna (Hoed, 2011:3). Inti dari pengertian tersebut sama dengan dua tokoh besar semiotika yaitu Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce karena sama-sama mengacu kepada ilmu tentang tanda. Hanya saja terdapat perbedaan diantara keduanya dalam mengistilahkan apa yang disebut ilmu tentang tanda tersebut. Saussure mengistilahkannya sebagai Semiologi dan Pierce mengistilahkannya sebagai Semiotika.

Dalam definisi Saussure, semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat dan, dengan demikian, menjadi disiplin dari bagian psikologi sosial. Tujuannya adalah

untuk menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda-tanda beserta dengan kaidah-kaidah yang mengaturnya (Budiman, 2011:189-190). Sedangkan semiotik bagi Peirce merujuk kepada “doktrin formal tentang tanda-tanda”. Yang menjadi dasar dari semiotik adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri dari tanda-tanda karena, bila tidak demikian, manusia tidak akan dapat menjalin hubungannya dengan realitas (Budiman, 2011:190).

Baik semiotika maupun semiologi, sama-sama digunakan untuk mengacu kepada ilmu tentang tanda. Jadi, sesungguhnya kedua istilah ini, semiotika dan semiologi, mengandung pengertian yang persis sama, walaupun penggunaan salah satu dari kedua istilah tersebut biasanya menunjukkan pemikiran pemakainya: mereka yang bergabung dengan Peirce menggunakan kata semiotika, dan mereka yang bergabung dengan Saussure menggunakan kata semiologi (Sobur, 2004:12).

Pada penelitian ini, teori dari Roland Barthes lah yang digunakan sebagai acuan. Barthes juga merupakan salah satu tokoh dalam dunia semiotika yang mempraktikkan dan menyempurnakan model semiologi Saussurean. Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang

sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya (Sobur, 2004:68-69).

Barthes kemudian menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja:

Skema III: Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>signifer</i> (penanda)	2. <i>signified</i> (petanda)
3. <i>denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>connotative sign</i> (tanda konotatif)	5. <i>connotative signified</i> (petanda konotatif)
6. <i>connotative sign</i> (tanda konotatif)	

Sumber : Paul Cobey & Litza Jansz (dalam Sobur, 2004 : 69)

Dari peta Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat yang bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4) (Cobley & Jansz dalam Sobur, 2004:69).

Denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang sesungguhnya , bahkan kadang kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan. Akan tetapi, di dalam semiologi Roland Barthes, dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat

pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan, dengan demikian, sensor atau represi politis (Budiman, 2011:140).

Sedangkan konotasi yang biasanya diartikan sebagai suatu makna yang menempel pada suatu kata karena sejarah pemakaiannya, dalam semiologi Roland Barthes dikembalikan lagi secara retorik. Menurut dia, terdapat dua jenis sistem signifikasi. Sistem pertama berada didalam lapis denotasi sedangkan sistem kedua di dalam lapis konotasi. Sebuah sistem konotasi adalah sistem yang lapis ekspresinya sendiri sudah berupa sistem penandaan: pada umumnya kasus-kasus konotasi terdiri dari sistem-sistem kompleks yang di dalamnya bahasa menjadi sistem pertama, misal seperti yang terlihat pada sastra (Budiman 2011:167)

F. METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metodologi semiotika komunikasi. Penelitian kualitatif merupakan nama yang diberikan bagi paradigma penelitian yang terutama berkepentingan dengan nama dan penafsiran. Metode ini merupakan khas ilmu-ilmu kemanusiaan dan berkepentingan dengan evaluasi kritis terhadap teks-teks (Stokes, 2003:2).

Sedangkan metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu

secara faktual dan cermat (Issac dan Michael dalam Rakhmat, 1984:30). Penelitian deskriptif berarti melukiskan variabel demi variabel, satu demi satu. Ciri lain metode deskriptif ialah titik berat pada observasi dan suasana alamiah (*naturalistic setting*). Peneliti bertindak sebagai pengamat. Ia hanya membuat kategori perilaku, mengamati gejala, dan mencatatnya dalam buku informasinya (Rakhmat, 1984:35).

2. Objek penelitian

Objek penelitian yang diamati adalah lagu *black metal* yang dibawakan oleh band Gorgoroth. Adapun judul lagu tersebut adalah *Carving A Giant* dan *Possessed by Satan*. Kedua lagu tersebut menjadi sampel sekaligus populasi dari objek penelitian ini.

3. Metode Analisis

Metode yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah semiotika. Metode tersebut digunakan untuk meneliti simbol dan tanda dari lirik dan video klip dalam kaitannya dengan tanda yang mempunyai unsur maskulinitas dan satanisme. Tanda-tanda tersebut bisa berupa apa saja yang terdapat pada lirik maupun video klip *Carving A Giant* dan *Possessed by Satan* seperti kata maupun kalimat pada lirik, juga gestur, adegan, maupun busana yang terdapat pada video klip.

Penulis menggunakan metode semiotika Roland Barthes sebagai metode analisis karena Barthes memaknai sistem pemaknaan dua tahap (*two way signification*) yaitu denotasi (tahap pertama) dan konotasi (tahap kedua).

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melihat, mengamati serta meng-*capture* secara seksama lagu *black metal* *Carving A Giant* dan *Possessed by Satan*. Fokus tidak hanya kepada lirik lagu tersebut saja melainkan juga pada video klip dari lagu tersebut. Studi pustaka diambil dari buku-buku, jurnal penelitian, internet, maupun sumber-sumber lainnya yang mendukung penelitian.

5. Analisis Data

Metode semiotika Roland Barthes yang berfokus pada signifikasi dua tahap digunakan untuk menganalisis lirik dan video klip pada lagu *black metal* yang diteliti di penelitian ini. Metode Roland Barthes tersebut digunakan dalam pengolahan kajian data dari tanda-tanda yang ada pada lirik dan video klip lagu tersebut.

Penelitian ini menyajikan data berupa unsur-unsur maskulinitas dan satanisme yang terdapat pada lagu *black metal* yang dibawakan oleh band Gorgoroth yang melekat didalamnya. Data kemudian dianalisis dengan teori semiotik Roland Barthes, melalui dua tahap denotasi dan konotasi. Pada tahap pertama, semua tanda ditampilkan apa adanya, selanjutnya pada tahap kedua, penandaan dibahas secara lebih luas dengan memberlakukan konotasi dari tahap kedua.

Makna-makna yang terdapat pada tanda-tanda dari objek yang diteliti dihubungkan dengan kehidupan sosial, budaya, dan nilai-nilai yang

terdapat dalam masyarakat. Apa yang sering disebut Roland Barthes sebagai mitos tersebutlah yang akan membuat makna yang tersembunyi di dalam tanda tersebut akan diperoleh secara maksimal.

6. Alur Penelitian

Alur penelitian ini bermula dari seringnya terdapat berita negatif mengenai band band-band *black metal*. Peneliti tertarik untuk melihat kecenderungan apa yang menjadikan lagu-lagu *black metal* juga menjadi kontroversi karena berbau satanisme. Peneliti juga mencoba menghubungkan dengan maskulinitas. Untuk lebih jelasnya disajikan skema alur penelitian tersebut pada halaman berikutnya.

Skema IV: Kerangka Pemikiran