

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Black metal yang lahir pada 1980-an dari perkembangan *thrash* dan *death metal* dikenal dengan musik agresif, vokal teriakan, produksi kasar, serta visual gelap yang sering mengangkat tema agama, satanisme, atau paganism (Masterclass, 2021). Karakter ini menimbulkan stigma negatif karena dianggap bertentangan dengan norma (Prionggo, 2017), sehingga muncul kesalahpahaman bahwa *black metal* identik dengan kekerasan, satanisme, dan perilaku menyimpang lainnya. Padahal, penampilan gaya visual lebih merupakan ekspresi artistik, emosional dan bentuk perlawanan terhadap arus utama, bukan praktik penyembahan (Masterclass, 2021; Prionggo, 2017). Penelitian (Fadli & Hasmira ,2022) bahkan menunjukkan musisi lokal di Bukittinggi hanya memanfaatkan estetika tersebut sebagai bagian dari panggung. Stigma serupa dialami band Voice of Baceprot yang dianggap tidak sesuai nilai agama (Oktiana dkk., 2024; Reuters, 2025), hingga kasus musisi Hindia yang dilarang tampil karena tuduhan simbol satanis, meskipun sebenarnya hanya bentuk ekspresi artistik.

Dari hasil observasi penulis pada forum online, dimana seorang pengguna dengan nama akun *k*nt*lz_gede69* (2022) menyebutkan bahwa di Jakarta meskipun ada komunitas metal, banyak anak muda yang justru lebih menyukai musik populer seperti *clubbing*, sehingga konser metal sering kali lebih banyak dihadiri penonton dari luar Jakarta seperti Bekasi, Karawang, atau Cikarang. Hal ini memperlihatkan bahwa meskipun Jakarta adalah pusat skena musik besar, keberadaan musik metal masih belum sepenuhnya diterima oleh masyarakat umum dan sering dianggap tidak mainstream. Pada kenyataannya, sebagian besar musisi dan penggemar metal memandang musik ini sebagai bentuk ekspresi emosional (Baker & Brown, 2016). Drummer band Kemenyan dalam wawancara dengan Metallagi (2022) menjelaskan bahwa *black metal* jarang

dimainkan karena khawatir berbenturan dengan budaya lokal, sementara masyarakat sering mengaitkannya dengan satanisme. Band 1984 juga menegaskan bahwa penampilan dan estetika satanis sebaiknya ditinggalkan karena musik *black metal* memiliki makna lebih dalam.

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap lingkungan dan media sosial, media ajakan serta keterseediaan media yang menyediakan informasi berbasis visual sangat minimal. Edukasi masyarakat terhadap stigma ini penting untuk mengubah persepsi bahwa musik metal tidak selalu berkaitan dengan hal-hal negatif, tetapi justru memiliki nilai artistik, kebebasan berekspresi, dan solidaritas komunitas. Tanpa adanya pemahaman yang lebih baik, stigma negatif ini dapat terus berkembang dan berdampak buruk pada musisi, dan industri musik metal secara keseluruhan. Selain itu, karena popularitas musik metal saat ini sudah lebih rendah dibandingkan masa awal perkembangannya, jika stigma negatif terus dibiarkan maka musik metal berisiko semakin dipandang sebelah mata, minat pendengar makin menurun, dan keberlangsungan komunitas serta industrinya semakin terancam.

Oleh karena itu, sebuah upaya untuk meluruskan kesalahpahaman dan penambahan pemahaman para individu terhadap musik metal. (Nida, F. L. K. 2014) Mengatakan bahwa persuasi merupakan sebuah cara yang dilakukan secara verbal maupun non verbal untuk menanamkan pengaruh dalam berbagai bentuk seperti keyakinan, sikap, tujuan, dan motivasi dengan tujuan untuk mengubah sikap dan perilaku individu ataupun kelompok terhadap sebuah tema, isu, masalah, peristiwa, atau objek. Maka itu, Media persuasi menjadi sebuah media yang digunakan sebagai solusi dalam mengatasi masalah kesalahpahaman terhadap musik metal dengan mengajak mereka untuk mengubah cara memandang dan mendalami topik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat tiga masalah yang ditemukan yaitu :

1. Rendahnya ajakan dan keinginan masyarakat untuk mengubah persepsi terhadap genre *black metal* atau musik metal secara keseluruhan
2. Kurangnya ketersedian media persuasi untuk mengubah persepsi masyarakat terhadap genre *black metal* atau musik metal secara keseluruhan
3. Masih terdapat stigma negatif terhadap musik metal dalam masyarakat

Berdasarkan dari permasalahan yang telah ditemukan, penulis memutuskan perancangan dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

Bagaimana perancangan media kampanye mengenai stigma negatif musik *black metal*?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja usia 18 - 23 tahun dengan sifat konservatif dan penasaran, berdomisili di Jakarta melalui media persuasi. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar ajakan merubah pola pikir serta, pengenalan dan kesalahpahaman umum mengenai musik metal.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan media kampanye mengenai stigma negatif mengenai musik *black metal*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini memiliki dua manfaat yaitu.

1. Manfaat Teoretis:

Tugas akhir ini dirancang dengan tujuan untuk mendalami isu stigma negatif mengenai musik metal dan memahami pendekatan yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perancangan media kampanye.

2. Manfaat Praktis:

Tugas akhir ini dirancang dengan harapan dapat memberikan inisiatif dan sarana edukasi bagi masyarakat untuk memahami musik metal, sekaligus mengurangi kesalahpahaman yang berkembang di masyarakat. Selain itu perancangan ini dapat dimanfaatkan oleh komunitas metal sebagai media pendukung untuk menyampaikan nilai-nilai positif yang terkandung dalam budaya musik metal, serta menjadi refrensi bagi peneliti dengan jurusan desain komunikasi visual dalam pengembangan media kampanye sosial.

