

**HUBUNGAN RESPONS EMOSI AUDIENS *HEAVY METAL* DENGAN  
PERILAKU *HEADBANGING* DI KOTA BANDA ACEH**



**PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS  
PENGKAJIAN SENI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan  
Program Seni Program Magister  
Minat Utama Pengkajian Seni Musik

**Reza Arismunandar  
NIM. 2021328412**

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

**TESIS**  
**PENGKAJIAN SENI**

**HUBUNGAN RESPONS EMOSI AUDIENS *HEAVY METAL* DENGAN  
PERILAKU *HEADBANGING* DI KOTA BANDA ACEH**

Oleh:

**Reza Arismunandar**

2021328412

Telah dipertahankan pada tanggal 18 Januari 2024  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,

  
Prof. Dr. Djohan Salim, M.Si.

  
Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.

Ketua,

  
Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, S.E., M.Si.

Yogyakarta, 24 JAN 2024

Direktur

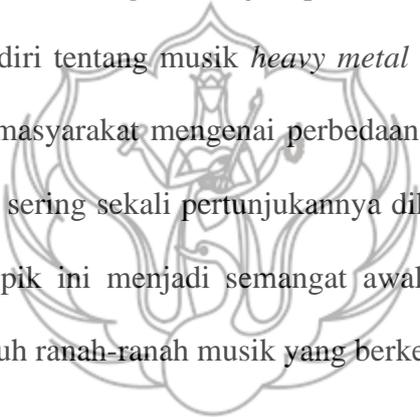


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si

19721023 200212 2001

## KATA PENGANTAR

Tesis ini merupakan upaya penulis untuk membahas salah satu fenomena yang ada dalam pertunjukan musik *heavy metal*, yaitu fenomena *headbanging*. Sebagai musisi yang aktif dalam permainan musik *metal*, penulis merasa topik ini cukup relevan untuk diteliti guna mengetahui dan memberikan edukasi mengenai proses yang terjadi antara musisi dan audiens pada pertunjukan musik *heavy metal*.

Selain itu, topik ini mungkin menjadi pertimbangan berdasarkan perspektif masyarakat Aceh sendiri tentang musik *heavy metal* yang semakin berkembang. Banyaknya isu pada masyarakat mengenai perbedaan pandangan terhadap musik *heavy metal* sehingga sering sekali pertunjukannya dihentikan bahkan dilarang di Aceh. Selanjutnya topik ini menjadi semangat awal bagi penulis untuk mulai meneliti dan menyentuh ranah-ranah musik yang berkembang di Aceh.

Adapun tesis ini dapat terwujud oleh bantuan dari beberapa pihak yang secara pribadi penulis mengucapkan ribuan terima kasih, yakni:

1. Prof. Dr. Djohan, M.Si selaku dosen pembimbing. Beliau sangat berpengaruh mulai dari pencarian ide, bimbingan sampai selesainya tesis ini. Selanjutnya beliau juga sangat membantu dalam hal pengembangan proses kognitif penulis baik yang berkaitan dengan tesis maupun pendidikan lainnya.

2. Bapak Hanafiah, S.Pd., M.A.P dan Ibu Juliani S.Ag, kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan motivasi dari awal proses perkuliahan hingga selasainya tesis ini.
3. Cut Amarlia, S.Pd selaku istri yang selalu memberikan dorongan motivasi, mendoakan, membantu proses penelitian, serta membutuhkan kopi dan makanan kesukaan agar penulis sebagai suami bisa rileks dalam mengerjakan tesis sampai selesai.
4. Fransiskus Firminus Mendrofa & Endi Lenama sebagai teman angkatan dalam perkuliahan yang selalu bersedia membantu baik dalam hal penulisan hingga permasalahan lain selama proses penulisan tesis ini. Kehadiran dua sahabat ini selalu menjadi penyemangat dan dorongan motivasi ketika mengerjakan tesis ini.
5. Teman-teman di band Killa The Phia sebagai band penulis sendiri yang menjadi inspirasi awal dari ide penulisan tesis ini. Personil band beserta kru juga sangat membantu dalam proses penelitian sehingga berjalan dengan lancar hingga sampai pada tahap ini.

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa karya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun. Tulisan ini merupakan hasil penelitian dan mengacu pada berbagai referensi yang disebutkan dalam karya tulis ini. Saya menjamin keaslian tesis ini dan bersedia menerima sanksi jika ditemukan kecurangan di kemudian hari.



Yogyakarta, 18 Januari 2024

Penulis

# HUBUNGAN RESPONS EMOSI AUDIENS *HEAVY METAL* DENGAN PERILAKU *HEADBANGING* DI KOTA BANDA ACEH

Oleh : Reza Arismunandar

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara respons emosi audiens *heavy metal* dengan perilaku *headbanging*. Audiens yang bereaksi dengan melakukan *headbanging* yaitu gerakan menganggukkan kepala sebagai respons terhadap band yang tampil di atas panggung. Sementara itu komunikasi nonverbal seperti itu sangat jarang terjadi pada beberapa band pendatang baru ketika melakukan konser musik di luar kota asalnya. Audiens terkesan kurang menikmati pertunjukan karena lagu yang dibawakan oleh grup musik belum familiar ditelinga mereka. Akan tetapi, terdapat bagian musik seperti pada bagian *breakdown* yang biasanya terletak pada awal, pertengahan atau akhir lagu yang membuat emosi audiens meningkat sehingga melakukan *headbanging* sekalipun belum pernah mendengar lagu tersebut sebelumnya.

Emosi muncul sebagai respons terhadap struktur makna situasi tertentu, emosi yang berbeda muncul sebagai respons terhadap struktur makna yang berbeda. Emosi diterangkan sebagai respons perilaku yang pencapaiannya menunjukkan proses yang spesifik, (Frijda, 1988). Respons emosi juga mempengaruhi perilaku yang timbul di masa depan. Emosi juga saling mempengaruhi antar anggota kelompok dikarenakan pertemuan fisik yang hadir bersama dari beberapa individu atau bahkan kerumunan besar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang dibagikan terhadap 61 responden yang pernah hadir pada beberapa event musik metal di Banda Aceh, salah satunya adalah Not Just Noise. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap 3 orang narasumber yang mempunyai pengaruh pada perkembangan musik *heavy metal* di Banda Aceh. Metode analisis data adalah korelasi Pearson untuk kuesioner kemudian koding dan katagorisasi untuk wawancara.

Hasil menunjukkan bahwa respons emosi bahagia, emosi marah-bahagia, dan emosi statis dialami oleh audiens sehingga mengalami perubahan perilaku. Ditemukan hasil bahwa bahwa respons emosi audiens mempunyai hubungan yang signifikan dengan perilaku *headbanging* dengan kekuatan korelasi sedang dan tingkat korelasi sebesar 0.471. Kesimpulannya adalah respons emosi dan perubahan perilaku *headbanging* dalam musik *heavy metal* saling berhubungan tentunya juga dipengaruhi oleh faktor-faktor emosi itu sendiri.

Kata kunci : respons emosi, perubahan perilaku, *headbanging*, *heavy metal*.

# **RELATIONSHIP THE EMOTIONAL RESPONSE OF HEAVY METAL AUDIENCES WITH HEADBANGING BEHAVIOR IN BANDA ACEH CITY**

Oleh : Reza Arismunandar

## **ABSTRACT**

*This research aims to determine the relationship between the emotional response of heavy metal audiences and headbanging behavior. The audience reacts by doing headbanging, namely the movement of nodding their heads in response to the band performing on stage. Meanwhile, nonverbal communication like that is very rare for several newcomer bands when holding music concerts outside their hometown. The audience did not seem to enjoy the performance because the songs sung by the music group were not familiar to their ears. However, there are parts of music such as the breakdown section which is usually located in the first, middle or end of the song which makes the audience's emotions rise so they headbang even though they have never heard the song before.*

*Emotions arise in response to the meaning structure of a particular situation, different emotions arise in response to different meaning structures. Emotions are explained as behavioral responses whose achievement shows a specific process (Frijda, 1988). Emotional responses also influence behavior that arises in the future. Emotions also influence each other between group members due to physical meetings where several individuals or even large crowds are present together.*

*This research uses quantitative research methods and qualitative research with a case study approach. The instrument used was a questionnaire distributed to 61 respondents who had attended several metal music events in Banda Aceh, one of which was Riot Space 5. Next, the researchers conducted interviews with 3 sources who had an influence on the development of heavy metal music in Banda Aceh. The data analysis method is Pearson correlation for questionnaires then coding and categorization for interviews.*

*The results show that the audience experienced happy emotional responses, angry-happy emotions, and static emotions, resulting in changes in behavior. The results found that the audience's emotional response had a significant relationship with headbanging behavior with a moderate correlation strength and a correlation level of 0.471. The conclusion is that emotional responses and changes in headbanging behavior in heavy metal music are interconnected, of course also influenced by emotional factors themselves*

**Keywords: emotional response, behavior change, headbanging, heavy metal**

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL.....                          | i   |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                     | i   |
| KATA PENGANTAR .....                        | ii  |
| LEMBAR PERNYATAAN.....                      | iv  |
| INTISARI.....                               | v   |
| DAFTAR ISI.....                             | vii |
| DAFTAR GAMBAR .....                         | ix  |
| DAFTAR TABEL.....                           | x   |
| BAB 1 PENDAHULUAN.....                      | 1   |
| 1. Latar Belakang .....                     | 1   |
| 2. Rumusan Masalah .....                    | 7   |
| 3. Hipotesis.....                           | 7   |
| 4. Pertanyaan Penelitian .....              | 7   |
| 5. Tujuan Penelitian.....                   | 7   |
| 6. Manfaat Penelitian.....                  | 8   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                | 9   |
| I. Kajian Sumber.....                       | 9   |
| II. Landasan Teori .....                    | 15  |
| BAB III METODE PENELITIAN.....              | 19  |
| 1. Metode Penelitian.....                   | 19  |
| 2. Jenis Data .....                         | 20  |
| 3. Instrumen Pengumpulan Data.....          | 21  |
| BAB IV HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN ..... | 26  |

|                      |    |
|----------------------|----|
| A. Hasil.....        | 26 |
| B. Analisis .....    | 36 |
| C. Pembahasan .....  | 41 |
| BAB V PENUTUP.....   | 44 |
| A. KESIMPULAN .....  | 44 |
| B. SARAN.....        | 45 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 47 |
| LAMPIRAN.....        | 50 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1. Diagram Usia .....                       | 28 |
| Gambar 2. Diagram Pengalaman Menonton Konser ..... | 29 |
| Gambar 3. Diagram Jenis Konser .....               | 30 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1. Data Narasumber .....            | 24 |
| Tabel 2. Tabel Reabilitas .....           | 31 |
| Tabel 3. Tabel Corelation .....           | 31 |
| Tabel 4. Tabel Kode Variabel X.....       | 35 |
| Tabel 5. Tabel Kode Variabel Y.....       | 36 |
| Tabel 6. Tabel Katagorisasi .....         | 37 |
| Tabel 7. Tabel Diagram Emosi Audiens..... | 38 |





# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Musik adalah gambaran imajinasi suara dari setiap manusia yang kemudian diekspresikan melalui media auditif maupun media ekspresif. Ungkapan ekspresi ini kemudian menghasilkan berbagai bentuk genre-genre musik. Salah satu genre musik yang sangat digemari pada zaman sekarang adalah *heavy metal*. Musik *heavy metal* awalnya berkembang pada tahun 70-an dimana dipelopori oleh band-band seperti *Led-Zepelin*, *Black Sabbath*, *Deep Purple* dan *Alice Cooper* yang mana didalam unsur musiknya masih sangat kental dengan unsur *blues*. Pada tahun 80-an perkembangan musik *heavy metal* menjadi sangat murni ketika band-band seperti *Iron Maiden*, *Motorhead* populer sehingga berkembang dengan sangat cepat di seluruh dunia (p2k.unkris.ac.id).

Di Indonesia sendiri perkembangan musik *heavy metal* diawali pada masa orde baru dimana pemerintahan pada saat itu mulai menerima dan mendukung terkait pesatnya minat masyarakat pada musik populer. Musik *heavy metal* mulai dikenal dengan tersebarnya CD, Kaset, Radio beserta majalah yang bertemakan *heavy metal* ke seluruh pelosok negeri. Pada tahun berikutnya, beberapa majalah besar seperti *Hai Magazine* dan *Rolling Stone* juga berpengaruh besar dalam upaya penyebaran musiknya. Pada artikel dengan judul “Praktik Bermusik Musisi Muda dalam Skena *Metal Ekstrem*” oleh (Sutopo et al., 2019) mengatakan bahwa penyebaran musik *heavy metal* di Indonesia melalui penyajian musik *metal*

*ekstreem* oleh radio-radio lokal, seperti Bikima dan Geronimo, serta beberapa majalah cetak kaum muda sejak akhir era 1980-an. Perkembangan musik *heavy metal* di beberapa kota besar di Indonesia bisa dibilang sangat cepat sesuai dengan ruang lingkup sosiologis masyarakatnya. (Wallach & Levine, 2012) dalam studinya pada penggemar musik *metal* di Jakarta mengatakan bahwa musik *heavy metal* menjadi produk budaya Barat yang diterima oleh pencinta *heavy metal* Indonesia dan menjadi budaya yang dianggap lebih unggul dari produk budaya lain yang bercorak lokal. Budaya Barat yang terus menerus diterima oleh kalangan remaja pada saat itu menyebabkan lahirnya komunitas musik *heavy metal* yang menjadi tempat berkumpulnya *metalhead* (pencinta musik *heavy metal*) di seluruh Indonesia. Konser-konser *metal* mulai bermunculan seiring dengan lahirnya beberapa pelopor band *metal* di Indonesia seperti *Suckerhead*, *Power Metal*, *Beside*, *Burgerkill* dan *Tengkorak*. Bentuk lain dari kepuasan berekspresi adalah ketika karya musik atau lagu bisa didengarkan oleh orang lain baik dalam kelompok kecil maupun besar. Hal ini menyebabkan banyaknya konser-konser musik yang diadakan guna untuk menyalurkan ekspresi dan karya-karya dari musisi.

Konser musik *heavy metal* adalah salah satu konser yang menghadirkan tata panggung dan tata suara yang megah termasuk menampilkan bintang tamu untuk mengondisikan suasana pertunjukan bagi audiens. Pada artikel Kompasiana (2020), disebutkan bahwa *metalhead* datang ke sebuah konser musik bukan untuk memamerkannya di media sosial, foto-foto dan sibuk dengan ponselnya. Tapi sengaja datang untuk melihat band favorit mereka melakukan pertunjukan dan ikut

bersenang-senang tanpa terganggu oleh telepon genggam. Weinstein, n.d (2000), mengatakan bahwa beberapa genre musik menimbulkan reaksi yang kuat seperti halnya *heavy metal*. Beberapa respons penonton yang ditimbulkan pada saat menikmati konser musik metal adalah *headbanging*, *moshing*, *up and down*, *drunkstyles*, *side to side*, *stage diving*, *whiplash*, *crowd surfing* dan *wall of dead* tergantung dari bagian musik mana yang dimainkan oleh grup musik di atas panggung.

Junaedi (2008), dalam jurnalnya yang berjudul “melacak ideologi dibalik gemuruh *heavy metal*” mengatakan musik *rock* mampu membuat audiens untuk hanyut dalam lirik lagu yang sedang dinyanyikan seperti dengan *moshing*. Sering sekali para musisi turun ke area *moshpit* (area penonton) untuk *moshing* bersama atau sebaliknya. Salah satu hasil penelitian pada komunitas Surabaya (digilib.uinsby.ac.id 2016) memaparkan bahwa salah satu jenis komunikasi nonverbal pada saat konser musik *metal* berlangsung adalah *headbanging* yakni, gerakan yang dilakukan dengan cara mengangguk-anggukan kepala saat konser *metal* berlangsung. Gerakan ini bisa dilihat hampir pada setiap konser musik *heavy metal* di seluruh dunia. Penonton lebih sering terlihat melakukan gerakan *headbanging* karena tergolong mudah yaitu hanya dengan menganggukkan kepalanya tanpa harus saling berbenturan dengan audiens yang lain.

*Headbanging* yang terlihat pada penonton merupakan luapan emosi atas apa yang mereka dengarkan. Menurut [www.visitlumajang.com](http://www.visitlumajang.com) (2018), *headbanging* merupakan luapan emosi audiens atau cara audiens berekspresi ketika menonton musik *heavy metal*. Respons emosi audiens diekspresikan dalam

bentuk-bentuk gerakan nonverbal menyesuaikan musik yang dimainkan. Umumnya audiens memperlihatkan gestur wajah tersenyum ketika melakukan *headbanging* yang menunjukkan adanya luapan emosi yang mereka rasakan. *Headbanging* diibaratkan sebagai solusi atas luapan emosi dari audiens yang datang untuk menonton langsung. Musik *heavy metal* tidak membuat meningkatnya amarah pada partisipan, sebaliknya musik ini menyesuaikan gairah psikologi audiens dan menghasilkan meningkatnya emosi positif ([www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), 2015).

Umumnya sebuah konser musik *heavy metal* berpengaruh terhadap meningkatnya perasaan bahagia audiensnya. Menyaksikan langsung *band* yang disukai tentunya meningkatkan rasa puas dan bahagia tersendiri. Bahkan audiens yang baru pertama sekali datang untuk menonton langsung band favoritnya pun merasakan hal yang sama. Menurut [www.sampaijauh.com](http://www.sampaijauh.com) (2022), menyaksikan konser secara langsung lebih banyak mendapatkan manfaat positif dikarenakan adanya keterikatan secara langsung dengan band, serta penggemar lainnya. Emosi positif begitu meningkat ketika berkumpul dengan sesama penggemar lainnya. Audiens akan meluapkan ekspresi dan melakukan bentuk gerakan yang sama sebagai bentuk respons emosi mereka. Hal ini secara implisit menunjukkan bahwa setiap gerakan nonverbal audiens dalam merespons musik yang didengar didasari oleh luapan emosi dari masing-masing audiens.

Namun komunikasi nonverbal seperti itu sangat jarang terjadi pada beberapa band pendatang baru ketika melakukan konser musik di luar kota asalnya, khususnya pada genre *heavy metal*. Audiens terkesan kurang menikmati

pertunjukan karena lagu yang dibawakan oleh grup musik belum familiar ditelinga mereka. Hampir tidak ada gerakan *headbanging* dan *moshing* yang sudah menjadi ikon dari konser musik *heavy metal*. Fenomena ini sudah dianggap biasa oleh para *metalhead* yang menonton karena mereka butuh penyesuaian dengan lagu yang dibawakan. Akan tetapi, terdapat bagian musik seperti pada bagian *breakdown* yang biasanya terletak pada awal, pertengahan atau akhir lagu yang membuat emosi audiens meningkat sehingga melakukan *headbanger* sekalipun belum pernah mendengar lagu tersebut sebelumnya. Seperti pada lagu *Killa The Phia "Revenge Of Hypocrite,"* *breakdown* yang ditunjukan berada pada pertengahan di menit (1:44) dan akhir lagu (3:50).

Menurut Hai.grid.id (2018) *breakdown* di dalam lagu-lagu *metal* atau *rock* adalah sebuah momen yang sangat penting. Lagu *heavy metal* yang memiliki bagian *breakdown* dan unik ditengarainya membuat pendengar ketagihan. Hal ini menunjukkan bahwa *breakdown* adalah hal yang sangat ditunggu oleh audiens. Vice.com (2017) menyebutkan bahwa salah satu momen paling emosional dari musik *metal* adalah *breakdown* seperti di bagian akhir lagu *Pantera "Domination"* (3:43). Bunyi gitar Dimebag (gitaris *Pantera*) yang tebal dan tajam menampilkan *breakdown* ganas. Solo gitar bagian tersebut juga menunjukkan kepiawaian seorang gitaris memainkan dengan intensitas suara yang keras dan dinamis secara bersamaan. Menurut www.tegar.id, *breakdown* adalah teknik gitar yang membuat suara gitar terputus dengan tempo tertentu. Untuk melakukannya, seorang gitaris menggunakan teknik *picking* cepat pada gitar kemudian mengambil jeda sepersekian detik. Teknik gitar ini dipadukan dengan pukulan drum sehingga

terdengar seling melengkapi. Beberapa band *heavy metal* menggunakan *breakdown* yang berisi permainan gitar yang sangat keras dan lambat seketika, biasanya dengan *palm mute* (menekan beberapa senar kemudian berhenti seketika) dan memainkan tiga senar terbawah secara terbuka (dcdc.com). Sebuah lagu *heavy metal* dengan kombinasi *breakdown* di dalamnya merupakan suatu kesatuan yang sulit dipisahkan. Sebagian *metalhead* bahkan hanya tertarik mendengar lagu *heavy metal* dengan *breakdown* yang disukai.

Fenomena lainnya yang paling banyak ditemukan pada konten virtual di *youtube* sebagai reaksi video klip *metal* dengan *hashtag try to not headbanging challenge*. Para *youtuber* ini didominasi oleh *metalhead* yang mencoba mendengar beberapa potongan lagu-lagu *metal* khususnya pada bagian *breakdown* dengan mencoba untuk tidak memberikan reaksi apapun. Lagu yang akan didengarkan terlebih dahulu disiapkan oleh editor dengan mengambil bagian *breakdown* saja dan kemudian dikumpulkan dalam urutan lagu. Hasilnya, pada urutan lagu tertentu para *youtuber* yang mendengarkan bagian *breakdown* ini tidak dapat menahan untuk tidak melakukan *headbanging*. Sebagian *youtuber* bahkan sampai tersenyum puas sambil menganggukkan kepala ketika sampai pada bagian *breakdown* lagu. Hal tersebut diperkuat dengan banyaknya komentar dari *netizen* mengenai luapan emosi yang timbul untuk melakukan *headbanging* pada musik *heavy metal*.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan berbagai fenomena pertunjukan musik *heavy metal* serta respons emosi audiens terutama pada aktivitas *headbanging* (gerakan kepala) pada saat bagian *breakdown* (alur musik), diasumsikan merupakan salah satu peristiwa yang diharapkan oleh audiens. Selain itu juga respons sebagian besar audiens terhadap gerakan kepala tersebut juga berbeda dan sesuai dengan band dan lagu favorit mereka. Sehingga diasumsikan bahwa *headbanging* selain merupakan luapan emosi dari audiens dan menjadi ciri-ciri kelompok *heavy metal* sekaligus juga merupakan identitas yang disukai.

## 3. Hipotesis

Terdapat hubungan antara respons emosi audiens *heavy metal* dengan perilaku *headbanging*.

## 4. Pertanyaan Penelitian

1. Apa saja faktor emosi yang menyebabkan audiens merespons dengan perilaku *headbanging* saat menonton band *heavy metal* ?
2. Mengapa bagian *breakdown* dapat meningkatkan perilaku *headbanging* audiens *heavy metal* ?
3. Bagaimana respons emosi audiens selain pada bagian *breakdown* ?

## 5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui factor apa saja yang menyebabkan audiens melakukan *headbanging* saat menonton band *heavy metal*.

2. Untuk memahami penyebab bagian *breakdown* lagu *heavy metal* berpengaruh terhadap meningkatnya emosi audiens *heavy metal*.
3. Untuk mengidentifikasi respons emosi audiens selain pada bagian *breakdown* dari musik *heavy metal*.

## **6. Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk peneliti sendiri sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan membuka wawasan baru terhadap respons emosi audiens dalam sebuah konser musik *heavy metal*.
2. Penelitian ini diharapkan bermanfaat terhadap peneliti yang lain apabila suatu saat dibutuhkan sebagai bahan acuan maupun referensi tentang reaksi-reaksi yang timbul pada sebuah kegiatan konser musik.
3. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat kepada komunitas *metalhead* maupun komunitas musik lainnya dalam hal interaksi antara pemusik dengan audiens pada pertunjukan musik *heavy metal*.