

**ANALISIS PENGARUH MUSIK TERHADAP KINERJA PENJAHIT KONVEKSI
(Studi Kasus: CV. XYZ)**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Teknik Industri - Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia**



Nama : Tania Sephia Azzahra Damanik
No. Mahasiswa : 20522331

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN


Saya mengakui bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali kutipan dan ringkasan yang seluruhnya sudah saya jelaskan sumbernya. Jika dikemudian hari ternyata terbukti pengakuan saya ini tidak benar dan melanggar peraturan yang sah maka saya bersedia ijazah yang telah saya terima ditarik kembali oleh Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 07 Juli 2024



(Tania Sephia Azzahra Damanik)
20522331

SURAT BUKTI PENELITIAN

	CV MAKETEES INDUSTRIES
	Jl. Kaliurang KM 12.5, Penen, RT 003/RW 024, Harjobinangun, Pakem, Sleman, D.I. Yogyakarta

SURAT KETERANGAN


Yang bertanda tangan dibawah in selaku HRD CV Maketees Industries, menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Tania Sephia Azzahra Damanik
NIM	: 20522331
Program Studi	: Teknik Industri
Fakultas	: Fakultas Teknologi Industri
Universitas	: Universitas Islam Indonesia

Telah melaksanakan penelitian Tugas Akhir di CV Maketees Industries pada tanggal 1 Juni 2024 s.d 30 Juni 2024 dengan judul "***Analisis Pengaruh Musik Terhadap Kinerja Penjahit Konveksi***"

Yogyakarta, 4 Juli 2024

HR MANAGER


Maketees
Pandur Charisma, AmdT

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

ANALISIS PENGARUH MUSIK TERHADAP KINERJA PENJAHIT KONVEKSI

(Studi Kasus: CV. XYZ)



Yogyakarta, 7 Juli 2024

Dosen Pembimbing

(Chancard Basumerda, S.T., M.Sc.)

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**ANALISIS PENGARUH MUSIK TERHADAP KINERJA PENJAHIT KONVEKSI
(Studi Kasus: CV. XYZ)****TUGAS AKHIR****Disusun Oleh :****Nama : Tania Sephia Azzahra Damanik
No. Mahasiswa : 20 522 331****Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia****Yogyakarta, 7 Juli 2024****Tim Penguji****Chancard Basumerda, S.T., M.Sc.****Ketua****Atyanti Dyah Prabaswari, S.T., M.Sc.****Anggota I****Suci Miranda, S.T., M.Sc.****Anggota II****Mengetahui,****Ketua Program Studi Teknik Industri Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia****Ir. Muhammad Ridwan Andi Purnomo, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM.****NIK. 015220101**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, atas izin *Allah Subhnahu Wa Ta'ala* saya persembahkan karya tulis ini kepada kedua orang tua saya serta kakak-kakak dan adik saya yang sangat saya sayangi, karena doa dan dukungan penuh kalian saya dapat melakukan hal yang terbaik.

MOTTO

” Dan Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

(QS. Al-Mujadila:11)

*”Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu,.
Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang
menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu.”*

(HR. Ahmad)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* atas berkah dan limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Analisis Pengaruh Musik Terhadap Kinerja Penjahit Konveksi (Studi Kasus: CV.XYZ)" dengan tepat waktu dalam rangka memenuhi salah satu prasyarat dalam memperoleh gelar sarjana Strata Satu pada program studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari terdapat keterlibatan bantuan dari berbagai pihak, baik kesempatan, dukungan, motivasi, semangat, serta doa yang diberikan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU., ASEAN.Eng., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Muhammad Ridwan Andi Purnomo, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM., selaku Ketua Program Studi Teknik Industri Program Sarjana, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Drs. Imam Djati Widodo, M.Eng.Sc., selaku Ketua Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Chancard Basumerda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, dan motivasi dalam membimbing penulis menyelesaikan pembuatan laporan ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Teknik Industri Universitas Islam Indonesia atas segala ilmu dan dukungan yang telah diberikan.
6. Keluarga tercinta, Bapak Abdi dan Mama Rosmawati serta saudara saya, Kak Muna, Kak Dina, Kak Irna, Kak Ica, dan Abang Azad yang tiada hentinya selalu mendoakan, memberikan dukungan, semangat, dan kasih sayang kepada penulis.
7. Kepada sahabat saya Ami, Tata, dan terkhusus Fatimah yang telah kebersamai, mendorong, memberi ketenangan, dan menghibur saya selama proses pengerjaan laporan ini. Semoga kita selalu dalam keadaan sehat dan dapat terus menjalin silaturahmi seumur hidup.
8. Mas dan mba serta teman-teman asisten Laboratorium DSK&E 2019, 2020, dan 2021 yang telah memberikan bantuan dan terus menginspirasi saya. Terkhusus teman sejawat saya Tiara, Dhini, Sofi, Vina, Muti, Ade, dan Rio terima kasih sudah kebersamai saya selama perkuliahan sampai di titik sekarang ini.
9. Teman-teman Teknik Industri Universitas Islam Indonesia Angkatan 2020 yang bersama saya melaksanakan studi S1 serta memberikan bantuan dan dukungan.
10. Seluruh responden yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk menjadi bagian dari penelitian yang dilakukan oleh penulis.
11. Seluruh pihak yang telah turut mendukung dan membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sehingga dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan laporan ini. Akhir kata penulis juga berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat sebagaimana semestinya untuk penulis, pembaca, ataupun peneliti selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 07 Juli 2024



Tania Sephia Azzahra Damanik
20522331

ABSTRAK

Penjahit merupakan tenaga kerja manusia yang menangani secara langsung keseluruhan proses menjahit. Penjahit berperan penting dalam proses produksi pada konveksi, karena menentukan baik buruknya hasil dari proses menjahit. Studi pendahuluan melalui wawancara dilakukan pada penjahit konveksi CV. XYZ, sehingga diketahui adanya keluhan mengenai kebosanan yang dialami penjahit saat bekerja akibat dari aktivitas kerja yang monoton dan berulang-ulang (*repetitive*). Rasa kebosanan tersebut dikhawatirkan dapat mempengaruhi atau bahkan dapat menurunkan kinerja penjahit dalam menyelesaikan pekerjaannya. Maka dengan itu dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh musik sebagai pengiring kerja terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ berdasarkan aktivitas gelombang otak yang diukur menggunakan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* dan panjang pola yang terjahit. Metode penelitian yang digunakan yaitu desain eksperimen dengan melibatkan 16 orang penjahit dan diberikan 3 perlakuan yaitu menjahit tanpa mendengarkan musik, dengan mendengarkan musik dangdut, dan lo-fi. Berdasarkan hasil pengujian statistik regresi linear berganda menunjukkan bahwa tidak terdapatnya pengaruh musik terhadap kinerja penjahit berdasarkan pengukuran aktivitas gelombang otak dan panjang pola yang terjahit. Berdasarkan pada hasil uji statistik regresi linear berganda, dilihat melalui *R square* menunjukkan bahwa pengaruh tanpa mendengarkan musik sebesar 7,4%, pengaruh mendengarkan musik dangdut sebesar 0,06%, dan pengaruh musik lo-fi dengan nilai sebesar 8,8%.

Kata Kunci: *Kebosanan, Kinerja, Muse Headband, Musik, Penjahit*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT BUKTI PENELITIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
1.6 Kajian Literatur	5
1.7 Landasan Teori	19
1.7.1 Kebosanan Kerja	19
1.7.2 Muse headband.	19
1.7.3 Gelombang otak	20
1.7.4 Lingkungan kerja fisik.	22
1.7.5 Kinerja.	22
1.7.6 Musik	23
1.7.7 Jenis musik	23
1.7.8 Teori musik	24
1.7.9 Musik pengiring kerja	25
1.7.10 Uji regresi berganda	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
1.8 Subjek Penelitian	26
1.9 Objek Penelitian	26
1.10 Populasi dan Sampel	27
1.11 Jenis Data penelitian	28
1.12 Metode Pengumpulan Data	28
1.13 Instrumen penelitian	29
1.14 Diagram Alir Penelitian	29
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	40
1.15 Identifikasi Berpengaruh atau Tidaknya Musik Terhadap Kinerja Penjahit ...	40
1.15.1 Profil responden	40
1.15.2 Hasil rekapitulasi aktivitas gelombang otak	41
1.15.3 Hasil rekapitulasi panjang pola terjahit berdasarkan perlakuan.	48
1.15.4 Uji asumsi klasik	52

1.15.5	Uji regresi linear berganda.....	58
1.16	Persentase Pengaruh Musik Terhadap Kinerja Penjahit.....	59
1.16.1	Hasil rsquare (koefisien detreminasi).....	59
BAB V	ANALISIS dan PEMBAHASAN	61
1.17	Berpengaruh atau Tidaknya Musik Terhadap Kinerja Penjahit	61
1.17.1	Analisis profil responden.....	61
1.17.2	Analisis aktivitas gelombang otak pada setiap perlakuan.	62
1.17.3	Analisis panjang pola terjahit berdasarkan setiap perlakuan.....	63
1.17.4	Analisis hasil uji asumsi klasik.....	64
1.17.5	Analisis hasil uji regresi linear berganda.....	66
1.18	Analisis Persentase Pengaruh Musik terhadap Kinerja Penjahit	67
1.18.1	Analisis keseluruhan.....	67
1.18.2	Continuous improvement.....	69
BAB VI	PENUTUP	70
1.19	Kesimpulan.....	70
1.20	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN		A-1
	Lampiran 1. Tampilan Gelombang Otak Responden	A-1
	Lampiran 2. Pengambilan Data	A-2
	Lampiran 3. Hasil SPSS	A-3

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3. 1 Playlist Musik.....	35
Tabel 4. 1 Profil Responden	40
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Aktivitas Gelombang Otak	42
Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulasi Panjang Pola Terjahit.....	49
Tabel 4. 4 Hasil SPSS Uji Normalitas.....	53
Tabel 4. 5 Hasil SPSS Uji Multikolinearitas	55
Tabel 4. 6 Hasil SPSS Uji Heteroskedastisitas	56
Tabel 4. 7 Hasil SPSS Uji Autokorelasi	57
Tabel 4. 8 Hasil SPSS Uji Regresi Linear Berganda	58
Tabel 4. 8 Hasil SPSS Uji Regresi Linear Berganda	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Ilustrasi Sensor Muse EEG <i>Headband</i>	27
Gambar 3. 2 Diagram Alir Penelitian.....	30
Gambar 3. 3 Kesioner.....	34
Gambar 3. 5 Pola Jahit	36
Gambar 4. 1 <i>Mind Monitor</i>	42
Gambar 4. 2 Grafik Aktivitas Gelombang Otak Penjahit Pada Setiap Perlakuan.....	46
Gambar 4. 3 Persentase Panjang Pola Terjahit.....	50
Gambar 4. 4 Grafik Panjang Pola Terjahit Setiap Responden	51
Gambar 4. 5 Panjang Pola Terjahit Setiap Perlakuan	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia usaha saat ini tidak dapat terlepas dari sumber daya manusia yang berperan sebagai modal utama dan komponen penting dalam membawa berpengaruh besar bagi perusahaan. Pemeliharaan terhadap sumber daya manusia menjadi hal yang perlu diperhatikan, karena merupakan kunci pokok yang erat kaitannya dengan keterhambatan atau ketercapaian tujuan perusahaan. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian perusahaan antara lain kinerja, kepuasan kerja, dan pengembangan karyawan (Newstrom, 2011). Tidak tercapainya target atau tujuan perusahaan dapat diakibatkan oleh ketidakpuasaan kerja, kurangnya intensif, kondisi lingkungan atau fasilitas kerja yang tidak mendukung, atau juga dapat dikarenakan adanya kebosanan kerja (Rea & Hadi, 2012). Kebosanan di tempat kerja dapat diartikan sebagai perasaan yang tidak menyenangkan yang dihasilkan oleh kurangnya stamina fisik atau kapasitas kognitif setiap individu (Fisher, 1998). Kebosanan dalam kerja dapat terjadi di berbagai sektor pekerjaan tanpa terkecuali, baik industri maupun sektor lainnya.

Konveksi merupakan industri kecil yang membuat dan memproduksi pakaian dalam skala besar, dengan menggunakan jasa penjahit. Keseluruhan proses menjahit ditangani langsung oleh tenaga kerja manusia, oleh sebab itu penjahit adalah salah satu sumber daya manusia yang mempunyai peran penting dalam menunjang proses produksi pakaian dalam suatu konveksi karena baik buruknya hasil dari proses menjahit bergantung pada kondisi dan keterampilan penjahit. Hal tersebut mendorong untuk dilakukannya survei pendahuluan pada CV. XYZ melalui wawancara dengan 16 orang penjahit untuk mengetahui keluhan maupun permasalahan yang dialami selama bekerja sebagai penjahit di konveksi CV. XYZ. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui salah satu keluhan yang dirasakan oleh penjahit adalah kebosanan dengan pekerjaannya karena hanya melakukan pekerjaan yang berulang secara terus-menerus dan monoton sehingga menimbulkan rasa ngantuk pada saat menjahit.

Dengan pengalaman, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki penjahit, aktivitas menjahit menjadi suatu aktivitas yang sudah sangat biasa dilakukan tanpa merasakan adanya hambatan atau kesulitan dalam melakukannya. Namun tak dapat dipungkiri bahwa dengan

kemampuan atau kapabilitas yang lebih besar dari beban kerja yang dituntukan kepada penjahit, justru menyebabkan timbulnya kebosanan dalam kerja. Ketika pekerjaan tersebut dilakukan secara *repetitive* atau berulang-ulang dan monoton tanpa adanya hiburan atau intervensi yang dapat memancing semangat kerja penjahit maka dapat menurunkan kinerja penjahit dalam menyelesaikan aktivitas kerja. Salah satu hiburan atau intervensi yang dapat diberikan kepada penjahit sebagai upaya dalam menghilangkan rasa bosan dan ngantuk saat bekerja, yaitu melalui pemberian musik sebagai pengiring kerja.

Pengaruh musik dalam lingkungan kerja telah menjadi topik penelitian yang menarik selama beberapa dekade terakhir. Musik memiliki kemampuan untuk memengaruhi suasana hati dan emosi seseorang, sehingga berkelanjutan dalam memengaruhi kinerja hingga produktivitas dan tingkat stres (Djohan, 2009). Dalam konteks penjahit, di mana tugas-tugasnya seringkali memerlukan konsentrasi yang tinggi dan fokus yang baik, musik dapat berfungsi sebagai alat untuk membantu menciptakan suasana yang cocok untuk pekerjaan tersebut. Musik yang dipilih dengan cermat dapat membantu meningkatkan kreativitas dan mengurangi kebosanan, yang seringkali dapat menjadi penyebab stres di lingkungan kerja penjahit khususnya pada CV. XYZ.

Pemilihan musik dalam mengurangi rasa bosan dan mampu meningkatkan kinerja penjahit di CV. XYZ menjadi hal yang penting untuk ditentukan dalam eksperimen. Dipilihnya musik dangdut dengan tempo cepat sebagai salah satu perlakuan pada eksperimen, berdasarkan pada hasil wawancara dimana mayoritas penjahit konveksi CV. XYZ menyukai musik dangdut sebagai musik favorit dalam mengiringi aktivitas kerja. Hal ini menjadi penting karena preferensi terhadap jenis musik dapat bervariasi secara signifikan antara individu. Apa yang mungkin merangsang dan meningkatkan fokus bagi satu orang bisa menjadi gangguan bagi yang lain. Maka untuk pemilihan musik selanjutnya selain dangdut, ialah musik lo-fi. Dengan mempertimbangkan dari segi usia, setengah dari seluruh penjahit konveksi CV. XYZ termasuk dalam kategori remaja. Berdasarkan penelitian sebelumnya dinyatakan bahwa musik lo-fi mulai digaungi di Indonesia sejak tahun 2019 dengan para remaja sebagai mayoritas pendengar atau penyuka musik jenis tersebut (Aldiana, 2022). Dipilihnya musik lo-fi sebagai salah satu perlakuan pada eksperimen, juga didasari penelitian yang telah dilakukan oleh (Syah et al., 2022) menyatakan bahwa musik memiliki pengaruh dalam membangun suasana yang nyaman serta tenang dalam membangun suasana yang nyaman dan musik *Low-Fidelity* (Lo-fi) merupakan salah satu genre musik yang mampu menciptakan suasana tenang dan dapat menjadi

solusi ketika ingin mendapatkan ketenangan dalam beraktivitas. Baik itu musik dangdut dan lo-fi memiliki tempo yang cepat, didukung dengan pernyataan oleh (Djohan, 2009) bahwa musik dengan tempo cepat dapat lebih banyak mengaktivasi sinyal otak pada tahap beta yang memungkinkan seseorang untuk bekerja, berpikir, dan melatih energi serta memproduksi secara maksimal.

Hal tersebut mendorong untuk dilakukannya penelitian mengenai pengaruh musik dangdut dan musik lo-fi dengan pengukuran aktivitas gelombang otak menggunakan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* sebagai indikator kondisi mental penjahit terhadap kinerja penjahit. Dengan begitu hasil dari penelitian diharapkan mampu memberikan informasi bagi konveksi CV. XYZ untuk mempertimbangkan pemberian dan pemilihan musik pengiring kerja yang sesuai untuk membantu mengurangi rasa bosan dan mengantuk yang dialami oleh penjahit guna menciptakan kondisi kerja yang optimal, sehingga dapat menyusun strategi dan menetapkan kebijakan kerja yang dapat meningkatkan kinerja penjahit, agar tercapainya tujuan perusahaan dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diketahui terdapatnya permasalahan yang dialami oleh penjahit CV. XYZ yaitu ditemukannya keluhan berupa rasa jenuh atau bosan pada saat bekerja. Hal tersebut dikarenakan gerakan aktivitas kerja menggunakan mesin jahit yang *repetitive* dan monoton yang dapat menimbulkan rasa mengantuk, sehingga memerlukan musik pengiring kerja sebagai upaya dalam menghilangkan rasa bosan dan kantuk. Oleh karena itu diperlukan pendekatan sistematis untuk mengidentifikasi dan mengukur pengaruh musik terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ berdasarkan nilai gelombang *beta* hasil penggunaan Muse Headband dan panjang pola kain yang terjahit sebagai variabel dari pengukuran kinerja penjahit. Hal tersebut bertujuan untuk.

Research Question 1: Apakah terdapat pengaruh musik terhadap kinerja penjahit CV. XYZ?

Research Question 2: Berapa persen pengaruh musik terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi pengaruh musik terhadap kinerja penjahit berdasarkan hasil pengukuran aktivitas gelombang otak menggunakan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* dan panjang pola yang terjahit sebagai indikator pengukuran kinerja.
2. Mengidentifikasi tingkat persentase pengaruh musik terhadap kinerja penjahit berdasarkan hasil aktivitas gelombang otak menggunakan pengukuran Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* dan panjang pola yang terjahit.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan latar belakang dan tujuan penelitian, maka dapat diketahui bahwa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai penyelesaian masalah terkait pengaruh musik terhadap kinerja penjahit dalam mengatasi kebosanan.
2. Hasil observasi yang didapatkan akan menjadi bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan.
3. Menjadi referensi maupun acuan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan dan mengarahkan penelitian, adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengambilan data dilakukan pada penjahit yang bekerja menggunakan mesin jahit di konveksi CV. XYZ.
2. Penelitian ini hanya melihat faktor musik dangdut dan lo-fi terhadap kinerja penjahit melalui aktivitas gelombang otak dan hasil pengukuran panjang pola yang terjahit.
3. Pengukuran aktivitas gelombang otak dilakukan dengan alat Muse *Electroencephalography* (EEG) *Headband* pada saat penjahit sedang melakukan aktivitas kerjanya yaitu menjahit (*sewing*).
4. Pengukuran kinerja penjahit dengan mengukur panjang pola yang terjahit dalam satuan *centimeter* (cm) menggunakan meteran kain.
5. Pola kain yang dijahit hanya pada bagian badan dan lengan baju dengan tipe jahitan lurus.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.6 Kajian Literatur

Kajian literatur dilakukan bertujuan sebagai gambaran dan referensi bagi penelitian ini dalam melakukan perbandingan dengan melihat kesamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu, dan menentukan bagaimana posisi dari penelitian. Beberapa hal yang akan dikaji di bawah berupa rangkuman terhadap penelitian yang berhubungan dengan 4 (empat) hal yaitu musik, kebosanan kerja, Muse *Electroencephalography (EEG) Headband*, dan kinerja.

Penelitian yang dilakukan oleh Widijanto et al. (2022), dengan judul "Pengaruh Latar Belakang Musik Lo-Fi Terhadap *Reading Comprehension* Mahasiswa" bertujuan untuk mengetahui pengaruh latar belakang (*backgorund*) musik lo-fi terhadap kemampuan *reading comprehension*. Dengan subjek yang penelitian yang terdiri atas 26 orang kelompok eksperimen dan 18 orang kelompok kontrol, penelitian ini menggunakan metode desain eksperimentasl dengan desain *between participant-only* serta variasi variabel *presence-absence*. Dengan desain eksperimental, data diperoleh menggunakan alat ukur reading-comprehension yang disusun dengan mengacu pada soal TOEFL tahun 2003 yang selanjutnya diolah melalui uji stastik yaitu Mann-Whitney. Hasil penelitian dengan menggunakan uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan skor *reading comprehension* yang signifikan antara kelompok eksperimen ($M = 7.54$) dan kelompok kontrol ($M = 8.56$) dengan $p = .137$. Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan bahwa latar belakang (*backgorund*) musik lo-fi tidak dapat meningkatkan *reading comprehension* mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Pohan (2021) dengan judul "Pengaruh Musik Pengiring Kerja Terhadap Stres Kerja Pada Karyawan Supermarket Di Kota Medan" bertujuan dalam melihat dan mengidentifikasi pengaruh musik pengiring kerja terhadap stres kerja karyawan supermarket di Kota Medan. Dengan responden sebanyak 40 orang karyawan, penelitian ini menggunakan metode survey analitik melalui pendekatan kuantitatif dengan desain *cross sectional*. Data yang diperoleh dioalah menggunakan uji Mann-Whitney U test sehingga memperoleh hasil yaitu nilai $p = 0,000$ atau < 0.05 maka asrtinya terdapat adanya perbedaan stres kerja pada pegawai yang menerapkan musik pengiring kerja dengan yang tidak

menerapkan musik pengiring kerja. Dengan nilai korelasi sebesar $-0,622$ menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara musik dan stres. Kesimpulan dari penelitian ini adalah musik pengiring kerja memiliki pengaruh dalam stres kerja.

Penelitian yang dilakukan oleh Budiyatna & Wahyuning (2021) dengan judul "Kajian Pengaruh Musik Terhadap Kecepatan dan Ketepatan Kerja Pada Pekerjaan Perakitan" bertujuan dalam mengkaji pengaruh musik sebagai pengiring kerja. Dengan responden sebanyak 30 orang, penelitian dilakukan dengan menggunakan metode desain eksperimen. Dimana responden diminta untuk merakit produk dengan diberikan tiga perlakuan yaitu tanpa mendengarkan musik, dengan mendengarkan musik pop, dan mendengarkan musik dangdut masing-masing selama 5 menit. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa musik berpengaruh terhadap kecepatan perakitan dengan musik pop karena menghasilkan jumlah rakitan lebih banyak, akan tetapi musik tidak terlalu berpengaruh terhadap ketepatan yang dihasilkan. Hal ini dapat disebabkan waktu percobaan yang tidak cukup membangkitkan kelelahan yang signifikan untuk melakukan kesalahan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa musik dapat menjadi solusi dalam pekerjaan perakitan untuk meningkatkan produktivitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Syah et al, (2022), dengan judul "Perbawa Musik *Low-Fidelity* (Lo-fi) Dalam Proses Belajar: Studi Takhrij dan Syarah Hadis" bertujuan sebagaimana tercantum pada judul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode takhrij dan syarah hadis dengan analisis kontemporer. Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini ialah musik memiliki pengaruh dalam membangun suasana yang nyaman serta tenang, sebagaimana yang diperlukan pada proses pembelajaran. Mengenai musik lo-fi, dipercaya menjadi salah satu genre musik yang mampu menciptakan suasana tenang dan dapat menjadi solusi ketika ingin mendapatkan ketenangan dalam beraktivitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Canesares et al. (2021), dengan judul "*The Effect of Music on Cognitive Tasks Among College Students: A Factorial Experiment*" bertujuan untuk mengetahui pengaruh penyajian musik yang berbeda terhadap tugas kognitif yang berbeda di kalangan mahasiswa. Dengan responden sebanyak 21 mahasiswa, penelitian ini menggunakan metode penelitian desain faktorial eksperimental. Dimana responden diminta untuk menjalani tiga tugas memori yaitu tugas memori verbal, dan aritmatika dengan diberikan 4 perlakuan yang terdiri atas tanpa musik, musik instrumental, musik lirik inggris, dan musik lirik asing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh utama perlakuan yang signifikan

musik, $F(3, 60) = 1,649$, $p < 0,188$, $\eta^2 = .076$ namun mempunyai pengaruh utama perlakuan yang signifikan terhadap tugas kognitif, $F(2,40) = 118.448$, $p < 0,000$, $\eta^2 = 0,86$, dan pengaruh interaksi yang signifikan antara musik dan tugas kognitif $F(5.35,105) = 2.629$, $p < .036$, $\eta^2 = .12$. Dapat disimpulkan bahwa interaksi yang signifikan menunjukkan peningkatan skor pada berbagai jenis musik dalam tugas memori dan verbal tetapi terjadinya penurunan skor dalam tugas aritmatika kecuali dengan musik lirik inggris dan kondisi tanpa musik.

Penelitian yang dilakukan oleh Alfian & Hartono (2023), dengan judul "Pengaruh Kebosanan dan Kelelahan kerja Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Karyawan PDAM Tirta Bhagasasi Bekasi" bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh rasa bosan dan lelah terhadap kinerja karyawan. Dengan responden sebanyak 30 pekerja sebagai sampel, kuesioner disebarkan melalui *google formulir*. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif, data diolah dan dianalisis dengan model regresi linear berganda menggunakan software SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kebosanan kerja tidak berpengaruh terhadap kinerja karyawan di PDAM Tirta Bhagasasi Bekasi, dan begitu juga dengan variabel kelelahan kerja yang tidak berpengaruh terhadap kinerja karyawan PDAM Tirta Bhagasasi Bekasi. Dari hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa masih terdapat beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi kinerja karyawan PDAM Tirta Bhagasasi Bekasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al. (2023), dengan judul "*The Effect of Physical Environment Factors on Human Cognitive Performance Through EEG Signals*" bertujuan pada pengukuran kinerja kognitif melalui pengerjaan tugas berupa *stroop color word test* dibersamai dengan pemberian perlakuan berupa variasi suhu dimulai dari 18°C, 24°C, dan 30°C dengan menggunakan metode desain eksperimen pada 12 subjek yang melakukan *cognitive task* bersama dengan pemakaian EEG selama 5 menit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan suhu ruangan berpengaruh signifikan terhadap total waktu respons (sig. 0.00) tetapi tidak berpengaruh terhadap akurasi yang mengacu pada kinerja kognitif untuk mengerjakan tugas dengan benar, selain itu diketahui bahwa sinyal otak yang ditangkap melalui EEG dapat dipengaruhi oleh banyak faktor seperti faktor internal yang berkaitan dengan suasana hati, waktu tidur subjek, indeks massa tubuh, dan pakaian yang dikenakan, serta waktu eksperimen.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2019), dengan judul "Pengaruh Lingkungan Kerja Fisik dan Non-Fisik Terhadap Kebosanan Kerja Karyawan di Akademi Maritim Yogyakarta (AMY)" bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan kondisi lingkungan kerja fisik maupun non-fisik pada salah satu lembaga pendidikan di Yogyakarta yaitu Akademi Maritim

Yogyakarta (AMY). Jenis penelitian ini adalah penelitian eksplorasi dengan melibatkan pegawai sebanyak 40 orang. Metode kuantitatif digunakan dalam pengolahan data dan analisis data, dengan menggunakan uji regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan kerja fisik dan non-fisik berhubungan positif dan signifikan terhadap kebosanan kerja pegawai Akademi Maritim Yogyakarta (AMY).

Penelitian yang dilakukan oleh Abadi (2022), dengan judul "Analisis Pengaruh Mendengarkan *Podcast* Terhadap Performansi Pengemudi Menggunakan *Driving Simulator* dan *Muse Brain Sensing Headband*" bertujuan mengetahui pengaruh mendengarkan podcast terhadap performansi pengemudi berdasarkan jumlah kesalahan dan aktivitas gelombang otak pengemudi. Metode yang digunakan yaitu desain eksperimen, dengan hasil yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan tidak berpengaruh signifikan terhadap performansi pengemudi. Baik tanpa mendengar *podcast* yaitu sebesar 13,7% maupun mengemudi dengan mendengarkan *podcast* yaitu sebesar 31,3% selain itu dengan kedua perlakuan tersebut juga tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap aktivitas gelombang otak dan jumlah kesalahan pengemudi.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2022), dengan judul "Analisis Pengaruh Pengharum Mobil Menggunakan *Driving Simulator* dan *Muse Head Band*" bertujuan mengetahui pengaruh pengharum mobil terhadap performansi pengemudi melalui penggunaan metode desain eksperimen. Dengan diberikannya 4 (empat) perlakuan yaitu pemberian stimulus pewangi varian *caramel coffee*, *green fresh*, *orange blossom*, dan tanpa pewangi, kemudian dilakukannya uji regresi linear yang memperoleh hasil penelitian berupa tidak adanya pengaruh intervensi pengharum mobil terhadap performansi pengemudi berdasarkan pengukuran gelombang otak dan jumlah kesalahan pengemudi. Namun dapat dinyatakan bahwa pengharum mobil varian *green fresh* memiliki persentase terbesar untuk dapat cukup mempengaruhi performansi pengemudi yaitu sebesar 54,3% dimana masih terdapat 45,7% faktor lain yang mempengaruhi lalu disusul dengan tanpa pewangi, dengan pengharum mobil varian *coffee caramel*, dan *orange blossom* secara berurutan dimulai dari yang paling besar dalam mempengaruhi performansi mengemudi.

Penelitian yang dilakukan oleh Umayu et al. (2020), dengan judul "Job Crafting dan Kebosanan Kerja Karyawan" bertujuan untuk mengetahui pengaruh antar pelatihan *job crafting* dan penurunan tingkat kebosanan kerja. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian berjenis desain kelompok kontrol pretes-pascates. Pengukuran variabel kebosanan menggunakan

tes Dutch Boredom (DUBS) dan pengukuran *job crafting* menggunakan *job crafting scale* (JCS) yang kemudian melibatkan pengujian *Mann Whitney U* sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor secara signifikan antara tingkat kebosanan kerja kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberi pelatihan. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan, dengan pemberian pelatihan *job crafting* dapat menjadi alternatif penting dalam mengatasi kebosanan kerja.

Penelitian yang dilakukan oleh Veronica et al. (2022), dengan judul "*Simple EEG Assess Working Memory Process in Difference Gender*" bertujuan secara umum untuk memberikan data dasar untuk penelitian *neurofeedback* lainnya dalam proses kognitif. Metode penelitian yang digunakan berupa desain eksperimen, dimana 23 peserta kelas 4 (empat) SD yang terdiri atas 11 laki-laki dan 12 perempuan melakukan tugas rentang memori yang dimodifikasi bersamaan dengan penggunaan Muse EEG direkam. Hasil penelitian dari pencatatan hasil EEG antar jenis kelamin yang kemudian dimuat ke dalam Matlab, melaporkan bahwa jenis kelamin berhubungan terhadap perubahan kecenderungan gelombang α dalam kekuatan EEG sebagai frekuensi puncak untuk situs frontal dan temporoparietal, dalam beberapa tugas kondisi dalam proses memori kerja. Pada peserta laki-laki peningkatan gelombang α dalam proses memori kerja lebih tinggi dibandingkan peserta perempuan. Hasilnya juga menyatakan asimetri korteks frontal dan penurunan kekuatan gelombang α antara Temporo Parietal (TP) dan Antero Frontal (AF), lalu ditemukannya juga kemungkinan jenis kelamin berhubungan dengan perubahan pada perhatian dan emosional dalam proses *working memory*.

Penelitian yang dilakukan oleh Hullyyah et al. (2023), dengan judul "*Sinyal Elektroensefalografi Untuk Deteksi Emosi Saat Mendengar Stimulus Pembacaan Al-Qur'an Menggunakan Wavelet Transform*" bertujuan dalam menyelidiki sejauh mana stimulus suara murottal mempengaruhi penampilan gelombang alfa yang terlihat pada gelombang otak menggunakan detektor sinyal Electroencephalography (EEG) dengan transformasi wavelet. Metode penelitian yang digunakan yaitu desain eksperimen dengan perekaman data gelombang EEG pada 4 kondisi yaitu kondisi normal, murottal normal, spike, dan murottal spike dan setiap kondisi dilakukan masing-masing selama 2 menit. Hasil penelitian berdasarkan hasil kalifikasi menggunakan *Recurrent Neural Network* (RNN) diketahui bahwa kondisi murottal normal dengan spike murottal mencapai nilai akurasi tertinggi yaitu sebesar 78%, hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam mendengarkan murottal Al-Qur'an.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggara & Rahayu (2020), dengan judul "Sistem *Electroencephalogram* (EEG) untuk Analisis Sinyal Gelombang Otak Pada Pasien Depresi" bertujuan pada perekaman EEG yang berfokus pada analisis gelombang alfa untuk menentukan apakah subjek menderita depresi. Metode penelitian menggunakan desain eksperimen, dimana partisipan terlebih dahulu mengisi kuesioner Patient Health Questionnaire-9 (PHQ-9) kemudian berdasarkan hasil kuesioner tersebut dipilih 4 (empat) subjek yang diidikasi sebagai subjek depresi. Dengan perekaman EEG yang dilakukan selama 3 menit yang terpasang pada lobus oksipital dan parietal otak, memperoleh hasil yang menunjukkan adanya sinyal abnormal atau dengan kata lain terjadi ketidakseimbangan di otak dan terlihat pada gelombang theta dan alfa yang berbentuk besar tidak normal (*abnormally large*).

Penelitian yang dilakukan oleh Alfayad & Dwiyaniti (2022), dengan judul "Systematic Review: Analisis Pengadaan Musik Kerja Terhadap produktivitas Kerja Tenaga Kerja" bertujuan untuk melihat efektivitas pengadaan musik sebagai pengiring kerja terhadap produktivitas tenaga kerja. Metode penelitian yang digunakan adalah *systematic review* melalui pembahasan terhadap 15 jenis artikel yang memenuhi kriteria inklusi berdasarkan PICOS (Populasi, Intervensi, Perbandingan, Hasil Desain Studi, Tahun Publikasi, dan Bahasa). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa program keselamatan dan kesehatan kerja terutama dalam aspek ergonomi, seperti pengadaan musik pengiring merupakan langkah yang optimal dalam meningkatkan produktivitas pekerja di berbagai sektor pekerjaan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Raglio et al., 2020), dengan judul "*Daily Music Listening to Reduce Work-related Stress: a Randomized Controlled Pilot Trial*" bertujuan untuk menyelidiki efek dari mendengarkan musik terhadap stress terkait pekerjaan dan kesejahteraan profesional kesehatan. Metode penelitian melibatkan 45 subjek yang dibagi ke dalam tiga kelompok perlakuan yaitu tanpa musik, musik individual, dan mendengarkan Melomics-Health yang kemudian menggunakan model Anova sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian dari skor MASI-R menunjukkan tren positif pada kelompok musik dan memburuk pada kelompok control. Dimana kestabilan terlihat pada kelompok musik dan terjadinya penurunan yang nyata pada kelompok kontrol, tanpa dampak yang signifikan. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa disarankan untuk mendengarkan musik setiap hari sebagai upaya mengurangi stres yang berkaitan dengan pekerjaan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sousa & Neves, 2020), dengan judul "*Two Tales of Rumination and Burnout: Examining the Effects of Boredom and Overload*" bertujuan untuk

menguji dampak dari kebosanan dan kelebihan beban terhadap kelelahan melalui tiga aspek penerungan. Metode penelitian menggunakan desain jeda waktu dengan melibatkan 152 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebosanan dan kelebihan beban menyebabkan kelelahan emosional, dimana jika kelebihan beban meningkatkan kelelahan emosional melalui berkurangnya pelepasan diri, sebaliknya jika kebosanan akan mengurangi kelelahan emosional dengan memfasilitasi pelepasan diri. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengatasi kebosanan sebagai fenomena yang umum terjadi di tempat kerja walaupun tidak terlihat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Bochoridou & Gkorezis, 2024), dengan judul "*Perceived Overqualification, Work-related Boredom, and Intention to Leave: Examining the Moderating Role of High-performance Work System*" bertujuan untuk menguji peran mediasi akibat kebosanan terkait pekerjaan dan peran moderat dari persepsi sistem kerja berkinerja tinggi dalam hubungan persepsi overkualifikasi dan niat untuk keluar. Penelitian ini melibatkan 188 karyawan yang bekerja di sebuah Perusahaan manufaktur di Yunani. Selanjutnya data diolah dan dianalisis menggunakan makro *process* sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebosanan dalam kerja memediasi hubungan antara persepsi overkualifikasi dan niat untuk keluar. Selain itu sistem kerja berkinerja tinggi juga melemahkan hubungan antara persepsi overkualifikasi dengan kebosanan dalam pekerjaan dan niat untuk keluar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hubungan menjadi positif hanya ketika persepsi karyawan terhadap sistem kerja berkinerja tinggi (HWPS) rendah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mahmood et al., 2022), dengan judul "*The Effect of Music Listening on EEG Functional Connectivity of Brain: A Short-Duration and Long-Duration Study*" bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan konektivitas fungsional otak ketika mendengarkan musik sebagai stimulus, lalu mengetahui efek mendengarkan musik favorit subjek dibandingkan dengan mendengarkan musik santai diformulasikan secara khusus dengan *alpha binaural beats*. Metode yang digunakan yaitu desain eksperimen dengan uji statistik yaitu ANOVA dan uji-t sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian memverifikasi efektivitas musik santai yang telah diformulasikan secara khusus dengan *alpha binaural beats* dibandingkan mendengarkan musik favorit. Hal tersebut berdasarkan hasil uji ANOVA dan uji-t yang memperoleh $p < 0,05$ dalam menginduksi relaksasi dan kewaspadaan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah musik santai mampu meningkatkan konektivitas fungsional dan kekuatan koneksi di lobus frontal subjek.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis & Tahun	Judul	Subjek	Kebosanan Kerja	Musik	EEG	Kinerja
1	(Widijanto et al., 2022)	Pengaruh Latar Belakang Musik Lo-Fi Terhadap <i>Reading Comprehension</i> Mahasiswa	Mahasiswa		✓		
2	(Pohan, 2021)	Pengaruh Musik Pengiring Kerja Terhadap Stres Kerja Pada Karyawan Supermarket Di Kota Medan	Karyawan Supermarket		✓		✓
3	(Budiyatna & Wahyuning, 2021)	Kajian Pengaruh Musik Terhadap Kecepatan dan Ketepatan Kerja Pada Pekerjaan Perakitan	Pekerja Perakitan		✓		✓

No	Penulis & Tahun	Judul	Subjek	Kebosanan Kerja	Musik	EEG	Kinerja
4	(Syah et al., 2022)	Perbawa Musik <i>Low-Fidelity</i> (Lo-fi) Dalam Proses Belajar: Studi Takhrij dan Syarah Hadis	Mahasiswa		✓		
5	(Canesares et al., 2021)	<i>The Effect of Music on Cognitive Tasks Among College Students: A Factorial Experiment</i>	Mahasiswa		✓		
6	(Alfian & Hartono, 2023)	Pengaruh Kebosanan dan Kelelahan Kerja Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Karyawan PDAM Tirta Bhagasasi Bekasi	Karyawan	✓			✓
7	(Astuti et al., 2023)	<i>The Effect of Physical Environment Factors on Human Cognitive</i>	-		✓	✓	

No	Penulis & Tahun	Judul	Subjek	Kebosanan Kerja	Musik	EEG	Kinerja
		<i>Performance Through EEG Signals</i>					
8	(Pratama, 2019)	Pengaruh Lingkungan Kerja Fisik dan Non-Fisik Terhadap Kebosanan Kerja Karyawan di Akademi Maritim Yogyakarta (AMY)	Pegawai	✓			
9	(Abadi, 2022)	Analisis Pengaruh Mendengarkan <i>Podcast</i> Terhadap Performansi Pengemudi Menggunakan <i>Driving Simulator</i> dan <i>Muse Brain Sensing Headband</i>	Pengemudi			✓	✓

No	Penulis & Tahun	Judul	Subjek	Kebosanan Kerja	Musik	EEG	Kinerja
10	(Nugroho, 2022)	Analisis Pengaruh Pengharum Mobil Menggunakan <i>Driving Simulator</i> dan <i>Muse Head Band</i>	Pengemudi			✓	✓
11	(Umayya et al., 2020)	Job Crafting dan kebosanan Kerja Karyawan	Karyawan	✓			
12	(Veronica et al., 2022)	<i>Simple EEG Assess Working Memory Process in Difference Gender</i>	Siswa SD			✓	
13	(Hulliyah et al., 2023)	Sinyal Elektroensefalografi Untuk Deteksi Emosi Saat Mendengar Stimulus Pembacaan Al-Qur'an	Mahasiswa			✓	

No	Penulis & Tahun	Judul	Subjek	Kebosanan Kerja	Musik	EEG	Kinerja
		Menggunakan <i>Wavelet Transform</i>					
		Sistem					
14	(Anggara & Rahayu, 2020)	<i>Electroencephalogram</i> (EEG) untuk Analisis Sinyal Gelombang Otak Pada Pasien Depresi	Pasien			✓	
15	(Alfayad & Dwiyantri, 2022)	<i>Systematic Review: Analisis Pengadaan Musik Kerja Terhadap produktivitas Kerja Tenaga Kerja</i>	Karyawan		✓		✓
16	(Raglio et al., 2020)	<i>Daily Music Listening to Reduce Work-related Stress: a Randomized Controlled Pilot Trial</i>	Pegawai		✓		✓

No	Penulis & Tahun	Judul	Subjek	Kebosanan Kerja	Musik	EEG	Kinerja
17	(Sousa & Neves, 2020)	<i>Two Tales of Rumination and Burnout: Examining the Effects of Boredom and Overload</i>	Pegawai	✓			✓
18	(Bochoridou & Gkorezis, 2024)	<i>Perceived Overqualification, Work-related Boredom, and Intention to Leave: Examining the Moderating Role of High-performance Work System</i>	Pegawai	✓			✓
19	(Mahmood et al., 2022)	<i>The Effect of Music Listening on EEG Functional Connctivity of Brain:</i>	Mahasiswa		✓	✓	

No	Penulis & Tahun	Judul	Subjek	Kebosanan Kerja	Musik	EEG	Kinerja
		<i>A Short-Duration and Long-Duration Study</i>					

Berdasarkan Tabel 2.1 dapat diketahui posisi penelitian dengan membandingkan penelitian terdahulu dengan penelitian terkait. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai musik pengiring kerja, kebosanan akibat pekerjaan yang berulang atau *repetitive*, *Muse Headband* dan kinerja pekerja. Pada penelitian ini, peneliti akan mengukur pengaruh musik dangdut dan lo-fi terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ melalui desain eksperimen menggunakan *Muse Headband* dan pengolahan data dengan pengujian statistik. Penelitian ini akan menghasilkan nilai besar pengaruh musik terhadap kinerja penjahit sehingga mampu memberikan saran perbaikan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penetapan kebijakan kerja di konveksi CV. XYZ.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 *Kebosanan Kerja*

Menurut O'Hanlon (1981) kebosanan kerja merupakan perasaan yang tidak menyenangkan yang hanya terjadi sementara atau sesaat, dimana seseorang merasa tidak tertarik, sulit berkonsentrasi, serta membutuhkan tenaga lebih untuk menyelesaikan kegiatan kerjanya. Kebosanan kerja sering terjadi pada seseorang yang melakukan pekerjaan secara monoton dan *repetitive* atau aktivitas kerja yang berulang secara terus menerus. Ketika pekerjaan tersebut dilakukan dalam jangka waktu yang lama akan membuat pekerja merasa sangat bosan.

Kebosanan kerja kerap kali dikaitkan dengan hasil negatif baik bagi perusahaan maupun karyawan, sebagaimana penelitian menemukan bahwa adanya hubungan antara kebosanan di tempat kerja dan perilaku kerja yang kontraproduktif (Van Hooft & Van Hooff, 2018). Sehingga menyebabkan menurunnya komitmen terhadap perusahaan dan meningkatnya niat untuk berpindah (Reijseger et al., 2013). Selain itu, kebosanan dalam kerja juga terbukti dipengaruhi oleh gangguan kemampuan kerja dan kesehatan yang dinilai oleh diri sendiri (Harju et al., 2014).

1.7.2 *Muse headband.*

EEG merupakan salah satu dalam penelitian ilmu saraf untuk menyelidik proses saraf dalam berbagai kondisi, serta proses memori kerja dengan cara yang sederhana dan termudah (Veronica et al., 2022). *Muse* merupakan EEG sederhana berupa *headband* EEG dengan dua saluran portabel berbiaya rendah dan nirkabel. Lebih detailnya mengenai *muse headband*, yaitu sebuah perangkat yang dapat dipakai dan didesain untuk membantu individu dalam melaksanakan latihan meditasi. Biasanya, perangkat ini terdiri dari sensor EEG yang ditempatkan di kepala pengguna untuk merekam aktivitas listrik otak mereka selama mereka bermeditasi. Informasi yang tercatat kemudian dianalisis oleh sebuah aplikasi yang terhubung dengan perangkat tersebut, yang kemudian memberikan umpan balik langsung kepada pengguna mengenai tingkat konsentrasi dan ketenangan mereka selama proses meditasi.

Muse headband tidak hanya mampu membedakan banyak jenis gelombang otak, tetapi juga dapat mengukur frekuensi gelombang. Dari frekuensi gelombang otak tersebut kita dapat memperkirakan emosi yang sedang dirasakan oleh seseorang. Terdapat beberapa hubungan yang sesuai antara gelombang otak dan emosi, saat kondisi seseorang sedang senang maka otak

akan mengirimkan gelombang *Alpha* namun sebaliknya apabila seseorang tersebut sedang merasa cemas dan marah, otak akan mengirimkan sinyal *Beta*. Adapun tata cara penggunaan *muse headband* adalah sebagai berikut:

1. Memastikan perangkat *muse headband* sudah terisi penuh
2. Memastikan kulit kepala pengguna di tempat sensor *headband* melakukan kontak
3. Tekan tombol *power* yang ada pada perangkat untuk menyalakan perangkat
4. Meletakkan *muse headband* pada bagian depan kepala, lalu kencangkan *headband* agar sensor dapat bekerja dengan maksimal
5. Koneksikan perangkat dengan *smartphone*
6. Lakukan aktivitas agar perangkat mendeteksi aktivitas otak pada saat pengguna melakukan aktivitas

1.7.3 Gelombang otak.

Manusia terlahir dengan struktur otak yang sempurna dengan berat sekitar 1300-1400 gram (2% berat tubuh). Otak merupakan sumber dari seluruh pemikiran, perasaan, keinginan, dan juga merupakan penjaga memori kita. Didalam otak terdapat 100 miliar sel neuron dan 1 trilyun sel neuroglia. Setiap neuron mampu membangun 10.000 cabang dendrit bahkan bisa mencapai 100.000, sehingga akan terbentuk 1000 trilyun sinapsis (koneksi komunikasi). Secara anatomis, otak terbagi menjadi 3 bagian utama yaitu: otak besar (*cerebrum*), otak kecil (*cerebellum*), dan batang otak (*brainstem*) (Novello et al., 2024). Otak menangkap semua rangsangan untuk dipahami (dipersepsi) melalui kerja sel saraf.

Jaringan otak manusia hidup menghasilkan gelombang listrik yang berfluktuasi yang disebut brainwave atau gelombang otak. Gelombang otak menandakan aktifitas pikiran seseorang sesuai dengan pernyataan Gelombang otak diukur dengan alat yang dinamakan *Electro Encephalograph* (EEG) yang ditemukan pada tahun 1929 oleh psikiater Jerman, Hans Berger. Hasil pengukuran menginformasikan empat gelombang otak yang diproduksi oleh umumnya otak manusia yaitu *Beta*, *Alpha*, *tetha*, *Delta*. Kondisi *Beta*, *Alpha*, dan *Theta*, merupakan kondisi umum yang berlangsung secara bergantian dalam diri kita. Suatu saat kita di kondisi *Beta*, kemudian sekian detik kita berpindah ke *Alpha*, sekian detik berpindah ke *Theta*, dan kembali lagi ke *Beta*, dan seterusnya. Berikut merupakan penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing gelombang otak (Fajri, 2020).

1. Gelombang *Gamma* (γ)

Gelombang otak yang mempunyai frekuensi 25 – 40 Hz dan amplitudo 0,5 – 2 mikrovolt. Gelombang ini dipancarkan ketika seseorang melakukan aktivitas mental yang sangat tinggi dan berada dalam kesadaran penuh, misalnya ketika sedang berada dalam keadaan takut, histeris, dan panik berlebihan. Gelombang otak gamma ini berbahaya bagi otak.

2. Gelombang *Beta* (β)

Gelombang otak yang mempunyai frekuensi 12 – 25 Hz dan amplitudo 1 – 5 mikrovolt. Gelombang ini dipancarkan ketika seseorang melakukan aktivitas mental yang terjaga penuh, misalnya ketika sedang membaca, berdiskusi, berpikir, konsentrasi, memecahkan masalah. Ketika otak seseorang memancarkan gelombang beta, maka bagian otak yang bekerja secara dominan adalah otak kiri. Pada keadaan ini, otak memproduksi hormon kortisol dan norepinefrin yang berperan pada timbulnya rasa cemas, khawatir, stress, dan marah.

3. Gelombang *Alpha* (α)

Gelombang otak yang mempunyai frekuensi 8 – 12 Hz dan amplitudo 20 – 80 mikrovolt. Gelombang ini dipancarkan ketika seseorang berada dalam keadaan rileks, mengantuk, melamun, atau berimajinasi. Pada gelombang *alpha*, otak manusia memproduksi hormon serotonin dan endorfin yang menyebabkan seseorang merasa tenang, nyaman, dan bahagia. Gelombang *alpha* juga dapat meningkatkan kekebalan tubuh, menyebabkan pembuluh darah terbuka lebar, membuat detak jantung stabil, dan meningkatkan kemampuan indera. Otak anak balita cenderung dominan memancarkan gelombang alfa, sehingga anak balita lebih mudah dan cepat menyerap semua informasi yang diperoleh dari luar. Dalam konteks hipnosis, ketika otak memancarkan gelombang *alpha*, maka filter menuju ke area pikiran bawah sadar seseorang mulai terbuka, sehingga mulai mudah menerima sugesti.

4. Gelombang *Tetha* (θ)

Gelombang otak yang mempunyai frekuensi 4 – 8 Hz dan amplitudo 5 – 10 mikrovolt. Gelombang ini dipancarkan ketika seseorang berada dalam keadaan *trance*, tidur hipnosis, meditasi dalam, dan khusyu. Ketika otak seseorang memancarkan gelombang *tetha*, maka orang tersebut memasuki area pikiran bawah sadarnya, sehingga sugesti yang diberikan orang lain akan mudah diterima. Dalam kondisi ini, otak manusia memproduksi hormon melatonin, *catecholamine*, dan *arginine vasopressin* (AVP) yang menyebabkan pikiran menjadi lebih khusyu, rileks, tenang, hening, dan berpotensi memunculkan intuisi.

5. Gelombang *Deltha* (δ)

Gelombang otak yang mempunyai frekuensi 0,5 – 4 Hz dan amplitudo 100 – 200 mikrovolt. Gelombang ini dipancarkan ketika seseorang berada dalam keadaan tidur lelap tanpa mimpi. Pada keadaan ini tubuh dan pikiran manusia sedang berada dalam keadaan istirahat. Tubuh melakukan proses pemulihan dan perbaikan terhadap jaringan yang mengalami kerusakan dan memproduksi sel-sel baru. Ketika otak memancarkan gelombang *deltha*, otak memproduksi hormon pertumbuhan HGH (*human growth hormone*) yang membuat seseorang lebih awet muda.

1.7.4 *Lingkungan kerja fisik.*

Lingkungan kerja fisik ialah segala sesuatu yang terdapat di dekat para pekerja yang bisa pengaruhi dirinya dalam melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan, misalnya penerangan, temperatur hawa, ruang gerak, keamanan, kebersihan, musik serta lain-lain. Lingkungan kerja fisik merupakan segala suatu yang terdapat disekitar para pekerja serta yang bisa pengaruhi dirinya dalam melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan, misalnya kebersihan, musik serta lain-lain (Taiwo, 2010). Penafsiran lingkungan kerja fisik mencakup seluruh komponen fisik yang terdapat disekitar tempat kerja pegawai yang mempengaruhi baik secara langsung ataupun tidak langsung terhadap karyawan dalam melaksanakan tugasnya. Penekanannya merupakan pada komponen fisik ataupun barang berwujud semacam desain kantor, penerangan, serta seluruh perlengkapan yang digunakan oleh industri.

Lingkungan kerja fisik lebih banyak berfokus pada benda- benda serta suasana dekat tempat kerja sehingga bisa pengaruhi karyawan dalam melakukan tugasnya. Permasalahan lingkungan kerja dalam sesuatu organisasi sangat berarti, dalam perihal ini dibutuhkan terdapatnya pengaturan ataupun penyusunan faktor- faktor lingkungan kerja fisik dalam penyelenggaraan kegiatan organisasi.

1.7.5 *Kinerja.*

Kinerja (*performance*) mengacu pada hasil pekerjaan seseorang berdasarkan persyaratan pekerjaan. Suatu pekerjaan mempunyai persyaratan tertentu yang harus dipenuhi untuk mencapai hasil yang diinginkan, disebut juga dengan standar pekerjaan. Kinerja Karyawan merupakan kemampuan karyawan dalam melaksanakan tugas secara efektif untuk mencapai tujuan organisasi yang diinginkan. Intinya, kinerja karyawan yang optimal diarahkan untuk

mendongkrak produktivitas. Adapun enam faktor lingkungan kerja yang diidentifikasi berkontribusi dalam produktivitas pekerja yaitu ketidakjelasan manajemen, atasan yang bias, kebijakan perusahaan, sistem kerja, hubungan interpersonal, dan gaji atau insentif (Kyko, 2005). Oleh sebab itu, seluruh elemen perusahaan bahu-membahu melakukan pembenahan sistem kerja. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan sistem manajemen kinerja yang mumpuni (N. R. Putri & Ratnasari, 2019).

1.7.6 Musik

Musik ialah sebuah seni nyata yang mewujudkan dalam bunyi fisika, membawa segudang manfaat, termasuk merangsang pembentukan watak dan budi pekerti. Dalam bidang kedokteran, musik dipercaya dapat mengurangi kesulitan atau stres di tempat kerja, meningkatkan suasana hati, kinerja, dan keterampilan kognitif seperti perhatian dan konsentrasi (Finn & Fancourt, 2018). Musik pun berperan dalam membentuk pribadi manusia dan kebudayaan masyarakat. Musik bagaikan kebutuhan vital bagi manusia, mampu membangkitkan keceriaan, kegembiraan, dan rasa nyaman. Alunan melodi pada musik mampu menghilangkan rasa kebosanan dan meredam kebisingan luar yang mengganggu, sehingga musik pun menjadi sumber energi, penumbuh rasa percaya diri, pengusir kesedihan, penenangkan amarah, pelepas stres, serta penangkal rasa takut dan cemas (Bradt et al., 2013).

Alunan melodi dan gerakan yang menyertainya mengasah kemampuan motorik, intelektual, dan emosional. Mendengarkan musik dengan irama yang kuat dapat memberikan pengaruh positif pada kemampuan motorik, integrasi sensorik, proses kognitif, dan gerakan fisiologis secara umum. Hal ini terlihat dari individu yang sering bermain musik, di mana mereka umumnya memiliki tingkat fokus dan perhatian yang lebih tinggi, serta gerakan tubuh yang terorganisir dengan baik, sehingga respon fisiologis mereka pun lebih mudah dikendalikan. Tak hanya itu, musik juga terbukti mampu meredakan stres, bahkan menghilangkannya sama sekali. Musik bekerja dengan memicu pelepasan hormon endorfin alami, yang kemudian memicu perasaan tenang dan rileks (Suci, 2019).

1.7.7 Jenis musik.

Musik yang bagus dapat memberikan dampak positif pada tugas-tugas terkait pekerjaan yang bersifat rutin, berulang, dan monoton. Terdapat dua jenis musik dalam lingkungan kerja (Oborne, 1995):

a. *Industrial Music*

Musik industrial, merupakan genre unik yang muncul pada waktu-waktu tertentu di hari kerja, dan tidak dimainkan secara terus-menerus. Program ini menampilkan musik yang diputar selama jam kerja, istirahat, dan istirahat makan siang. Dalam bidang produktivitas di tempat kerja, para peneliti telah lama berupaya mengungkap berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kinerja seseorang. dalam lingkungan industri, subyek menunjukkan varians kesalahan, varians turnover, manajemen waktu yang lebih efisien, serta peningkatan produktivitas dan kualitas produksi.

b. *Background Music*

Sejak tahun 1940-an, banyak perusahaan Amerika menggunakan musik untuk mencegah pelecehan seksual dan menciptakan lingkungan kerja yang lebih menarik. Musik dapat mengurangi stres dan kecemasan karyawan, sehingga meningkatkan produktivitas mereka. Namun, sebagian besar karyawan merasa terganggu jika pekerjaan mereka terhambat oleh musik, dan hanya sedikit yang tidak kompeten sehingga harus terus-menerus mendengarkan musik terkait pekerjaan sepanjang jam kerja. *Background music* adalah jenis musik yang diputar sepanjang hari, sering kali di tempat seperti toko dan supermarket. Terutama di hotel, restoran, kantor, bank, dan toko-toko, karena dianggap dapat mempengaruhi perilaku konsumen untuk tinggal lebih lama. Di rumah sakit, *background music* digunakan sebagai stimulus akustik atau dinding akustik, yang dapat berdampak pada kehadiran karyawan, manajemen waktu, dan tingkat pergantian, sehingga secara keseluruhan dapat meningkatkan produktivitas.

1.7.8 Teori musik.

Berikut merupakan tiga perspektif teoretis utama yang mencoba menjelaskan hubungan antara musik dan emosi (Packalen, 2008).

a. *Arousal Theories*

Pada *arousal theories* menunjukkan bahwa musik memiliki kapasitas yang melekat untuk membangkitkan emosi dan perasaan dalam diri pendengarnya.

b. *Cognitivist Theories*

Pada *cognitivist theories*, musik yang sering disebut sebagai "bahasa emosi", memiliki kapasitas yang besar untuk membangkitkan dan mewakili berbagai keadaan emosi.

c. *Symbol Theories*

Pada *symbol theories* hubungan antara musik dan emosi manusia dipahami sebagai salah satu kesamaan pengalaman, di mana musik dipandang sebagai sarana untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan keadaan emosional pendengarnya.

1.7.9 Musik pengiring kerja.

Musik berperan penting dalam meningkatkan kesegaran dan suasana hati positif saat bekerja. Meskipun baik gender, kepribadian, dan kebiasaan seseorang mempengaruhi respons kinerja terhadap suara ataupun musik secara signifikan (Meng et al., 2021). Musik efektif mengurangi kekhawatiran dan ketakutan, mengurangi beban tanggung jawab, serta membantu individu merasa lebih nyaman sebelum kembali ke rutinitas sehari-hari. Selain itu, dalam pekerjaan yang monoton, musik memberikan stimulasi yang meningkatkan produktivitas. Para pekerja dapat mengurangi kelelahan mereka dengan menciptakan suasana kerja yang nyaman, salah satunya melalui penggunaan musik di ruang kerja (Anjar & Prabowo, 2015). Menurut Suyatno dalam (Munandar, 2014) kriteria musik yang dimainkan saat bekerja sebaiknya dipilih dengan mempertimbangkan hal-hal berikut ini:

1. Musik di tempat kerja harus menciptakan suasana akustik yang bermanfaat untuk pikiran.
2. Musik bermanfaat terutama untuk pekerjaan tangan dan tugas-tugas repetitif yang memerlukan sedikit aktivitas mental.
3. Musik kurang efektif jika ada kebisingan dari suasana atau sumber suara lain yang terlalu keras.
4. Musik dengan nada yang ceria disarankan untuk diputar singkat saat memulai dan mengakhiri hari kerja untuk meningkatkan semangat. Selain itu, musik ringan sebaiknya diputar empat kali setengah jam saat tengah hari.
5. Tempo musik yang terlalu lambat bisa menyebabkan kantuk, sedangkan yang terlalu cepat dapat menimbulkan ketergesaan.

1.7.10 Uji regresi berganda.

Regresi linear berganda merupakan model regresi linear yang melibatkan lebih dari satu variabel bebas atau prediktor. Analisis regresi berganda digunakan oleh peneliti, apabila bermaksud meramalkan keadaan (naik turunnya) variabel dependen jika dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (Sudariana & Yoedani, 2022).

BAB III

METODE PENELITIAN

1.8 Subjek Penelitian

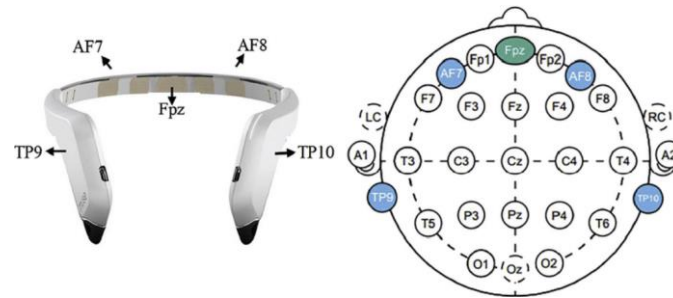
Subjek penelitian dapat berupa orang, tempat, atau benda yang diamati dalam penelitian sebagai sasaran. Subjek yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu penjahit yang berlokasi di Sleman, Yogyakarta dengan memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Responden bekerja sebagai penjahit pada CV. XYZ
Responden terdaftar sebagai pekerja penjahit di CV. XYZ dan telah piawai dalam menjahit dengan mengoperasikan alat mesin jahit secara baik dan benar.
2. Responden termasuk pada golongan usia produktif (15-64 tahun)
Dengan usia yang masih produktif, memiliki arti bahwa responden masih dalam berada taraf usia yang bisa bekerja, baik secara fisik dan psikis.
3. Responden dengan kondisi sehat
Responden dengan kondisi kesehatan yang prima sehingga dapat meminimalisir terjadinya perolehan data yang tidak akurat dari hasil pengambilan data.

1.9 Objek Penelitian

Objek penelitian menurut Supriati (2021) adalah variabel yang diteliti oleh peneliti di tempat penelitian dilakukan. Objek pada penelitian ini yaitu kinerja penjahit ketika menjahit menggunakan mesin jahit dengan mendengarkan musik atau tidak mendengarkan musik. Eksperimen dilakukan secara langsung pada area kerja penjahit di CV. XYZ dengan penggunaan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* untuk mengukur dan merekam frekuensi aktivitas gelombang otak.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Mawikere et al. (2020), menyatakan bahwa pengujian data hasil pengukuran sinyal gelombang otak yang direkam menggunakan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* dengan 4 sensor yaitu AF7, AF8, TP9, dan TP 10 memperoleh hasil akurasi tertinggi yang didapatkan dari hasil pengujian sebesar 100% untuk sinyal *alpha* maupun *beta*.



Gambar 3. 1 Ilustrasi Sensor Muse EEG Headband

Sumber: (Barsy et al., 2020)

Gambar 3.1 merupakan ilustrasi susunan elektroda atau sensor dalam mendeteksi aktivitas gelombang otak. Dilengkapi dengan 4 sensor perekam aktivitas gelombang otak yang ditandai dengan warna biru, yang terdiri atas TP9, AF7, AF8, dan TP10, serta 1 sensor berwarna hijau sebagai referensi kalibrasi alat Muse *Electroencephalography* (EEG) headband.

1.10 Populasi dan Sampel

Berikut merupakan penjelasan dari poulasi dan sampel pada penelitian yang akan dilakukan:

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ditujukan pada seluruh penjahit pada CV. XYZ.

2. Sampel Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen, oleh karena itu dalam penentuan jumlah populasi dan sampel dapat menggunakan rumus federer. Berikut merupakan rumus federer yang bersumber dari (Simatupang & Sutysna, 2020):

$$(t - 1)(r - 1) > 15 \quad (3.1)$$

Keterangan:

t = *treatment* (jumlah perlakuan)

r = replikasi (jumlah pengulangan dengan perlakuan yang sama)

Dalam penelitian terdapat 3 (tiga) perlakuan yang akan diberikan kepada responden. Perlakuan tersebut terdiri atas, perlakuan pertama penjahit bekerja menggunakan mesin jahit tanpa mendengarkan lagu, perlakuan kedua dengan mendengarkan lagu dangdut, dan perlakuan ketiga dengan mendengarkan lagu lofi. Oleh karena itu, berdasarkan hasil perhitungan

menggunakan rumus Federer diperoleh jumlah replikasi atau pengulangan yang harus dilakukan harus lebih dari 8,5. Maka dengan itu penelitian ini sudah memenuhi kriteria tersebut dengan jumlah responden sebanyak 16. Dimana setiap responden pada penelitian ini melakukan tiga kali perlakuan.

1.11 Jenis Data penelitian

Jenis data pada penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder, dan berikut merupakan penjelasannya:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil pengambilan data secara langsung yang dilakukan oleh peneliti. Data primer pada penelitian ini meliputi data aktivitas gelombang otak melalui penggunaan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* dan data hasil pengukuran pola yang terjahit.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung, melainkan melalui sumber-sumber lain. Sebagaimana pada penelitian ini menggunakan data sekunder yang berasal dari jurnal penelitian terdahulu, laporan, serta buku yang berkaitan sebagai referensi dan data pendukung dalam pemberian analisa.

1.12 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode desain eksperimen, kuesioner, dan wawancara dalam pengumpulan data. Desain eksperimen dilakukan dengan menggunakan alat mesin jahit sebagai sarana aktivitas kerja yang akan diteliti, dan pengukuran dan perekaman aktivitas gelombang otak menggunakan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband*. Eksperimen dilakukan dengan 3 perlakuan yang akan diberikan kepada responden saat bekerja menggunakan mesin jahit. Perlakuan pertama penjahit diminta untuk melakukan aktivitas kerja menjahit tanpa mendengarkan lagu, kemudian perlakuan kedua penjahit melakukan aktivitas kerja menjahit dengan mendengarkan lagu dangdut, lalu perlakuan ketiga penjahit melakukan aktivitas kerja menjahit dengan mendengarkan lagu lofi.

Keseluruhan responden pada penelitian ini telah memiliki pengalaman menjahit sehingga mahir dan piawai dalam mengoperasikan mesin jahit, maka dapat dikategorikan sebagai *expert*. Selama eksperimen, responden menggunakan alat Muse *Electroencephalography* (EEG)

headband saat melakukan aktivitas kerja dengan masing-masing perlakuan selama 5 menit. Kemudian kinerja penjahit diukur berdasarkan panjang pola yang terjahit selama eksperimen dengan menggunakan meteran kain. Sebelumnya responden akan diberikan penjelasan terkait perlakuan yang akan diberikan dan mekanisme pengukuran pola yang terjahit pada setiap perlakuan.

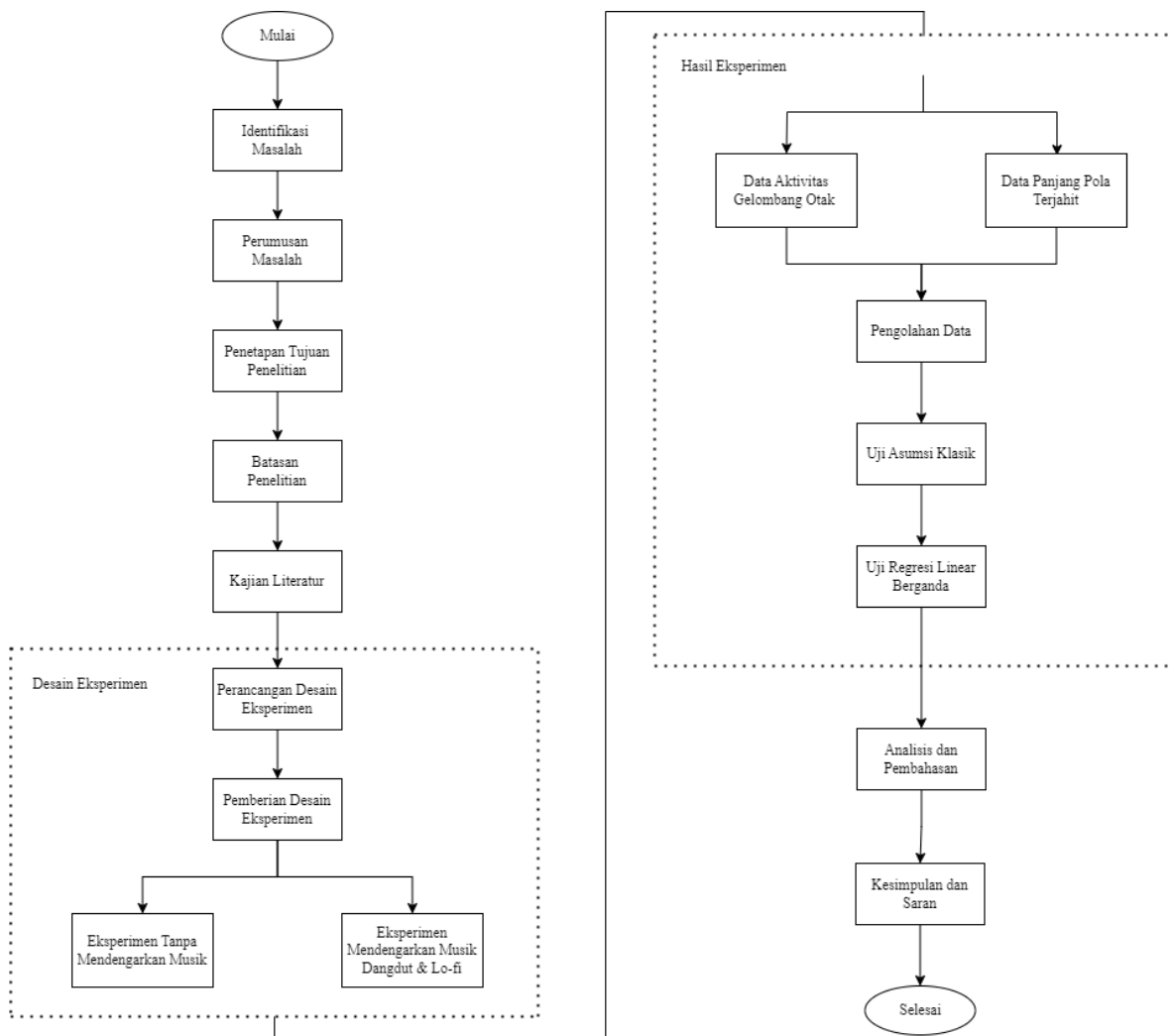
1.13 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan seluruh perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan selama proses penelitian, dimulai dari pengambilan data, pengolahan data, hingga analisis data. Berikut merupakan instrumen-instrumen yang digunakan pada penelitian.

1. *Muse Electroencephalography (EEG) headband*
2. Aplikasi Mind Monitor
3. Mesin Jahit
4. Speaker Musik
5. Meteran Kain
6. Website Mind Monitor
7. *Software* Microsoft Excel
8. *Software* SPSS

1.14 Diagram Alir Penelitian

Penelitian dapat tergambarkan dengan jelas bagaimana akan dilaksanakan sesuai dengan diagram alir sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Diagram Alir Penelitian

Adapun penjelasan mengenai diagram alir di atas adalah sebagai berikut.

1. Mulai

Peneliti menyiapkan segala segala hal yang diperlukan dalam melakukan penelitian.

2. Identifikasi masalah

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi yaitu ditemukannya permasalahan berupa stres akibat kerja pada penjahit yang disebabkan oleh pekerjaan yang monoton sehingga menimbulkan kejenuhan.

3. Perumusan masalah

Setelah masalah teridentifikasi, kemudian dapat merumuskan masalah yang ada agar dapat diselesaikan dengan tepat.

4. Penetapan Tujuan Penelitian

Setelah peneliti menentukan rumusan masalah dilanjut dengan penentuan tujuan penelitian dari rumusan masalah yang sudah dibuat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berapa persen pengaruh kinerja penjahit ketika mendengarkan musik dan tanpa mendengarkan musik.

5. Batasan penelitian

Batasan penelitian digunakan untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam penelitian yang dilakukan agar penelitian terfokus pada tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

6. Kajian Literatur

Peneliti mencari literatur dari jurnal atau buku yang berkaitan dengan penelitian ini, mulai dari metode yang akan digunakan serta penelitian terkait masalah yang sama pada penelitian sebelumnya.

7. Penyelesaian Tujuan 1: Mengidentifikasi pengaruh musik dangdut dan lo-fi terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ berdasarkan pengukuran gelombang otak menggunakan *Muse Headband* dan pengukuran kinerja melalui hasil panjang pola kain yang terjahit.

a. Pengumpulan Data

- Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak HRD dan pekerja penjahit konveksi CV. XYZ sebanyak 16 orang terkait permasalahan dan keluhan yang dialami oleh penjahit selama melakukan aktivitas kerja produksi menggunakan mesin jahit. Berdasarkan wawancara diketahui hal yang menjadi keluhan utama mayoritas penjahit konveksi CV. XYZ adalah kejenuhan akibat aktivitas proses kerja yang *repetitive* sehingga menimbulkan rasa bosan dan kantuk yang dapat menyebabkan penurunan kinerja penjahit konveksi CV. XYZ. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui pendapat dan keinginan penjahit akan pemberian musik sebagai pengiring kerja, dengan terpilihnya musik dangdut dan lo-fi untuk diujikan melihat pengaruhnya terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ.

- Perancangan Desain Eksperimen

Kemudian dilanjutkan dengan peneliti merancang desain penelitian guna memberikan responden sebuah eksperimen yang nantinya memperoleh data yang akan diolah lebih lanjut. Perancangan desain eksperimen yang dilakukan meliputi perubahan pada lingkungan, sistem, dan objek yang diteliti:

1. Eksperimen pertama

Penjahit melakukan aktivitas kerja menjahit menggunakan mesin jahit tanpa mendengarkan musik dengan dipasangkan Muse Electroencephalography (EEG) headband selama 5 menit. Kemudian akan dilakukan pengukuran terhadap panjang pola yang terjahit selama pengujian tersebut menggunakan meteran kain.

2. Eksperimen kedua

Penjahit melakukan aktivitas kerja menjahit menggunakan mesin jahit sambil mendengarkan musik dangdut dengan dipasangkan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* selama 5 menit. Musik dangdut yang didengarkan kepada penjahit memiliki tempo yang berkisar sebesar 90 – 120 bpm.

Dipilihnya musik dangdut dengan tempo cepat sebagai salah satu perlakuan pada eksperimen, berdasarkan pada hasil wawancara dimana mayoritas penjahit konveksi CV. XYZ menyatakan musik dangdut sebagai musik favorit dalam mengiringi aktivitas kerja. Hal ini menjadi penting karena preferensi terhadap jenis musik dapat bervariasi secara signifikan antara individu. Apa yang mungkin merangsang dan meningkatkan fokus bagi satu orang bisa menjadi gangguan bagi yang lain. Selain itu hal ini didukung dengan pernyataan (Djohan, 2009) bahwa musik dengan tempo cepat dapat lebih banyak mengaktifasi sinyal otak pada tahap beta yang memungkinkan seseorang untuk bekerja, berpikir, dan melatih energi serta berproduksi secara maksimal. Dengan begitu maka dipilihnya musik dangdut dengan tempo yang cepat.

3. Eksperimen ketiga

Penjahit melakukan aktivitas kerja menjahit menggunakan mesin jahit sambil mendengarkan musik lo-fi dengan dipasangkan Muse Electroencephalography (EEG) headband selama 5 menit. Musik lo-fi yang didengarkan kepada penjahit memiliki tempo sebesar lebih dari 140 bpm.

Dipilihnya musik lo-fi sebagai salah satu perlakuan pada eksperimen, didasari dengan penelitian (Syah et al., 2022) menyatakan bahwa musik memiliki pengaruh dalam membangun suasana yang nyaman serta tenang

dalam membangun suasana yang nyaman dan musik *Low-Fidelity* (Lo-fi) merupakan salah satu genre musik yang mampu menciptakan suasana tenang dan dapat menjadi solusi ketika ingin mendapatkan ketenangan dalam beraktivitas.

- **Pemberian Desain Eksperimen**

Adapun dalam melakukan desain eksperimen, tentunya memerlukan prosedur dan tata cara yang jelas sehingga memperoleh hasil yang akurat. Eksperimen yang dilakukan terdiri atas tiga perlakuan yang berbeda pada jenis musik. Desain eksperimen dilaksanakan dengan beberapa ketentuan dan prosedur sebagai berikut.

1. **Pemberian Informasi**

Pada tahap pemberian informasi kepada responden, segala informasi mengenai penelitian seperti tujuan yang ingin dicapai, teknis, mekanisme, dan tahapan desain eksperimen yang melibatkan responden. Diperkenalkannya alat ukur yang digunakan pada desain eksperimen penelitian ini, yaitu *Muse Electroencephalography (EEG) headband* yang berfungsi sebagai pendeteksi dan mengukur aktivitas gelombang otak yang akan menjadi acuan tingkat stres responden.

2. **Pengisian Kuesioner Data Diri**

Pada tahap pengisian kuesioner, peneliti menanyakan secara langsung pertanyaan-pertanyaan yang tertera pada kuesioner kepada responden. Dari kuesioner ini dapat diketahui informasi data pribadi responden, tingkat stres yang dialami oleh responden sehingga dapat ditelaah beberapa hal yang dapat menjadi faktor atau penyebab dari timbulnya kejenuhan pada responden, dan keluhan terkait lingkungan kerja fisik di area kerja responden. fisik di area kerja responden. Berikut merupakan visualisasi dari kuesioner tersebut.

1. Penilaian indikator stress kerja dengan kuesioner metode skoring

Seperi yang ditunjukkan pada KUESIONER di bawah ini adalah contoh desain penilaian stress secara subjektif melalui pengisian kuesioner dengan 5 skala riect dari 35 daftar pertanyaan. Penempatan skor tergantung dari setiap pertanyaan yang diajukan. Dimana rentang jawaban skoring dimulai dari "Tidak pernah" sd "Selalu".

Kuesioner Penilaian Stress Akibat Kerja dengan Metode Skoring

Nama Kewkeski:		Tanggal pengisian:	
Nama :	:	Usia : tahun
Jenis kelamin : L/P	:	Masa Kerja : tahun
Pendidikan :	:	Durasi kerja/hari : jam
Pekerjaan :	:	Waktu istirahat : jam
Jlh produksi/hari :	unit		

No	Daftar Pertanyaan	Skor				
		Tidak Pernah	Jarang	Agak Sering	Sering	Selalu
1	Saya sangat jelas terhadap apa yang saya lakukan di tempat kerja	1	2	3	4	5
2	Saya dapat memusatkan pada saat saya mau beristirahat	1	2	3	4	5
3	Perbedaan antara group kerja di tempat kerja sangat sulit untuk dikombinasikan	5	4	3	2	1
4	Saya tahu bagaimana cara menyelesaikan pekerjaan dengan baik	1	2	3	4	5
5	Saya mendapatkan perlakuan yang kurang baik di tempat kerja	5	4	3	2	1
6	Saya tidak dapat menyelesaikan pekerjaan berdasarkan deadline yang telah ditetapkan	5	4	3	2	1
7	Jika saya mendapatkan kesulitan pekerjaan maka rekan kerja saya akan membantunya	1	2	3	4	5
8	Saya diberikan umpan balik yang positif pada pekerjaan yang saya kerjakan	1	2	3	4	5
9	Saya harus bekerja dengan sangat intensif	5	4	3	2	1
10	Saya dapat mengontrol kecepatan irama kerja	1	2	3	4	5
11	Saya sangat jelas terhadap tugas dan tanggung jawab pekerjaan saya	1	2	3	4	5

No	Daftar Pertanyaan	Skor				
		Tidak Pernah	Jarang	Agak Sering	Sering	Selalu
12	Saya mengabaikan beberapa tugas karena terlalu banyak pekerjaan yang harus saya kerjakan	5	4	3	2	1
13	Saya dapat mengetahui dengan jelas tentang apa yang menjadi sasaran dan tujuan perusahaan	1	2	3	4	5
14	Terdapat risiko atau gosokan diantara rekan kerja di tempat kerja saya	5	4	3	2	1
15	Saya mempunyai pilihan untuk memutuskan bagaimana saya harus bekerja	1	2	3	4	5
16	Saya tidak dapat beristirahat secara cukup	5	4	3	2	1
17	Saya memahami bagaimana menyelesaikan pekerjaan ke dalam tujuan organisasi kerja secara keseluruhan	1	2	3	4	5
18	Saya mendapatkan tekanan untuk bekerja dalam waktu yang lama	5	4	3	2	1
19	Saya mempunyai pilihan untuk memutuskan apa yang harus dikerjakan	1	2	3	4	5
20	Saya harus bekerja dengan sangat cepat	5	4	3	2	1
21	Saya mendapatkan tekanan di tempat kerja	5	4	3	2	1
22	Saya mendapatkan tekanan waktu yang tidak realistis	5	4	3	2	1
23	Saya dapat menyampaikan kepada atasan untuk membantu saya dalam penyelesaian masalah pekerjaan	1	2	3	4	5
24	Saya mendapatkan bantuan dan dukungan dari rekan kerja tentang apa yang saya perlukan	1	2	3	4	5
25	Saya mendapat kemudahan dalam pekerjaan yang saya lakukan	1	2	3	4	5
26	Saya mempunyai kesempatan yang cukup untuk berbicara kepada atasan tentang perubahan kerja	1	2	3	4	5
27	Saya mendapatkan perhatian yang baik di tempat kerja dari rekan kerja	1	2	3	4	5
28	Pekerja selalu dapat berkonsultasi tentang setiap adanya perubahan kerja	1	2	3	4	5
29	Saya dapat berbicara dengan atasan tentang segala sesuatu yang dapat mengganggu pekerjaan	1	2	3	4	5
30	Waktu kerja saya sangat fleksibel	1	2	3	4	5

No	Daftar Pertanyaan	Skor				
		Tidak Pernah	Jarang	Agak Sering	Sering	Selalu
31	Rekan kerja saya selalu mau mendengarkan keluhan saya tentang masalah pekerjaan	1	2	3	4	5
32	Jika terdapat perubahan sistem kerja saya dapat mengahui secara jelas tentang bagaimana perubahan tersebut dilakukan	1	2	3	4	5
33	Saya mendapat dukungan secara baik dari rekan kerja dan atasan	1	2	3	4	5
34	Hubungan antar individu tidak berjalan dengan seremonia di tempat kerja	5	4	3	2	1
35	Atasan selalu memperhatikan saya di tempat kerja	1	2	3	4	5

Jumlah Skor per Kolom

TOTAL SKOR STRESS INDIVIDU

Sumber: HSE (2003)

Klasifikasi Tingkat Resiko Stress Akibat Kerja Berdasarkan Total Skor Individu

Tingkat Resiko Stress	Total Skor Stress Individu	Klasifikasi Stress	Tindakan Perbaikan
1	140-175	Rendah	Belum diperlukan adanya kontrol untuk perbaikan.
2	105-139	Sedang	Mungkin diperlukan kontrol terhadap gejala stress dikemudian hari.
3	70-104	Tinggi	Diperlukan kontrol terhadap stress di tempat kerja segera.
4	35-69	Sangat Tinggi	Diperlukan kontrol terhadap stress secara menyeluruh sesegera mungkin.

2. Daftar Pertanyaan Lingkungan Kerja Fisik

Pilihlah jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling sesuai. Adapun makna tanda tersebut adalah sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju (5)
 S = Setuju (4)
 KS = Kurang Setuju (3)
 TS = Tidak Setuju (2)
 STS = Sangat Tidak Setuju (1)

No	Daftar Pertanyaan	Skor				
		Tidak Pernah	Jarang	Agak Sering	Sering	Selalu
31	Rekan kerja saya selalu mau mendengarkan keluhan saya tentang masalah pekerjaan	1	2	3	4	5
32	Jika terdapat perubahan sistem kerja saya dapat mengahui secara jelas tentang bagaimana perubahan tersebut dilakukan	1	2	3	4	5
33	Saya mendapat dukungan secara baik dari rekan kerja dan atasan	1	2	3	4	5
34	Hubungan antar individu tidak berjalan dengan seremonia di tempat kerja	5	4	3	2	1
35	Atasan selalu memperhatikan saya di tempat kerja	1	2	3	4	5

Jumlah Skor per Kolom

TOTAL SKOR STRESS INDIVIDU

Sumber: HSE (2003)

Klasifikasi Tingkat Resiko Stress Akibat Kerja Berdasarkan Total Skor Individu

Tingkat Resiko Stress	Total Skor Stress Individu	Klasifikasi Stress	Tindakan Perbaikan
1	140-175	Rendah	Belum diperlukan adanya kontrol untuk perbaikan.
2	105-139	Sedang	Mungkin diperlukan kontrol terhadap gejala stress dikemudian hari.
3	70-104	Tinggi	Diperlukan kontrol terhadap stress di tempat kerja segera.
4	35-69	Sangat Tinggi	Diperlukan kontrol terhadap stress secara menyeluruh sesegera mungkin.

2. Daftar Pertanyaan Lingkungan Kerja Fisik

Pilihlah jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling sesuai. Adapun makna tanda tersebut adalah sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju (5)
 S = Setuju (4)
 KS = Kurang Setuju (3)
 TS = Tidak Setuju (2)
 STS = Sangat Tidak Setuju (1)

No	Daftar Pertanyaan	Skor				
		Tidak Pernah	Jarang	Agak Sering	Sering	Selalu
31	Rekan kerja saya selalu mau mendengarkan keluhan saya tentang masalah pekerjaan	1	2	3	4	5
32	Jika terdapat perubahan sistem kerja saya dapat mengahui secara jelas tentang bagaimana perubahan tersebut dilakukan	1	2	3	4	5
33	Saya mendapat dukungan secara baik dari rekan kerja dan atasan	1	2	3	4	5
34	Hubungan antar individu tidak berjalan dengan seremonia di tempat kerja	5	4	3	2	1
35	Atasan selalu memperhatikan saya di tempat kerja	1	2	3	4	5

Jumlah Skor per Kolom

TOTAL SKOR STRESS INDIVIDU

Sumber: HSE (2003)

Klasifikasi Tingkat Resiko Stress Akibat Kerja Berdasarkan Total Skor Individu

Tingkat Resiko Stress	Total Skor Stress Individu	Klasifikasi Stress	Tindakan Perbaikan
1	140-175	Rendah	Belum diperlukan adanya kontrol untuk perbaikan.
2	105-139	Sedang	Mungkin diperlukan kontrol terhadap gejala stress dikemudian hari.
3	70-104	Tinggi	Diperlukan kontrol terhadap stress di tempat kerja segera.
4	35-69	Sangat Tinggi	Diperlukan kontrol terhadap stress secara menyeluruh sesegera mungkin.

Gambar 3. 3 Kesioner

Berdasarkan Gambar 3.3 memperlihatkan bahwa kuesioner terbagi dalam tiga bagian, bagian pertama berisikan pertanyaan data diri responden seperti usia, jenis kelamin, pendidikan terakhir, massa kerja, durasi kerja, waktu istirahat, dan jumlah produksi perharinya. Pada bagian kedua terdiri atas 35 daftar pertanyaan dalam menentukan klasifikasi tingkat stres responden dengan metode skoring bersumber dari HSE pada tahun 2003 dalam penelitian Rahdiana (2020). Pada bagian kedua terdiri atas 10 pertanyaan yang berisikan pertanyaan mengenai pendapat responden terhadap lingkungan kerja fisik di area kerja sehingga dapat diketahui keluhan yang dirasakan responden.

3. Pemasangan Alat Ukur dan Uji Coba

Sebelum dilakukannya pemasangan alat ukur, terlebih dahulu memperkenalkan alat ukur yang akan digunakan dan bagaimana sistem pengambilan data dilakukan. Alat ukur yang digunakan yaitu Muse

Electroencephalography (EEG) headband. Muse headband dipasangkan pada kepala tepat bagian jidat di atas alis, akan tetapi sebelumnya mengoleskan gel atau air terlebih dahulu pada bagian tersebut. Hal itu dilakukan agar lebih mudah bagi sensor *Muse Headband* untuk menangkap dan mendeteksi sinyal gelombang otak.

Apabila *Muse Headband* sudah terpasang sempurna, maka pada aplikasi mindmonitor akan menunjukkan pergerakan grafik dan besar sinyal yang ditangkap pada kelima gelombang yaitu, *alpha, beta, theta, delta* dan *gamma*. Selanjutnya responden diberikan izin untuk melakukan uji coba melaksanakan aktivitas kerja menjahit dengan menggunakan mesin jahit untuk membiasakan diri terhadap kondisi pemakaian *Muse Headband*. Uji coba ini berlangsung selama 5 -10 menit.

4. Pengambilan Data Eksperimen

Setelah responden sudah mulai beradaptasi dengan pemakaian muse headband saat menjahit menggunakan mesin jahit melalui uji coba selama 5 – 10 menit, maka selanjutnya dapat dilakukan pengambilan data dengan menerapkan desain eksperimen yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pengambilan data dilakukan selama 3 hari karena adanya 3 jenis perlakuan dan masing-masing perlakuan dilakukan pada satu hari. Berikut merupakan penjelasan secara rinci bagaimana pengambilan dilakukan dalam satu harinya.

a. Menyalakan musik

Pada perlakuan tanpa mendengarkan musik, tahap ini tidak termasuk. Pada perlakuan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi, peneliti terlebih dahulu menyiapkan musik-musik yang akan diputarkan. Musik didengarkan kepada responden melalui speaker. Musik dinyalakan dari mulai sebelum aktivitas kerja dimulai hingga selesainya aktivitas kerja pada hari tersebut. Adapun list musik yang diberikan pada setiap perlakuan berjumlah 7 dengan ketentuan besar bpm yang telah dijelaskan di atas sebelumnya. Berikut merupakan list musik pada setiap perlakuan

Tabel 3. 1 Playlist Musik

Musik Dangdut	Musik Lo-fi
Full Senyum sayang - Difarina	Mood - Yagih Mael

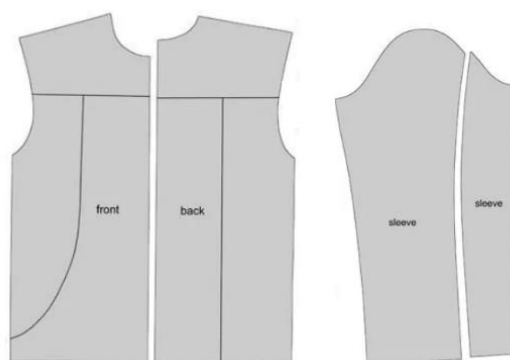
Musik Dangdut	Musik Lo-fi
Satru – Happy Asmara	Lofi - Domknowz
Cundamani – Denny Caknan	Haze - Flowless
LDR – Denny Caknan	Lofi - Tollan Kim
Kalah – Happy Asmara	Little Do You Know Beat
Perlahan – Guyon Waton	Cry - Yagih Mael
Wirang - Nayla	Aesthetic – Tollan Kim
	Chill Vibes – Tollan Kim

b. Pemasangan *muse headband*

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, untuk pemakaian *muse headband* yaitu pada posisi kepala bagian jidat di atas alis responden. Untuk setiap responden menggunakan *Muse Headband* selama kurang lebih 5 menit untuk setiap perlakuan.

c. Pengukuran panjang pola yang terjahit

Sebelum diberikan izin untuk memulai menjahit, responden diminta untuk menandai titik bagian awal pada pola yang akan dijahit selama eksperimen berlangsung. Setelah kurang lebih 5 menit responden diminta untuk berhenti dan *Muse Headband* dilepaskan. Setelahnya peneliti mengukur panjang pola yang terjahit dalam waktu tersebut menggunakan meteran kain. Berikut merupakan gambar pola jahit yang diukur.



Gambar 3. 4 Pola Jahit

Pengambilan data eksperimen tersebut terus dilakukan secara berulang pada 16 responden secara bergantian di masing-masing perlakuan. Jenis desain eksperimen tersebut termasuk dalam rancangan satu kelompok praperlakuan

dan pascaperlakuan. Dimana dengan kelompok responden yang sama akan mengikuti eksperimen baik yang tanpa perlakuan maupun dengan perlakuan. Dengan jenis desain eksperimen ini, pengukuran praperlakuan memberikan informasi mengenai prinsip kontra faktual (meski agak lemah) berkaitan dengan apa yang mungkin terjadi pada subjek seandainya perlakuan tidak ada, namun perbedaan antara perlakuan satu dengan perlakuan dua berkemungkinan disebabkan oleh pengaruh faktor selain perlakuan (Hastjarjo, 2019).

b. Pengolahan Data

- Data Aktivitas Gelombang Otak

Data aktivitas gelombang otak diperoleh dari penggunaan alat Muse *Electroencephalography (EEG) headband* sehingga mendapatkan besar nilai pada gelombang *alpha, beta, delta, theta, dan gamma*. Gelombang otak yang berpengaruh terhadap aktivitas kognitif manusia dan berefek terhadap tingkat stress seseorang adalah gelombang *Beta* maka yang digunakan adalah gelombang *beta*.

- Data Panjang Pola Terjahit

Data panjang pola yang terjahit diperoleh dari hasil aktivitas menjahit dengan menggunakan mesin jahit saat diberikannya perlakuan. Panjang pola yang terjahit diukur dengan menggunakan meteran kain.

- Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian untuk menilai data pada sebuah kelompok sebaran data apakah data tersebut sudah berdistribusi dengan normal. Adapun 5 cara untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS yang diantaranya, uji Chi-square, uji grafik, uji Liliefors, uji Shapiro Wilk, dan uji Kolmogorov-Smirnov. Namun dikarenakan jumlah data yang digunakan pada penelitian ini hanya sebanyak 16, yang artinya < 30 data maka, menggunakan uji Shapiro Wilk.

2. Uji multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah uji yang dilakukan untuk memastikan apakah di dalam sebuah model regresi ada interkorelasi atau kolinearitas antar variabel

bebas. Interkorelasi adalah hubungan yang linear atau hubungan yang kuat antara satu variabel bebas atau variabel prediktor dengan variabel prediktor lainnya di dalam sebuah model regresi. Interkorelasi itu dapat dilihat dengan nilai koefisien korelasi antara variabel bebas, nilai VIF dan Tolerance (Widiyanto, 2021).

3. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari suatu residual pengamatan ke pengamatan lain (Ghozali, 2013). Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi masalah heterokedastisitas.

4. Uji autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode $t-1$ (sebelumnya). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan ada problem autokorelasi.

- Uji regresi linear berganda

Analisis regresi linear berganda dimaksudkan untuk menguji pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap satu variabel dependen. Model ini mengasumsikan adanya hubungan satu garis lurus/linier antara variabel dependen dengan masing-masing prediktornya (Janie, 2012). Adapun rumus yang digunakan dalam memperoleh F hitung pada regresi linear ebrganda adalah sebagai berikut.

$$\mathbf{df1} (N1) = k - 1 \quad (3.2)$$

$$\mathbf{df2} (N2) = n - k \quad (3.3)$$

Keterangan:

k = jumlah variabel (terikat/bebas)

n = jumlah observasi/sampel

c. *Output*

Output pertama yang dihasilkan dari pengolahan data dengan menggunakan software SPSS melalui keempat uji statistik yang telah dijelaskan di atas, yaitu nilai *Fhitung*

dan *F*table yang menunjukkan pengaruh atau tidaknya musik terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ.

8. Penyelesaian Tujuan 2: Mengidentifikasi besar pengaruh musik dangdut dan lo-fi terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ sehingga mampu memberikan *continuous improvement* atau saran perbaikan berdasarkan hasil identifikasi tersebut.

- a. Pengolahan Data

Pada bagian ini peneliti menggunakan hasil dari pengujian regresi linear berganda yang telah dilakukan dengan memperhatikan nilai *Rsquare* yang diperoleh sebagai indikator dalam memperoleh besar nilai pengaruh musik dangdut dan lo-fi terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ. Kemudian pemberian *continuous improvement* diberikan berdasarkan jurnal pendukung terkait.

- b. *Output*

Output akhir dari tujuan kedua ini adalah berupa besar nilai pengaruh musik dangdut dan lo-fi terhadap kinerja penjahit dan identifikasi *continuous improvement* yang sesuai berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh.

9. Analisis dan Pembahasan

Setelah dilakukan pengolahan data, langkah berikutnya adalah melakukan pembahasan mengenai aktivitas gelombang otak dan panjang pola yang terjahit, mengacu kepada rumusan masalah dan tujuan yang akan dicapai, kemudian melakukan analisa yang didukung dengan referensi yang didapatkan oleh peneliti.

10. Kesimpulan dan Saran

Setelah analisis dan pembahasan dilakukan, maka selanjutnya menyimpulkan penelitian untuk menutup penelitian yang sudah dilakukan. Pemberian saran berguna untuk penelitian selanjutnya yang dapat dijadikan acuan untuk menyempurnakan penelitian.

11. Selesai

Penelitian telah selesai dan dapat memberikan hasil kepada pembaca

BAB IV

PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

1.15 Identifikasi Berpengaruh atau Tidaknya Musik Terhadap Kinerja Penjahit

1.15.1 Profil responden.

Profil responden berisikan informasi mengenai data diri pribadi responden sebagai dasar penentu kriteria yang layak sesuai dengan penelitian ini. Profil responden diperoleh secara langsung melalui pengambilan data berdasarkan pengisian kuesioner. Adapun jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 16 orang. Penentuan jumlah responden sebanyak 16 orang, berdasarkan pada hasil perhitungan rumus federer no 3.1. Berikut merupakan profil responden pada penelitian ini secara rinci.

Tabel 4. 1 Profil Responden

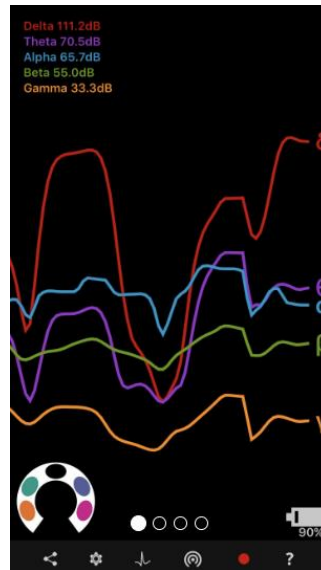
Responden	Usia	Jenis Kelamin	Keadaan Sehat	Pendidikan Terakhir	Pengalaman Menjahit (Tahun)	Produksi Per-hari (Unit)
Responden 1	50	Pria	Ya	SMP	30	24
Responden 2	29	Pria	Ya	SD	4	15
Responden 3	25	Pria	Ya	SMP	4	10
Responden 4	30	Pria	Ya	SMP	4	12
Responden 5	40	Pria	Ya	SMK	17	18
Responden 6	41	Wanita	Ya	SMP	5	23
Responden 7	20	Pria	Ya	SD	2	10
Responden 8	21	Wanita	Ya	SMK	1	13
Responden 9	24	Wanita	Ya	SMA	2	15
Responden 10	30	Wanita	Ya	SMA	7	20
Responden 11	42	Wanita	Ya	SMP	10	25

Responden	Usia	Jenis Kelamin	Keadaan Sehat	Pendidikan Terakhir	Pengalaman Menjahit (Tahun)	Produksi Per-hari (Unit)
Responden 12	18	Wanita	Ya	SMA	1	10
Responden 13	21	Wanita	Ya	SMK	1	12
Responden 14	40	Pria	Ya	SMP	20	15
Responden 15	37	Wanita	Ya	SMK	10	18
Responden 16	47	Pria	Ya	D3	28	23

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat diketahui bahwa seluruh responden telah memenuhi klasifikasi kriteria untuk menjadi responden pada penelitian ini, sebagaimana responden berada pada rentang usia yang berkisar 18 - 50 tahun sehingga termasuk dalam usia produktif. Kemudian seluruh responden merupakan penjahit yang terdaftar sebagai pekerja di bagian penjahitan (*sewing*) di CV. XYZ serta dalam kondisi keadaan sehat saat pengambilan data melalui eksperimen dilakukan.

1.15.2 Hasil rekapitulasi aktivitas gelombang otak.

Hasil rekapitulasi aktivitas gelombang otak responden diperoleh berdasarkan hasil pengukuran menggunakan *Muse Electroencephalography (EEG) headband* yang dipasangkan di kepala responden selama melakukan aktivitas kerja menjahit pola kain bagian badan dan lengan kemeja dengan tipe jahitan lurus menggunakan mesin jahit dengan kurang lebih 5 menit. Berikut merupakan gambar pengambilan data yang ditampilkan pada *software mind monitor* dalam mendeteksi dan merekam aktivitas gelombang otak.

Gambar 4. 1 *Mind Monitor*

Pada saat menjahit, responden diberikan 3 perlakuan yaitu menjahit tanpa mendengarkan musik, kemudian menjahit dengan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi. Tidak hanya mengukur, namun *Muse Electroencephalography (EEG) headband* juga mampu merekam dari hasil interpretasi data mentah aktivitas gelombang otak melalui sinyal TP9, AF7, AF8, dan TP10. Setiap sinyal tersebut mewakili gelombang otak *alpha*, *beta*, *delta*, *theta*, dan *gamma*. Data yang telah direkam selanjutnya diolah untuk mendapatkan nilai rata-ratanya untuk menentukan nilai dari setiap sinyal gelombang otak. Berikut merupakan rincian secara jelas mengenai hasil pengukuran aktivitas gelombang otak responden.

Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Aktivitas Gelombang Otak

Responden	Gelombang	Perlakuan Mendengarkan Musik		
		Tanpa Musik	Dangdut	Lo-fi
Responden 1	<i>Delta</i>	60.235	78.592	80.518
	<i>Theta</i>	58.942	70.409	76.609
	<i>Alpha</i>	58.472	81.699	80.085
	<i>Beta</i>	60.694	93.489	78.049
	<i>Gamma</i>	58.859	93.052	77.981
Responden 2	<i>Delta</i>	76.476	76.698	87.218
	<i>Theta</i>	74.171	75.567	83.191

Responden	Gelombang	Perlakuan Mendengarkan Musik		
		Tanpa Musik	Dangdut	Lo-fi
	<i>Alpha</i>	75.357	83.643	82.208
	<i>Beta</i>	69.341	78.649	71.929
	<i>Gamma</i>	56.488	74.438	54.726
	<i>Delta</i>	82.104	85.780	66.421
	<i>Theta</i>	77.502	76.314	74.685
Responden 3	<i>Alpha</i>	85.897	85.057	75.368
	<i>Beta</i>	78.648	74.746	74.926
	<i>Gamma</i>	67.089	68.025	77.264
	<i>Delta</i>	80.776	68.154	84.113
	<i>Theta</i>	85.122	70.344	81.023
Responden 4	<i>Alpha</i>	91.797	76.443	84.58
	<i>Beta</i>	85.228	72.065	81.307
	<i>Gamma</i>	71.108	67.432	73.677
	<i>Delta</i>	68.921	71.374	65.345
	<i>Theta</i>	58.713	68.942	67.969
Responden 5	<i>Alpha</i>	62.223	71.427	69.584
	<i>Beta</i>	66.625	76.346	68.986
	<i>Gamma</i>	63.054	72.515	67.129
	<i>Delta</i>	89.17	59.679	79.165
	<i>Theta</i>	79.361	57.340	77.029
Responden 6	<i>Alpha</i>	85.479	60.406	82.818
	<i>Beta</i>	80.338	58.495	79.187
	<i>Gamma</i>	66.655	53.629	71.393
	<i>Delta</i>	89.341	72.991	70.811
	<i>Theta</i>	92.533	70.068	72.568
Responden 7	<i>Alpha</i>	98.068	74.503	77.434
	<i>Beta</i>	93.747	70.203	73.411
	<i>Gamma</i>	85.616	64.854	63.705
Responden 8	<i>Delta</i>	66.622	68.190	60.743
	<i>Theta</i>	56.971	64.562	53.876

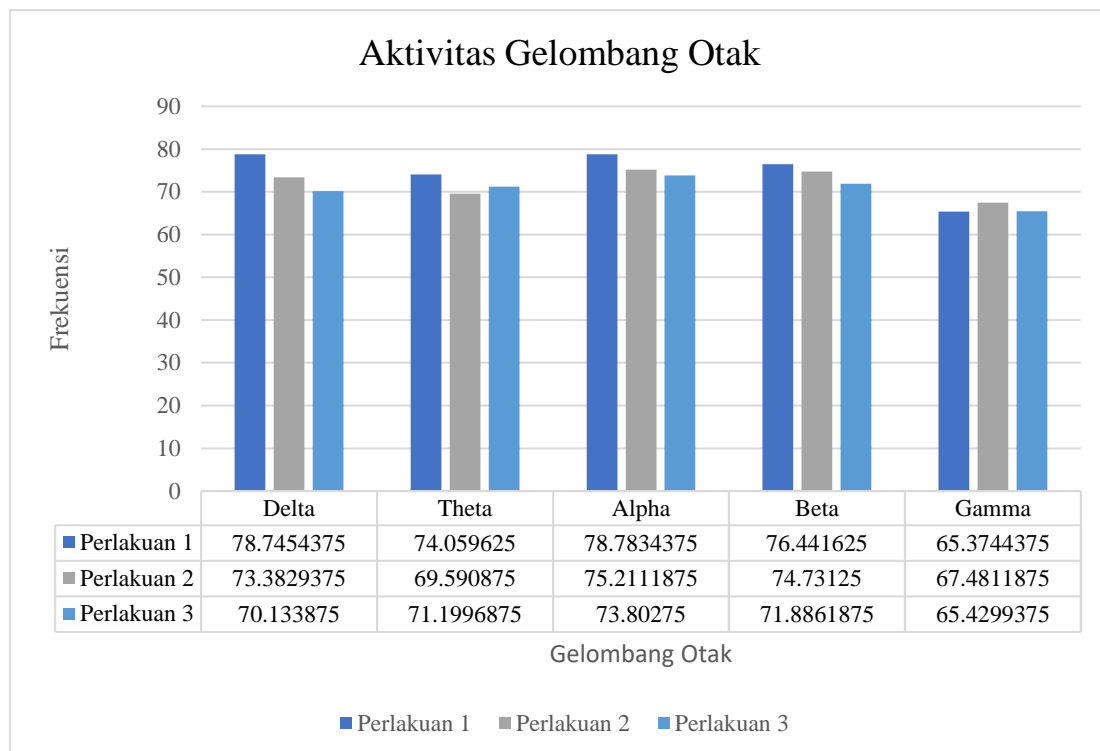
Responden	Gelombang	Perlakuan Mendengarkan Musik		
		Tanpa Musik	Dangdut	Lo-fi
	<i>Alpha</i>	60.758	68.302	57.140
	<i>Beta</i>	68.561	66.029	58.585
	<i>Gamma</i>	52.032	62.860	57.576
	<i>Delta</i>	67.610	89.557	72.614
	<i>Theta</i>	75.433	84.112	69.277
Responden 9	<i>Alpha</i>	77.365	79.271	73.251
	<i>Beta</i>	78.891	80.203	69.606
	<i>Gamma</i>	71.834	71.693	58.972
	<i>Delta</i>	67.726	70.231	49.818
	<i>Theta</i>	67.239	58.852	63.654
Responden 10	<i>Alpha</i>	79.332	74.776	68.224
	<i>Beta</i>	82.330	63.545	70.757
	<i>Gamma</i>	70.008	65.332	63.680
	<i>Delta</i>	93.200	72.974	66.214
	<i>Theta</i>	58.147	68.781	68.781
Responden 11	<i>Alpha</i>	73.600	75.789	75.789
	<i>Beta</i>	73.437	76.588	62.474
	<i>Gamma</i>	62,179	65.981	65.981
	<i>Delta</i>	77.216	61.913	63.719
	<i>Theta</i>	70.973	65.266	67.293
Responden 12	<i>Alpha</i>	80.181	78.742	79.331
	<i>Beta</i>	84.755	79.765	82.330
	<i>Gamma</i>	76.597	76.002	67.932
	<i>Delta</i>	94.761	89.770	74.787
	<i>Theta</i>	85.311	81.412	72.831
Responden 13	<i>Alpha</i>	84.345	79.273	78.880
	<i>Beta</i>	81.906	79.277	77.121
	<i>Gamma</i>	65.790	65.928	70.362
Responden 14	<i>Delta</i>	76.878	72.381	77.654
	<i>Theta</i>	73.998	68.700	72.647

Responden	Gelombang	Perlakuan Mendengarkan Musik		
		Tanpa Musik	Dangdut	Lo-fi
	<i>Alpha</i>	79.555	58.334	67.238
	<i>Beta</i>	67.473	72.847	60.334
	<i>Gamma</i>	54.580	43.017	45.876
	<i>Delta</i>	83.402	86.662	63.122
	<i>Theta</i>	87.558	81.861	67.901
Responden 15	<i>Alpha</i>	77.978	87.490	69.917
	<i>Beta</i>	71.313	82.696	66.373
	<i>Gamma</i>	66.912	71.260	58.37
	<i>Delta</i>	85.489	49.181	59.880
	<i>Theta</i>	82.980	50.924	69.861
Responden 16	<i>Alpha</i>	90.128	68.224	58.997
	<i>Beta</i>	79.779	70.757	74.804
	<i>Gamma</i>	57.190	63.681	72.255

Berdasarkan buku Elias (2009), gelombang otak seperti *Alpha*, *Beta*, *Delta*, *Gamma*, dan *Theta* berfungsi secara bergantian sepanjang aktivitas kehidupan yang dilakukan. Sepersekian detik setiap gelombang otak bergantian dalam mendominasi kemudian dapat berpindah atau beralih ke salah satu gelombang lainnya.

Sebagaimana pada Tabel 4.1 menunjukkan hasil pengukuran aktivitas gelombang otak responden pada saat desain eksperimen dilaksanakan. Pada responden pertama saat perlakuan tanpa musik tercatat gelombang *delta* sebesar 60.235 dimana, gelombang *delta* akan meningkat pada saat kondisi sedang tidur. Lalu tercatat gelombang *theta* sebesar 58.942 dimana, gelombang *theta* mewakili kondisi seseorang sedang melamun atau bersantai. Gelombang *alpha* tercatat sebesar 58.472 dimana, gelombang *alpha* berkaitan dengan kondisi pada saat relaksasi. Lalu gelombang *beta* besar 58.942, dimana gelombang *beta* berkaitan dengan konsisi mental pada saat berpikir dan konsentrasi serta akan terus meningkat ketika dalam kondisi waspada atau terjaga penuh. Kemudian tercatat gelombang *gamma* sebesar 58.859 dimana, gelombang *gamma* mewakili persepsi dan kesadaran. Maka dari kelima gelombang tersebut, gelombang *beta* merupakan gelombang otak yang paling dominan pada saat responden bekerja menjahit tanpa diberikan perlakuan musik. Sama halnya dengan diberikan perlakuan musik

dangdut, tercatat gelombang beta sebagai gelombang otak yang paling dominan dengan besar 93.489. Namun berbeda halnya pada saat diberikan perlakuan musik lo-fi, gelombang *delta* menjadi paling dominan dengan tercatat sebesar 80.518 yang memiliki arti bahwa responden dalam kondisi ngantuk, karena gelombang *delta* akan terus meningkat secara alami apabila seseorang sedang tidur. Apabila digambarkan dalam bentuk grafik, berikut visualisasi nilai gelombang otak pada setiap perlakuan



Gambar 4. 2 Grafik Aktivitas Gelombang Otak Penjahit Pada Setiap Perlakuan

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata gelombang *delta* pada perlakuan menjahit tanpa mendengarkan musik yaitu sebesar 78,74 μV . Pada perlakuan menjahit dengan mendengarkan musik dangdut, rata-rata gelombang *delta* yaitu sebesar 73,38 μV . Pada perlakuan menjahit dengan mendengarkan musik lo-fi, rata-rata gelombang *delta* yaitu sebesar 70,13 μV . Gelombang *delta* merepresentasikan kondisi tidur yang artinya semakin meningkatnya gelombang *delta* maka kemungkinan terjadi kondisi tidur tinggi. Pada perlakuan menjahit tanpa mendengarkan lagu apapun memiliki rata-rata tingkat aktivitas gelombang *delta* yang lebih tinggi dibandingkan pada perlakuan menjahit dengan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi. Sehingga dapat diketahui dengan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi dapat menurunkan

aktivitas gelombang *delta* yang dapat meningkatkan kemungkinan kondisi tidur atau menurunnya tingkat konsentrasi menjahit menggunakan mesin jahit.

Berdasarkan Gambar 4.2 dapat diketahui juga bahwa rata-rata tingkat aktivitas gelombang *theta* pada perlakuan menjahit dengan mendengarkan lagu dangdut lebih rendah apabila dibandingkan dengan gelombang *theta* pada perlakuan menjahit tanpa mendengarkan musik dan mendengarkan musik lo-fi. Rata-rata tingkat aktivitas gelombang *theta* pada perlakuan mendengarkan musik dangdut yaitu sebesar $69,59 \mu\text{V}$ yang dapat terbilang rendah, sedangkan pada perlakuan menjahit dengan mendengarkan musik lo fi adalah sebesar $71,19 \mu\text{V}$, kemudian pada perlakuan menjahit tanpa mendengarkan musik adalah sebesar $74,05 \mu\text{V}$. Gelombang *theta* merepresentasikan kondisi setengah sadar atau bermimpi dan kondisi ketegangan emosional. Sehingga semakin meningkat nilai gelombang *theta* maka kemungkinan tingkat kesadaran menurun akan lebih tinggi. Berdasarkan tersebut maka tanpa mendengarkan musik pada saat menjahit dapat meningkatkan gelombang *theta* sehingga dapat meningkatkan kesadaran saat menjahit namun kondisi emosional meningkat.

Berdasarkan Gambar 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata gelombang *alpha* pada perlakuan menjahit tanpa mendengarkan musik yaitu sebesar $78,78 \mu\text{V}$. Pada perlakuan menjahit dengan mendengarkan musik dangdut sebesar $75,21 \mu\text{V}$ dan pada saat mendengarkan musik lo-fi sebesar $73,80 \mu\text{V}$. Diketahui bahwa dengan perlakuan tanpa mendengarkan musik yang memiliki nilai gelombang *alpha* lebih besar dibandingkan dengan mendengarkan musik dangdut maupun lo-fi. Gelombang *alpha* merepresentasikan kondisi rileks atau kesadaran yang santai tanpa konsentrasi. Semakin tinggi nilai gelombang *alpha* maka kemungkinan terjadinya kondisi rileks atau kesadaran yang santai tanpa konsentrasi akan lebih tinggi. Sehingga berdasarkan hal tersebut dengan tanpa mendengarkan musik apapun pada saat menjahit dapat menurunkan gelombang *alpha* yang dapat meningkatkan kondisi rileks saat menjahit.

Masih mengacu pada Gambar 4.2 menunjukkan bahwa hasil gelombang *beta* pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi saat menjahit lebih kecil apabila dibandingkan dengan gelombang *beta* pada perlakuan mendengarkan musik dangdut dan tanpa musik saat menjahit. Rata-rata tingkat aktivitas gelombang *beta* pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi yaitu sebesar $71,88 \mu\text{V}$, sedangkan pada perlakuan mendengarkan musik dangdut adalah sebesar $74,73 \mu\text{V}$ dan pada perlakuan tanpa mendengarkan musik adalah sebesar $76,44 \mu\text{V}$. Gelombang *beta* merepresentasikan kondisi konsentrasi yang sangat terfokus. Semakin tinggi nilai gelombang *beta* maka tingkat konsentrasi dan fokus semakin meningkat. Sehingga berdasarkan

hal tersebut tanpa mendengarkan musik saat menjahit dapat meningkatkan gelombang *beta* yang dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus saat menjahit.

Pada Gambar 4.2 menunjukkan bahwa bahwa rata-rata gelombang *gamma* pada perlakuan mengemudi dengan mendengarkan musik dangdut sebesar 67,48 μV sehingga lebih besar apabila dibandingkan dengan kedua perlakuan lainnya. Pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi saat menjahit rata-rata gelombang *gamma* yaitu sebesar 65,42 μV dan pada perlakuan tanpa mendengarkan musik saat menjahit rata-rata gelombang *gamma* yaitu sebesar 65,37 μV . Apabila rata-rata gelombang *gamma* diurutkan dari yang terbesar hingga terkecil yaitu pada perlakuan musik dangdut, lalu musik lo-fi, dan tanpa mendengarkan musik. Gelombang *gamma* merepresentasikan perhatian, persepsi dan kognisi. Semakin tinggi nilai gelombang *gamma* maka tingkat perhatian, persepsi dan kognisi semakin meningkat. Sehingga berdasarkan hal tersebut maka dengan mendengarkan musik dangdut saat menjahit dapat meningkatkan gelombang *gamma* yang dapat meningkatkan perhatian, persepsi dan kognisi saat menjahit.

Adapun perolehan data hasil pengukuran aktivitas gelombang otak di atas, dilaksanakan selama 3 hari. Dimana dalam 3 hari tersebut terbagi setiap harinya dilakukan pengambilan data untuk 1 perlakuan yang terdiri atas 16 responden. Perlakuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Juni 2024, perlakuan kedua pada hari Rabu, 26 Juni 2024, dan perlakuan ketiga pada hari Kamis, 27 Juni 2024. Pembagian hari tersebut dilakukan karena adanya keterbatasan pada jam kerja penjahit konveksi CV. XYZ pada setiap harinya hanya sampai pukul 16:00 WIB saja.

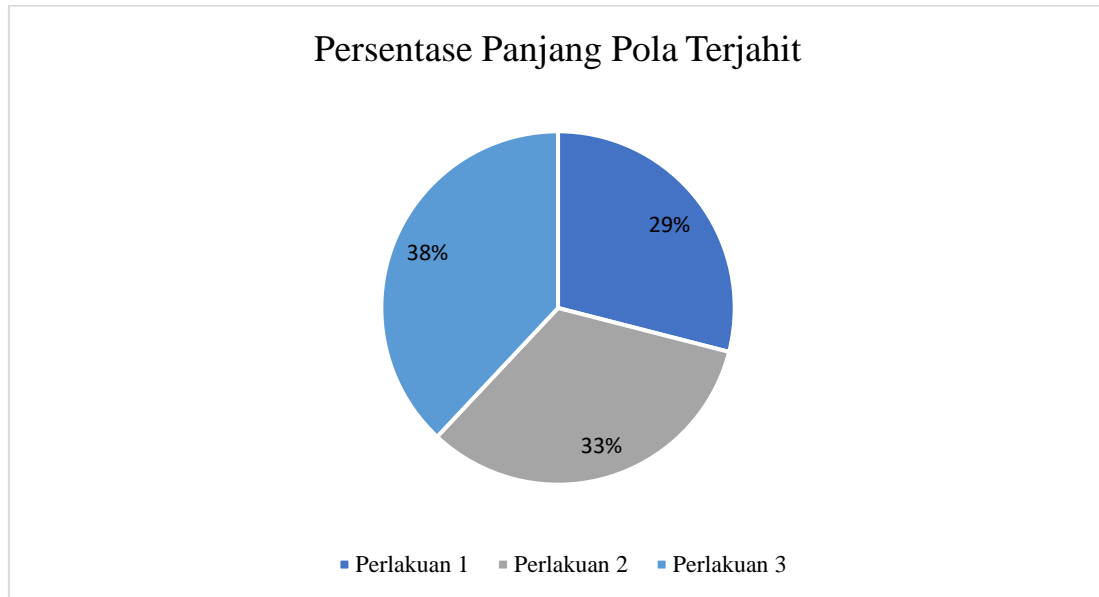
1.15.3 Hasil rekapitulasi panjang pola terjahit berdasarkan perlakuan.

Hasil rekapitulasi panjang pola yang terjahit diperoleh dengan pengambilan data secara langsung. Dimana pada saat eksperimen dilakukan, penjahit diminta untuk tetap melakukan aktivitas kerjanya seperti biasa yaitu menjahit menggunakan mesin jahit. Selama pemakaian Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* kurang lebih 5 menit, maka selama itu pula nantinya akan diukur panjang pola yang terjahit sebagai penilaian kinerja penjahit yaitu dengan cara menghitung keluaran panjang pola terjahit dalam *centimeter* (cm) dibagi dengan masukan berupa tenaga kerja dan juga waktu dalam satuan menit. Sehingga satuan kinerja dalam penelitian ini ialah cm/orang/menit. Berikut merupakan hasil rekapitulasi data panjang pola yang terjahit.

Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulasi Panjang Pola Terjahit

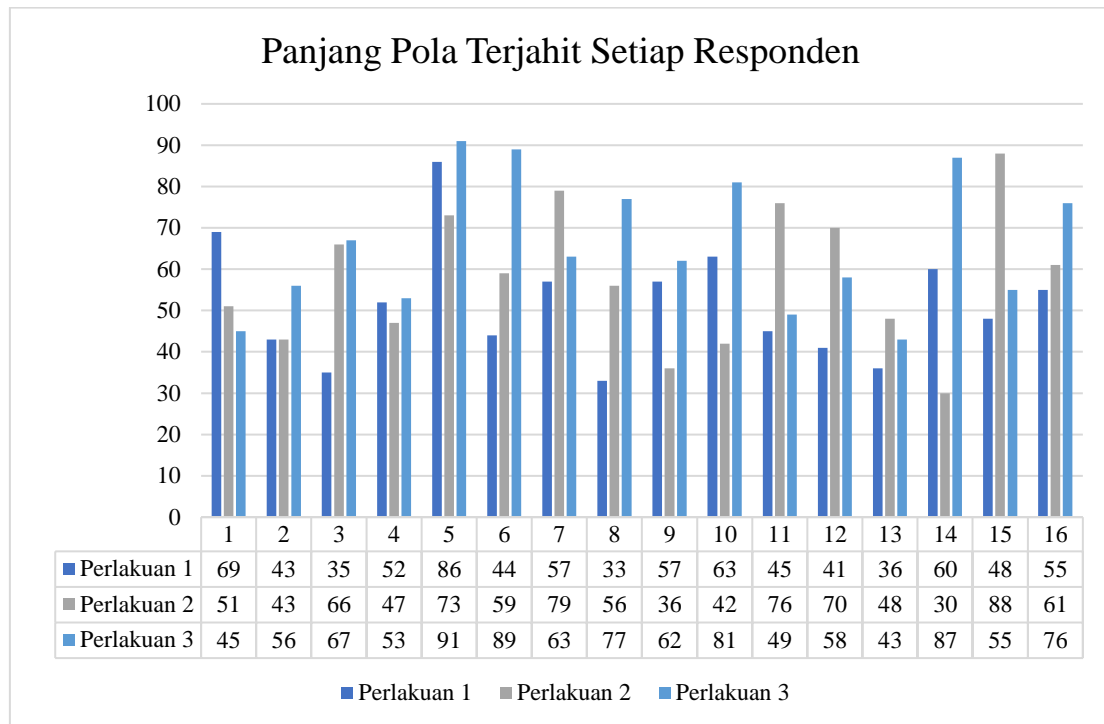
Responden	Perlakuan Mendengarkan Musik (cm)		
	Tanpa Musik	Dangdut	Lo-fi
Responden 1	69	51	45
Responden 2	43	43	56
Responden 3	35	66	67
Responden 4	52	47	53
Responden 5	86	73	91
Responden 6	44	59	89
Responden 7	57	79	63
Responden 8	33	56	77
Responden 9	57	36	62
Responden 10	63	42	81
Responden 11	45	76	49
Responden 12	41	70	58
Responden 13	36	48	43
Responden 14	60	30	87
Responden 15	48	88	55
Responden 16	55	61	76
Total	824	925	1.052
Rata-Rata	51.500	57.812	65.750

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa pada responden 1 berhasil menjahit pola sepanjang 69 cm pada perlakuan tanpa mendengarkan musik, sedangkan pada perlakuan seterusnya mengalami penurunan seperti pada perlakuan mendengarkan musik dangdut hanya berhasil menjahit pola sepanjang 51 cm, dan pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi hanya berhasil menjahit pola sepanjang 45 cm. Lain halnya dengan responden 2 yang justru mengalami peningkatan menjahit pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi yaitu sebesar 56 cm sedangkan pada perlakuan tanpa musik dan mendengarkan musik dangdut sama-sama hanya berhasil menjahit pola sepanjang 43 cm. Apabila digambarkan dalam bentuk grafik, perolehan panjang pola yang terjahit pada masing-masing perlakuan, dapat dipersentasekan sebagai berikut.



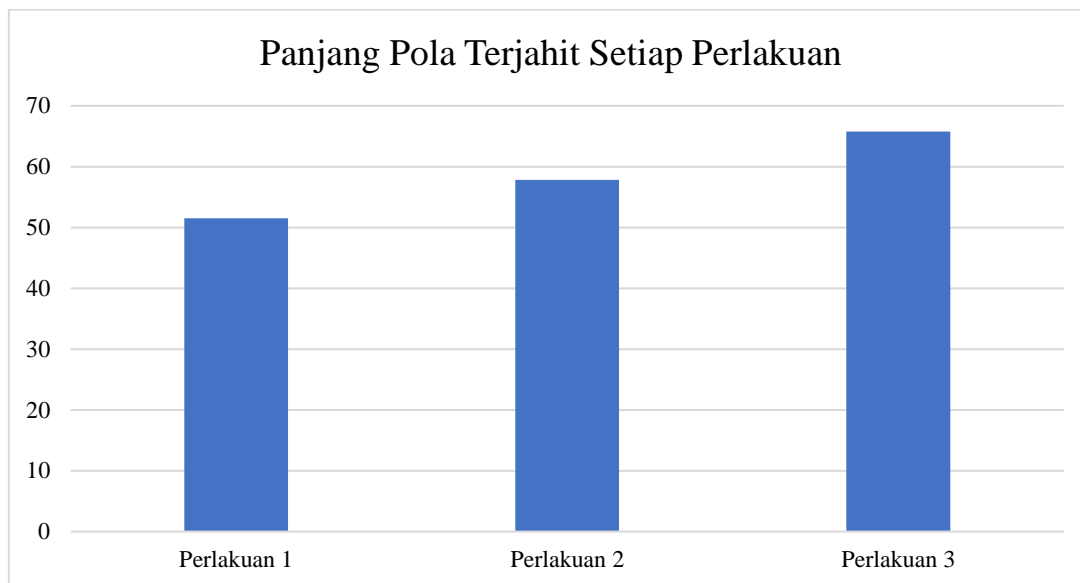
Gambar 4. 3 Persentase Panjang Pola Terjahit

Gambar 4.3 menunjukkan bahwa persentase panjang pola terjahit yang terbesar yaitu pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi saat menjahit dengan besar persentase 38%. Hal tersebut dapat saja terjadi karena pada perlakuan ini responden sudah mulai terbiasa untuk melakukan aktivitas kerja menjahit dengan dipasangkan Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* ataupun para penjahit dapat merasa lebih rileks namun tidak merasa mengantuk saat menjahit dengan mendengarkan lagu lo-fi. Lain halnya dengan perlakuan tanpa mendengarkan musik dangdut dan tanpa mendengarkan musik saat menjahit, dimana masing-masing persentase pola yang terjahit yaitu sebesar 33% dan 29%. Terjadinya penurunan persentase panjang pola yang terjahit saat menjahit tanpa mendengarkan musik. Selain berdasarkan perlakuan, dapat pula analisis dilakukan terhadap panjang pola yang terjahit berdasarkan setiap responden. Berikut merupakan garfik rekapitulasi panjang pola yang terjahit pada setiap responden.



Gambar 4. 4 Grafik Panjang Pola Terjahit Setiap Responden

Gambar 4.4 menunjukkan bahwa setiap responden memiliki respon yang berbeda-beda terhadap perlakuan yang diberikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil panjang pola terjahit yang berbeda-beda pada setiap responden di masing-masing perlakuan. Bisa saja pada seorang responden dengan diberikannya perlakuan tanpa mendengarkan musik saat menjahit, menghasilkan pola terjahit yang lebih panjang dibandingkan dengan diberikannya perlakuan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi saat menjahit. Hal tersebut bisa saja terjadi karena preferensi terhadap jenis musik dapat bervariasi secara signifikan antara individu. Apa yang mungkin merangsang dan meningkatkan fokus bagi satu orang bisa menjadi gangguan bagi yang lain. Adapun berikut merupakan grafik yang menunjukkan perbandingan rata-rata panjang pola yang terjahit pada setiap perlakuan.



Gambar 4. 5 Panjang Pola Terjahit Setiap Perlakuan

Gambar 4.5 menunjukkan bahwa adanya peningkatan jumlah panjang pola yang terjahit pada masing-masing perlakuan. Apabila dikaitkan dengan desain eksperimen yang telah dirancang, dimana perlakuan 2 yaitu responden mendengarkan musik dangdut dengan tempo sebesar kurang lebih 90 – 120 bpm saat menjahit memperoleh rata-rata panjang pola yang terjahit sebesar 57,81 cm. Lalu pada perlakuan 3 yaitu responden mendengarkan musik lo-fi dengan tempo lebih besar dari 130 bpm saat menjahit memperoleh rata-rata panjang pola yang terjahit sebesar 67,75 cm. Mengacu dari penjelasan tersebut dapat juga diketahui bahwa dengan semakin tinggi bpm pada musik maka akan semakin meningkatkan rata-rata panjang pola yang terjahit. Sebagaimana pernyataan oleh Djohan (2009) bahwa musik dengan tempo cepat dapat lebih banyak mengaktifasi sinyal otak pada tahap *beta* yang memungkinkan seseorang untuk bekerja, berpikir, dan melatih energi serta berproduksi secara maksimal.

1.15.4 Uji asumsi klasik.

Sebelum dilakukanya pengujian regresi perlu dilakukanya uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik dilakukan untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi memiliki ketepatan estimasi dan konsiten. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini meliputi pengujian normalitas, autokorelasi, multikolinearitas, dan heteroskedastistitas karena pada keempat pengujian ini umumnya terjadi penyimpangan pada model persamaan (Janie, 2012).

1.15.4.1 Uji normalitas.

Uji normalitas merupakan tahapan awal sebelum dilakukannya uji statistik. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang akan digunakan dalam pengujian. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan pada data aktivitas gelombang khususnya hanya pada gelombang *beta* pada setiap perlakuan yaitu pada saat tanpa mendengarkan musik, mendengarkan musik dangdut, dan lo-fi. Berfokus pada gelombang *beta*, gelombang *beta* merupakan salah satu gelombang otak yang terbentuk ketika seseorang sedang melakukan aktivitas mental yang terjaga penuh seperti berpikir, berdiskusi, berkonsentrasi, mencari pemecahan masalah, dan membuat keputusan. Pada kondisi gelombang *beta* bekerja, maka otak memproduksi hormon kortisol dan norepinefrin yang berperan dalam menimbulkan rasa cemas, khawatir, stres, dan marah (Fajri, 2020). Oleh karena itu, untuk melihat adanya hubungan antara tingkat stres penjahit terhadap pemberian musik selama aktivitas menjahit pada penelitian ini hanya akan menggunakan gelombang *beta* sebagai variabel. Dengan jumlah data yang berjumlah sebanyak 16 replikasi dimana artinya data kurang dari 30, maka uji normalitas yang dilakukan ialah jenis *Shapiro-Wilk* dengan hipotesis sebagai berikut:

- a. H_0 : Data berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat diartikan data berdistribusi normal

- b. H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga diartikan data berdistribusi normal

Berikut merupakan hasil dari uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS.

Tabel 4. 4 Hasil SPSS Uji Normalitas

Uji Normalitas	Signifikansi	Nilai Kritis	Keterangan
Tanpa Musik	0,381	0,05	Data Berdistribusi Normal
Musik Dangdut	0,970	0,05	Data Berdistribusi Normal

Uji Normalitas	Signifikansi	Nilai Kritis	Keterangan
Musik Lo-fi	0.313	0,05	Data Berdistribusi Normal

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa seluruh data aktivitas gelombang *beta* pada ketiga perlakuan berdistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan dari hasil yang menunjukkan bahwa setiap perlakuan memperoleh sig. > 0,05. Dimana data tanpa mendengarkan musik memperoleh signifikansi sebesar 0,381 lalu pada data mendengarkan musik dangdut diperoleh signifikansi sebesar 0,970 dan pada data mendengarkan musik lo-fi diperoleh signifikansi sebesar 0,313. Ketiga perlakuan mendapat hasil H_0 diterima sehingga memiliki arti data berdistribusi normal. Apabila data telah terdistribusi secara normal maka sudah memenuhi persyaratan untuk dapat melakukan langkah uji statistik selanjutnya. Namun, apabila data tidak berdistribusi secara normal maka dapat melakukan uji normalitas menggunakan uji wilcoxon.

1.15.4.2 Uji multikolinearitas.

Uji multikolinearitas dilakukan pada variabel *independent* (variabel bebas) pada model regresi yang akan diuji. Uji multikolinearitas merupakan uji statistika yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi antara variabel *independent*. Variabel independent pada penelitian ini adalah besar gelombang otak beta yang telah diperoleh sebelumnya menggunakan *Muse Headband*. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antara variabel bebas. Adapun berikut merupakan hipotesis pada uji multikolinearitas penelitian ini:

- a. H_0 : Tidak terjadi multikolinearitas

Jika nilai toleransi > 0,1 dan nilai VIF < 10, maka H_0 diterima sehingga dapat diartikan tidak terjadi multikolinearitas

- b. H_1 : Terjadi Multikolinearitas

Jika nilai toleransi < 0,1 dan nilai VIF > 10, maka H_1 diterima sehingga dapat diartikan terjadi multikolinearitas

Berikut merupakan hasil hari uji multikolinearitas yang dilakukan dengan menggunakan *software SPSS*.

Tabel 4. 5 Hasil SPSS Uji Multikolinearitas

Data	Collinearity Statistics		Toleransi	VIF	Keterangan
	Toleransi	VIF			
Tanpa Musik					
Gelombang <i>beta</i>	1,000	1,000	>0,1	< 10	Tidak Terjadi Multikolinearitas
Musik Dangdut					
Gelombang <i>beta</i>	1,000	1,000	>0,1	< 10	Tidak Terjadi Multikolinearitas
Musik Lo-fi					
Gelombang <i>beta</i>	1,000	1,000	>0,1	< 10	Tidak Terjadi Multikolinearitas

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil uji multikolinearitas yang telah dilakukan dengan tiga perlakuan memperoleh hasil yang sama yaitu dengan nilai toleransi sebesar 1,000 dan nilai VIF sebesar 1,000 juga pada setiap perlakuan. Hal tersebut terjadi karena pada penelitian ini hanya menggunakan satu variabel *independent* (variabel bebas) yaitu gelombang beta. Meskipun begitu diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa tidak terjadinya multikolinearitas.

1.15.4.3 Uji heteroskedasitas.

Uji heteroskedasitas dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan ketidaksamaan varian antara residu satu pengamatan dengan pengamatan lainnya. Residu satu pengamatan dengan pengamatan lainnya memiliki arti selisih antara nilai observasi dengan nilai prediksi antara pengamatan (Juliandi et al., 2014). Salah satu model dari regresi yaitu model yang memenuhi syarat ialah terdapat kesamaan pada varian antara residu satu dengan pengamatan lainnya, biasa disebut juga dengan homoskedasitas atau *homoscedasticity*. Adapun hipotesis pada uji heteroskedasitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terjadi heteroskedasitas

Jika nilai (sig.) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat diartikan tidak terjadi heteroskedasitas

- b. H_1 : Terjadi Heteroskedasitas

Jika (sig.) < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan terjadi heteroskedastisitas

Berikut merupakan hasil uji heteroskedastisitas yang dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS.

Tabel 4. 6 Hasil SPSS Uji Heteroskedastisitas

Data	Nilai	Nilai Kritis	Keterangan
Tanpa Musik			
Gelombang <i>beta</i>	0,308	0,05	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas
Musik Dangdut			
Gelombang <i>beta</i>	0,780	0,05	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas
Musik Lo-fi			
Gelombang <i>beta</i>	0,265	0,05	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa uji heteroskedastisitas yang dilakukan memperoleh hasil yaitu tidak terjadinya gejala heteroskedastisitas. Hal tersebut dibuktikan dari hasil yang menunjukkan bahwa setiap perlakuan memperoleh sig. > 0,05. Dimana data tanpa mendengarkan musik memperoleh signifikansi sebesar 0,308 lalu pada data mendengarkan musik dangdut diperoleh signifikansi sebesar 0,780 dan pada data mendengarkan musik lo-fi diperoleh signifikansi sebesar 0,265. Ketiga perlakuan mendapat hasil H_0 diterima sehingga memiliki arti tidak terjadinya heteroskedastisitas pada data.

1.15.4.4 Uji autokorelasi.

Uji autokorelasi dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi antara anggota observasi satu dengan observasi lain yang berlainan waktu pada model regresi. Tujuan uji autokorelasi untuk menunjukkan korelasi anggota observasi yang diurutkan berdasarkan waktu atau ruang (Ajija et al., 2011). Adapun hipotesis yang digunakan pada uji autokorelasi penelitian ini menggunakan uji Durbin Watson (Uji D-W), dengan sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terjadi autokorelasi
Jika nilai $dU < \text{nilai Durbin Watson} < 4-dU$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat diartikan tidak terjadi autokorelasi
- b. H_1 : Terjadi autokorelasi
Jika nilai $\text{Durbin Watson} < dL$ atau nilai $\text{Durbin Watson} > 4 - dL$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan terjadi autokorelasi
- c. Jika nilai $dL < \text{nilai Durbin Watson} < dU$ atau $4 - dU < \text{nilai Durbin Watson} < 4 - dL$, maka dapat diartikan tidak ada keputusan yang pasti.

Berikut merupakan hasil hari uji autokorelasi yang dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS.

Tabel 4. 7 Hasil SPSS Uji Autokorelasi

Perlakuan	Nilai <i>Durbin Watson</i>	Nilai dL	Nilai 4 - dL	Nilai dU	Nilai 4 - dU	Keterangan
Tanpa Musik	2,356					Tidak Ada Keputusan yang pasti
Musik Dangdut	2,134	0,8572	3,1428	1,7277	2,2723	Tidak Terjadi Autokorelasi
Musik Lo-fi	2,144					Tidak Terjadi Autokorelasi

Berdasarkan dari Tabel 4.7 diperoleh hasil uji autokorelasi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa dari seluruh perlakuan yang diuji hanya pada perlakuan tanpa musik tidak adanya keputusan yang pasti antara terjadi atau tidak terjadinya autokorelasi. Namun meskipun begitu, uji statistik selanjutnya akan tetap dilaksanakan karena suatu model regresi tidak harus terbebas dari autokorelasi, hanya saja akan lebih baik apabila tidak terjadi autokorelasi sebab dengan adanya autokorelasi hanya berisiko meningkatkan galat pada model regresi (Ghozali, 2016). Lain halnya dengan perlakuan mendengarkan musik dangdut, memperoleh hasil yang menunjukkan tidak terjadinya autokorelasi dengan nilai durbin watson sebesar 2,134. Begitu

juga dengan perlakuan mendengarkan musik lo-fi dengan memperoleh nilai durbin watson sebesar 2,144 menunjukkan bahwa tidak terjadinya autokorelasi..

1.15.5 Uji regresi linear berganda

Uji regresi linear berganda merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh beberapa variabel *independent* (variabel bebas) terhadap variabel *dependent* (variabel terikat). Pada penelitian ini variabel bebas yang digunakan adalah aktivitas gelombang beta dengan variabel terikatnya yaitu panjang pola yang terjahit. Adapun hipotesis yang digunakan pada uji regresi linera berganda pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh perlakuan musik terhadap kinerja penjahit
Jika nilai F hitung $>$ F tabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat diartikan perlakuan musik tidak berpengaruh terhadap kinerja penjahit
- b. H_1 : Terjadi pengaruh perlakuan musik terhadap kinerja penjahit
Jika nilai F hitung $<$ F tabel maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan perlakuan musik berpengaruh terhadap kinerja penjahit

Berdasarkan Junaidi (2014), penentuan nilai F *tabel* dengan tingkat kepercayaan 5% dapat dilakukan dengan menggunakan permasalahan pada rumus no 3.2 dan 3.3. Maka, pada penelitian ini diperoleh nilai F tabel sebesar 3,411 dengan penjelasan sebagai berikut:

$$df 1 = 4 - 1 = 3$$

$$df 2 = 16 - 3 = 13$$

$$F_{tabel} = 3,411$$

Berikut merupakan hasil hari uji regresi linear berganda yang dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS.

Tabel 4. 8 Hasil SPSS Uji Regresi Linear Berganda

Perlakuan	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Tanpa Musik	1,118	3,411	Tidak Berpengaruh
Musik Dangdut	0,081		Tidak Berpengaruh

Musik Lo-fi	1,349	Tidak Berpengaruh
-------------	-------	-------------------

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa dari hasil uji regresi linear berganda yang telah dilakukan pada ketiga perlakuan yang diuji, diperoleh hasil bahwa tidak terdapat pengaruh musik baik itu tanpa mendengarkan musik, maupun musik dangdut dan lo-fi pada saat menjahit terhadap kinerja penjahit. Hal ini dibuktikan dengan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada setiap perlakuan musik, maka dapat dinyatakan hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak adanya pengaruh perlakuan musik baik tanpa mendengarkan musik maupun mendengarkan musik dangdut dan lo-fi terhadap kinerja penjahit.

1.16 Persentase Pengaruh Musik Terhadap Kinerja Penjahit

1.16.1 Hasil *rsquare* (koefisien determinasi).

R square atau koefisien determinasi merupakan nilai yang menginterpretasikan seberapa besar variabel *independent* mempengaruhi variabel *dependent*. *R square* merupakan angka yang berkisar antara 0 sampai 1 sebagai idikasi besarnya kombinasi variabel *independent* dalam mempengaruhi variabel *dependent* (Ghozali, 2016)

Berikut merupakan hasil *R square* yang diperoleh berdasarkan pengolahan terhadap data yang telah dilampirkan di atas dengan menggunakan *software* SPSS.

Tabel 4. 9 Hasil SPSS Uji Regresi Linear Berganda

Perlakuan	R Square	Persentase
Tanpa Musik	0,074	7,4%
Musik Dangdut	0,006	0,6%
Musik Lo-fi	0,088	8,8%

Tabel 4.9 menjelaskan bahwa pada perlakuan tanpa mendengarkan musik dengan *R square* sebesar 0,074 yang artinya persentase pengaruh tanpa mendengarkan terhadap kinerja penjahit hanya sebesar 7,4% sehingga, masih terdapat banyak faktor atau variabel lain diluar dari tanpa mendengarkan musik yang dapat mempengaruhi kinerja penjahit sebesar 92,6%. Pada perlakuan mendengarkan musik dangdut memperoleh *R square* sebesar 0,006 maka memiliki arti bahwa persentase pengaruh mendengarkan musik dangdut terhadap kinerja penjahit hanya

sebesar 0,6% sehingga, masih terdapat banyak faktor atau variabel lain diluar dari mendengarkan musik dangdut yang dapat mempengaruhi kinerja penjahit sebesar 99,4%. Pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi memperoleh *R square* sebesar 0,088 yang artinya persentase pengaruh mendengarkan musik lo-fi terhadap kinerja penjahit hanya sebesar 8,8% sehingga, masih terdapat banyak faktor atau variabel lain diluar dari tanpa mendengarkan musik yang dapat mempengaruhi kinerja penjahit sebesar 91,2%.

Berdasarkan hasil perolehan persentase pada ketiga perlakuan menunjukkan bahwa masih terdapat banyak faktor lain yang berkemungkinan lebih besar dalam mempengaruhi kinerja penjahit konveksi CV. XYZ oleh karena itu sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian tersebut maka selanjutnya akan diberikan *continuous improvement* atau saran perbaikan yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

BAB V

ANALISIS dan PEMBAHASAN

1.17 Berpengaruh atau Tidaknya Musik Terhadap Kinerja Penjahit

1.17.1 Analisis profil responden.

Pada penelitian ini menggunakan responden sebanyak 16 orang dengan 8 orang berjenis kelamin laki-laki dan 8 orang lainnya berjenis kelamin perempuan. Rentang usia responden berkisar antara 18 sampai 50 tahun. Pendidikan terakhir yang diterima penjahit juga beragam dimulai dari lulusan SD hingga lulusan D3, terdapat penjahit yang hanya lulusan SD namun terdapat juga salah seorang penjahit dengan pendidikan terakhirnya yaitu D3. Seluruh responden merupakan penjahit yang bekerja di konveksi CV. XYZ dengan pengalaman menjahit yang berbeda-beda lamanya. Terdapat salah satu responden dengan pengalaman kerja menjahit paling lama yaitu selama 30 tahun lalu terdapat penjahit yang memiliki pengalaman kerja menjahit masih hanya 1 tahun.

Apabila dilihat keterkaitan dari segi pengalaman menjahit dan usia penjahit dengan hasil pengukuran gelombang otak yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa responden dengan usia 50 tahun dan pengalaman menjahit selama 30 tahun pada saat tidak mendengarkan musik sembari menjahit maka gelombang otak yang dominan yaitu gelombang *beta* sebesar 60,694 μV . Begitu juga saat diberikan perlakuan mendengarkan musik dangdut saat bekerja maka gelombang otak yang dominan adalah gelombang *beta* sebesar 93,489 μV . Namun berbeda pada saat diberikan perlakuan mendengarkan musik lo-fi pada saat menjahit, maka gelombang otak yang dominan adalah gelombang *delta* dengan nilai sebesar 80,518 μV . Berdasarkan hal tersebut, perlu diketahui bahwa pada saat otak didominasi oleh gelombang *beta* maka mewakili kondisi seseorang yang sedang berkonsentrasi dan terjaga penuh, sebaliknya mengenai gelombang *delta* mewakili kondisi seseorang dengan tingkat kesadaran yang rendah yaitu saat tertidur. Maka dapat diketahui dengan usia yang lebih tua lebih menikmati musik dangdut untuk menghilangkan rasa ngantuk selama bekerja. Apabila dibandingkan dengan responden yang berusia jauh lebih muda yaitu 18 tahun dengan pengalaman menjahit hanya selama 1 tahun, baik pada saat tidak mendengarkan musik, maupun mendengarkan musik dangdut dan lo-fi sembari menjahit maka gelombang otak yang dominan yaitu gelombang *beta*. Maka dengan begitu menunjukkan bahwa dengan diberikan perlakuan tanpa musik maupun dengan mendengarkan

musik, responden dengan usia yang lebih muda meskipun dengan pengalaman menjahit yang masih sebentar jauh lebih terjaga penuh dan konsentrasi dalam menjahit.

Apabila dilihat keterkaitan dari segi usia dan pengalaman menjahit dengan hasil pengukuran kinerja berdasarkan pola kain yang terjahit, dengan responden yang sama dengan sebelumnya yaitu berusia 50 tahun dengan pengalaman menjahit selama 30 tahun berhasil menjahit pola sepanjang 69 cm saat tanpa mendengarkan musik, sepanjang 51 cm saat mendengarkan musik dangdut, dan 45 cm saat mendengarkan musik lo-fi. Merujuk pada analisis di atas sebelumnya, pada saat perlakuan mendengarkan musik lo-fi gelombang otak responden tersebut didominasi oleh *delta*, yaitu kondisi mengantuk sehingga selaras dengan hasil pengukuran panjang pola terjahit yang dihasilkan responden tersebut saat diberikan perlakuan mendengarkan musik lo-fi yang lebih rendah apabila dibandingkan dengan panjang pola kain yang berhasil dijahit pada perlakuan lainnya. Lalu apabila dibandingkan dengan responden yang berusia 18 tahun dengan pengalaman menjahit hanya 1 tahun, berhasil menjahit pola sepanjang 41 cm pada perlakuan tanpa mendengarkan musik, 70 cm pada perlakuan mendengarkan musik dangdut, dan 58 cm pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi.

1.17.2 Analisis aktivitas gelombang otak pada setiap perlakuan.

Aktivitas gelombang otak merupakan salah satu parameter yang menjadi acuan dalam mengetahui kondisi mental seseorang. Hasil pengukuran aktivitas gelombang otak diperoleh dengan menggunakan alat Muse *Electroencephalography* (EEG) *headband* yang mendeteksi dan merekam 5 gelombang yaitu *alpha*, *beta*, *delta*, *gamma*, dan *theta*. Pengukuran aktivitas gelombang otak dilakukan terhadap 16 responden yang sedang melakukan aktivitas kerja menjahit menggunakan mesin jahit dengan diberikan 3 perlakuan meliputi, pertama tanpa kedua mendengarkan musik dangdut, dan ketiga mendengarkan musik lo-fi.

Pada perlakuan menjahit tanpa mendengarkan lagu apapun memiliki rata-rata tingkat aktivitas gelombang *delta* yang lebih tinggi dibandingkan pada perlakuan menjahit dengan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi. Sehingga dapat diketahui dengan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi dapat menurunkan aktivitas gelombang *delta* yang dapat meningkatkan kemungkinan kondisi tidur atau menurunnya tingkat konsentrasi menjahit menggunakan mesin jahit.

Pada perlakuan menjahit tanpa mendengarkan musik juga memiliki rata-rata tingkat aktiivtas yang lebih tinggi dibandingkan pada perlakua menajhit dengan mendengarkan musik

dangdut dan lo-fi. Gelombang *theta* merepresentasikan kondisi setengah sadar atau bermimpi dan kondisi ketegangan emosional. Sehingga semakin meningkat nilai gelombang *theta* maka kemungkinan tingkat kesadaran menurun akan lebih tinggi. Berdasarkan tersebut maka tanpa mendengarkan musik pada saat menjahit dapat meningkatkan gelombang *theta* sehingga dapat meningkatkan kesadaran saat menjahit namun kondisi emosional meningkat.

Dari uraian di atas perlu diketahui bahwa gelombang otak yang tidak boleh mendominasi pada saat menjahit adalah gelombang *delta* dan *theta*, karena apabila kedua gelombang tersebut rendah dapat menyebabkan kemungkinan terjadi kondisi tidur dan kesadaran menurun saat menjahit. Sedangkan gelombang yang harus meningkat saat aktivitas menjahit yaitu gelombang *beta* dan *gamma* karena dengan meningkatnya kedua gelombang tersebut dapat meningkatkan konsentrasi dan perhatian saat menjahit serta dalam kondisi yang terjaga penuh. Berdasarkan data dan penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa besar nilai gelombang otak penjahit dapat dipengaruhi oleh aktivitas mendengarkan musik pada saat menjahit. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa dengan tanpa mendengarkan musik dapat meningkatkan gelombang *delta* dan *theta* pada otak sehingga dengan kondisi tersebut dapat lebih berisiko menyebabkan penjahit mengalami rasa ngantuk akibat kebosanan dalam kerja.

1.17.3 Analisis panjang pola terjahit berdasarkan setiap perlakuan.

Dalam mengukur kinerja penjahit, dilakukan dengan pengukuran secara langsung terhadap pola yang terjahit dengan menggunakan meteran kain. Dengan diberikannya tiga perlakuan pada eksperimen, tentunya akan memperoleh hasil pengukuran panjang pola kain yang terjahit berbeda-beda juga pada setiap responden di masing-masing perlakuan.

Dimana pada saat perlakuan mendengarkan musik dangdut dengan tempo sebesar kurang lebih 90 – 120 bpm saat menjahit memperoleh rata-rata panjang pola yang terjahit sebesar 57,81 cm. Lalu pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi dengan tempo lebih besar dari 130 bpm saat menjahit memperoleh rata-rata panjang pola yang terjahit sebesar 67,75 cm. Mengacu dari penjelasan tersebut dapat juga diketahui bahwa dengan semakin tinggi bpm pada musik maka akan semakin meningkatkan rata-rata panjang pola yang terjahit. Sebagaimana pernyataan oleh Djohan (2009) bahwa musik dengan tempo cepat dapat lebih banyak mengaktivasi sinyal otak pada tahap *beta* yang memungkinkan seseorang untuk bekerja, berpikir, dan melatih energi serta berproduksi secara maksimal.

Berdasarkan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa perbedaan dan perubahan aktivitas gelombang otak manusia ini dapat dipengaruhi dari ada dan tidaknya perlakuan musik terhadap tingkat kinerja responden saat menjahit. Sehingga berdasarkan hasil tersebut maka secara keseluruhan perlakuan berupa musik memberikan dampak yang baik terhadap kinerja penjahit, hal ini dapat dikatakan karena jumlah panjang pola yang terjahit oleh responden lebih besar pada saat diberikan perlakuan musik dangdut dan lo-fi apabila dibandingkan dengan perlakuan tanpa mendengarkan musik.

Namun apabila ditelaah secara personal per responden, pada beberapa responden dengan diberikannya perlakuan tanpa mendengarkan musik saat menjahit, menghasilkan pola terjahit yang lebih panjang dibandingkan dengan diberikannya perlakuan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi saat menjahit maupun sebaliknya, dimana terdapat beberapa responden yang jauh lebih meningkat kinerja menjahitnya apabila diberi perlakuan mendengarkan musik. Hal tersebut bisa saja terjadi karena preferensi terhadap jenis musik dapat bervariasi secara signifikan antara individu. Apa yang mungkin merangsang dan meningkatkan fokus bagi satu orang bisa saja menjadi gangguan bagi yang lain.

1.17.4 Analisis hasil uji asumsi klasik.

Uji asumsi klasik yang digunakan pada penelitian ini terdapat 4 uji yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas dan uji autokorelasi. Pada tahap pertama pengujian yang dilakukan yaitu uji normalitas. Uji normalitas berguna dalam mengetahui bahwa setiap variabel yang digunakan ini berdistribusi normal. Pada pengujian ini diperlukan untuk melakukan pengujian setiap variabel yang ada dengan mengasumsikan bahwa nilai residual tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas didapatkan bahwa perlakuan tanpa mendengarkan musik memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,381, perlakuan dengan mendengarkan musik dangdut mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,970, kemudian pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,313. Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada ketiga perlakuan tersebut terhadap kinerja penjahit maka dapat dikatakan bahwa hasil pengujian normalitas ini menunjukkan hasil dimana hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak karena $\text{sig.} > 0,05$ yang memiliki arti bahwa data yang akan digunakan berdistribusi normal.

Pada tahap kedua, dilakukannya uji multikolinearitas. Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu model regresi tersebut ditemukan adanya korelasi antar variabel.

Untuk mengetahui kolinearitas dilihat dari nilai *tolerance* dan VIF (*Variance Inflation Factor*) kemudian nilai *cutoff* yang digunakan untuk mengetahui adanya multikolinearitas adalah dengan nilai *tolerance* $\leq 0,1$ atau nilai VIF ≥ 10 (Ghozali, 2011). Dalam suatu model regresi apabila terjadi multikolinearitas maka terdapat korelasi kuat antara setiap variabel dan dapat dikatakan hasil prediksinya tidak stabil. Dari hasil uji multikolinearitas yang telah dilakukan pada penelitian ini, hasil yang diperoleh baik pada perlakuan tanpa mendengarkan musik, mendengarkan musik dangdut, dan mendengarkan musik lo-fi mendapat nilai VIF gelombang beta sebesar 1,000 sehingga hipotesis H0 diterima dan H1 ditolak dan memiliki arti bahwa data yang akan digunakan tidak terjadi multikolinearitas. Secara umum pengujian multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah ditemukannya adanya korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel *independent*. Jika antar variabel *independent* menunjukkan nilai terjadi multikolinieritas sempurna maka regresi variabel *independent* tidak dapat ditentukan dan nilai standard error menjadi tidak terhingga.

Pada tahap ketiga pengujian yang dilakukan yaitu uji heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui dalam model regresi yang digunakan terjadi ketidaksamaan varian dari residual suatu observasi ke observasi yang lain. Karena dalam model regresi tersebut seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas. Dari hasil pengujian yang dilakukan apabila nilai signifikansi yang didapatkan sebesar $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa pada data tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada perlakuan tanpa mendengarkan musik, mendapatkan nilai pada gelombang beta sebesar 0,308 dari hasil nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig. $> 0,05$ yang berarti bahwa nilai H0 diterima dan H1 ditolak maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Pada pengujian dengan perlakuan mendengarkan musik dangdut, mendapatkan nilai pada gelombang beta sebesar 0,780 dari hasil nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig. $> 0,05$ yang berarti bahwa nilai H0 diterima dan H1 ditolak maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Pada pengujian dengan perlakuan mendengarkan musik lo-fi, mendapatkan nilai pada gelombang beta sebesar 0,265 dari hasil nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig. $> 0,05$ yang berarti bahwa nilai H0 diterima dan H1 ditolak maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Oleh karena itu pada pengujian heteroskedastisitas ini dapat diketahui bahwa dari keseluruhan perlakuan dan gelombang didapatkan nilai sig. $> 0,05$ yang berarti nilai H0 diterima dan H1 ditolak maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tahap keempat pengujian ini dilakukan uji autokorelasi. Uji autokorelasi dilakukan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi linear ini terdapat korelasi antar variabelnya. Pada uji ini akan diketahui korelasi antar data. Hasil perhitungan durbin watson ini akan dibandingkan dengan tabel durbin watson dengan tingkat signifikansi sebesar 5% dengan jumlah sampel (n) sebanyak 16 dan jumlah variabel *independent* sebanyak 3 mendapatkan nilai dL 0,8572 dan nilai dU 1,7277. Dari hasil perhitungan uji autokorelasi ini pada perlakuan tanpa mendengarkan musik mendapatkan nilai durbin watson sebesar 2,356, perlakuan mendengarkan musik dangdut mendapatkan nilai durbin watson sebesar 2,134, dan perlakuan mendengarkan musik lo-fi mendapatkan nilai durbin watson sebesar 2,144. Berdasarkan hasil uji dari keseluruhan perlakuan pengujian didapatkan hasil tidak ada keputusan yang pasti pada perlakuan tanpa mendengarkan musik dan tidak terjadinya autokorelasi pada perlakuan mendengarkan musik dangdut dan musik lo-fi. Hal ini juga berkaitan dengan nilai dL dan dU.

1.17.5 Analisis hasil uji regresi linear berganda.

Pada penelitian ini juga menggunakan uji statistik regresi linear berganda. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antar variabel *dependent* dan variabel *independent*. Variabel *dependent* (Y) pada penelitian ini adalah panjang pola yang terjahit dari aktivitas menjahit menggunakan mesin jahit yang dilakukan oleh penjahit untuk variabel *independent* (X) pada penelitian ini adalah hasil pengukuran gelombang *beta* pada saat responden melakukan aktivitas menjahit. Dari hasil uji regresi linear berganda pada model tanpa mendengarkan musik apapun untuk nilai Fhitung sebesar 1.118 maka dari nilai Fhitung < Ftabel dan H0 diterima dan H1 ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat pengaruh dari perlakuan tanpa mendengarkan musik terhadap kinerja penjahit.

Apabila dikaji berdasarkan tahapan uji statistik yang telah dilakukan, uji regresi linear berganda telah dilakukan sebaik mungkin karena telah mengikuti kaidah tahapan-tahapan sebelum dilakukan uji regresi linear berganda, yaitu dengan melakukan uji asumsi klasik yang terdiri atas uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi (Janie, 2012). Selain kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pengolahan data, memerlukan analisis lebih lanjut terhadap faktor-faktor lain yang berkemungkinan dalam menyebabkan diperolehnya hasil yang menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh musik terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ.

Adapun hal-hal lain seperti *human error* ataupun kesalahan teknis yang dapat menjadi penyebab diperolehnya hasil penelitian yang menunjukkan tidak terdapatnya pengaruh musik terhadap kinerja penjahit, seperti adanya kekurangan atau kesalahan peneliti, terutama dalam merancang desain eksperimen. Dimana eksperimen dilaksanakan secara 3 hari berturut-turut dengan responden yang sama pada setiap perlakuannya sehingga dapat menimbulkan terjadinya bias. Selain kekurangan pada perancangan desain eksperimen, berkemungkinan juga diakibatkan oleh pemilihan responden dengan karakteristik pengalaman menjahit yang tidak sebanding atau berat sebelah, karena terdapat sebagian kecil responden memiliki pengalaman menjahit yang sangat lama namun sebagian besar responden memiliki pengalaman menjahit yang masih sangat sebentar. Kemudian selain hal tersebut dengan penelitian yang dilakukan menggunakan alat yang dipasangkan pada responden, berkemungkinan membuat responden kurang nyaman karena belum terbiasa sehingga tidak maksimal dalam perolehan datanya. Lalu berkaitan dengan kondisi lingkungan kerja fisik yang tentunya berbeda-beda pada saat pengambilan data karena dilakukan selama beberapa hari, seperti kondisi suhu pada hari pertama pengambilan data yang terasa lebih panas dan pengap karena sempat terjadinya mati listrik.

Meskipun begitu, dengan hasil yang menunjukkan tidak terdapatnya pengaruh musik terhadap kinerja penjahit, maka terdapat faktor-faktor lain yang berpeluang dalam mempengaruhi kinerja penjahit. Salah satu faktor yang berpeluang tersebut dapat ditelaah dari faktor-faktor lingkungan kerja fisik selain musik pada area kerja penjahit konveksi CV. XYZ. Seperti suhu ruangan, kondisi pencahayaan, tata letak penyusunan area kerja, hingga tingkat kebisingan dari berbagai alat yang digunakan pada konveksi CV. XYZ. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut maka diberikannya *continuous improvement* atau saran perbaikan yang dapat dilakukan setelah diketahui bahwa tidak ditemukannya pengaruh musik terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ.

1.18 Analisis Persentase Pengaruh Musik terhadap Kinerja Penjahit

1.18.1 Analisis keseluruhan.

Berdasarkan perolehan nilai *R square* pada perlakuan tanpa mendengarkan musik sebesar 0,074 dapat diartikan bahwa tingkat pengaruh dari perlakuan tanpa mendengarkan musik sebesar 7% sehingga pengaruh yang diberikan tidak signifikan. Berdasarkan nilai *R square* pada perlakuan mendengarkan musik dangdut sebesar 0,006 dapat diartikan bahwa tingkat pengaruh dari

perlakuan mendengarkan musik dangdut sebesar 0,06% sehingga pengaruh yang diberikan tidak signifikan. Berdasarkan nilai R square pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi sebesar 0,088 dapat diartikan bahwa tingkat pengaruh dari perlakuan mendengarkan musik lo-fi sebesar 8,8% sehingga pengaruh yang diberikan tidak signifikan. Dari hasil keseluruhan dapat diketahui bahwa perlakuan mendengarkan musik lo-fi memberikan pengaruh yang paling besar terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ apabila dibandingkan dengan dua perlakuan lainnya.

Dari ketiga perlakuan tersebut dapat dikatakan bahwa persentase jumlah panjang pola yang terjahit tertinggi terdapat pada perlakuan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi sedangkan persentase jumlah panjang pola yang terjahit terendah terdapat pada perlakuan tanpa mendengarkan musik apapun saat menjahit. Kemudian dengan hasil *r square* pada perlakuan mendengarkan musik lo-fi sebesar 8,8% merupakan persentase tertinggi dibandingkan kedua perlakuan lainnya meskipun memiliki arti bahwa terdapat 91,8% faktor lain yang mempengaruhi kinerja penjahit selain mendengarkan musik lo-fi. Sedangkan hasil *r square* pada perlakuan yang lainnya seperti pada perlakuan tanpa mendengarkan musik sebesar 7,4% yang mana masih terdapat 92,6% faktor lain yang mempengaruhi. Kemudian pada perlakuan mendengarkan musik dangdut pada saat menjahit juga menunjukkan pengaruh yang diberikan tidak signifikan karena hanya memberikan pengaruh sebesar 0,06% yang mana masih terdapat 99,94% faktor lain yang mempengaruhi kinerja penjahit.

Dengan adanya perlakuan musik memberikan suasana kerja yang riang dan menyenangkan sehingga dapat mengubah emosi penjahit menjadi lebih positif dan mengurangi rasa kebosanan yang dapat berakibat timbulnya rasa mengantuk. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengukuran aktivitas gelombang otak dimana terjadinya penurunan pada gelombang delta pada saat perlakuan mendengarkan musik dangdut dan lo-fi apabila dibandingkan pada saat kondisi tanpa mendengarkan musik pada saat menjahit. Dari penelitian yang telah dilakukan juga dapat diberikan pernyataan bahwa dengan pemberian musik dapat memicu peningkatan pada gelombang otak *betha* dan *gamma* sehingga para penjahit menjadi berada pada kondisi terjaga penuh dan berkonsentrasi pada saat bekerja.

Pernyataan tersebut juga didukung dengan pernyataan (Suci, 2019) yaitu musik bekerja dengan memicu pelepasan hormon endorfin alami, yang kemudian memicu perasaan tenang dan rileks. Hal tersebut sesuai dengan studi sebelumnya yang mengatakan bahwa sistem saraf otak manusia dapat terpengaruh secara emosional dengan mendengarkan musik (Gasong & Ristua, 2023). Lalu pada penelitian Astuti et al. (2014) mengatakan bahwa dengan

mendengarkan musik kesukaan berpengaruh pada produktivitas kerja karyawan. Terlepas dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapatnya pengaruh musik terhadap produktivitas ataupun kinerja pekerja, namun berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa musik tidak berpengaruh terhadap kinerja penjahit konveksi CV. XYZ. Maka dengan begitu diberikannya penjelasan terkait saran perbaikan atau *continuous improvement* yang dapat dilakukan perusahaan selain memberikan musik pengiring kerja pada penjahit.

1.18.2 *Continuous improvement.*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa secara uji statistik tidak ditemukan adanya pengaruh musik terhadap kinerja penjahit. Namun tidak berhenti sampai disini saja, dengan dianalisis lebih lanjut dapat diketahui bahwa lingkungan kerja fisik hanya salah satu dari beberapa faktor eksternal lain yang dapat berkemungkinan memiliki pengaruh yang lebih besar dalam menyebabkan kebosanan dan rasa ngantuk.

Hal diantaranya yang dapat dilakukan sebagai upaya dalam menghilangkan kebosanan dalam kerja, apabila mengacu dari aspek lingkungan kerja fisik selain pemberian musik pengiring kerja yaitu dapat pula memberikan wewangian ataupun pengharum ruangan beraroma teh hijau dan coklat. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Alfariy (2023) menunjukkan bahwa aroma yang dihasilkan dari teh hijau dan coklat dapat menyegarkan dan memberikan kenyamanan saat bekerja.

Melalui pemenuhan kebutuhan dan kepuasan penjahit, juga menjadi salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut. Seperti kelayakan area kerja yang perlu diperhatikan kembali dimulai dari tata letak penyusunan mesin jahit yang tidak terlalu berdekatan, pemberian *air conditioning* (AC) agar terciptanya suhu yang optimal saat bekerja, serta fasilitas pendukung lainnya seperti penyediaan *snack* dan mengadakan senam minimal 1 minggu sekali (A. R. Putri & Inayah, 2024).

Seperti yang telah diketahui, penjahit melakukan aktivitas kerja yang monoton dan *repetitive* maka ada baiknya apabila diberikannya variasi pekerjaan. Variasi pekerjaan yang dapat diimplementasikan dapat seperti diberlakukannya sistem pembagian pola kain jahit yang berbebeda-beda setiap waktunya. Sehingga setiap individu tidak hanya terus-menerus menjahit bagian lengan saja namun dapat ditukar dengan menjahit pola kerah, kantong, dan sebagainya. Selain itu juga dapat diberikannya waktu istirahat yang cukup dan waktu untuk melakukan *stretching* atau peregangan untuk menjaga kebugaran penjahit di sela jam kerja.

BAB VI

PENUTUP

1.19 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, amak peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai jawaban dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya sebagai berikut:

1. Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan pengujian statistik regresi linear berganda dapat disimpulkan bahwa tidak terdapatnya pengaruh musik terhadap kinerja penjahit berdasarkan pengukuran aktivitas gelombang otak dan panjang pola yang terjahit. Berdasarkan pada hasil uji statistik regresi linear berganda, dilihat melalui *R square* menunjukkan bahwa pengaruh tanpa mendengarkan musik sebesar 7,4%, pengaruh mendengarkan musik dangdut sebesar 0,06%, dan pengaruh musik lo-fi dengan nilai sebesar 8,8%.
2. Perlakuan menjahit dengan mendengarkan musik lo-fi memiliki persentase pengaruh terhadap kinerja penjahit sebesar 8,8% dan nilai tersebut menunjukkan hasil yang tidak berpengaruh secara signifikan karena masih terdapat 91,8% faktor lain yang mempengaruhi. Selanjutnya pada perlakuan menjahit tanpa mendengarkan musik memiliki persentase pengaruh terhadap kinerja penjahit sebesar 7,4% maka bernilai tidak berpengaruh secara signifikan karena masih terdapat 92,6% faktor lain yang mempengaruhi. Terakhir pada perlakuan mendengarkan musik dangdut pada saat menjahit juga menunjukkan pengaruh yang diberikan tidak signifikan karena hanya memberikan pengaruh sebesar 0,06% yang mana masih terdapat 99,94% faktor lain yang mempengaruhi.

1.20 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan pengaruh berbagai variabel terhadap kinerja penjahit. Meskipun tidak ditemukannya hubungan pengaruh musik terhadap kinerja penjahit, akan tetapi bahwa dengan adanya permasalahan tingginya tingkat stress yang dirasakan oleh penjahit, dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian kedepan lainnya untuk dapat menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut akibat dengan musik ataupun faktor yang

dapat berpengaruh lainnya. Adapun kekurangan pada penelitian ini yang disebabkan oleh kurangnya jumlah sampel yang digunakan, dan *human errors* saat melakukan penelitian sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal. Disarankan pada penelitian selanjutnya dapat menambah variasi jenis kelamin kepada responden, memperbanyak jumlah sampel agar pengujian dapat lebih akurat, dan dapat menambahkan atau mengubah perlakuan yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, D. F. (2022). *Analisis Pengaruh Mendengarkan Podcast Terhadap Performansi Pengemudi Menggunakan Driving Simulator dan Muse Brain Sensing Headband*. 8.5.2017. www.aging-us.com
- Ajija, Shochrul, R., & Dkk. (2011). *Cara Cerdas Menguasai Eviews*. Salemba Empat.
- Aldiana, A. (2022). *Ketertarikan Komunitas Remaja Mendengarkan Musik Lo-fi di Kedai Kopi Faste Bandung*.
- Alfarisy, M. (2023). Analisis Post-Market Reed Diffuser Caolia Aroma Teh Hijau Dan Cokelat. *Dharma Sainika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 25–32. <https://doi.org/10.24198/sainika.v1i2.48633>
- Alfayad, A., & Dwiyaniti, E. (2022). Systematic Review: Analisis Pengadaan Musik Kerja terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kerja. *Preventia : The Indonesian Journal of Public Health*, 7(2), 8. <https://doi.org/10.17977/um044v7i22022p8-17>
- Alfian, R. D., & Hartono, B. (2023). Pengaruh Kebosanan dan Kelelahan Kerja Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Karyawan PDAM Tirta Bhagasasi Bekasi. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Ekonomi Kreatif*, 2(1), 63–71. <https://doi.org/10.26877/jibeka.v2i1.99>
- Anggara, R., & Rahayu, Y. (2020). Sistem Electroencephalogram (EEG) Untuk Analisis Sinyal Gelombang Otak Pada Pasien Depresi. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Teknik Dan Sains*, 7(1), 1–6.
- Anjar, W., & Prabowo, S. (2015). Pengaruh Musik Terhadap Kelelahan Kerja. *Psikodimensia*, 14, 9–17. <http://journal.unika.ac.id/index.php/psi/article/view/896>
- Astuti, R. D., Suhardi, B., Laksono, P. W., Susanto, N., & Afina, Y. N. A. (2023). The Effect of Physical Environment Factors on Human Cognitive Performance Through EEG Signals. *E3S Web of Conferences*, 465, 02002. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202346502002>
- Astuti, R. D., Tarwaka, & Darnoto, S. (2014). Pengaruh musik kerja terhadap tingkat kelelahan dan produktivitas kerja karyawan unit filling PT. Indo Acidatama Tbk. Kemiri, Kebakkramat, Karanganyar. *Jurnal Kesehatan*, 1–15.
- Barsy, B. G., Gyori, G., & Szemes, P. T. (2020). Development of EEG measurement and processing system in LabVIEW development environment. *International Review of Applied Sciences and Engineering*, 11(3), 287–297. <https://doi.org/10.1556/1848.2020.00151>
- Bochoridou, A., & Gkorezis, P. (2024). Perceived overqualification, work-related boredom, and intention to leave: examining the moderating role of high-performance work systems. *Personnel Review*, 1311–1330.
- Bradt, J., Dileo, C., & Shim, M. (2013). Music interventions for preoperative anxiety. *Cochrane Database Syst Rev*.
- Budiyatna, I. D., & Wahyuning, C. S. (2021). *Kajian Pengaruh Musik Terhadap Kecepatan dan Ketepatan Kerja pada Pekerjaan Perakitan*. 1–7.
- Canesares, C., Marc, J., Donlooise, B., Lavisto, S., Remotin, R. G., & Talledo, E. (2021). *The Effect of Music on Cognitive Tasks Among College Students: A Factorial Experiment*. 48–56.
- Djohan. (2009). *Psikologi Musik* (Mardiyanto (ed.)). Penerbit Best Publisher.
- Elias. (2009). *Hipnosis & Hipnoterapi, Transpersonal/NLP*. Pustaka Pelajar.
- Fajri, N. (2020). Frekuensi Gelombang Otak Dalam Menangkap Ilmu Imajinasi Dan Realita (Berdasarkan Ontologi). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(2), 40–47.

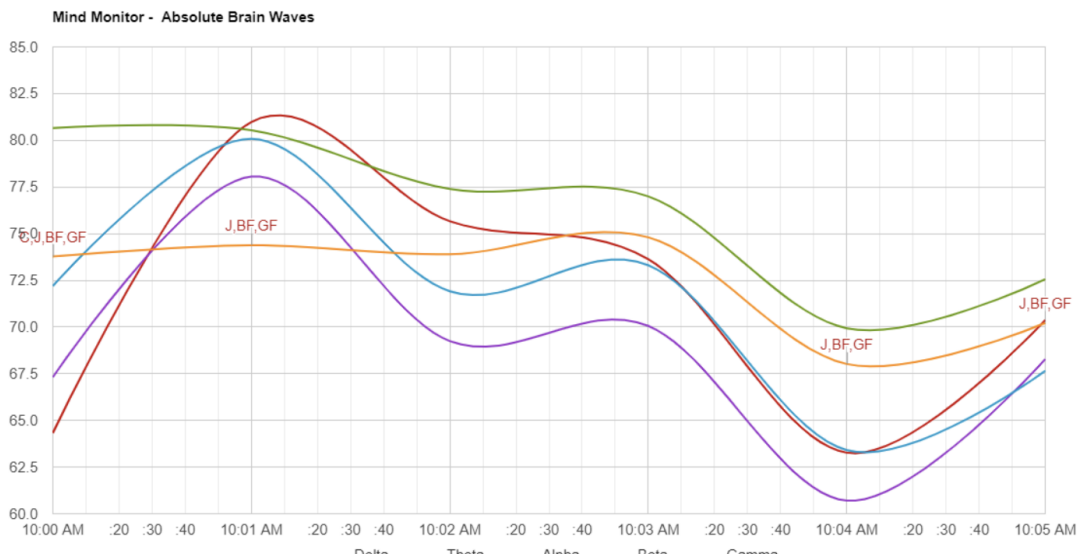
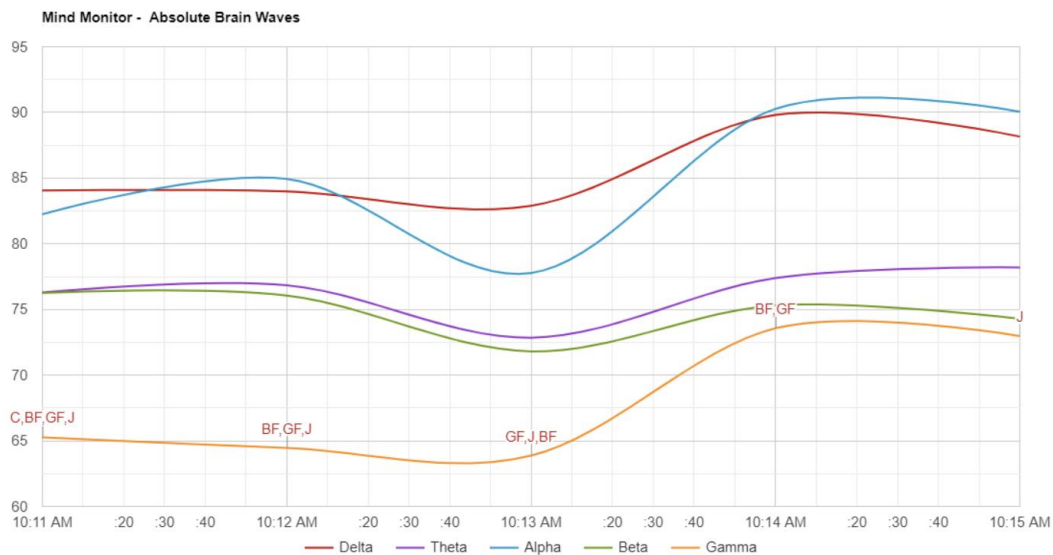
- <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i2.22299>
- Finn, S., & Fancourt, D. (2018). The biological impact of listening to music in clinical and nonclinical settings: a systematic review. *Prog Brain Res*, 173–200.
- Fisher, C. (1998). Effects of External and Internal Interruptions on Boredom at Work: Two Studies. *Journal of Organizational Behaviour*.
- Gasong, C. L., & Ristua, Y. (2023). Dampak Musik Terhadap Emosi Jiwa Siswa Sma YPPK Asisi Sentani. *Cantata Deo: Jurnal Musik Dan Seni*, 1(1), 53–58. <https://doi.org/10.69748/jmcd.v1i1.11>
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisa Multivariat dengan Program SPSS*. Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit UNDIP. (Edisi 8). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harju, L., Hakanen, J. J., & Schaufeli, W. B. (2014). Job boredom and its correlates in 87 Finnish organizations. *Journal of Occupational and Environmental Medicine*, 911–918.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hulliyah, K., Setianingrum, A. H., & Santoso, W. (2023). Sinyal Elektroensefalografi Untuk Deteksi Emosi Saat Mendengar Stimulus Pembacaan Al-Quran Menggunakan Wavelet Transform. *Technomedia Journal*, 8(2SP), 175–188. <https://doi.org/10.33050/tmj.v8i2sp.2060>
- Janie, D. N. (2012). *Statistik Deskriptif & Regresi Linear Berganda dengan SPSS*. Semarang University Press.
- Juliandi, A., Irfan, & Manurung, S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi*. UMSU Press.
- Junaidi, J. (2014). *Membaca dan Menggunakan Tabel Distribusi F dan Tabel Distribusi t*.
- Keeler, K., & Cortine, J. (2020). Working to the Beat: A Self-Regulatory Framework Linking Music Characteristics to Job Performance. *Academy of Management*, 45.
- Kyko, O. (2005). *Instrumentation: Know Yourself and Others Longman Dictionary of Contemporary English (2003) 3 rd editions*. Harloa Pearson Educational Limited.
- Mahmood, D., Nisar, H., Yap, V., & Tsai. (2022). *The Effect of Music Listening on EEG Functional Connectivity of Brain: A Short-Duration and Long-Duration Study*. 10(3).
- Mawikere, V., Raharjo, J., & Buadiarto, A. (2020). *Analisis Sinyal Gelombang Otak Manusia Saat Bermain Gitar Sembari Bernyanyi Dan Tidak Bernyanyi Berbasis EEG Dengan Menggunakan Metode Discrete Wavelet Transform dan K-Nearest Neighbor*. 7(2), 1–13.
- Meng, Q., An, Y., & Yang, D. (2021). *Effects of Acoustic Environment on Design Work Performance Based on Multitask Visual Cognitive Performance in Office Space*. 205.
- Munandar, A. S. (2014). *Psikologi Industri dan Organisasi*. Ui Press.
- Newstrom, J. (2011). *Organizational Behavior – Human Behavior at Work* (13th Editi). Hill Companies.
- Novello, M., Bosman, L. W. J., & Zeeuw, C. I. De. (2024). A Systematic Review of Direct Outputs from the Cerebellum to the Brainstem and Diencephalon in Mammals. *The Cerebellum*, 23(1), 210–239. <https://doi.org/10.1007/s12311-022-01499-w>
- Nugroho, B. W. (2022). *Analisis Pengaruh Pengharum Mobil menggunakan Driving Simulator dan MUSE Head Band*.
- O’Hanlon, J. F. (1981). Boredom: Practical consequences and a theory. *Acta Psychologica*, 53–82.
- Osborne, D. J. (1995). *Ergonomics at Work third edition Human Factors in Design and Development*. John Wiley & Sons Ltd.

- Packalen, E. (2008). Music, Emotions, and Trusth. *Philosophy of Music Education Review*. Indiana University Press, 16, 41–59.
- Pohan, S. A. (2021). *Pengaruh Musik Pengiring Kerja Terhadap Stres Kerja Pada Karyawan Supermarket di Kota Medan*.
- Pratama, H. (2019). *Pengaruh Lingkungan Kerja Fisik dan Non-Fisik Terhadap Kebosanan Kerja Karyawan di Akademi Maritim Yogyakarta (AMY)*.
- Putri, A. R., & Inayah, Z. (2024). Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Kelelahan Kerja Pada Tenaga Kerja Produksi Bagian Sewing Woven Plastik di PT. Wiharta Karya Agung Gresik. *Jurnal Bidang Ilmu Kesehatan*, 14(2), 152–159. <https://doi.org/10.52643/jbik.v14i2.3920>
- Putri, N. R., & Ratnasari, S. L. (2019). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pelatihan, Dan Pengembangan Karir Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Asuransi Takaful Batam. *JURNAL AKUNTANSI, EKONOMI Dan MANAJEMEN BISNIS*, 7(1), 48–55. <https://doi.org/10.30871/jaemb.v7i1.1083>
- Raglio, R. A., Bellandi, D., Gianotti, M., Zancacchi, E., Gnesi, M., Monti, M. C., Montomoli, C., Vico, F., Imbriani, C., Giorgi, I., & Imbriani, M. (2020). Daily music listening to reduce work-related stress: A randomized controlled pilot trial. *Journal of Public Health (United Kingdom)*, 42(1), E82–E88. <https://doi.org/10.1093/pubmed/fdz030>
- Rahdiana, N. (2020). Perbandingan Tingkat Stres Mahasiswa Empat Angkatan Program Studi Teknik Industri dengan Metode Skoring dari Health and Safety Executive. *Jurnal Sistem Teknik Industri*, 22(1), 33–44. <https://doi.org/10.32734/jsti.v22i1.3297>
- Rea, G. S., & Hadi, C. (2012). Kebosanan Kerja Pada Karyawan Radio Sonora Surabaya. *Jurnal Psikologi Industri Dan Organisasi*, 1(02), 131–138. <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/jpio7cf67ea44a2full.pdf>
- Reijseger, G., Schaufeli, W. B., Peeters, M. C., Taris, & Ouweneel, E. (2013). *Watching the paint dry at work: Psychometric examination of the Dutch Boredom Scale*. *Anxiety, Stress & Coping*. 508–525.
- Simatupang, M. A. B., & Sutysna, H. (2020). Pengaruh Minyak Zaitun dan Olahraga Terhadap Kadar Trigliserida Tikus Wistar Diet Tinggi Lemak. *Muhammadiyah Journal of Nutrition and Food Science (MJNF)*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.24853/mjnf.1.1.24-30>
- Sousa, T., & Neves, P. (2020). *Two Tales of Rumination and Burnout: Examining the Effects of Boredom and Overload*. 70(3).
- Suci, D. W. (2019). Manfaat Seni Musik Dalam Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 177–184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.45>
- Sudariana, & Yoedani. (2022). Analisis Statistik Regresi Linier Berganda. *Seniman Transaction*, 2(2), 1–11.
- Syah, M., Fikra, H., Hernawan, W., & Huriani, Y. (2022). Perbawa Musik Low-Fidelity (Lo-fi) dalam Proses Belajar: Studi Takhrij dan Syarah Hadis. *Conferences UINSGD*, 8, 639–648. <http://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/623/430>
- Taiwo, A. S. (Covenant U. (2010). The influence of work environment on workers productivity: A case of selected oil and gas industry in. *African Journal of Business Management*, 4(March), 299–307.
- Umay, F., Maulina, R., & Budiharto, S. (2020). Job Crafting dan Kebosanan Kerja Karyawan. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.57576>
- Van Hooft, E. A., & Van Hooff, M. L. (2018). *The state of boredom: Frustrating or depressing? Motivation and Emotion*. 42, 931–946.

- Veronica, F., Gunawan, H., Fitri, L. L., Fernando, A., Nadhova, G., & Hilsa, H. (2022). Simple Eeg Assess Working Memory Process in Difference Gender. *Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan : Publikasi Ilmiah Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya*, 9(3), 339–344. <https://doi.org/10.32539/jkk.v9i3.18914>
- Widijanto, M. A., Ilma, L., Aprilthy, S. K., Safinatunnajah, K., & Jatnika, R. (2022). Pengaruh Latar Belakang Musik Lo-Fi Terhadap Reading Comprehension Mahasiswa. *Journal of Psychological Science and Profession*, 6(2), 153. <https://doi.org/10.24198/jpsp.v6i2.37655>
- Widiyarto, I. (2021). *Analisis Ketersediaan Bawang Putih di Indonesia*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Gelombang Otak Responden



Lampiran 2. Pengambilan Data



Lampiran 3. Hasil SPSS

Tests of Normality

Jenis Musik		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Panjang Jahitan	Tanpa Musik	,117	16	,200 [*]	,943	16	,381
	Dangdut	,098	16	,200 [*]	,981	16	,970
	Lo-Fi	,131	16	,200 [*]	,937	16	,313

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	85,078	31,942		2,663	,019		
	Tanpa_Musik	-,439	,415	-,272	-1,057	,308	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Y1

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	46,398	40,224		1,153	,268		
	Dangdut	,153	,535	,076	,285	,780	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Y2

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	112,636	40,556		2,777	,015		
	Lo-fi	-,652	,562	-,296	-1,162	,265	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Y3

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,272 ^a	,074	,008	13,9024	2,356

a. Predictors: (Constant), Tanpa_Musik

b. Dependent Variable: Y1

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,076 ^a	,006	-,065	17,1267	2,134

a. Predictors: (Constant), Dangdut

b. Dependent Variable: Y2

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,296 ^a	,088	,023	15,6908	2,144

a. Predictors: (Constant), Lo-fi

b. Dependent Variable: Y3