

BAB I

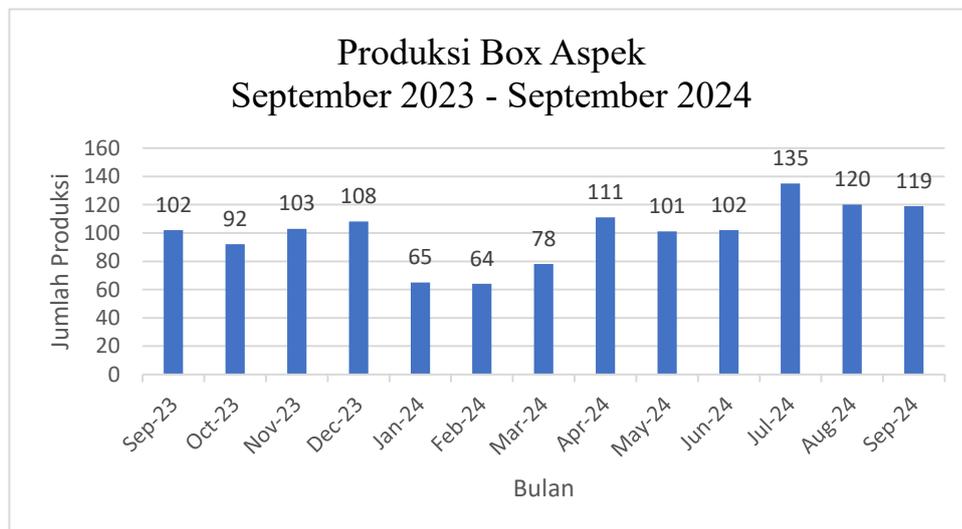
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, bisnis produksi telah berkembang pesat selama lima tahun terakhir. Indonesia dapat keluar dari perangkap pendapatan menengah (Harahap et al., 2023) jika bisnis manufaktur membantu pertumbuhan ekonomi. Dengan rencana ini sebagai panduan, sektor industri Indonesia perlu bekerja lebih keras untuk menjadi lebih produktif. Produktivitas semacam ini dilihat sebagai ukuran seberapa baik pekerja dapat melakukan pekerjaan mereka dibandingkan dengan input yang digunakan untuk membuat output, yaitu barang atau jasa yang dibuat dengan cepat (Alfayad & Dwiyantri, 2022). Untuk membuat sesuatu lebih produktif, orang adalah hal yang paling penting. SDM (Sumber Daya Manusia) adalah yang membuat sesuatu dan menyediakan layanan. Ini mencakup hal-hal seperti tenaga kerja, tanah, modal (alat, peralatan, bahan baku, dll.), dan hubungan antarmanusia. Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan produksi. Artinya, orang-orang yang bekerja untuk suatu perusahaan memiliki dampak besar pada bagaimana mereka mencapai tujuan mereka.

PT. Adi Juyo Kusumo merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan berbagai keperluan bangunan. Kantor mereka berada di Jl. Sumbermulyo, Desa Wunut, Kec. Porong, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur. Perusahaan ini membuat peralatan rambu lalu lintas ATCS (Area Traffic Control System) dan mengerjakan sejumlah proyek jalan nasional dan daerah di Indonesia. PT. Adi Juyo Kusumo mengerjakan berbagai macam pekerjaan, seperti pemasangan lampu jalan,

pengecatan marka jalan, pemasangan rambu jalan, pemasangan lampu lalu lintas dan lampu peringatan, pemasangan pagar pembatas jalan, dan pembuatan rambu jalan. Mereka telah mendapatkan kepercayaan dari berbagai mitra seperti Departemen Perhubungan, PLN, Departemen Pekerjaan Umum, Jasa Marga, dan PT. Untuk memenuhi permintaan mitra, maka perusahaan berupaya menghasilkan produk dengan kualitas terbaik. Maka dari itu, proses produksi pada divisi fabrikasi harus sesuai standar operasional agar dihasilkan produk yang berkualitas tinggi. Berdasarkan data produksi PT. Adi Juyo Kusumo, jumlah produksi box aspek pada 1 tahun terakhir yaitu sebagai berikut :



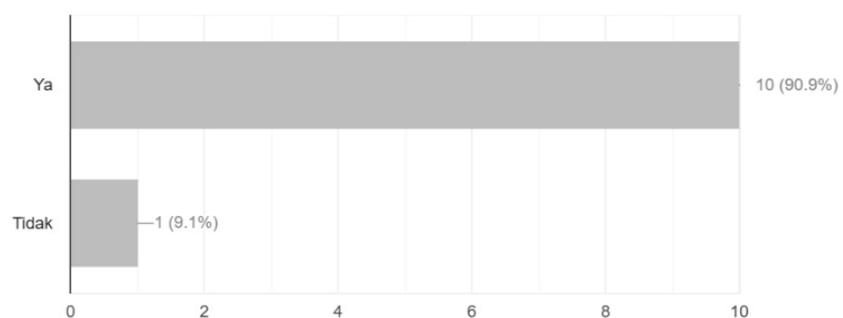
Gambar 1.1 Data Produksi Box Aspek September 2023-September 2024

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa adanya fluktuasi jumlah produksi antara September 2023 hingga September 2024. Perubahan hasil produksi disebabkan oleh banyak hal, salah satunya adalah faktor stres kerja. Ketika perusahaan atau organisasi memberikan beban pekerjaan yang banyak kepada pekerjanya, seringkali mereka merasa cemas, lelah, dan stres, yang dapat membuat mereka kurang produktif dalam bekerja (Andani & Eva, 2021).

Stres kerja adalah kondisi ketika perusahaan memberikan beban kerja yang terlalu banyak kepada karyawannya sehingga karyawan merasa khawatir dan dapat menurunkan kinerjanya. Sebaliknya, kebahagiaan kerja adalah hal yang memotivasi pekerja untuk bekerja lebih baik (Handoko, 2020). Menurut Mangkunegara dalam Handoko (2020), stres kerja disebabkan oleh terlalu banyaknya pekerjaan yang harus diselesaikan, manajemen yang kurang baik, lingkungan kerja yang kurang baik, adanya perselisihan di tempat kerja, serta atasan dan pekerja yang memiliki pendapat yang berbeda tentang seberapa baik pekerjaan diselesaikan. V.Rivai (Manda, 2020) mengatakan bahwa stres di luar pekerjaan disebabkan oleh ketakutan akan uang, masalah dengan anak, masalah kesehatan, masalah dalam pernikahan (seperti perceraian), kepindahan, dan masalah pribadi lainnya, seperti kematian anggota keluarga.

Setelah dilakukan survey, 10 dari 11 karyawan divisi fabrikasi merasakan stress pada saat bekerja. Stress kerja ini seringkali disebabkan oleh sifat pekerjaan yang monoton, berulang, dan dilakukan setiap hari.

0 / 11 correct responses



Gambar 1. 2 Grafik Stress Kerja Karyawan Divisi Fabrikasi

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan ide-ide baru untuk menemukan cara agar pekerja tidak stres. Di bagian fabrikasi, salah satu hal yang dapat dilakukan pekerja untuk membantu adalah memutar musik saat pekerjaan sedang dilakukan. Memutar musik saat bekerja dapat mencegah pekerja menjadi

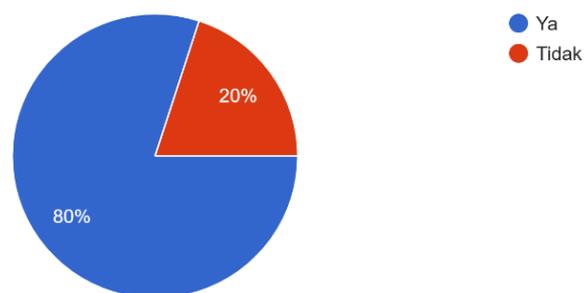
terlalu lelah atau tegang, membuat mereka merasa lebih tenang di tempat kerja, dan meningkatkan kebahagiaan serta produktivitas kerja dengan mencegah mereka merasa bosan saat bekerja. Musik juga dapat membantu orang yang lelah secara mental atau fisik merasa lebih baik dan menurunkan stres mereka, yang dapat menghasilkan lebih banyak pekerjaan yang diselesaikan (Andani & Eva, 2021).

Dapat dikatakan bahwa musik adalah alunan nada yang diikuti oleh ketukan. Kecepatan musik disebut *pace*. BPM, yang merupakan singkatan dari "Beat Per Minute," adalah satuan yang digunakan untuk mengukur kecepatan ketukan lagu. Ini menunjukkan berapa banyak ketukan yang ada dalam satu menit. Campbell (2001) mengatakan dalam bukunya bahwa kecepatan musik juga dapat mengubah cara berpikir seseorang. Tempo musik cepat dapat meningkatkan energi, namun berisiko mengganggu konsentrasi, sedangkan tempo lambat dapat menenangkan, tetapi berpotensi menurunkan motivasi kerja. Kategori tempo musik meliputi musik lambat (60-80 BPM) seperti musik klasik untuk konsentrasi, musik sedang (80-110 BPM) seperti pop akustik untuk menjaga suasana hati, dan musik cepat (≥ 110 BPM) seperti rock untuk tugas yang membutuhkan energi tinggi.

Empat majalah berbeda dengan penelitian tentang subjek tersebut menunjukkan hasil yang berbeda tentang bagaimana kecepatan musik memengaruhi pemikiran seseorang. (C. B. Aryanto & Megananda, 2020) menemukan bahwa musik pop instrumental tempo lambat dapat sangat meningkatkan perhatian siswa dibandingkan dengan musik tempo cepat atau tanpa musik sama sekali. Ini karena musik ini memberikan lingkungan yang tenang dan suasana hati yang baik yang membantu otak bekerja lebih baik. Studi mereka sebelumnya (C. Aryanto & Megananda, 2019) juga menunjukkan hasil yang serupa.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa orang yang mendengarkan musik lambat lebih baik dalam memperhatikan daripada orang yang mendengarkan musik cepat atau tanpa musik sama sekali. Chiu et al. (2020), di sisi lain, menunjukkan bahwa musik tempo cepat (≥ 110 BPM) dapat sangat meningkatkan skor perhatian perawat dibandingkan saat tidak ada musik, dan dapat melakukannya lebih baik daripada musik tempo lambat tanpa mengubah tingkat kesalahan. Kinanti et al. (2023), di sisi lain, menemukan bahwa siswa lebih memperhatikan kelompok dengan musik bertempo cepat dibandingkan kelompok tanpa musik atau dengan musik bertempo lambat. Berdasarkan hasil penelitian, musik bertempo cepat terbukti lebih unggul dalam meningkatkan produktivitas, terutama dalam lingkungan yang membutuhkan kecepatan dan efisiensi.

Namun, apabila musik diputar dengan volume yang terlalu keras, musik tersebut akan menjadi salah satu faktor penyebab terganggunya lingkungan kerja, salah satunya adalah kebisingan yang menyebabkan gangguan konsentrasi. Hal ini berpotensi meningkatkan stress dan mengurangi produktivitas karyawan.



Gambar 1.3 Grafik Keluhan Karyawan PT. Adi Juyo Kusumo

Pada grafik diatas menunjukkan bahwa beberapa karyawan, selain karyawan fabrikasi, merasa terganggu dengan adanya musik yang mencapai 98 dB.

Terdapat risiko bagi tubuh yang disebut kebisingan yang hadir di hampir semua operasi industri. Sering kali, orang tidak memperhatikan kebisingan, dan

seiring waktu, kebisingan dapat membahayakan kesehatan mereka. (Putri et al., 2023) mengatakan bahwa kebisingan di tempat kerja biasanya disebabkan oleh suara alat produksi yang sangat keras. Ada hubungan antara kebisingan, jumlah pekerjaan, dan seberapa sulitnya bagi orang untuk mendengar. Jika ada kebisingan di atas 85 desibel selama lebih dari 8 jam, itu dapat merusak pendengaran Anda (Ipi et al., 2022). Jika kebisingan cukup keras, pekerja akan kehilangan pendengaran mereka seiring waktu.

Musik bertempo lambat dapat meningkatkan konsentrasi, musik bertempo cepat yang dimainkan pada volume tinggi dapat menyebabkan distraksi dan membagi fokus. Selain itu, paparan musik yang terlalu keras atau berlebihan dapat menyebabkan bahaya kebisingan yang berdampak negatif pada kesehatan pendengaran serta meningkatkan stres dan kelelahan mental. Jadi, inti dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kecepatan musik memengaruhi seberapa banyak pekerjaan yang diselesaikan. Kuesioner Kehilangan Kognitif (CFQ) adalah cara lain yang digunakan para ahli untuk mengukur kehilangan kognitif. Metode Kuesioner Kegagalan Kognitif (CFQ) digunakan karena dapat digunakan untuk mengukur jumlah kegagalan kognitif, seperti masalah dengan fokus dan membuat kesalahan sederhana. Metode ini juga mudah dibagikan dan meminta orang untuk mengisi Kuesioner Kegagalan Kognitif (CFQ), jadi ini merupakan penggunaan waktu dan uang yang baik. Kuesioner Kegagalan Kognitif (CFQ) dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana kecepatan musik yang berbeda memengaruhi orang karena kegagalan kognitif sering dikaitkan dengan hal-hal seperti perhatian, gangguan dan lingkungan kerja. Penelitian ini juga menggunakan bantuan *desibel meter* untuk mengetahui kebisingan pada setiap

divisi di PT. Adi Juyo Kusumo. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi pengaruh tempo musik terhadap peningkatan performa kognitif dan produktivitas kerja karyawan dan mengetahui usulan terbaik bagi para rekan kerja yang terpapar kebisingan di PT. Adi Juyo Kusumo.

1.2 Rumusan Masalah

Dari informasi di atas, kita dapat menemukan suatu masalah:

“Bagaimana pengaruh tempo musik terhadap produktivitas dan tingkat kesalahan kognitif (cognitive failure) yang diukur menggunakan Cognitive Failure Questionnaire (CFQ) pada karyawan?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka perlu dipersempit permasalahannya sebagai berikut:

1. Tidak membahas tentang RAB (Rencana Anggaran Biaya)
2. Pembahasan berfokus kepada pengaruh dan identifikasi risiko tempo musik terhadap karyawan beserta usulan perbaikannya.
3. Penelitian hanya dilakukan pada karyawan divisi fabrikasi.

1.4 Asumsi Penelitian

A Berikut adalah prinsip-prinsip yang akan digunakan dalam penelitian ini:

1. Kebijakan produksi perusahaan tidak mengalami perubahan secara signifikan selama penelitian berlangsung
2. Proses produksi berlangsung secara normal dan tidak terpengaruh oleh faktor lingkungan eksternal.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu untuk :

1. Mengidentifikasi pengaruh tempo musik terhadap peningkatan performa kognitif dan produktivitas kerja karyawan divisi fabrikasi PT Adi Joyo Kusumo.
2. Mengetahui usulan terbaik bagi para rekan kerja disekitar ruangan fabrikasi yang terpapar kebisingan.

1.6 Manfaat Penelitian

Pahala belajar yang dapat diberikan kepada setiap orang adalah sebagai berikut:

- a. Teoritis
 1. Dengan adanya penelitian ini dapat menentukan perbedaan antara sebelum dan sesudah diterapkannya terapi musik pada divisi fabrikasi serta kendala sebab terdistraksi adanya terapi musik pada lingkungan kerja luar fabrikasi.
 2. Dengan adanya penelitian ini mahasiswa dapat mengaplikasikan metode *Cognitive Failure Questionerre (CFQ)*.
- b. Praktis
 1. Menjadi alternatif bagi perusahaan dalam mengidentifikasi kesalahan kognitif serta menentukan usulan perbaikannya.
 2. Sebagai bahan pertimbangan dalam memaksimalkan fokus kerja dan produktivitas karyawan.

1.7 Sistematika Penelitian

Penulisan sistematis merupakan bagian penting dalam melakukan penelitian karena memastikan bahwa semua informasi dalam penelitian disajikan dalam urutan yang benar sehingga dapat dibaca dan dipahami dengan benar. Penulisan terorganisir penelitian ini terlihat seperti ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini merupakan pengantar bagi para pembaca. Bagian ini membahas tentang sejarah masalah, bagaimana masalah tersebut dirumuskan, apa saja batasannya, teori penelitian, tujuannya, manfaatnya, dan sistem penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan ide-ide yang digunakan dalam penelitian dan memberi kita cara untuk melihat masalah yang perlu diperbaiki.

BAB III METODE PENELITIAN

Informasi dalam bagian ini mencakup semua yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian, mulai dari tempat mencari data hingga cara mengumpulkan dan memprosesnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang cara memproses data yang dikumpulkan menggunakan metode yang digunakan untuk memecahkan masalah.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan temuan dan saran penelitian dalam bab ini. Saran penelitian dimaksudkan untuk membantu orang-orang melakukan perbaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**