

PENGARUH MUSIK *ROCK* TERHADAP KONSENTRASI PADA PERMAINAN *FLAPPY BIRD*

**Shafira Rizqa Fatihah¹, Nadyah Alya², Noza Dinda Fazmi³, Amalia Alqarani
Muid⁴, Nurul Kusuma Wardhani⁵**

*1,2,3,4,5*Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
ninamuid3@gmail.com

ABSTRAK

Konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk memproses informasi dan merespon instruksi secara cepat dan akurat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh musik *rock* terhadap konsentrasi individu pada permainan *Flappy Bird*. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Peneliti menggunakan *Post-Test Only Control Group Design*. Metode analisis penelitian ini menggunakan SPSS 20.0 For Windows dengan teknik analisis *Mann whitney-u test*. Uji normalitas membuktikan bahwa sebaran data penelitian ini adalah normal dengan nilai signifikansi $0.082 > 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada pengaruh musik *rock* terhadap konsentrasi pada permainan *Flappy Bird*, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak.

Kata Kunci: *flappy bird, konsentrasi, mahasiswa, musik rock*

THE EFFECT OF ROCK MUSIC ON CONCENTRATION ON FLAPPY BIRD GAME

ABSTRACT

Concentration is the ability of a person to process information and respond to instructions quickly and accurately. The purpose of this study was to determine the effect of rock music on the individual concentration on Flappy Bird game. Research subjects in this study were 10 students of Islamic University of Indonesia. The researcher uses Post-Test Only Control Group Design. The method of analysis of this study using SPSS 20.0 For Windows with Mann Whitney-U test. Normality test proved that the distribution of this research data is normal with significance value $0.082 > 0,05$. The results of this study indicate no effect of rock music on the concentration in Flappy Bird game, so it can be concluded that the hypothesis is rejected.

Keyword: *concentration, flappy bird, student, rock music*

PENDAHULUAN

Konsentrasi merupakan salah satu unsur penting dalam diri manusia untuk memproses informasi yang diterima. Manusia membuat prioritas mereka dalam menjaga fokus, untuk mengontrol, menyelesaikan permasalahan dan mencapai target yang ingin dicapai. Menurut Aiken (dalam Hidayat, 2011) menyatakan bahwa konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk merespon instruksi secara cepat dan akurat yang dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam berkonsentrasi. Sedangkan Surya (2009) mengemukakan bahwa tanpa adanya konsentrasi, maka proses belajar yang dilakukan tidak akan memberikan hasil. Pendapat lainnya mengenai konsentrasi dikemukakan oleh Sugiyanto (dalam Nuryana & Purwanto, 2010), konsentrasi adalah kemampuan

pemusatan pemikiran atau kemampuan mental dalam pemilihan informasi yang tidak diperlukan dan memusatkan perhatian hanya pada informasi yang dibutuhkan saja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan *Canadian Association for Music Therapy* (Salim, 2010) menemukan bahwa musik dapat meningkatkan memori dan perhatian individu. Anam, Purwadi, dan Chanda (2018) menyatakan bahwa aspek-aspek konsentrasi adalah 1) Pemusatan pikiran, 2) Motivasi, 3) Rasa khawatir, dan 4) Perasaan tertekan. Menurut Nase (dalam Ningsih dkk, 2014) menyatakan bahwa konsentrasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain 1) Lingkungan, 2) Suara, 3) Pencahayaan, dan 4) Temperatur. Suara merupakan faktor yang dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi individu dalam merespon informasi yang diterima. Menurut Kaufman (Sinaga, 2013) mengemukakan dalam penelitian neurologis dikatakan bahwa separuh dari otak manusia memiliki tugas untuk memproses berbagai aspek pengalaman musik.

Sebuah penelitian yang dilakukan dari Jones Obleser dan tim dari Max Plank Research Group dalam studi berjudul "*Auditory Cognition*" dalam Liputan6.com menyebutkan bahwa situasi yang ramai dan berisik membuat otak sulit untuk menangkap apa yang sedang dikerjakan. Seperti dilansir *Good Housekeeping*, Suasana bising membuat ingatan jangka pendek jadi terlalu penuh. Sirkuit otak yang harusnya mampu memroses ingatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan, dalam waktu yang sama sedang menangani kebisingan yang terjadi. Akhirnya konsentrasi pun terganggu. Penelitian lain yang dilakukan oleh Zikri, dkk (2015) yang berjudul "Analisis Dampak Kebisingan terhadap Komunikasi dan Konsentrasi Siswa pada Jalan Padat Lalu Lintas" menunjukkan hasil bahwa siswa kelas 8 dan 9 mengalami penurunan konsentrasi sebesar 62%.

Pada zaman modern ini, musik sangat berkaitan erat dengan kehidupan manusia dalam berbagai aktivitas. Berbagai macam jenis musik sudah berkembang sangat pesat di semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Jenis musik yang digemari seperti musik klasik, dangdut, *pop*, *indie*, metal, hingga *rock*. Saftarina dan Wardani (2016) mengatakan bahwa musik *rock* adalah melodi memiliki ritme *backbeat* yang berarti ketukannya terdengar keras pada ketukan kedua. Menurut Effendi (2017), ketika mendengarkan musik *rock*, sering kali kita mendengar suara gitar yang mengeluarkan gemuruh yang mendistorsi, penggunaan *drum* elektrik dengan dimensi yang lebih kecil dari *drum* biasanya, serta suara gitar *bass* yang berubah dengan menggunakan alat tertentu. Menurut Syukur (2005) menjelaskan bahwa alat musik utama yang digunakan dalam music *rock* adalah gitar elektrik yang disertai *bass* elektrik, *keyboard*, *drum*, serta *saxophone*.

Menurut Mahmud (1995) terdapat beberapa aspek musik, antara lain, 1) Irama, 2) Melodi, dan 3) Harmoni. Irama adalah denyut jantung suatu musik yang memberi rasa hidup dan melodi, yakni penjiwaan terhadap musik yang melibatkan kekuatan untuk menggerakkan pikiran dan perasaan, sedangkan harmoni merupakan serangkaian komposisi dasar yang menopang melodi serta memberikan sifat dan warna tertentu pada musik. Musik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk terapi, membantu perkembangan janin dalam kandungan, mempengaruhi perkembangan emosional dan kecerdasan, hingga membantu meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Dari beberapa definisi yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa musik *rock* adalah ketukan irama yang alat utamanya adalah gitar elektrik yang

cenderung terdengar keras dan mengeluarkan gemuruh yang relatif mendistorsi individu.

Berdasarkan beberapa definisi dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi merupakan suatu proses untuk memusatkan perhatian terhadap sesuatu dan mengabaikan gangguan yang ada di sekelilingnya. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi individu adalah suara. Suara dapat dihasilkan dari musik. Suara dari musik, khususnya musik *rock*, dapat mengurangi konsentrasi individu karena suaranya yang terlalu bising.

METODE PENELITIAN

1. Responden Penelitian

Pada penelitian ini, responden penelitian yang dibutuhkan adalah mahasiswa/i Universitas Islam Indonesia Yogyakarta dengan jumlah 10 orang. 10 mahasiswa akan dibagi dalam dua kelompok. 5 diantaranya dalam kelompok eksperimen dan 5 di kelompok kontrol.

2. Desain Penelitian Eksperimen

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field experiment*, yaitu metode yang dilakukan dalam *setting* alamiah, namun peneliti tetap melakukan kontrol dan manipulasi terhadap variabel penelitian. Peneliti akan melakukan percobaan dengan tidak memberikan manipulasi terhadap situasi dan suasana lingkungan sekitar. Peneliti juga akan menggunakan *randomized experiment*, yaitu *post-test only control group design* yang pembagian kelompok dan penempatan responden dilakukan secara acak dalam kelompok kontrol atau kelompok eksperimen.

3. Metode Pengumpulan Data

Masing-masing peneliti melakukan percobaan secara acak terhadap dua orang; satu responden masuk ke dalam kelompok kontrol dan satu lagi masuk ke dalam kelompok eksperimen. Kelompok kontrol tidak akan diberi perlakuan saat diberi percobaan, sementara kelompok eksperimen akan diberi perlakuan yang sudah ditentukan.

4. Prosedur Perlakuan

Flappy bird merupakan permainan yang menuntut konsentrasi para pemainnya, karakter utama dari permainan ini adalah seekor burung. Dalam suatu artikel yang dilansir dari Kompas.com 2014 menjelaskan bahwa permainan ini dibuat oleh seorang pengembang *game* bernama Nguyen Ha Dong dari Vietnam yang di rilis pada tahun 2013. Para pemain diminta untuk menerbangkan burung tersebut dengan menggunakan jari pemain yang di ketukkan pada layar *handphone*. Tantangan permainan ini adalah untuk menjaga agar burung tersebut tidak menabrak pipa-pipa hijau dengan cara terbang melalui celah-celah yang disediakan. Permainan akan berakhir apabila burung mengenai pipa hijau.

Prosedur dalam penelitian ini adalah masing-masing peneliti melakukan percobaan terhadap dua orang; satu responden masuk ke dalam kelompok kontrol dan satu lagi masuk ke dalam kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, responden diminta bermain permainan *flappy bird* sebanyak sekali tanpa diberikan perlakuan (tanpa

musik), sedangkan pada kelompok eksperimen responden diminta untuk bermain permainan *flappy bird* sebanyak dua kali dengan percobaan pertama tidak diberi perlakuan dan percobaan terakhir diberikan perlakuan, yaitu diperdengarkan musik *rock*. Dalam melakukan permainan, kedua kelompok akan diberikan waktu satu menit untuk mengukur tingkat konsentrasi responden. Peneliti mengukur konsentrasi para responden dari berapa kali kegagalan yang dialami responden dalam bermain *flappy bird* dan seberapa lama waktu yang ia gunakan dari durasi yang telah diberikan.

5. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik statistik pengujian *Mann whitney - u test* dengan menggunakan SPSS (*Statistical Program for Social Science*) *version 22 For Windows*. *Mann whitney - u test* digunakan untuk menguji data yang bersifat non-parametrik. Hal ini dikarenakan sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 ($n < 30$).

HASIL PENELITIAN

Uji Normalitas

- a. Dilihat dari tabel *one-sample kolmogrov-smirnov test*, dapat dikatakan bahwa data bersifat normal. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi 0.0082 yang berarti signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data terdistribusi dengan normal.
- b.

Table 1. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Konsentrasi
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	6.10
	Std. Deviation	.876
Most Extreme Differences	Absolute	.248
	Positive	.195
	Negative	-.248
Test Statistic		.248
Asymp. Sig. (2-tailed)		.082 ^c

Uji Homogenitas

- c. Dari data di bawah terdapat nilai signifikansi sebesar 0,767 sehingga dapat dikatakan bahwa data bersifat *homogeny* karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05.

Tabel 2. Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.094	1	8	.767

Uji Hipotesis

- d. Pada tabel di bawah ini menunjukkan rata-rata kegagalan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam memainkan *Flappy Bird*.

Kelompok kontrol memiliki rata-rata sebesar 6.50 dan kelompok eksperimen sebesar 4.50.

Tabel 3. Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Konsentrasi	Eksperimen	5	4.50	22.50
	Kontrol	5	6.50	32.50
	Total	10		

- e. Tabel di bawah ini merupakan tabel *Mann-whitney U test*, dengan nilai signifikansi sebesar 0.268 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan antara skor konsentrasi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam memainkan *Flappy Bird* karena nilai signifikansi di atas 0.05. Namun apabila dilihat dari nilai *mean* maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan, tetapi tidak sesuai dengan hipotesis yang diberikan. Karena dengan diberikan kebisingan pada kelompok eksperimen justru membuat skor kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol sehingga tidak ada pengaruh antara musik *rock* terhadap konsentrasi pada permainan *Flappy Bird*.

Tabel 4. Test Statistics^a

	Konsentrasi
Mann-Whitney U	7.500
Wilcoxon W	22.500
Z	-1.107
Asymp. Sig. (2-tailed)	.268
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.310 ^b

PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh musik *rock* terhadap konsentrasi mahasiswa, peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas sebelum melakukan uji hipotesis. Hasil dari uji normalitas dapat diketahui bahwa signifikansi dari *Kolmogrov-Smirnow* sebesar 0,082 dan nilai dari uji homogenitas sebesar 0,767. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa sebaran data normal (dilihat dari nilai $p > 0,05$), sehingga data dapat digeneralisasikan pada populasi. Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa sebaran data bersifat homogen (dilihat dari nilai $p > 0,05$). Kemudian, peneliti menggunakan *Mann-whitney U* dikarenakan analisisnya menggunakan *non-parametric* dan *two-independent sample*, yang dilihat dari nilai *mean* dan signifikan p .

Dunia teknologi sudah berkembang sangat pesat dan perkembangan ini mencakup dalam segala aspek kehidupan manusia seperti kesehatan, pangan, industri, dan hiburan, terutama dalam bidang *game*. Saat ini banyak sekali *game* yang disajikan dengan kualitas visualisasi yang canggih serta dengan *design* yang menarik. Salah satunya adalah permainan *Flappy Bird*. Dalam suatu artikel yang dilansir dari Kompas.com (2014) menjelaskan bahwa permainan ini dibuat oleh seorang pengembang *game* bernama Nguyen Ha Dong dari Vietnam yang dirilis

pada tahun 2013. *Game* ini merupakan permainan yang menuntut konsentrasi para pemainnya. Karakter utama dari permainan ini adalah seekor burung. Para pemain diminta untuk menerbangkan burung tersebut dengan menggunakan jari pemain yang diketukkan pada layar *handphone*. Tantangan permainan ini adalah untuk menjaga agar burung tersebut tidak menabrak pipa-pipa hijau dengan cara terbang melalui celah-celah yang disediakan. Permainan akan berakhir apabila burung mengenai pipa hijau.

Dari data di atas dapat dilihat perbedaan rata-rata kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol memiliki rata-rata 6.50 dan kelompok eksperimen 4.50. Dengan *Mann-whitney U test*, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,268 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan antara skor konsentrasi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena nilai signifikansi di atas 0,05. Namun apabila dilihat dari nilai *mean*, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan tetapi tidak sesuai dengan hipotesis yang diberikan. Karena dengan diberikan kebisingan, kelompok eksperimen berpotensi memiliki skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Variabel pengganggu yang pertama adalah kelelahan yang mungkin saja terjadi pada subjek saat bermain *game Flappy Bird* tersebut. Variabel pengganggu kedua adalah perbedaan kelamin pada subjek, dan variabel pengganggu ketiga adalah kebisingan yang diterima subjek pada kelompok kontrol saat bermain *Flappy Bird* karena situasi penelitian yang menggunakan *field experiment*.

Penelitian ini memiliki kelemahan dimana subjek yang diambil dalam melakukan penelitian ini kurang banyak sehingga tidak mencapai standar objektivitas yang diinginkan. Penelitian ini kurang dapat mengontrol variabel bebas sehingga variabel bebas ini tidak secara signifikan mempengaruhi variabel terganggu yang membuat hipotesis ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis peneliti ditolak. Penelitian menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi individu saat bermain permainan *Flappy Bird*. Adanya perbedaan namun tidak signifikan, terlihat dari skor permainan yang dilakukan oleh kelompok eksperimen.

SARAN

1. Bagi *tester*

Diharapkan *tester* dapat mempersiapkan segala keperluan material secara matang dan dapat memilih lagu yang sesuai agar mendapatkan hasil yang maksimal. *Tester* seharusnya lebih komunikatif dalam melakukan penelitian agar mempermudah menganalisis data dan bertukar pikiran terkait penyelesaian penelitian.

2. Bagi *testee*

Diharapkan *testee* dapat lebih kondusif dan fokus pada saat bermain *Flappy Bird* dan dapat mengikuti prosedur penelitian dengan baik yang telah diberikan oleh *tester*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K., Purwadi, & Chandra, A. (2018). Upaya meningkatkan konsentrasi belajar anak melalui bermain papan titian di tk indria desa kutosari kecamatan gringsing, kabupaten batang. *Journal UPGRIS*. 6. 99-126.
- Desideria, B. (2014). Lebih produktif dengan suasana hening. Jakarta: Liputan6.com. Diakses 19 Juli 2018 dari <http://health.liputan6.com/read/2097176/lebih-produktif-dengan-suasana-hening>.
- Hidayat, S. (2011). *Pengaruh musik klasik terhadap daya tahan konsentrasi mahasiswa dalam belajar*. Riau: Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Mahmud, A. T. (1995). *Musik dan anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Ningsih, L. P. A. W., Suranata, K., & Dharsana, K. (2014). Penerapan konseling eksistensial humanistik dengan teknik meditasi untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa kelas x titl 3 smk negeri 3 singajara. *Jurusan Bimbingan Konseling, FIP Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia*. 2 (1). 1-10.
- Nuryana, A. & Purwanto, S. (2010). Efektivitas brain gym dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. *Indigenous Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*. 12 (1). 88-99.
- Panji, A. (2014). *Flappy bird game gratis yang bikin emosi*. Jakarta: Kompas.com. Diakses 28 Juni 2018 dari <https://tekno.kompas.com/read/2014/02/04/1212028/flappy.bird.game.gratis.yang.bikin.emosi>.
- Saftarina & Wardani. (2016). Pengaruh Musik *Rock* dalam Meningkatkan Nafsu Makan. *Majority*. 5(1), 28-32.
- Salim, D. (2001). Pengaruh musik terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 2 smuk 1 salatiga. *Jurnal Musik*. 2 (1).
- Sinaga, T. (2013). Musik klasik sebagai alternatif mengatasi gangguan tidur pada penderita insomnia. *JURNAL Pengabdian Kepada Masyarakat*. 19 (72).
- Surya, H. (2009). *Menjadi manusia pembelajar*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Syukur. (2005). Peta kopetensi guru seni (seni rupa, seni tari, seni musik). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

