

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra-eksperimental dengan *one group pre and post-test design* karena diberikan intervensi berupa mendengarkan musik metal dan diukur tingkat emosi sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Desain ini dilakukan untuk mengukur ada tidaknya perubahan dari variabel terikat dan variabel bebas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat dilihat bagaimana hubungan antara variabel bebas dan terikat pada penelitian ini.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mengajukan dan mendapat persetujuan *ethical clearance*, dan bertempat di kampus *Soegijapranata Catholic University*. Waktu penelitian adalah November 2022 hingga Januari 2023.

3.3 Populasi, Sampel, Besar Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

3.3.1 Populasi

- a. Populasi target adalah seluruh remaja yang gemar mendengarkan musik metal.
- b. Populasi terjangkau adalah seluruh remaja yang gemar mendengarkan musik metal yang berdomisili di Kota Semarang.
- c. Subjek penelitian adalah remaja yang gemar mendengarkan musik metal yang berdomisili di Kota Semarang yang bersedia mengikuti penelitian dan memenuhi kriteria inklusi.

3.3.2 Sampel dan Besar sampel

Sample penelitian ini adalah pendengar musik metal yang berusia 17-24 tahun di Kota Semarang. Besaran sampel pada penelitian ini menggunakan rumus uji hipotesis satu proporsi (*one sided test*) dengan rumus sebagai berikut:⁴⁰

$$n = \frac{(Z_{\alpha}\sqrt{P_0Q_0} + Z_{\beta}\sqrt{P_1Q_1})^2}{(P_1 - P_0)^2}$$

Keterangan:

Rumus perhitungan besar sampel

n = besaran sampel

Z_{α} = koefisien tingkat kepercayaan 95% $\rightarrow 1,96$

Z_{β} = koefisien power penelitian, 80% $\rightarrow 0,842$

P_0 = proporsi sebelum diberikan tidak diberi perlakuan (0,36)⁴¹

P_1 = proporsi setelah diberikan perlakuan (0,61)⁴²

$Q_0 = 1 - P_0 \rightarrow 0,64$

$Q_1 = 1 - P_1 \rightarrow 0,39$

$$n = \frac{(1,96\sqrt{0,36 \times 0,64} + 0,842\sqrt{0,61 \times 0,39})^2}{(0,61 - 0,36)^2}$$

$$n = 29$$

Jumlah sampel minimal adalah 29 orang. Untuk menghindari adanya kekurangan jumlah data akibat faktor eksternal yang tidak dapat dikendalikan oleh peneliti, jumlah sampel ditambah dengan rumus dropout dengan rumus hitung sebagai berikut:⁴⁰

$$n' = \frac{n}{1 - f}$$

Keterangan:

Rumus *dropout*

n = besar sampel yang dihitung $\rightarrow 29$

f = perkiraan proporsi *dropout* $\rightarrow 10\%$

$$n' = \frac{29}{1 - 0,1}$$

$$n' = 32$$

Berdasarkan rumus dropout maka besar sampel minimal yang diperlukan adalah 32 orang.

3.3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling pada penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Teknik ini dipilih agar sampel yang dipilih merupakan sampel yang sesuai dengan kriteria yang cocok menjadi representatif dari populasi yang ingin diteliti.

3.3.4 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah:

- 1) Subjek penelitian merupakan remaja usia 17 – 24 tahun yang gemar mendengarkan musik metal.
- 2) Subjek penelitian mengisi dan menyetujui *informed consent*.

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Subjek penelitian sedang dalam pengaruh zat terlarang.
- 2) Subjek penelitian dinyatakan memiliki masalah kejiwaan oleh psikiater (Bipolar Disorder, Gangguan mood, Gangguan psikotik).

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Bebas

Penelitian ini memiliki variabel bebas berupa musik metal yang didengarkan oleh subjek penelitian.

3.4.2 Variabel Terikat

Penelitian ini menggunakan emosi sebagai variabel terikat yang diukur pengaruhnya terhadap variabel bebas.

3.4.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4.3. Definisi operasional variabel

Variabel	Definisi Operasional	Satuan	Hasil Ukur	Skala Ukur
Emosi	Emosi dinilai dengan menggunakan kuesioner <i>Positive Affect and Negative Affect Schedule (PANAS)</i> .	10-50	Angka	Rasio
Musik metal	Pemberian musik bergenre <i>metal</i> yang diberikan selama 10 menit, setelah responden diberikan <i>anger interview</i> .	Sebelum dan sesudah		Nominal

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Positive Affect and Negative Affect Schedule (PANAS)* yang terdiri dari sepuluh jenis positive affect dan sepuluh jenis negative affect. Afek-afek tersebut selanjutnya dinilai berdasarkan derajat satu sampai lima sesuai dengan apa yang subjek rasakan. Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:⁴³

Tabel 2.5 Kuesioner *Positive and Negative Affect Schedule (PANAS SF)*.⁴⁴

No	Topik	Nomor	Jumlah Soal	Keterangan
1	Afek Positif	1, 3, 5, 9, 10, 12, 14, 16, 17, dan 19	10	Pertanyaan kuesioner terdiri dari pertanyaan tertutup dengan skala: 1 <i>Very slightly or not at all</i> 2 <i>A little</i> 3 <i>Moderately</i> 4 <i>Quite a bit</i> 5 <i>Extremely</i>

No	Topik	Nomor	Jumlah Soal	Keterangan
2	Afek Negatif	2, 4, 6, 7, 8, 11, 13, 15, 18, dan 20	10	Pertanyaan kuesioner terdiri dari pertanyaan tertutup dengan skala: 1 <i>Very slightly or not at all</i> 2 <i>A little</i> 3 <i>Moderately</i> 4 <i>Quite a bit</i> 5 <i>Extremely</i>

Skor pada pertanyaan nomor 1, 3, 5, 9, 10, 12, 14, 16, 17, dan 19 ditambahkan. Hasilnya dapat memiliki rentang antara 10-50, dengan skor yang semakin tinggi menandakan afek yang lebih positif.

Skor pada pertanyaan nomor 2, 4, 6, 7, 8, 11, 13, 15, 18, and 20 ditambahkan. Hasilnya dapat memiliki rentang antara 10-50, dengan skor yang semakin tinggi menandakan afek yang lebih negatif.⁴⁴

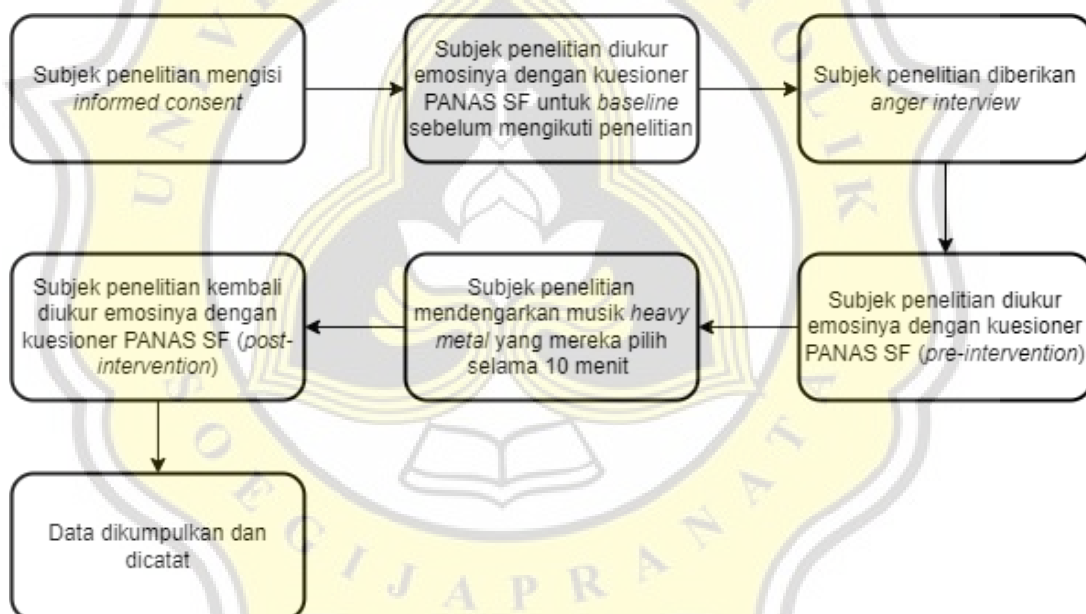
Anger interview dilakukan dengan meminta subjek penelitian mendeskripsikan satu hingga beberapa hal yang membuat mereka merasa marah atau emosi. Subjek diminta untuk diberikan beberapa topik pembicaraan yang dirasa mampu memicu ingatan mereka mengenai perasaan marah mereka, beberapa topik yang diberikan adalah keluarga, pekerjaan/ pendidikan (beban kerja / beban pembelajaran, lingkungan kerja/ lingkungan pendidikan, atau partner kerja/ pertemanan sekolah), dan masalah keuangan. Menurut penelitian sebelumnya teknik ini hanya efektif jika dilakukan dengan interview berdurasi 10 menit.¹⁶

3.6 Prosedur Pengambilan Data

- Mencari subjek penelitian dari populasi remaja yang gemar mendengarkan musik metal di Semarang.
- Memberikan penjelasan mengenai penelitian, prosedur penelitian, meminta *informed consent* dan memberikan *Self Reporting Questioner 29* (SRQ29) kepada subjek penelitian.
- menilai emosi dasar (*baseline*) subjek penelitian dengan kuesioner PANAS SF.

- d. Peneliti melakukan *anger interview* kepada subjek penelitian untuk memicu emosi mereka.
- e. menilai emosi subjek penelitian dengan kuesioner PANAS SF (*pre-intervention*)
- f. Subjek penelitian mendengarkan musik metal pilihan mereka selama 10 menit sebagai intervensi.
- g. Menilai emosi setelah intervensi dengan kuesioner PANAS SF (*post-intervention*).
- h. Data dikumpulkan dan diolah kemudian diinterpretasikan.

3.7 Alur Penelitian



Gambar 3.7. Alur Penelitian

3.8 Cara Pengolahan dan Analisis Data

3.8.1 Cara Pengolahan

Setelah data terkumpul, maka data diolah melalui proses:

a. Editing

Peneliti meneliti kelengkapan data yang telah dikumpulkan. Apabila terdapat kekurangan atau data tidak lengkap, peneliti minta subyek penelitian untuk melengkapi.

b. Coding

Peneliti mengubah data yang didapat dari bentuk kalimat menjadi angka.

c. Data Entry

Peneliti memasukkan data yang didapat pada program *Statistical Program for Social Science (SPSS)*.

d. Cleaning

Peneliti melakukan memastikan kembali data yang telah dimasukkan ke program SPSS untuk menghindari kesalahan dalam pengolahan data.

3.8.2 Cara Analisa Data

Data yang didapat di analisis dengan analisis univariat yang dilakukan untuk mendeskripsikan data yang didapat dari tiap variabel dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data yang ada kemudian diuji normalitas dengan uji shapiro-wilk, data yang normal dilakukan analisis bivariat untuk mengetahui perbedaan emosi sebelum dan sesudah dilakukannya pemberian musik metal dengan uji *paired sample t-test*.⁴⁰