

ABSTRAK

VIRTUAL REALITY SEBAGAI PENGINDUKSIAN EMOSI NEGATIF DI INDONESIA SERTA TINJAUANNYA DALAM ISLAM

Emosi merupakan motif penggerak dalam menjalani kehidupan bagi manusia. Penginduksian emosi diperlukan untuk memahami efek perilaku dan penentu neurobiologis emosi manusia. Penginduksian emosi dapat dilakukan dengan berbagai macam metode, salah satunya dengan *virtual reality*. Penelitian ini bertujuan menguji keefektifan *virtual reality* sebagai alat menginduksi emosi negatif pada responden di Indonesia. Partisipan penelitian berjumlah 20 mahasiswa dengan rentang usia 18-25 tahun. Manipulasi emosi dalam penelitian menggunakan metode menonton video *immersive* untuk menginduksi emosi negatif yang diukur dengan skala *Emotional Baseline*. Hipotesa penelitian diuji dengan menggunakan teknik statistik *Paired Sampel T test* dan *Wilcoxon Signed-rank test*. Hasil uji hipotesa menunjukkan bahwa *virtual reality* dapat menginduksi emosi negatif dari kelima emosi yang diujikan, hanya emosi marah yang mendapat hasil signifikan antara sebelum dan sesudah eksperimen. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu rujukan *database* video *immersive* dalam penelitian penginduksian emosi menggunakan *virtual reality*. Disamping itu, terdapat kesesuaian hasil penelitian utama dengan pandangan Islam bahwa *virtual reality* bermanfaat untuk kemajuan teknologi terutama sebagai media untuk menuntut ilmu.

Kata kunci: Emosi negatif, Penginduksian emosi, *Virtual reality*

ABSTRACT

VIRTUAL REALITY AS INDUCTION OF NEGATIVE EMOTIONS IN INDONESIA AND REVIEW IN ISLAM

Emotion is the driving motive in living life for humans. The induction of emotions is necessary to understand the behavioral effects and neurobiological determinants of human emotions. Emotional induction can be done by various methods, one of which is virtual reality. This study aims to examine the effectiveness of virtual reality as a tool to induce negative emotions among respondents in Indonesia. The number of research participants was 20 students aged 18-25 years. Emotional manipulation in the study used the immersive video watching method to induce negative emotions as measured by the Emotional Baseline scale. The research hypothesis was tested using statistical techniques Paired Sample T-test and Wilcoxon Signed-rank test. The results of the hypothesis test show that virtual reality can induce negative emotions from the five emotions tested, only angry emotions get significant results between before and after the experiment. Therefore, the results of this study can be used as a reference for the immersive video database in emotion induction research using virtual reality. Besides that, there is an agreement between the main research results and the Islamic view that virtual reality is useful for technological advancement, especially as a medium for studying.

Keywords: *Negative emotion, Induction of emotion, Virtual reality*