

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perbedaan mendasar antara manusia dengan makhluk lainnya adalah adanya emosi (Vikan, 2017). Goleman, (2002) menyatakan bahwa perilaku individu sangat banyak yang dipengaruhi oleh emosi. Emosi di dalam diri manusia merupakan motif penggerak dalam menjalani kehidupan. Emosi dapat menjadi sebuah reaksi yang dapat mempengaruhi seseorang untuk memunculkan pola perilaku tertentu, menghasilkan aliran perubahan fisiologis dan kognitif, yang disinkronkan sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan (Shariff & Tracy, 2011). Penelitian yang dilakukan oleh Guswani & Kawuryan, (2011) menyatakan bahwa emosi marah dapat menyebabkan terjadinya proses penyaluran energi negatif berupa dorongan agresi yang akan memengaruhi perilaku individu. Oleh karena itu, emosi menentukan faktor-faktor untuk interaksi sosial manusia, serta menjadi perhatian utama untuk berbagai penelitian tentang perilaku dan kesehatan.

Tantangan Penelitian-penelitian terkait emosi terutama emosi negatif merupakan seberapa efektifkah metode yang digunakan dalam membangkitkan intensitas emosi yang ingin dibangkitkan (Marston, Hart, Hileman, & Faunce, 1984) dan mempertimbangkan efektifitas dari suatu kondisi eksperimental (Buchwald, Strack, & Coyne, 1981). Adapun tantangan lain yang dialami pada saat menginduksi emosi negatif cenderung dapat menaikkan skor depresi yang tinggi untuk partisipan penelitian (Ferrer, Grenen, & Taber, 2015). Lebih jauh lagi adalah pada materi induksi emosi negatif yang digunakan akan dapat memicu keadaan kognisi tertentu dan akan memicu timbulnya variabel lain dalam eksperimen yang dapat mempengaruhi validitas penelitian (Westermann, Spies, Stahl, & Hesse, 1996). Hal ini menyebabkan tantangan bagi para peneliti dalam metodologi dan pertimbangan etis untuk memunculkan emosi dibawah kondisi terkendali dan dapat direplikasi.

Beberapa protokol telah digunakan untuk menginduksi keadaan emosional di laboratorium; namun, validasi empiris dari metode tersebut masih jarang digunakan pada beberapa budaya, yang dapat menyebabkan ketidakmampuan untuk mereplikasi temuan yang diamati di berbagai negara (Cabral, Tavares, Weydmann, das Neves, & de Almeida, 2018). Secara umum, ekspresi emosi dapat bervariasi tergantung pada budaya (Marsh, Elfenbein, & Ambady, 2003), misalnya pada budaya individualistis dapat mendorong ekspresi emosional sendiri, sedangkan budaya kolektivis tidak dapat secara langsung mengekspresikan emosinya (Park., dkk 2013). Hal ini dikarenakan, orang dalam budaya kolektivis mungkin merasa kurang nyaman mengekspresikan emosi negatif jika dibandingkan dengan orang dalam budaya individualistik (Stephan, Stephan, & De Vargas, 1996). Berdasarkan hal ini, diperlukan penelitian tentang penginduksian emosi yang tepat dalam konteks budaya yang berbeda agar penelitian lanjutan mengenai emosi pada budaya tersebut dapat terlaksana dengan lebih baik.

Penginduksian emosi digunakan untuk memahami perilaku dan untuk menilai perubahan fisiologis dan kognitif, yang disinkronkan sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan (Cabral dkk., 2018). Penginduksian emosi dapat dilakukan dengan menggunakan metode seperti *hypnosis*, sugestif musik dan membangkitkannya dengan film atau video (Vikan, 2017). Penelitian tentang penginduksian emosi menggunakan film pertama kali dilakukan oleh Gross & Levenson, (1995) yang menginduksi emosi negatif (marah, jijik, takut dan sedih) dan positif (bahagia, kepuasan dan kejutan). Penelitian penginduksian emosi negatif dengan metode film juga dilakukan oleh Samson, Kreibig, Soderstrom, Wade, & Gross, (2016) yang membuat *database* film yang dapat menginduksi emosi positif (lucu), emosi negatif (menjijikan) dan campuran. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa film yang diujikan dapat menginduksi emosi positif dan negatif.

Penelitian lain tentang penginduksian emosi negatif dengan metode yang berbeda dilakukan oleh Cabral dkk., (2018), dengan menggunakan rangsangan audiovisual (film) dan *real life manipulation*. Sebuah skenario eksperimen disiapkan dimana peneliti melibatkan 2 aktor untuk menginduksi emosi negatif

dalam skenario debat *online*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kedua metode tersebut dapat menginduksi emosi negatif seperti marah dan sedih. Namun, keduanya memiliki keterbatasan yaitu bahasa yang digunakan tidak universal (tidak dapat dimengerti sebagian orang), sehingga ada kemungkinan munculnya emosi juga dikarenakan adanya variabel bahasa yang bercampur.

Pada era modern seperti sekarang banyak penelitian tentang pembangkitan emosi melalui beberapa metode. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa metode film (Gilman, Shaheen, Nylocks, dkk., 2017), tv program (Droulers, Badie, & Malek, 2015) dan *imagery techniques* (Mills & D'Mello, 2014) dapat membangkitkan emosi. Hanya saja, masih terdapat kekurangan dari ketiga metode tersebut dalam penginduksian emosi. Pada penelitian Droulers, dkk., (2015) metode tv program masih memiliki keterbatasan yaitu dapat memunculkan variabel lain yang tidak turut diukur dalam eksperimen untuk membangkitkan emosi. Misalnya, saat partisipan diminta untuk menonton tv program dan diminta untuk memilih salah satu program tetapi melakukan hal diluar kontrol eksperimen seperti mengganti program tv. Hal ini dapat menyebabkan muncul variasi baru dalam eksperimen.

Penelitian lain dengan teknik berbeda dilakukan oleh Mills & D'Mello (2014) yang menggunakan *imagery techniques* dengan mengukur aktivitas fisiologis. Salah satu catatan dengan metode ini adalah tidak mampu memanipulasi emosi dengan objektif karena aktivitas fisiologis dan perilaku seperti aktivitas elektrodermal dan ekspresi wajah kurang mampu memanipulasi emosi secara objektif. Selain itu, Freeman & Fogg (dalam Riva, Mantovani, Capideville, dkk, 2007) menyatakan bahwa film, tv program, dan *imagery techniques* kurang dapat memanipulasi penginduksian emosi, di mana media yang digunakan untuk penginduksian emosi hanya sebatas gambar 2D. Oleh karena itu, penginduksian terdahulu masih kurang dalam bagian replikasi ataupun tidak dapat *immersed*.

Riva, dkk (2007) mengatakan bahwa terdapat *virtual reality* sebagai media interaktif termutakhir dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan emosi. Felnhofer, Kothgassner, Schmidt, dkk, (2015) mengungkapkan jika sama seperti teknologi sebelumnya, *virtual reality* dapat menginduksi sebagian besar emosi, seperti emosi kegembiraan, kemarahan, kebosanan dan kecemasan. Lebih jauh

lagi, keuntungan utama dari *virtual reality* adalah bahwa konten virtual dapat menghasilkan replikasi yang lebih kuat dan pengambilan sampel yang lebih dapat menggambarkan hasil penelitian (Li, Bailenson, Pines, Greenleaf, & Williams, 2017). Efek emosional dengan menggunakan VR juga diketahui lebih kuat daripada film 2D tradisional (Ding, Zhou, & Fung, 2018).

Keuntungan-keuntungan VR ini tidaklah mengherankan karena ada perbedaan mendasar VR dengan teknologi penginduksian emosi sebelumnya. Pada *virtual reality*, proses penginduksian emosi terjadi lebih kuat karena ada efek yang berbeda dengan teknologi tradisional, yaitu penampil yang dipasang di kepala ataupun tampilan desktop dan platform yang sepenuhnya *immersive* pada saat proses perangsangan emosi (Kim, Rosenthal, Zielinski, & Brady, 2014). Hal ini berbeda untuk teknologi tradisional yang hanya menampilkan gambar 2D pada metode seperti film dan tv program yang masih kurang dalam replikasi ataupun tidak dapat *immersed* (Droulers dkk., 2015; Gilman dkk., 2017). Hal ini mengakibatkan penginduksian emosi pada VR terasa lebih nyata bagi responden.

Hasil penelitian lebih jauh mengungkapkan jika penginduksian emosi dengan menggunakan VR juga berkaitan erat dengan keadaan afektif tertentu (Felnhofer dkk., 2015). Ding, dkk., (2018) mengungkapkan bahwa klip *virtual reality* dapat menginduksi pengalaman emosional negatif dan pada akhirnya berkorelasi dengan reaksi emosional negatif, terutama emosi yang menakutkan.

Penelitian yang dilakukan di beberapa negara di Amerika dan Eropa telah diupayakan untuk mempelajari efektifitas *virtual reality* dalam menstimulasi emosi. Riva, dkk., (2007) melakukan eksperimen *virtual reality* dengan dua buah video yang berbeda yang dianggap mampu menstimulasi emosi. Eksperimen dilakukan dengan desain *repeated* dengan menggunakan dua buah video yang mereka buat sendiri, yaitu Anxious Park vs Relaxing Park. Dalam penelitian Riva dkk., (2007) menunjukkan hasil bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada VR dengan tema *The Anxious Park*. Paparan VR dengan tema *The Anxious Park* ini mengurangi kebahagiaan dan meningkatkan kesedihan dan kecemasan. Sebaliknya, untuk tema *The Relaxing Park* meningkatkan kebahagiaan dapat mengurangi kemarahan, kesedihan, dan kecemasan tidak ada perubahan yang signifikan untuk tema yang netral.

Hal serupa juga dilakukan oleh Baños, Botella, Guerrero, dkk., (2006) yang menggunakan *virtual reality* untuk menginduksi emosi dan juga untuk mengubah emosi. Dalam penelitiannya juga menambahkan penggunaan media seperti pernyataan diri *valten*, gambar (diambil dari *International Affective Picture System IAPS*), film dan mengingat kembali autobiografi. Hasil yang didapat dalam penelitian Baños dkk., (2006) adalah VR dapat menginduksi (kesedihan dan kebahagiaan) secara efektif. Peserta dalam penelitiannya mengubah suasana hati mereka ke arah yang diharapkan, mengurangi suasana hati positif dan meningkatkan suasana hati negatif dalam induksi sedih, dengan pola yang berlawanan untuk induksi bahagia.

Penggunaan media *virtual reality* juga dilakukan dalam penelitian Felnhofer, dkk., (2015), dalam penelitiannya menggunakan lima skenario *virtual reality* dimodelkan dengan 3D yang menampilkan lima kondisi mulai dari kegembiraan, kemarahan, kebosanan, kecemasan dan kesedihan. Dalam penelitian Felnhofer dkk., (2015) mendapatkan hasil bahwa VR mampu menginduksi emosi seperti kegembiraan, kemarahan, kebosanan dan kegelisahan masing-masing memunculkan kondisi afektif yang ditargetkan. Namun, untuk kondisi kesedihan pada tema (taman hujan) gagal menghasilkan peringkat kesedihan yang signifikan. Hal yang berbeda dilakukan oleh (Kim, dkk., 2014; Toet, Houtkamp, & Vreugdenhil, 2016; Ding, dkk., 2018), mereka menggunakan media berbeda dalam penginduksian emosi yaitu dengan lingkungan virtual. Ding, dkk., (2018) menggunakan dua cuplikan film animasi *Disney the jungle book*, yaitu pada cuplikan monyet dan pada cuplikan ular. Dalam penelitian Ding dkk., (2018) mendapatkan hasil bahwa kelompok yang menggunakan VR mengalami emosi negatif yang lebih kuat daripada kelompok 2D ketika mereka menonton klip video. Kim, dkk., (2014) menggunakan lingkungan virtual enam dinding *cave* dari *cave* teknologi dengan pengalaman yang sepenuhnya *immersive*. Dalam penelitian Kim dkk., (2014) mendapatkan hasil bahwa lingkungan virtual mampu membangkitkan gairah emosional yang lebih tinggi daripada layar dekstop. Pada penelitian Toet, Houtkamp, & Vreugdenhil., (2016) menggunakan *prototypical landscape polder* Belanda dimana video ini berisi tentang beberapa rumah yang tersebar, dataran rendah di padang rumput yang dikelilingi oleh tanggul, jalan, rel

kereta api, kanal, dan tanggul. Dalam penelitian Toet dkk., (2016) mendapatkan hasil bahwa dalam beberapa skema yang ditampilkan memiliki pengaruh yang signifikan untuk membangkitkan gairah emosional. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *virtual reality* cukup baik dalam menginduksi emosi negatif menakutkan menggunakan berbagai macam media baik taman mapun cuplikan film dan tayangan video yang diberikan.

Penerapan penelitian VR lebih jauh dilakukan oleh Li, Bailenson, Pines, dkk., (2017) menggunakan media yang berbeda yaitu video, dalam penelitiannya membuat *database* video yang telah diujikan oleh 95 partisipan yang terdiri dari 73 klip video *immersive*. Hasil dari penelitian Li dkk., (2017) menyatakan bahwa dari 73 klip video *immersive* rangsangan bervariasi cukup baik di sepanjang dimensi valensi dan gairah. Hal ini menunjukkan bahwa setiap video dapat membangkitkan emosi. *Database* video pada penelitian Li, dkk., (2017) telah dirujuk 12 kali dan digunakan dalam beberapa penelitian tentang emosi. Beberapa penelitian tersebut seperti penelitian Colombo, Alvarez, palacios., dkk., (2019) yang menyatakan bahwa *Environment Virtual (ER)* atau lingkungan *virtual* dapat menginduksi emosi. Kemudian, penelitian Ciresi, Hewitt dan Raterink yang meneliti tentang pemahaman dan diagnosis gangguan mood dan emosional pada dataset kesehatan mental berbasis *virtual reality*. Namun dari 12 rujukan tidak ada satupun penelitian yang dilakukan di Indonesia ataupun menggunakan sampel penelitian dengan karakteristik Indonesia.

Di Indonesia, penelitian menggunakan media teknologi *virtual reality* pada umumnya lebih banyak berkembang pada penelitian teknologi informasi. Hal ini seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Wardijono, Hendajani, Sudiro, dan Ramadhani (2015) tentang pengembangan model grafik 3D Monumen Nasional dan lingkungan sekitarnya dengan teknologi *virtual reality* berbasis web. Dalam penelitian Wardijono dkk., (2015) mendapatkan hasil suatu model 3 dimensi dari Monumen Nasional dan objek yang berada di lingkungan sekitarnya, yang dapat ditampilkan dalam melalui *web browser* serta *website* tentang Monumen Nasional. Kemudian, terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Asfari, Setiawan, dan Sani (2012) mengenai pembuatan aplikasi tata ruang 3D gedung serba guna menggunakan teknologi *virtual reality* (Studi Kasus: Graha

ITS Surabaya). Dalam penelitian Asfari dkk., (2012) mendapatkan hasil suatu model aplikasi tata ruang tiga dimensi gedung serba guna Graha ITS.

Penelitian mengenai *virtual reality* pada bidang psikologi hanya sebatas media terapi. Hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Islam, Sunan, dan Djati, (2019) yang menggunakan media *virtual reality* sebagai terapi *archophobia*. Dalam penelitian Islam dkk, (2019) mendapatkan hasil bahwa berdasarkan hasil pegujian pada aplikasi simulasi 3D Virtual Reality, aplikasi dapat menjadi terapi *archophobia* dengan tambahan beberapa elemen agar dapat berfungsi dengan baik. Selain itu, terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Malahayati dan Badriyah (2019) yang menggunakan media *virtual reality* sebagai terapi eksposur sebagai pereda kecemasan. Hasil dari penelitian Malahayati & Badriyah, (2019) menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa terapi eksposur secara signifikan mengurangi gejala kecemasan dan memiliki ukuran efek yang besar dibandingkan dengan menggunakan eksposur tradisional. Dengan media tersebut *Virtual Reality Exposure Therapy* (VRET) dapat menurunkan gejala kecemasan, *Post Traumatic Syndrome Disorder* (PTSD) dan depresi. VRET lebih disukai dan lebih mudah diakses, VRET bisa dianggap sebagai alternatif yang dapat diterima dan manjur untuk pengobatan terkait gangguan kecemasan. Berdasarkan hal ini peneliti ingin mengeksplorasi lebih dalam lagi terkait keefektifan *virtual reality* dalam bidang psikologi khususnya dalam penginduksian emosi pada responden di Indonesia.

Penelitian tentang penginduksian emosi di Indonesia masih menggunakan media audiovisual, video dan *imagery techniques*. Hal ini seperti pada penelitian Rumpa, Tulak & Thadius, dkk., (2018) yang masih menggunakan media audiovisual atau stimuli video dalam pembangkitan emosi pada karakteristik penelitian di Indonesia. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti & Ahmad, (2014) yang menggunakan metode *imagery techniques* dengan cara mengingat peristiwa yang menyenangkan untuk menginduksi emosi positif sedangkan untuk emosi negatif subjek diminta untuk mengingat pengalaman yang menyedihkan. Penelitian yang dilakukan Wijayanti & Ahmad, (2014) tidak dapat menjawab hipotesa yang diujikan karena memiliki variabel sekunder yang tidak dikontrol oleh peneliti yaitu variabel kognitif dalam metode *imagery techniques* dapat memberikan peran pada respon emosional. Oleh karena

itu metode-motode pada penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan dalam menginduksi emosi. Berdasarkan paparan diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *virtual reality* sebagai penginduksi emosi negatif pada responden di Indonesia.

Selain perspektif psikologi, *virtual reality* juga dibahas dalam agama Islam. Dalam Islam, *virtual reality* dipandang sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam surah Al-Anbiya ayat 80-81:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لْتَحْمِلُنَّكُمْ مِن بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ وَلِسُلَيْمَانَ الرِّيحَ عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِهِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بَرَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَالِمِينَ

Artinya: “Dan Kami ajarkan (pula) kepada Dawud cara membuat baju besi untukmu, guna melindungi kamu dalam peperangan. Apakah kamu bersyukur (kepada Allah)? Dan (Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang Kami beri berkah padanya. Dan Kami Maha Mengetahui segala sesuatu.” (QS: Al-Anbiya (21) : 80-81)

Menurut tafsir Ibnu Katsir (2004), dalam ayat ini menjelaskan bahwa dalam peperangan, Nabi Daud As diperintahkan oleh Allah Ta`ala untuk membuat baju besi. Hal ini dikarenakan pada masa Nabi Daud As alat yang digunakan dalam berperang hanyalah sebuah tameng atau perisai untuk melindungi diri. Nabi Daud As adalah orang yang pertama kali membuat baju besi. Nabi Daud As diberikan ilham oleh Allah Ta`ala bagaimana cara membuat baju besi. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al Qur`an surah Saba` ayat 10-11:

❖ وَقَدْ آتَيْنَا دَاوُدَ مِنَّا فَضْلًا لِيَجِبَالَ أَوِيِّي مَعَهُ وَالطَّيْرَ وَالنَّارَ لَهُ الْحَدِيدَ لَا أَنْ أَعْمَلَ سَبِغَتٍ وَقَدَّرَ فِي السَّرْدِ وَأَعْمَلُوا صَالِحًا إِنِّي بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Artinya: “Dan sungguh, Telah Kami berikan kepada Dawud karunia dari Kami. (Kami berfirman), “Wahai gunung-gunung dan burung-burung! Bertasbihlah berulang-ulang bersama Dawud,” dan Kami telah melunakkan besi untuknya, yaitu) buatlah baju besi yang besar-besar dan ukurlah anyamannya; dan kerjakanlah kebajikan. Sungguh, Aku Maha Melihat apa yang kamu kerjakan.” (QS: Saba` (34) : 10-11)

Menurut tafsir Ibnu Katsir (2004), ayat ini menjelaskan bagaimana Allah Ta`ala memberikan ilham kepada Nabi Daud As tentang bagaimana cara membuat baju besi untuk diajarkan kepada manusia, yaitu dengan cara tidak memperluas lingkarannya, tautkan dengan paku dan jangan menebalkan pakunya. Berdasarkan hal tersebut, Islam sudah menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi jauh pada masa Nabi Daud As. Oleh karena itu, Islam sudah tidak asing dengan ilmu pengetahuan maupun teknologi.

Penggunaan *virtual reality* untuk penginduksian emosi termasuk dalam pemanfaatan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam media pembelajaran untuk menuntut ilmu. Di dalam Islam dijelaskan bahwa menuntut ilmu wajib bagi setiap muslim. Hal ini dijelaskan sebagaimana Rasul *Shallallahu`alaihi wa sallam* bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim” (HR. Ibnu Majah)

Berdasarkan hadist tersebut dapat disimpulkan bahwa menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim. Penelitian skripsi ini merupakan bagian dari payung penelitian pemanfaatan *virtual reality* dalam studi emosi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengeksplorasi lebih jauh tentang *virtual reality* sebagai penginduksian emosi negatif di Indonesia serta tinjauanya dalam Islam.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah *virtual reality* dapat menginduksi emosi negatif pada responden di Indonesia?
2. Bagaimana pandangan Islam mengenai *virtual reality* yang dapat menginduksi emosi negatif pada responden di Indonesia?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji *virtual reality* sebagai alat menginduksi emosi negatif pada responden di Indonesia.
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pandangan Islam mengenai *virtual reality* yang dapat menginduksi emosi negatif pada responden di Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

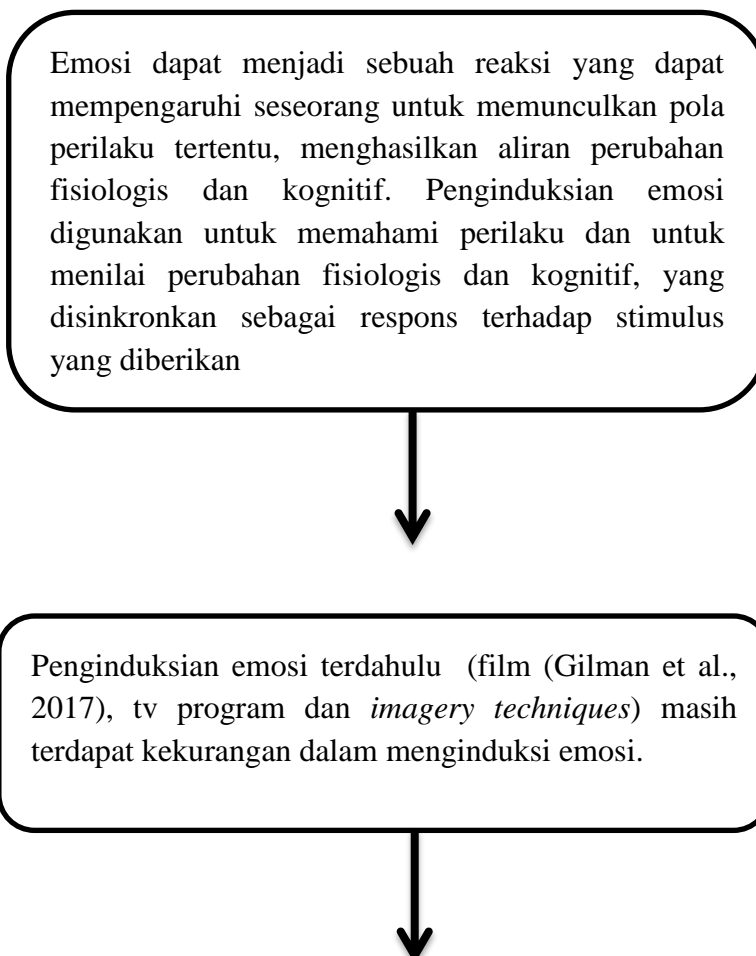
1.4.1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya pada bidang psikologi eksperimen dengan pengujian *virtual reality* dalam menginduksi emosi negatif.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Memberikan sebuah alat (*virtual reality*) yang dapat digunakan dalam penelitian psikologi khususnya psikologi eksperimen dalam penginduskian emosi negatif.
2. Memberikan *database video immersive* yang akan digunakan dalam penelitian penginduksian emosi menggunakan *virtual reality*

1.5. Kerangka Berpikir



Virtual Reality merupakan sebuah media interaktif termutakhir yang dapat menginduksi sebagian besar emosi, seperti emosi kegembiraan, kemarahan, kebosanan dan kecemasan.



Apakah *virtual reality* dapat menginduksi emosi negatif pada responden di Indonesia?