

INTISARI

Emosi merupakan unsur yang mengambil peran penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Proses pemaknaan emosi menyebabkan manusia merasakan pengalaman afektif yang membuat manusia dapat merasakan rasa bahagia, sedih, takut dan marah. Pengalaman afektif setiap individu berbeda-beda, begitu juga dengan respon yang diberikan terhadap pengalaman tersebut. Respon afektif adalah respon yang berhubungan dengan emosi, sikap, dan menilai seseorang terhadap sesuatu yang kemudian dibagi menjadi dua dimensi yang meliputi *valence* dan *arousal*. *Valence* adalah dimensi yang bergerak dari perasaan menyenangkan (afeksi positif) hingga tidak menyenangkan (afeksi negatif). Sedangkan *arousal* adalah dimensi yang merujuk pada perasaan menggebu-gebu hingga perasaan tenang. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki beragam suku dan budaya. Sehingga, sebuah temuan yang menarik untuk dapat melihat respon afeksi yang terbentuk di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk memetakan tingkat *valence* dan *arousal* orang Indonesia berdasarkan gambar OASIS, dan membandingkan hasil pemetaan tersebut dengan negara yang telah menerapkannya.

Penelitian ini menggunakan 64 gambar dataset OASIS yang terdiri dari gambar hewan, aktivitas manusia baik individu maupun kelompok, benda buatan manusia seperti peralatan kantor dan mobil, benda alami seperti tumbuhan, fenomena alam, dan penggambaran perkotaan. Dimana gambar-gambar tersebut mencakup empat kategori utama pada gambar OASIS seperti manusia, hewan, objek dan pemandangan. Penelitian ini melibatkan 401 responden yang merupakan warga Negara Indonesia yang tersebar berdasarkan 30 suku di Indonesia dengan usia diatas 17 tahun, memiliki kesehatan mental dan penglihatan yang baik. Uji korelasi dan *paired sample t-test* digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *valence* dan *arousal*, sedangkan *clustering* digunakan untuk mengelompokkan data yang dilihat dari kedekatan ataupun kemiripan data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat *valence* di Indonesia memiliki nilai positif jika berhubungan dengan kategori hewan, dimana kategori hewan memiliki nilai rata-rata *valence* tertinggi ($M = 3.82$; $SD = 1.25$), diikuti kategori objek ($M = 3.74$; $SD = 1.09$), kategori pemandangan ($M = 3.62$; $SD = 1.11$), dan kategori manusia ($M = 3.58$; $SD = 1.01$). Pada dimensi *arousal*, kategori pemandangan memberikan *arousal* atau gairah yang tinggi untuk orang Indonesia dengan nilai rata-rata ($M = 4.39$; $SD = 1.87$), diikuti oleh kategori manusia ($M = 4.35$; $SD = 1.86$), kategori hewan ($M = 4.24$; $SD = 1.68$) dan objek ($M = 4.23$; $SD = 1.69$). Secara umum tidak terdapat perbedaan pada pandangan terkait *valence* dan *arousal* di Indonesia dan luar negeri, karena nilai korelasi antar kedua negara baik dari dimensi *valence* dan *arousal* cukup tinggi sebesar 0.924 dan 0.679. Secara berurutan rata-rata nilai *valence* di Indonesia dari yang paling tinggi ke rendah yakni kategori hewan, objek, pemandangan dan diikuti kategori manusia. Di Amerika hampir mirip, dimulai dari kategori hewan, objek, manusia, dan pemandangan. Rata-rata nilai *arousal* tertinggi hingga terendah di Indonesia secara berurutan yakni kategori pemandangan, manusia, hewan dan objek. Sedangkan di Amerika, kategori hewan menunjukkan nilai *arousal* tertinggi, diikuti manusia, pemandangan dan objek. Perbedaan antara Indonesia dan Amerika terdapat pada hasil gambar terpilih untuk dimensi *valence* positif negatif dan *arousal* rendah tinggi yang dapat disebabkan karena adanya perbedaan budaya di Indonesia yang dikenal menerapkan nilai kekeluargaan yang tinggi, sedangkan Amerika dianggap memiliki kebudayaan paling individualistik di dunia sehingga setiap orang memiliki kebebasan yang lebih tinggi.

Kata kunci: OASIS, *valence* dan *arousal*, Indonesia

ABSTRACT

Emotion is an element that plays a significant role in everyday life. The process of interpreting emotions causes humans to feel affective experiences that make humans feel happy, sad, afraid, and angry. The affective experience of individual is different, and so are the responses given towards it. Affective responses are people's responses such as emotions, attitudes, and judgment toward certain things. Then, those responses break down into two dimensions that include valence and arousal. Valence is a dimension that moves from pleasant feeling (positive affection) to unpleasant (negative affection). While arousal is a dimension that refers to feelings of excited to feelings of calm. Indonesia is known as a country with various tribes and cultures. Therefore, it is fascinating to be able to see the affective response formed in Indonesia. The purpose of this study is to map out the valence and arousal levels of Indonesians based on the OASIS images and compare the results with countries that have previously conducted similar studies.

This study used 64 images from the OASIS database consisting of animals, human activities (both individually and in-group), man-made objects such as office equipment and cars, natural objects such as plants, natural phenomena, and urban depictions. Those selected images represent four main categories of OASIS, namely people, animals, objects, and landscapes. This study involves 401 respondents who are Indonesian citizens, from 30 ethnic groups, above 17 years old, in good mental state and eyesight condition. Correlation test and paired sample t-test are used to see whether there is a significant relationship between valence and arousal variables. Meanwhile, clustering is used to group data based on the proximity or similarity of it.

The result of this study indicates that the valence level in Indonesia has a positive value when related to the animal category. Meanwhile, the animal category has the highest average valence value ($M = 3.82$; $SD = 1.25$), followed by the object category ($M = 3.74$; $SD = 1.09$), scene category ($M = 3.62$; $SD = 1.11$), and human category ($M = 3.58$; $SD = 1.01$). In the arousal dimension, the scenery category gives arousal or high desire for Indonesians with an average score ($M = 4.39$; $SD = 1.87$), followed by the human category ($M = 4.35$; $SD = 1.86$), the animal category ($M = 4.24$; $SD = 1.68$) and objects ($M = 4.23$; $SD = 1.69$). In general, there is no difference in views regarding valence and arousal in Indonesia and in abroad because the correlation values between the two countries, both from the valence and arousal dimensions, are quite high at 0.924 and 0.679. In terms of average valence value in Indonesia from the highest to the lowest, namely the category of animals, objects, scenery and followed by the human category. In America it is almost similar, starting from the categories of animals, objects, humans, and scenery. The average highest to lowest arousal values in Indonesia are respectively in the categories of sights, humans, animals and objects. In the U.S., the animal category showed the highest arousal scores, followed by humans, sights and objects. The difference between Indonesia and America is in the selected images for negative positive valence dimensions and high low arousal that can be caused by cultural differences in Indonesia that are known to apply high family values, while America is considered to have the most individualistic culture in the world so that everyone has higher freedom.

Keywords: OASIS, valence and arousal, Indonesia