

Pengaruh Stimulus Media Kucing Lucu Terhadap *Cute Aggression* Sebagai Bentuk Ekspresi Dimorfik pada Mahasiswa Pecinta Kucing

*Krisbandaru Hayuningtyas*¹, *Neza Silma Adilla*², *Najif Rizqan Mazaya*³, *Refida Mutia Hafsa*⁴, *Hashfi Rasis Radifan*⁵, *Selfiyani Lestari*⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: krisbandaruhayuningtyas@upi.edu

Abstract

Human can have cute aggression. This study aims to determine the effect of cute cat photo stimulus on cute aggression as a form of dimorphic expression in cat enthusiast students. This study uses a within-subject design of one group. Sampling was conducted using a non-random purposive sampling technique with the criteria of Psychology students of Universitas Pendidikan Indonesia aged 18-25 years who love cats. Data processing was done through normality tests and paired t-test analyses. Experimental procedures include recruitment of participants, pretest, treatment, and posttest. The results of paired t-test analysis showed a significant increase in cute aggression scores after treatment so that cute cat media stimulus has a significant effect on cute aggression as a form of dimorphic expression in cat-loving students.

Keywords: Cat Lovers, Cute aggression, Dimorphic Expression

Abstrak

Manusia dapat memiliki *cute aggression*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh stimulus foto kucing lucu terhadap *cute aggression* sebagai bentuk ekspresi dimorfik pada mahasiswa penggemar kucing. Penelitian ini menggunakan desain *within subject* satu kelompok. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non-random purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia dengan rentang usia 18-25 tahun yang mencintai kucing. Pengolahan data dilakukan melalui uji normalitas dan analisis *paired t-test*. Prosedur eksperimen meliputi perekrutan partisipan, *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Hasil analisis *paired t-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor *cute aggression* setelah pemberian *treatment*, sehingga stimulus media kucing lucu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *cute aggression* sebagai bentuk ekspresi dimorfik pada mahasiswa pecinta kucing.

Kata kunci: *Cute Aggression*, Ekspresi Dimorfik, Pecinta Kucing

Informasi Artikel

Diterima: 13-07-2024

Direvisi: 09-08-2024

Diterbitkan: 01-10-2024



1. PENDAHULUAN

Emosi adalah salah satu potensi yang dimiliki manusia sejak lahir dan akan berkembang sesuai dengan lingkungannya (Fatah, 2016). Emosi adalah salah satu komponen inti dari biologi dan perilaku manusia, yang menghubungkan indera, pikiran, dan tindakan (Buckley, 2016). Emosi ini akan membuat adanya tampilan ekspresi tertentu dari individu (Ruan et al., 2020; Van Kleef & Côté, 2022). Bahkan emosi ini sudah terbentuk semenjak masa kecil manusia (Alwaely et al., 2021; Ruba & Pollak, 2020; Veijalainen, et al., 2021). Banyak emosi yang dapat dirasakan oleh manusia, salah satunya adalah *cute-emotion* atau emosi lucu. Emosi lucu pada dasarnya adalah respons terhadap karakteristik neotenik atau karakteristik bayi ataupun hewan seperti mata bulat besar, ukuran yang kecil, dan kelembutan (Buckley, 2016). Tidak hanya bayi, sesuatu yang dianggap lucu lainnya adalah kucing.

Beberapa orang menganggap bahwa kucing adalah hewan yang rupa dan tingkahnya lucu atau menggemaskan. Kucing yang lucu dapat menjadi stimulus dari munculnya suatu emosi positif misalnya senyuman, tawa, rasa ingin melindungi, rasa ingin memeluk, dan sebagainya. Namun banyak ditemukan di sosial media bahkan di kehidupan nyata, seseorang memunculkan emosi negatif dari kucing yang lucu tersebut seperti keinginan atau tindakan meremas, menggigit, mencekik, menyubit, dan lain sebagainya, contohnya adalah seperti yang dilakukan oleh salah satu tiktokers asal Indonesia dengan *username* @komasijeruk yang menyatakan keinginannya untuk menggigit kucing dalam salah satu videonya yang diunggah pada 19 Desember 2022 dengan caption "*Boleh Ga Si Kita Gigit Anak Kucing, Gakuatt*". Contoh lainnya adalah video anak kucing pada akun @kucinglucudanimut yang diunggah di media sosial tiktok sehingga mendapat komentar "ini boleh dimakan ga si?". Hal tersebut menunjukkan bahwa kucing adalah sesuatu yang lucu yang dapat memunculkan adanya ekspresi emosi yang dimorfik.

Manusia dan hewan khususnya kucing dapat membentuk adanya kedekatan emosional yang bervariasi (Borgi & Cirulli, 2016; Dowsett et al., 2020; Franck et al., 2022; Ines, et al., 2021; Prato-Revide et al., 2022; Ratschen et al., 2020). Bahkan, González-Ramírez dan Landero-Hernández (2021) menemukan bahwa manusia memiliki kedekatan yang lebih baik dengan kucing dibandingkan anjing karena dirasa memberikan resiko yang kecil terhadap pemiliknya. Selain itu, ekspresi emosi yang ditampilkan manusia terhadap hewan menjadi dasar bagi dirinya untuk mempersepsikan kedekatan antara dirinya dengan hewan tersebut (Martens et al., 2016). Tidak hanya keterkaitan emosi, manusia pun menunjukkan respon tertentu pada hewan, termasuk hewan peliharaannya (Henning et al., 2022). Salah satu respon yang ditunjukkan adalah *cute aggression*.

Menurut Aragon et al. (2015) *cute aggression* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan fenomena psikologis dimana seseorang merasakan dorongan atau keinginan untuk merusak atau meremas sesuatu yang sangat lucu atau menggemaskan. Namun, dalam "*cute aggression*," perasaan ingin merusak atau meremas muncul bersamaan dengan perasaan positif tersebut. Ini bisa berupa ungkapan verbal seperti "Aku ingin meremas pipinya!" atau tindakan fisik seperti meremas pipi bayi secara lembut. *Cute aggression* telah menjadi subjek penelitian dalam bidang psikologi untuk memahami mengapa fenomena ini terjadi, bagaimana otak kita meresponsnya, dan apakah ada hubungannya dengan regulasi emosi. Meskipun belum

ada teori yang pasti, beberapa penelitian telah mencoba menjelaskan fenomena ini dengan teori-teori seperti regulasi emosi, respons otak terhadap kontradiksi emosional, dan reaksi terhadap rangsangan tertentu.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aragon et al. (2015) pada subjek berusia 19-73 tahun bertujuan untuk menunjukkan keberadaan *cute aggression* sebagai bentuk ekspresi dimorfik dengan menggunakan stimulus yang lucu berupa foto bayi dan balita. Kemudian Stravropoulos dan Alba (2018) melakukan penelitian pada subjek dengan usia 18-40 tahun dan menemukan sebanyak 74% subjek memilih untuk meremas binatang yang lucu dan 64% subjek mengatakan “ini sangat lucu, aku ingin meremasnya!” pada binatang yang lucu, dan kedua hal tersebut dinyatakan memiliki korelasi dengan *cute aggression*. Pada kehidupan sehari-hari adanya ekspresi dimorfik pada kucing ini dapat menimbulkan kekhawatiran bagi yang melihatnya dan berkemungkinan orang lain sulit membedakan niat dari orang yang melakukan ekspresi emosi negatif.

Pada penelitian sebelumnya dilakukan dengan menunjukkan foto-foto bayi atau hewan dengan membandingkan antara yang “lebih lucu” dengan yang “kurang lucu” dan pada penelitian hanya dilakukan pada subjek secara umum sehingga belum ada penelitian yang ditujukan untuk subjek secara lebih spesifik kepada kriteria subjek yang lebih spesifik yaitu orang penyuka kucing. Penggunaan media diketahui dapat menggambarkan *cuteness* pada suatu objek (Golonka, et al., 2023; Wilson, 2020). Mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya penelitian ini memiliki hipotesis bahwa stimulus media kucing lucu akan berpengaruh terhadap *cute aggression* pada mahasiswa pecinta kucing sebagai bentuk ekspresi dimorfik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti bertujuan untuk melakukan eksperimen untuk menemukan pengaruh stimulus kucing lucu terhadap *cute aggression* pada mahasiswa pecinta kucing sebagai bentuk ekspresi dimorfik. Penelitian ini juga memiliki implikasi baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu dengan adanya penelitian ini dapat memperluas wawasan mengenai *cute aggression*, bahan pemicu dan inovasi untuk penelitian selanjutnya, serta memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa munculnya emosi negatif pada stimulus yang lucu atau menggemaskan tidak selalu memiliki niat menyakiti atau agresi sebenarnya.

2. METODE

2.1 Partisipan

Teknik perekrutan partisipan dalam penelitian ini menggunakan teknik non random sampling menggunakan *purposive sampling*. Purposive sampling, juga dikenal sebagai pengambilan sampel penilaian, selektif atau subjektif, mencerminkan sekelompok teknik pengambilan sampel yang mengandalkan penilaian peneliti ketika datang untuk memilih unit (misalnya orang, kasus/organisasi, peristiwa, potongan data) yang akan dipelajari (Firmansyah, 2022). Kriteria partisipan yang dibutuhkan oleh penelitian ini membutuhkan setidaknya 15 partisipan dengan karakteristik sebagai berikut: 1) Mahasiswa aktif Universitas Pendidikan Indonesia; 2) Berusia 18-25 tahun; dan 3) Menyukai kucing. Setelah dilakukan perekrutan,

peneliti mendapatkan total 16 partisipan yang bersedia mengikuti keseluruhan prosedur eksperimen. Jumlah partisipan perempuan berjumlah sebanyak 12 orang dan laki-laki sebanyak 4 orang (M=20). Seluruh partisipan yang bersedia dikelompokkan ke dalam satu kelompok yang sama, yang berarti tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

2.2 Desain

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang membandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain eksperimen adalah suatu penelitian yang melibatkan manipulasi variabel independen, mengendalikan variabel luar/*extraneous* serta mengukur efek variabel independen pada variabel dependen (Hastjarjo, 2019). Desain eksperimental dengan memberikan stimulus kepada partisipan. Desain eksperimental ini menggunakan satu kelompok partisipan sehingga stimulus yang sama diberikan kepada seluruh partisipan.

2.3 Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen milik Aragon et al., (2015) yang berjudul “*dimorphous expressions across a variety of situation*” yang terdiri atas 3 dimensi yang terbagi menjadi 30 item. 13 item diantaranya termasuk dalam dimensi ekspresi dimorfik dari emosi positif dalam situasi yang tidak mencakup respons terhadap stimulus yang lucu, 13 item lainnya termasuk ke dalam dimensi ekspresi dimorfik dari emosi negatif dalam berbagai situasi, dan 4 item lainnya merupakan dimensi situasi yang melibatkan stimulus lucu dan ekspresi agresi dimorfik spesifik. Item-item dalam instrumen ini dijawab oleh enam opsi jawaban, yaitu: (1) Sangat Tidak Setuju; (2) Tidak Setuju; (3) Agak Tidak Setuju; (4) Agak Tidak Setuju; (5) Setuju; (6) Sangat Setuju. Dari item yang ditawarkan oleh Aragon et al. (2015) beberapa item diantaranya akan kami sesuaikan dengan budaya peneliti dan juga tujuan penelitian terlebih stimulus yang akan kami gunakan adalah hewan.

Tabel 1. *Dimorphous Expressions Across a Variety of Situation Item*

Dimensi	Nomor	Item
Ekspresi Dimorfik Emosi Positif	1	Saya bisa sangat bahagia melihat seekor kucing sehingga saya menangis
	2	Saya bisa menjadi sangat bersemangat ketika sesuatu yang hebat terjadi sehingga saya berteriak
	3	Saya dapat membayangkan diri saya menangis (atau saya menangis) saat bertemu dengan kucing saya
	4	Saya menangis di pesta pernikahan saat pasangan resmi dinyatakan sah
	5	Saya tidak menangis ketika saya diliputi kebahagiaan
	6	Saya bukan tipe orang yang akan berteriak, jika saya mendekati musisi favorit saya di konser mereka
	7	Saya menangis ketika saya melihat orang asing memberi tanpa pamrih kepada orang lain
	8	Saya menangis ketika saya melihat orang-orang yang saya cintai bersatu kembali
	9	Saya bisa menangis ketika saya mencapai sesuatu yang telah saya kerjakan dengan susah payah dan lama
	10	Ketika saya merasakan emosi positif yang kuat, saya tidak mengungkapkannya dengan ekspresi negatif
	11	Saya menangis saat menonton momen paling membahagiakan dalam film

	12	Saya tertawa terbahak-bahak hingga menangis ketika memikirkan ada sesuatu yang lucu secara histeris
	13	Ketika saya merasakan emosi positif yang kuat, ekspresi saya dapat terlihat seperti saya sedang merasakan emosi negatif
Ekspresi Dimorfik Emosi Negatif	14	Saya bisa sangat marah hingga saya tertawa
	15	Saya tidak pernah tertawa ketika saya frustrasi dengan suatu situasi
	16	Jika saya cukup cemas, saya akan benar-benar tersenyum
	17	Saya tidak pernah merasa begitu sedih sehingga saya tertawa (tertawa sambil menangis)
	18	Saya tak pernah tersenyum saat saya terpukul atas kejadian buruk yang terjadi
	19	Saya bisa sangat gugup hingga saya tertawa
	20	Saya bisa tertawa ketika saya berada dalam situasi yang sepertinya tidak ada harapan lagi
	21	Suatu situasi bisa sangat menyedihkan sehingga saya mendapati diri saya tertawa
	22	Saya tidak pernah tersenyum ketika saya marah
	23	Jika saya sangat sedih, saya mungkin akan mengangkat sudut mulut saya seperti senyuman, padahal tidak ada sesuatu yang bisa disenyumkan
	24	Saya terkadang tersenyum saat menonton momen paling menyedihkan dalam film
	25	Ketika saya merasa emosi negatif yang kuat, saya menunjukkan ekspresi positif
	26	Ketika saya merasa emosi negatif yang kuat, ekspresi saya dapat terlihat seperti saya sedang merasakan emosi positif
	Ekspresi Dimorfik Stimulus Lucu	27
28		Jika saya melihat kucing yang sangat lucu, saya ingin mencubit tubuhnya. Saat saya melihat sesuatu yang menurutku sangat lucu, saya mengepalkan tangan saya.
29		Saya adalah tipe orang yang akan berkata pada kucing yang lucu, "Aku bisa saya memakanmu!" dengan gigi yang terkutup
30		

Instrumen lainnya yang digunakan oleh peneliti adalah foto-foto lucu yang dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai media sosial. Validitas kedua instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah validitas *expert judgement* dari dosen Program Studi Psikologi.

2.4 Prosedur

Prosedur pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pencarian partisipan. Setelah ditentukan kriteria partisipan yang sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti menyebarkan *google form* untuk mencari partisipan secara daring dan juga mencari beberapa partisipan secara luring selama satu minggu. Selain digunakan untuk mencari partisipan, di dalam *google form* juga tersedia *informed consent* untuk kesediaan menjadi partisipan. Setelah memenuhi batas minimal partisipan, lalu peneliti menggabungkan para subjek ke dalam sebuah grup *chat* dan mulai menjelaskan prosedur penelitian.

Setelah disepakati bersama oleh subjek, *pretest* dilaksanakan secara daring melalui *zoom meeting*. Partisipan diperintahkan untuk mengerjakan kuesioner *pretest dimorphous expressions across a variety of situation item* dalam waktu yang bersamaan melalui *google form*. Seminggu setelah waktu *pretest*, peneliti memberikan *treatment* kepada para partisipan

dengan dua tahap. Sebelum *treatment* diberikan, peneliti memberikan instruksi bahwa para subjek harus memperhatikan dengan seksama, hal ini dilakukan untuk mencegah subjek tidak fokus atau merasa bosan. Tahap pertama partisipan akan diberikan stimulus kucing lucu berupa foto-foto yang digabungkan menjadi satu video yang disertakan *background music*. Selanjutnya pada tahap kedua subjek diberikan potongan kertas foto-foto kucing lucu dan peneliti meminta subjek untuk memperhatikan dengan seksama foto-foto tersebut.

Setelah diberikan kedua tahap *treatment* kepada para subjek, maka peneliti membagikan *posttest* dalam bentuk kuesioner melalui *google form*. Hal ini dilakukan untuk mengontrol agar para subjek tidak lupa terhadap *treatment* yang telah diberikan. Peneliti juga melakukan observasi terhadap perilaku verbal maupun nonverbal sebagai data tambahan yang akan mendukung hasil penelitian.

Teknik pengolahan data menggunakan bantuan software SPSS versi 26.0. Analisis data statistik pertama yang dilakukan adalah melakukan uji normalitas *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi secara normal atau tidak. Uji Normalitas yang digunakan adalah uji normalitas Shapiro-Wilk karena partisipan dalam penelitian ini melibatkan kurang dari 50 partisipan. Apabila data berdistribusi normal, selanjutnya akan dilakukan *paired-samples t-test* (Uji beda T) untuk melihat apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah diberikan *treatment* kepada partisipan. Data yang dimasukkan adalah jumlah skor tiap subjek pada skor *pretest* dan skor *posttest*.

3. HASIL

Sebanyak 16 partisipan berpartisipasi dalam penelitian ini. Seluruh partisipan mengikuti rangkaian prosedur eksperimen yang sama. Hasil deskripsi terhadap data demografi partisipan dalam penelitian ini termuat dalam tabel 1.

Tabel 2. Demografi Partisipan

Karakteristik	N	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Perempuan	12	75%
Laki-Laki	4	25%
Usia		
18	1	6.25%
19	4	25%
20	6	37.5%
21	3	18.75%
22	2	12.5%
Jurusan		
Psikologi	16	100%

Berdasarkan hasil dekripsi data demografi, partisipan pada penelitian ini didominasi oleh partisipan berjenis kelamin perempuan (n=12). Sementara itu, seluruh partisipan berada pada rentang usia 18 hingga 22 tahun. Seluruh partisipan merupakan mahasiswa S1 pada jurusan Psikologi (n=16).

Tabel 2. Hasil Analisis Paired T-Test

		Paired Differences				t	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper		
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-109.375	11.033	2.758	-115.254 -103.496	-39.655	15 .000

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, skor *pretest* memperoleh besaran 0.0279 dan untuk *posttest* memperoleh besaran 0.366, dimana keduanya besar dari 0.05. Maka dari itu sebaran data baik *pretest* maupun *posttest* berdistribusi secara normal. Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan *paired t-test* untuk mengukur perbandingan signifikansi antara *pretest* dan *posttest* dari satu kelompok yang sama. *Paired t-test* digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh setelah stimulus media kucing lucu sebagai *treatment* kepada subjek.

Hasil analisis *paired t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* partisipan ($t(15)=-39.655, p<0.05$). Stimulus media kucing lucu memiliki pengaruh terhadap *cute aggression* sebagai bentuk emosi dimorfik pada mahasiswa pecinta kucing. Jadi dapat dikatakan hipotesis dalam penelitian ini didukung oleh data.

4. DISKUSI

Hasil analisis *paired t-test* menunjukkan variabel media kucing lucu berpengaruh signifikan terhadap variabel *cute aggression*. Hasil analisis menunjukkan signifikansi yang mengindikasikan bahwa stimulus media kucing lucu memiliki pengaruh terhadap *cute aggression* sebagai bentuk ekspresi dimorfik pada mahasiswa pecinta kucing. Fenomena *cute aggression* ini dapat muncul pada seseorang sebagai mekanisme untuk menjaga keseimbangan emosi saat terpukau oleh hal-hal yang menggemaskan. Oleh karena itu, hasil temuan ini mendukung efektivitas stimulus tersebut dalam menciptakan respons emosional (ekspresi dimorfik) pada populasi yang diteliti. Temuan ini juga memberikan wawasan penting untuk potensi penggunaan stimulus visual dalam mengelola respons emosional, khususnya dalam konteks *cute aggression* pada mahasiswa pecinta kucing. Menurut Aragón et al. (2015), *cute aggression* adalah mekanisme alami tubuh manusia yang berperan dalam mengontrol perasaan yang bertentangan, membantu menjaga keseimbangan emosi saat kita terpesona oleh hal-hal yang menggemaskan.

Pada penelitian Aragón et al. (2015) stimulus yang digunakan untuk mengetahui adanya ekspresi dimorfik adalah stimulus bayi yang lucu, dari adanya penelitian inilah ekspresi dimorfik pada stimulus lucu kemudian disebut sebagai *cute aggression*. Dari penelitian tersebut ditemukan bahwa bayi yang lebih lucu memicu adanya keinginan berperilaku agresi pada seseorang terhadap bayi lucu tersebut sebagai ekspresinya. Serupa dengan stimulus kucing lucu pada penelitian kami, ketika diberikan stimulus kucing lucu subjek merasa gemas karena penampilan kucing yang menarik seperti bulu yang lebat dan halus, mata yang lebar, tingkah

kucing yang lucu, dan terlihat lucu karena menggunakan aksesoris atau pakaian yang lucu. Sejalan dengan itu Aragon et al. (2015) juga mengemukakan dukungan untuk gagasan bahwa laporan diri individu tentang ekspresi dimorfik berkorelasi di berbagai situasi dan di seluruh emosi yang diekspresikan misalnya kebahagiaan dan kegembiraan. Lebih jauh lagi, respons terhadap rangsangan yang lucu tampaknya memiliki jenis yang sama dengan ekspresi dimorfik dari emosi positif, seperti menangis ketika bertemu kembali dengan orang yang dicintai.

Saat eksperimen berlangsung peneliti menemukan bahwa hampir seluruh subjek penelitian berekspresi senang yang terlihat dari adanya senyuman dan tertawa, selain dari ekspresi senang terdapat pula subjek yang mengepalkan tangannya dan menggertakan giginya ketika diberikan stimulus kucing lucu. Tak hanya itu, subjek juga mengungkapkan ekspresi mereka secara verbal seperti “Kucingnya lucu”, “Kangen kucing di rumah”, “Senang lihat kucingnya”, “Kucingnya gemas”, “pengen gigit”, “Kucingnya cantik”, dan “Aku ingin kucing yang asli”. Hasil observasi ini sesuai dengan aspek-aspek dalam *cute aggression* yaitu penilaian terhadap kucing dan aspek pengalaman emosional.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kehadiran stimulus secara virtual juga dapat mempengaruhi *cute aggression* individu terhadap objek terkait. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa *cute aggression* terjadi baik terhadap manusia maupun hewan. Penelitian ini terbatas pada pengujian stimulus bentuk virtual. Efek stimulus secara nyata terhadap kecenderungan *cute aggression* seseorang terhadap sesuatu hal dapat diuji perbedaannya jika dibandingkan dengan stimulus yang diberikan secara virtual. Hal ini dapat menjadi penelitian lanjutan sebagai pengembangan dari penelitian ini.

5. KESIMPULAN

Pemberian stimulus berupa tampilan kucing dengan memanfaatkan media tetap memberikan pengaruh pada kecenderungan *cute aggression* seseorang pencinta kucing terhadap kucing. *Cute aggression* ini menjadi salah satu cara seseorang untuk mengekspresikan emosinya. Temuan ini membuktikan adanya *cute aggression* yang juga terjadi terhadap hewan, selain manusia.

REFERENSI

- Alwaely, S. A., Yousif, N. B. A., & Mikhaylov, A. (2021). Emotional development in preschoolers and socialization. *Early child development and care*, 191(16), 2484-2493.
- Aragón, O. R., Clark, M. S., Dyer, R. L., & Bargh, J. A. (2015). Dimorphous expressions of positive emotion: Displays of both care and aggression in response to cute stimuli. *Psychological Science*, 26(3), 259-273.
- Borgi, M., & Cirulli, F. (2016). Pet face: Mechanisms underlying human-animal relationships. *Frontiers in Psychology*, 7, 298.

- Buckley, R. C. (2016). Aww: The emotion of perceiving cuteness. *Frontiers in Psychology, 7*, 1740.
- Dowsett, E., Delfabbro, P., & Chur-Hansen, A. (2020). Adult separation anxiety disorder: The human-animal bond. *Journal of Affective Disorders, 270*, 90-96.
- Fatah, Raden (2017). Mengelola kecerdasan emosi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2*(2), 198-213.
- Franck, K. R., Paz, J. E., Costa, E. D. F., & da Costa, F. V. (2022). Human-cat emotional closeness and unacceptable behavior in cats: A Brazilian perspective. *Journal of Veterinary Behavior, 52*, 50-54.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH), 1*(2), 85-114.
- Golonka, E. M., Jones, K. M., Sheehan, P., Pandža, N. B., Paletz, S. B., Rytting, C. A., & Johns, M. A. (2023). The construct of cuteness: A validity study for measuring content and evoked emotions on social media. *Frontiers in Psychology, 14*, 1068373.
- González-Ramírez, M. T., & Landero-Hernández, R. (2021). Pet–human relationships: Dogs versus cats. *Animals, 11*(9), 2745.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi, 27*(2), 187-203.
- Henning, J. S. L., Nielsen, T., Fernandez, E., & Hazel, S. (2022). Factors associated with play behavior in human-cat dyads. *Journal of Veterinary Behavior, 52*, 21-30.
- Ines, M., Ricci-Bonot, C., & Mills, D. S. (2021). My cat and me—A study of cat owner perceptions of their bond and relationship. *Animals, 11*(6), 1601.
- Martens, P., Enders-Slegers, M. J., & Walker, J. K. (2016). The emotional lives of companion animals: Attachment and subjective claims by owners of cats and dogs. *Anthrozoös, 29*(1), 73-88.
- Prato-Previde, E., Basso Ricci, E., & Colombo, E. S. (2022). The complexity of the human–animal bond: Empathy, attachment and anthropomorphism in human–animal relationships and animal hoarding. *Animals, 12*(20), 2835.
- Ruba, A. L., & Pollak, S. D. (2020). The development of emotion reasoning in infancy and early childhood. *Annual Review of Developmental Psychology, 2*(1), 503-531.
- Ratschen, E., Shoesmith, E., Shahab, L., Silva, K., Kale, D., Toner, P., ... & Mills, D. S. (2020). Human-animal relationships and interactions during the COVID-19 lockdown phase in the UK: Investigating links with mental health and loneliness. *PloS One, 15*(9), e0239397.
- Ruan, Y., Reis, H. T., Clark, M. S., Hirsch, J. L., & Bink, B. D. (2020). Can I tell you how I feel? Perceived partner responsiveness encourages emotional expression. *Emotion, 20*(3), 329.
- Van Kleef, G. A., & Côté, S. (2022). The social effects of emotions. *Annual review of psychology, 73*(1), 629-658.

Veijalainen, J., Reunamo, J., & Heikkilä, M. (2021). Early gender differences in emotional expressions and self-regulation in settings of early childhood education and care. *Early Child Development and Care*, 191(2), 173-186.

Wilson, S. (2020). The Good, the Bad, and the Grumpy: Online Cat Pictures as Design Enigma in Digital Media. *Screen*, 4(1), 1.