

bjbjqPqP

!!: !!: 9T Z %
α | @ | |

┘┘ .-

ÿÿ

ÿÿ ┘

ÿÿ

|

□- □- □- ¶ □ ↓• 4 *0 *0 *0 @8 b0 D
|0 +” F¶ @ áj ¶ F1 : €1 " ç1 ç1 ç1 'M
'M 'M <j ¶ >j >j >j >j >j \$
- k h¶ ým P bj y □- 'M^l †L
↑ 'M 'M 'M bj □- □- ç1
ç1 s→ >j ¶ ka ka ka 'M Ø □- ç1 □-
ç1 <j ka ka ka V èg @ □- □-
'M <j ka ka V èg @ -h ç1
:1

Đ...ø' æĚ

*0

ÿZ ~| (h

˘	^	On	èh	T	±j	0	áj	4h	x	On	-						
			↑	-h													
						On		□-		-h	<	'M	'M				ka
		'M		'M								'M	'M				'M
		bj		bj													
a	L																
		'M		'M		'M		'M	'M		'M		áj				'M
		F¶		F¶		*0	- "	F¶	F¶		F¶	ä+	*0				F¶
								o-	^								

• 』 丱 | “ a | ^ □- □- □- □- ŸŸŸŸ 丱

@

A

€

□

]

€

Persepsi | Perse

psi adalah proses memanfaatkan pengetahuan sebelumnya untuk mengumpulkan dan memaknai stimulus yang diterima oleh organ penginderaan. Pattern recognition merupakan identifikasi dari penyusunan stimuli sensori yang kompleks. Ketika kamu mengenali sebuah pola, proses sensori mengirimkan dan mengorganisasikan informasi mentah yang disediakan oleh reseptor sensori. Dan kamu akan membandingkan stimuli sensori dengan informasi pada penyimpanan memori lain. Teori-teori pattern recognition diantaranya : a. Template-matching theory Menurut teori ini stimulus yang diterima oleh reseptor sensori kita dibandingkan dengan sejumlah set cetakan (template), yang merupakan pola spesifik yang telah disimpan dalam memori. Namun, template-matching theory ini hanya berfungsi untuk huruf-huruf tertentu dan objek simpel lain yang disajikan dalam bentuk lengkapnya.- b. Prototype models Berdasarkan teori ini, kita menyimpan prototype, yaitu abstrak, pola yang ideal dalam memori. Ketika kita melihat sebuah stimulus, kita membandingkannya dengan prototype. Kesesuaiannya tidak harus sangat tepat. Jika kesesuaiannya cukup dekat, kita akan mengenali stimulus tersebut. c. Distinctive-feature Models Berdasarkan teori ini kita membuat diskriminasi diantara huruf-huruf pada dasar yang memiliki sedikit karakteristik. Karakteristik ini yang membedakan satu huruf dengan huruf lain yang disebut distinctive features. Orang mengirimkan abstrak, versi yang ideal dari masing-masing huruf dalam memori mereka. d. The Computational Approach Pendekatan ini terdiri atas prototype dan distinctive-features approach, walaupun perbedaannya berbeda/ Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengembangkan teori dasar komputer yang dapat menyelesaikan beberapa tugas kognitif yang dapat diperoleh manusia, seperti kecepatan, pengenalan akurat dari objek 3 dimensi. Pemrosesan Top-down dan Pattern Recognition Pendekatan ini menekankan bagaimana konsep seseorang dan proses level yang lebih tinggi mempengaruhi persepsi pola. Berdasarkan pendekatan ini, pengetahuan kita tentang bagaimana dunia diorganisasikan membantu dalam mengidentifikasi pola. Kita berharap bentuk yang tepat ditemukan pada tempat yang tepat. Harapan ini membantu kita mengenali pola dengan cepat. Pentingnya persepsi : a. Gejala kognitif yang lebih tinggi tingkatannya. b. Dipengaruhi oleh kecerdasan lalu. Proses persepsi : [stimulus

+

@ '!' memori respon

'! pattern recognition '!' atensi '!' STM
 '!' LTM. Model persepsi
 : Constructive perception, yaitu
 stimulus yang diterima akan
 difileksi oleh memori
 sensoris. Direct tesception, yaitu
 dengan tambahan informasi dari
 lingkungan. Oacam-macam stimulus : Data
 driven : tunggal Conceptually driven : kompleks Faktormfaktor yang
 berperan dalam persepsi : 1. Objek yang dipersepsi Objek menimbulkan
 stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. 2. Alat indera,
 saraf, dan pusat Susunan saraf Saraf sensoris berguna sebagai alat
 untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan saraf,
 yaitu otak sebagai pusat kesadaran* Sebagai alat untuk mengadakan respon
 diperlukan saraf motoris. Alat indera, saraf, dan pusat susunan saraf
 merupakan syarat fisiologis dalam proses persepsi. 3. Perhatian/
 atensi Atensi atau perhatian adalah langkah pertama sebagai suatu
 persiapan dalam mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau
 konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu
 atau sekumpulan objek. Perhatian adalah syarat psikologis dalam proses
 persepsi. Jenis-jenis persepsi : 1. Visual Perception Yang termasuk
 persepsi visual adalah perceptual constancies (kekonstanan perceptual).
 Tujuan utama sistem perseptual kita adalah menentukan apa yang ada dan di
 mana keberadaannya, artinya menentukan identitas dan lokasi objek di
 dalam lapangan penglihatan kita. Selain itu, bertujuan juga untuk
 mempertahankan penampilan objek konstan walaupun kesannya pada retina
 berubah. Kita menghayati suatu objek seragai tetap relatif konstan
 tanpa memandang perubahan cahaya, (posisi dari mana kita memandangnya,
 atau jarak objek dari kita. Kecenderungan ke arah kekonstanan ini disebut
 kekonstanan perseptual (perceptual constancies). Kekonstanan perseptual
 terdiri atas : a. Kekonstanan Ukuran Kecenderungan ukuran adalah kita
 menganggap ukuran benda (relatif konstan tidak peduli berapa jaraknya.
 Contohnya, simpan dua pensil di depan mata kita dengan jarak yang berbeda

Pensil A 20 cm dan pensil B 50 cm* Pensil B terlihat lebih kecil daripada pensil A. Namun, pada kenyataannya kedua pensil tersebut ukurannya sama.

b. Kekonstanan Warna Kecenderungan suatu objek untuk tetap kira-kira berwarna sama dengan sumber cahaya yang berbeda dinamakan kekonstanan warna. Kekonstanan warna dapat dihilangkan dengan menggerakkan benda dari latar belakangnya. Contohnya, jika kita melihat tomat yang matang melalui tabung yang menutup sekelilingnya, tomat dapat tampak berwarna apa saja, bisa biru, hijau, atau merah muda tergantung dari panjang gelombang yang terpantul.

c. Kekonstanan Bentuk Kecenderungan bentuk adalah kita menangkap bentuk konstan walaupun bayangan pada retina berubah. Contohnya, jika sebuah pintu membuka ke arah kita, bentuk bayangan pada retina mengalami seurutan perubahan. Bentuk pintu yang persegi empat menghasilkan bayangan trapezoid, saat tepi yang bergerak ke arah kita menjadi lebih lebar dibandingkan tepi yang melekat pada engsel; kemudian bentuk trapezoid menjadi semakin pipih dan akhirnya yang terproyeksi ke retina adalah suatu bentuk batang vertical yang setebal ketebalan pintu. Namun, kita tetap suatu pintu yang membuka tidak berubah.

d. Kekonstanan Terang Kekonstanan terang adalah keterangan yang dihayati dari suatu objek tertentu sulit berubah walaupun jumlah cahaya yang dipantulkan berubah secara dramatis. Contohnya, kain beludru akan sama hitamnya di bawah cahaya matahari dengan di bawah cahaya redup, walaupun ia memantulkan ratusan kali lebih banyak cahaya jika tersinari langsung oleh cahaya matahari.

2. Depth Perception

Persepsi jarak adalah kemampuan untuk melihat dunia dalam tiga dimensi dan untuk mempersepsikan jarak. Karena ada jarak diantara kedua mata, maka akan terjadi perbedaan gambar yang ditangkap oleh retina. Kemudian otak mengintegrasikan dua gambaran kedalam satu gambar gabungan. Persepsi kedalaman terdiri atas :

a. Monocular Depth Cues Monocular depth cues adalah persepsi yang diterima oleh satu mata yang direpresentasikan dua dimensi sebagai gambar. Monocular depth cues terdiri atas, texture gradient, relative size, interposition, linear perspective, aerial perspective, location in the picture plan, dan motion parallax.

b. Binocular Depth Cues Binocular depth cues terjadi jika kedua mata menunjukkan gambar yang diambil dari bagian yang berbeda. Yang termasuk binocular depth cues adalah binocular convergence, dan binocular disparity.

Depth Perception • Terlihat Lebih Dekat • Terlihat Lebih Jauh •• Texture gradients • terpisah • Bersatu •• Relative size • besar • Kecil •• Interposition • menutupi • Tertutupi •• Linear perspective • Dua garis parallel terlihat menjauh • Dua garis parallel terlihat mendekat •• Aerial perspective • Terlihat jelas • Tidak terlihat jelas •• Location in the picture plane • Objek lebih tinggi dari picture plane dari atas horizon • Objek lebih rendah dari picture plane dari atas horizon •• Motion parallax • Objek berjalan ke arah yang berlawanan • Objek berjalan ke arah yang sama •• Binocular convergence • Mata seolah tertarik ke hidung • Mata seolah tertarik ke telinga •• Binocular disparity • Ketidaksesuaiannya besar antara gambar yang dilihat oleh mata kiri dengan yang dilihat oleh mata kanan • Ketidaksesuaiannya kecil antara gambar yang dilihat oleh mata kiri dengan yang dilihat oleh mata kanan ••

3. Form Perception

Persepsi bentuk adalah apa yang memungkinkan untuk membedakan satu bentuk dari bentuk yang lain. Prinsip dari rekognisi bentuk penting tidak hanya dalam memahami persepsi manusia, tetapi juga membangun mesin berdasarkan system perseptual. Persepsi bentuk terbagi dalam dua bagian, pertama, bagaimana kita merekognisi bentuk, kedua bagaimana kita merekognisi bentuk dalam suatu pola, seperti huruf dan nomor. Pendekatan gestalt mengemukakan bahwa the whole is different from the sum of its individual parts (keseluruhan lebih baik daripada bagian-bagian yang disatukan).

a. Figure Ground Kemampuan orang melihat benda tergantung dasar dan objeknya. Contohnya, ada gambar yang

satu dipersepsikan sebagai vas bunga, persepsi kedua jika dilihat dalam bayang-bayang sebagai Ratu Elizabeth II dan Pangeran Philip.

b. Law of Proximity Kecenderungan untuk melihat yang dekat sebagai satu kesatuan. Contohnya: $O \quad O \quad O \quad O \quad O$

c. Law of Similarity Kecenderungan untuk mengelompokkan dilihat dari suatu persamaan. Contohnya: $x \quad + \quad O \quad x \quad + \quad O \quad x \quad + \quad O$

d. Law of Good Continuation Kecenderungan untuk melihat suatu kesatuan dari sesuatu yang berlaagsung kontinu. Contohnya: $!! \text{ SHAPE } \backslash * \text{ MERGEFORMAT } \uparrow$

e. Law of Closure Kecenderungan untuk melihat sebuah fenomena kemudian langsung membuat kesimpulannya. Gontohnya: $□□ \quad □□□□$

f. Law of Symmetry Kecenderungan untuk mmmpersepsikun bentuk yang terdiri dazi bayangin dari gambaz aslinya. Contohnya: $!! \text{ SHAPE } \backslash * \text{ MERGEFORMAT } \uparrow$

g. \$Pattern Recognition Melihat suatu bentuk tetapi sudah terlanjur berpikir ipa yang sudah umum. Contohnya: $!! \text{ SHAPE } \backslash * \text{ MERGEFORMAT } \uparrow$

4. Motion Perception Persepsi gerakan tidak tergantung secara eksklusif pada gerakan objek yang diobservasi. Stimulus bergerak pada visual kontras lebih tinggi yang bergerak lebih cepat daripada stimulus pada kontras yang lebih kecil, meskipun semuanya tidak persis bergerak dengan cepat. Persepsi gerak dari objek melewati retina dari relative menjadi stabil pada latar yang tidak bergerak. Jika stimulusnya di atas kepala kita, gambar pada retina ukurannya akan membesar. Gambar stimulus itu bukan meluas pada jarak yang konstan tetapi stimulusnya mendekat. Kelemahan dari persepsi bentuk ini adalah factor informasi tentang pergerakan kepala dan mata selama informasi tentang perubahan pada gambar di retina. Yang termasuk motion perception yaitu :

a. Stroboscopic Motion Stroboscopic motion adalah persepsi gerakan yang dihasilkan oleh stroboscop, yaitu sebuah alat dengan cepat memancarkan cahaya pada latar yang gelap. Jika lampu bersinar pada jarak yang tepat dan pada interval yang tepat juga akan menunjukkan cahaya sendiri yang bergerak. Jika interval waktu terlalu pendek, cahaya akan bersinar serempak. Jika intervalnya terlalu panjang, cahaya akan bersinar bergantian. Contohnya adalah film dan kartun menggunakan prinsip stroboscopic. Film akan digambarkan dengan cepat pada frame tersendiri, ditunjukkan 24 frame perdetik. Kita melihat efek yang sama dalam tanda yang ditunjukkan mengalir pada gerakan cahaya. Ternyata aliran cahaya bergerak cepat berurutan pada bola lampu tersendiri bergerak on dan off.

5. Time Perception Pada proses persepsi waktu terdapat dua indera yang berperan penting di dalamnya, yaitu indera peraba (kulit) dan indera penglihatan (mata). Indera peraba memiliki kepekaan terhadap panas dingin (suhu) lingkungan sekitar. Tubuh manusia akan secara otomatis mengetahui waktu jika beranjak malam, akan hujan, ataupun dalam musim penghujan. Hal ini disebabkan karena perubahan suhu yang signifikan. Jika dibandingkan dengan suhu yang hangat pada siang hari, matahari yang bersinar, juga musim kemarau. Pada indera penglihatan (mata), memiliki kepekaan terhadap cahaya. Sehingga secara otomatis memberikan informasi pada tubuh ketika hari sudah malam, karena semakin berkurangnya cahaya matahari yang menjadi stimulus pada visual kita Contohnya, Orang yang hidup di gurun pasir akan lebih peka terhadap pergantian musim dibandingkan dengan orang yang hidup di wilayah beriklim tropis dalam menghadapi suhu yang berubah pada malam hari atau pada siang hari. Contoh lain menyebutkan bahwa pada siang hari orang akan bersemangat untuk melakukan aktivitas karena adanya sinar matahari, sedangkan pada malam hari orang mengurangi aktivitasnya karena pada malam hari kebanyakan waktunya digunakan untuk tidur. Aspek persepsi yang relevan dengan kognisi : Pattern cognition :

pengidentifikasian serangkaian stimulus penginderaan yang kompleks. Pola : komposisi stimulus yang kompleks (eg, benda, wajah, huruf) yang disimpan dalam bentuk abstrak. Atensi Definisi Atensi Atensi adalah sebuah konsentrasi dari aktivitas mental. Pembagian Atensi Konsekuensi

dari tugas pembagian atensi dapat juga menyebabkan terancqmnnya jiwe. Manusia sangat kompeten, sebelum mereka tapat memberikan atensi pada apapun secara bersamaan. Dalam tugas pembagian ađensi, orang harus mengikuti pada beberapa pesan aktif secara serempak, merespon masiog-masing sesuai kebutuhan. Contohnya, mahasiswa dilatih untuk membaca cerita dengan pe|an pada waktu yanw sama meseka juga mengingat kata-kata yang aneh yang didiktekan oleh peneliti. Pertama, mahasiswa menemukan kesulitan untuk mengkombinasikan kedua tugasnya, kecepatan membaca mereka berkurang dan hasil tulisannya tidak terbaca. Tetapi, setelah 6 bulan pelatihan, mereka dapat membaca dengan cepat ketika mendengarkan dikte dan menuliskannya. Atensi yang Selektif Atensi yang selektif berhubungan dengan pembagian atensi. Dalam pembagian atensi, orang diberikan instruksi untuk memberikan atensi yang sama pada beberapa tugas. Pada selektif atensi, orang dilawankan dengan dua atau lebih tugas yang serempak dan dibutuhkan untuk memfokuskan atensi mereka pada salah satu serta mengabaikan yang lain. Salah satu teknik dalam atensi yang selektif ini di cetuskan oleh Cherry (1953) disebut shadowing technique. Dalam shadowing tahnique, seseorang harus mendengarkan beberapa seri kata dan mengulangnya setelah dibacakan. Hasilnya menunjukkan bahwa orang sedikit menyebutkan kata tersebut pada pesan kedua. Moray (1959) menemukan bahwa orang menyebutkan nama mereka jika dimasukkan di dalamnya pesan tidak langsung. Jadi, jika dalam sebuah pesta, kemudian anda mendengar nama anda disebutkan maka anda akan mencari-cari walaupun sebenarnya tujuannya bukan kepada anda.

Treisman menemukan bahwa orang kadang-kadang mengikuti kalimat yang berarti dan mulai membayangkan pesan pada telinga bahwa mereka dianggap mengabaikan. Ketika atensi pendengaran orang dibagi, meraka dapat mengingat beberapa karakteristik dari pesan tak langsung, seperti jenis kelamin dari pembicara dan jika nama mereka disebutkan. Stroop effect adalah observasi bahwa orang memberikan perhatian lebih pada nama stimulus warna ketika digunakAn dalam mencetak sebagai kata yang tidak kongruen daripada ketika"itu ditunjukkan dalam warna yang jelas dengan bentuk persegi. Orang kesulitan menyebutkan "biru" ketika tinta biru digunakan pada kata merah. Tugas\$stroop mengaktifkan dua jalan pada satu waktu. Zalan pertma diaktifkan denga. tugas memberi nama tinta warna, dan jalan\$lain diaktifkan dengan tugas membaca kata. Gangguan terjadi jika dua jalan tadi bersaing aktif secara serempak dan dikenai tugas untuk menunjukkan. Teori-teori atensi a. Teori Pertama Atensi Teori pertama atensi menekankan bahwa orang sangat terbatas dalam sejumlah informasi yang dapat mereka proses pada satu waktu. Konsep teori ini seperti bottleneck. Teori ini terbatas pada kuantitas informasi yang dapat kita perhatikan. Ketika satu pesan diterima, maka pesan lain akan menghilang. Teori bottleneck ini menganggap lemah fleksibilitas atensi manusia. b. Automatic Versus Controlled Processing Walter Schneider dan Richard Shiffirin telah mengemukakan dua level memproses atensi yang relevan, automatic processing dan controlled processing. Automatic processing dapat digunakan pada tugas mudah termasuk item berat yang sudah biasa dilakukan. Controlled processing harus digunakan pada tugas sulit atau item tugas yang tak biasa dilakukan. Automatic processing bersifat parallel, kita dapat mengerjakan dua atau lebih item pada satu waktu. Sedangkan controlled processing bersifar seri, hanya satu item dapat dikerjakan pada satu waktu. Contohnya, seseorang harus menyebutkan untuk menemukan gambar pada empat target, B, P, Q, dan Y. Kemudian semua ukuran set target dan item nomor pada gambar bermacam-macam. Bagian yang sulit adalah "varied-maping condition", item set target dan item yang tidak relevan semuanya berasal dari satu kategori. Contohnya, seseorang harus mencari kata-kata, dengan item yang tidak relevan kata-kata juga.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keakuratan adalah berbeda untuk dua

mapping condition. Yang lebih mudah, consistent-mapping condition, waktu pembukaan adalah variabel yang mempengaruhi keakuratan, orang akan lebih akurat ketika mereka melihat masing-masing frame lama. Orang juga akan seakurat jika ada empat huruf atau nomor pada masing-masing frame sama ketika hanya ada satu huruf atau nomor. Feature-Integration Theory Anne Treisman mengemukakan feature-integration theory, kita kadang-kadang dapat memproses gambar secara otomatis, dengan memproses semua bagian gambar pada waktu yang sama, gambar lain membutuhkan focused attention dengan masing-masing item dalam memproses gambar satu item.

q. Preattentive Processing dan Focused Attention Tingkat pertama teori ini adalah preattentive processing, termasuk registrasi otomatis gambar menggunakan parallel processing melewati bidang. Preattentive processing, secara relative merupakan jenis level rendah pemrosesan. Tingkat kedua adalah focused attention, termasuk seri pemrosesan di mana objek diidentifikasi sekali. Focused attention jenis pemrosesan yang lebih lambat, dibutuhkan ketika objek lebih kompleks. Jika gambar terisolasi diproses secara otomatis pada preattentive processing, kemudian orang harus bisa secara cepat menempatkan target diantara yang lain. Contohnya, partisipan mencari lingkaran yang ada garis dan yang tanpa garis. Maka akan lebih mudah mencari lingkaran yang ada garis.

b. Illusory Conjunctions Illusory conjunction adalah ketidaktepatan kombinasi gambar mengombinasikan satu bentuk objek dengan warna objek yang berdekatan/ Contohnya, seseorang yang melihat X berwarna merah dan O berwarna hijau akan menyebutkan telah melihat O merah. Ketika stimulus ini dihilangkan dari fokus atensi, gambar objek menjadi tidak menempel dari yang lain dan akan dikombinasi ulang secara acak.

Dasar Biologis dari Atensi William James menyebutkan teknik awal yang menunjukkan imajinasi pencetus dari teknik penggunaan cerebral blood-flow dalam PET modern-day. Teknik kedua telah mengidentifikasi jaringan-jaringan dari area yang melewati otak yang mendapat bermacam-macam atensi. Contohnya, ketika atensi dibutuhkan untuk mendeteksi target dalam sebuah situasi termasuk interferensi adalah pengaktifan area diantara bagian depan korteks serebral. Jaringan posterior atensi yang bertanggung jawab untuk macam-macam atensi termasuk pencarian visual, termasuk struktur terpendam dalam pusat otak seperti bagian penutup luar otak yang disebut korteks parietal. Kebanyakan peneliti menggunakan teknik regional cerebral blood-flow, mengukur aliran darah yang mengindikasikan aktivitas neural. Korteks parietal menunjukkan peningkatan aliran darah ketika orang memperhatikan pada sebagian lokasi.

Metode penting lain pada penelitian dasar biologi{ dari atensi termasuk stufh klinis orang yang terluka, atau kerusa{an spesifik otak yang disebabkan oleh struk, kecelakaa{ atau trauma lain. Orang yang mengclami kesulitan m{ncingat stimuluq{ 6isual baru pada daebah parietal bagain he}isfer kanan otak terlihat pada nagian kiri pada dibidang visual mereka. Kesqdaran Kesadaran (consciïusnessi berazti kesiagaan (awareness). Kesadaran berhubungan dekat dengan atensi,(tedapi prosesnya tifak sama. Kita tidak sadar akan tugas ying kita perlihatkan dengan automatic processing atau attentive processing. Contoh-yq, ketika kita berkendara, kita dapat menggōnakan automatic processing untuk meletakkan kaki pada rem sebagai respon dari lampu merah. Tetapi(kamu tidak sadar penuh melakukan gerakan ini. Dua isu yang berhubungan denwan k{sadaran, topik pertama memperhatikan kemampuan kita untuk berfikir secara sadar, yang kedua memperhatikan ketidakmampuan kita untuk menghindari kesadaran. a. Kesadaran tetang Proses Mental Lebih Tinggi Nisbet dan Wilson (1977) setuju bahwa kita sering memiliki sedikit akses langsung pada pikiran kita. Kita akan secara penuh sadar pada produk dari proses pemikiran kita, tetapi kita biasanya tidak sadar dari proses yang menghasilkan produk. Kita memiliki akses terbatas pada beberapa proses pikiran, tetapi secara relatif melengkapai akses pada"lain proses pikiran. b. Piëiran yang Ditekan Wegner dan temannya (1987) mengemukakan proses pikiran yang ditekan termasuk duaakomponen, pertama merencanakan untuk mengeliminesi pikiran dari kesadaran dan yang kedua, membawa pencana defgan menekan semua bukti dari pikiran termasuk rencana orifinal. Wegner menyebutkan(b`hwa jika kamu mencoba untuk mdnekan pikiran, kamu gunakan dalam pencarian control untuk berpikir yang tidak dicari. Contohnya, jika kamu Diet, secara sadar, kamu mencari item yang lain daripada makanan untuk dipikirkan misalkan berpikir tentang teman, film, atau tugas. Bagaimana proses mental tinggi kita sering gagal untuk membawa informasi dalam kesadaran. Bagian dari penekanan pikiran memberi masukkan bahwa kita mengalami kesulitan menghilangkan beberapa pikiran dari kesadaran, lebih jauh lagi, godaan untuk menghilangkannya dapat menyebabkan pikiran ini kembali lebih kuat daripada sebelumnya. 7 Bahan Kuliah II: Draft Buku Psikologi Kognitif, karya MIF Baihaqi & M. Ariez Musthofa - □□ □

□
 □ ~□ -□ i □ -
 :
 ..
 o
 €
 "
 -

o



кѠ ~Ѡ E◀ K◀ €◀ îÛîÑÆ, -ž-, -' -ž, -ž, †Ñ†}vlaVK
E τh Ix mH
↓ sH
↓ ¶hÄE τh Ix mH ↓ sH ↓ ¶h Ix τh Ix mH ↓ sH ↓ ↓hI

¶hÄ-

% Th Ix 50 \

↓h q`C Th Ix ↓h Q| Th Ix 5 \ Q | Th Ix mH ↓sH ↓ ↓h Ix Th Ix 6 mH
↓sH ↓ ↓h q`C Th Ix CJ† aJ† mH ↓sH ↓ ↓h q`C Th Ix mH ↓sH ↓ →h q`C Th Ix 5
\ mH ↓sH ↓ ↓h H^ Th Ix mH ↓sH ↓

Th Ix mH ↓ sH ↓)^Lj Th Ix 0J◀ 5□ CJ U□ \□ aJ
mH ↓ sH ↓ "↓hH^L^ Th Ix 5□ CJ \□ aJ mH ↓ sH ↓ ← -

□
□ -□ ~□ -□ i ð -

:

€

"

-

o

•



Th Ix mH 'sH ' q|h-0Y Th Ix mH 'sH '

h-Y th Ix {h}T th Ix 5 \ {h}T th Ix 6] h Ix th Ix CJ aJ
mH sH h Ix th Ix CJ+ aJ+ mH sH h Ix th Ix mH sH h-Y th I
x mH sH h£89 th Ix CJ+ aJ+ -th Ix {h} Ix th Ix 5 \ -h Ix th Ix
5 CJ+ \ aJ+

ÿ ÿ ÿ-Ö

ÿ ÿ ÿ Ö

ÿ ÿ ÿ Ö

ÿ ÿ ÿ-Ö

ÿ ÿ ÿ Ö

ÿ ÿ ÿ Ö

ÿ ÿ ÿ-Ö

ÿ ÿ ÿ Ö

ERROR: syntaxerror
OFFENDING COMMAND: --nostringval--

STACK:

```
(  
  ?  
)  
(  
  cvt      <    fpgmô ß    ·    glyf~`µj    d QR headP,,¶Q    "    6hhea    ı  
)  
-mark-  
/sfnts
```