

## MENCIPTAKAN METAVERSE RUANG VIRTUAL PADA PLATFOM X UNTUK ADAPTASI TERAPI MUSIK DAN DUKUNGAN KOMUNITAS CARAT

Vika Rusmeri<sup>1</sup>, Konto Iskandar Dinata<sup>2</sup>

[vikarusmeri8@gmail.com](mailto:vikarusmeri8@gmail.com)<sup>1</sup>, [kontoiskandardinata\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:kontoiskandardinata_uin@radenfatah.ac.id)<sup>2</sup>

UIN Raden Fatah Palembang

### Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi potensi metaverse sebagai ruang virtual di Platform X untuk mendukung terapi musik dan memperkuat komunitas CARAT, penggemar SEVENTEEN. Survei terhadap anggota komunitas mengungkap preferensi lagu dari vocal unit SEVENTEEN-seperti “Circle,” “Kidult,” dan “Us Again”-yang dipilih sebagai media utama saat menghadapi kesedihan. Fitur utama yang diharapkan meliputi chat, forum diskusi, event terapi musik interaktif, serta keamanan data dan kualitas audio yang tinggi. Responden menilai terapi musik sangat penting dalam pemulihian kesehatan mental dan menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan metaverse sebagai sarana terapi dan dukungan sosial. Temuan ini menegaskan bahwa penggabungan teknologi digital, musik, dan interaksi sosial di metaverse berpotensi meningkatkan kesehatan mental dan solidaritas komunitas. Penelitian merekomendasikan pengembangan fitur interaktif dan inklusif di Platform X untuk memaksimalkan manfaat terapi musik dan dukungan komunitas secara virtual.

**Kata Kunci:** Metaverse, Terapi Musik, Komunitas CARAT, Platform X.

### Abstract

*This study explores the potential of the metaverse as a virtual space on Platform X to support music therapy and strengthen the CARAT community, SEVENTEEN’s fans. A survey of community members revealed the preferences of SEVENTEEN’s vocal unit songs such as “Circle,” “Kidult,” and “Us Again” as the primary medium for coping with sadness. Key features expected include chat, discussion forums, interactive music therapy events, and high data security and audio quality. Respondents rated music therapy as essential for mental health recovery and expressed high enthusiasm for the use of the metaverse as a means of therapy and social support. These findings confirm that the combination of digital technology, music, and social interaction in the metaverse has the potential to improve mental health and community solidarity. The study recommends the development of interactive and inclusive features on Platform X to maximize the benefits of music therapy and virtual community support.*

**Keywords:** Metaverse, Terapi Musik, Komunitas CARAT, Platform X.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang kesehatan dan terapi. Salah satu inovasi yang tengah berkembang pesat adalah metaverse, yaitu ruang virtual tiga dimensi yang memungkinkan interaksi sosial, ekonomi, dan budaya secara imersif melalui avatar digital. Metaverse tidak hanya menjadi tren di dunia hiburan dan bisnis, tetapi juga mulai dimanfaatkan dalam bidang kesehatan mental, khususnya untuk terapi dan dukungan komunitas.

Platform x, yang sebelumnya dikenal sebagai Twitter, kini telah bertransformasi menjadi ekosistem digital yang lebih interaktif dengan menghadirkan fitur komunitas dan ruang virtual. Fitur-fitur ini memungkinkan pengguna untuk membangun jejaring sosial, berbagi pengalaman, serta mengakses berbagai layanan secara daring. Dengan memanfaatkan teknologi augmented reality (AR) dan virtual reality (VR), platform x berpotensi menjadi wadah inovatif untuk pelaksanaan terapi musik dan penguatan dukungan komunitas secara virtual.

Terapi musik merupakan salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan kesehatan mental dan emosional individu. Melalui adaptasi di ruang virtual metaverse, terapi musik dapat diakses lebih luas tanpa batasan geografis, serta memberikan pengalaman yang lebih personal dan interaktif. Selain itu, ruang virtual juga memungkinkan terciptanya komunitas pendukung yang saling berbagi pengalaman dan motivasi, sehingga memperkuat efek positif dari terapi yang dijalankan.

### 1. Kebutuhan Fitur Inklusif dan Interaktif

Pengembangan ruang virtual berbasis metaverse yang efektif dalam mendukung terapi musik serta komunitas CARAT memerlukan penerapan fitur-fitur yang inklusif dan interaktif untuk memenuhi kebutuhan beragam penggunanya. Integrasi fitur-fitur yang mampu mengakomodasi kebutuhan pengguna dengan berbagai keterbatasan, baik fisik maupun sensorik, sangat diperlukan untuk memastikan ruang virtual yang inklusif. Contoh implementasinya meliputi penyesuaian tampilan antarmuka, penyediaan teks alternatif untuk konten audio-visual, serta navigasi yang intuitif dan mudah digunakan oleh seluruh pengguna.

Selain itu, perlindungan terhadap data pribadi dan privasi menjadi perhatian utama bagi pengguna platform digital, terutama dalam konteks yang berkaitan dengan kesehatan mental yang bersifat sensitif. Penelitian menegaskan bahwa tingkat kepercayaan pengguna terhadap sebuah platform sangat bergantung pada sejauh mana data pribadi mereka dijaga dan dilindungi secara efektif.

### 2. Potensi Metaverse sebagai Ruang Virtual Terapi

Penggunaan teknologi metaverse memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung melalui representasi avatar digital, sehingga dapat memperkuat perasaan hadir bersama dan keterikatan emosional, walaupun para pengguna berada di lokasi yang berbeda secara fisik. Fenomena ini memiliki kaitan erat dengan terapi musik, di mana partisipasi aktif serta interaksi sosial berperan penting dalam memperkuat dampak positif musik terhadap peningkatan kesehatan mental.

Penerapan teknologi virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) di dalam metaverse memberikan kesempatan untuk menciptakan pengalaman terapi yang lebih mendalam dan melibatkan berbagai indera. Pendekatan ini telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas intervensi kesehatan mental dengan memberikan sensasi kehadiran yang nyata dan stimulasi multisensorik kepada pengguna.

### 3. Pentingnya Kesehatan Mental di Era Digital

Kesehatan mental menjadi aspek yang semakin penting diperhatikan di era digital saat ini. Perubahan gaya hidup dan tekanan sosial yang meningkat, khususnya di kalangan generasi muda, menimbulkan berbagai masalah psikologis seperti stres, kecemasan, dan depresi. Pemanfaatan teknologi digital seperti media sosial dan platform online memiliki dua dampak yang berbeda terhadap kesehatan mental. Di satu pihak, teknologi ini dapat meningkatkan risiko

masalah psikologis akibat tekanan sosial dan perasaan terisolasi. Namun di sisi lain, kemajuan digital juga menciptakan kesempatan baru untuk memberikan dukungan serta layanan intervensi kesehatan mental yang lebih mudah dijangkau oleh masyarakat.

Dengan demikian, menciptakan metaverse ruang virtual pada platform untuk adaptasi terapi musik dan dukungan komunitas CARAT menjadi langkah strategis dalam menghadirkan solusi inovatif di bidang kesehatan mental. Integrasi teknologi digital, terapi musik, dan dukungan komunitas diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi para penggunanya.

## METODE

### Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif, di mana peneliti menyebarluaskan formulir Google (Gform) kepada komunitas CARAT di platform X untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan.

### Populasi dan Sampel

Populasi:

Penelitian ini menargetkan anggota komunitas CARAT, yaitu para penggemar grup SEVENTEEN, yang memiliki akun di platform X dan aktif menggunakannya. Kelompok ini menjadi fokus utama karena merupakan calon pengguna yang berpotensi terlibat dalam ruang virtual yang akan dikembangkan untuk terapi musik dan dukungan komunitas di platform X.

Sampel:

Sebagian dari anggota komunitas CARAT yang memenuhi kriteria populasi dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini. Mereka adalah individu-individu yang secara sukarela bersedia mengisi kuesioner atau berpartisipasi dalam survei melalui akun X mereka. Diharapkan, sampel ini dapat mencerminkan karakteristik dari populasi CARAT pengguna platform X secara keseluruhan.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner online yang dibuat menggunakan Google Form. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan meliputi pilihan ganda sehingga responden dapat memberikan jawaban pasti dan mencakup pertanyaan yang berfokus pada preferensi musik, pandangan mengenai terapi musik, serta pengalaman dan fitur yang diharapkan dalam ruang virtual metaverse di platform X.

### Pengumpulan Data

Data penelitian ini diperoleh melalui penyebarluasan kuesioner daring yang ditujukan kepada anggota komunitas CARAT, yaitu para penggemar grup SEVENTEEN yang aktif menggunakan akun di platform X. Penggunaan Google Form mempermudah proses distribusi dan pengumpulan data secara daring, serta memungkinkan partisipan untuk mengisi kuesioner kapan pun dan di mana pun melalui akun mereka di platform X.

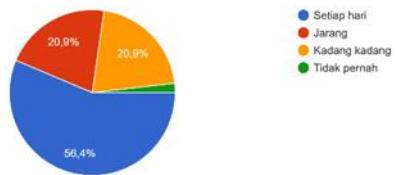
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Jumlah Responden: 220 responden pengguna platform X dan CARAT

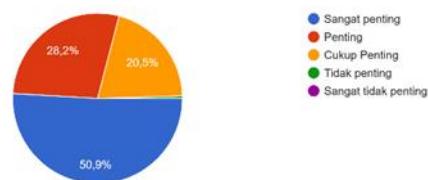
Sebagian besar responden (50,9%) sering menggunakan teknologi digital untuk aktivitas kesehatan atau musik, dan 31,8% menggunakan teknologi digital kadang-kadang. Ini menunjukkan tingkat adopsi teknologi yang tinggi di kalangan komunitas ini.

Seberapa sering Anda menggunakan teknologi digital untuk aktivitas kesehatan atau terapi?  
220 jawaban

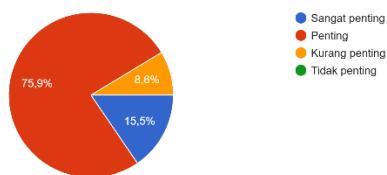


Sebagian besar responden (50,9%) sering menggunakan teknologi digital untuk aktivitas kesehatan atau musik, dan 31,8% menggunakannya kadang-kadang. Ini menunjukkan tingkat adopsi teknologi yang tinggi di kalangan komunitas ini.

Menurut Anda, seberapa penting peran terapi musik dalam pemuliharaan kesehatan mental?  
220 jawaban



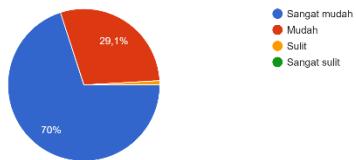
Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan teknologi VR dan AR dalam terapi musik berbasis metaverse?  
220 jawaban



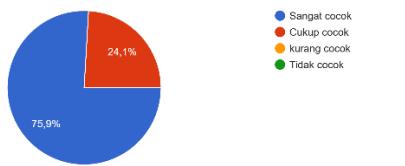
Platform X yang dimaksud dalam proyek ini sebaiknya memiliki fitur apa saja?  
220 jawaban



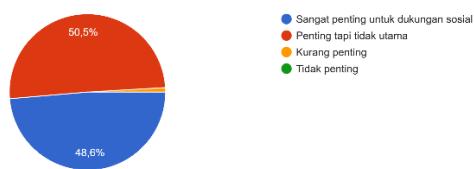
Seberapa mudah menurut Anda akses Platform X bagi penggemar Seventeen dari berbagai daerah?  
220 jawaban



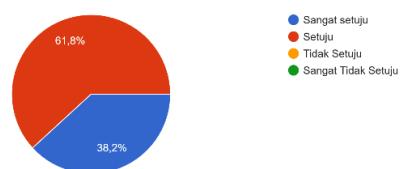
Bagaimana menurut Anda, integrasi lagu-lagu Seventeen dalam terapi musik di metaverse?  
220 jawaban



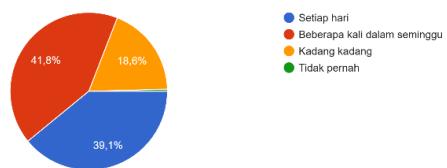
Bagaimana Anda menilai peran komunitas CARAT dalam ruang virtual metaverse?  
220 jawaban



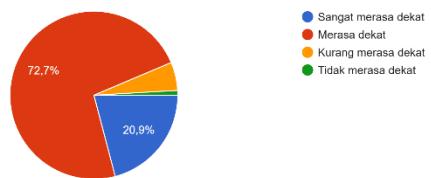
Apakah Anda setuju bahwa metaverse dapat menjadi media edukasi terapi musik yang menarik bagi penggemar K-pop?  
220 jawaban



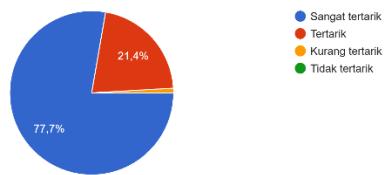
Seberapa sering Anda berinteraksi dengan anggota komunitas CARAT di ruang virtual?  
220 jawaban



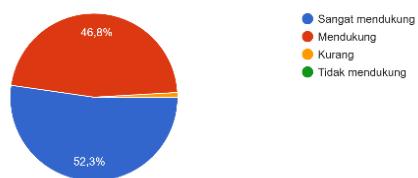
Apakah Anda merasa lebih dekat dengan anggota komunitas CARAT setelah berinteraksi di ruang virtual?  
220 jawaban



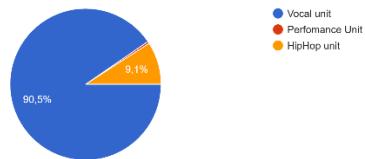
Apakah Anda tertarik menggunakan Platform X jika ada fitur khusus untuk penggemar Seventeen?  
220 jawaban



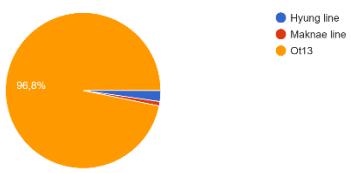
Apakah Anda mendukung fitur event komunitas seperti konser virtual atau sesi terapi bersama di Platform X?  
220 jawaban



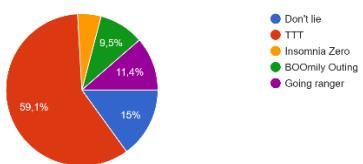
Saat merasa sedih lagu unit mana yang biasa anda dengarkan  
220 jawaban



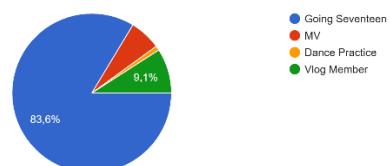
Biasanya line manakah yang menghibur anda ketika anda merasa sedih atau kurang bersemangat  
220 jawaban



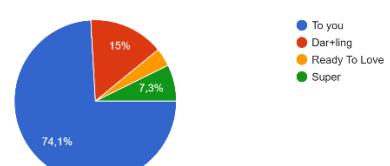
Episode going seventeen manakah yang anda tonton ketika merasa sedih?  
220 jawaban



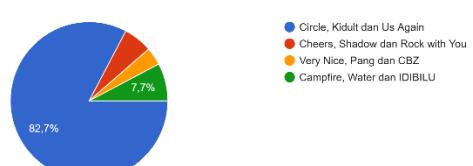
Saat anda merasa sedih konten manakah yang biasanya anda tonton  
220 jawaban



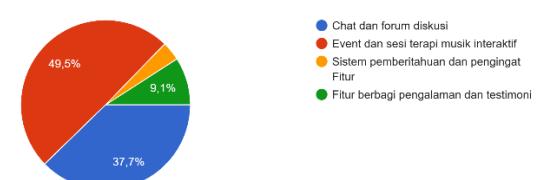
Menurut anda manakah lagu yang cocok digunakan untuk terapi musik  
220 jawaban



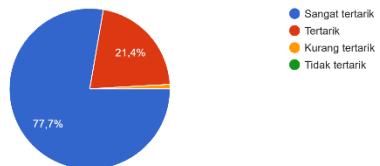
Dari lagu dibawah, lagu manakah yang biasa anda dengarkan saat merasa sedih  
220 jawaban



Fitur apa yang menurut Anda paling penting untuk mendukung komunitas CARAT di ruang virtual?  
220 jawaban



Apakah Anda tertarik menggunakan Platform X jika ada fitur khusus untuk penggemar Seventeen?  
220 jawaban



## Pembahasan

### 1. Konteks Penggunaan Metaverse dalam Terapi Musik dan Dukungan Komunitas

Perkembangan teknologi digital, terutama metaverse, membuka peluang baru dalam bidang kesehatan mental dan terapi musik. Metaverse merupakan lingkungan virtual tiga dimensi yang memungkinkan interaksi sosial secara mendalam melalui avatar digital. Platform digital seperti platform x yang kini mengintegrasikan fitur ruang virtual dan komunitas, berpotensi menjadi media inovatif untuk pelaksanaan terapi musik sekaligus memperkuat dukungan sosial.

### 2. Efektivitas Terapi Musik dalam Metaverse

Berdasarkan hasil survei, sebagian besar anggota komunitas CARAT cenderung memilih lagu-lagu dari vocal unit SEVENTEEN, seperti "Circle," "Kidult," dan "Us Again," untuk didengarkan saat mereka merasa sedih. Musik yang memiliki lirik dan melodi menenangkan dapat memberikan dampak positif terhadap kesejahteraan emosional dan mental. Selain itu, para responden juga menilai bahwa terapi musik memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pemulihan kesehatan mental, sehingga memperkuat bukti bahwa terapi musik efektif dalam membantu mengurangi stres dan meningkatkan suasana hati.

### 3. Fitur dan Fungsi Ruang Virtual untuk Mendukung Komunitas

Mayoritas responden mengharapkan adanya fitur obrolan dan forum diskusi, acara serta sesi terapi musik interaktif, dan sarana untuk berbagi pengalaman dan testimoni. Hal ini mengindikasikan bahwa ruang virtual yang dibutuhkan bukan hanya sekadar platform hiburan, tetapi juga wadah untuk berbagi informasi dan mendapatkan dukungan sosial yang bermakna. Interaksi sosial dalam lingkungan virtual dapat meningkatkan dukungan psikososial dan memperbaiki kondisi kesehatan mental individu.

Selain itu, aspek teknis seperti keamanan data yang handal dan kualitas audio yang unggul juga dianggap sangat penting oleh responden. Hal ini menunjukkan bahwa faktor teknis tersebut berperan besar dalam memberikan kenyamanan serta meningkatkan efektivitas pengalaman terapi musik di dalam metaverse.

### 4. Ketertarikan dan Kesiapan Komunitas CARAT

Mayoritas responden secara aktif memanfaatkan teknologi digital dalam rutinitas kesehatan mereka, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk terlibat dalam pengembangan metaverse sebagai platform terapi musik dan wadah pendukung komunitas. Hal ini mencerminkan kesiapan komunitas CARAT untuk mengadopsi inovasi digital dalam rangka mendukung kesehatan mental, yang selaras dengan tren global yang semakin menekankan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kesejahteraan mental.

### 5. Peran Komunitas dalam Ruang Virtual

Fitur-fitur interaktif seperti konser virtual, forum diskusi, dan sesi berbagi pengalaman dapat memotivasi anggota komunitas untuk lebih aktif, kreatif, dan terbuka dalam mengekspresikan pikiran maupun perasaan mereka. Dukungan semacam ini sangat berperan dalam proses pemulihan serta membantu individu dalam memperkuat identitas diri mereka.

## 6. Metaverse sebagai Media Edukasi Terapi Musik

Penyelenggaraan event komunitas, seperti konser virtual maupun sesi terapi musik bersama, berperan signifikan dalam memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas antar anggota komunitas. Tingkat kohesi sosial yang terbangun melalui aktivitas kolektif ini sangat esensial dalam menyediakan dukungan kesehatan mental secara menyeluruh di lingkungan komunitas. Dengan demikian, interaksi yang terjalin melalui kegiatan bersama tidak hanya meningkatkan keterikatan emosional, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap kesejahteraan psikologis anggota secara kolektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan survei yang dilakukan pada anggota komunitas CARAT, dapat diidentifikasi bahwa pemanfaatan metaverse sebagai ruang virtual di Platform X memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung implementasi terapi musik serta mempererat solidaritas di antara penggemar SEVENTEEN. Sebagian besar responden memilih lagu-lagu dari vocal unit SEVENTEEN, seperti "Circle," "Kidult," dan "Us Again," sebagai pilihan utama untuk menemani saat merasa sedih, sekaligus menilai bahwa terapi musik berperan penting dalam proses pemulihan kesehatan mental.

Fitur yang paling diinginkan dalam ruang virtual meliputi fasilitas chat, forum diskusi, event dan sesi terapi musik interaktif, sistem perlindungan data yang andal, serta kualitas audio yang optimal. Temuan ini mengindikasikan bahwa anggota komunitas tidak hanya membutuhkan ruang hiburan, tetapi juga mengharapkan adanya lingkungan yang aman dan nyaman untuk berbagi pengalaman, memperoleh dukungan sosial, serta berinteraksi secara aktif dengan sesama anggota.

Mayoritas responden juga secara rutin memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung aktivitas kesehatan dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap pengembangan serta penggunaan metaverse sebagai sarana terapi musik dan dukungan komunitas. Interaksi yang terjalin dalam ruang virtual terbukti dapat memperkuat rasa kebersamaan dan kedekatan antar anggota, yang sangat penting dalam upaya menjaga kesehatan mental secara kolektif.

Dengan demikian, integrasi antara teknologi digital, musik, dan interaksi sosial dalam metaverse diyakini mampu memberikan manfaat besar bagi kesejahteraan mental serta memperkuat solidaritas komunitas penggemar. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan fitur interaktif, inklusif, dan perlindungan data yang optimal pada platform x guna meningkatkan efektivitas terapi musik serta memperkuat dukungan sosial di lingkungan virtual komunitas CARAT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Clemens, V. (2022). The Metaverse as a New Digital Ecosystem: Opportunities and Challenges. *Journal of Digital Innovation*, 5(1), 12-20.
- Hollensen, S., Kotler, P., & Opresnik, M. O. (2022). Metaverse – the new marketing universe. *Journal of Business Strategy*, 43(5), 251-259.
- McFerran, K. S., Garrido, S., & Saarikallio, S. (2022). Music, mental health, and the metaverse: Opportunities for digital music therapy. *Frontiers in Psychology*, 13, 876543.
- Riva, G., Wiederhold, B. K., & Mantovani, F. (2022). Neuroscience of virtual reality: From virtual exposure to embodied medicine. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(1), 1-6.
- Freeman, D., Reeve, S., Robinson, A., Ehlers, A., Clark, D., Spanlang, B., & Slater, M. (2017). Virtual reality in the assessment, understanding, and treatment of mental health disorders. *Psychological Medicine*, 4
- Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing our lives with immersive virtual reality. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, 74.7(14), 2393–2400.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.
- Maples-Keller, J. L., Bunnell, B. E., Kim, S. J., & Rothbaum, B. O. (2017). The use of virtual reality

- technology in the treatment of anxiety and other psychiatric disorders. *Harvard Review of Psychiatry*, 25(3), 103–113.
- Kokolakis, S. (2017). Privacy attitudes and privacy behaviour: A review of current research on the privacy paradox phenomenon. *Computers & Security*, 64, 122–134.
- Bradt, J., Dileo, C., & Potvin, N. (2016). Music for stress and anxiety reduction in coronary heart disease patients. *Cochrane Database of Systematic Reviews*, (12), Article CD006577.