

Hasil Cek-USER MANUAL VIRATYCO

by Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta 46

Submission date: 04-Jun-2025 11:32AM (UTC+0700)

Submission ID: 2691796989

File name: USER_MANUAL_VIRATYCO.pdf (1.28M)

Word count: 2244

Character count: 15255

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002024200360, 4 Oktober 2024

Pencipta

Nama : **Dody Hartanto, Supriyanto dkk**
Alamat : **Nogosari RT004/RW000, Trirenggo, Bantul, Bantul, DI Yogyakarta, 55714**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**
Alamat : **Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, , Umbulharjo, Yogyakarta, Di Yogyakarta 55161**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
Jenis Ciptaan : **Karya Tulis**
Judul Ciptaan : **User Manual Aplikasi Konseling Berbasis Virtual Art Therapy**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : **28 September 2024, di Yogyakarta**
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**
Nomor pencatatan : **000772798**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dody Hartanto	Nogosari RT004/RW000, Trirenggo, Bantul, Bantul
2	Supriyanto	Ngaglik UH 7/517 RT034/RW012, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta
3	Ariadi Nugraha	Jl. Empu Gandring II RT046/RW012, Pandeyan, Umbulharjo, Yogyakarta
4	Yenni Rizal	Jl. Budi Utomo Purnajaya I RT004/RW006, Siantan Hilir, Pontianak Utara, Pontianak
5	Mufied Fauziah	Bedilan, Bolu RT005/RW017, Margokaton, Seyegan, Sleman





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN
TINGGI, RISET, DAN TEKNOLOGI

UAD
Universitas
Ahmad Dahlan



USER MANUAL



viratyco

Aplikasi Konseling Berbasis
Virtual Art Therapy

Dr. Dody Hartanto, M.Pd. | Mufied Fauziah, M.Pd. | Ariadi Nugraha, M.Pd.
Dr. Yenni Rizal, M.Pd. | Imam Azhari, S.Si., M.Cs. | Supriyanto, S.T., M.T.

USER MANUAL



viratyco

Aplikasi Konseling Berbasis *Virtual Art Therapy*

**Dr. Dody Hartanto, M.Pd. | Mufied Fauziah, M.Pd.
Ariadi Nugraha, M.Pd. | Dr. Yenni Rizal, M.Pd.
Imam Azhari, S.Si., M.Sc. | Supriyanto, S.T., M.T.**

KATA PENGANTAR

Selamat datang di user manual aplikasi konseling berbasis *Virtual Art Counseling* (Viratyco) untuk meningkatkan ketahanan kesehatan mental remaja.

Dalam era digital yang terus berkembang, kami menyadari pentingnya menyediakan solusi inovatif untuk mendukung kesehatan mental remaja. Aplikasi ini dirancang khusus untuk memadukan teknologi modern dengan pendekatan *art therapy* yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan ketahanan mental.

Melalui aplikasi ini, diharapkan remaja dapat :

1. Mengekspresikan diri melalui seni digital
2. Berinteraksi dengan konselor terlatih secara virtual
3. Mengakses teknik relaksasi yang dapat dilakukan secara mandiri

User manual ini akan memandu Anda melalui setiap fitur dan fungsi aplikasi, memastikan Anda dapat memanfaatkan semua tools yang tersedia untuk mendukung perjalanan kesehatan mental remaja yang Anda dampingi.

Kami berharap aplikasi ini dapat menjadi teman dalam upaya meningkatkan ketahanan mental dan menciptakan masa depan yang lebih cerah bagi generasi muda.

Selamat menggunakan aplikasi kami, dan ingatlah bahwa setiap goresan, warna, dan bentuk yang Anda ciptakan adalah langkah positif menuju kesehatan mental yang lebih baik.

Tim Pengembang Viratyco

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
KERANGKA TEORITIK.....	1
USER MANUAL.....	6
A. Kontrol Penggunaan	6
B. Langkah Penggunaan Aplikasi	7
DAFTAR PUSTAKA.....	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kontrol Penggunaan	6
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Virtual Reality</i>	7
Gambar 3. Tampilan Menu <i>Virtual Reality</i>	8
Gambar 4. Tampilan Awal Aplikasi Viratyco	9
Gambar 5. Tampilan Menu Aplikasi Viratyco	10
Gambar 6. Tampilan pada Sub Menu Relaksasi	11
Gambar 7. Tampilan Video Relaksasi yang Dipilih	11
Gambar 8. Tampilan Pemilihan Menu Video Lainnya	12
Gambar 9. Tampilan Opsi Pilih Video setelah Disembunyikan	13

KERANGKA TEORITIK

Virtual art counseling merupakan bentuk integrasi inovatif dari *art therapy* dan konseling *online*, yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan kebutuhan masyarakat. Konsep ini memadukan prinsip-prinsip dasar *art therapy*, yang telah lama diakui efektivitasnya dalam mendukung pemrosesan pengalaman dan ekspresi emosi (American Art Therapy Association, 2022), dengan aksesibilitas serta fleksibilitas yang ditawarkan oleh platform digital. Menurut Malchiodi (2018), *virtual art counseling* menggunakan teknologi digital untuk memfasilitasi proses terapeutik berbasis seni dalam kerangka konseling jarak jauh. Pendekatan ini memungkinkan klien terlibat dalam aktivitas seni dan refleksi terapeutik tanpa dibatasi oleh jarak geografis, sembari mempertahankan hubungan terapeutik yang penting bagi proses penyembuhan. Perkembangan *virtual art counseling* ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti meningkatnya literasi digital, kebutuhan akan layanan kesehatan mental yang lebih mudah diakses, dan situasi global seperti pandemi COVID-19 yang mempercepat adopsi teknologi dalam layanan kesehatan mental (Zubala & Hackett, 2020).

Dasar teoritis *virtual art counseling* berakar pada dua disiplin utama, yaitu *art therapy* dan konseling *online*. *Art therapy*, yang berkembang pada pertengahan abad ke-20, didasarkan pada asumsi bahwa proses kreatif dalam seni memiliki nilai terapeutik yang dapat mendukung pertumbuhan pribadi, wawasan, serta penyembuhan emosional (Kapitan, 2021). Teori ini menegaskan bahwa ekspresi visual mampu menjembatani perbedaan antara pengalaman internal dan komunikasi eksternal, memungkinkan seseorang mengekspresikan dan memproses emosi yang sulit diungkapkan melalui kata-kata. Sementara itu, konseling *online*, yang berkembang seiring kemajuan teknologi internet,

didasarkan pada prinsip-prinsip konseling tradisional yang disesuaikan dengan lingkungan virtual. Richards dan Viganó (2021) mengidentifikasi berbagai model konseling *online*, seperti konseling berbasis teks, video, dan avatar, masing-masing dengan kelebihan dan tantangannya. Penggabungan kedua bidang ini dalam *virtual art counseling* menghasilkan pendekatan baru yang memanfaatkan kekuatan ekspresi kreatif dan teknologi digital untuk mendukung proses terapeutik.

Implementasi *virtual art counseling* melibatkan pemanfaatan berbagai *platform* digital dan adaptasi teknik seni ke dalam lingkungan *online*. Choe (2014) meneliti kualitas dan fitur aplikasi seni yang dapat diterapkan dalam *art therapy*, serta menyoroti potensi alat digital dalam memperluas teknik terapeutik. Platform yang digunakan dapat bervariasi, mulai dari aplikasi seni sederhana hingga lingkungan *virtual reality* (VR) yang lebih kompleks. Kaimal et al. (2020) menunjukkan bagaimana teknologi *immersive* seperti VR dapat menciptakan pengalaman terapeutik yang mendalam dan unik dalam konteks *art therapy*. Namun, penerapan teknologi ini juga menghadirkan tantangan, termasuk kebutuhan konselor untuk memiliki kompetensi digital yang memadai serta pertimbangan etis terkait keamanan data dan privasi (Carlton, 2014). Collie dan Čubranić (2019) menawarkan solusi teknologi untuk mengatasi masalah keamanan dalam *telehealth art therapy*, dengan menekankan pentingnya pengembangan *platform* yang aman dan sesuai untuk praktik terapeutik.

Kajian terbaru menunjukkan efektivitas dan *potensi virtual art counseling* dalam berbagai konteks klinis. Donnelly dan Verkuilen (2021) meninjau literatur tentang *virtual art therapy* pada anak-anak dan remaja, menemukan bahwa pendekatan ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan ekspresi terapeutik, terutama di kalangan generasi yang

sudah terbiasa dengan teknologi digital. Penelitian oleh Hass-Cohen et al. (2018) tentang protokol *art therapy* empat gambar untuk trauma dan resiliensi memperlihatkan bahwa teknik *art therapy* dapat disesuaikan dengan format digital tanpa mengurangi nilai terapeutiknya. Dalam konteks kesehatan mental yang lebih luas, Peterson (2020) melakukan tinjauan komprehensif terhadap literatur terkait *art therapy online*, dan mengidentifikasi beragam aplikasi klinis serta potensi pengembangannya di masa depan. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa *virtual art counseling* bukan hanya alternatif yang layak bagi *art therapy* tradisional, tetapi juga memiliki kelebihan unik dari segi aksesibilitas dan fleksibilitas.

Meskipun *virtual art counseling* menawarkan banyak keuntungan, ada berbagai tantangan dan pertimbangan etis yang harus diperhatikan. Ehresman (2020) menyoroti pentingnya mempertimbangkan dampak etis dari penggunaan teknologi dalam *art therapy*, termasuk isu-isu terkait kerahasiaan, batasan profesional, dan potensi miskomunikasi dalam komunikasi digital. Orr (2016) menekankan perlunya pengembangan kompetensi digital di kalangan praktisi *art therapy*, dengan merekomendasikan agar pelatihan teknologi diintegrasikan ke dalam program pendidikan *art therapy*. Selain itu, penelitian oleh Spooner et al. (2019) mengkaji penggunaan teknologi jarak jauh dalam terapi seni kreatif untuk veteran, mengidentifikasi tantangan teknis serta adaptasi yang diperlukan untuk melayani beragam populasi klien. Weinberg (2020) juga membahas tantangan serta peluang dalam psikoterapi kelompok online selama pandemi COVID-19, memberikan wawasan penting yang dapat diterapkan dalam praktik *virtual art counseling* pada masa krisis global. Meskipun ada berbagai tantangan ini, perkembangan teknologi dan penelitian yang terus berlanjut memberikan

prospek yang menjanjikan bagi *virtual art counseling* sebagai modalitas terapeutik yang adaptif dan kuat.

Kajian Mutakhir:

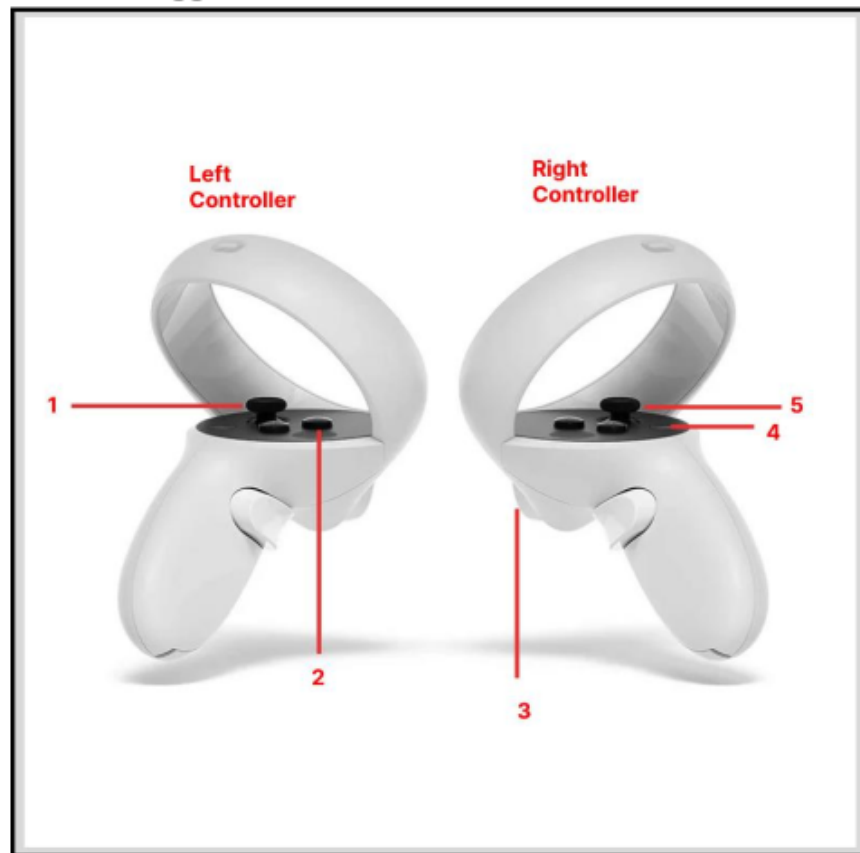
1. Perkembangan terkini dalam *virtual art counseling* menunjukkan potensi besar untuk inovasi dan ekspansi. Studi oleh Diggs et al. (2015) mengeksplorasi penggunaan teknologi dan aplikasi perangkat lunak dalam pembuatan kolase terapeutik, memperlihatkan bagaimana alat digital dapat memperkaya proses kreatif dalam konteks terapi. Penelitian ini mengungkap bahwa teknologi digital tidak hanya mampu mereplikasi teknik-teknik *art therapy* tradisional, tetapi juga membuka peluang baru untuk ekspresi diri dan eksplorasi pribadi.
2. Integrasi *artificial intelligence* (AI) dan *machine learning* dalam *virtual art counseling* telah menjadi area penelitian yang menarik. Meskipun masih dalam tahap pengembangan awal, beberapa peneliti mulai mengeksplorasi bagaimana AI dapat digunakan untuk menganalisis karya seni digital dari konseli/klien dan memberikan wawasan tambahan bagi konselor. Namun, penerapan AI dalam konteks terapeutik juga menimbulkan sejumlah pertanyaan etis yang perlu diperhatikan (McNiff, 2018).
3. *Virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR) semakin menarik perhatian dalam konteks *virtual art counseling*. Penelitian yang dilakukan oleh Kaimal et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan VR dalam *art therapy* dapat menciptakan pengalaman *immersive* yang mendukung ekspresi emosional dan pemrosesan trauma secara unik. Teknologi ini membuka peluang untuk menciptakan lingkungan terapeutik yang sepenuhnya disesuaikan, memungkinkan klien berinteraksi dengan karya seni mereka

dengan cara yang tidak mungkin dilakukan dalam setting tradisional.

4. Penelitian terbaru juga mulai mengeksplorasi efektivitas *virtual art counseling* dalam konteks tertentu. Sebagai contoh, studi oleh King et al. (2019) menyelidiki motif dan pengalaman remaja yang memilih konseling online, termasuk *virtual art counseling*, dibandingkan dengan konseling tatap muka atau melalui telepon. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa banyak remaja merasa lebih nyaman mengekspresikan diri secara digital, yang memiliki implikasi penting bagi pengembangan intervensi berbasis seni untuk populasi ini.
5. Terakhir, integrasi *biofeedback* dan *wearable technology* dengan *virtual art counseling* muncul sebagai area penelitian yang menjanjikan. Beberapa peneliti mulai meneliti bagaimana data fisiologis dapat diintegrasikan ke dalam proses *art therapy* digital, memberikan wawasan tambahan tentang respons emosional klien selama proses kreatif (Thong, 2016).

USER MANUAL

A. Kontrol Penggunaan



Gambar 1. Kontrol Penggunaan

Kontroler Kiri

- **Nomor 1**, digunakan untuk navigasi *view* kamera pada menu video
- **Nomor 2**, digunakan untuk mengaktifkan / menonaktifkan menu pilih video

Kontroler Kanan

- **Nomor 3**, digunakan untuk memilih menu pada aplikasi
- **Nomor 4**, merupakan *shortcut* untuk keluar dari aplikasi

B. Langkah Penggunaan Aplikasi

1. Aktifkan *Virtual Reality* (VR), masuk ke menu sebelah kanan bawah



Gambar 2. Tampilan Awal *Virtual Reality*

2. Klik pada **search bar**, kemudian ubah opsi menjadi *unknown source*. Setelah itu pilih aplikasi yang berjudul **Viratyco**



Gambar 3. Tampilan Menu *Virtual Reality*

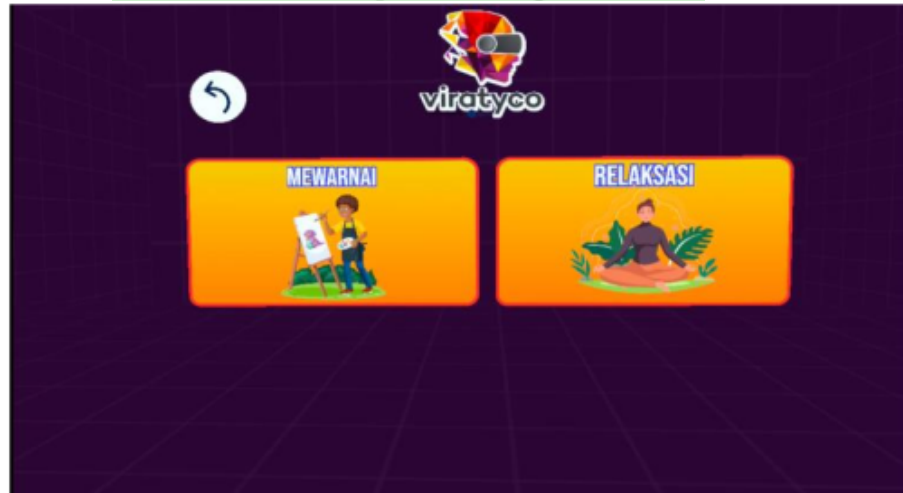
3. Setelah masuk aplikasi **Viartyco**, terdapat tampilan menu dengan keterangan sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan Awal Aplikasi Viratyco

- **Menu Mulai**, menu yang mengarahkan pengguna ke bagian utama aplikasi, yaitu melukis dan relaksasi.
- **Menu Pengaturan**, pada menu ini pengguna dapat melakukan konfigurasi pada aplikasi. Saat ini terdapat opsi atur *volume* suara.
- **Menu Tentang**, menu ini berisi deskripsi singkat tentang aplikasi dan tim pengembang aplikasi.
- **Menu Keluar**, menu yang dapat digunakan pengguna untuk keluar dari aplikasi

4. Pengguna dapat memilih menu mulai **menggunakan Tombol 3** (*Lihat panduan Kontrol Pengguna*) untuk masuk ke dalam bagian utama aplikasi. Setelah memilih menu mulai, akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 5. Tampilan Menu Aplikasi Viratyco

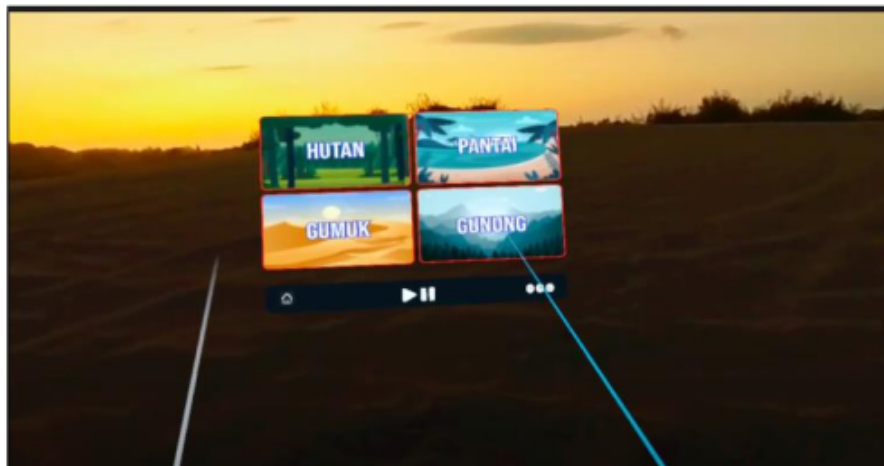
5. Apabila memilih menu mewarnai, pengguna akan lanjut ke *scene* mewarnai. Panduan mewarnai ada pada [dokumen berikut](#). Pengguna dapat memilih menu tersebut dengan menekan **Tombol 3**.

6. Setelah masuk ke dalam sub menu relaksasi, pengguna diberikan 4 pilihan suasana relaksasi, pemandangan pantai, hutan pinus, lembah/ bukit, dan suasana sore hari. Tampilan pilihan relaksasi seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6. Tampilan pada Sub Menu Relaksasi

7. Pengguna dapat memilih suasana relaksasi dengan menekan **tombol 3**. Setelah pengguna memilih salah satu menu, tampilan virtual akan menampilkan video relaksasi yang dipilih.



Gambar 7. Tampilan Video Relaksasi yang Dipilih

8. Pada tampilan diatas, terdapat beberapa navigasi yang dapat digunakan oleh pengguna.
- **Ikun rumah**, digunakan untuk kembali ke ke menu pilih opsi terapi (atau pada step D)
 - **Ikun play**, yang dapat digunakan untuk memutar video setelah di *pause*.
 - **Ikun pause**, dapat digunakan untuk menjeda video relaksasi.
9. Apabila pengguna ingin mengganti suasana relaksasi, pengguna dapat langsung memilih video yang akan diputar dengan memilih menu video pada **Langkah 7**.



Gambar 8. Tampilan Pemilihan Menu Video Lainnya

10. Apabila pengguna ingin **menyembunyikan/ *hidden*** opsi pilih video, pengguna dapat menggunakan **Tombol 2** (*Lihat Panduan Kontrol Pengguna*), dan dapat menekan kembali tombol tersebut untuk menampilkan opsi pilih video.



Gambar 9. Tampilan Opsi Pilih Video setelah Disembunyikan

DAFTAR PUSTAKA

- American Art Therapy Association. (2022). *What is art therapy?*
Retrieved from <https://arttherapy.org/about-art-therapy/>
- Carlton, N. R. (2014). Digital culture and art therapy. *The Arts in Psychotherapy*, 41(1), 41-45.
- Choe, S. N. (2014). An exploration of the qualities and features of art apps for art therapy. *The Arts in Psychotherapy*, 41(2), 145-154.
- Collie, K., & Čubranić, D. (2019). An art therapy solution to a telehealth problem. *Art Therapy*, 36(1), 56-63.
- Diggs, L. A., Lubas, M., & De Leo, G. (2015). Use of technology and software applications for therapeutic collage making. *International Journal of Art Therapy*, 20(1), 2-13.
- Donnelly, M., & Verkuilen, N. (2021). Virtual art therapy with children and adolescents: A review of the literature. *Art Therapy*, 38(3), 131-139.
- Ehresman, C. (2020). Virtual art therapy. In D. J. Betts & S. Deaver (Eds.), *Art therapy and digital technology: Digital art therapy and telehealth* (pp. 54-67). Jessica Kingsley Publishers.
- Hass-Cohen, N., Bokoch, R., Findlay, J. C., & Witting, A. B. (2018). A four-drawing art therapy trauma and resiliency protocol study. *The Arts in Psychotherapy*, 61, 44-56.
- Kaimal, G., Carroll-Haskins, K., Ramakrishnan, A., Magsamen, S., Arslanbek, A., & Herres, J. (2020). Virtual reality in art therapy: A pilot qualitative study of the novel medium and implications for practice. *Art Therapy*, 37(1), 16-24.
- Kapitan, L. (2021). *Introduction to art therapy research* (2nd ed.). Routledge.
- King, R., Bambling, M., Lloyd, C., Gomurra, R., Smith, S., Reid, W., & Wegner, K. (2019). Online counselling: The motives and experiences of young people who choose the Internet

instead of face to face or telephone counselling. *Counselling and Psychotherapy Research*, 6(3), 169-174.

Malchiodi, C. A. (Ed.). (2018). *The handbook of art therapy and digital technology*. Jessica Kingsley Publishers.

McNiff, S. (2018). New media and their effects in art therapy. In C. A. Malchiodi (Ed.), *The handbook of art therapy and digital technology* (pp. 91-105). Jessica Kingsley Publishers.

Orr, P. (2016). Art therapy and digital media. In D. E. Gussak & M. L. Rosal (Eds.), *The Wiley handbook of art therapy* (pp. 188-197). John Wiley & Sons.

Peterson, B. C. (2020). Online art therapy: A review of the literature. *Art Therapy*, 37(4), 205-211.

Richards, D., & Viganó, N. (2021). Online counseling: A narrative and critical review of the literature. *Journal of Clinical Psychology*, 69(9), 994-1011.

Spooner, H., Lee, J. B., Langston, D. G., Sonke, J., Myers, K. J., & Levy, C. E. (2019). Using distance technology to deliver the creative arts therapies to veterans: Case studies in art, dance/movement and music therapy. *The Arts in Psychotherapy*, 62, 12-18.

Thong, S. A. (2016). Redefining the tools of art therapy. *Art Therapy*, 24(2), 52-58.

Weinberg, H. (2020). Online group psychotherapy: Challenges and possibilities during COVID-19—A practice review. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 24(3), 201-211.

Zubala, A., & Hackett, S. (2020). Online art therapy practice and client safety: A UK-wide survey in times of COVID-19. *International Journal of Art Therapy*, 25(4), 161-171.



Hasil Cek-USER MANUAL VIRATYCO

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Institute of International Studies

Student Paper

1%

2

Submitted to Sim University

Student Paper

1%

3

www.rctiplus.com

Internet Source

1%

4

www.researchgate.net

Internet Source

1%

5

1library.net

Internet Source

1%

6

www.ilo.org

Internet Source

1%

7

pqm.co.id

Internet Source

<1%

8

technologue.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes

On

Exclude matches

Off

Exclude bibliography On