

ABSTRAK

Penggunaan Video 360 Virtual Reality Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Emosi Bahagia serta Tinjauannya dalam Islam

Emosi bahagia merupakan suatu keadaan emosi yang ditimbulkan oleh aktivitas tertentu atau instrumental tertentu. Suatu keadaan yang menimbulkan respon emosional dan berdampak terhadap kesejahteraan subjektif dan kesejahteraan psikologis. Penelitian ini bertujuan untuk melihat validitas penggunaan video 360 *virtual reality* dalam menginduksi emosi bahagia. Peneliti menggunakan pendekatan eksperimental dengan teknik induksi emosi dan desain *within subject*. Partisipan dalam penelitian berjumlah 20 orang mahasiswa berusia 18-25 tahun yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling*. Instrumen yang digunakan adalah video 360 *virtual reality*. Berdasarkan hasil uji beda menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada individu sebelum diberikan induksi dengan setelah diberikan induksi ($t = -2,129$, $p = 0,047 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa video 360 *virtual reality* dapat menjadi salah satu alat penginduksi emosi bahagia bagi praktisi dalam terapi psikologi dan bagi peneliti dalam penelitian emosi bahagia. Menurut pandangan Islam, validitas video 360 *virtual reality* sebagai alat penginduksi emosi bahagia tidak bertentangan dengan nash atau dalil yang ada, karena ia merupakan suatu pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendatangkan manfaat.

Kata Kunci: Emosi Bahagia, Video 360 *virtual reality*, Penelitian Validitas

ABSTRACT

Use of 360 Virtual Reality Videos as a Tool to Increase Happy Emotions and Their Overview in Islam

Happy emotions are an emotional state caused by certain activities or certain instrumentalities. A condition that causes emotional responses and has an impact on subjective well-being and psychological well-being. The researcher used an experimental approach with emotional induction techniques and design within the subject. Participants in the study were 20 students aged 18-25 years who were selected using accidental sampling techniques. The instrument used was 360 virtual reality video. Based on the results of different tests using paired sample t-tests showed that there were significant differences in individuals before being given induction after being given induction ($t = -2,129, p = 0,047 < 0.05$). These results indicate that 360 virtual reality video can be one of the tools to induce happy emotions for practitioners in psychological therapy and for researchers in happy emotional research. According to the Islamic view, the validity of 360 virtual reality videos as a tool to induce happy emotions does not conflict with existing texts or arguments. Because, is a development of science and technology that brings benefits.

Keywords: Happiness Emotion, Video 360 virtual reality, Validity Research