

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Skizofrenia adalah salah satu gangguan yang seringkali dijumpai pada masyarakat dengan angka kejadian berkisar antara 1-1,5% dari populasi. Skizofrenia adalah gangguan jiwa berat (psikotik) terbanyak. Skizofrenia bersifat kronis dan sering mengalami kekambuhan. Orang dengan skizofrenia (ODS) mengalami gejala positif, gejala negatif dan gejala kognitif yang berdampak pada penurunan fungsi, produktivitas dan kualitas hidupnya. Penurunan fungsi kognitif adalah salah satu dampak yang dialami ODS yang terjadi secara progresif sehingga mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan menghambat ODS untuk bersosialisasi dan bekerja (Herdaetha, 2009).

ODS (Orang dengan Skizofrenia) membutuhkan tatalaksana baik farmakoterapi (pemberian obat) maupun non farmakoterapi yaitu rehabilitasi untuk mengembalikan ODS pada fungsinya di masyarakat sehingga memiliki produktivitas dan kualitas hidup yang baik. Cara treatment rehabilitasinya salah satunya adalah dengan remediasi kognitif. Remediasi kognitif mengacu pada peningkatan kognitif suatu orang sehingga menyebabkan orang dengan daya kognitif yang rendah mampu mengintegrasikan segala aspek dalam diri orang tersebut. Dalam remediasi kognitif yang dilakukan saat ini masih banyak dengan cara yang masih terbilang tradisional maka menyebabkan masih berkurangnya tingkat daya tarik para ODS untuk melakukannya. Dengan untuk meningkatkan daya tarik penulis berencana untuk membuat alat remediasi kognitif dengan menggunakan *game*.

Selain digunakan sebagai sarana bermain, *game* juga digunakan untuk terapi rehabilitasi Orang Dengan Skizofrenia (ODS), Salah satu teknologi yang pesat digunakan adalah *Virtual Reality* (VR), yang memiliki kemampuan untuk memberikan

pengalaman virtual atau simulasi virtual kepada penggunanya. Penggunaan VR dalam terapi dan penanganan Skizofrenia sudah dilakukan sejak dua dekade terakhir, dengan hasil yang cenderung menjanjikan (Rus-Calaffel, Garety, Sason, Craig, & Valmaggia, 2017) dan (Macedo, Marques, & Queirós, 2015).

Sebenarnya teknologi VR ini bisa dibilang sangatlah canggih dan bagus dalam tampilannya, namun dibalik kelebihan tersebut ada juga kekurangannya, diantaranya adalah peralatan yang mahal, tidak praktis dan rumit dalam persiapan penggunaannya. Kemudian, dibuatlah suatu perbaikan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan dr. Herdaetha sebelumnya yaitu dengan membuat sebuah *game* dengan menggunakan platform laptop yang lebih praktis digunakan daripada menggunakan VR. Namun, *game* ini masih belum mandiri. Dalam artian, masih memerlukan peranan psikiater saat Orang Dengan Skizofrenia (ODS) menggunakan aplikasinya kemudian menyebabkan Orang Dengan Skizofrenia (ODS) tidak dapat memainkannya sendirian, serta karena dibuatnya dengan adobe flash tampilannya sangat minimalis yang dirasa kurang menarik dan terkesan membosankan. Sehingga berefek pada penurunan daya tarik para ODS (Orang Dengan Skizofrenia) dalam memainkan *game* dalam proses pemulihannya.

Seperti yang diketahui dalam pembuatan *game* yang dibuat oleh dr. Herdaetha, Namun dalam pembuatannya masih belum bisa dikatakan dapat meningkatkan daya tarik para ODS dalam memainkan *game*. Setidaknya masih terdapat kelemahan pada *game* tersebut yaitu masih dibutuhkannya pendampingan bersama psikiater atau belum praktis, tampilan sangat minimalis yang dirasa kurang menarik, dan terkesan membosankan dalam penggunaannya. Untuk dapat memenuhi pendapat diatas, penulis melakukan perubahan agar bisa dikatakan *game* ini efektif sebagai media remediasi tanpa adanya kelemahan yang telah disebutkan serta *game* ini bisa menjadi media remediasi yang canggih, bagus dalam tampilannya namun tidak rumit dan tidak mahal dalam penggunaannya. Dalam pemikiran penulis pembuatan *game* di dalam platform *smartphone* beroperasi sistem android merupakan solusi yang akan dilakukan dengan

menambahkan fitur serta peraturan *game* yang ada didalamnya. Dibuatnya dalam *platform smartphone* yang beroperasi android penulis beralasan bahwa *smartphone* merupakan gawai utama yang pasti dimiliki oleh setiap orang dan operasi android juga sering dipakai karena yang bervariasi harganya dan relatif lebih murah.

Karena melihat permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan paragraf sebelumnya. Oleh karena itu penelitian ini akan memperbaiki kelemahan yang ada dalam *game* sebelumnya tersebut dengan memperhatikan bagian *game* yang dibuat oleh dr. Herdaetha (Herdaetha, 2009) dan memperbaiki *gameplay* yang masih menghambatnya *game* ini sebagai media remediasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang. Identifikasi masalah yang dijabarkan yaitu sebagai berikut:

1. Khususnya *game* ini dalam membantu proses pemulihan Orang Dengan Skizofrenia (ODS), dimana *game-game* yang saat ini digunakan masih kurang praktis, mahal serta tidak fleksibel untuk dimainkan kapanpun dan dimana saja, harus ada pendampingan oleh psikiater
2. Desain *gameplay* yang ditampilkan merasa sangat minimalis. Yang dirasa masih kurang menarik dan dalam menjalankan *game* terasa membosankan.
3. Dan menambahkan fitur-fitur serta peraturan *game* lainnya yang merupakan unsur penting supaya *game* dapat dijalankan secara mandiri yang masih belum ada.

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan tugas akhir akan berfokus pada tahap perancangan *game* dengan hasil rancangan yaitu sebuah *game* “Menghitung Sederhana” yang bertujuan sebagai pembenahan ataupun pengembangan *game* tersebut agar dapat dimainkan secara mandiri tanpa pendampingan psikiater dan meningkatkan daya tarik ODS.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang *use case dan activity diagram game* remediasi kognitif yang berjudul “Menghitung Sederhana” dengan mencakup aspek diluar *game*.
2. Membuat *game* berbasis *smartphone* yang beroperasi menggunakan sistem android untuk Orang Dengan Skizofrenia (ODS) Schizophrenia.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang berupa Penelitian ini memiliki manfaat yang berupa:

1. Membantu mempercepat proses pemulihan Orang Dengan Skizofrenia (ODS).
2. Memberikan sarana untuk membantu ODS dalam remediasi kognitif dengan aplikasi *game* menggunakan *smartphone*
3. Memberikan kontribusi rehabilitasi ODS di komunitas bagi petugas kesehatan di layanan primer dan keluarga ODS
4. Meningkatkan daya tarik ODS untuk memainkan *game* sebagai media remediasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1.6.1. Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

1.6.2. Bab II. Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menjelaskan kajian pustaka dan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini yaitu mengenai definisi yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

1.6.3. Bab III. Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan rancangan agar dapat diimplementasikan menjadi sebuah kerangka yang sesuai harapan mengacu pada teori-teori penunjang yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya

1.6.4. Bab IV. Hasil Dan Pembahasan

Menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan dalam pembuatan *game* remediasi “Mengitung Sederhana”.

1.6.5. Bab V. Kesimpulan Dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran yang ingin disampaikan penulis berdasarkan hasil skripsi yang telah dilakukan.