

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Skizofrenia merupakan salah satu penyakit kejiwaan kronis dan sering mengalami kekambuhan serta dapat berdampak pada kehidupan sehari-hari dari penderita seperti bersosialisasi dan bekerja. Skizofrenia juga berdampak pada terganggunya kehidupan di sekitar penderita, seperti di lingkungan keluarga dan kerabat. (Herdaetha, 2009).

Guna mencapai pemulihan, penderita Skizofrenia sangat membutuhkan pengobatan, baik melalui penggunaan obat-obatan (*farmakoterapi*) ataupun dengan psikososial dan sejenisnya (*nonfarmakoterapi*). Salah satu bentuk pengobatan secara nonfarmakoterapi yang dapat digunakan demi mencapai pemulihan adalah dengan cara rehabilitasi. Rehabilitasi berfungsi untuk membantu penderita dalam mengembalikan perannya di lingkungan sekitar, seperti keluarga dan masyarakat, sehingga penderita diharapkan dapat memiliki kualitas hidup yang baik seperti semula. Diantara bentuk remediasi yang dapat digunakan adalah remediasi kognitif. (Bowie & Harvey, 2006).

Remediasi kognitif adalah suatu metode atau cara yang dapat digunakan untuk membantu penderita Skizofrenia dalam peningkatan kemampuan kognitif dari penderita tersebut, sehingga nantinya penderita dapat kembali pulih secara fungsional, baik dalam hal produktivitas, maupun kehidupan sehari-harinya (Eack, 2012). Proses pemulihan yakni pemulihan memori, fokus, kemampuan *problem solving* dari penderita dapat terbantu dengan adanya remediasi. Apabila tahap pemulihan tersebut berhasil dicapai, selanjutnya penderita dapat berpartisipasi dalam pelatihan sosial dan sejenisnya, sehingga dapat kembali aktif dalam bermasyarakat.

Metode yang digunakan dalam proses remediasi adalah melalui sistem latihan secara langsung dalam pemulihan fungsi kognitif dengan bimbingan tenaga medis kejiwaan. Pendekatan yang digunakan dalam remediasi juga

bervariasi serta mempunyai intervensi yang berbeda, setiap pendekatan tersebut menitikberatkan aspek manajemen *problem solving*, cara berpikir serta persepsi sosial. Setiap pelatihan remediasi menggunakan metode perulangan dan beragam strategi, yakni dengan mengerjakan soal, mengelompokkan benda, berdiskusi dan juga menggunakan program elektronik (Herdaetha, 2009). Perulangan remediasi kognitif biasanya ditangani oleh seorang pakar dibidangnya serta ditempuh dalam jangka 36-40 sesi dengan durasi 1 jam di setiap sesi (Pentaraki *et al.*, 2017). Remediasi ini dilakukan dalam sebuah institusi rehabilitasi atau di rumah penderita.

Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, termasuk dalam penggunaannya dalam proses remediasi kognitif, salah satu bagian dari teknologi tersebut adalah teknologi *Virtual Reality (VR)* menggunakan simulasi virtual Macedo, dkk (2015) ataupun dengan *game* (Amado *et al.*, 2016). Akan tetapi, dibalik perkembangan teknologi *Virtual Reality* ini, terdapat pula kekurangannya, antara lain alat yang terbilang mahal, serta ketidakefektifan dalam persiapan penggunaan alatnya.

Guna mengatasi hal tersebut, dilakukanlah penelitian oleh Herdaetha (2009) yakni dengan menggunakan teknologi berupa pembuatan modul remediasi kognitif yang berisi kumpulan *game* sederhana berbasis komputer yang dinilai lebih efektif dan efisien dibandingkan menggunakan *Virtual Reality*. Cara menggunakan modul *game* ini yakni penderita Skizofrenia harus memainkannya dengan bimbingan tenaga medis kejiwaan dan dilaksanakan dalam suatu institusi atau dirumah penderita tersebut.

Meskipun demikian, metode tersebut masih memiliki kekurangan dari aspek ketersediaan komputer, kepraktisan dan kemandirian dalam memainkan *game*, yakni penderita tidak dapat memainkannya apabila tanpa bantuan dan bimbingan dari tenaga medis kejiwaan secara langsung. Disisi lain, mayoritas waktu penderita dihabiskan di dalam rumah bersama keluarganya. Oleh sebab itu, diperlukan suatu *game* yang dapat dimainkan secara mandiri oleh penderita. Dalam kasus ini, perangkat *smartphone* menjadi pilihan yang tepat sebagai

platform game remediasi kognitif, selain karena setiap keluarga penderita memilikinya, *smartphone* juga memiliki nilai keefektifan yang tinggi dalam mempermudah penderita memainkan *game* tersebut secara mandiri.

Pengembangan dengan *smartphone* ini menargetkan pada salah satu *game* dalam modul remediasi kognitif garapan dr. Herdaetha (2009) yaitu *game* Memilih Alat. *Game* ini mengharuskan *user* yakni penderita Skizofrenia tahap pemulihan untuk memilih alat berdasarkan fungsinya yang terdiri dari 4 buah soal dan 6 pilihan jawaban pada setiap soal dengan konsep setiap jawaban benar harus dipilih terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke soal berikutnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis ingin mengembangkan *game* Memilih Alat pada modul dr. Herdaetha yang ditujukan kepada penderita Skizofrenia tahap pemulihan, sebagai media remediasi kognitif penderita tersebut secara mandiri.

Perlu diketahui bahwa makna “secara mandiri” yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian ini adalah dari aspek kemandirian dalam memainkan *game*-nya dimana penderita dapat memainkannya dengan tanpa dibimbing langsung oleh tenaga medis, namun untuk menentukan siapa yang dapat memainkan *game*-nya diperlukan arahan atau saran dari tenaga medis kejiwaan terlebih dahulu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat diambil permasalahan bahwa *game* garapan dr. Herdaetha masih kurang praktis dan tidak dapat dimainkan secara mandiri.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* yang dikembangkan hanya dikhususkan untuk *smartphone* yang memiliki sistem operasi *Android*.

2. *Game* yang dikembangkan hanya diperuntukkan bagi penderita Skizofrenia yang sedang dalam tahap pemulihan di Indonesia.
3. *Game* yang dikembangkan hanya diperuntukkan bagi penderita Skizofrenia yang sedang dalam tahap pemulihan dan tidak buta warna.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu *game* yakni Memilih Alat berbasis *smartphone* dengan sistem operasi *Android* yang merujuk pada modul remediasi kognitif oleh dr. Herdaetha agar dapat dimainkan secara mandiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan *game* Memilih Alat berbasis *Android* sebagai remediasi kognitif untuk penderita Skizofrenia adalah berpotensi dalam mempermudah proses remediasi kognitif secara mandiri oleh tenaga medis kejiwaan pada penderita Skizofrenia tahap pemulihan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan pada penelitian kali ini terbagi menjadi lima bab, yang masing-masing memiliki sub-sub pembahasan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 memuat tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab 2 memuat tentang referensi-referensi seperti jurnal dan teori penelitian yang diterapkan di dalam penulisan dan pengembangan *game* remediasi kognitif berbasis *Android* untuk penderita Skizofrenia.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi penjelasan terkait metode penelitian termasuk rancangan *game* agar nantinya dapat diimplementasikan dengan baik serta menghasilkan hasil yang maksimal.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan mengenai hasil-hasil yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan *game* yakni berupa hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan mengenai penelitian yang sudah dilakukan, serta saran yang ditujukan kepada peneliti dan pengembangan sistem di masa yang akan datang.