

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Skizofrenia adalah penyakit mental yang merusak fungsi mental serta sosial dan sering mengarah pada perkembangan penyakit penderita. Salah satu dampak inti dari skizofrenia adalah gangguan kognitif yang menyebabkan penurunan terkait dengan fungsi di bidang-bidang seperti pekerjaan, hubungan sosial, dan hidup mandiri. Maka dari itu, penderita skizofrenia membutuhkan perawatan baik dengan obat (farmakoterapi) maupun psikososial dan sebagainya (non farmakoterapi) untuk mencapai pemulihan. Salah satu rehabilitasi yang dibutuhkan oleh penderita adalah remediasi kognitif. (Schultz, North, & Shields, 2007), (Bowie & Harvey, 2006)

Remediasi kognitif merupakan metode untuk membantu penderita skizofrenia untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya sehingga dapat mencapai pemulihan fungsional baik dalam pekerjaan, akademik maupun kehidupan sehari-hari (Eack, 2012). Tujuan dari remediasi yaitu untuk memperbaiki memori, perhatian, konsentrasi, kemampuan pemecahan masalah, dan aspek pemrosesan informasi lain. Jika tujuan tercapai, maka penderita skizofrenia akan bisa mengikuti latihan ketrampilan sosial, kemandirian, dan lain-lain sehingga dapat berperan kembali di masyarakat.

Remediasi dilakukan penderita skizofrenia dengan cara latihan langsung terhadap fungsi kognitif dibantu dengan tenaga medis kesehatan jiwa. Ada banyak pendekatan dalam teknik remediasi. Masing-masing menekankan aktivitas, intensitas intervensi, dan model terapeutik yang berbeda. Itu semua dilakukan dalam beberapa sesi yang dilaksanakan di suatu institusi/tempat rehabilitasi atau di rumah pasien.

Seiring pesatnya perkembangan zaman, banyak teknologi yang digunakan sebagai sarana pengobatan medis dalam hal ini remediasi kognitif. Salah satu teknologi yang pesat digunakan adalah *Virtual Reality (VR)*. Namun, teknologi ini juga memiliki kekurangan, di antaranya adalah alatnya dan biaya pengembangannya yang mahal, tidak praktis, serta rumit dalam persiapan untuk menggunakannya.

Untuk mengantisipasi kekurangan tersebut, Herdaetha (2009) melakukan penelitian dengan memanfaatkan teknologi yaitu membuat modul remediasi kognitif yang di dalamnya terdapat berbagai *game* sederhana dengan menggunakan media

komputer atau laptop yang lebih praktis digunakan dibandingkan menggunakan teknologi VR. *Game* dijalankan dengan dipandu oleh tenaga medis kesehatan jiwa yang dilaksanakan di suatu institusi/tempat rehabilitasi atau di rumah pasien.

Modul *game* yang dibuat oleh Herdaetha tersebut telah digunakan oleh beberapa tenaga medis kesehatan jiwa untuk remediasi kognitif terhadap pasien skizofrenia yang sudah mulai membaik. Namun, hal tersebut masih memiliki kendala berupa ketersediaan perangkat laptop dan tenaga medis kesehatan jiwa. Penderita skizofrenia tidak bisa memainkan *game* tersebut secara mandiri ketika berada di rumah. Padahal mereka lebih banyak tinggal di rumah bersama keluarganya, sehingga perlu dibuat sarana *game* yang dapat dimainkan secara mandiri dan interaktif oleh penderita skizofrenia yang mulai membaik. *Mobile/smartphone* yang hampir semua keluarga penderita punya dapat menjadi media bagi penderita supaya memudahkan mereka dalam memainkan *game* secara mandiri.

Sehingga berdasarkan yang telah disebutkan di atas maka penulis akan mengembangkan suatu *game* remediasi sederhana berbasis *mobile* yang ditingkatkan dari modul *game* sebelumnya yaitu *game* menemukan angka sebagai sarana serta cara baru untuk remediasi kognitif secara mandiri terhadap penderita skizofrenia yang sudah mulai membaik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada berupa teknologi yang digunakan sebagai sarana remediasi kognitif terhadap penderita skizofrenia yang sudah mulai membaik mahal, kurang praktis serta tidak fleksibel dimainkan secara mandiri.

Batasan Masalah

Mengingat besarnya lingkup permasalahan, maka penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* ini ditujukan untuk penderita skizofrenia yang sudah tidak akut.
2. Pengembangan *game* ini hanya untuk penderita skizofrenia yang berada di Indonesia.

3. Pengembangan *game* ini hanya untuk penderita skizofrenia yang tidak buta warna.
4. *Game* ini hanya dikembangkan pada perangkat *mobile/smartphone* yang bersistem operasi Android.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah mengembangkan *game* menemukan angka berbasis *mobile* yang ditingkatkan dari modul sebelumnya untuk remediasi kognitif terhadap penderita skizofrenia yang sudah mulai membaik dan nantinya aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai sarana alternatif remediasi kognitif secara mandiri.

Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan *game* remediasi kognitif berbasis *mobile* untuk penderita skizofrenia:

1. Membantu meningkatkan fungsi kognitif penderita skizofrenia sehingga dapat mempercepat proses pemulihan.
2. Menjadi sarana bagi tenaga kesehatan serta keluarga pasien untuk memberikan rehabilitasi/remediasi kognitif pada penderita skizofrenia secara mandiri.

Sistematika Penulisan

Penulisan pada skripsi ini mempunyai sistematika penulisan seperti sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Berisikan tentang kumpulan jurnal penelitian dan teori yang dijadikan sebagai acuan penulis dalam melakukan penelitian, penulisan serta pengembangan *game* remediasi kognitif berbasis *mobile* untuk penderita skizofrenia.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan tentang metodologi penelitian serta rancangan desain *game* agar dapat diimplementasikan dalam sistem yang hasilnya sesuai dengan harapan dan tentu saja mengacu pada teori-teori penunjang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian serta hasil dari pengembangan *game* berupa hasil pengujian dan implementasi sistem, serta analisis sistem yang mengacu pada teori dan rancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini berisi tentang kesimpulan penelitian yang telah selesai dilakukan, serta saran untuk peneliti dan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya.