



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penderita demensia di dunia dan Indonesia jumlahnya terus bertambah setiap tahunnya seiring dengan naiknya angka harapan hidup. Tiga cara penanganan permasalahan demensia di dunia menurut The National Dementia Strategy UK adalah dengan meningkatkan kesadaran masyarakat, pencegahan dan pendeteksian dini dan peningkatan kualitas penanganan. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan penulis, banyak masyarakat dewasa muda yang belum mengetahui demensia, cara mencegahnya dan masih menganggap bahwa pikun adalah hal yang biasa terjadi pada usia lanjut.

Melalui media interaktif ini, diharapkan masyarakat dewasa muda dapat menyadari adanya ancaman demensia dan melakukan pencegahan. Penulis memasukkan permainan pada media interaktif sebagai unsur *fun* yang diharapkan dapat menarik target untuk dapat melatih fungsi kognitif mereka dan mengetahui lebih banyak tentang demensia dan cara pencegahannya melalui informasi yang disisipkan dalam permainan dan aplikasi tersebut.

Metode perancangan media interaktif oleh Graham (2009, hlm. 8-16) dapat diterapkan dalam perancangan media interaktif ini. Namun, karena metode perancangan media interaktif tersebut tidak dikhususkan untuk media interaktif

berbentuk aplikasi pada *handphone*, maka diperlukan teori tambahan yang lebih khusus seperti teori Neil (2014) dan Weinschenk (2011).

5.2. Saran

Mempromosikan kesehatan melalui media interaktif dan *games* merupakan salah satu cara yang baik terutama untuk beberapa segmentasi sehingga informasi kesehatan tidak membosankan dan dapat diingat oleh penggunanya. Membuat permainan untuk melatih fungsi kognitif harus melalui penelitian, agar permainan terbukti benar dapat meningkatkan fungsi kognitif penggunanya. Selain itu, saran dari penulis, setiap permainan kognitif yang sudah ada atau pun belum ada dapat diujicobakan pada pasien demensia untuk mengetahui lebih lanjut mengenai efeknya bagi mereka dan dapat sekaligus menjadi perbandingan dengan hasil yang didapatkan dari pengguna yang belum terkena demensia. Permainan dapat terus dikembangkan atau bahkan ditambah jumlahnya agar pengguna tidak mudah bosan dan terus menggunakan aplikasi tersebut.

UMMN