



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Alzheimer adalah penyakit yang menurunkan kemampuan kognitif pada lansia secara bertahap. Kemampuan kognitif meliputi kemampuan untuk berpikir, mengingat, berkomunikasi, dan keterampilan lainnya yang digunakan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Penurunan kemampuan kognitif membuat lansia kesusahan untuk beraktivitas dan menjadi sangat bergantung dengan orang lain (Alzheimer's Indonesia, 2019). Dikutip dari web KemenKes RI, pada tahun 2016, sebanyak 46 juta orang di dunia mengidap penyakit Alzheimer – jumlah ini diduga akan naik sebanyak 4 kali lipat pada tahun 2050 (*MENKES: Lansia*, 2016).

Sampai saat ini, belum diketahui penyebab utama yang memicu penyakit Alzheimer. Namun, penyakit Alzheimer disebabkan oleh beberapa faktor yang mampu meningkatkan risiko. Di antara lain adalah faktor umur, genetik, jenis kelamin dan kondisi medis. Beberapa faktor lainnya yang dapat dimodifikasi yakni pola hidup dan lingkungan yang tidak sehat (Kusuma, 2017, hlm. 78-80).

Gejala awal Alzheimer secara umum adalah timbulnya penurunan daya ingat. Penurunan daya ingat adalah suatu kondisi di mana seseorang kerap melupakan hal yang baru terjadi. Lalu, penderita Alzheimer akan merasa kebingungan, tidak fokus, dan membuat banyak kesalahan ketika melakukan

aktivitas sehari-hari. Seiring berjalannya waktu, hal tersebut membuat penderita menjadi lebih sensitif dan sifatnya pun berubah. (Alzheimer's Indonesia, 2019).

Turana (2018), pembina Alzheimer's Indonesia, penyakit Alzheimer biasanya menyerang lansia yang berusia di atas 60 tahun. Banyak keluarga menganggap gejala penurunan daya ingat pada lansia adalah wajar karena faktor umur. Keluarga mulai menyadari keanehan ketika kepribadian penderita berubah – di mana pada tahap ini, Alzheimer sudah memasuki tahap berat. (Wicaksono, 2018)

Fitriningsih, seorang dokter spesialis kesehatan jiwa Rumah Sakit Pusat Angkatan Darat (RSPAD), juga menambahkan bahwa demensia Alzheimer mampu menghancurkan kehidupan penderita serta keluarga atau orang-orang disekitarnya. Merawat penderita sangatlah sulit, di mana minimnya pengetahuan tentang cara menghadapi penderita membuat keluarga stres dan angkat tangan. Selain itu, keluarga menjadi terhalang untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti bekerja, mengurus kehidupan pribadi, dan akhirnya berdampak pada status ekonomi dan sosial keluarga. Maka dari itu, edukasi dan kesadaran akan penyakit demensia Alzheimer sejak dini sangatlah penting agar keluarga mampu memberikan perhatian lebih sebelum penyakit memburuk. (Priherdityo, 2016)

Nugroho (2017), humas Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), mengatakan bahwa komputer, *smartphone*, atau *gadget* dapat membantu menyebarkan informasi dan edukasi untuk masyarakat dengan cepat dan mudah. Hal tersebut didukung dengan meningkatnya perkembangan teknologi dan internet di Indonesia (Ihsanuddin, 2017). Selain itu, jumlah pengguna *smartphone* di

Indonesia juga melonjak naik dengan drastis setiap tahunnya. *Smartphone* terus berkembang dengan fitur, teknologi yang semakin canggih, sekaligus harga yang terjangkau. Menurut data eMarketer, perusahaan riset pemasaran digital, pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 103 juta pada tahun 2018 (Purwanto, 2019). Dalam penggunaan *smartphone*, bermain *mobile game* telah menjadi rutin sebagian banyak orang berdasarkan data Pokkt, Decision Lab, dan Mobile Marketing Association yang melakukan studi di Indonesia. (Maulida, 2018)

Dari latar belakang di atas, maka penulis ingin membuat perancangan tugas akhir yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang cara menghadapi penderita Alzheimer. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui “Perancangan UI/UX 2D *Mobile Game* Sebagai Sarana Informasi Cara Menghadapi Penderita Alzheimer.”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang tampilan UI/UX yang sesuai pada 2D *mobile game* untuk memberikan informasi cara merawat dan menghadapi penderita Alzheimer?

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diangkat, perancangan ini dibatasi ruang lingkup agar tidak menyimpang dari tujuan. Batasan masalah perancangan UI/UX untuk mencegah penyakit Alzheimer adalah sebagai berikut:

### **1. Demografis**

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita,

- b. Usia : 20-30 tahun
- c. Status ekonomi sosial : Menengah dan keatas

## 2. Geografis

- a. Primer : Jakarta,
- b. Sekunder : Indonesia

## 3. Psikografis

- a. Mempunyai orang tua atau kerabat yang berusia 50-70 tahun
- b. Mempunyai kerabat yang mengidap penyakit Alzheimer

## 4. Media yang digunakan : 2D Mobile Android

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Untuk merancang tampilan UI/UX yang sesuai pada *2D mobile game* sebagai sarana informasi cara menghadapi penderita Alzheimer.

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat Tugas Akhir ini:

- 1. Bagi Penulis
  - a. menambah ilmu dan pengalaman mengenai perancangan *UI/UX* untuk *mobile game*.

- b. Mengetahui lebih banyak tentang penyakit Alzheimer, sehingga penulis bisa membantu menyebarkan informasi kepada orang-orang disekitar tentang penyakit ini.

## 2. Bagi Universitas

- a. Menambah karya yang bermanfaat bagi Universitas
- b. Memberikan referensi mengenai perancangan *UI/UX 2D mobile game* bagi mahasiswa lainnya.

## 3. Bagi Masyarakat:

- a. Meningkatkan kewaspadaan terhadap penyakit Alzheimer dan pentingnya menjaga gaya hidup yang baik agar tidak terlibat dengan penyakit ini.