



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 merupakan salah satu bentuk dari penyakit demensia. Penyakit ini mempengaruhi kinerja otak yang mengakibatkan penurunan fungsi kerja kognitif seperti penurunan kemampuan daya ingat, berfikir, berbicara dan juga perubahan perilaku. Hal ini berdampak pada kemampuan penderita dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Penyakit ini bersifat kronis dan bertahap (Willy, 2018).

Penyakit alzheimer ditemukan pertama kali oleh seorang ahli saraf asal Jerman bernama Alois Alzheimer pada tahun 1906. Dari hasil yang ia teliti, penyakit alzheimer terjadi dikarenakan terdapat pengendapan plak amiloid dan filamen PH dengan jumlah abnormal pada otak yang mengakibatkan kerusakan pada bagian hipokampus ("Alzheimer's Disease Fact Sheet", 2019).

Berdasarkan data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, jumlah penderita alzheimer di dunia diperkirakan mencapai 46 juta jiwa. Jumlah penderita penyakit Alzheimer di Indonesia sendiri pada tahun 2013 diperkirakan mencapai satu juta orang. Jumlah itu akan terus meningkat tiap tahunnya, dan diperkirakan akan mencapai empat juta orang pada tahun 2050.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia juga menyatakan, jika jumlah lansia yang menderita penyakit Alzheimer tidak dikendalikan, maka akan berdampak terhadap kondisi sosial dan ekonomi bangsa (2016).

Turana (2018), pembina Alzheimer's Indonesia menyatakan, penyakit Alzheimer biasanya menyerang lansia yang berusia di atas 60 tahun. Banyak

keluarga menganggap gejala penurunan daya ingat pada lansia bersifat wajar dikarena faktor usia. 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 merawat penderita membuat keluarga merasa stres dan pada akhirnya 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, informasi dan kesadaran akan penyakit demensia Alzheimer sejak dini sangatlah penting agar keluarga mampu memberikan perhatian lebih sebelum penyakit memburuk. (Priherdityo, 2016)

Informasi mengenai penyakit alzheimer di Indonesia sendiri tergolong kurang. 42.9% responden dari kuesioner yang penulis sebar menyatakan bahwa mereka tidak tahu apa itu alzheimer. Salah satu komunitas alzheimer di Indonesia yaitu Alzheimer's Indonesia sendiri hanya memiliki 18 cabang dibeberapa daerah yaitu Medan, Riau, Tangerang, Jakarta, Depok, Bogor, Bekasi, Bandung, Yogyakarta, Surakarta, Salatiga, Semarang, Manado, dan Kupang. Riki, anggota Alzeimer's Indonesia daerah Bekasi pun menyatakan masyarakat Indonesia masih memiliki kesadaran yang rendah terhadap penyakit Alzheimer (2019).

Berdasarkan dari latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, hal tersebut menjadikan alasan dari penulis dalam pengambilan judul penelitian tugas akhir ini yaitu “Perancangan Aset Visual Pada *Mobile Game* “Alzicare” Sebagai Sarana Informasi Dalam Merawat Penderita Alzheimer”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang karakter dan *environment* pada *mobile game* untuk sarana informasi menghadapi penderita alzheimer?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Perancangan karakter sebanyak 6 karakter, dan *environment* sebanyak 5 *environment*.
- 2) Target audiens yaitu pria dan wanita berusia 20-30 tahun keatas. Hal ini dikarenakan banyak yang tidak mengetahui tentang alzheimer pada usia ini, dan mereka yang berada pada rentang usia tersebut memiliki keluarga/kerabat yang berusia rentan penyakit alzheimer.
- 3) Psikografis pengguna yaitu memiliki keluarga/kerabat berusia 50-70 tahun dan/atau memiliki orantua/kerabat yang mengidap penyakit alzheimer.
- 4) Target geogrfis di wilayah Jakarta.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam perancangan tugas akhir ini adalah untuk merancang desain karakter dan *environment* pada *mobile game* sebagai sarana informasi dalam menghadapi penderita alzheimer.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi masyarakat

- a. Mendapatkan informasi mengenai penyakit alzheimer.
- b. Memahami cara menghadapi penderita melalui media yang mudah untuk menyerap informasi.

2. Manfaat bagi universitas

- a. Menambah karya yang bermanfaat bagi universitas.
- b. Referensi untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan merancang aset visual, baik karakter maupun *environment* pada media *video game* yang berupa *2D mobile game*.

3. Manfaat bagi penulis

- a. Sebagai pengalaman penulis dalam merancang aset visual, baik karakter dan *environment* untuk *2D mobile game*.
- b. Menambah wawasan penulis mengenai penyakit alzheimer dan cara berhadapan dengan penderita.