

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Cunningham (2015), demensia adalah diagnosis klinis yang membuat orang yang mengalaminya memerlukan ketergantungan fungsional yang baru karena adanya kegagalan fungsi kognitif. Sesuai dengan arti dari bahasa asalnya, “dementia” dari bahasa latin artinya “di luar pikiran.”

Cunningham juga menyebutkan bahwa demensia semakin rentan terjadi seiring bertambahnya usia seseorang, sehingga membuat demensia menjadi fenomena yang sering terjadi di kalangan lanjut usia (hal.79). Sesuai dengan gejalanya, orang-orang yang mengalami demensia menjadi lebih rentan terhadap penyakit yang lain dan lebih bergantung secara sosial, juga secara kesehatan mental dan fisik dengan contoh seperti memerlukan bantuan dalam melakukan aktifitas sehari-hari orang demensia tersebut sampai kesulitan dalam melakukan hal yang sangat dasar seperti duduk, membersihkan diri sendiri, dan tidur.

Berdasarkan data statistik yang diambil dari *website* Alzheimer Indonesia (2019), di Indonesia sudah ada sekitar 1.2 juta orang dengan demensia di tahun 2016 dan diperkirakan akan meningkat terus menjadi 2 juta orang di tahun 2030 dan menjadi 4 juta orang di tahun 2050.

Berdasarkan artikel yang berjudul “Demensia” yang ditinjau Dr. Willy (2019) menjelaskan bahwa terdapat jenis-jenis terapi non-farmakologi seperti

olahraga ringan, sesi berbicara dengan satu sama lain, dan bermain sebuah permainan yang biasanya dilakukan untuk menangani gejala-gejala demensia. Contoh jenis terapi yang dilakukan antara lain adalah terapi stimulasi kognitif yang bertujuan untuk merangsang daya ingat dan meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah, terapi okupasi yang bertujuan untuk melatih penderita demensia untuk menjalankan aktifitas sehari-harinya sesuai kondisi serta mengajarkan cara mengontrol emosi saat menghadapi perkembangan gejala demensia, dan terapi rehabilitasi kognitif yang bertujuan untuk melatih bagian otak yang tidak berfungsi sehingga penderita demensia dapat menggunakan bagian otak yang masih sehat.

Menurut Nawangsasi (2015), terdapat salah satu terapi demensia yang bersifat non farmakologi yaitu dengan menggunakan permainan *puzzle*. *Puzzle* adalah suatu permainan dimana pemain menyusun gambar yang sudah dipecah-pecah dan diacak untuk disatukan menjadi satu gambar lagi. Permainan ini mempunyai fungsi edukasi yang cukup jelas yaitu meningkatkan kemampuan berpikir, kesabaran, dan kecepatan tangan serta pikiran.

Barr (2019) mengutip bahwa orang yang bermain permainan seperti catur atau *bingo* secara teratur dapat mempertahankan kemampuan berpikir-nya di usia lanjut. Menurut riset yang dilakukan oleh Dr Drew Altschul dari Universitas Edinburgh, bagi orang yang berusia 70 tahun keatas memainkan permainan *non-digital* sangat berpengaruh baik dalam mengurangi penurunan kemampuan kognitif.

Berdasarkan data tersebut, maka penulis memutuskan untuk meneliti dan merancang sebuah *board game* sebagai alternatif terapi lansia dengan gejala demensia karena *board game* dapat memperlambat perkembangan demensia pada lansia yang sudah memiliki gejala-gejala kondisi tersebut. Selain itu, bermain *board game* juga dapat membuat lansia menjadi lebih tenang dan rileks, terlebih jika lansia tersebut sudah mempunyai gejala demensia dimana emosi dan daya pikir mulai menjadi tidak stabil dan dapat membahayakan diri sendiri maupun orang sekitarnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang sebuah *board game* sebagai alternatif terapi non-farmakologi untuk lansia dengan gejala demensia?

1.3. Batasan Masalah

Berikut adalah Batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Geografis

Primer : Dengan target lansia Jabodetabek.

Sekunder : Seluruh Indonesia.

2. Demografis

Primer: Lansia berusia 60-75 tahun yang memiliki gejala demensia ringan, laki-laki dan perempuan.

Sekunder: Seluruh lansia Indonesia.

Kelas ekonomi sosial (SES) kelas B.

Pendidikan minimal SMA atau sederajat.

3. Psikologis

Lansia yang masih ingin beraktifitas dalam menjalani hidupnya.

Lansia yang ingin memperlambat proses demensianya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah bagaimana cara merancang sebuah *board game* sebagai alternatif terapi non-farmakologi untuk lansia dengan gejala demensia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini dibagi berdasarkan jenis-jenis manfaat yang dapat diambil oleh beberapa individu atau masyarakat:

1. Untuk diri sendiri

Untuk diri sendiri tugas akhir ini dibuat sebagai media digunakan sebagai pengalaman untuk merancang sebuah board game yang didasari oleh sebuah riset, sehingga board game yang dibuat memiliki manfaat dan kegunaan lain selain sarana hiburan.

2. Untuk universitas

Untuk Universitas Multimedia Nusantara tugas akhir ini dapat menambah koleksi riset-riset yang sudah pernah dilakukan oleh mahasiswa lain di UMN yang dapat dibaca dan dapat dipakai sebagai referensi riset lain yang terkait.

3. Untuk masyarakat

Untuk masyarakat tugas akhir ini pada umumnya bertujuan untuk membuat sebuah rancangan yang berguna bagi masyarakat yang secara spesifik adalah untuk membantu orang-orang penderita demensia meningkatkan kemampuan kognitifnya agar dapat melanjutkan aktifitas sehari-harinya dengan normal.