

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gangguan kognitif ringan atau *mild cognitive impairment* (MCI) adalah kondisi dimana seseorang mengalami penurunan kognitif secara signifikan yang dapat menyebabkan kehilangan ingatan. Diketahui juga bahwa penyakit demensia atau alzheimer akan lebih memungkinkan untuk berkembang pada seseorang yang memiliki kondisi gangguan kognitif ringan dengan sebesar 3 – 4 kali lipat dibandingkan dengan seseorang yang tidak memiliki kondisi tersebut (Chippa, 2023). Diestimasikan sebanyak 960.000 orang memiliki kondisi gangguan kognitif ringan yang juga berhubungan dengan penyakitnya dan angka tersebut diperkirakan akan mencapai 1.890.000 orang pada tahun 2030 (Alzheimer Indonesia, 2015).

Tidak hanya dari faktor kesehatan dan fisik yang menyebabkan tingginya prevalensi kondisi gangguan kognitif ringan yaitu 32,4% terhadap lansia (Santoso et al., 2022), namun keterbatasan media informasi yang membawa topik gangguan kognitif ringan juga menjadi salah satu faktor penting. Berdasarkan wawancara bersama dengan psikolog Athanasia Dianri Susetiyana Putri, S. Psi, M. Psi. Beliau menyatakan faktor utama terjadinya kondisi gangguan kognitif ringan yang tidak tertangani adalah kurangnya pengetahuan dan informasi masyarakat terhadap gangguan kognitif ringan. Hal tersebut juga didukung dari hasil kuesioner yang dilakukan oleh penulis mengenai pengetahuan dan pemahaman umum gangguan kognitif ringan dengan jumlah 121 responden pada wilayah Jakarta - Tangerang, dimana diketahui bahwa rata – rata poin yang diperoleh adalah 25,27 dari 100 poin, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar dari responden belum mengetahui atau memahami mengenai gangguan kognitif ringan. Selain dari kekurangan media informasi yang mencakup topik gangguan kognitif ringan, melalui studi eksisting, diketahui bahwa media – media informasi yang mencakup topik gangguan kognitif ringan menggunakan bahasa yang sulit dipahami dan tidak menggunakan aspek –

aspek visual sama sekali, yang dimana penggunaan aspek visual atau desain visual dapat memudahkan pemahaman terhadap informasi dan meningkatkan ingatan informasi (Setiawan, 2023).

Berdasarkan wawancara dengan psikolog Athanasia Dianri, S. Psi, M. Psi, informasi mengenai gangguan kognitif ringan yang ditujukan kepada para remaja dapat sangat membantu mereka untuk berwaspada terhadap lingkungan sosial disekitarnya seperti membantu kerabatnya atau orang tuanya dengan mengenali gejala dan melakukan cara penanganan yang tepat. Hal ini untuk mencegah telatnya penanganan seperti yang dialami oleh Michael Santoso berdasarkan dari wawancara yang dilakukan penulis. Beliau merupakan salah satu anggota keluarga dari neneknya yang memiliki kondisi gangguan kognitif ringan, yang berkata bahwa dirinya merupakan orang pertama yang menanggapi gejala aneh yang dialami oleh neneknya namun hal tersebut dihiraukan oleh keluarganya karena minimnya informasi mengenai gangguan kognitif ringan yang menyebabkan dirinya beserta dengan anggota keluarga telat dalam menangani kondisi neneknya tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa seorang remaja akan lebih tanggap dalam mengenali masalah, hal ini juga didukung oleh teori Piaget dimana usia 20-40 tahun merupakan masa transisi remaja ke dewasa dimana akan mulai mengalami perkembangan kognitif dan sosial seperti menggunakan pengetahuan dan kemampuan analisis untuk menyelesaikan masalah yang beragam (Riadi, 2021).

Maka dari permasalahan tersebut, diajukannya perancangannya *board game* untuk mengenali gangguan kognitif ringan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan informasi mengenai gangguan kognitif ringan. *Board game* juga dapat digunakan sebagai penghibur dengan menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan dapat memenuhi kepuasan (Turow, 2020). Selain itu, *board game* juga memiliki kelebihan pada aspek sosial sehingga dapat mendukung pengembangan aktivitas sosial terhadap seseorang yang merupakan salah satu faktor resiko gangguan kognitif ringan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, terdapat beberapa masalah seperti berikut.

1. Kurangnya pengetahuan mengenai gangguan kognitif ringan.
2. Media informasi yang sudah ada memiliki penggunaan bahasa yang sulit untuk dipahami dan kurangnya penggunaan aspek visual.
3. Kurangnya media – media informasi yang membawa topik gangguan kognitif ringan.

Maka dari itu, rumusan masalah yang akan ditulis oleh penulis adalah bagaimana perancangan *board game* untuk mengenali gangguan kognitif ringan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan oleh penulis dalam perancangan media informasi interaktif untuk mengenali gangguan kognitif ringan adalah sebagai berikut:

- 1) Demografis
 - a) Usia : Gen Z 20 – 25 tahun (Primer), 14 – 19 tahun (Sekunder) dan Lansia (Sekunder), dimana pada usia tersebut (20 – 25 tahun) dapat dikatakan sebagai masa transisi remaja ke dewasa dimana akan mulai mengalami perkembangan kognitif dan sosial seperti menggunakan pengetahuan dan kemampuan analisis untuk menyelesaikan masalah yang beragam (Riadi, 2021).
 - b) Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
 - c) SES : B – A
 - d) Bahasa : Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dikarenakan bahwa Gen Z merupakan generasi yang dianggap memiliki kebiasaan dalam penggunaan bahasa inggris, hal ini disebabkan oleh faktor globalisasi, lingkungan sosial dan penggunaan sosial media (Azizah, 2023).

2) Geografis

a) Kota : DKI Jakarta dan Tangerang

3) Psikografis

Ditujukan kepada individu yang belum mengenali gangguan kognitif ringan, tidak mengetahui bahwa gangguan kognitif ringan dapat menyebabkan penurunan kualitas hidup dan individu yang menjadi *support system* keluarga.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk merancang *board game* untuk mengenali gangguan kognitif ringan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Perancangan ini diharapkan dapat memberi manfaat positif dan berguna bagi:

1) Penulis

a) Menambah wawasan penulis mengenai penerapan teori desain komunikasi visual yang dilalui dalam merancang media informasi interaktif

b) Menambahkan portofolio berupa media informasi interaktif.

2) Orang lain

Diharapkan dapat membantu masyarakat untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan informasi mengenai gangguan kognitif ringan.

3) Universitas

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi studi perancangan bagi mahasiswa yang akan melakukan tugas akhir perancangan media informasi interaktif.