

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Gangguan kognitif ringan bukanlah kondisi yang cukup umum untuk diketahui oleh orang. Dikarenakan kondisi gangguan kognitif ringan merupakan kondisi yang tidak dapat disembuhkan, penanganan terbaik adalah untuk mencegahnya. Namun, untuk mencegah kondisi gangguan kognitif ringan itu sendiri, diperlukannya informasi atau wawasan mengenai gejala – gejala dan faktor resiko kondisi tersebut. Hal ini memunculkan sebuah masalah yang diketahui bahwa belum banyak masyarakat mengetahui atau mengenali gangguan kognitif ringan. Berdasarkan dari hasil survei yang diadakan penulis terhadap 121 responden berusia 20-25 tahun di Jakarta dan Tangerang, sebagian besar responden belum mengetahui atau memahami sepenuhnya mengenai gangguan kognitif ringan.

Berdasarkan dari wawancara bersama dengan psikolog juga mengonfirmasi bahwa tidak banyak masyarakat mengetahui mengenai gangguan kognitif ringan walaupun kondisi tersebut merupakan kondisi yang dapat dialami semua orang, hal ini disebabkan kurangnya edukasi dan media informasi yang membawa topik gangguan kognitif ringan. Menurut narasumber, kondisi gangguan kognitif ringan seringkali diabaikan karena minimnya kesadaran dan wawasan mengenai gejala – gejala gangguan kognitif ringan beserta dengan cara penanganannya. Dengan itu, penulis menangkap permasalahan yang terjadi dan mengajukan sebuah solusi yaitu perancangan media informasi interaktif berupa *board game* untuk mengenal gangguan kognitif ringan sebagai sarana untuk mengetahui dan mengenali gangguan kognitif ringan sehingga dapat membantu tidak hanya pada diri sendiri namun juga dapat membantu orang lain dengan memiliki pengetahuan dasar mengenai gangguan kognitif ringan.

Dengan bermain sebuah *board game*, dapat menciptakan sebuah simulasi terhadap permainan yang akan dimainkan yang dapat diciptakan kembali pengalaman yang dialami selama bermain di dunia asli. Dengan mengetahui karakter audiens, dapat dikatakan bahwa dengan cara membangun empati pada dirinya sendiri saat bermain, maka empati tersebut juga akan timbul pada orang lain terlebih pada anggota keluarga. Hal ini memiliki satu jalan dengan *big idea* yang digunakan penulis yaitu “*raising empathy to others by empathizing through yourself.*”

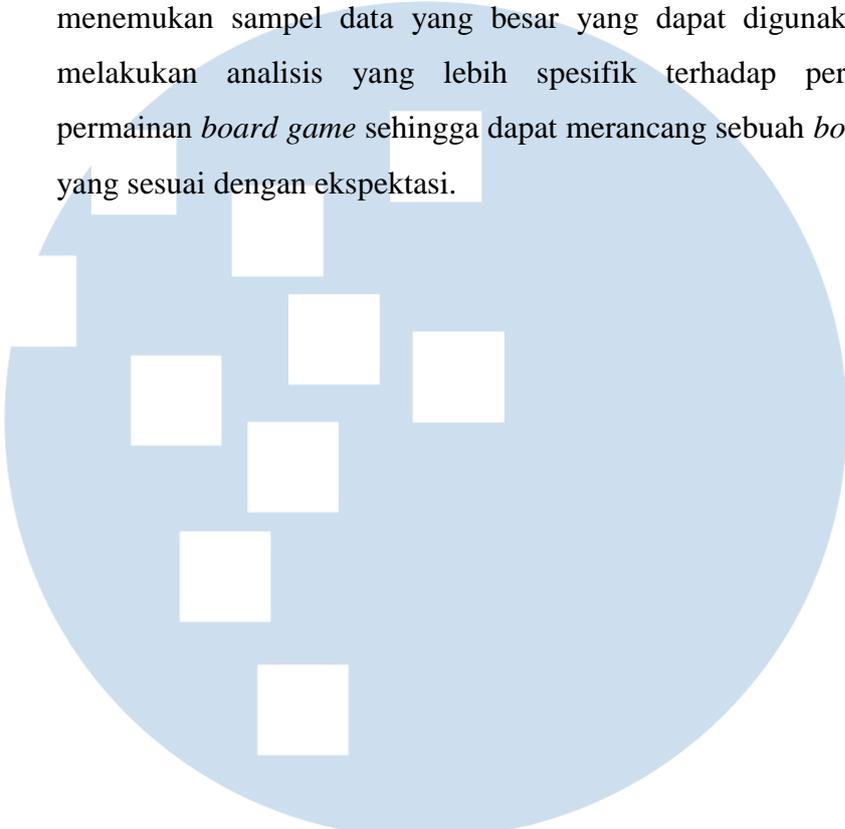
Mengenalkan definisi, faktor resiko, gejala, penanganan, dan penyakit yang terhubung dengan gangguan kognitif ringan dapat memberikan kesan yang positif, seperti mengetahui bahwa penurunan kognitif merupakan sesuatu yang harus dianggap serius, menyadari bahwa kesehatan mental dan fisik memiliki peran yang besar dalam memberikan kontribusi terhadap kesehatan kognitif beserta dengan pentingnya penanganan dan pencegahan terhadap kondisi gangguan kognitif ringan itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* yang dirancang sebagai media informasi interaktif dapat mengenalkan gangguan kognitif ringan dan memberikan wawasan dasar untuk mengetahui, bertindak, dan menangani kondisi tersebut.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan, penulis memiliki beberapa saran yang ingin disampaikan kepada perancang atau peneliti yang ingin menggunakan tema yang serupa:

1. Pengumpulan data yang lengkap, dan dapat dipercaya yang merupakan perpaduan dari buku, internet, dan berbagai narasumber, menyesuaikan dengan kebutuhan perancangan.
2. Membuat catatan berupa progress selama melakukan perancangan sehingga dapat memudahkan dan melancarkan keberlangsungan proses perancangan.
3. Melakukan penyimpanan data digital pada berbagai macam *storage* sehingga memiliki data cadangan yang dapat diakses jika data utama sudah tiada.

4. Melakukan *playtest* terhadap *board game* berulang kali sehingga menemukan sampel data yang besar yang dapat digunakan untuk melakukan analisis yang lebih spesifik terhadap perancangan permainan *board game* sehingga dapat merancang sebuah *board game* yang sesuai dengan ekspektasi.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA