

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, diperkirakan ada sekitar 1.2 juta orang dengan demensia pada tahun 2016, yang akan meningkat menjadi 2 juta di 2030 dan 4 juta orang pada tahun 2050. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain adalah pengaruh dari gaya hidup dan karena kurangnya sosialisasi dan pengetahuan Demensia oleh masyarakat Indonesia (Alzheimer's Indonesia, 2019).

Demensia adalah salah satu penyakit yang merepotkan bagi pengidapnya, terutama bagi kaum lansia yang dimana di Indonesia Demensia ini terkenal dengan sebutan 'pikun'. Demensia memiliki beberapa jenis seperti Demensia Alzheimer, Demensia, vaskular, Demensia Parkinson, Demensia lewy body, dan Demensia Frontotemporal (biasanya mulai ada gejala pada umur 50-an bahkan bisa kurang). Demensia ini terjadi karena gangguan fungsi kognitif otak yang menurun. Demensia Alzheimer biasanya terjadi pada umur 65-an namun ada juga yang mengalami Alzheimer ini pada umur 40-50-an, dan demensia termuda ada di Inggris dengan usia 23thn terhitung dari 22/04/2019. Terhitung dari tahun 2016, maka pada tahun 2030 banyak yang mulai memasuki umur 50-an. Pada umur ini orang akan rawan memasuki Demensia Frontotemporal yaitu demensia dengan kerusakan otak bagian depan. Maka dari itu pada 2019 ini berarti orang sudah memasuki umur 36 tahun-an.

Dikutip dari Alzheimer Indonesia pada umur 20-an, penyebab gangguan memori dan fungsi otak yang tersering bukanlah Alzheimer. Penyebab demensia yang paling umum adalah Functional Cognitive Impairment (FCI). FCI sering terjadi pada orang usia produktif dengan pekerjaan yang menantang. Akumulasi dari berbagai stres menurunkan kapasitas fungsi otak. Semakin berusaha untuk fokus mengerjakan sesuatu, justru semakin kacau hasilnya. Ini bisa disertai dengan gangguan mood seperti depresi – maupun tidak. Kemudian selain FCI ada juga Mild Cognitive Impairment (MCI) yaitu kerusakan kognitif ringan ketika seseorang memiliki kesulitan mengingat hal-hal atau berpikir jernih tetapi gejalanya tidak cukup berat untuk mengarah ke diagnosis penyakit Alzheimer (Alzheimer Indonesia, 2019).

Sedangkan di kota Bandung merupakan salah satu kota besar yang memiliki jumlah penduduk sekitar 7.645.006 jiwa dan di Jawa Barat jumlah usia remaja (20-24) >4.005.700 (2016) menurut BPS (Badan Pusat Statistik) Jawa Barat. Dari jumlah tersebut bisa dipastikan bahwa Bandung termasuk kota yang memiliki jumlah remaja yang banyak (BPS Provinsi Jawa Barat, 2016).

Dari hal diatas mengenai Demensia kita sebagai perancang memiliki salah satu kewajiban seorang perancang yaitu sebagai problem solving untuk memecahkan masalah yang ada di masyarakat termasuk penanganan pencegahan dini penyakit demensia walaupun Demensia Alzheimer ini memiliki sifat dengan faktor genetik. Seorang Game Designer mengatakan bahwa game merupakan salah satu media ekspresi yang mampu memberikan ruang interaksi lebih antara game dan pemain. (Salen and Eric Zimmerman, 2004) Karena pesan yang disampaikan tidak hanya didengar dan dilihat namun juga mengajak penikmat karya ini untuk berinteraksi di dalamnya. Dengan demikian, penulis tertarik untuk membuat board game sebagai media informasi yang dapat membantu masalah Demensia pada usia remaja. Selain itu media ini sangat membantu dalam penyampaian informasi karena lebih interaktif. Maka dari itu Penulis menggunakan Design Game, media yang digunakan penulis adalah digital board game dengan Platform Mobile Phone. Diharapkan game ini akan menjadi wadah untuk pencegahan demensia dini mulai usia 19 tahun. Game memiliki bentuk mulai dari fisik berupa board game sampai bentuk digital yang berupa aplikasi pada personal computer, mobile, console, dsj. Di Indonesia sendiri sudah banyak jenis board game yang populer dimainkan oleh masyarakat seperti catur, congklak, monopoli, ular tangga, dan masih banyak lagi. Ini menjelaskan bahwa board game sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, perancang mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Orang dengan demensia pada tahun 2016 di Indonesia.
- b. Di Indonesia Demensia ini terkenal dengan sebutan 'pikun'.
- c. Penyebab umum demensia tentang *Functional Cognitive Impairment* (FCI).
- d. Bandung termasuk kota yang memiliki jumlah remaja yang banyak.

- e. *Board game* merupakan salah satu jenis game dari beberapa jenis game yang ada.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari perancangan *board game* ini adalah:

1. Topik

Perancangan game pencegahan Demensia dini mulai umur 20 tahun.

2. Media

Board game dengan tema Demensia, mulai dari sistem permainan, desain komponen untuk *board game* fisik dan digital serta pembuatan digital *board game* untuk *Mobile Phone*.

3. Target

Target dari *board game* ini yaitu untuk para remaja usia 13+ tahun menurut (Sri dan Sundari : 53), dengan tipe pemain *casual player*.

4. Lokasi

Lokasi yang dipilih adalah kota Bandung, karena kota Bandung merupakan salah satu kota besar yang memiliki jumlah penduduk sekitar 7.645.006 jiwa dan di Jawa Barat jumlah usia remaja (15-19) >4.228.700 menurut BPS (Badan Pusat Statistik) Jawa Barat. Dari jumlah tersebut bisa dipastikan bahwa Bandung termasuk kota yang memiliki jumlah remaja yang banyak.

5. Waktu

Pengumpulan data dilakukan sejak bulan Oktober 2019

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah diatas, penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana upaya melatih daya ingat agar dapat mencegah demensia pada remaja di usia 20 tahun ke atas ?
- b. Bagaimana perancangan digital *board game* “*Prevent Early Dementia (PED)*” sebagai media melatih memori otak mulai dari umur 20 tahun ?

1.5 Tujuan Perancangan

Ada 2 tujuan yang akan disampaikan oleh penulis pada penulisan ini, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyelesaikan study S1 Dkv di Telkom university.
- b. Menambah wawasan mengenai pencegahan demensia
- c. Mengetahui beberapa cara untuk melatih daya ingat.

1.5.2 Tujuan Khusus

Bagi penulis, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang game pencegahan Demensia dengan media *Interaktif* yang berupa digital *board game*.
- b. Pencegahan Demensia terhadap remaja mulai dari usia 20 tahun agar terhindar dari Demensia.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diperoleh dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Bagi Perancang

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama menempuh pendidikan di Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom kedalam sebuah perancangan terutamanya pada media Game ini.

1.6.2 Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat khususnya generasi muda diharapkan dapat menambah wawasan mengenai demensia dan cara pencegahannya sehingga memiliki kesadaran yang lebih mengenai Demensia, terutamanya untuk selalu melatih daya ingat agar tidak mudah terkena demensia yang dapat menyebabkan gejala Demensia lebih mudah dari yang seharusnya.

1.6.3 Bagi Keilmuan

Laporan ini dapat digunakan sebagai bahan acuan atau pembandingan dalam perancangan ataupun penelitian serupa. Selain itu perancangan ini juga di harapkan bisa menjadi daya tarik remaja untuk melatih daya ingat memori otaknya dalam hal mengasah ingatan memori otak.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam pengumpulan data dengan metode observasi, penulis mengamati langsung objek yang diteliti. Observasi dilakukan dengan pengamatan pada karya sejenis baik secara genre dan jenis permainannya, selain itu penulis juga melakukan berupa playtest kepada target audience..

2. Studi Literatur

Membaca buku yang beterkaitan dengan tema dan topik, seperti buku game development dan resep jajanan tradisional.

3. Kuisisioner

Kuisisioner yang digunakan adalah mix method atau metode campur antara kuisisioner kuantitatif dan kualitatif. Memberikan pertanyaan tentang seputaran pengalaman Permainan dan Pemain.

4. Wawancara,

Pada perancangan ini penulis melakukan wawancara kepada CEO Boardgame.id yang berada di Bandung, pada bulan Oktober. Selain itu penulis melakukan wawancara dari sumber literatur dari dosen syaraf dan otak STIKES Borromeus .

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisi ini berupa analisis yang dilakukan menggunakan hasil observasi, pengumpulan data, dan menganalisa karya sejenis.

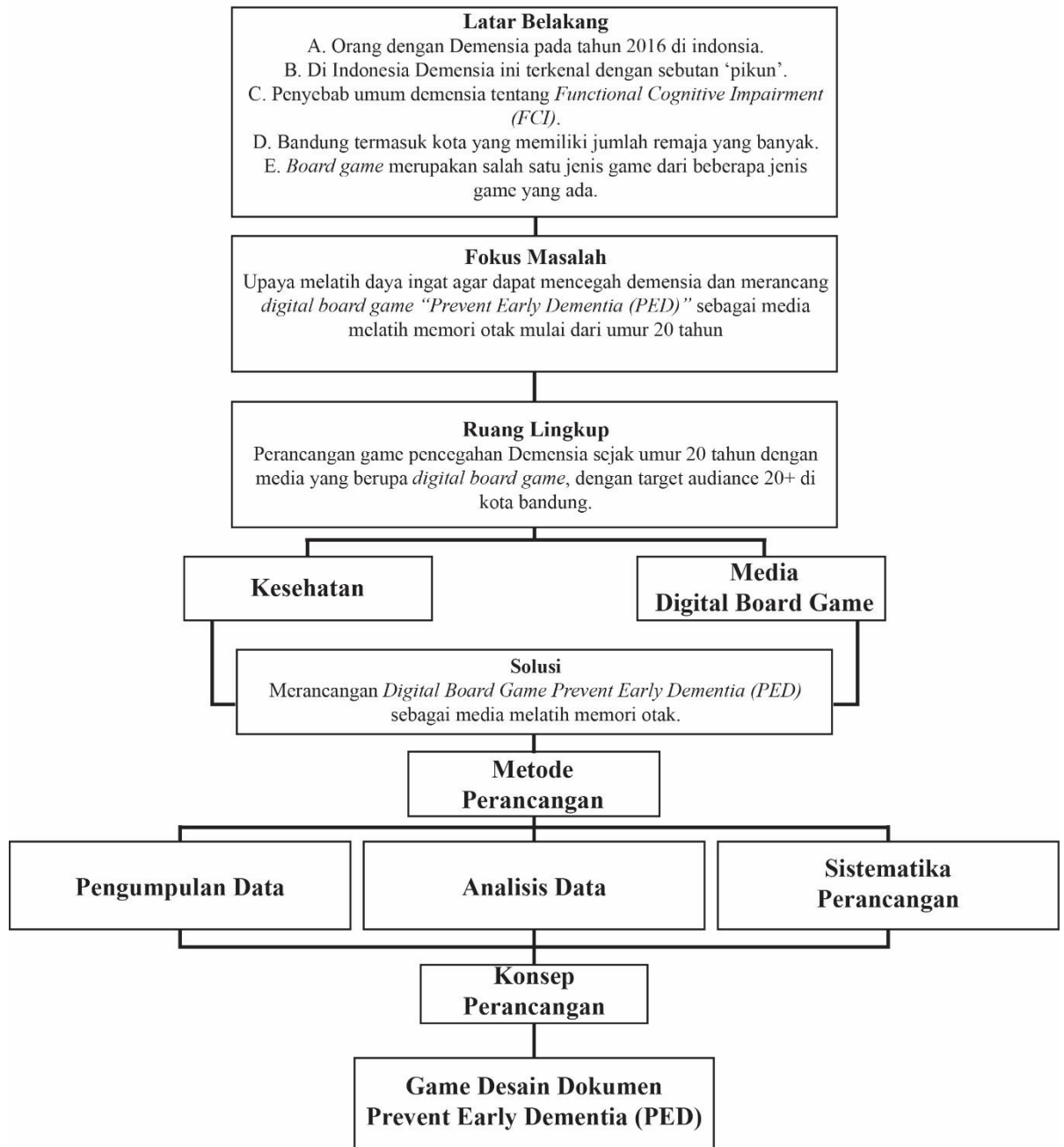
1.7.3 Sistematika Perancangan

Sebelum menjalankan perancangan yang akan dirancang, penulis menentukan topik apa saja yang bisa diangkat dan dijadikan media yang akan digunakan dalam perancangan nantinya. Setelah didapatkan topik dan mediana, penulis menjabarkan rumusan masalah yang ada disekitar topik sehingga setelah terbentuk rumusan masalah yang tepat, penulis dapat menentukan tujuan dan manfaat dari perancangan yang akan dirancang.

Kemudian agar dapat berlanjut ke tahap perancangan, penulis mengumpulkan data yang diperlukan mulai dari data wawancara, data literatur dari buku, artikel, jurnal, dan lainnya dan data karya sejenis yang di analisis melalui genre ataupun permainannya. Dari data-data yang didapat, penulis melakukan analisis yang akan menjadi dasar dalam perancangan dalam membuat game untuk melatih memori otak yaitu game dengan judul *Prevent Early Dementia (PED)*.

1.8 Kerangka Perancangan

Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi

1.9 Pembabakan

Berikut pembabakan yang penulis gunakan untuk menyusun perancangan *Design Game* ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pemaparan topik permasalahan yang akan di angkat untuk dijadikan kasus permasalahan, serta latar belakang pembuatan *board game* dan pemecahan masalah yang dirancang oleh penulis.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada babak ini penulis memaparkan teori-teori yang digunakan untuk perancangan game *Prevent Early Dementia (PED)*.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

1. Data

Melakukan observasi, wawancara dan juga studi pustaka, mengenai seputar penyakit Demensia dengan dosen saraf dan juga mengenai *Board game* ke Boardgame.id.

2. Analisis

Melakukan analisis menggunakan teori – teori yang didapat serta data data yang didapatkan baik data visual maupun bukan data Visual.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

1. Konsep

Memuat beberapa konsep yaitu, konsep pesan, konsep kreatif, dan juga konsep media, dan konsep bisnis,

2. Knsep Game

Konsep game ini berupa konsep game-game yang akan dirancang dengan memaparkan konsep utama dari perancangan game PED ini.

3. Hasil perancangan

Hasil dari perancangan dipaparkan dari hasil analisis data.

BAB V PENUTUP

Masukan dan saran pada waktu sidang.