

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengertian Lansia (Lanjut Usia) apabila merujuk dari Undang-Undang (UU) Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia, adalah individu yang telah berusia 60 tahun atau lebih. Salah satu fenomena umum yang dapat diamati dan terjadi pada lansia adalah adanya penurunan fungsi afektif dan kognitif. Orang lanjut usia mulai mengurangi keterlibatan dalam kehidupan sosialnya seiring bertambahnya usia, sehingga menyebabkan adanya pengurangan interaksi dan aktivitas bersama sesama lansia. (Andesty dkk., 2018). Di samping itu, lansia juga mengalami penurunan kognitif, dimana penurunan ini dapat memicu gangguan seperti lemahnya memori, serta kebingungan terhadap waktu, tempat, dan hal-hal baru. Kondisi ini berdampak pada penurunan kemampuan gerak, berkurangnya tingkat kemandirian, serta hambatan dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan berkomunikasi dengan sesama lansia (Titanic & Rumawas, 2022). Berdasarkan Peraturan Menteri Sosial No. 19/2012 Tentang Pelayanan Sosial Lanjut Usia, pelayanan sosial untuk lanjut usia menjadi tugas bersama yang harus diemban oleh pemerintah dan masyarakat.

Permasalahan yang dialami para lansia tersebut tentunya juga terjadi di tempat penampungan lansia yaitu panti jompo atau panti werdha, dimana para lansia harus hidup berdampingan dengan lansia lainnya. Di Kota Bandung, terdapat kebijakan yang berpihak pada lansia yaitu Peraturan Daerah Kota Bandung No. 2 Tahun 2021 yang mengatur tentang Bandung sebagai kota ramah lansia. Pada Bab III Penyelenggaraan Bandung Kota Ramah Lanjut Usia Bagian Kesatu Pasal 10, dinyatakan bahwa penyelenggaraan tersebut meliputi beberapa hal, di antaranya seperti partisipasi sosial, dukungan komunitas dan pelayanan sosial, pelayanan kesehatan, pemberdayaan, rehabilitasi sosial dasar, dll.

Kota Bandung memiliki beberapa panti jompo, salah satunya adalah Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi. Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi adalah sebuah panti sosial yang menerima lansia wanita beragama Islam dengan biaya perawatan gratis, dan didirikan oleh Perkumpulan Budi Istri pada Tanggal 19 Desember 1947. Panti ini terletak di kota sehingga mudah dikunjungi oleh berbagai organisasi seperti ; Voluntrip, Lentera Pijar Kebaikan, Persib, serta beragam kegiatan universitas maupun kegiatan sosial. Sehingga, hal tersebut menjadi kelebihan bagi Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi untuk dijadikan sebuah studi kasus penelitian tentang lansia.

Penurunan fungsi afektif dan kognitif lansia dalam menjalani kehidupan bersama juga terjadi di berbagai panti werdha, seperti yang terjadi di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi. Dalam kasus Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi, fasilitas media untuk meningkatkan fungsi afektif dan kognitif lansia belum ada. Hal ini menjadi sebuah isu yang dapat menyebabkan permasalahan kesehatan mental dalam kehidupan bersama.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan sebagai solusi untuk meningkatkan fungsi afektif dan kognitif lansia dalam kehidupan bersama. Dimana hal ini berlandaskan dari Permensos No. 19 Tahun 2012 tentang pelayanan sosial dan juga Perda Kota Bandung No. 2 Tahun 2021 tentang Bandung sebagai kota ramah lansia. Perancangan solusi ini merupakan upaya dari penyelenggaraan Bandung Kota Ramah Lansia sebagai bentuk pelayanan sosial. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk meningkatkan kesejahteraan lansia yang bersinergi dengan kebijakan pemerintah dan juga dengan SDG's yaitu *"Good Health and Well-being."* Solusi yang akan dirancang menitikberatkan pada perancangan media pendukung dalam upaya meningkatkan fungsi afektif dan kognitif lansia, dengan memperhitungkan keterbatasan fisik dan kebutuhan yang dimiliki oleh para lansia di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi. Sehingga berdasarkan hal

tersebut, dapat disimpulkan bahwa para lansia membutuhkan suatu media pendukung untuk meningkatkan fungsi kognitif dan afektif dalam berkehidupan bersama.

Dalam penelitian dan perancangan ini, pendekatan *design thinking* diterapkan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan para lansia di panti tersebut. Implementasi metode *design thinking* yang dilakukan yaitu *emphatize* dengan observasi dan wawancara, *define* dengan penguraian dan analisa data, *ideate* dengan ideasi solusi dalam bentuk desain, *prototyping* dengan perancangan dalam bentuk desain dan *testing* dengan pengujian yang dilakukan kepada *user*.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Adanya permasalahan yang dialami lansia yaitu penurunan fungsi afektif dan kognitif selama menjalani kehidupan bersama di PSTW Budi Pertiwi.
- b. Penurunan fungsi afektif dan kognitif mempengaruhi kehidupan bersama di PSTW Budi Pertiwi.
- c. Belum ada media yang memadai dan disediakan PSTW Budi Pertiwi agar lansia dapat meningkatkan fungsi afektif dan fungsi kognitif dalam kehidupan bersama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Apa saja permasalahan penurunan fungsi afektif dan kognitif yang dialami lansia selama menjalani kehidupan bersama di PSTW Budi Pertiwi?

- b. Bagaimana merancang konsep media yang tepat untuk meningkatkan fungsi afektif dan kognitif pada lansia dalam kehidupan bersama di PSTW Budi Pertiwi?
- c. Bagaimana merancang media yang sesuai dengan konsep agar lansia PSTW Budi Pertiwi dapat meningkatkan fungsi afektif dan fungsi kognitif dalam kehidupan bersama?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu media dapat meningkatkan fungsi afektif dan kognitif dalam kehidupan bersama bagi para lansia di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi. Mengacu pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menganalisa permasalahan penurunan fungsi afektif dan kognitif yang dialami lansia di PSTW Budi Pertiwi selama mereka menjalani kehidupan bersama.
- b. Merancang konsep media yang tepat untuk membantu lansia PSTW Budi Pertiwi dalam meningkatkan fungsi afektif dan kognitif dalam kehidupan bersama.
- c. Merancang media berdasarkan konsep untuk meningkatkan fungsi afektif dan fungsi kognitif bagi lansia PSTW Budi Pertiwi dalam menjalani kehidupan bersama.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembaruan data seperti pengembangan media yang bisa sekaligus membantu meningkatkan kognitif dan afektif lansia dalam kehidupan bersama di sebuah panti werdha, yang sebelumnya

biasanya dibahas secara terpisah. Selain itu juga berguna sebagai referensi dan rujukan untuk penelitian selanjutnya maupun pengembangan teori dalam melakukan konsep strategi perancangan media untuk meningkatkan fungsi afektif dan kognitif dalam menjalani kehidupan bersama di sebuah panti werdha.

b. Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media nyata yang dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari bersama lansia penghuni panti sosial untuk meningkatkan fungsi afektif dan kognitif lansia. Suatu media solusi dapat menjadi alternatif aktivitas untuk mengisi waktu luang para lansia, sekaligus sebagai sarana terapi afektif dan kognitif sederhana yang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka. Dengan demikian, penelitian ini memberikan keluaran berupa produk aplikatif yang siap digunakan untuk meningkatkan fungsi afektif dan kognitif lansia terkait rasa kebersamaan antar lansia, memenuhi kebutuhan aktivitas sosial, dan emosional di kehidupan bersama sehari-hari.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan yang menjelaskan tentang fenomena dan objek penelitian yang akan diteliti. Fenomena yang diangkat adalah penurunan fungsi afektif dan fungsi selama menjalani kehidupan bersama-sama di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi. Setelah latar belakang, dilakukan identifikasi masalah dan disusun menjadi rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini memuat landasan teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini yaitu lansia, panti sosial tresna werdha, fungsi kognitif dan afektif lansia, instrumen

pengukur fungsi kognitif dan afektif, *design thinking*, analisis SWOT, permainan papan (*board game*), dan strategi desain *board game* untuk lansia. Teori tersebut digunakan sebagai acuan yang dapat menjelaskan fenomena permasalahan serta sebagai kerangka pemikiran dan landasan teori pada penelitian dan perancangan ini. Bab ini juga memuat ulasan mengenai penelitian terdahulu sebagai pembanding untuk mendapatkan pembaruan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pembahasan dalam bab ini mencakup metode dan pendekatan penelitian, cara memperoleh data dan metode yang diterapkan dalam tahapan perancangan. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan *design thinking* dimulai dari pencarian data observasi dan wawancara pada tahap *emphatize*, penguraian dan analisa data pada tahap *define*, ideasi solusi permasalahan dalam bentuk sketsa desain pada tahap *ideate*, perancangan dalam bentuk *prototype* pada tahap *prototyping* dan *testing* yaitu pengujian hasil *prototype* desain kepada calon *user*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan hasil perancangan yang berisi pembahasan serta analisis. Selain itu, terdapat hasil perancangan solusi desain yang dikembangkan menjadi media berupa *board game* untuk meningkatkan fungsi afektif dan fungsi kognitif lansia yang dapat berpengaruh pada kehidupan bersama, yang diujikan kepada pengguna yaitu penghuni Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab akhir ini, disajikan kesimpulan dari temuan penelitian, disertai dengan saran dan masukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya oleh pihak terkait.