

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini teknologi telah masuk ke dalam kehidupan sehari-hari, terutama *game*. *Game* sangat populer di seluruh dunia dan dimainkan segala usia. Konsep permainan pada *game* semakin meningkat dalam hal konteks dan kegunaan. *Game* telah tersedia dalam bidang pendidikan, di mana pemikiran dan pengalaman dalam *game* digunakan untuk memajukan dan meningkatkan berbagai aspek pembelajaran individu dengan meningkatkan motivasi, daya ingat, dan konsentrasi (Chandran et al., 2017).

Pendekatan berbasis *game* telah terkomputerisasi, baik "*Serious Game*" dan "*Gamification*" telah dikembangkan di bidang pendidikan, kesehatan, dan bidang lainnya. "*Serious Games*" dan "*gamification*" bisa dijelaskan dengan berbagai cara. Namun, keduanya sama-sama menggunakan unsur dalam permainan substansial dalam upaya untuk mendidik dan mengubah pola pengalaman dan perilaku (Chandran et al., 2017).

Gamification didefinisikan sebagai penggunaan elemen *game* dan desain dalam konteks *non-game*. Ide dasar *gamification* adalah "*gamefulness*" yang harus dibedakan dari "*playfulness*". *Playfulness* di definisikan sebagai perilaku dan pengalaman terlibat dalam mengeksplorasi permainan dan melibatkan aturan dalam permainan yang berorientasi kepada tujuan permainan (Chandran et al., 2017). *Gamification* adalah penggabungan tiga komponen berikut: *gamefulness* di definisikan sebagai kualitas perilaku, *gamefulness interaction* bagaimana individu bereaksi terhadap *game*, dan *gamefulness design* yang merupakan merancang proses menggunakan elemen-elemen *game* dalam *nongame* (Chandran et al., 2017).

Game dan *gamification* terkadang disamakan padahal keduanya mempunyai arti yang berbeda. *Game* adalah permainan yang dikembangkan untuk memberikan keuntungan tambahan selain hiburan (Farozi et al., 2015). Kegunaan *game* yang utama adalah untuk rekreasi, sedangkan fungsi lainnya adalah sebagai pendidikan atau orientasi karyawan (Farozi et al., 2015). Sedangkan *gamification* hanya melibatkan penggunaan elemen-elemen *game* seperti papan peringkat, tingkat kesulitan, dan hadiah. Pendekatan berbasis *gamification* untuk metode pembelajaran sebenarnya sudah banyak ditemui. Namun penggunaan metode *gamification* di bidang kesehatan mental masih sangat masih jarang. Beberapa studi awal menunjukkan manfaat potensial untuk perubahan psikologis

dan perilaku atau menghilangkan gejala pada skizofrenia, gangguan spektrum autism (Masdar et al. 2016).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sehat adalah dalam keadaan bugar dan nyaman seluruh tubuh dan bagian-bagiannya. Komponen tubuh manusia bukan hanya fisik, melainkan juga psikologis dan lingkungan sosial bahkan spiritual. Jiwa yang sehat sulit didefinisikan dengan tepat (Ah et al., 2015).

World Health Organization (WHO) pada tahun 2008 menjelaskan kriteria orang yang sehat jiwanya adalah orang yang dapat melakukan hal berikut (Ah et al., 2015).

1. Menyesuaikan diri secara konstruktif pada kenyataan, meskipun kenyataan itu buruk.
2. Merasa bebas secara relatif dari ketegangan dan kecemasan.
3. Memperoleh kepuasan dari usahanya atau perjuangan hidupnya.
4. Merasa lebih puas untuk memberi dari pada menerima.
5. Berhubungan dengan orang lain secara tolong-menolong dan saling memuaskan.
6. Mempunyai daya kasih sayang yang besar.
7. Menerima kekecewaan untuk digunakan sebagai pelajaran di kemudian hari.
8. Mengarahkan rasa permusuhan pada penyelesaian yang kreatif dan konstruktif.

Pada penelitian ini pendekatan *gamification* tidak digunakan untuk terapi psikologis atau mengubah perilaku pengguna, melainkan untuk mendapatkan data kesehatan mental pengguna. Aplikasi *gamification* dibuat untuk *platform Android*. Pengguna akan menjalankan aplikasi dan hasil dari menjalankan aplikasi tersebut di simpan ke dalam *database*. *Database* yang dipakai pada penelitian ini adalah *Firestore Database*. Penulis memilihnya karena *firebase* memiliki fitur *realtime database* maka data yang masuk ke dalam *database* bisa cepat terupdate.

Data yang diperoleh selanjutnya akan di visualisasikan ke dalam tabel dan *pie chart*. Tabel dan *pie chart* tersebut di visualisasikan melalui *platform Website*. *Website* ini hanya di peruntukan kepada admin saja. *Website* ini di buat menggunakan bahasa pemrograman HTML5. *Website* ini menggunakan bootstrap sebagai *framework*. *Website* ini menggunakan *javaScript* untuk mendapatkan data dari *database*.

Penggunaan pendekatan metode *gamification* dalam penelitian ini dapat memudahkan dalam pengambilan data. Dengan adanya penelitian ini, variasi metode

pengambilan data menjadi bertambah, tidak hanya wawancara, kuesioner atau observasi namun dapat menggunakan metode *gamification* yang dapat memudahkan dalam pengambilan data karena tidak memerlukan tenaga untuk bertanya atau bahkan melakukan pengamatan yang memakan waktu dan menambahkan variasi dalam metode pengambilan data.

Penelitian ini adalah bagian dari penelitian dari Dr. Ummi Azizah Rachmawati, S.Kom, M.Kom. yang berjudul *CHG-Cyber Healing Gamification Untuk Kesehatan Mental Menggunakan Computer-Aided Cognitive Behavioral Therapy (cCBT)*. Pada penelitian ini Penulis menggunakan *Data of Depression, Anxiety, Stress Scale (DASS)* sebagai acuan. Penulis juga menggunakan *User Experience Questioner (UEQ)* untuk mendapatkan dan menganalisa data terhadap impresi pengguna ketika menjalankannya. UEQ dapat menganalisa daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan perumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi *gamification* ini untuk mendapatkan data kesehatan mental seseorang?
2. Bagaimana hasil dari visualisasi data menggunakan *gamification*?
3. Bagaimana menilai kesehatan mental berdasarkan DASS?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Merancang aplikasi dengan metode *gamification* untuk memperoleh data dari seorang pasien yang mempunyai masalah kesehatan mental dengan mudah, efisien dan menyenangkan.
2. Menambah variasi dalam pengambilan data yang selama ini menggunakan wawancara, kuesioner atau pun observasi.
3. Menentukan hasil kesehatan mental berdasarkan DASS

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Diharapkan aplikasi dengan metode *gamification* ini dapat membantu memudahkan pengambilan data dari responden.

2. Mendapatkan hasil kesehatan mental seseorang dengan menggunakan metode *gamification*.
3. Menilai hasil kesehatan berdasarkan DASS.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini diantara lain adalah:

1. Aplikasi ini dibuat dengan metode *gamification*.
2. Aplikasi dibuat menyenangkan agar pengguna tidak merasa bosan.