

MELALUI BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN RASA KEBERSAMAAN DAN KOGNITIF PARA LANSIA DI PANTI SOSIAL TRESNA WERDHA BUDI PERTIWI

Ragil Nahya Amaliani¹, Didit Widiatmoko Soewardikoen², Hanif Azhar³, Yanuar Rahman⁴

¹Program Studi Magister Desain, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

Jalan Telekomunikasi 1, Terusan Buah Batu - Bojongsoang, Bandung, 40257

(022) 7564108

e-mail : ragilnahyaa@student.telkomuniversity.ac.id¹, diditwidiatmoko@telkomuniversity.ac.id²,

hanifazhar@telkomuniversity.ac.id³, vidiyan@telkomuniversity.ac.id⁴

Corresponding author : Ragil Nahya Amaliani¹

Abstrak

Lansia merupakan fase terakhir dalam kehidupan manusia. Seiring bertambahnya usia, terdapat banyak kemunduran yang dihadapi oleh lansia, salah satunya adalah fungsi sosial. Lansia cenderung mengurangi interaksi sosial dan aktifitas bersama orang lain. Di sisi lain, lansia juga mengalami penurunan fungsi kognitif seperti gangguan fungsi memori, disorientasi, waktu, tempat dll. Permasalahan tersebut dapat mengganggu keseharian lansia dalam melakukan berbagai hal. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang menyenangkan yang dapat dimainkan seperti permainan papan (*board game*) untuk lansia. Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan *board game* yang memfokuskan pada kebersamaan yang memungkinkan terjadinya peningkatan interaksi antar lansia serta peningkatan kognitif lansia. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* untuk memahami kebutuhan lansia. Proses *design thinking* diimplementasikan dimulai dari tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, analisa data dan menentukan akar permasalahan, perancangan ide sebagai solusi dan pengujian secara langsung oleh pengguna.

Kata Kunci: *Board Game*, Kebersamaan, Kognitif, Lansia, Panti Sosial

Abstract

The elderly represent the final stage of human life. As age increases, many older adults experience declines, including in social functioning. They tend to reduce social interactions and activities with others. In addition, the elderly face cognitive decline, including memory impairment, disorientation in time and place, and other related issues. These problems can interfere with their daily activities. Therefore, an enjoyable medium is needed—such as a board game—that can be played by the elderly. This study focuses on designing a board game that emphasizes togetherness, enabling increased social interaction among the elderly and improving their cognitive function. The research adopts a design thinking approach to understand the needs of older adults. The design thinking process is implemented from data collection through observation, interviews, and data analysis to identify root problems, followed by ideation to generate solutions, and direct user testing.

Keywords : *Board Game, Cognitive, Elderly, Nursing Home, Togetherness*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia menjalani fase kehidupan dimulai dari fase kanak-kanak hingga memasuki fase usia lanjut (lansia). Menurut Undang-Undang (UU) Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia, lansia adalah seseorang yang telah berusia 60 tahun atau lebih. Secara umum seseorang disebut sebagai lanjut usia (lansia) apabila usianya sudah 65 tahun keatas. Lansia bukan suatu penyakit, namun merupakan tahap lanjut dari suatu proses kehidupan yang ditandai dengan penurunan kemampuan tubuh untuk beradaptasi dengan stress lingkungan (Ratnawati, 2017). Persentase penduduk lanjut usia (lansia) di Indonesia adalah 11,75% atau sekitar 29 juta penduduk (Sensus Penduduk Indonesia, 2023). Di Kota Bandung, saat ini lansia di Kota Bandung berjumlah 880.000 orang (Diskominfo Kota Bandung, 2024).

Panti Jompo merupakan tempat penampungan lansia (lanjut usia) untuk membantu keluarga dalam upaya penanggulangan masalah kesejahteraan sosial. (Haq, 2018). Panti jompo mempunyai istilah lain yaitu Panti Werdha. Panti Werdha atau yang dikenal dengan Panti Sosial Tresna Werdha merupakan tempat pelayanan sosial bagi orang lansia dan termasuk kedalam foster care. (Triwanti, dkk 2014) Panti jompo memiliki peranan untuk menjamin kehidupan para lansia dalam konteks pelayanan sosial. Maka usaha jaminan pelayanan untuk lanjut usia di dalam panti adalah pertama pelayanan kebutuhan fisik (pelayan pengasramaan dan pelayanan permakanan), kedua pelayanan kesehatan, ketiga pelayanan psikososial edukatif, dan keempat pelayanan spiritual. (Sangaji, 2017)

Terdapat 6 panti jompo di Kota Bandung, salah satunya yaitu Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi. Panti Sosial Tresna Werdha terletak di Jl. Sancang No.2, Burangrang, Kec. Lengkong, Kota Bandung. Pada Desember 2024, tercatat bahwa terdapat 19 penghuni. Panti ini menerima lansia wanita beragama Islam dengan biaya perawatan gratis. Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi didirikan oleh salah satu Perkumpulan yang ada di Kota Bandung yaitu Perkumpulan Budi Istri. Perkumpulan Budi Istri berdiri 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.

Terdapat berbagai fenomena yang terjadi di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi yang didapatkan setelah melakukan proses empathize, salah satunya adalah sulitnya menciptakan “rasa kebersamaan atau kekeluargaan” antar penghuni Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi. Seiring dengan bertambahnya usia, lansia cenderung semakin melepaskan diri dari kehidupan sosial sehingga interaksi dan aktivitas bersama sesama lansia juga menjadi lebih sedikit (Andesty dkk., 2018). Di sisi lain, menurunnya fungsi kognitif menyebabkan lansia mengalami gangguan fungsi memori serta disorientasi waktu, tempat, dan hal-hal baru sehingga menimbulkan berbagai permasalahan seperti berkurangnya mobilitas fisik, menurunnya kemandirian, serta kesulitan dalam

beraktivitas sehari-hari dan berinteraksi dengan sesama lansia (Titanic & Rumawas, 2022).

Salah satu contoh kegiatan berkelompok yang dapat meningkatkan fungsi kognitif lansia dan dapat dilakukan secara bersama adalah dengan bermain bersama. Terdapat beberapa manfaat kognitif yang telah dirasakan oleh lansia dengan bermain, di antaranya atensi, memori, kecepatan reaksi, dan penyelesaian masalah (Kaufman et al., 2016). Permainan yang dimainkan secara berkelompok memiliki berbagai manfaat seperti meningkatkan keterlibatan sosial karena adanya keterlibatan koneksi dengan orang lain sehingga memungkinkan adanya interaksi. Dengan demikian bermain juga dapat berperan mengurangi isolasi sosial dan rasa kesepian pada lansia (Kaufman, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain bisa menjadi sarana untuk meningkatkan rasa kesatuan, kebersamaan maupun kekeluargaan serta memiliki fungsi kognitif bagi lansia.

Terdapat beberapa permainan yang pernah dimainkan oleh lansia, salah satunya adalah permainan papan (*board game*). Terdapat pengaruh yang bermakna fungsi kognitif sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain Board Game. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan rata-rata fungsi kognitif sebesar 1,19, dengan demikian terapi bermain Board Game membantu meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. (Ayuni, dkk, 2022). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *board game* memiliki kelebihan untuk meningkatkan kognitif lansia.

Untuk menjawab permasalahan yang ada yaitu sulitnya menciptakan rasa “rasa kebersamaan atau kekeluargaan” antar penghuni serta meningkatkan fungsi kognitif, urgensi penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan solusi yang berfokus pada perancangan media berupa *board game* yang dapat mendekatkan antar penghuni panti secara bersama-sama, serta dapat mencegah demensia dengan mempertimbangkan kebutuhan para lansia di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi.

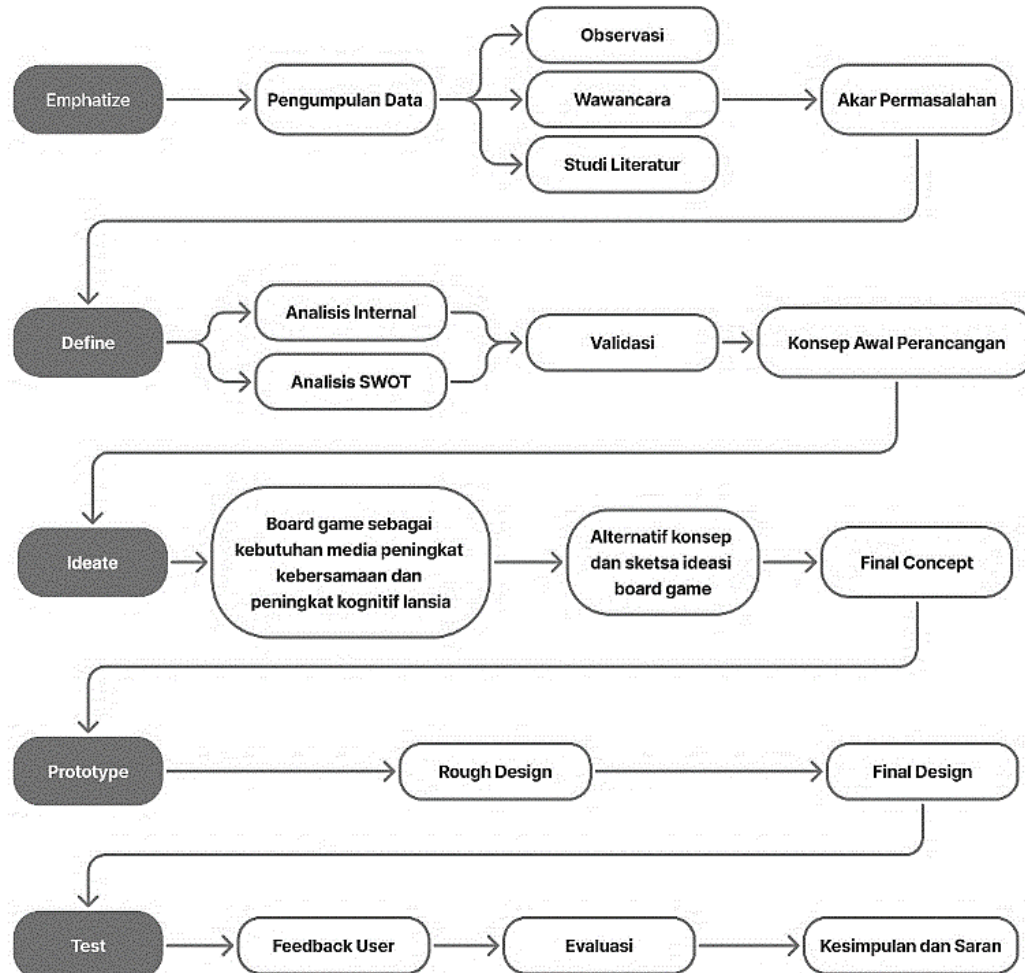
Dalam penelitian dan perancangan ini, pendekatan *design thinking* diterapkan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan para lansia di panti tersebut. Implementasi metode *design thinking* yang dilakukan yaitu *emphatize* dengan observasi dan wawancara, *define* dengan penguraian dan analisa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

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dan perancangan ini menggunakan pendekatan *design thinking* sebagai metode untuk mendapatkan permasalahan dan solusi dari objek yang diteliti. Pendekatan *design thinking* yang dilakukan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*. Responden penelitian ini meliputi Koordinator panti sosial beserta lansia penghuni panti sosial. Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili karakteristik populasi (Soewardikoen, 2021). Populasi dan sampel pada penelitian ini

adalah lansia penghuni Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi. Fokus pada penelitian ini adalah perancangan media *board game* untuk lansia Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi.

2.1 Pendekatan *Design Thinking*



Gambar 1. Metode Penelitian
[Sumber : Data Pribadi]

2.1.1 Emphatize

Metode pengumpulan data yang digunakan pada tahapan ini yaitu observasi, wawancara dan studi literatur sebagai berikut :

- Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung mengenai seluruh aspek yang dapat dilihat di Panti Sosial Trena Werdha Budi Pertiwi.
- Wawancara dilakukan kepada staff administrasi & koordinator rohani PSTW Budi Pertiwi yang bernama Cecep Tosin Maulana (Pak Asep). Wawancara dilakukan mengenai pengumpulan data 360 (fasilitas, sejarah, sdm, proses kerja, renstra, pemodal & pemasok, kondisi lingkungan, perantara, pesaing, teknologi dan end-user) serta wawancara bersama lansia penghuni panti terhadap media apa yang mereka butuhkan

- c. Studi literatur digunakan untuk menganalisa dan menjadi referensi maupun sumber rujukan. Studi literatur pada penelitian ini bersumber dari jurnal dan buku terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat.

2.1.2 Define

Define dilakukan dengan menganalisa data hasil observasi, wawancara dan studi literatur yang kemudian diolah menggunakan analisis internal dan analisis SWOT yang kemudian disilangkan untuk mendapatkan definisi permasalahan spesifik untuk menjadi *big idea*.

2.1.3 Ideate

Ideate dilakukan dengan proses *brainstorming*, *mindmapping* hingga sketsa ideasi. Tahap ini dilakukan berdasarkan data analisa yang telah didapatkan dari tahap *define* menjadi suatu *big idea*.

2.1.4 Prototype

Prototype sebagai implementasi dari *ideate* dilakukan dengan merancang media *board game* lengkap dengan elemen desain seperti warna, tipografi, layout dan lain-lain yang dibuat dalam bentuk mock up, dan dibuat dalam bentuk 1:1.

2.1.5 Testing

Testing dilakukan dengan menguji hasil *prototype* kepada user. Testing dilakukan dengan simulasi media yang telah dibuat, untuk mendapatkan umpan balik dari user sebagai evaluasi.

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili karakteristik populasi (Soewardikoen, 2021). Pada penelitian untuk perancangan ini populasi utama adalah para lansia penghuni Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi yang berjumlah 19 orang. Hal ini disebabkan karena perancangan suatu media diperuntukkan kepada para lansia di panti tersebut. Responden yang diambil sebagai sample adalah lansia penghuni Panti Sosial Tresna Werdha yang masih memiliki kemampuan berinteraksi secara aktif, dan mampu memahami penjelasan suatu subjek tertentu. Sampel dari penelitian ini berjumlah 3 partisipan.

2.3 Fokus Penelitian

Fokus utama penelitian ini adalah untuk merancang suatu media *board game* sebagai peningkatan rasa kebersamaan dan peningkatan fungsi kognitif bagi lansia dengan mempertimbangkan keluhan dan kebutuhan yang dirasakan oleh lansia Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi sebagai *user*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 *Emphatize*

A. Observasi



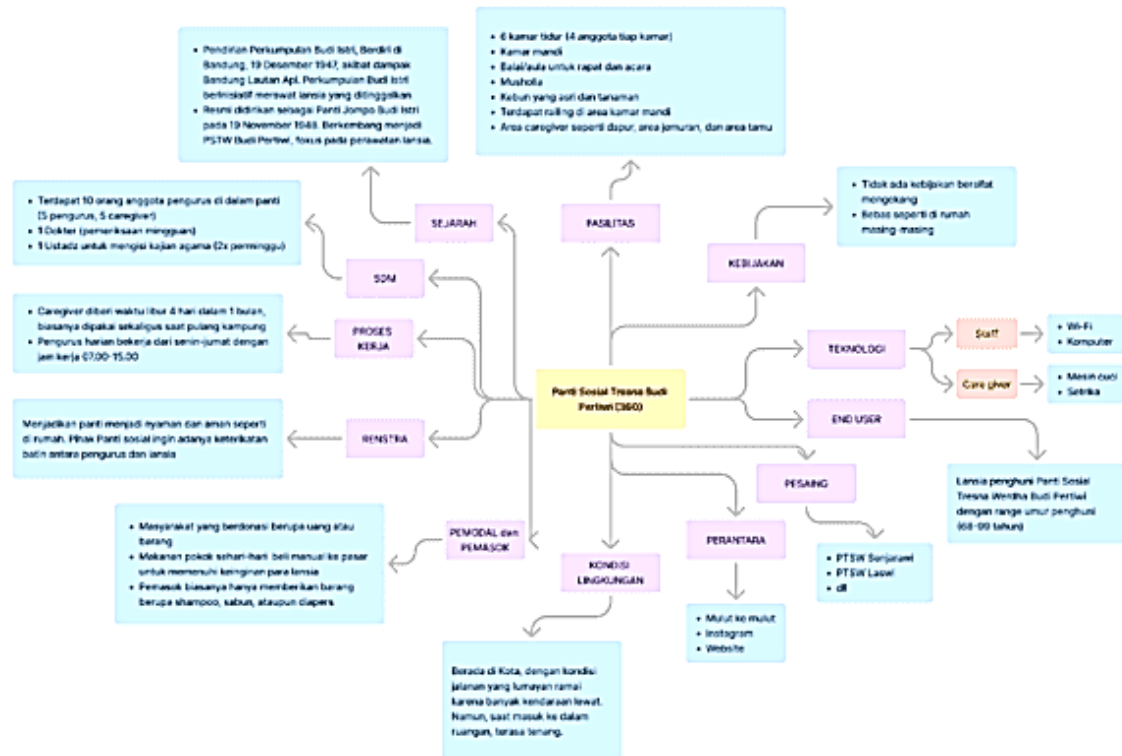
Gambar 2. Hasil Observasi Pantia Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi
[Sumber : Data Pribadi]

Tabel 1. Hasil Observasi
[Sumber : Analisis Pribadi]

No.	Lokasi	Objek
1.	Halaman	<ul style="list-style-type: none"> • Papan besi nama panti • Tempat parkir motor dan mobil • Tanaman
2.	Bagian depan panti	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tamu • Kantor administrasi
3.	Lobby	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi dan meja untuk mengobrol • Etalase untuk memajang hasil rajutan lansia penghuni panti untuk diperjualbelikan
4.	Aula	<ul style="list-style-type: none"> • Signage nama panti di bagian tengah • Kursi panjang untuk para lansia duduk saat ada acara • Angklung
5.	Kebun	Tanaman anggur
6.	Kamar	<ul style="list-style-type: none"> • Kasur • Bantal • Guling • Meja
7.	Mushola	<ul style="list-style-type: none"> • Kipas angin • Sajadah • Mukena
8.	Area Cuci	<ul style="list-style-type: none"> • Keran air • Ember • Mesin cuci • Sabun
9.	Dapur	Kompas, dll
10.	Area jemur	Jemuran besi

Berdasarkan hasil observasi, terdapat fasilitas yang memadai. Namun, terlihat pula bahwa kurangnya interaksi dan keakraban antar penghuni. Media yang digunakan untuk hobi hanya berupa angklung dan merajut.

B. Wawancara



Gambar 3. Mindmapping Hasil Wawancara 360
[Sumber : Data Pribadi]

Wawancara pertama dilakukan kepada Koordinator Pantia Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi bernama Cecep Tosin Maulana pada 14 Oktober 2024. Menurut beliau, pantia ini dibangun pada 19 Desember 1947. Para penghuninya adalah wanita muslim dengan jumlah 19 penghuni dan tidak memungut biaya apapun dari keluarga para lansia (gratis).

Terdapat berbagai fasilitas berupa kamar tidur, kamar mandi, balai/aula, musholla, kebun, railing, dan area untuk care giver seperti dapur, jemuran, dan tamu. Kegiatan mingguan yang dilakukan adalah pengajian pada hari kamis dan jumat, senam, pemeriksaan kesehatan dan penyalur hobi berupa bermain angklung, dan merajut.

Pantia ini dikelola oleh 10 orang pengurus yang terdiri dari 5 pengurus, dan 5 caregiver. Selain itu pantia ini juga menyediakan tenaga kesehatan 1 orang dokter untuk melakukan pemeriksaan rutin mingguan. Untuk kebutuhan rohani, pantia menyediakan pula 1 orang ustadz untuk mengisi kajian agama 2 kali setiap minggunya. Care giver diberikan waktu libur 4 hari dalam 1 bulan,

sementara pengurus panti bekerja dari senin-jumat dengan jam kerja 07.00-15.00 WIB.

Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi dalam rencana jangka waktu panjang, memiliki harapan untuk panti menjadi panti yang nyaman dan aman seperti di rumah, adanya kebersamaan, keterikatan batin antar lansia maupun antar pengurus dengan lansia. Hal ini terjadi karena interaksi antar penghuni, menurut Cecep Tosin Maulana, terlihat masih kurang mengedepankan kekeluargaan.

Prasarana dan sarana teknologi yang tersedia di panti adalah Wi-Fi dan komputer untuk staf pengurus. Sarana lain adalah mesin cuci dan setrika untuk care giver. Panti ini secara lingkungan berada di kota dengan kondisi jalanan yang cukup ramai. Akan tetapi penataan sarana prasarana fisiknya membuat tenang/ tidak berisik saat berada di dalamnya.

Keberadaan Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi dikenal masyarakat melalui mulut ke mulut saja. Akun media digital yang mereka miliki seperti instagram dan website tidak terurus dengan baik, sehingga kurang dapat menampilkan keberadaan panti dan belum optimal menjadi media edukasi bagi masyarakat tentang bagaimana cara merawat lansia dan bagaimana masyarakat bisa berdonasi ke panti ini.

Menurut penghuni Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi yang mewakili dalam wawancara, yaitu Asni, Wati, Kurtinah dan Sukasih pada 21 Oktober 2024 menuturkan bahwa para lansia menyukai permainan yang memiliki tantangan namun tidak sulit untuk mengisi waktu. Umumnya, mereka menyukai permainan tebak-tebakan berisi pertanyaan mengenai pengetahuan umum dan pemerintahan, permainan siapa cepat, menari, bernyanyi dan permainan yang mudah namun memiliki tantangan untuk mengasah otak.

Bagi para lansia penghuni panti, permainan yang pernah mereka memainkan tujuannya adalah sebagai hiburan, mengasah otak, mencegah pikun, melatih daya ingat dan untuk menguji kemampuan otak. Mereka cenderung menyukai permainan seperti bola bekel kerang, kartu remi, ular tangga, lompat tali, teka-teki silang, catur, kelereng, balon, kasti, egrang, dakon, tebak-tebakan, kartu, bola lempar, dan lagu berhenti-duduk. Hal yang tidak begitu mereka sukai adalah permainan yang melibatkan fisik, berpikir keras, tidak ada tantangannya dan yang membosankan. Mindmapping hasil wawancara dapat dilihat pada gambar 3

3.1.2 Define

A. Analisis SWOT

Tabel 1. Analisis SWOT
[Sumber : Analisis Pribadi]

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> Memiliki sejarah panjang dan pernah dikunjungi Presiden Pertama Indonesia Bapak Ir. Soekarno Memiliki fasilitas seperti kamar mandi yang di lengkapi railing, musholla, taman, aula atau balai, serta ruang tamu dan dapur yang bersih dan rapi. SDM yang berkualitas, terdapat caregiver yang bekerja penuh waktu untuk melayani lansia, serta pengurus yang mengelola operasional Donasi dari masyarakat memungkinkan panti jompo beroperasi tanpa biaya untuk para lansia Fokus pada lansia muslimah dan layanan gratis, membedakan dengan Panti Jompo lainnya di Bandung 	<ul style="list-style-type: none"> Masih kurangnya perhatian media digital untuk awareness, menyebabkan informasi tentang panti ini terbatas pada pemasaran dari mulut ke mulut. Keterbatasan layanan kesehatan, karena Dokter hanya tersedia sekali seminggu sedangkan kebutuhan kesehatan lansia bisa timbul sewaktu-waktu. Masih sulit menciptakan rasa kesatuan atau kekeluargaan antar penghuni dan pengurus karena perbedaan karakter dan latar belakang para lansia dan kurangnya interaksi. Beberapa lansia mengalami kesulitan bergerak dan memerlukan bantuan penuh dari caregiver Lansia mengalami penurunan fungsi kognitif seperti demensia, dll
Opportunities	Threats
<ul style="list-style-type: none"> Memperluas jangkauan informasi melalui media sosial dan website untuk mendapatkan lebih banyak donasi dan awareness dari masyarakat Membuka kesempatan kerja sama (universitas atau rumah sakit Bandung) Pengembangan program yang mendukung kesejahteraan emosional dan kognitif lansia Mengimplementasikan barang adaptif lansia agar memudahkan caregiver dan mengurangi resiko cidera Memanfaatkan donasi untuk memperbaiki atau memperluas fasilitas yang mendukung kenyamanan lansia 	<ul style="list-style-type: none"> Pesaingan dengan panti jompo yang lain, Terdapat 6 panti jompo lain di Bandung yang bisa menjadi pilihan bagi calon penghuni Kebutuhan fisik lansia yang tinggi seperti kondisi kesehatan lansia yang rentan, termasuk risiko jatuh dan keterbatasan mobilitas Donasi yang tidak konsisten dan bergantung pemodal yang mendanai kebutuhan sehari-hari

a. Positioning

PSTW Budi Pertiwi memiliki sejarah panjang, menyediakan fasilitas lengkap, SDM berkualitas, dan beroperasi secara gratis dari donasi, dengan fokus khusus pada lansia muslimah di Bandung sehingga hal tersebut menjadi *strength*. Sedangkan kelemahannya adalah kurangnya perhatian media digital, berakibat informasi panti ini terbatas pada pemasaran mulut ke mulut, terdapat kesulitan membangun kebersamaan akibat perbedaan karakter penghuni, dan beberapa lansia memerlukan bantuan penuh caregiver untuk aktivitas harian.

b. Identification

Karena banyaknya keterbatasan Panti Jompo dalam media informasi, edukasi, dan kebutuhan fisik lansia yang tinggi, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, mengembangkan program kesejahteraan lansia, menyediakan barang adaptif, dan memperbaiki fasilitas untuk kenyamanan lansia

c. Threats

PSTW Budi Pertiwi ini menghadapi persaingan dari enam panti lain di Bandung, dengan lansia yang memiliki kebutuhan fisik tinggi dan bergantung pada donasi yang tidak konsisten untuk kebutuhan sehari-hari

B. Persilangan SWOT

Tabel 4. 2 Persilangan SWOT
[Sumber : Analisis Pribadi]

Strength-Weakness	Weakness-Opportunities
Panti ini memiliki sejarah panjang dan pernah dikunjungi Presiden Pertama Indonesia Bapak Ir. Soekarno. Walaupun begitu, kurangnya perhatian media digital untuk awareness, menyebabkan informasi tentang panti ini terbatas.	Masih sulit menciptakan rasa kesatuan atau kekeluargaan antar penghuni. Maka dari itu, pengembangan program dan media pemersatu lansia yang mendukung kesejahteraan emosional, interaksi, rasa kebersamaan dan kognitif lansia sangat dibutuhkan.
Threats-Opportunities	Strength-Threats
Kebutuhan fisik lansia yang tinggi seperti kondisi kesehatan lansia yang rentan, termasuk risiko jatuh dan keterbatasan mobilitas, sangat membutuhkan barang adaptif yang mudah dikenakan oleh lansia agar memudahkan caregiver dan mengurangi resiko cidera.	Donasi dari masyarakat memungkinkan panti jompo beroperasi tanpa biaya untuk para lansia, hal ini membuat donasi yang tidak konsisten dan bergantung pemodal yang mendanai kebutuhan sehari-hari

Persilangan weakness-opportunities dipilih sebagai *big idea*, yaitu sulitnya menciptakan “rasa kesatuan atau kekeluargaan” antar penghuni dengan solusi merancang program kegiatan dan media yang mendukung kesejahteraan emosional dan kognitif lansia.

4.2.3 Ideate

4.2.3.1 Mind Map



Gambar 4. Mindmapping Ideasi
[Sumber : Data Pribadi]

Mindmap digunakan untuk memetakan data yang didapatkan dari lansia PSTW Budi Pertiwi, seperti permainan apa saja yang pernah dimainkan, tujuan bermain, permainan yang disenangi, permainan non-fisik, dan permainan fisik. Berdasarkan mind map tersebut terlihat bahwa tujuan para lansia bermain adalah untuk mengasah otak, mencegah pikun, dll. Selain itu, lansia juga dominan mempunyai pengalaman dalam bermain permainan papan (board game) seperti kartu remi, ular tangga, teka-teki silang, catur, dan tebak-tebakan.

4.2.3.2 Mood Board

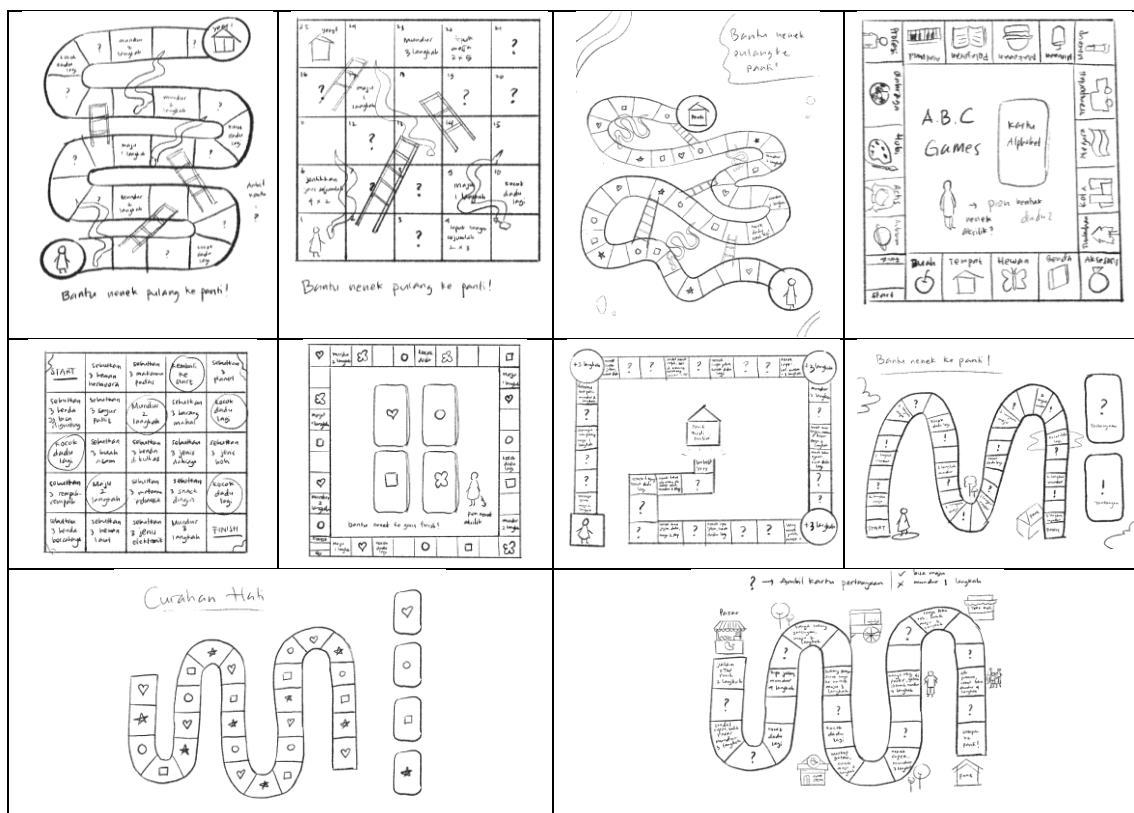
Pada *mood board* ini ditampilkan jenis referensi permainan yang akan dibuat, konsep, dan juga warna. Pada *board game* yang akan dibuat untuk lansia, warna yang digunakan adalah warna yang berwarna-warni seperti merah, kuning, hijau, biru, dll. Board game yang akan dibuat juga menggunakan papan permainan, kartu, dadu, pion, dan pengocok dadu.



Gambar 5. Mood Board Perancangan Board Game
[Sumber : Internet]

4.2.3.3 Sketsa

Berikut adalah 10 ideasi sketsa yang telah dibuat berdasarkan moodboard. Masing-masing sketsa dibuat dengan konsep cara bermain yang berbeda dan ukuran yang berbeda pula. Sketsa tersebut juga telah disesuaikan menjadi permainan yang mudah namun tetap ada tantangan untuk mengasah kemampuan berpikir pada lansia.



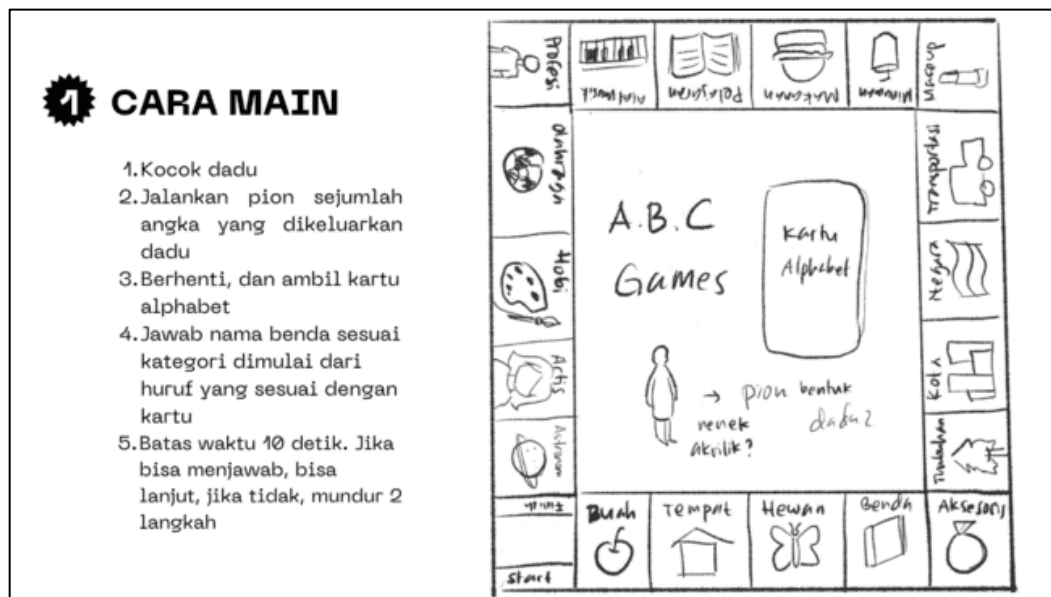
Gambar 6. Alternatif Sketsa Ideasi
[Sumber : Data Pribadi]

Berdasarkan sketsa yang telah dibuat, dilakukan *scoring* dengan 6 kriteria yaitu bisa dimainkan bersama-sama, tingkat kesulitan, desain visual ramah lansia, tingkat kemenarikan, dapat dimainkan berulang, dan kemungkinan menambah rasa kekeluargaan. Berdasarkan hasil *scoring*, terdapat tiga sketsa yang paling unggul dalam penilaiannya. Setelah itu, dilakukan presentasi kepada klien yaitu koordinator PSTW Budi Pertiwi mengenai tiga sketsa tersebut, agar dapat dipilih satu yang paling unggul dan sesuai dengan kebutuhan para lansia PSTW Budi Pertiwi.

Skor 5-9	Kriteria	Sketsa 1	Sketsa 2	Sketsa 3	Sketsa 4	Sketsa 5	Sketsa 6	Sketsa 7	Sketsa 8	Sketsa 9	Sketsa 10
5: Sangat bisa 4: Bisa 3: Cukup bisa 2: Tidak bisa 1: Sangat tidak bisa	Bisa dimainkan bersama-sama	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4
5: Sangat mudah dimainkan 4: Mudah dimainkan 3: Cukup mudah dimainkan 2: Sulit dimainkan 1: Sangat sulit dimainkan	Tingkat kesulitan	4	4	3	5	3	4	3	4	3	4
5: Sangat ramah lansia 4: Ramah lansia 3: Cukup ramah lansia 2: Tidak ramah lansia 1: Sangat tidak ramah lansia	Desain visual ramah lansia	4	3	2	4	2	3	3	4	4	4
5: Sangat menarik 4: Menarik 3: Cukup menarik 2: Tidak menarik 1: Sangat tidak menarik	Tingkat kemenarikan	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4
5: Sangat bisa 4: Bisa 3: Cukup bisa 2: Tidak bisa 1: Sangat tidak bisa	Bisa dimainkan berulang	5	5	4	5	4	4	3	4	3	3
5: Sangat memungkinkan 4: Memungkinkan 3: Cukup memungkinkan 2: Tidak memungkinkan 1: Sangat tidak memungkinkan	Kemungkinan menambah rasa kekeluargaan	4	4	4	5	3	4	3	3	5	3
Total		25	23	22	28	19	22	19	24	22	22

Gambar 7. *Scoring* 3 Sketsa Terunggul
[Sumber : Data Pribadi]

Berdasarkan hasil *scoring*, didapatkan bahwa sketsa 1, sketsa 4 dan sketsa 8 menempati sketsa 3 terunggul. Kemudian setelah melakukan presentasi terhadap klien, maka sketsa yang terpilih adalah sketsa permainan “ABC Games” yang memiliki konsep seperti ABC 5 Dasar, namun dikemas dalam bentuk board game dengan kategori benda masing-masing. Insial huruf berada pada kartu yang harus diambil setelah pion masing-masing pemain mendarat di kategori sesuai kocokan dadu yang didapatkan. Apabila tidak mampu menjawab maka pemain harus mundur 2 langkah, dan apabila mampu menjawab maka diperbolehkan lanjut untuk mencapai garis *finish* terlebih dahulu.



Gambar 8. Sketsa Final Terpilih
[Sumber : Data Pribadi]

4.2.4 Prototype

Prototype dilakukan setelah menentukan sketsa final. *Prototype* dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Tujuan membuat *prototype* agar *user* memiliki gambaran realistis mengenai rancangan board game ABC Games ini.

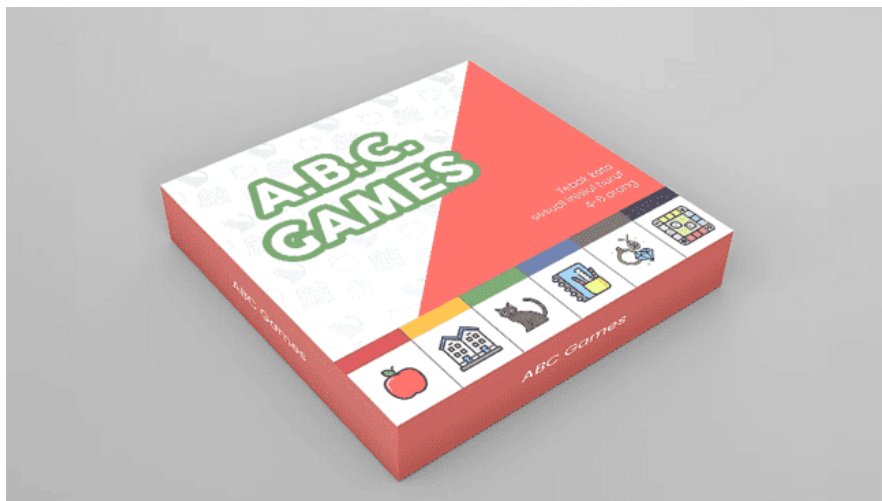


Gambar 1. Prototype ABC Games Dengan 4 Alternatif Warna Berbeda
[Sumber : Data Pribadi]

Berikut adalah implementasi *prototype* yang dibuat dalam bentuk *mock up* sebagai gambaran secara asli. *Mock up* terdiri dari board game, *box packaging* dan kartu.



Gambar 2. *Mock Up Board Game ABC Games*
[Sumber : Data Pribadi]



Gambar 3. *Mock Up Box Packaging Board Game ABC Games*
[Sumber : Data Pribadi]

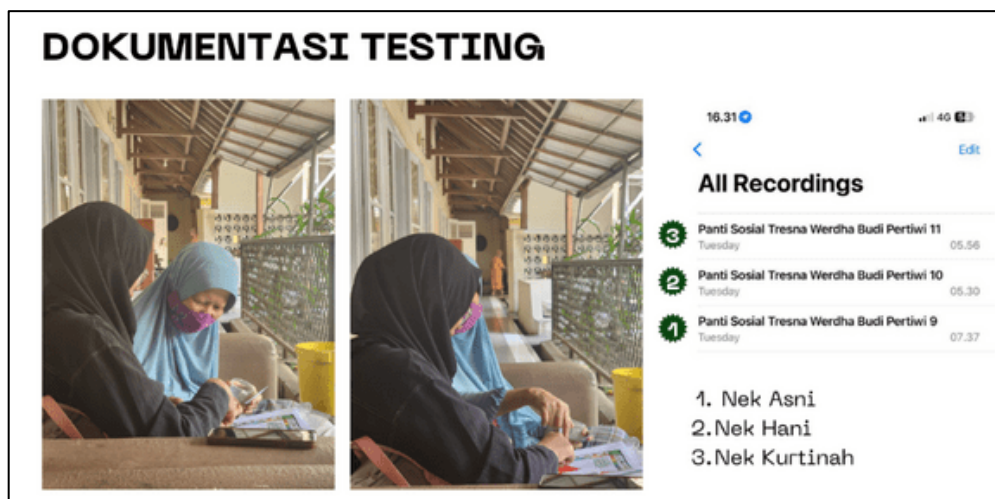


Gambar 4. *Mock Up Kartu Board Game ABC Games*
[Sumber : Data Pribadi]

4.2.5 Testing

Hasil *prototype* diuji coba kepada pengguna pada tahap testing. Pada tahap ini, pengguna memberikan feedback sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan *board game* ini. Testing dilakukan dengan 3 lansia sebagai sampel yaitu Asni, Hani, dan Kurtinah yang dilakukan pada 17 Desember 2024. Berikut adalah data hasil testing :

1. User dominan memilih warna yang cerah, dan kontras.
2. User mampu memainkan simulasi permainan ini dari penjelasan sampai paham dan lancar memainkan dengan waktu rata-rata 5 menit
3. Mengganti nama menjadi “Asah Otak ABC” (tidak menggunakan Bahasa Inggris “games”)
4. Ukuran diperbesar
5. *Feedback* dari user yaitu kesulitan apabila mendapat bagian kategori dari huruf yang tidak ada, maka solusinya membuat guide seperti kamus kunci jawaban masing-masing kategori dengan huruf A-Z, apabila tidak ada, diberikan kesempatan mengulang pengocokan dadu.



Gambar 13. Dokumentasi Testing
[Sumber : Data Pribadi]

4. KESIMPULAN

Permasalahan mengenai sulitnya menciptakan rasa kesatuan atau kekeluargaan antar penghuni dan kebutuhan untuk meningkatkan fungsi kognitif para lansia penghuni Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi dapat diatasi dengan perancangan suatu media berupa *board game* sebagai solusi. Dengan pendekatan *design thinking*, penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan koordinator dan pengguna. Pada perancangan *board game* ini, didapatkan kesimpulan melalui kegiatan *testing* bahwa para lansia cenderung memilih warna yang kontras dan cerah dalam desain *board game*. Selain itu ukuran *board game* juga harus dipertimbangkan. Mengurangi penggunaan bahasa asing seperti Bahasa Inggris juga dapat membantu para lansia memahami *board game*. Pembuatan kunci jawaban sebagai *guide* juga dapat digunakan agar mempermudah alur permainan. Semua hal tersebut menjadi evaluasi bagi desainer dan akan dikembangkan lebih lanjut dengan tujuan untuk mempermudah dan memberikan kenyamanan para lansia dalam bermain. Sehingga, perancangan *board game* ini dapat

menjadi solusi yang maksimal untuk meningkatkan kebersamaan dan meningkatkan kognitif para lansia penghuni Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi.

DAFTAR PUSTAKA

Andesty, D., & Syahrul, F. 2018. Hubungan Interaksi Sosial Dengan Kualitas Hidup Lansia Di Unit Pelayanan Terpadu (UPTD) Griya Werdha Kota Surabaya Tahun 2017. *The Indonesian Journal of Public Health*.

Ayuni, D. Q., Yenni, Audiva, R.N. 2022. Pengaruh Terapi Board Game Terhadap Fungsi Kognitif Pada Lansia Di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Tahun 2022. *Ensiklopedia Education Review*.

Badan Pusat Statistik Kota Pagar Alam. 2024. *#tambahmelek [Statistik Lansia]*. <https://pagaralamkota.bps.go.id/id/news/2024/02/01/259/-tambahmelek--statistik-lansia-.html>

Haq, A. 2017. Perencanaan Panti Jompo Dengan Penerapan Konsep Comfortable Di Kota Samarinda. *Kurva S Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Sipil*.

Kaufman, D., Sauve, L., Renaud, L., Sixsmith, A., & Mortenson, B. 2016. Older Adults' Digital Gameplay: Patterns, Benefits, And Challenges. *Simulation & Gaming*.

Kaufman, D. 2017. Enhancing Older Adults' Social Connectedness Through Digital Games. *Gerontology & Geriatric Studies*.

Portal Jabar Prov. 2024. *Hari Lanjut Usia Nasional : Jumlah Kasus Lansia Terlantar di Kota Bandung Menurun Drastis*. <https://jabarprov.go.id/berita/hari-lanjut-usia-nasional-jumlah-kasus-lansia-terlantar-di-kota-bandung-menurun-drastis-14123>

Ratnawati, E. 2017. Asuhan Keperawatan Gerontik. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.

Sangaji, A., I. 2017. Peran Panti Sosial Dalam Penanganan Lansia (Studi Pada Panti Sosial Tresna Werdha Gau Mabaji Kabupaten Gowa). *One Search*.

Soewardikoen, D., W. 2021. *Metodologi Penelitian : Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : PT. Kanisius

Titanic, P. Y., & Rumawas, M. E. 2022. Hubungan Status Kognitif Dengan Tingkat Kualitas Hidup Lansia Di Panti Sosial Tresna Wreda Kota Bengkulu. *Tarumanagara Medical Journal*.

Triwanti, S. P., Ishartono, Gutama, A. S. 2014. Peran Panti Sosial Tresna Werdha Dalam Upaya Meningkatkan Kesejahteraan Lansia. *Share : Social Work Journal*.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 13 Tahun 1998 Tentang Kesejahteraan Lanjut Usia.