

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia lanjut adalah suatu kejadian dimana pasti dialami oleh setiap orang yang hidup didunia dan tidak bisa dihindari oleh siapapun, namun manusia dapat melakukan upaya untuk menghambat kejadiannya. Banyak orang merasa takut memasuki usia lanjut, karena mereka sering mempunyai kesan negatif atas orang yang lanjut usia. Menurut mereka orang lanjut usia itu adalah tidak berguna, lemah, tidak punya semangat hidup, penyakit, pelupa, pikun, tidak diperhatikan oleh keluarganya dan masyarakat, menjadi beban bagi orang lain dan sebagainya.

Memang bagi orang lanjut usia orang mengalami perubahan secara fisik maupun mental. Proses penurunan pada setiap orang berbeda-beda. Beberapa negara menetapkan usia kronologis yang berbeda bagi orang lanjut usia. Di Amerika Serikat, seseorang dikategorikan sebagai lanjut usia 77 tahun, yang didahului masa pra lanjut usia 69-76 tahun. Sedangkan WHO (Organisasi kesehatan dunia) menetapkan usia 60 tahun sebagai titik awal seseorang memasuki masa lanjut usia. Karena itu tidak ada tolak ukur yang jelas kapan seseorang memasuki masa lanjut usia (Hardywinoto : 1999).

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mempermudah pembahasan yang telah dirumuskan diatas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi game edukasi melatih daya ingat berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup yang akan dibahas tidak meluas ke hal lain, maka batasan yang akan dibahas dalam pembuatan Game Edukasi Berbasis Android Melatih Daya Ingat Untuk Orang Lanjut Usia :

1. Studi kasus yang peneliti ambil adalah Game Melatih Daya Ingat untuk Orang Lanjut Usia.
2. Sistem ini berbasis android.
3. Mengacu terhadap kategori permainan dalam game.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah merancang dan membuat Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android Melatih Daya Ingat Untuk Orang Lanjut Usia yang nantinya akan membantu lansia untuk kembali belajar masalah ingatan.

1.5 Manfaat

Sedangkan untuk manfaatnya yaitu :

1. Bagi peneliti berguna dan bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman serta pengetahuan mengenai pembuatan game edukasi berbasis android meningkatkan daya ingat untuk orang lanjut usia.
2. Dapat membantu orang lanjut usia dalam masa-masa dimana kinerja otak sudah tidak bekerja seperti dulu lagi.