

## ABSTRAK

Audria Metta Taneli (01022190033)

### **PENGAPLIKASIAN TERAPI *REMINISCENCE* MELALUI RUANG VIRTUAL DALAM MENGHADAPI KESEPIAN PADA LANSIA**

(XLIV + 107 halaman: 52 gambar, 9 tabel, 2 lampiran)

*Aging in place* merupakan sebuah fenomena dimana lansia menghabiskan masa tua pada satu tempat. Fenomena ini rentan mengakibatkan kesepian pada lansia akibat minimnya perhatian dari keluarga maupun teman, terisolasi, serta terkucilkan. Kesepian pada lansia dapat diatasi dengan terapi *reminiscence*, dimana terapi ini menampilkan kenangan dari masa lalu yang menghadirkan rasa kepuasan dan pemenuhan yang dapat mereduksi kesepian. Memori yang dihadirkan dalam mengenang kembali masa lalu memberikan perasaan nostalgia yang dapat menghadirkan kebahagiaan dan meningkatkan *mood* pada lansia. Penggambaran memori ini dibantu dengan media melalui pembentukan ruang virtual pada *Virtual Reality*. Penelitian ini bertujuan memberikan media alternatif kepada lansia dalam mengatasi kesepian pada tingkat personal. Strategi penelitian ini adalah merekonstruksi kembali sebuah ruang berdasarkan memori personal seorang lansia untuk menstimulasi perasaan nostalgia. Pembentukan ruang kenangan dipengaruhi 3 aspek, *place*, *object*, dan *event* yang didapatkan melalui pendekatan personal berupa wawancara terhadap seorang subjek penelitian. Strategi merekonstruksi *place*, *object*, dan *event* dilakukan di dalam media *Virtual Reality* yang memberikan kualitas imersif dalam memproyeksikan memori seseorang dari tampilan sebuah ruang virtual menjadi sebuah pengalaman ruang yang menghadirkan fenomena *storyliving*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara serta eksplorasi teknologi melalui *software* Unity, Side Quest, dan headset Oculus Quest 2. Subjek dari penelitian ini merupakan nenek dari peneliti yang selalu merasa kesepian. Peneliti melakukan rekonstruksi lingkungan rumah yang pernah beliau tempati selama hampir 50 tahun disertai dengan aktivitas interaktif. Aktivitas ini merupakan sebuah replika dari kegiatan keseharian beliau pada masa tersebut. Percobaan *testing Virtual Reality* dinilai berdasarkan perasaan yang dihadirkan oleh subjek penelitian. *Testing VR* menghasilkan perasaan lebih ceria dan beliau mulai bercerita beberapa kenangan yang pernah di alaminya pada lingkungan tempat tinggal beliau dahulu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi prototipe percontohan dalam membantu lansia secara personal mendapatkan perasaan nostalgia sehingga dapat mereduksi perasaan kesepian.

Referensi : 49 (1943-2021).

Kata Kunci: Kesepian pada lansia, *reminiscence*, perasaan nostalgia, rekonstruksi ruang, *virtual reality*

## **ABSTRACT**

Audria Metta Taneli (01022190033)

### **PENGAPLIKASIAN TERAPI *REMINISCENCE* MELALUI RUANG VIRTUAL DALAM MENGHADAPI KESEPIAN PADA LANSIA**

(XLIV + 107 pages: images; 9 tables; 2 attachments)

*Aging in place is a phenomenon where elderlies spend their old age in one place. This phenomenon is prone to cause loneliness for elderlies that lives alone due to lack of attention, isolation, and ostracism. Loneliness in elderlies can be overcome with reminiscence therapy, where this therapy reconstructs memories from the past that bring a sense of satisfaction and fulfillment that can eliminate feelings of loneliness. The memories presented in this therapy will give a nostalgic feeling that can bring happiness and improve mood in elderlies. This memory depiction is through the creation of virtual space in Virtual Reality. This research was conducted with the aim of providing an alternative media to overcome loneliness in elderlies at a personal level. The strategy of this research is to reconstruct a space based on an individual elderly's personal memory to stimulate nostalgic feelings. The formation of space is influenced by 3 aspects, place, object, and event that was obtained through a personal approach in the form of an interview with a research subject. The strategy of reconstructing places, objects and events is carried out in Virtual Reality which provides an immersive quality in projecting one's memory from the appearance of a virtual space into a space experience that presents the phenomenon of storyliving. The method used in this study is a qualitative method by collecting data through interviews and technology exploration through Unity software, Side Quest, and the Oculus Quest 2 headset. The subject of this research is the grandmother of the researcher who always feels lonely. From the data obtained, the plan is by reconstructing the living environment where the research subject lived for almost 50 years, which was accompanied by interactive activities. These interactive activities were a replica of her daily activities at that time. Virtual Reality testing experiments are assessed based on the feelings presented by the research subjects. The testing process resulted in a feeling of cheerful, an improvement in her mood, and she began to tell stories of some of the memories she had experienced in the environment where she lived before. Through this research, it is hoped that it can personally help all the elderly in dealing with loneliness when they spend their lives at home. The results of this study are expected to become a sample prototype for elderlies at a personal level in triggering nostalgic feelings to help overcome loneliness.*

*Reference : 49 (1943-2021).*

*Keywords: Loneliness in elderlies, reminiscence, nostalgic feeling, space reconstruction, virtual reality*