

Terapi Kognitif dalam Permainan Digital

NAZLENA MOHAMAD ALI
NITA ROSA DAMAYANTI
ELY SALWANA MAT SURIN

PENERBIT UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA
BANGI • 2024
www.ukm.my/penerbit

Cetakan Pertama / *First Printing*, 2024
Hak Cipta / *Copyright* Universiti Kebangsaan Malaysia, 2024

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Penerbit UKM terlebih dahulu.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from Penerbit UKM.

Diterbitkan di Malaysia oleh / *Published in Malaysia by*
PENERBIT UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA
43600 UKM Bangi, Selangor Darul Ehsan, MALAYSIA
www.ukm.my/penerbit
e-mel: penerbit@ukm.edu.my

Penerbit UKM adalah anggota / *is a member of the*
MAJLIS PENERBITAN ILMIAH MALAYSIA /
MALAYSIAN SCHOLARLY PUBLISHING COUNCIL
PERSATUAN PENERBIT BUKU MALAYSIA /
MALAYSIAN BOOK PUBLISHERS ASSOCIATION
No. Ahli / *Membership No.* 198302

Atur huruf oleh / *Typeset by*
PENERBIT UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA
43600 UKM Bangi, Selangor Darul Ehsan, MALAYSIA



Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan
Perpustakaan Negara Malaysia
Rekod katalog untuk buku ini boleh didapati
dari Perpustakaan Negara Malaysia
eISBN 978-629-486-266-1

Kandungan

Senarai Jadual & Rajah ... 7

Senarai Singkatan ... 9

Prakata ... 11

BAB 1 Isu dan Cabaran Semasa Warga Emas ... 13

BAB 2 Teknologi dan Warga Emas ... 30

BAB 3 Terapi Kenangan dan Warga Emas ... 66

BAB 4 Permainan Digital sebagai Terapi Kognitif ... 86

BAB 5 Impak Sosial dalam Masyarakat ... 122

Glosari ... 133

Rujukan ... 135

Indeks ... 145

Prakata

Fokus utama buku ini adalah menerangkan eksplorasi penulis terhadap kepentingan teknologi permainan digital dan terapi pelatihan minda dalam memberi manfaat dalam proses penuaan sihat warga emas yang sering dikaitkan dengan penurunan fungsi fizikal, mental, sosial dan kognitif termasuk penurunan daya ingatan. Kemerosotan kognitif ringan atau MCI (Mild Cognitive Impairment) adalah penurunan kognitif yang tidak disedari dan jika tidak dikawal akan menyebabkan Alzheimer. MCI lazimnya dialami warga emas berusia 50 tahun ke atas. Perubahan memori juga akan memberi pengaruh kepada emosi. Warga emas sering menunjukkan emosi yang kurang stabil apabila mengalami kemerosotan kognitif. Memperoleh emosi positif dalam menghadapi perubahan situasi persekitaran adalah penting. Penerapan teknologi seperti permainan digital didapati dapat membantu mengatasi masalah dan gejala penuaan. Teknologi terapi seperti terapi kenangan (Reminiscence Therapy) adalah antara kaedah membantu warga emas dalam menangani masalah emosi dan penurunan kognitif. Buku ini juga membincang secara umum kepentingan teknologi permainan pelatihan minda dalam membantu warga emas menangani masalah kemerosotan kognitif ringan.

Tujuan buku ini dihasilkan adalah untuk menyalurkan ilmu yang diperolehi oleh penulis kepada masyarakat umum khususnya warga emas. Buku ini mengandungi lima (5) bab yang membincangkan pendekatan yang memanfaatkan teknologi permainan digital untuk membantu warga emas dalam menghadapi masalah kemerosotan ingatan melalui terapi kenangan. Pengolahan gaya bahasa dalam buku ini menggunakan bahasa yang mudah agar dapat difahami oleh kebanyakan lapisan masyarakat. Harapan penulis, dengan penghasilan buku ini dapat menyumbang kepada pengetahuan berkenaan teknologi permainan digital terhadap warga emas yang boleh memberi suntikan kesedaran kepada masyarakat dalam menangani isu dan permasalahan kognitif. Buku ini turut berpotensi untuk dijadikan sebagai garis panduan kepada pihak berkepentingan seperti pembangun permainan digital menyediakan permainan yang lebih berkesan dan berimpak.

Penulis mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada semua yang terlibat dalam penghasilan buku ini dan penerokaan dapat dilakukan melalui dana penyelidikan Universiti Kebangsaan Malaysia (DPB-2024-055 dan GUP-2019-066). Terima kasih juga kepada pihak Institut Informatik Visual (IVI), Universiti Kebangsaan Malaysia dan pihak Penerbit UKM yang telah banyak memberi sokongan dalam penerbitan buku ini. Semoga intipati buku ini memberi manfaat kepada semua peringkat pembaca.

Sekian terima kasih.

Nazlena Mohamad Ali
Nita Rosa Damayanti
Ely Salwana Mat Surin