

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku kekerasan merupakan salah satu gejala gangguan jiwa yang dapat memicu bahaya secara fisik pada diri pasien maupun orang lain disertai dengan luapan emosi yang tidak terkontrol. Perilaku kekerasan dapat ditandai dengan munculnya gejala, diantaranya adalah berbicara kasar dengan nada yang tinggi, mata melotot dengan pandangan yang tajam, muka memerah, otot nampak tegang, suka berdebat, memaksakan kehendak hingga melakukan kekerasan fisik seperti mencederai diri sendiri dan orang lain (Viana & Gati, 2023).

Secara global prevalensi perilaku kekerasan ada diangka 24 juta kasus dan lebih diantaranya tidak mendapatkan penanganan. Menurut penelitian di Finlandia di *University of Helsinki* dan *University Helsinki Central Hospital Psychiatry Centre*, 32 % penderita skizofrenia menunjukkan kecenderungan perilaku kekerasan dan 16 % dari jumlah perilaku kekerasan tersebut menyebabkan kematian pada pasien (Viana & Gati, 2023). Menurut data yang disebutkan *World Health Organisation* (WHO) pada 2016, tercatat sekitar 21 juta orang dengan skizofrenia dengan prevalensi perilaku kekerasan di dunia (Pardede et al., 2020). Menurut data Nasional Indonesia tahun 2017, dilaporkan bahwa prevalensi pasien dengan perilaku kekerasan mencapai 0.8% per 10.000 penduduk atau sekitar 2 juta orang (Viana & Gati, 2023). Berdasarkan data rekam medis yang dimiliki oleh RSJD dr. Amino Gondohutomo Provinsi Jawa Tengah, didapati bahwa didapati sebanyak 825 pasien rawat inap dengan jumlah pasien perilaku kekerasan sebanyak 373 pasien yang berada diruang Dewaruchi pada periode Oktober–Desember 2024 (Asyfanawati et al., 2025). Sedangkan Kota Tegal sendiri merupakan salah satu kota dengan jumlah ODGJ yang tinggi dan terus meingkat setiap tahunnya. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Tegal (2019) terdapat 602 kasus ODGJ berat. Jumlah ini meningkat dari tahun

sebelumnya dari 537 kasus dan di 2016 yang hanya tercatat 238 kasus (Paskalis, 2022).

Penyebab dari perilaku kekerasan ada 2 yaitu faktor predisposisi dan faktor presipitasi. Faktor predisposisi meliputi faktor psikologis, faktor sosial budaya dan faktor biologis. Sedangkan faktor presipitasi meliputi faktor kegagalan, kehilangan yang berujung depresi, penguatan dan system dukungan terhadap perilaku kekerasan serta riwayat perilaku kekerasan (Ananda & Niriya, 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, Keliat, Hastono (2019), perilaku kekerasan merupakan 68% penyebab utama pasien dibawa ke RSJ, hasil pelaksanaan praktek selama Residensi 1 didapatkan 39 pasien dari 100% pasien dibawa ke RSJ karena pasien melakukan perilaku kekerasan yang ditunjukkan kepada diri pasien sendiri, orang lain dan lingkungan. Kesimpulan yang didapatkan adalah bahwa marah yang tidak konstruktif dan tidak dapat dikendalikan dapat menimbulkan perilaku kekerasan dimana pasien melukai diri sendiri, orang lain dan merusak lingkungan termasuk alat-alat rumah tangga keluarga yang akhirnya mendorong keluarga untuk membawa pasien ke RSJ. Jika tidak ditangani, respon perilaku kekerasan pasien dapat memberikan dampak merugikan.

Pada penelitian terdahulu oleh Ayu Okta Viana dan Norman Wijaya Gati (2023) dalam judul “Penerapan Terapi Stimulasi Sensori Terhadap Kemampuan Pasien Mengontrol Perilaku Kekerasan Pada Pasien Skizofrenia” menunjukkan bahwa pemberian stimulus melalui audio dan visual dapat membantu pasien mengontrol perilaku kekerasan. Namun, intervensi tersebut masih didominasi oleh aktivitas yang sifatnya pasif dan individu. Sejalan dengan saran dalam upaya pengembangan keperawatan jiwa yang berfokus pada komunikasi terapeutik, diperlukan sebuah media yang mampu mendukung interaksi antara perawat dan pasien secara lebih efektif.

Berdasarkan penelitian tahun 2025 yang berjudul “Penerapan Terapi Bermain Kartu Uno Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Pada Mahasiswa Keperawatan Dalam Penyusunan Tugas Akhir Di Prodi D-III Keperawatan Universitas Nusantara PGRI Kediri” yang disusun oleh (Priyatna et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan permainan uno sebagai terapi untuk mengurangi kecemasan akademik terbukti efektif. Penelitian tersebut menggunakan skala HARS sebagai skala pengukuran kecemasan serta terapi permainan UNO digunakan hanya sebagai teknik distraksi kecemasan. Sampel yang digunakan adalah mahasiswa keperawatan yang mengalami kecemasan akademik dan setting dari penelitian tersebut adalah di lingkungan akademik. Sehingga peneliti melakukan penelitian untuk menguji efektivitas terapi distraksi permainan UNO yang dilakukan kepada pasien jiwa dengan perilaku kekerasan di lingkungan sekitar dengan penelitian yang berfokus kepada pengamatan kontrol impuls dan kepatuhan aturan yang sebelumnya hanya diujikan kepada mahasiswa dengan kecemasan akademik.

Penelitian yang berjudul “Efektivitas Terapi Aktivitas Kelompok Menggunakan Permainan Ular Tangga untuk Menurunkan Tingkat Kesepian pada Pasien Isolasi Sosial di Rehabilitas Bina Laras Pasuruan” tahun 2025 dikatakan efektif dan berhasil dalam menurunkan Tingkat kesepian pada pasien isolasi sosial di panti. Namun ditemukan *gap* penelitian yang signifikan untuk dikembangkan dalam konteks pasien perilaku kekerasan. Penelitian tersebut memfokuskan pada cara mengatasi perilaku menarik diri melalui suasana santai sehingga belum sampai menyentuh pada aspek pengendalian emosi dan control marah pada pasien perilaku kekerasan yang dipicu oleh tekanan kompetisi pada permainan UNO. Ditambah dengan adanya fakta bahwa intervensi ini hanya dilakukan selama 2 sesi tanpa *follow up* lebih lanjut.

Dengan begitu, peneliti menggunakan permainan UNO sebagai teknik distraksi yang menuntut interaksi sosial antar pemain sehingga komunikasi terapeutik dapat berjalan dan terimplementasi secara alami dalam suasana yang lebih rileks yang mana diharapkan dapat menurunkan ketegangan sosial pada

pasien RPK. Serta dapat mengontrol regulasi emosi dan perilaku amuk selama permainan berlangsung karena fokus pasien teralihkan. Pasien juga dituntut untuk tetap tenang dan kondusif selama permainan sejalan dengan aturan dan tuntutan untuk menang.

Distraksi adalah tindakan non farmakologis yang umum digunakan sebagai manajemen perilaku selama tindakan keperawatan. Tujuan penggunaan teknik distraksi dalam intervensi keperawatan adalah sebagai pengalihan perhatian pasien terhadap apa yang disajikan. Harapannya adalah untuk membuat pasien merasa lebih nyaman dan rileks (Devi & Agustina, 2023). Dalam konteks distraksi pada pasien RPK, diharapkan perilaku kekerasan dapat dikendalikan dengan terapi dan kegiatan yang lebih positif. Teknik ini akan mengalihkan perhatian pasien ke hal lain, memberikan stimulus sensorik yang menyenangkan untuk merangsang sekresi endorfin, mengontrol kekambuhan, dan menciptakan situasi suasana tenang, aman, nyaman dan santai (Devi & Agustina, 2023).

Tindakan kekerasan, baik secara fisik maupun verbal, sering kali menjadi mekanisme pertahanan untuk menutupi kelemahan personal, seperti rendahnya rasa percaya diri. Pada pasien RPK, manifestasi kekerasan ini dapat mengancam keselamatan diri sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar. Oleh karena itu, diperlukan intervensi segera dan tepat sasaran untuk mencegah risiko cedera atau dampak buruk lainnya yang dapat merugikan pasien dan masyarakat sekitar (Kurniawan et al., 2024). Teknik distraksi berbasis permainan UNO dihadirkan sebagai alternatif solusi untuk mencegah perilaku kekerasan sekaligus memberikan aktivitas bermakna bagi pasien. Sifat permainan yang interaktif dan menuntut kepatuhan terhadap aturan menjadikannya media yang ideal untuk penerapan komunikasi terapeutik secara lebih santai dan rileks.

Permainan UNO identik dengan tumpukan kartu yang terdiri dari variasi angka, warna serta instruksi khusus yang menentukan jalannya permainan. Inti dari permainan yang melibatkan dua orang atau lebih ini adalah adu kecepatan

dalam menghabiskan kartu di tangan dengan cara menyesuaikan simbol atau warna yang muncul. Dalam pengembangannya, peneliti melakukan inovasi dengan menyisipkan kartu tambahan berupa kartu pertanyaan. Kehadiran kartu pertanyaan ini bertujuan agar pemain tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga mendapatkan wawasan umum melalui sesi tanya jawab interaktif selama permainan berlangsung (Ulfah et al., 2024).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana implementasi terapi teknik distraksi menggunakan permainan UNO dalam mengendalikan perilaku kekerasan pada pasien jiwa ?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui efektivitas implementasi terapi teknik distraksi menggunakan permainan UNO terhadap perilaku kekerasan pada pasien perilaku kekerasan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui hasil pengkajian kemampuan pasien perilaku kekerasan dalam mengontrol amuk sebelum diberikan terapi distraksi permainan UNO.
- b. Mengetahui diagnosa keperawatan pada pasien dengan perilaku kekerasan berdasarkan pengkajian yang telah dilakukan.
- c. Mengetahui intervensi keperawatan terkait implementasi terapi distraksi permainan UNO pada pasien perilaku kekerasan.
- d. Mengetahui implementasi tindakan keperawatan dengan terapi distraksi permainan UNO pada pasien perilaku kekerasan
- e. Mengetahui evaluasi hasil evaluasi kemampuan pasien dalam mengontrol perilaku kekerasan / amuk setelah diberikan terapi distraksi permainan UNO.

- f. Mengetahui efektivitas terapi distraksi permainan UNO terhadap penurunan perilaku kekerasan / amuk pasien.

3. Manfaat Masalah

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu keperawatan jiwa khususnya dalam bidang memperkaya literatur mengenai teknik distraksi sebagai intervensi non farmakologis serta dapat menjadi referensi ilmiah dalam membuktikan efektivitas permainan kartu UNO sebagai media distraksi dan pengalihan impuls agresif pada pasien perilaku kekerasan.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi penulis

Bagi penulis manfaat dari penelitian yang berjudul Implementasi Teknik Distraksi Menggunakan Permainan UNO untuk Mengurangi Resiko Perilaku Kekerasan pada Pasien Jiwa adalah untuk mengimplementasikan teknik distraksi menggunakan media permainan UNO sebagai alternatif intervensi mandiri untuk mengurangi perilaku kekerasan.

2) Manfaat bagi Institusi

Bagi institusi manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan informasi dalam pemberian teknik distraksi menggunakan permainan UNO dalam mengurangi resiko perilaku kekerasan. Serta merupakan temuan dan terobosan baru yang dapat diterapkan didunia keperawatan.

3) Manfaat bagi Masyarakat

Bagi masyarakat penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran atau *awareness* terhadap pengelolaan perilaku kekerasan pada pasien jiwa.