

PRODI PROFESI NERS PROGRAM PROFESI  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA SURAKARTA 2023  
EFEKTIFITAS TERAPI AKTIVITAS KELOMPOK DENGAN *VIRTUAL REALITY*  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGONTROL HALUSINASI PENGLIHATAN DI  
BANGSAL ARJUNA RSJD SURAKARTA

**Abdul Arif Fatuh Rachman<sup>1)</sup> , Aria Nurahman<sup>2)</sup> , Tri Wahyudiyanto<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> Mahasiswa Prodi Profesi Ners Program Profesi Universitas Kusuma Husada Surakarta

<sup>2)</sup> Dosen Prodi Profesi Ners Program Profesi Universitas Kusuma Husada Surakarta

<sup>3)</sup> Pembimbing Klinik RSJD Dr. Arif Zainuddin Surakarta

**ABSTRAK**

[aa2418866@gmail.com](mailto:aa2418866@gmail.com)

Latar belakang: *Skizofrenia* adalah sebuah penyakit otak yang bersifat kronis, parah, dan mengakibatkan ketidak mampuan yang menyebabkan pikiran kacau, waham, delusi, halusinasi, serta perilaku yang aneh atau katatonik. Halusinasi adalah sebuah fenomena neurobiologis yang melibatkan distorsi persepsi palsu pada individu. Ini terjadi karena adanya gangguan pada sistem saraf dan biasanya tidak sesuai dengan realitas. Penderita mengalami distorsi sensori yang mereka anggap sebagai pengalaman nyata dan meresponsnya seolah-olah hal tersebut benar adanya. Penelitian mengenai gangguan jiwa menunjukkan bahwa lebih dari 90% penderita mengalami jenis halusinasi. Bentuk halusinasi dapat bervariasi, tetapi mayoritas dari mereka mengalami halusinasi

Skenario kasus: Tn, N beralamat Surakarta awal masuk karena 1 minggu pasien binggung teriak- teriak mondar mandir bicara sendiri, bicara kacau, ngeluyur marah-marah, merusak.

Strategi penelusuran bukti: pencarian jurnal menggunakan Google Scholar dan pubmed

Pembahasan: analisis menunjukkan terdapat diagnose prioritas gangguan persepsi sensori halusinai dengan penerapan *virtual reality* selama 3 hari. Didapatkan hasil bahwa setelah dilakukan intervensi adanya penurunan tanda dan gejala pada pasien. Hal ini dibuktikan dengan total skor pada lembar observasi yang mulanya pasien mendapatkan skor awal 17 dan skor akhir 11.

Kesimpulan: dapat disimpulkan bahwa *virtual reality* dapat menurunkan mengontrol pasien dengan halusinasi

**Kata Kunci:** *virtual reality*, *skizofrenia* halusinasi

**Daftar Pustaka** : (2015-2022)

*NERS PROFESSION STUDY PROGRAM*  
*THE FACULTY SCIENCE*  
*KUSUMA HUSADA UNIVERSITY OF SURAKARTA*

*2023*

*THE EFFECTIVENESS OF GROUP ACTIVITY THERAPY WITH VIRTUAL REALITY  
ON THE ABILITY TO CONTROL HALLUCINATIONS IN THE ARJUNA WARD,  
SURAKARTA.*

**Abdul Arif Fatuh Rachman<sup>1)</sup>, Aria Nurahman<sup>2)</sup>, Tri Wahyudiyanto<sup>3)</sup>**

***ABSTRACT***

[aa2418866@gmail.com](mailto:aa2418866@gmail.com)

***Background:*** Schizophrenia is a chronic, severe, and disabling brain disease that causes chaotic thoughts, delusions, hallucinations, and bizarre or catatonic behavior. Hallucinations are a neurobiological phenomenon involving false perceptual distortions in individuals. It occurs due to a disturbance in the nervous system and usually does not correspond to reality. Patients experience sensory distortions that they perceive as real experiences and respond to them as if they were true. Research into mental disorders shows that more than 90% of sufferers experience some type of hallucination. The form of hallucinations can vary, but the majority of them are hallucinatory. ***Case scenario:*** Mr. N of Surakarta address was initially admitted because the patient was confused for 1 week shouting back and forth talking to himself, talking chaotically, angry, destructive.

***Evidence search strategy:*** journal search using Google Scholar and pubmed

***Discussion:*** the analysis shows that there is a priority diagnosis of hallucinatory sensory perception disorder with the application of virtual reality for 3 days. It was found that after the intervention there was a decrease in signs and symptoms in patients. This is evidenced by the total score on the observation sheet which initially the patient gets an initial score of 17 and a final score of 11.

***Conclusion:*** It can be concluded that virtual reality can reduce the control of patients with hallucinations.

***Keywords:*** *Virtual Reality, Schizophrenia Hallucinations*

***References*** : (2015-2022)

## PENDAHULUAN

*Skizofrenia* adalah sebuah penyakit otak yang bersifat kronis, parah, dan mengakibatkan ketidakmampuan yang menyebabkan pikiran kacau, waham, delusi, halusinasi, serta perilaku yang aneh atau katatonik. Gangguan ini adalah suatu kondisi jiwa yang berat dan kronis, ditandai dengan kesulitan dalam berkomunikasi, gangguan persepsi terhadap realitas, afek (emosi) yang tidak wajar atau tumpul, gangguan fungsi kognitif, serta kesulitan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (Pardede, 2020).

Permasalahan gangguan kesehatan jiwa telah menjadi masalah serius di seluruh dunia. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan bahwa sekitar 450 juta orang di dunia menderita gangguan kesehatan jiwa, di antaranya 135 juta orang mengalami halusinasi. Di Indonesia, perkiraan penduduk yang menderita gangguan jiwa mencapai 2-3% dari total populasi, atau sekitar 1 sampai 1,5 juta jiwa, dengan sebagian dari mereka mengalami halusinasi (Murni Aritonang, 2019). Gangguan jiwa yang terjadi di Provinsi Jawa Tengah sendiri terdapat 3 orang perseribu penduduk dan 50% adalah akibat dari kehilangan pekerjaan. Dengan demikian dari 32.952.040 penduduk Jawa Tengah terdapat sekitar 98.856 orang yang mengalami gangguan jiwa (Hidayah 2018).

Halusinasi adalah sebuah fenomena neurobiologis yang melibatkan distorsi persepsi palsu pada individu. Ini terjadi karena adanya gangguan pada sistem saraf dan biasanya tidak sesuai dengan realitas. Penderita mengalami distorsi sensori yang mereka anggap sebagai pengalaman nyata dan meresponsnya seolah-olah hal tersebut benar adanya. Penelitian mengenai gangguan jiwa menunjukkan bahwa lebih dari 90% penderita mengalami jenis halusinasi. Bentuk halusinasi dapat bervariasi, tetapi mayoritas dari mereka mengalami halusinasi pendengaran. Halusinasi pendengaran ini dapat berasal dari dalam diri individu (internal) atau dari luar individu (eksternal). Suara yang didengar bisa berupa suara tunggal atau multiple, yang penderita anggap dapat memberikan perintah atau petunjuk mengenai perilaku individu itu sendiri (Yanti et al., 2020). Halusinasi juga merupakan salah satu gejala gangguan persepsi sensori yang dialami oleh pasien gangguan mental. Biasanya penderita merasakan sensasi suara, peneglihatan, rasa, sentuhan, atau penciuman tanpa rangsangan yang nyata (Pardede, 2020).

Penatalaksanaan keperawatan klien dengan gangguan jiwa adalah pemberian terapi aktivitas kelompok (TAK). Terapi Aktivitas Kelompok merupakan salah satu terapi modalitas yang dilakukan perawat pada sekelompok klien yang mempunyai masalah keperawatan

yang sama. Aktivitas digunakan sebagai terapi, dan kelompok digunakan sebagai target asuhan keperawatan. (Sepalanita & Khairani, 2019)

*Virtual reality* (VR) merupakan salah satu teknologi canggih yang memungkinkan seseorang dibawa ke dalam dunia maya. Pengguna terlibat dalam pengalaman teknologi immersive melalui kombinasi teknologi meliputi *headmounted display*, *headphones*, *joystick* atau perangkat lain untuk manipulasi lingkungan virtual. Sistem ini mengikuti gerakan kepala si pengguna dan memberikan mereka ilusi yang benar-benar dikelilingi oleh dunia maya. Stimulus multimodal (visual, auditori, taktil dan penciuman) yang diberikan selama penggunaan VR berkontribusi pada rasa sebenarnya. Kehadiran/ perendaman di dunia maya membuat pengalaman VR berbeda dari menonton televisi atau film secara pasif, atau bermain video game genggam 2D. Berbagai sistem VR telah dikembangkan mulai level terendah sampai *high-tech* system (Jebara et al, 2014, dalam Aji et al., 2019)

Tujuan studi kasus ini adalah Mengetahui “Efektifitas Terapi Aktivitas Kelompok dengan Virtual Reality terhadap kemampuan mengontrol halusinasi” di Ruang Arjuna Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta

## **METODELOGI PENELITIAN**

Studi kasus adalah metode yang diterapkan untuk memahami individu lebih mendalam dengan

dipraktekkan secara integratif dan komprehensif, hal ini dilakukan supaya peneliti bisa mengumpulkan dan mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai individu yang diteliti (Susilo Raharjo & Gudnanto, 2018). Studi kasus ini untuk mengeksplorasi Efektifitas Terapi Aktivitas Kelompok Dengan Virtual Reality Terhadap Kemampuan Mengontrol Halusinasi di bangsal Ajuna RSJD Surakarta” Subjek dalam penelitian ini adalah pasien halusinasi

Instrumen penelitian ini menggunakan standar operasional prosedur pemberian terapi *Virtual Reality*

Peneliti melakukan pemberian terapi virtual reality yang mempunyai durasi 5-10 menit.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil studi kasus pada jumat 03 Agustus 2023 sampai dengan minggu 06 Agustus 2023 di ruang Arjuna RSJD Surakarta, Pemberian intervensi keperawatan pada pasien dengan halusinasi menggunakan terapi Virtual Reality yang mempunyai durasi 5-10 menit, Hasil implementasi didapatkangejala hausinasi menurun

Tindakan keperawatan dilakukan pada hari pertama kamis tanggal 03 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB yaitu memberikan Tindakan keperawatan pada pasien halusinasi yaitu dengan cara mengidentifikasi penyebab halusinasi dan melakukan terapi virtual reality pasien dapat merasakan efek dari melihat suatu objek 3 dimensi yaitu vidio animasi pasien tampak rilek dan data obyektif : pasien mampu menceritakan isi,

frekuensi, respon, situasi pada halusinasinya, pasien dapat mengontrol halusinasi virtual reality dengan bimbingan, pasien tampak melamun, kontak mata beralih, dan pasien tampak mondar-mandir.

Hasil dari penelitian sebelum oleh Kamariyah, (Kamariyah & Yuliana, 2021). Pelaksanaan terapi aktivitas kelompok menggambar tergantung ruangan masing-masing, ada yang dilakukan 1 kali seminggu dan ada yang 1 kali dalam sebulan. Terapi stimulasi sensori pernah dilakukan pada beberapa pasien halusinasi, seperti terapi musik dan menonton, untuk terapi menggambar masih jarang dilakukan karena kurang tersedianya fasilitas menggambar, serta sudah banyak variasi terapi aktivitas kelompok lain yang diterapkan. Aktivitas menggambar dapat membantu pasien dalam menyalurkan atau mengekspresikan perasaan, pemikiran, dan emosi yang selama ini mempengaruhi perilaku yang tidak disadarinya, memberikan kegembiraan, hiburan, serta mengalihkan perhatian pasien pada dunianya sendiri untuk terlibat dalam kegiatan kelompok. Melalui aktivitas menggambar juga dapat membantu pasien untuk mengembangkan rasa percaya diri, belajar untuk mempercayai orang lain, serta memiliki kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain.

Virtual reality telah diaplikasikan dan dikembangkan dalam dunia medis. Terapi ini dapat meredakan gejala psikologis yang terjadi pada individu adalah virtual reality. Secara fisiologis ketika mendapat rangsangan normal (sوماتосensori), sinyal rangsangan melewati serabut saraf besar dan

dihambat oleh inhibitor sel agar tidak melewati gerbang projection sel, sehingga tidak menimbulkan persepsi cemas, sedangkan apabila mendapat rangsangan cemas (nociception), sinyal rangsangan melewati serabut saraf besar dan kecil yang menyebabkan inhibitor sel menjadi tidak aktif sehingga gerbang projection sel terbuka dan menyebabkan persepsi rasa cemas di otak. Beberapa faktor yang menyebabkan gerbang projection sel terbuka antara lain, kecemasan, cedera dan depresi, sedangkan faktor yang menyebabkan gerbang menutup meliputi pemberian obat analgesik dan distraksi visual. Hal ini yang membuat rasa cemas berkurang (Aji et al., 2019)

## KESIMPULAN

1. Adanya penurunan tanda dan gejala pada pasien. Hal ini dibuktikan dengan total skor pada lembar observasi yang mulanya pasien mendapatkan skor awal 17 dan skor akhir 11 ada perubahan nilai skor tanda gejala halusinasi
2. Diagnosa yang didapatkan diagnosa keperawatan yaitu (D.0085) Gangguan Persepsi Sensori : Halusinasi
3. Intervensi keperawatan berdasarkan analisa data yang dilakukan didapatkan diagnosa keperawatan yaitu Hlusinasi penglihatan. Peneliti memberikan intervensi terapi non farmakologis virtual reality yang bertujuan untuk membantu klien mengurangi mengontrol halusinasi.
4. Implementasi yang diberikan pada klien Nn. N yang dilakukan pada

tanggal 03 – 05 Agustus 2023 dengan mengaplikasikan terapi non farmakologis Virtual reality terhadap kemampuan mengontrol halusinasi penglihatan Implementasi keperawatan pada klien dilakukan sehari satu kali selama 3 hari dengan kurun waktu 10 – 15 menit.

5. Evaluasi keperawatan pada klien Nn. N dengan halusiansi dilakukan selama 3 hari, tindakan keperawatan mendapatkan hasil positif, gejala halusinasi menurun pasien kooperatif dalam melakukan tindakan terapi non farmakologis virtual reality bersama peneliti.

#### SARAN

1. Bagi perawat Diharapkan perawat dapat memberikan asuhan keperawatan pada pasien secara efisien dengan melakukan tindakan keperawatan non farmakologi. Dapat ditambahkan terapi *virtual reality* dalam mengurangi gejala halusinasi
2. Diharapkan mampu meningkatkan mutu dalam pendidikan yang berkualitas dan juga profesional yang dapat menciptakan perawat yang cerdas, inovatif, kreatif dan juga profesional.

mendukung mempercepat kesembuhan klien.

1. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan Diharapkan dapat meningkatkan mutu dalam pembelajaran untuk menghasilkan perawat-perawat yang profesional, inovatif dan lebih berkualitas dalam

memberikan asuhan keperawatan nantinya.

3. Diharapkan dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas asuhan keperawatan kepada pasien resiko perilaku kekerasan dengan terapi virtual reality dan dapat meningkatkan komunikasi terapeutik pada pasien halusinasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

Abdul Muhith. (2015). *pendidikan keperawatan jiwa*. 447.

afifah Nur Hidayah. (2018). *Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok Stimulasi Persepsi-Sensori Terhadap Kemampuan Mengontrol Halusinasi Pada Pasien Halusinasi Di Rsjd Dr. Amino Gondohutomo Semarang*. 8(16.1.2015), 44–55.

Aji, A. S., Kurniawan, S. T., & Kanita, M. W. (2019). *Pengaruh Virtual Reality Terhadap Tingkat Kecemasan Mahasiswa Dalam Menghadapi Tugas Akhir di Masa Pandemi COVID-19*. 1–14.

Deviantony, F., Viofananda, G., Hidayah, N., & Eriyanti, N. (2021). E-Health Nursing Virtual Reality Trend Pada Pasien Skizofrenia Guna Meningkatkan Kesehatan Mental: Systematic Review. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 12(2), 172–180. <https://doi.org/10.34035/jk.v12i2.728>

Kamariyah, K., & Yuliana, Y. (2021). *Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok Stimulasi Sensori: Menggambar terhadap*

- Perubahan Tingkat Halusinasi pada Pasien Halusiansi di Ruang Rawat Inap Rumah Sakit Jiwa Daerah Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(2), 511. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i2.1484>
- Muhaida Rosuna, vinda, & Maharani S. Batubara, I. (2022). *Asuhan Keperawatan Jiwa Pada Pasien Dengan Gangguan Persepsi Sensori: Gangguan Pendengaran Dalam Pemberian Terapi Aktivitas Kelompok Menggambar*. 5(3), 248–253.
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., Yulia Citra, A., Schulz, N. D., د. غسان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2019). *keperawatan jiwa. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Murni Aritonang. (2019). Efektifitas Terapi Aktifitas Kelompok Stimulasi Terhadap Kemampuan Mengontrol Halusinasi Pendengaran Pasien Ruang Cempakadi RSJ Prof. Dr. Ildrem Medan. *Jurnal Kesehatan Surya*, 248–257.
- Mutianingsih, & Hariyati, T. S. (2018). Penggunaan virtual reality exposure therapy pada klien dengan gangguan kecemasan: fobia sosial. *Jurnal Kesehatan Bhakti Husada*, 4(2), 36–41.
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis Edisi 5*.
- Pardede, J. A. (2020). *Decreasing Hallucination Response through Perception Stimulation Group Activity Therapy in Schizophrenia Patients Frequency: Monthly Language: English Origin: Kenya Decreasing Hallucination Response through Perception Stimulation Group Activity Therapy. December*.
- Pratiwi, A., & Rahmawati Arni. (2022). Studi Kasus Penerapan Terapi Dzikir Pada Pasien Gangguan Persepsi Sensori (Halusinasi Pendengaran) diruang Arjuna RSUD Banyumas. *Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 315. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JISOS/article/view/2727>
- Sepalanita, W., & Khairani, W. (2019). Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok dengan Stimulasi Persepsi terhadap Kemampuan Mengontrol Halusinasi pada Pasien Skizofrenia. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(2), 426. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i2.690>
- Sutinah, S., Harkomah, I., & Saswati, N. (2020). Terapi Aktivitas Kelompok Stimulasi Persepsi Sensori (Halusinasi) Pada Klien Halusinasi Di Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dalam Kesehatan*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.20473/jpmk.v2i2.19972>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). *Asuhan Keperawatan*

Jiwa Pada Pasien Dengan Isolasi Sosial Dalam Pemberian Terapi Aktivitas Kelompok Permaian Kuartet. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. [https://medium.com/@arifwicak\\_sanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf](https://medium.com/@arifwicak_sanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf)

Yanti, D. A., Karokaro, T. M., Sitepu, K., . P., & Br Purba, W. N. (2020). Efektivitas Terapi Musik Klasik Terhadap Penurunan Tingkat Halusinasi Pada Pasien Halusinasi Pendengaran Di Rumah Sakit Jiwa Prof. Dr.M. Ildrem Medan Tahun 2020. *Jurnal Keperawatan Dan Fisioterapi (Jkf)*, 3(1), 125–131. <https://doi.org/10.35451/jkf.v3i1.527>