



KARYA TULIS ILMIAH

**ASUHAN KEPERAWATAN PADA Sdr. H DENGAN FOKUS INTERVENSI
VIRTUAL REALITY (VR) DENGAN EVALUASI *SENSORY GROUNDING
TECHNIQUES (SGT)* PADA PASIEN *AUDITORY HALLUCINATIONS*
DI RSJD DR. ARIF ZAINUDIN SURAKARTA**

Oleh

EKA MAIA RAHMADHANI

2301011

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM DIPLOMA TIGA
FAKULTAS SAINS DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS AN NUUR**

2026

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Gangguan jiwa termasuk kondisi *psikiatrik* berat yang bermanifestasi melalui perubahan pada proses kognitif, regulasi emosi, fungsi *volisional*, dan aktivitas psikomotor dengan ciri khas terjadinya distorsi persepsi realitas yang umumnya disebabkan oleh halusinasi maupun delusi. Gangguan jiwa didefinisikan sebagai kondisi patologis ketika individu mengalami disrupsi pada aspek kognitif, afektif, dan perilaku yang ditandai dengan munculnya gejala klinis maupun perubahan pola perilaku yang berdampak pada gangguan fungsi afektif dan hambatan fisiologis sehingga menurunkan kapasitas fungsional seseorang secara menyeluruh (Kirana et al., 2022). *Auditory hallucinations* menjadi fenomena *neurobiologis* yang maladaptif berkaitan dengan persepsi palsu yang dialami oleh individu akibat gangguan sistem saraf tanpa adanya stimulus nyata yang terjadi biasanya bersifat menakutkan, menghasut, mengganggu, bahkan menghina yang dapat mengakibatkan pasien merasa cemas, takut, dan kesulitan membedakan antara kenyataan dan halusinasi (Smith et al., 2024).

Teori *neurobiologis* menunjukkan bahwa *disregulasi* di area otak seperti korteks pendengaran, talamus, dan area broca dapat menyebabkan persepsi suara yang tidak ada, aktivitas berlebihan di area ini dapat menyebabkan individu menginterpretasikan proses *cognitif internal* sebagai peristiwa pendengaran *eksternal*. Teori kognitif disisi lain menyatakan bahwa *Auditory*

hallucinations disebabkan oleh ketidakmampuan untuk membedakan antara pikiran yang dihasilkan secara *internal* dan suara *eksternal* yang sebenarnya. Teori psikologi menekankan peran stres, trauma, dan konflik emosional dengan hubungan signifikan yang ditemukan antara trauma masa lalu dan perkembangan halusinasi di kemudian hari (Ihsanudin et al., 2024).

Berdasarkan klasifikasi World Health Organization, spektrum gangguan jiwa mencakup berbagai kondisi seperti gangguan ansietas, depresi mayor, Gangguan bipolar, *post-traumatic stress disorder*, skizofrenia, gangguan perilaku dan di sosial, gangguan perkembangan saraf serta demensia (Rahmi Hendri et al., 2025). Data Who tahun 2021 melaporkan bahwa hampir satu dari 7 individu atau sekitar 1,1 miliar populasi Global hidup dengan gangguan mental dari jumlah tersebut, 280 juta orang menderita depresi, 23 juta diantaranya merupakan populasi anak dan remaja. prevalensi skizofrenia tercatat pada 0,29% atau sekitar 23 juta orang sementara gangguan bipolar mempengaruhi 37 juta individu di seluruh dunia. Tingkat kekambuhan skizofrenia menunjukkan trend peningkatan yang signifikan dalam kurun waktu 3 tahun terakhir, dengan angka 28% pada tahun 2019 meningkat menjadi 43% pada tahun 2021 dan selanjutnya mencapai 54% pada periode selanjutnya. Survey Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 mengungkapkan bahwa lebih dari 19 juta penduduk Indonesia berusia di atas 15 tahun mengalami gangguan mental emosional. Selain itu, ditemukan lebih dari 12 juta individu dalam kelompok usia yang sama menderita depresi (Manik et al., 2025). Hasil survey kesehatan Indonesia tahun 2023 menunjukkan prevalensi skizofrenia dan

psikosis di Indonesia mencapai angka 4,0 kasus per 1000 rumah tangga (Aldrin Kaligis & F Keles, 2025). Prevalensi kasus halusinasi di Indonesia tergolong tinggi, dengan provinsi Jawa Tengah menduduki peringkat keenam berdasarkan jumlah penderita yaitu sebanyak 81.983 kasus. Jumlah kasus ini menempati posisi di bawah provinsi Bali dengan persentase 11,1% Daerah Istimewa Yogyakarta 10,4%, Nusa Tenggara Barat 9,6% Sumatera Barat 9,1% dan Sulawesi Selatan 8,8% (Asyfanawati et al., 2025).

Pada tahun 2024, kasus halusinasi menempati jumlah tertinggi, sebanyak 39.976 pasien, yang setara dengan sekitar 76,0% dari seluruh pasien gangguan jiwa yang tercatat selama satu tahun. Fenomena ini mengindikasikan bahwa halusinasi merupakan manifestasi klinis yang paling umum dijumpai pada populasi pasien di RSJD Dr. Arif Zainudin Surakarta. Risiko perilaku kekerasan ditemukan dengan total 10.159 pasien atau sekitar 19,3% dari total kasus. Sementara itu, harga diri rendah tercatat pada 938 pasien, sekitar 1,8%. Kasus isolasi sosial berjumlah 253 pasien, prevalensinya sekitar 0,5%. Risiko bunuh diri tercatat pada 592 pasien, dengan proporsi 1,1%. Waham ditemukan pada 41 pasien, sekitar 0,08%, dan defisit perawatan diri tercatat sebanyak 621 pasien atau prevalensinya 1,2%. Persentase prevalensi menunjukkan porsi pasien untuk masing-masing gangguan dibandingkan dengan total kasus yang dilaporkan sepanjang tahun. Data ini memberikan gambaran bahwa jenis gangguan seperti halusinasi dan risiko perilaku kekerasan jauh lebih umum dibandingkan gangguan lainnya seperti isolasi sosial, waham, atau defisit perawatan diri di lingkungan rumah sakit tersebut.

Mengingat dampak negatif yang signifikan dari perilaku halusinasi terhadap fungsi individu diperlukan pendekatan penanganan yang komprehensif. Secara farmakologis, terapi *antipsikotik* menjadi pilihan utama, sementara terapi *psikososial konvensional* juga diberikan. Pada sisi lain, pendekatan non-farmakologis menawarkan strategi yang lebih adaptif untuk mengelola halusinasi secara *real-time*. Perkembangan teknologi menghadirkan potensi baru melalui *Virtual Reality* (VR) yang menjadi *device* sebagai bentuk terapi pemaparan modern menggunakan teknologi digital untuk menciptakan realitas virtual dengan menampilkan pendekatan terapi alam sebagai objeknya, namun metode ini belum digunakan secara optimal pada pasien jiwa *auditory hallucination* di Indonesia. Pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) di Indonesia banyak digunakan untuk *gaming*, belum banyak yang menggunakan *Virtual Reality* (VR) sebagai alat terapi terutama di Rumah Sakit (Hawajri et al., 2023).

Virtual Reality dapat bermanfaat untuk memungkinkan pasien mengeksplorasi media secara berdimensi karena adanya stimulasi paparan yang ditampilkan sehingga melalui pendekatan *psikologis* yang ada dapat memungkinkan pasien mengalihkan pikirannya ketika mengalami gangguan persepsi sensorial *auditory hallucination* (Dellazizzo et al., 2020). *Virtual Reality* (VR) disebut sebagai teknologi *immersive* atau teknologi yang memanfaatkan replika lingkungan sebagai media simulasi realita berdasarkan keadaan nyata (Bell et al., 2020). Nilai tambah *Virtual Reality* (VR) seringkali terabaikan dalam praktik karena pemanfaatannya yang masih kurang. Dalam

hal aplikasi klinis, VR masih dalam tahap awal. Beberapa kendala membatasi adopsinya: kurangnya waktu dan keahlian dalam penggunaannya di bidang kesehatan, kurangnya kustomisasi beberapa aplikasi dengan kebutuhan pasien dan tujuan perawatan, serta kurangnya pengetahuan tentang nilai tambahnya dalam konteks tertentu (Kouijzer et al., 2023).

Melalui pendekatan *Sensory Grounding Techniques* (SGT) dengan teknik 5-4-3-2-1 menekankan pada stimulasi pancaindra sebagai strategi objektif untuk mengalihkan perhatian pasien dari distorsi persepsi internal menuju realitas objektif disekitarnya. Ketika teknik *grounding* ini diintegrasikan melalui media *Virtual Reality* (VR) yang menyajikan stimulasi terapi pendekatan alam, maka terjadi penguatan efek terapeutik melalui imersi multisensori yang terstruktur. VR berperan bukan sekadar sebagai wahana distraksi, melainkan sebagai alat rekondisi kognitif yang memfasilitasi pasien untuk membangun kembali orientasi terhadap realitas eksternal sekaligus memutus siklus *ruminasi* emosional yang memperkuat gejala halusinasi. Dengan demikian, kombinasi VR-SGT secara sinergis bekerja untuk memulihkan kapasitas regulasi atensi dan afektif pasien dalam meningkatkan fokus mental dan mengurangi intensitas respons emosional maladaptif (Freeman et al., 2024)

Berdasarkan *meta-analysis* dari penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas terapi pemaparan *Virtual Reality* dalam pengobatan fobia sosial, agorafobia dengan gangguan panik, dan fobia spesifik, dalam studi ini VR menunjukkan *efikasi* yang sebanding dengan terapi paparan in vivo untuk

gangguan kecemasan. Integrasi antara *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) terbukti efektif dapat membantu individu untuk berfokus pada pengalaman sensori mereka saat ini dalam mengalihkan perhatian dari pengalaman internal ke sensori eksternal, khususnya pada kondisi terjadinya gangguan *auditory hallucination* (Bouso et al., 2023).

Berdasarkan data Rumah Sakit Jiwa Daerah Dr. Arif Zainuddin Surakarta Selama periode Januari-Desember 2024 tercatat sebanyak 52.580 orang pasien yang mengalami berbagai jenis gangguan jiwa, di mana kondisi dengan prevalensi yang sangat dominan adalah Halusinasi, yang menyumbang 39.976 kasus atau setara dengan 76,05% dari total pasien, menggambarkan betapa kondisi ini merupakan beban kesehatan jiwa utama yang ditangani. Gangguan jiwa dengan proporsi signifikan berikutnya adalah Risiko Perilaku Kekerasan, yang dialami oleh 10.159 orang atau 19,32% dari keseluruhan pasien, sementara gangguan lainnya memiliki prevalensi yang jauh lebih rendah, yaitu Harga Diri Rendah (938 pasien atau 1,78%), Defisit Perawatan Diri (621 pasien atau 1,18%), dan Risiko Bunuh Diri (592 pasien atau 1,13%). Isolasi Sosial dilaporkan pada 253 pasien (0,48%), dan gangguan dengan prevalensi terendah adalah Waham, yang hanya tercatat pada 41 orang atau 0,08% dari total populasi pasien dalam setahun, sehingga data ini secara komprehensif menggarisbawahi *spektrum* dan distribusi kasus gangguan jiwa di rumah sakit tersebut, dengan Halusinasi dan Risiko Perilaku Kekerasan secara bersama-sama mencakup lebih dari 95% dari seluruh kasus yang ada.

Mayoritas intervensi yang diterapkan untuk pasien *Auditory hallucinations* di RSJD DR. Arif Zainudin Surakarta menerapkan intervensi menghardik, maka dari itu integrasi *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) menggunakan prinsip kerangka kerja *multisensori* dan *neurobiologis* yang berfokus pada bagaimana individu memproses persepsi dalam mengendalikan emosi. *Virtual Reality* (VR) menawarkan pengalaman teknologi *immersive* yang memungkinkan pasien mengalami pengalaman realitas alternatif dengan cara yang aman dan terkendali. Pendekatan ini didukung oleh model integrasi sensorik berupa *Sensory Grounding Techniques* (SGT), di mana otak memproses informasi dari lingkungan *eksternal* dan prediksi *internal* untuk menciptakan pengalaman terpadu antara tubuh dan realitas. Melalui paparan *multisensori Virtual Reality* (VR) dapat menstimulasi persepsi mereka dan mengurangi dominasi persepsi *internal* yang tidak akurat. Strategi intervensi ini secara teoritis dapat membantu mengurangi kecemasan, meningkatkan regulasi emosi, dan memperkuat orientasi terhadap realitas melalui pengalaman sensorik yang terkontrol dan adaptif maka dari itu efektivitas terapi ini diharapkan dapat diterapkan untuk pasien *Auditory hallucinations* di RSJD Dr Arif Zainudin Surakarta.

B. PERUMUSAN MASALAH

Bagaimana gambaran pelaksanaan Asuhan Keperawatan pada pasien Sdr. H dengan fokus intervensi *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory*

Grounding Techniques (SGT) di Rumah Sakit Jiwa Daerah Dr. Arif Zainudin Surakarta?

C. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Memberikan deskripsi komprehensif dan melaksanakan Asuhan Keperawatan pada Sdr. H dengan fokus intervensi *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) sebagai intervensi inovatif berbasis teknologi pada pasien *Auditory hallucinations* di RSJD Dr Arif Zainudin Surakarta..

2. Tujuan Khusus

- a) Mampu mengimplementasikan strategi terapeutik untuk membangun dan memelihara hubungan saling percaya (*therapeutic rapport*) dengan pasien
- b) Melaksanakan Asesmen terstruktur pada pasien dengan gangguan jiwa yang mengalami *Auditory hallucinations*.
- c) Menganalisa data pada pasien gangguan jiwa dengan *Auditory hallucinations*.
- d) Mengidentifikasi diagnosa pasien gangguan jiwa dengan *Auditory hallucinations*.
- e) Merencanakan intervensi pasien gangguan jiwa dengan *Auditory hallucinations*.

- f) Melaksanakan implementasi *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) pada Pasien *Auditory Hallucination*
- g) Menentukan evaluasi hasil sebagai hasil dari tindakan yang telah dilakukan.

D. MANFAAT

1. Manfaat Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini sebagai sarana penguatan dalam melaksanakan Asuhan Keperawatan dengan Fokus Intervensi *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) pada Pasien *Auditory hallucination* berbasis teknologi *immersive* dan *evidence based*.

2. Manfaat Bagi Pasien

Diharapkan pasien *Auditory hallucinations* dapat mengurangi frekuensi dan intensitas halusinasi dengan menstimulasi kesadarannya menggunakan *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) terhadap realitas yang dihadapi untuk memperkuat orientasi terhadap realitas objektif.

3. Manfaat Bagi Keluarga

Memberikan edukasi serta pemahaman untuk keluarga dalam menjaga stabilitas pasien dengan menciptakan lingkungan keluarga yang *supportive* dan kondusif.

4. Manfaat Bagi Dinas / Instansi Terkait

Sebagai dasar untuk mengembangkan intervensi dalam melakukan tindakan asuhan keperawatan dengan fokus intervensi *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) pada pasien *Auditory hallucinations* di Rumah Sakit Jiwa Daerah Dr. Arif Zainudin Surakarta.

5. Manfaat Bagi Institusi (Universitas An Nuur)

Memberikan kontribusi dalam pengembangan karya ilmiah dengan inovasi berbasis teknologi menggunakan *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT).

E. SISTEMATIKA PENELITIAN

Secara sistenatis, penulisan Karya Tulis Ilmiah yang berfokus pada Asuhan Keperawatan Pada Sdr. H dengan Fokus Intervensi *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) pada Pasien *Auditory Hallucination*, disusun berdasarkan kerangka yang terstruktur dan terbagi ke dalam beberapa tahapan penyajian, yang secara berurutan dimulai dari bagian pendahuluan hingga penutup dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pemaparan kontekstual masalah (latar belakang), identifikasi dan batasan masalah, tujuan penyusunan, Signifikansi atau manfaat karya tulis serta kerangka sistematika penulisan secara keseluruhan.

BAB II KONSEP TEORI

Berisi Landasan teoretis konsep-konsep utama dalam pengkajian keperawatan serta metode atau pendekatan yang diterapkan dalam proses pengumpulan data penelitian.

BAB III TINJAUAN KASUS

Berisi Uraian penerapan asuhan keperawatan secara terstruktur, mencakup tahap pengkajian, penetapan prioritas diagnosa perumusan intervensi, pelaksanaan implementasi dan proses evaluasi hasil tindakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi Analisis kritis yang membandingkan kerangka teoritis dengan temuan empiris di lapangan, sekaligus menafsirkan tingkat efektivitas dan kesesuaian intervensi keperawatan yang telah diberikan.

BAB V PENUTUP

Berisi sintesis akhir berupa simpulan dari seluruh rangkaian kegiatan, serta saran yang bersifat konstruktif sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldrin Kaligis, Y., & F Keles, F. F. (2025). (JIKMA) JURNAL ILMIAH KESEHATAN MANADO Evidance Based Practice Penerapan Expressive Writing Therapy dalam Mengontrol Halusinasi pada Gangguan Persepsi Sensori: Halusinasi Pendengaran. *Agustus*, 4(2). <https://jikma.net>
- Asyfanawati, M., Wijaya, S., & Nur Janah, E. (2025). *MEDIC NUTRICIA*. 21(1). <https://doi.org/10.5455/mnj.v1i2.644>
- Bell, I. H., Nicholas, J., Alvarez-Jimenez, M., Thompson, A., & Valmaggia, L. (2020). Virtual reality as a clinical tool in mental health research and practice. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 169–177. <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/lvalmaggia>
- Bouso, J. C., Ona, G., Kohek, M., dos Santos, R. G., Hallak, J. E. C., Alcázar-Córcoles, M. Á., & Obiols-Llandrich, J. (2023). Hallucinations and Hallucinogens: Psychopathology or Wisdom? *Culture, Medicine and Psychiatry*, 47(2), 576–604. <https://doi.org/10.1007/s11013-022-09814-0>
- Dellazizzo, L., Potvin, S., Phraxayavong, K., & Dumais, A. (2020). Exploring the benefits of virtual reality-assisted therapy following cognitive-behavioral therapy for auditory hallucinations in patients with treatment-resistant Schizophrenia: A proof of concept. *Journal of Clinical Medicine*, 9(10), 1–15. <https://doi.org/10.3390/jcm9103169>
- Freeman, D., Freeman, J., Ahmed, M., Haynes, P., Beckwith, H., Rovira, A., Miguel, A. L., Ward, R., Bousfield, M., Riffiod, L., Kabir, T., Waite, F., & Rosebrock, L. (2024). Automated VR therapy for improving positive self-beliefs and psychological well-being in young patients with psychosis: a proof of concept evaluation of Phoenix VR self-confidence therapy. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 52(3), 277–287. <https://doi.org/10.1017/S1352465823000553>

- Hawajri, O., Lindberg, J., & Suominen, S. (2023). Virtual Reality Exposure Therapy as a Treatment Method Against Anxiety Disorders and Depression-A Structured Literature Review. In *Issues in Mental Health Nursing* (Vol. 44, Number 4, pp. 245–269). Taylor and Francis Ltd. <https://doi.org/10.1080/01612840.2023.2190051>
- Ihsanudin, I., Pinilih, S. S., & Amin, M. K. (2024). Auditory hallucination management in patient with mental health issues. *Innovation in Health for Society*, 4(1), 51–59. <https://doi.org/10.31603/ihf.11531>
- Kirana, W., Dwi Anggreini, Y., & Litaqia, W. (2022). Faktor Risiko yang Mempengaruhi Gangguan Jiwa. *Khatulistiwa Nursing Journal (KNJ)*, 4(2), 73–82. <https://doi.org/10.53399/knj.v4i0.paperID>
- Kouijzer, M. M. T. E., Kip, H., Bouman, Y. H. A., & Kelders, S. M. (2023). Implementation of virtual reality in healthcare: a scoping review on the implementation process of virtual reality in various healthcare settings. *Implementation Science Communications*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s43058-023-00442-2>
- Manik, H. E. Y., Silaban, J., & Hutagalung, P. M. A. R. (2025). Penyuluhan Deteksi Dini Gangguan Jiwa pada Masyarakat Wilayah Kerja Batang Beruh. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 8(2), 1193–1202. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i2.18683>
- Rahmi Hendri, K., Yani, E., Zul' Irfan, M., & Hendra, D. (2025). The Application of Natural Sound Therapy to Reduce Auditory Hallucinations in the Kuantan Room, Tampan Mental Hospital, Riau Province. *World Health Digital Journal*, 1(3), 114–120. <https://wolgitj.science.web.id/wolgitj/index>
- Smith, L. C., Mateos, A. C., Due, A. S., Bergström, J., Nordentoft, M., Clemmensen, L., & Glenthøj, L. B. (2024). Immersive virtual reality in the treatment of auditory hallucinations: A PRISMA scoping review. In *Psychiatry Research* (Vol. 334). Elsevier Ireland Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2024.115834>