

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kanker merupakan penyakit yang cukup umum diketahui oleh masyarakat sekitar. Pada tahun 2018, jumlah kasus kanker di dunia diperkirakan meningkat menjadi 18,1 juta kasus baru, dan 9,6 juta kematian (International Agency for Research on Cancer (IARC), 2018). Kanker adalah penyebab kematian nomor dua di dunia dan merupakan penyebab kematian nomor satu di dunia untuk anak-anak (WHO, 2018). Selain membuat pasiennya menderita, penyakit kanker juga mempengaruhi berbagai macam aspek lainnya, seperti psikologis dan finansial keluarga pasien tersebut. Psikologis merupakan faktor penting juga pada pasien kanker, mulai dari komunikasi ketika pasien didiagnosis hingga tahap pengobatan dan bahkan akhir kehidupan (Castelli et al., 2015). Ketika seorang anak didiagnosis kanker yang akan merasa terpukul bukanlah hanya anaknya saja, tentunya orang tua yang akan merasakan terpukul juga dikarenakan harus ada berbagai macam hal yang perlu dipikirkan untuk kelangsungan hidup anaknya tersebut, seperti finansial, psikologis anak, dll. Pada nyatanya banyak sekali kasus yang terjadi pada keluarga pasien kanker. Permasalahan yang sangat dominan sering terjadi adalah permasalahan psikologis baik dari pasien ataupun keluarganya.

Penderita kanker anak di Indonesia kian meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan Kementerian Kesehatan Indonesia pada 2015 ditemukan 156 kasus baru, dan pada 2017 ditemukan pasien kanker anak melonjak menjadi 290 kasus

baru (Kementrian Kesehatan RI, 2019). Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan penanganan pasien kanker anak tidak semata-mata hanya memfokuskan pada penyembuhan anak dengan cara seperti kemoterapi, radioterapi, dan operasi. Namun penanganan ini juga harus memfokuskan pada sisi psikososial, baik dari pasien kanker anak tersebut, orang tua atau pihak keluarganya. Psikologis yang dirasakan orang tua atau pihak keluarga dari anak akan berbeda-beda setiap fasenya, mulai dari fase diagnosis ketika mereka pertama kali mengetahui bahwa anaknya terkena penyakit tersebut, hingga fase penyembuhan di mana anak harus melewati pengobatan kemoterapi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada beberapa komunitas kanker psikologis orang tua perlu dijaga agar dapat mendukung kebutuhan anaknya tersebut, karena kebutuhan finansial untuk memenuhi pengobatan anak juga akan mempengaruhi psikologis orang tua sehingga orang tua pun membutuhkan dukungan untuk mendukung sisi emosionalnya (Yayasan Pita Kuning, wawancara pribadi. 8 Agustus 2019).

Pengobatan kemoterapi merupakan metode pengobatan yang paling umum untuk dilakukan. Namun efek samping dari pengobatan kemoterapi tersebut ini cukup banyak, seperti mual-mual, demam, menyebabkan emosi naik turun, rontoknya rambut pada bagian tubuh (The American Cancer Society medical and editorial content team, 2019). Efek samping tersebut pada akhirnya mempengaruhi psikologis pasien kanker. Untuk pasien kanker anak, kemoterapi mengambil bagian cukup besar dalam mempengaruhi psikologis anak, karena itu beberapa anak kehilangan niat untuk sembuh, dan tidak semangat lagi, maka dari itu dukungan dari orang sekitar dan bahkan dari idola pun sangat lah membantu pasien kanker

anak untuk tetap menjalankan pengobatan yang sedang dijalankannya (Yayasan Pita Kuning, wawancara pribadi. 8 Agustus 2019). Jadi, tujuan dari penelitian ini adalah diperlukannya sesuatu untuk meningkatkan psikologis anak tersebut dari sisi motivasi, serta membantu pengawas dan orang tua memonitor pasien kanker anak. Dengan metode gamifikasi anak diharapkan termotivasi untuk menjalankan pengobatan kemoterapi hingga sembuh dengan memberikan penghargaan atau *achievements* ketika anak menyelesaikan pengobatannya atau sudah selesai minum obat. Profesi karakter yang menunjukkan keberanian juga merupakan salah satu hal yang diharapkan mampu membantu meningkatkan motivasi anak maka dari itu karakter dalam aplikasi akan menggambarkan profesi tersebut pada pasien kanker anak kemudian anak bisa merawat karakter tersebut. Pengawasan juga dilakukan oleh orang tua dan pengawas lainnya, selama ini pengawasan masih dilakukan secara manual di mana pengawas perlu bertanya kepada anak apa yang sedang dirasakannya dan kadang anak tidak menjelaskannya dengan cukup jelas dengan bantuan aplikasi pengawasan bisa dilakukan oleh pengawas melalui aplikasi ketika anak sedang bermain, ditambah dengan adanya pengingat yang bisa diatur oleh pengawas seperti jam makan siang, jam minum obat, dan sebagainya. Aplikasi dinamakan aplikasi “Temanian” yang memiliki arti teman pasien kanker anak pada saat menjalankan pengobatan kemoterapi.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun maksud dan tujuan pengembangan aplikasi untuk pengobatan kemoterapi pada pasien kanker anak usia 5-7 tahun antara lain:

- a. Bagaimana membantu menyampaikan pada orang tua dan pengawas letak penyakit yang dirasakan oleh pasien kanker anak?
- b. Bagaimana menyampaikan informasi pentingnya kemoterapi untuk penyembuhan kanker pada pasien kanker anak?

1.3. Batasan Masalah

- a. Pasien kanker anak yang berusia 5-7 tahun karena unsur-unsur *game* yang akan digunakan menyesuaikan pada umur tersebut.
- b. Pasien kanker anak yang berada di daerah Tangerang saja.
- c. Aplikasi hanya bisa digunakan di iPad.
- d. Aplikasi menggunakan Bahasa Indonesia saja.

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Merancang sebuah aplikasi dengan fitur pengingat dan pengawasan untuk membantu orang tua dan pengawas memperhatikan kondisi pasien kanker anak.
- b. Menggunakan metode gamifikasi pada aplikasi (skoring dan *achievements*) untuk menyampaikan informasi pentingnya pengobatan dan makan teratur untuk kesembuhan pasien kanker anak.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian akan bermanfaat untuk:

- a. Membantu memonitor bagian sakit yang dirasakan oleh pasien kanker anak dari aplikasi, sehingga dokter atau supervisi lainnya mampu membantu meredakan rasa sakit tersebut.