



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cedera dapat terjadi di mana saja, kapan saja dan paling sering terjadi pada anak-anak. Menurut Notosiswojo dan Supardi (1991), biasanya cedera diawali dari tingkat keingintahuan anak yang tinggi dan akhirnya melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan kemampuan. Anak-anak juga secara emosional lebih rentan dari pada orang dewasa sehingga mereka lebih mudah panik, menangis, dan kurang bisa menahan rasa sakit.

Berdasarkan penelitian Kuschithawati, Magetsari & Ng (2007) terhadap anak SD di Yogyakarta, persentase cedera yang di alami adalah 42,56% (dari 4264 anak). Cedera yang terjadi umumnya adalah tergores, memar, robek, terkilir, luka bakar, tergigit, kecelakaan lalu lintas, patah tulang, dan kemasukan benda kecil. Dari hasil penelitian tersebut, persentasi cedera pada anak tanpa pengawasan orang tua (43,28% dari 3586 anak) lebih tinggi dibandingkan anak dengan pengawasan orang tua (38,66% dari 657 anak). Pengawasan dan bimbingan dari orang tua tentu menjadi salah satu cara dalam mengurangi kejadian cedera pada anak. Namun, sebagian besar yaitu 84,52% dari 4243 anak menjalani kesehariannya tanpa pengawasan dari orang tua.

Cedera pada anak usia sekolah dapat berakibat fatal karena tubuh anak-anak masih dalam perkembangan sehingga dampak yang muncul akan lebih berbahaya dibandingkan orang dewasa (Lubis, Hasanah & Dewi, 2015). Untuk

menghindari situasi yang tidak diinginkan, diperlukan pelatihan atau informasi mengenai penanganan cedera seperti pengetahuan akan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K) sehingga anak-anak dapat menangani cedera secara mandiri. Menurut Rohana, salah satu dokter umum di Klinik Global Doctor, anak harus memiliki pengetahuan P3K dasar untuk menolong mereka melindungi atau mengobati dirinya sendiri dan nantinya akan lebih baik jika mereka bisa menolong orang lain (Triananda, 2013). Pengetahuan-pengetahuan tersebut juga di sesuaikan dengan kemampuan anak-anak.

Walaupun dirasa penting, Isnawan mengatakan bahwa kesiapan masyarakat akan P3K masih rendah karena masyarakat umumnya baru mencari kotak P3K setelah terjadi luka dan cara penggunaannya kurang diperhatikan (Astuti & Puspitasari, 2016). Upaya meningkatkan pengetahuan P3K bagi anak-anak secara umum sudah pernah dilakukan seperti diterbitkannya buku "*First aid for kids*" oleh Nur Farida dan program "Aksi Siaga Handsplast". Namun, berbagai upaya tersebut dinilai kurang efektif karena menurut Saputra (n.d.), anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap ilmu sehingga anak perlu diajarkan berkali-kali dan berdasarkan studi Most Littered Nation in the World 2016, minat baca Indonesia masih sangat rendah. Hal ini kemudian menjadi motivasi penulis untuk merancang media edukasi mengenai P3K yang lebih menarik untuk anak-anak dan dapat dipelajari kapan saja berupa buku interaktif. Menurut Carrington dan Harding (2014), buku interaktif dinilai lebih baik dibandingkan dengan media lainnya karena dapat menciptakan interaksi dengan pembacanya (hlm. 15). Dyk dan Hewitt (2011) juga menjelaskan bahwa

buku interaktif dapat mengedukasi dengan cara yang cerdas sehingga membuat pembelajaran menjadi efektif, interaktif dan mudah diingat.

Untuk menjawab permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut, penulis akhirnya membuat *Perancangan Buku Interaktif Mengenai P3K Dasar sebagai Media Pembelajaran Anak*. Dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menarik sehingga dapat dengan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menyusun dan merancang buku interaktif yang dapat menyampaikan informasi mengenai P3K dasar agar mudah diterapkan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Topik pembahasan karya ini hanya mengenai ilmu pertolongan pertama pada kecelakaan dasar.
2. Ilmu yang di ajarkan kepada anak tidak menggunakan obat-obatan dalam (obat oral).
3. Konten buku serta kegiatan yang diajarkan dengan bantuan serta pengawasan dari orang tua.

4. Target audiens:

a. Geografis

Jabodetabek.

b. Demografis

- target audiens adalah anak-anak usia 8-12 tahun dengan pendidikan SD.
- Golongan menengah atas yang memiliki tingkat cedera tertinggi berdasarkan hasil dari Riset Kesehatan Dasar. Data dari Frontier menunjukkan pengeluaran perbulan golongan menengah atas di kota besar adalah SES B Rp 1.800.000 – Rp 3.000.000 dan SES A lebih dari Rp 3.000.000.

c. Psikografis

Anak-anak yang memiliki banyak aktivitas serta rasa keingintahuan yang tinggi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang buku interaktif mengenai pertolongan pertama pada kecelakaan dasar sebagai media pembelajaran anak agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara
2. Sebagai referensi perancangan buku interaktif khususnya di Universitas Multimedia Nusantara
3. Mengedukasi penulis dan masyarakat terutama anak-anak mengenai pertolongan pertama pada kecelakaan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA