



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

Kanker merupakan salah satu penyakit yang mematikan yang dapat menyerang siapa saja dari berbagai kalangan usia dan jenis kelamin. Setiap tahun terdapat sekitar 176.000 anak yang didiagnosis kanker, yang mayoritas berasal dari negara berpenghasilan rendah dan menengah. Meskipun kejadian kanker pada anak di seluruh dunia masih cukup jarang, namun kanker merupakan salah satu penyebab utama kematian 90.000 anak setiap tahunnya, di negara berpenghasilan tinggi, kanker merupakan penyebab kedua terbesar kematian anak umur 5-14 tahun, setelah cedera dan kecelakaan. Sementara itu di Indonesia, jumlah penderita kanker yang meninggal juga kian memprihatinkan, di Indonesia terdapat sekitar 11.000 kasus kanker anak setiap tahunnya, dan terdapat sekitar 650 kasus kanker anak di Jakarta. (Yeni, 2018)

Jenis penyakit kanker anak cenderung berbeda dengan kanker pada dewasa. Secara umum, sepertiga dari kanker anak adalah leukemia. Penyakit kanker terbanyak lainnya adalah limfoma dan tumor pada sistem saraf pusat.

Beberapa jenis tumor yang terjadi hanya pada anak-anak yaitu neuroblastoma, nephroblastoma, medulloblastoma dan retinoblastoma (Kemenkes, 2015).

Masalah kanker yang banyak ditemukan adalah ketika anak sedang menjalankan Kemoterapi. Kemoterapi (sering disingkat sebagai kemo) merupakan metode pengobatan kanker yang menggunakan obat-obatan yang diracik khusus untuk membunuh sel kanker. Saat ini, kebanyakan perawatan kemoterapi dilakukan di rumah sakit atau di pusat perawatan paliatif dimana pasien akan mendapat suntikan obat kemoterapi melalui infus. (Nurhidayah, 2016)

Dalam menjalankan kemoterapi, anak harus dalam keadaan yang sehat penuh, dalam artian tidak boleh sakit sedikitpun, meskipun itu hanya sakit pilek atau batuk biasa. Kejadian yang banyak terjadi adalah anak cenderung dalam keadaan yang kurang sehat, sehingga menyebabkan mereka tidak bisa mengikuti proses kemoterapi dan prosesnya pun menjadi terhambat. Hal ini cukup *urgent* karena jika proses kemoterapi terhambat maka dapat menyebabkan sel kanker menjadi lebih ganas. (Caesandri, 2015)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan dr. Edi Setiawan Tehuteru, Sp.A(K), MHA, kondisi anak yang kurang sehat ini cenderung terjadi karena anak kurang sadar akan kesehatan diri sendiri. Ini juga dipengaruhi oleh kurangnya informasi mengenai kanker mereka, terutama ke anak pengidap kanker. Informasi yang kurang ini mencakup tentang penyakit mereka, baik dari kebiasaan yang harus mereka terapkan, apa itu kanker, bagaimana penanganannya dan apa saja efek samping yang dihasilkan.

Awal masa kanak-kanak berlangsung dari usia 2-6 tahun, pada rentang usia ini cenderung sudah mulai mengembangkan kognitifnya. Anak sudah

mulai berpikir sistematis, melakukan analisis dan sintesis dan mulai bertanya sebagai tanda keingintahuan. Anak berada dalam periode pengembangan kognitif pra-operasional dalam artian anak memiliki kesadaran akan benda-benda yang berada di sekitarnya dan ingin terus mengetahui hal-hal yang baru. (Rahman, 2017)

Untuk menyampaikan semua informasi, dibutuhkan sebuah media pengantar bagi anak untuk dapat menyerap informasi ini dengan mudah. Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik. (Kurniadi, 2012).

Melihat adanya masalah ini, dirancanglah sebuah aplikasi berbentuk *game*, dimana aplikasi ini ditujukan untuk anak yang menderita kanker. Tujuan dibuatnya *game* ini adalah untuk mengedukasi anak pengidap kanker terhadap penyakit kankernya. Selain itu *game* juga ditujukan untuk mengedukasi mereka tentang bagaimana menerapkan kebiasaan yang baik agar kondisi tubuh mereka tetap terjaga. Kebiasaan yang baik yang akan diajarkan merupakan kebiasaan yang dianjurkan oleh Dokter yang menangani kanker anak. Sehingga dengan mereka tahu akan kebiasaan yang baik dan penyakit mereka sendiri, mereka

bisa memiliki kondisi tubuh yang lebih bagus dan mereka bisa menyelesaikan proses kemoterapi dengan lancar.

1.2. Perumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan jenis kebiasaan yang harus diterapkan oleh anak pengidap kanker agar proses kemoterapi tetap lancar?
2. Bagaimana menyampaikan informasi yang harus diketahui oleh anak pengidap kanker untuk lebih memahami penyakitnya lagi?

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi objek yang menjadi pokok penelitian, maka permasalahan akan dibatasi sebagai berikut:

1. Objek yang akan dijadikan penelitian adalah anak-anak yang memiliki semua jenis penyakit kanker.
2. Anak-anak yang berada pada batasan umur 2-6 tahun.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Menyediakan media informasi mengenai jenis kebiasaan yang harus diterapkan oleh anak pengidap kanker agar proses kemoterapi tetap lancar.
2. Menyediakan media informasi mengenai informasi yang harus diketahui oleh anak pengidap kanker untuk lebih memahami penyakitnya lagi.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh anak pengidap kanker mengenai penyakit kanker yang dimilikinya.
2. Menyediakan jenis edukasi yang dibutuhkan oleh anak pengidap kanker dalam bentuk suatu aplikasi yaitu, *game*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA