

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tersedak merupakan kondisi dimana saluran napas, yaitu faring, hipofaring, dan trakea, tersumbat oleh benda asing (Tyas, 2022). Tersedak dapat dialami oleh siapa saja, terutama anak usia 3 tahun atau di bawah 3 tahun. Makanan, minuman, balon, dan koin merupakan penyebab tersedak yang paling sering menimbulkan luka hingga kematian. Beberapa bentuk, jenis, dan ukuran dari benda-benda tersebut berpotensi meningkatkan bahaya tersedak pada anak (Suartini, 2020, hlm. 412). Tersedak dapat mengakibatkan kekurangan oksigen pada tubuh dan dapat mengakibatkan kematian karena benda asing yang mengganggu keluar masuknya udara pada pernapasan (Tyas, 2022).

Pada tahun 2020, dari jumlah 20.266 balita yang lahir, sebanyak 5.553 balita meninggal akibat asfiksia, yaitu kondisi dimana tubuh kekurangan oksigen akibat jalur napas tersumbat (Kusnandar, 2021). Dokter Spesialis Anak, dr. Kurniawan Taufiq, Sp.A(K), mengatakan bahwa kasus tersedak sering terjadi pada anak usia di bawah 3 tahun. Hal itu dapat terjadi karena reflek batuk mereka untuk mengeluarkan benda yang menyumbat jalan napas belum terlalu baik. Selain itu, mereka belum dapat memahami perintah untuk membatukkan benda yang menyumbat jalan napasnya (Kumparan, 2022, Tyas, 2022). Penyebab tersedak karena makanan tercatat paling tinggi, yaitu 59,5% dari 17.537 kasus tersedak. Di urutan kedua, tercatat 31,4% penyebab tersedak karena benda asing (Suartini, 2020, hlm. 412). Adapun faktor lain yang memperbesar risiko anak untuk tersedak, yaitu anak yang aktif dan eksploratif, seperti suka melakukan aktivitas lain saat makan, suka memasukkan benda asing ke mulut, dan makan dengan cepat (Tyas, 2022).

Orang tua tentu berperan penting dalam mengawasi dan membimbing anak-anaknya di rumah (Siddiqi dkk., 2021, hlm. 638). Kurangnya pengetahuan dalam mengasuh anak merupakan salah satu faktor yang menyebabkan anak tersedak.

Banyak orang tua yang membiarkan anaknya bermain, berbicara, dan tertawa sambil mengunyah makanan. Padahal ketika sedang makan sambil berbicara atau tertawa, makanan atau minuman dapat masuk atau tersangkut di saluran pernapasan sehingga menghambat jalur udara (Sipayung & Purba, 2021, hlm. 373). Penelitian yang dilakukan pada Juli 2013 dalam *Journal Petriadic*, menyebutkan bahwa sekitar 34 anak per hari dirawat di ruang gawat darurat karena tersedak (Suartini, 2020). Berdasarkan data yang diperoleh dari Yayasan Ambulans Gawat Darurat 118 (YAGD), persentase kematian anak di bawah 5 tahun (balita) akibat jalur napas yang tersumbat oleh benda asing mencapai 90% (Siahaan, 2019, hlm. 166).

Beberapa informasi yang sudah ada sebagian besar membahas mengenai penanganan tersedak. Salah satu contohnya adalah Aplikasi iFirstAid. Aplikasi ini menjelaskan tentang bagaimana cara melakukan penanganan tersedak, namun tidak menjelaskan mengenai bagaimana cara mencegah tersedak pada anak. Selain itu, media informasi yang diberikan terbatas pada media satu arah dan hanya terdapat penjelasan dan gambar statis sehingga sulit untuk dipraktikkan secara langsung. Penanganan baik untuk dilakukan, namun lebih baik apabila dapat dicegah karena biaya dan tenaga yang dikeluarkan untuk mengobati jauh lebih besar (Anonymous, 2022). Penulis merancang penelitian ini dengan melengkapi kekurangan pada media informasi yang sudah ada sebelumnya. Hal ini dilakukan karena informasi mengenai tersedak masih tergolong minim dan kurang lengkap.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewan Pers dan Universitas Moestopo, media *online* merupakan pilihan utama masyarakat dalam mencari informasi, terutama *device mobile* yang mudah dibawa. Salah satu *platform* yang digunakan dalam media *online* adalah aplikasi. Adapun kelebihan aplikasi *mobile*, yaitu dapat berkomunikasi jarak jauh, beberapa dapat diakses secara *offline*, dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Azhar, 2023; Putri, 2023; Anonymous, 2020). Oleh karena itu, penulis merancang aplikasi mengenai tersedak pada anak. Perancangan ini dibuat untuk mengedukasi para orang tua agar dapat mencegah hingga menangani tersedak pada anak mereka. Dengan demikian, kasus kematian akibat tersedak pada anak dapat berkurang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka ditemukan permasalahan yang terdapat pada perancangan, yaitu:

1. Belum adanya media informasi interaktif mengenai tersedak yang disertai dengan penjelasan, gambar, dan video secara lengkap.
2. Informasi mengenai tersedak terpisah-pisah sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dalam melengkapinya informasi.

Dengan demikian, penulis mengajukan rancangan penelitian dengan pertanyaan sebagai berikut: bagaimana perancangan UI/UX aplikasi mengenai tersedak pada anak bagi orang tua?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis menentukan batasan masalah dalam penelitian tugas akhir sebagai berikut:

1.3.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian memiliki batasan seputar tersedak pada anak di bawah usia 5 tahun. Pembahasan tersedak yang dimaksud di sini meliputi seluruh pembahasan dari pencegahan hingga penanganan tersedak pada anak yang sehat secara jasmani dan tidak memiliki gangguan atau kelainan dalam bentuk apapun.

1.3.2 Target User

Penulis membatasi target *user* dengan rincian sebagai berikut:

1. Demografis

- a. Usia: 26-35 tahun yang memiliki anak balita
Menurut Septiani (2023), rata-rata usia ibu sudah memiliki anak adalah di usia 26,4 tahun di tahun 2023. Sedangkan, rata-rata usia ayah memiliki anak di usia 30,7 tahun.
- b. Jenis kelamin: Perempuan (primer) dan laki-laki (sekunder)

- c. Bahasa yang digunakan: Bahasa Indonesia
- d. *Social Economic Status* (SES): B
2. Geografis
 - a. Primer: Tangerang
 - b. Sekunder: Jabodebek (Jakarta, Bogor, Depok, Bekasi)
3. Psikografis

Perilaku ditujukan kepada orang tua yang peduli terhadap kesehatan, cemas atau obsesif terhadap kesehatan anaknya, mencari informasi melalui aplikasi, serta membimbing dan merawat anaknya sendiri.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang UI/UX aplikasi mengenai tersedak pada anak bagi orang tua.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dalam perancangan media informasi ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Perancangan ini dapat menjadi sarana untuk menuangkan ide kreatif penulis dan untuk mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah (*problem solving*).

2. Bagi Orang Lain

Perancangan ini dapat menjadi sarana edukasi kepada para orang tua agar dapat mencegah anak mereka tersedak. Selain itu, melalui perancangan ini diharapkan para orang tua dapat mengetahui apa yang harus dilakukan saat anak mereka tersedak.

3. Bagi Universitas

Perancangan ini dapat dijadikan sebagai referensi dan informasi untuk menunjang pengembangan perancangan lain yang serupa.