

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*GERD Anxiety* adalah kondisi pencernaan berupa naiknya asam lambung ke kerongkongan sebagai akibat dari kecemasan yang dialami seseorang (dr. Sara Elise Wijono, 2021, h. 218). Penyakit ini terjadi karena adanya gangguan dimana asam lambung naik ke kerongkongan karena klep yang seharusnya tertutup tidak berfungsi dengan benar, sehingga memicu gejala seperti *heartburn*, mual, dan sakit perut (Maret-Ouda, Markar, & Lagergren, 2020, h. 2536). Penelitian yang dilakukan oleh Rosaline dan Imanuel (2021, h. 3) pada penderita *GERD* menunjukkan bahwa 34,2% kasus *GERD* disebabkan oleh kecemasan. Tidak dapat dihindari pada individu usia produktif, tekanan untuk menyelesaikan berbagai tanggung jawab harian sering menyebabkan pikiran negatif, yang berujung pada stres psikologis jika tidak dikelola dengan baik. Stres psikologis ini kemudian menyebabkan masalah psikologis yaitu kecemasan atau *anxiety* (Otayf et al., 2022, h. 8). Hal ini juga didukung dari data dr. apt. Muslimah, S.Si (dalam Theresa Anggun, 2021, h. 1), 20% pasien yang datang dan dirujuk ke Departemen Ilmu Penyakit Dalam di Indonesia dinyatakan menderita *GERD*.

*GERD Anxiety* pada individu dalam usia produktif juga dapat disebabkan oleh minimnya pengetahuan dan tindakan pencegahan terhadap *GERD Anxiety* (Letelay, Sina, & Nabuasa, 2021, h. 218). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Budiyantri, Maidartati, & Ningrum (2021, h. 118) menyatakan bahwa sebanyak 59% pasien dengan riwayat *GERD*, 39% diantaranya mengalami *GERD Anxiety*, namun tidak sepenuhnya memahami kondisi tersebut. Data-data diatas membuktikan bahwa pengetahuan masyarakat mengenai *GERD Anxiety* masih sangat rendah. Selain itu, penulis menemukan media informasi dalam bentuk artikel/jurnal ilmiah dengan sejumlah teks yang disajikan dalam bahasa ilmiah dan belum adanya media informasi interaktif yang membahas dan memperkenalkan *GERD Anxiety*.

Menurut dr. Delia Anastasia Tirtadjaja, Sp. PD., kasus *GERD Anxiety* selama tiga tahun terakhir meningkat pesat dan sering dijumpai pada praktiknya sehari-hari. *GERD Anxiety* yang tidak langsung dilakukan penanganan, akan mengarahkan ke berbagai penyakit serius, seperti kanker, masalah psikologis, dan gangguan kardiovaskular. Selain itu, kondisi ini dapat menghambat aktivitas, menurunkan produktivitas, dan memengaruhi kualitas hidup penderitanya (Alwhaibi, 2023, h. 2). Meskipun risiko kematian akibat *GERD Anxiety* tergolong rendah, namun survei yang dilakukan oleh Zarkasi dan Saifuddin (2022, h. 275) menunjukkan bahwa penderita *GERD Anxiety* mengalami kecemasan terkait kematian karena kondisi kesehatannya dapat mengancam nyawa. Selain itu, kurangnya pemahaman dan langkah-langkah pencegahan dapat memicu munculnya *GERD Anxiety* secara berulang, sehingga pengenalan *GERD Anxiety* dibutuhkan untuk terciptanya pengetahuan atau pemahaman individu dalam bertindak sebagai upaya pencegahan ataupun pengelolaan (Letelay et al., 2021, h. 218).

Berdasarkan rutinitas target audiens yang padat, mempelajari *GERD Anxiety* melalui media informasi konvensional, seperti jurnal penelitian dan artikel ilmiah, dapat terasa berat untuk dipahami dan menurunkan minat mereka. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang menyenangkan. Dalam menyampaikan edukasi, interaktivitas melibatkan pikiran, pendengaran, penglihatan dan keterampilan penggunaannya, sehingga informasi tersampaikan lebih efektif (Putri, Islamiah, Andini & Marini, 2022, h. 368). Untuk itu, penulis tertarik untuk merancang media informasi interaktif berupa *board game* untuk pengenalan *GERD Anxiety* pada dewasa awal. Aktivitas bermain dapat dijadikan strategi coping yang efektif karena memberikan efek menenangkan karena menyenangkan, membantu mengelola stres bagi individu (Wardhani, Pujiyanto & Pahlevi, 2024, h. 652). Sehingga melalui *board game* ini, diharapkan target audiens tertarik dalam memahami *GERD Anxiety* dan menghindari potensi terkena *GERD Anxiety*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Paragraf Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan dan tindakan pencegahan terhadap *GERD Anxiety*, meskipun penelitian menunjukkan tingginya prevalensi kasus *GERD* disebabkan oleh kecemasan.
2. Kurangnya media dalam memberikan informasi dan pemahaman mengenai *GERD Anxiety*.

Maka dirumuskan masalah yang berupa:

“Bagaimana perancangan *board game* tentang pengenalan *GERD Anxiety* pada dewasa awal?”

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada dewasa awal, usia 18 – 24 tahun usia paling produktif (BPS, 2021). Dengan SES B, berdomisili di Tangerang dan Jakarta, yang aktif untuk berkegiatan sehari-hari, rentan terhadap kecemasan, ruang lingkup perancangan juga akan dibatasi pada desain media interaktif mengenai penyebab, gejala, dampak, dan penanganan dasar *GERD Anxiety*.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan Adanya perancangan media informasi untuk pengenalan *GERD Anxiety* pada remaja dewasa ini juga memiliki manfaat untuk memberikan kontribusi positif kepada berbagai pihak yang terkait. Berikut penjabaran manfaat dari tugas akhir:

### 1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi bermanfaat sebagai usaha pengenalan akan *GERD Anxiety* dengan menggunakan media informasi interaktif. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya untuk dapat dipertimbangkan untuk menjadi referensi bagi penelitian-penelitian lain dalam mengembangkan media edukasi interaktif kedepannya.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan ide baru dalam pilar informasi Desain Komunikasi Visual, yaitu media informasi interaktif. Selain itu perancangan ini bermanfaat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang memiliki ketertarikan dalam merancang media informasi interaktif *GERD Anxiety*. Penelitian ini juga dapat dijadikan arsip Universitas Multimedia Nusantara terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

