

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lidah tertelan merupakan sebuah fenomena masalah sosial yang biasanya dialami oleh atlet, salah satu contohnya seperti atlet sepak bola (Alodokter, 2022). Lidah tertelan bukan berarti lidah kita beneran tertelan melainkan merupakan kondisi ketika bagian lidah bergeser ke belakang dan menyebabkan saluran pernapasan terhalang (Halodoc, 2022). Fenomena lidah tertelan ini terjadi karena adanya hantaman keras ke area kepala dan mengakibatkan lidah bergeser ke belakang sehingga menyebabkan kesulitan bernafas. Apabila sampai terjadi lidah menghalangi saluran udara terlalu lama maka dapat menyebabkan aliran udara tidak dapat mencapai paru-paru, yang dimana dapat menyebabkan kurangnya oksigen dan kehabisan bernafas (Alodokter, 2022).

Terdapat beberapa kasus lidah tertelan yang pernah terjadi di pertandingan sepak bola Indonesia, contohnya seperti; Yance Sayuri pemain Malu United FC vs Bali United FC pada bulan September tahun 2024, Hilton Moreira, pemain Persipura asal Brasil, Persipura Jayapura vs PSM Makassar pada bulan Juni tahun 2018, dan Ricky Ariansyah, PSIS Semarang vs Madura United pada bulan Maret tahun 2023. Ketiga kasus dari pemain sepak bola tersebut masih terselamatkan karena adanya yang paham mengenai pertolongan pertama tersebut. Tetapi ditemukan bahwa masih banyak individu yang kurang peduli terhadap pertolongan pertama pada cedera olahraga serta cara menghindarinya saat melakukan pertandingan (Pristianto dkk., 2023, h.87). Edukasi tentang berbagai macam cedera dan penanganannya perlu diketahui oleh pemain sepak bola supaya mengurangi resiko terkena dampak cedera saat latihan dan pertandingan (Sudirman dkk., 2021, h.2). Edukasi pertolongan pertama lidah tertelan sangatlah penting karena ketidaktahuan tentang pertolongan pertama tersebut akan membawa dampak buruk bagi korban jika tidak ditangani secara cepat, karena lidah tertelan dapat

membuat korban mengalami kekurangan oksigen atau *Hypoxia* (Anwar dalam Tempo, 2023).

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan oleh penulis di internet dan Youtube, ditemukan masih kurangnya visualisasi dan interaktivitas dalam membantu menjelaskan apa itu lidah tertelan dan pertolongan pertamanya. Tujuan dari pertolongan pertama itu sendiri adalah untuk memberikan pertolongan awal kepada korban yang mengalami kecelakaan, sakit atau cedera (Assyfa dkk., 2024, h.111). Berdasarkan observasi penulis, ditemukan bahwa media informasi yang digunakan masih terlalu monoton dan kurang menarik dalam membantu menjelaskan simulasi dari pertolongan pertama lidah tertelan karena terlalu didominasi oleh penjelasan teks. Menurut (Chen & Liou, 2022, h.2), pembelajaran pertolongan pertama bagi peserta didik dapat menjadi lebih efisien dan tepat dengan sistem berbasis AR yang meliputi interaksi digital. Selain itu, pembelajaran dengan AR juga dinilai dapat membantu memudahkan dalam menyampaikan informasi dan dari segi aksebilitas, selain itu AR dinilai merupakan alat pembelajaran yang efisien dalam pembelajaran pertolongan pertama.

Berdasarkan dari observasi penulis, penggemar bermain sepak bola kebanyakan dari mereka belajar lewat sebuah visual dan praktik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya konten cara bermain sepakbola yang mendapatkan berbagai macam jumlah penonton yang banyak di media sosial. Berdasarkan penelitian (Zapała dkk., 2021), penerapan latihan berupa visualisasi lewat imajinasi visual dapat membantu para pemuda yang gemar bermain sepak bola meningkatkan kemampuan motorik mereka terutama bagi individu yang memiliki tipe imajinasi motorik. Oleh karena itu, Pemilihan media informasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menjadi media yang cocok dalam membantu pembelajaran pertolongan pertama lidah tertelan lebih tervisualisasi, interaktif dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Ditemukan bahwa masih banyak individu yang kurang peduli terhadap pertolongan pertama pada cedera olahraga serta cara menghindarinya saat melakukan pertandingan.
2. Ditemukan terdapat beberapa contoh kasus lidah tertelan yang pernah dialami oleh pemain sepak bola dalam negeri.
3. Ditemukan masih kurangnya visualisasi dan interaktivitas dalam membantu menjelaskan apa itu lidah tertelan dan bagaimana pertolongan pertamanya.
4. Ditemukan bahwa media informasi yang digunakan masih terlalu monoton dan kurang menarik dalam penyampaian informasi simulasi pertolongan pertama lidah tertelan karena terlalu didominasi oleh penjelasan teks.

Merujuk pada rumusan masalah di atas, berikut merupakan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian:

Bagaimana perancangan *booklet augmented reality* mengenai pertolongan pertama lidah tertelan saat bermain sepak bola?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan penelitian akan dibatasi pada desain media informasi interaktif berupa *booklet augmented reality* yang berfokus pada memberikan pembelajaran tentang pertolongan pertama, definisi dan penyebab lidah tertelan. Perancangan ini ditujukan kepada remaja akhir usia 18-22 tahun yang gemar bermain sepak bola atau sejenisnya, SES B, yang berdomisili di Tangerang-Jakarta, dengan menggunakan media pembelajaran berupa *booklet* berbasis *augmented reality*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *booklet augmented reality* mengenai pertolongan pertama lidah tertelan saat bermain sepak bola.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini akan memiliki 2 manfaat yaitu, mafaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut merupakan 2 manfaat tersebut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat membawakan manfaat bagi ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, serta dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan menambahkan wawasan baru mengenai pembelajaran berbasis AR mengenai pertolongan pertama.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dan remaja di luar sana yang gemar bermain sepak bola atau sejenisnya untuk mendapatkan pengetahuan tentang pertolongan pertama lidah tertelan lewat pembelajaran berbasis AR.

