



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kanker adalah penyakit yang disebabkan oleh pertumbuhan sel abnormal yang tidak terkendali di dalam tubuh. Pertumbuhan sel yang tidak normal ini dapat merusak sel-sel normal di area tersebut dan di bagian tubuh lainnya, merusak bagian tubuh tersebut (Price & Wilson, 2005). Kanker tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi juga pada anak-anak. Kanker merupakan penyakit serius yang mengancam kesehatan anak-anak di seluruh dunia. Risiko kanker sangat tinggi di seluruh dunia, dengan jumlah pasien kanker baru meningkat setiap tahun. Menurut *National Cancer Institute* atau NCI (2009) dan NCI (2010), diperkirakan terdapat lebih dari enam juta kasus kanker baru setiap tahunnya.

NCI (2009) memperkirakan bahwa empat persen dari kasus kanker saat ini adalah kanker anak. Mengobati kanker pada anak bukan hanya upaya untuk memperpanjang hidup, tetapi juga untuk sembuh dari kanker. Peluang penyembuhan kanker pada anak bergantung pada jenis kanker, seberapa cepat kanker tumbuh saat pertama kali didiagnosis, dan kapan pengobatan dimulai.

Berbeda dengan anak lain yang aktif bermain dan belajar, kualitas hidup, belajar dan bermain anak penderita kanker dapat terganggu akibat proses terapi yang harus dilakukan untuk mencegah pertumbuhan kanker menyebar ke organ lain. Efek samping pengobatan dan frekuensi pengobatan dapat membuat anak tidak bahagia dan stres serta melemahkan keyakinan mereka dalam hidup.

Oleh karena itu, meneliti fakta dan permasalahan kanker anak di Indonesia, banyak yayasan memahami perlunya penyaluran bantuan yang berkesinambungan, menurut Komisi Nasional Pengendalian Kanker (KPKN) yang menyebutkan bahwa pencegahan kanker yang efektif harus diimbangi dengan informasi, pengobatan dan pengetahuan tentang pengobatan. Misalnya, Yayasan Pita Kuning yang terlibat dalam perawatan paliatif untuk meningkatkan kualitas hidup anak penderita kanker, terutama anak dari keluarga kurang mampu (Pita Kuning, 2021).

Kanker membutuhkan perawatan berkelanjutan, termasuk kemoterapi. Kondisi yang dialami oleh anak-anak tersebut dapat mempengaruhi kondisi fisik, psikologis dan sosial (Bulan, 2009). Tidak sedikit dari anak-anak tersebut yang terganggu dalam sisi psikologis yang dikarenakan beberapa hal tersebut. Melihat permasalahan yang muncul, pengkarya ingin mengangkat permasalahan anak penderita kanker dari segi psikologis. Diharapkan dengan mengangkat tema ini dapat membantu dan bermanfaat bagi anak-anak penderita kanker tersebut.

Menurut penelitian dari Suhanjoyo, Shirly Nathania (2021) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, hal ini mendukung untuk tumbuh kembang mental dan psikologi anak. Maka dari itu pengkarya mempunyai ide dan gagasan untuk merancang *Play and Learn Set*, yaitu sebuah media interaktif yang berisi *coloring book*, *paper craft* dan *puzzle*. Yang dikemas dengan pendekatan cerita *fantasy* agar anak-anak tersebut tertarik bermain dan belajar di set tersebut. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk mengurangi stress dan depresi akibat terapi, selain itu juga sebagai media bermain dan belajar untuk melatih kreatifitas sekaligus sebagai

media berekspresi. Maka dari itu pengkarya mengangkat judul "Perancangan *Play and Learn Set* untuk Membantu Psikologi Anak Pasien Kanker" guna membantu anak-anak pasien kanker untuk meningkatkan psikologis dan kualitas hidup yang baik kedepannya.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka dapat ditarik perumusan masalah yang dapat di pecahkan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang *Play and Learn Set* dijadikan sebagai media bermain dan belajar bagi anak-anak pasien kanker agar dapat membantu psikologis mereka membaik dan meningkatkan kualitas hidup pada anak dengan kanker.

I.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang diteliti dibatasi dalam hal :

1. Perancangan *Play and Learn Set* untuk Anak Pasien Kanker
2. *Coloring book* dengan *story telling*
3. *Paper craft* dengan karakter yang ada di dalam cerita
4. *Puzzle* yang berisi epic scene yang ada di dalam cerita
5. Set ini akan didistribusikan kepada Yayasan Kanker anak yang membutuhkan pada saat sosialisasi ataupun pendampingan yang nantinya akan diberikan kepada anak-anak pasien kanker tersebut.

I.4. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin disampaikan pengkarya dalam perancangan *Play and Learn Set* ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan *Play and Learn Set* yang interaktif sebagai media bermain dan belajar yang menyenangkan bagi anak pasien kanker.
2. Membantu anak-anak pasien kanker untuk mengalihkan efek *stress* yang didapatkan dari terapi ataupun lingkungan untuk menjadi semangat baru bagi mereka.
3. Melatih saraf motorik mereka sekaligus sebagai media berekspresi.

I.5. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin diberikan pengkarya dalam perancangan *Play and Learn Set* ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan rasa senang dan bahagia kepada anak – anak pasien kanker.
2. Membebaskan imajinasi dan memiliki suasana hati yang lebih baik bagi anak – anak pasien kanker.
3. Memberikan nilai moral yang terkandung di dalamnya tanpa harus di dikte berlebih.
4. Belajar mengenai cara menjalani hidup dengan ceria dan tidak emosional, meski ada sel kanker yang tengah menggerogoti tubuhnya