



**PEMBUATAN TAS KARTUN PEMASANGAN INFUS PADA ANAK SEBAGAI  
PENAMPUNG ALAT-ALAT PEMASANGAN INFUS DAN MENGURANGI DAMPAK  
HOSPITALISASI PADA ANAK**

**Syarief Hidayatullah Bahri\***, Muhamad Whisnu Darmawan, Adilla Nurizza, Yane Puspito Sari  
Universitas Widya Husada Semarang, Jl. Subali Raya No.12, Krapyak, Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa  
Tengah 50146, Indonesia  
[\\*nursesyarief@gmail.com](mailto:*nursesyarief@gmail.com)

**ABSTRAK**

Rumah Sakit merupakan tempat dimana anak terluka dan kadang-kadang mengalami prosedur yang menyakitkan seperti pemasangan infus. Selain itu, rumah sakit bisa membuat anak bosan, dan anak yang mengalami prosedur yang menimbulkan nyeri cenderung memperlihatkan reaksi-reaksi perilaku negatif, diantaranya anak menjadi lebih agresif dan tidak kooperatif atau bermusuhan. Apabila ini berlanjut, maka akan menimbulkan gangguan tumbuh kembang anak dan juga akan mempersulit pelaksanaan prosedur tindakan diantaranya pemasangan infus. Oleh karena itu, dibuatlah tas kartun yang berguna untuk menampung alat-alat infuse set dan mengurangi rasa ketakutan pada pasien anak yang akan dilakukan tindakan pemasangan infus. Hal ini diharapkan dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan dampak hospitalisasi pada anak.

Kata kunci: hospitalisasi anak; pemasangan infus; tas kartun

***CARTOON BAG MAKING INFUSION IN CHILDREN AS A CONTACTOR OF  
INFUSATION INSTALLATION EQUIPMENT AND REDUCE THE IMPACT OF  
HOSPITALIZATION ON CHILDREN***

**ABSTRACT**

*Hospitals are places where children are injured and sometimes undergo painful procedures such as infusions. In addition, hospitals can make children bored, and children who experience painful procedures tend to show negative behavioral reactions, including children becoming more aggressive and not cooperative or hostile. If this continues, it will cause disruption to the child's growth and development and will also complicate the implementation of the procedure, including the installation of an infusion. Therefore, a cartoon bag was made that is useful for holding infusion set tools and reducing the fear of pediatric patients who will have an infusion set up. This is expected to reduce or even eliminate the impact of hospitalization on children.*

*Keywords: cartoon bags; children's hospitalization; infusion*

**PENDAHULUAN**

Anak merupakan orang yang unik serta memiliki kebutuhan fisiologis, sosial serta spiritual. Untuk pasien anak, sakit serta dirawat di Rumah Sakit merupakan sesuatu perih yang sangat menakutkan. Sebab anak berpikir kalau pada saat mereka dirawat di Rumah Sakit, mereka bakal berpisah dengan lingkungan yang dirasakannya nyaman, memperoleh lingkungan baru yang asing menurutnya, serta terdapatnya anggapan yang tidak mengasyikkan tentang Rumah Sakit yang bisa jadi didapatkan dari pengalaman sebelumnya ataupun pengalaman orang lain, sehingga keadaan tersebut berakibat pada psikologis anak (Wong, 2010).

Menurut Casmirah, (2012), rumah sakit ialah tempat dimana anak terluka serta kadang- kadang hadapi prosedur yang menyakitkan seperti pemasangan infus. Tidak hanya itu, rumah sakit dapat membuat anak bosan, serta anak yang hadapi prosedur yang memunculkan nyeri cenderung memperlihatkan reaksi- reaksi sikap negatif, antara lain anak jadi lebih kasar serta tidak kooperatiif ataupun bermusuhan. Apabila ini berlanjut, maka bakal memunculkan hambatan tumbuh kembang anak serta pula bakal mempersulit pelaksanaan prosedur tindakan antara lain pemasangan infus. Pemasangan infus merupakan sesuatu implementasi keperawatan yang dilakukan perawat guna memasukan cairan ataupun obat langsung kedalam pembuluh darah vena dalam jumlah banyak serta dalam waktu lama dengan memakai set infus secara tetesan. Pemasangan infus ialah prosedur yang sangat banyak dilakukan di rumah sakit. Pemasangan infus yang didapatkan oleh anak pada saat masuk rumah sakit memunculkan trauma berkelanjutan. Sebab prosedur pemasangan infus ialah prosedur yang memunculkan rasa tidak nyaman, ketakutan serta kecemasan pada anak (Nursalam, 2008).

Berdasarkan pengalaman penulis ketika praktik di ruang rawat inap anak, terkadang perawat sering sekali kerepotan untuk mempersiapkan alat-alat pemasangan infus (*infuse set*) yang akan dipakai, karena harus menggunakan *trolley*. Ketika anak melihat perawat mendorong *trolley*, seketika muncul rasa ketakutan pada diri si anak. Keadaan ini sangat merepotkan dan menghambat gerak kerja perawat, karena disatu sisi perawat harus menenangkan si anak, dan disisi lain juga perawat diharuskan untuk memberikan pertolongan/tindakan yang cepat dan tepat. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang dibuat, penulis ingin menciptakan salah satu produk yang kreatif, inovatif, dan bermanfaat dalam mengurangi dampak hospitalisasi pada anak yaitu Tas Kartun Pemasangan Infus Pada Anak. Tas kartun pemasangan infus pada anak adalah suatu produk yang dibuat dari kain tas anti air yang dilapisi dengan kain karakter kartun, yang digunakan sebagai penampung alat-alat *infuse set* yang sangat praktis saat digunakan. Selain itu, tas ini juga digunakan untuk mengurangi rasa ketakutan pada pasien anak yang akan dilakukan tindakan pemasangan infus, karena tas ini didesain semenarik mungkin dengan karakter kartun.

## **METODE**

Kegiatan ini dilakukan selama 3 bulan (Desember 2021-Februari 2022). Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan produk tas yang menjadi sebagai tempat menampung alat-alat pemasangan infus pada anak dan mengurangi dampak hospitalisasi pada anak. Tahapan kegiatan yang dijalankan pada kegiatan ini antara lain: membuat proposal, berdiskusi dengan kelompok dan dosen pembimbing terkait produk tas yang akan dibuat, seleksi bahan baku dan tempat produksi, penyempurnaan desain, pembuatan produk, pengujian produk dan evaluasi.

## **HASIL**

AKAR PANDAN sebagai salah satu kegiatan PKM bidang karsa cipta dalam bentuk produk tas dengan karakter kartun, yang digunakan sebagai tempat menampung alat-alat pemasangan infus pada anak dan mengurangi dampak hospitalisasi pada anak. AKAR PANDAN dirancang dan didesain dengan memperhatikan aspek ekonomis dan praktis. Bahan baku yang digunakan berupa kain anti air. AKAR PANDAN diharapkan mampu menjadi produk yang dapat diterima di pasaran, sehingga dapat dilakukan proses penyempurnaan desain supaya lebih baik lagi. Perubahan desain pada AKAR PANDAN dimaksudkan untuk meningkatkan nilai lebih dari AKAR PANDAN sendiri, mengingat AKAR PANDAN harus menjadi produk yang juga unik. Pada penyempurnaan desain, terdapat perubahan dan penambahan komponen. Perubahannya yaitu pada sekat bagian dalam tas. Hal ini dikarenakan, penjahit sulit untuk mengikuti desain yang telah dibuat.

Penambahannya yaitu ditambahkan 1 buah kantung pada samping kiri tas. Hal ini dikarenakan tidak ada kantung yang berfungsi untuk menaruh pulpen. Kini AKAR PANDAN menjadi lebih praktis, karena bisa menampung alat-alat pemasangan infus pada anak, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan tindakan pemasangan infus. Setelah penyempurnaan desain AKAR PANDAN selesai, selanjutnya dilakukan pengolahan atau produksi. Pada proses produksi AKAR PANDAN, dilakukan kerjasama dengan salah satu penjahit tas yang sudah berpengalaman. Proses produksi dilakukan dengan beberapa tahap, yang secara garis besarnya yaitu pemotongan kain, penjahitan, dan *finishing*. Waktu yang digunakan untuk produksi AKAR PANDAN yaitu 4 minggu. Setelah produk selesai, selanjutnya dilakukan uji coba selama 1 minggu di ruang anak salah satu RS Swasta di daerah Semarang. Uji coba dilakukan oleh 10 perawat, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1.  
Distribusi Kemanfaatan Tas (n=10)

Bermanfaat	f	%
Ya	10	100
Tidak	0	0

Tabel 1, 10 perawat (100%) menyatakan bahwa tas bermanfaat dalam melakukan tindakan pemasangan infus pada anak.

Tabel 2.  
Distribusi Kesulitan Menggunakan Tas (n=10)

Kesulitan	f	%
Ya	2	20
Tidak	8	80

Tabel 2, ada 8 perawat (80%) yang tidak kesulitan dalam menggunakan tas, dan ada sebanyak 2 perawat (20%) yang kesulitan dalam menggunakan tas. Kesulitan tersebut berupa masih bingung menempatkan alat-alat pemasangan infus pada bagian yang mana, karena masih proses adaptasi.

Tabel 3.  
Distribusi Kekuatan Tas Menampung Alat Infus (n=10)

Kuat	f	%
Ya	10	100
Tidak	0	0

Tabel 3, 10 perawat (100%) menyatakan bahwa tas ini kuat untuk menampung alat-alat pemasangan infus. Para perawat suka dengan desain tas, tetapi perawat meminta agar warna tas diubah menjadi warna-warna yang lebih menyenangkan dan disukai oleh anak-anak, seperti biru, hijau, dan lain-lain.

Tabel 4.  
Distribusi Efek Tas Mengurangi Ketakutan Anak (n=10)

Mengurangi Ketakutan Anak	f	%
Ya	10	100
Tidak	0	0

Tabel 4, 10 perawat (100%) menyatakan bahwa tas ini dapat mengurangi ketakutan pada anak ketika dilakukan tindakan pemasangan infus, karena terdapat karakter kartun. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adriana (2017), yang mengatakan bahwa fungsi bermain di rumah sakit dengan menggunakan media boneka atau media karakter kartun/gambar, dapat membantu mengurangi stress akibat perpisahan, memberi peralihan (distraksi) dan relaksasi, membantu anak untuk merasa lebih aman dan nyaman dalam lingkungan yang asing (Adriana, 2017). Menurut asumsi penulis, media boneka atau media karakter kartun/gambar dapat mengalihkan suasana hati anak dan juga memenuhi kebutuhan bermain anak serta memberi informasi kepada anak tentang peran petugas kesehatan dan manfaat dari tindakan yang dilakukan oleh petugas kesehatan tersebut.

## **SIMPULAN**

Simpulan yang diperoleh dari kegiatan ini adalah terciptanya salah satu produk yaitu AKAR PANDAN (Tas Kartun Pemasangan Infus Pada Anak) yang digunakan sebagai penampung alat-alat *infuse set* yang sangat praktis saat digunakan. Selain itu, tas ini juga digunakan untuk mengurangi rasa ketakutan (dampak hospitalisasi) pada pasien anak yang akan dilakukan tindakan pemasangan infus, karena tas ini didesain semenarik mungkin dengan karakter kartun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adriana, D. (2017). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Astarani, Kili. (2017). *Hospitalisasi dan terapi bermain anak*. Jawa Timur: Adjie Media Nusantara
- Campbell, Marilyn. (2019). Innovative ways to assist young anxious children. *Journal of Queensland University of Technology*
- Casmirah, S. R. (2012). Hubungan Peran Orang Tua dengan Kecemasan Anak Prasekolah (4-6 Tahun) Pada Tindakan Pemasangan Infus di Ruang Mawar RSUD Keraton Kabupaten Pekalongan. Vol 5, No 2. *FIKkeS Jurnal Keperawatan*, 114-123.
- Dewi, D. A. I. P. (2018). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Penurunan Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun).
- Dewi, R. C., Okitiawati, A., & Saputri, L. Dewi. (2015). *Teori & Konsep Tumbuh Kembang Bayi, Toddler, Anak Dan Usia Remaja*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Haryani, S., & Arif, S. (2012). Pengaruh Terapi Bermain Dalam Menurunkan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-5tahun) Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rumah Sakit Umum Daerah Tugurejo Semarang. *Ejournal*.
- Konstantinous, et all. (2015). The importance of play during hospitalization of children. Profesional paper. mater sosiomed. Vol 27. AHEPA. Greece
- Nursalam. (2008). *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Anak (Untuk Perawat Dan Bidan)*. Jakarta: Salemba Medika.
- Saputro, Heri & Frazin, I. (2017). *Anak Sakit Wajib Bermain Di Rumah Sakit: (E. A. Yalastyarini, Ed.) (1st Ed.)*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (Forikes).

Setiawan, D. Dkk. (2014). *Keperawatan Anak Dan Tumbuh Kembang (Pengkajian Dan Pengukuran)*. Jakarta: Nuha Medika.

Utami, Yuli. (2018). Dampak Hospitalisasi Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Imiah WIDYA*

Wijayanti, P.D. (2019). Faktor-faktor yang berhubungan dengan regresi anak usia sekolah saat hospitalisasi di Rumah Sakit Anak dan Bunda Harapan Kita Jakarta. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Wong, D. &. (2010). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. Ed. 6 volume 1 dan 2*. Jakarta: EGC.

Yusuf, (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

