

Kampanye Pencegahan Narkoba di Kalangan Pelajar dengan menggunakan Animasi Interaktif

Sefrika, M.Kom

Program Studi Komputer Akuntansi, AMIK BSI Jakarta
Jalan RS Fatmawati No.24 Pondok Labu Jakarta
Email: sefrika.sfe@bsi.ac.id

ABSTRACT

Narkoba adalah salah satu musuh terbesar bangsa Indonesia. Untuk mencegah penyebarluasan narkoba di kalangan pelajar diperlukan strategi khusus untuk melakukan tindakan preventif, salah satunya dengan cara melakukan kampanye pencegahan narkoba dengan menggunakan animasi interaktif. Diharapkan kampanye ini lebih efektif dan tepat sasaran karena lebih efisien dan dapat diakses secara real time. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui data mengenai pengguna narkoba di Indonesia khususnya di kalangan pelajar, dan hal-hal yang terkait dengan upaya pencegahan narkoba di Indonesia

Keywords:

kampanye narkoba, animasi interaktif, narkoba di indonesia

I. PENDAHULUAN

Narkoba saat ini adalah salah satu musuh terbesar bangsa Indonesia. Menurut data BNN tahun 2014, sebanyak 22 persen jumlah pengguna narkoba adalah kalangan pelajar dan mahasiswa. Pada tahun 2015 pengguna narkoba di Indonesia meningkat menjadi 5.9 juta orang. Data pengguna narkoba di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat, hal ini disebabkan oleh banyak faktor diantaranya peredaran narkoba yang semakin menyebar luas ke semua kalangan dan kurangnya pemahaman masyarakat mengenai efek dan bahaya narkoba bagi kesehatan tubuh manusia. Generasi muda sebagai ujung tombak penerus bangsa menjadi sasaran empuk bagi sindikat pengedar narkoba. Hal ini tentunya menjadi kekhawatiran serius bagi semua pihak agar dapat memproteksi peredaran narkoba dari lingkungan masyarakat. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah memberikan edukasi mengenai bahaya penggunaan narkoba bagi kesehatan. Oleh karena itu, dibutuhkan semua metode khusus agar kampanye pencegahan narkoba ini dapat dilakukan dengan optimal khususnya bagi kalangan pelajar. Kampanye pencegahan bahaya narkoba bukan hanya tugas Badan narkotika Nasional, melainkan tugas semua warga masyarakat Indonesia untuk menciptakan generasi yang sehat bebas dari narkoba. Salah satu cara efektif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan animasi yang interaktif. Animasi interaktif ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi bagi kampanye pencegahan narkoba di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini

adalah untuk mengetahui data mengenai pengguna narkoba di Indonesia khususnya di kalangan pelajar, dan hal-hal yang terkait dengan upaya pencegahan narkoba di Indonesia.

II. KAJIAN LITERATUR

2.1 Pengertian Kampanye

Kampanye adalah sebuah tindakan dan usaha yang bertujuan mendapatkan pencapaian dukungan, usaha kampanye bisa dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang yang terorganisir untuk melakukan pencapaian suatu proses pengambilan keputusan di dalam suatu kelompok, kampanye biasa juga dilakukan guna memengaruhi, penghambatan, pembelokan pencapaian. Dalam sistem politik demokrasi, kampanye politis berdaya mengacu pada kampanye *elektoral* pencapaian dukungan, di mana wakil terpilih atau referenda diputuskan. Kampanye politis tindakan politik berupaya meliputi usaha terorganisir untuk mengubah kebijakan di dalam suatu institusi.

Definsi kampanye menurut Pfau dan Parrot dalam Hartnagel (2007:105) dalam Mutiara, Agus Ponco (2016: 14) *A campaign is conscious, sustained and incremental process designed to be implemented over a specified period of time for the purpose of influencing a specified audience* yang berarti kampanye yang secara sadar, menunjang dan meningkatkan proses pelaksanaan yang terencana pada periode tertentu untuk bertujuan mempengaruhi khalayak sasaran tertentu.

2.2 Pengertian Narkoba

Narkoba (singkatan dari Narkotika, Psikotropika dan Bahan Adiktif berbahaya lainnya) adalah bahan/zat yang jika dimasukkan dalam tubuh manusia, baik secara oral/diminum, dihirup, maupun disuntikan, dapat mengubah pikiran, suasana hati atau perasaan, dan perilaku seseorang. Narkoba dapat menimbulkan ketergantungan (adiksi) fisik dan psikologis.

Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semi sintetis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa nyeri dan dapat menimbulkan ketergantungan (Undang-Undang No. 35 tahun 2009)

2.3 Pengertian Animasi

Menurut Zeembry (2006:1) Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Sedangkan menurut Ramadianto (2008: 21) “Animasi adalah gambar yang bergerak dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi”. Pengertian animasi secara umum dapat di definisikan sebagai suatu rangkaian adegan (*sequence*) gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

2.4 Data Pengguna Narkoba

Hasil penelitian narkoba pada kelompok pelajar usia 17-18 tahun di Swedia dan Italia, menunjukkan angka penyalahguna narkoba sekitar 15% dan 43%. Penelitian di Inggris (tahun 2006) pada kelompok pelajar usia 11-15 th, menunjukkan 17% responden pernah menyalahgunakan narkoba. Penelitian di Kanada tahun 2007 pada kelompok pelajar usia ≤ 18 tahun, menunjukkan 25,6% responden pernah menyalahgunakan di Amerika Serikat, tren prevalensi penyalahgunaan ganja pada remaja sejak 2002 hingga 2013 berada pada kelompok remaja sekolah kelas 12 dan kelas 10 jauh lebih tinggi dibanding populasi umum usia diatas 12 tahun. Pada tahun 2013, prevalens pada pelajar kelas 10 mencapai 29,8% dan pada kelas 12 sebesar 36,4% sementara pada populasi umum sebesar 12,6% atau dapat dikatakan angka prevalens setahun pada pelajar kelas 10 dan 12 sekitar 3 kali lipat dibanding prevalensi ganja pada populasi umum (UNODC, 2015). Di Pakistan terjadi trend peningkatan penyalahgunaan narkoba tahun 2009. Diperkirakan terdapat 500 ribu penyalahguna heroin dan 125 ribu penyalahguna narkoba suntik di negara tersebut atau terjadi

peningkatan angka prevalensi sekitar 7% setiap tahunnya, atau dengan prediksi 1 dari 10 orang mahasiswa di Pakistan adalah pecandu.

Berbeda dengan kondisi di berbagai negara lain, di Indonesia, besaran angka prevalensi penyalahgunaan narkoba pada remaja di Indonesia cenderung menurun dari tahun 2006 ke 2011. Meski hasil penelitian penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok pelajar/mahasiswa di Indonesia oleh Pusat Penelitian Kesehatan UI dan BNN yang pertama dan kedua menunjukkan terjadinya peningkatan angka prevalensi yang cukup tinggi yaitu dari 5,8% pada tahun 2003 menjadi 8,3% pada tahun 2006. Namun hasil penelitian 2009 memperlihatkan bahwa angka penyalahgunaan narkoba relatif stabil jika dibandingkan tahun 2006, baik angka pernah pakai (dari 8,3% menjadi 7,5%) dan angka riwayat penggunaan Narkoba dalam setahun terakhir pakai narkoba (dari 5,3% menjadi 4,7%). Angka di tahun 2009 dan 2011 terlihat mengalami penurunan di semua lokasi studi, baik kota dan kabupaten ataupun gabungan keduanya (BNN: Ringkasan Eksekutif Hasil Survey Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba Pada Kelompok Pelajar dan Mahasiswa di 18 Provinsi tahun 2016)

III.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. *Penelitian kualitatif* adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis . Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Terdapat perbedaan mendasar antara peran landasan teori dalam penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, penelitian berangkat dari teori menuju data, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan; sedangkan dalam penelitian kualitatif peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas, dan berakhir dengan suatu “teori”.

Menurut Creswell dalam Hendri (2009:2) Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan

terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah:

1. Wawancara
Penulis melakukan wawancara dengan pihak yang terkait dengan penelitian di antaranya adalah pelajar untuk mengetahui pengetahuan mengenai kampanye pencegahan bahaya narkoba di Indonesia.
2. Observasi
Penulis melakukan penelitian yang terkait dengan penelitian secara langsung. Observasi yang dilakukan dengan cara *participant* dan tidak terstruktur.
3. Studi pustaka
Penulis melakukan pengumpulan data dan dokumen terkait penelitian yang menunjang pembahasan dari berbagai sumber yaitu jurnal, website, buku dan yang lainnya.

IV. PEMBAHASAN

4.1 Kampanye Pencegahan Narkoba

Data penggunaan narkoba di Indonesia terus meningkat dan meluas ke berbagai kalangan masyarakat. Pelajar dan mahasiswa menjadi golongan yang rentan terkena peredaran gelap narkoba. Narkoba sekarang ini menjadi musuh bangsa Indonesia. Sudah banyak nyawa melayang sia-sia akibat narkoba, dan sudah tidak terhitung jumlahnya masa depan anak muda yang hancur karena narkoba. Oleh karena itu diperlukan kampanye yang tepat untuk mencegah meluasnya peredaran narkoba. Upaya pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan narkoba harus dilakukan secara kreatif dan inovatif. Salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi interaktif. Media animasi interaktif. Kampanye dengan menggunakan media animasi interaktif diharapkan dapat lebih tepat sasaran dan mudah dipahami oleh masyarakat khususnya kalangan pelajar. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin tinggi, wawasan pengetahuan pelajar juga semakin meningkat. Oleh karena itu salah satu solusi yang bisa dipakai adalah dengan menggunakan animasi interaktif dengan tampilan lebih menarik dan dapat di unduh dalam berbagai platform teknologi informasi.

Alasan yang mendasari diperlukan sebuah animasi interaktif sebagai media kampanye anti narkoba adalah:

1. Lebih efisien dan menghemat ruang penyimpanan
2. Tepat sasaran
3. Tampilan aplikasi menarik
4. Lebih mudah dipahami oleh pelajar

5. Dapat di unduh dalam aplikasi *handphone* sehingga lebih *real time*.
6. Dapat digunakan oleh semua kalangan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan secara lebih efisien untuk membantu melakukan kampanye pencegahan narkoba. Dengan harapan kampanye yang dilakukan menggunakan social media dan aplikasi interaktif lebih mengena dan tepat sasaran mengingat serangan narkoba saat ini bertransformasi dalam berbagai bentuk yang sangat mengkhawatirkan. Aplikasi animasi interaktif diharapkan dapat membantu pemerintah dan BNN untuk melakukan tindakan preventif pencegahan narkoba yang dapat dilakukan oleh orang tua maupun guru secara mudah dan efisien.

4.2 Perlindungan Hukum

Usia anak-anak dan pelajar adalah usia rentan terhadap penyalahgunaan narkoba, oleh karena itu diperlukan kerja sama yang sinergi antara orang tua, guru, masyarakat, dan semua pihak yang terlibat dalam pendidikan di Indonesia untuk melindungi masa depan anak bangsa. Prinsip perlindungan terhadap anak dalam sistem peradilan pidana anak diatur oleh sejumlah konvensi internasional dan peraturan perundang-undangan secara nasional. Di Indonesia perlindungan terhadap anak yang berhadapan dengan hukum diatur dalam perundang-undangan Republik Indonesia, yaitu:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 34.
2. Undang-Undang RI No. 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak.
3. Undang-Undang RI No. 5 Tahun 1991 tentang Kejaksaan Republik Indonesia.
4. Undang-Undang No. 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak.
5. Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia.
6. Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian.
7. Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

4.3 Upaya Pencegahan Narkoba dari Keluarga

Keluarga adalah lingkungan terbaik untuk mengelola sumber daya manusia di Indonesia. Generasi muda hebat berawal dari keluarga yang baik. Orang tua dan keluarga diharapkan dapat memberi pengaruh positif terhadap perkembangan anak-anak. Pendidikan dini dimulai dari orang tua dan lingkungan keluarga.

Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat

yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan. Dalam keluarga terdapat dua atau lebih dari dua pribadi yang tergabung karena hubungan darah, hubungan perkawinan atau pengangkatan, di hidupnya dalam satu rumah tangga, berinteraksi satu sama lain dan di dalam perannya masing-masing dan menciptakan serta mempertahankan suatu kebudayaan. (Sugeng, 2010:19 dalam Sulaeman 2013:4)

Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari keluarga, kelompok dan masyarakat. (BKKBN, 2012:45 dalam Sulaeman 2013:4).

Hal-hal yang dapat dilakukan oleh keluarga dalam melakukan tindakan preventif pencegahan narkoba adalah:

1. pendidikan keluarga
Pendidikan dan pemahaman agama harus diterapkan oleh orangtua dari rumah. Namun orang tua juga harus memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dalam masyarakat modern orang tua harus memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi. Orang tua dapat memberikan pemahaman mengenai bahaya narkoba dari media animasi interaktif. Peran orangtua di butuhkan untuk memberikan edukasi mengenai hal-hal yang membahayakan tubuh manusia yang dapat mengakibatkan rusaknya organ tubuh manusia dalam jangka panjang.
2. Komunikasi dalam keluarga
Menjalani komunikasi antar personal dalam sebuah keluarga sangat penting untuk menjaga kedekatan antara satu sama lain. Orang tua dapat menjadi *figure head* dan *role model* bagi perkembangan anak-anak sehingga mereka tidak mencari *role model* lain diluar lingkungan rumah. Anak-anak yang kehilangan figur orang tua dapat menjadi sasaran peredaran narkoba.
3. Peran aktif orang tua dalam lingkungan anak
Orang tua harus memiliki peranan kuat dalam perkembangan karakter anak. Orang tua harus mengetahui lingkungan pergaulan anak, lingkungan sekolah, klub bermain dan sejenisnya sehingga semua kegiatan terpantau. Jika semua anak mendapat perlindungan dan proteksi dari keluarga, maka penyimpangan sekecil apapun dapat segera terdeteksi. Banyak kasus terjadi karena orang tua tidak memiliki peran aktif dalam pergaulan anak di luar rumah.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan fakta bahwa pada tahun 2015 terdapat 5.9 juta orang pengguna narkoba di Indonesia dan sekitar 22 persennya adalah pelajar. Tindakan pencegahan dapat dilakukan dengan cara kampanye dengan menggunakan media animasi interaktif yang dapat di unduh dengan menggunakan aplikasi *handphone*. Orang tua harus memiliki kemampuan dalam penggunaan teknologi informasi untuk mendukung kampanye interaktif pencegahan narkoba di kalangan pelajar. Keluarga memiliki peran besar dalam tumbuh kembang anak. Keluarga dapat menjadi benteng pelindung dari meluasnya peredaran narkoba di Indonesia. Pemerintah dalam hal ini memiliki undang-undang yang melindungi anak-anak dari peredaran narkoba di Indonesia.

5.2 Saran

Kampanye adalah sebuah tindakan dan usaha yang bertujuan mendapatkan pencapaian dukungan, usaha kampanye bisa dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang yang terorganisir untuk melakukan pencapaian suatu proses pengambilan keputusan di dalam suatu kelompok. Kampanye narkoba bukan hanya tugas Badan Narkotika Nasional melainkan tugas semua lapisan bangsa, termasuk lingkungan terkecil yaitu keluarga. Diharapkan penelitian sejenis dapat menggunakan sampel dan populasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- BNN.2016. Ringkasan Eksekutif Hasil Survey Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba Pada Kelompok Pelajar dan Mahasiswa di 18 Provinsi tahun 2016.
- Hendri, Jhon. 2009. Riset Pemasaran Universitas Gunadarma
- Mutiara, Agnes Ponco (2014) *AKTIVITAS KAMPANYE PEMILIHAN CALON ANGGOTA LEGISLATIF DPRD I DAN EFEKNYA PADA PEROLEHAN SUARA (Studi Deskriptif Kualitatif pada Pemilihan Calon Anggota Legislatif DPRD I Daerah Pilihan Daerah Istimewa Yogyakarta 5)*. Jurnal Ilmu Komunikasi. p1-16.
- Ramadianto, Yuda Anggara. 2008. Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Macromedia Flash Profesional 8. Bandung : YRMA WIDYA.

Sulaeman, Isna. 2013. Peranan Keluarga Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Napza Bagi Remaja di Kelurahan Tapa Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Gorontalo.

Zeembry. 2006. 60 Efek Animasi Spektakuler Flash 8. Penerbit Elek Media Komputindo. Jakarta

BIODATA PENULIS

Sefrika, memperoleh gelar Magister Komputer dari STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Saat ini sebagai Staf Pengajar program studi Komputer Akuntansi AMIK BSI Jakarta