PROGRAM PEMBELAJARAN Berbasis simulasi UNTUK PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA ANAK

Christianto Julius1), Franky Liauw2\*)

1)Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, christiantojulius99@gmail.com

2)\* Program Studi S1 Arsitektu, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, [frankyl@ft.untar.ac.id](mailto:frankyl@ft.untar.ac.id)

*\*Penulis Korespondensi:* [*frankyl@ft.untar.ac.id*](mailto:frankyl@ft.untar.ac.id)

*Masuk: 15-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023*

**Abstrak**

Tingginya jumlah anak muda yang terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba menimbulkan ancaman serius bagi bangsa Indonesia. Keingintahuan yang tinggi dan keinginan untuk mencoba-coba, ditambah dengan kurangnya pemahaman akan dampaknya di masa depan, membuat anak-anak rentan terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba. Maka dari itu diperlukan ruang pembelajaran berbasis simulasi sebagai bentuk pencegahan. Ruang simulasi ini memungkinkan remaja untuk mengalami pengalaman yang mirip dengan pengguna narkoba secara realistis dengan program yang sudah diskenariokan, tanpa risiko sebenarnya yang terkait dengan penyalahgunaan. sehingga remaja dapat memahami dampak dan untuk membantu meredam rasa ingin tahu dan menyadarkan anak-anak sebagai pencegahan terjerumusnya dalam bahaya terkait penyalahgunaan narkoba. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan situasi suasana yang ada bersifat rekayasa, lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, dan keterkaitan ruang kegiatan dan situasi tempat pecandu narkoba berinteraksi. Berdasarkan hasil penelitian, ruang simulasi narkoba perlu ada penyesuaian kehidupan pengguna narkoba dan mengobservasi tempat pengguna narkoba berinteraksi sehingga dapat menjadi acuan suasana latar yang akan direalisasikan pada ruang yang akan dibuat. Oleh sebab itu perlu memperhatikan dasar – dasar perancangan ruang simulasi guna memastikan kefektifan hasilnya.

**Kata kunci: narkoba; pembelajaran; pencegahan; ruang; simulasi**

***Abstract***

*The high number of young people who fall into drug abuse poses a serious threat to Indonesia. High curiosity and a desire to try, with a lack of understanding of the impact in the future, make children vulnerable to falling into drug abuse.* *Therefore a simulation-based learning space is needed as a way of prevention. These simulation spaces allow adolescents to experience a realistic drug-user-like experience with scenario programming without the actual risks associated with abuse. so that teenagers can understand the impact, help reduce curiosity, and make children aware of the prevention of falling into danger related to drug abuse. The method used in this research is a qualitative descriptive method aimed at describing and explaining the artificial situation, paying more attention to the characteristics, quality, and interrelationships of the activity space and the situation in which drug addicts interact. Based on the research results, the drug simulation room needs adjustments to the lives of drug users and observation of where drug users interact so that it can become a reference for the background atmosphere that will be realized in the space to be created. Therefore, it is necessary to pay attention to the basics of designing space simulations to ensure the effectiveness of the results.*

***Keywords: drugs; education; prevention; simulation; space***

1. **PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Narkoba adalah zat atau obat yang dihasilkan secara alami oleh tanaman, secara sintetis oleh zat kimia bukan tanaman dan secara semi sintetis dengan pencampuran bahan alami dan zat kimia yang menyebabkan ketergantungan dan perunurunan kesadaran, kognitif dan halusinasi kesadaran (Elpandi, 2019). Dalam dunia medis atau kedokteran, narkoba sebenarnya adalah obat legal yang digunakan untuk kebutuhan dalam dosis tertentu. Namun, narkoba banyak disalahgunakan oleh masayarakat. Bahkan tidak sedikit penyalahgunaan narkoba berasal dari kalangan remaja. Sayangnya, tidak sedikit dari mereka menggunakan narkoba karena tidak tahu dampak kedepannya tentang bahaya dalam penyalahgunaan narkoba. (Amanda. M. P, 2017)

Banyaknya anak muda yang terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba membuat narkoba menjadi ancaraman besar bagi bangsa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja rentan terlibat penyalahgunaan narkoba. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) dan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dalam 18 provinsi di Indonesia terdapat jumlah penyalahgunaan narkoba sebanyak 2.297.492 jiwa yang dilakukan oleh kalangan pelajar dan mahasiswa (BNN, 2019). Menurut laporan Direktorat Jenderal Pemasyarakatan Kementerian Hukum dan HAM (Ditjenpas Kemenkumham) 48-50% total dari jumlah warga binaan yang mendekam pada lapas di Indonesia adalah kasus penyalahgunaan narkoba. Per 27 April 2022 terdapat 135.758 kasus narkoba dengan terdiri dari 120.042 pengguna. Menurut data yang dilansir oleh Kominfo, 2021 mengungkapkan bahwa sebanyak 82.4% pengguna berasal dari kalangan pelajar dan menurut laporan RS. Ketergantungan Obat di Jakarta, penyalahgunaan narkoba dilakukan oleh remaja mulai aktif dijenjang pendidikan sekolah menengah atas dan umumnya berusia 15-24 tahun (Kusworo, 2022).

Mudahnya akses pelajar untuk mendapat narkoba menyebabkan penyalahgunaan narkoba pada pelajar semakin bertambah. Rasa ingin tau yang tinggi dan keinginan untuk coba – coba merupakan faktor individu, dan ketidakmampuan mengatasi masalah pribadi membuat anak jatuh dalam penyalahgunaan narkoba. Adapun faktor lain penyebab remaja melalukan penyalahgunaan narkoba adalah faktor keluarga seperti perhatian dan pengawasan orang tua yang kurang pada anak, kondisi keluarga tidak harmonis, orang tua yang otoriter sehingga menimbulkan tekanan pada anak, komunikasi yang kurang, orang tua tidak bisa menjadi contoh atau teladan dan faktor lingkungan seperti pengaruh teman sebaya (Mayang Pramesti, 2022). Anak yang tidak mampu menahan tekanan tersebut akhirnya mencari jalan pintas untuk melarikan diri dan menyelesaikan masalah secara instan tanpa memahami dampak bahaya penyalahgunaan narkoba di masa depan.

Remaja merupakan salah satu aset berharga bagi bangsa sebagai generasi penerus yang memiliki peran penting dalam pembangunan negara. Mengingat mereka berada dalam fase pertumbuhan yang kritis, perlu diadakan bimbingan yang efektif guna mengedukasi, membentuk sikap yang baik, dan memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba. Dalam rangka mewujudkan hal tersebut, diperlukan sebuah fasilitas ruang khusus untuk pendidikan narkoba yang bertujuan sebagai upaya pencegahan. Fasilitas ini dirancang berdasarkan tingginya keingintahuan anak-anak dan memiliki tujuan untuk menyadarkan remaja agar tidak terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba. Ruang tersebut menciptakan pengalaman langsung bagi anak-anak dalam merasakan situasi pengguna narkoba, dengan tujuan meredam keingintahuan mereka tentang narkoba dan untuk menyadarkan remaja agar tidak terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba.

**Rumusan Permasalahan**

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini membahas salah satu faktor yang menyebabkan remaja melakukan penyalahgunaan narkoba, yang pada gilirannya menjadi penyebab meningkatnya kasus penyalahgunaan narkoba pada remaja. Faktor ini dipicu oleh rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan untuk mencoba-coba. Kurangnya pemahaman dan kesadaran remaja membuat mereka tetap tertarik untuk mencoba narkoba tanpa memahami konsekuensi yang akan mereka hadapi di masa depan. Berdasarkan permasalahan ini, diperlukan fasilitas pembelajaran agar remaja dapat mengalami dan memahami bahaya yang terkait dengan penyalahgunaan narkoba.

**Tujuan**Tujuan penelitian ini adalah merancang ruang belajar simulasi yang mereplikasi situasi yang sebenarnya dan mewakili kondisi nyata pengguna narkoba. Hal ini dilakukan dengan menggunakan latar dan situasi yang memperhatikan penggunaan warna, desain ruang, serta material yang sesuai. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu meredam rasa ingin tahu dan menyadarkan anak-anak sebagai pencegahan terjerumusnya dalam bahaya terkait penyalahgunaan narkoba

1. **KAJIAN LITERATUR**

**Empati**Empati adalah kemampuan manusia untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain, melihat dunia dari sudut pandang orang lain, serta menghargai perasaan dan kehidupan orang lain tentang berbagai hal dan merespon dengan baik (Goleman, 1996). Empati adalah kemampuan untuk memahami dunia orang lain, melihat dunia dari sudut pandang mereka, dan merespons mereka dengan cara yang membantu (Wiseman, 1996). Remaja yang tidak mengetahui efek narkoba, mereka akan menjadi mudah terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba, ketergantungan terhadap narkoba karena menghasilkan kecanduan dan harus menanggung konseskuensi dan dampak yang cukup panjang dikemudian hari dan angka penyalahgunaan narkoba oleh remaja akan naik dari tahun ke tahun. Dengan membuat fasilitas ruang pembelajaran berbasis simulasi dirancang untuk memberikan pengalaman yang mirip dengan situasi penggunaan narkoba, sehingga remaja dapat memahami dampak dan konsekuensi yang terkait dengan penyalahgunaan narkoba.

**Ruang Pecandu Narkoba**

Ruang pecandu narkoba mengacu pada lingkungan fisik di mana pecandu narkoba berinteraksi, menggunakan, atau terlibat dalam aktivitas terkait narkoba. Ruang ini dapat mencakup berbagai konteks, termasuk tempat tinggal, tempat pertemuan atau transaksi narkoba, lokasi rehabilitasi atau pusat pemulihan, atau area terkait konsumsi narkoba. Beberapa contoh ruang yang mungkin terkait dengan pecandu narkoba adalah sebagai berikut:

1. Tempat tinggal: Ruang di mana pecandu narkoba tinggal atau menghabiskan waktu sehari-harinya, seperti rumah, apartemen, atau tempat tinggal bersama dengan rekan pecandu narkoba.
2. Lokasi transaksi: Tempat di mana pecandu narkoba melakukan pembelian atau transaksi narkoba, seperti area jalanan atau lokasi yang dikenal sebagai "tempat peredaran narkoba."
3. Pusat rehabilitasi atau pusat pemulihan: Fasilitas yang menyediakan perawatan dan dukungan untuk pecandu narkoba dalam upaya pemulihan, termasuk ruang terapi, konseling, dan fasilitas lainnya.
4. Area konsumsi: Lokasi di mana pecandu narkoba menggunakan atau mengonsumsi narkoba, seperti "rumah singgah" atau lokasi yang digunakan secara teratur untuk konsumsi narkoba.

**Pembelajaran Interaktif**

Pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam interaksi dengan materi pembelajaran, guru, dan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran interaktif, peserta didik berperan sebagai agen aktif dalam proses pembelajaran, mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan yang merangsang pemikiran dan partisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran (Wahab, 2016). Pembelajaran interaktif memiliki berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang dinamis, dan mencapai hasil pembelajaran yang optimal, termasuk pencapaian tujuan belajar siswa.

Penelitian uji coba lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan membantu mereka dalam pemahaman topik yang sedang dipelajari. Pembelajaran interaktif memiliki dua karakteristik utama: (1) kegiatan belajar melibatkan partisipasi aktif siswa, di mana mereka tidak hanya mencatat tetapi juga terlibat dalam pemikiran aktif, dan (2) pembelajaran melibatkan interaksi dialogis dan tanya jawab yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pemahaman dan konstruksi pengetahuan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa dan membantu dalam pengembangan kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapat mereka (Hissan Raztiani, 2019).

**Manfaat Pembelajaran Interaktif**

Menurut Arsyad (2014), strategi pembelajaran interaktif memiliki manfaat yakni meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan membangun motivasi belajar; Memperjelas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran; Menyajikan variasi dalam metode pengajaran yang menghindarkan kebosanan; Mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

**Simulasi dalam pembelajaran**

Simulasi merupakan tindakan atau kegiatan seseorang untuk meniru perilaku individu tertentu dengan tujuan agar individu tersebut dapat merasakan dan bertindak sebagaimana yang dimaksudkan. Dalam konteks pendidikan, metode pembelajaran simulasi digunakan sebagai pendekatan pengajaran yang memungkinkan proses pembelajaran dilakukan dalam situasi yang tidak dapat dihadapi langsung dengan objek yang sebenarnya. Metode ini telah berhasil diterapkan dalam pengajaran modern, memungkinkan siswa untuk berperan sebagai individu atau dalam kondisi yang diinginkan (Handayani, 2017). Penerapan metode simulasi memungkinkan semua siswa untuk secara aktif dan bertanggung jawab terlibat dalam pembelajaran baik secara individu maupun dalam kelompok. Dalam aksi pencegahan penggunaan narkoba yang diterapkan dengan menggunakan simulasi, peserta didik dapat terlibat langsung dalam pengambilan keputusan dan merasakan konsekuensi dari tindakan yang terkait dengan narkoba tanpa harus menghadapi risiko nyata.

**Jenis-jenis Simulasi Metode pembelajaran**

Simulasi mencakup beberapa jenis berikut ini (Hasbullah, 2021):

*Sosiodrama*

Metode pembelajaran berbasis peran yang digunakan untuk memahami masalah-masalah sosial, seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba. Sosiodrama bertujuan memberikan pemahaman dan penghayatan terhadap masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa dalam mencegah agar tidak jatuh dalam peristiwa tersebut di dunia nyata.

*Psikodrama*

Metode pembelajaran yang berfokus pada masalah psikologis. Psikodrama sering digunakan untuk memperoleh pemahaman mengenai topik pembelajaran yang lebih baik, menemukan efek yang sedang dipelajari, dan mengekspresikan reaksi terhadap tekanan yang dialami.

*Role Playing atau Bermain Peran*

Metode pembelajaran yang termasuk dalam simulasi dan bertujuan untuk menciptakan peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau situasi yang mungkin terjadi di masa depan. Contoh topik yang dapat diangkat dalam role playing adalah berperan sebagai pengguna narkoba dengan dukungan visual ruang keadaan jika memakai narkoba.

*Peer Teaching*

Praktik mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman sekelas yang sedang belajar menjadi guru. Peer teaching melibatkan seorang siswa yang memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran memberikan pengajaran kepada siswa lainnya.

*Simulasi Game*

Para siswa berpartisipasi dalam permainan yang mempertandingkan pencapaian tujuan tertentu dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

**Efektivitas Program Simulasi**

Simulasi merupakan metode pengajaran yang interaktif. Pembelajaran interaktif berbasis simulasi memiliki efektivitas seperti simulasi dapat berfungsi sebagai persiapan bagi siswa untuk menghadapi situasi nyata di masa depan, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, maupun dunia kerja; Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi mereka diberi kesempatan untuk berperan sesuai dengan topik yang disimulasikan; Simulasi dapat membantu membangun keberanian dan kepercayaan diri siswa; Simulasi mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi situasi sosial yang kompleks; Simulasi mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode simulasi, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa.

**Desain Arsitektur dan Lingkungan Pembelajaran Sebagai Guru**

Perancangan arsitektur dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan manusia, sehingga bangunan dapat digunakan dengan aman, nyaman, dan tidak merugikan lingkungan sekitar. (Darmawan, 2016). Arsitektur yang didasarkan pada tiruan dari kenyataan dikenal sebagai arsitektur simulasi atau arsitektur berbasis simulasi. Konsep ini melibatkan pembuatan model atau representasi visual dari struktur fisik yang ada di dunia nyata, dengan tujuan memahami atau menguji berbagai aspek dan interaksi dalam konteks arsitektur tersebut. Melalui simulasi, potensi masalah dapat diidentifikasi, tata letak dapat dioptimalkan, dan ruang dapat dirancang lebih fungsional dan nyaman bagi penghuninya sekaligus menghadirkan pengalaman yang realistis. pembentukan sebuah ruang pamer adalah harmoni atau bagaimana elemen ruang, seperti bentuk, keseimbangan, skala, proporsi, ritme, dan penekanan akan saling mendukung satu sama lain (Wulandari, 2014). Beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam menciptakan ruang simulasi ini meliputi:

*Desain Ruang*

Merancang ruang dengan elemen dan fitur yang mencerminkan lingkungan di mana pengguna narkoba berinteraksi. Ini dapat melibatkan penggunaan furnitur, dekorasi, material atau peralatan yang serupa dengan yang digunakan dalam penggunaan narkoba.

*Latar Belakang*

Menyediakan latar belakang yang menggambarkan situasi dan lingkungan di mana pengguna narkoba berada. Misalnya, menyajikan scenario yang dapat diikuti untuk menciptakan suasana yang khas dari lingkungan penggunaan narkoba.

*Materi dan Peralatan*

Menggunakan bahan atau peralatan yang serupa dengan yang digunakan dalam penggunaan narkoba, seperti jarum suntik palsu, alat pengukur narkoba, atau alat penghirup.

1. **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan situasi suasana yang ada bersifat rekayasa, lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, dan keterkaitan ruang kegiatan dan situasi tempat pecandu narkoba berinteraksi. Dalam proses pencarian dan penentuan program dan ruang pencegahan ini, terdapat beberapa metode penelitian yang digunakan:

1. Observasi, pendekatan dengan cara menyaksikan, memperhatikan dan mengamati kejadian yang terjadi melalui vidio – vidio dokumenter dan membaca novel – novel mengenai mantan pengguna yang sudah terbebas dari penyalahgunaan narkoba.
2. Korelasi, mencocokkan hasil observasi dan tipe belajar dan simulasi yang digunakan untuk menentukan program yang cocok dalam pencegahan penggunaan narkoba pada anak.
3. Metode desain menggunakan karakteristik latar dan suasana ruang yang digunakan oleh pengguna narkoba.
4. Batasan penelitian, tidak semua tempat para pecandu narkoba berinteraksi dapat diterapkan untuk dijadikan ruang pembelajaran berbasis simulasi.
5. Instrumen penelitian, data diperoleh melalui Badan Narkotika Nasional (BNN), jurnal – jurnal ilmiah, *e-book*, dan wawancara singkat dengan beberapa penderita penyalahgunaan narkoba.
6. **DISKUSI DAN HASIL**

Inspirasi program kegiatan berasal dari novel kisah nyata dan video dokumenter yang menceritakan seseorang bisa pulih dan bebas dari tindakan penyalahgunaan narkoba

Tabel 1. Penyandingan Cerita Novel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| "Twisted" karya Laurie Halse Anderson | "Go Ask Alice" karya Anonymous | "Dreamland" karya Sarah Dessen | "Clean" karya Amy Reed |
| Twisted: 2015142411841: Anderson, Laurie Halse: Books - Amazon.com | Go Ask Alice by Anonymous - September 1991 | Amazon.com: Dreamland: 9780142401750: Dessen, Sarah: Books | Clean: 9781442413450: Reed, Amy: Books - Amazon.com |
| Novel ini menceritakan tentang seorang remaja laki-laki (Tyler) yang terjerat penyalahgunaan narkoba lalu  memulai hidupnya kembali setelah  dikeluarkan dari  penjara karena  penyalahgunaan narkoba. Tyler mencoba memperbaiki dari  masa lalunya dan  tidak kembali ke  masa lalunya | Novel ini menceritakan tentang seorang remaja perempuan yang mencoba narkoba untuk pertama kalinya dan terjebak dalam dunia penyalahgunaan narkoba yang gelap. Novel ini dibuat berdasarkan buku harian seorang gadis nyata yang meninggal karena overdosis narkoba. | Novel ini mengisahkan tentang kehidupan seorang gadis bernama Caitlin & Cass. Caitlin adalah seorang siswi SMA yang merasa tidak bahagia dengan kehidupannya yang monoton dan merasa tidak dihargai oleh keluarganya. | Novel ini mengisahkan tentang Olive White yang berjuang melawan penyalahgunaan narkoba. Melawan tekanan dari teman-teman mereka yang lebih memilih gaya hidup yang tidak sehat. |
| **Penyebab Tyler** terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba 1. Tyler merasa tertekan oleh ayahnya yang memaksanya untuk berolahraga dan mengejar standar laki-laki yang macho. 2. Menjadi bahan ejekan dan bully dari teman-temannya dan ketidakmampuannya untuk bersosialisasi  3. Stres akibat persaingan di lingkungan sekolahnya | **Penyebab anak perempuan** terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba  1. Merasa kesepian dan tidak memiliki teman dekat  2. Terpengaruh oleh teman-teman 3. Merasa penasaran dan ingin tahu seperti apa rasanya menggunakan narkoba.  4. Tekanan dari orang tua untuk mendapatkan nilai yang baik, persaingan dengan teman-temannya. 5. Tidak bahagia dengan hidupnya dan merasa bahwa narkoba dapat membuatnya merasa lebih baik. | **Penyebab Catlin & Cass** terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba  1. Terjebak harapan dan tekanan dari orang tuanya untuk mencapai kesuksesan yang tinggi di sekolah dan di kehidupan.  2. Mencari pelarian dengan menggunakan narkoba.  3. Mengalami stres dari kehidupan rumah yang tidak stabil dan penuh dengan konflik, mengalami kekerasan | **Penyebab Olive** terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba  1. Kesepian dan kehilangan arah dalam hidupnya setelah kepergian ibunya  2. Mencari pelarian 3. Konflik dengan ayahnya yang bekerja terlalu keras dan tidak memberikan perhatian yang cukup padanya |
| **Cara Tyler**  mencegah dirinya tidak terjerumus penyalahgunaan narkoba lagi  1. Memilih untuk bergaul dengan teman-teman baru yang lebih positif  2. Berbicara terbuka dengan ibunya tentang masalahnya dan meminta dukungan dari keluarganya  3. Mencari kegiatan positif untuk mengalihkan perhatiannya & mengembangkan minat baru dan merasa lebih berguna. 4. Memperoleh saran dan dukungan dari orang yang berpengalaman  5. Mencari cara-cara yang sehat untuk mengatasi stres | Si anak perempuan mengalami ketergantungan fisik dan psikologis ia mencoba untuk keluar tetapi harus meninggal karena overdosis dari penggunaan narkoba | **Cara Catlin & Cass** mencegah dirinya tidak terjerumus penyalahgunaan narkoba lagi  1. Mengalami masalah kesehatan yang serius sebagai akibat dari penyalahgunaan narkoba sehingga menyadari  2. Mendapat dukungan dari keluarga dan teman-temannya  3. Mengalihkan perhatian dengan melakukan kegiatan lain | **Cara Olive**  mencegah dirinya tidak terjerumus penyalahgunaan narkoba lagi  1. Rehabilitasi  2. Berbicara dengan seorang mantan pecandu narkoba yang menginspirasinya  3. Berbicara dengan keluarganya dan memperbaiki hubungan  4. Mengatasi stres dan tekanan, seperti berolahraga, menggambar, menulis, dan membuat musik. |

Sumber : Penulis, 2023

Berdasarkan kisah nyata dalam novel tersebut, remaja terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba karena rasa ingin tahu, tekanan dari orang tua dan teman sebaya, serta mencoba mencari pelarian. Oleh karena itu, diperlukan program pemahaman mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba pada anak.

**Analisis Program Aktivitas**

Angka penyalahgunaan narkoba pada anak terus mengalami kenaikan. Maka dari itu perlu wadah pendidikan mengenai narkoba yang menjalin kemitraan dengan sekolah untuk menjalankan program dan melengkapi program kegiatan aktivtias dari BNN dalam upaya pencegahan narkoba guna memberikan pemahaman agar anak dapat beradaptasi, berani mengatakan tidak terhadap narkoba dan tidak terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba juga melibatkan orang tua dan masyarakat.

**Program Simulasi Guna Melengkapi Program BNN Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Pada Anak**

Sebagai sebuah lembaga yang memiliki tanggung jawab penting dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba, BNN (Badan Narkotika Nasional) tak dapat dipungkiri memiliki beberapa kekurangan dalam program-programnya. Beberapa kekurangan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

*Fokus pada Aspek Penegakan Hukum*

Program-program yang dilakukan oleh BNN cenderung lebih fokus pada aspek penegakan hukum, seperti penangkapan dan pengadilan terhadap pelaku tindak kejahatan narkoba. Hal ini membuat kurangnya fokus pada aspek pencegahan yang sebenarnya juga sangat penting.

*Kurangnya Keterlibatan Masyarakat*

Meskipun BNN memiliki program yang melibatkan masyarakat, namun masih terdapat kekurangan dalam hal keterlibatan masyarakat dalam proses pencegahan penyalahgunaan narkoba. Padahal, partisipasi aktif masyarakat sangat diperlukan dalam upaya pencegahan.

*Kurangnya Aksesibilitas Program*

Program-program yang dilakukan oleh BNN terkadang kurang terjangkau oleh masyarakat, terutama di daerah-daerah terpencil. Hal ini membuat efektivitas program dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba menjadi terbatas.

*Tidak Cukupnya Penekanan pada Aspek Psikososial*

Program-program yang dilakukan oleh BNN lebih banyak berfokus pada aspek fisik, seperti tes urine dan pemeriksaan fisik. Padahal, aspek psikososial juga sangat penting dalam proses pencegahan dan penyembuhan, seperti konseling dan dukungan psikologis.

Kekurangan program BNN dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba di antaranya adalah masih terbatasnya jangkauan program yang dilakukan, belum meratanya distribusi informasi, serta kurangnya pendekatan yang komprehensif. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, dapat ditambahkan program interaktif yang dapat menjangkau lebih banyak orang dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta menggabungkan pendekatan yang komprehensif dengan melibatkan keluarga, sekolah, dan masyarakat secara keseluruhan. Program interaktif juga dapat berupa simulasi edukasi yang lebih terfokus dan disesuaikan dengan suasana dan situasi pengguna narkoba, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan perancangan program simulasi interaktif dapat membantu anak-anak memahami bahaya narkoba secara lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman langsung tentang bagaimana kebiasaan buruk dapat merusak hidup mereka. Program simulasi interaktif untuk pencegahan penyalahgunaan narkoba adalah sebuah kegiatan yang dirancang untuk membantu peserta memahami bahaya dan risiko yang dihadapi jika menggunakan narkoba. Program ini dilakukan secara interaktif, sehingga peserta dapat langsung terlibat dan terlibat secara aktif dalam kegiatan yang dilakukan. peserta juga akan diberikan contoh kasus nyata dan bagaimana penggunaan narkoba dapat merusak hidup seseorang. Program interaktif tersebut yaitu;

**Program Interaktif Berbasis Simulasi**

Program ini menggunakan skenario dan properti yang disiapka sebagai media interaktif untuk memberikan informasi dan pemahaman tentang bahaya narkoba kepada anak-anak. Anak-anak dapat memainkan peran dan dihadapkan pada berbagai situasi yang terkait dengan narkoba, serta diharuskan untuk memilih tindakan yang tepat dalam menghadapi situasi tersebut. Program ini juga dilengkapi dengan kegiatan interaktif seperti simulasi situasi yang memerlukan peserta untuk membuat keputusan yang berkaitan dengan narkoba. Berikut program simulasi yang akan akan diterapkan, yaitu;

**Simulasi Penyalahgunaan Narkoba**

Menerapkan simulasi *role playing*. Program ini peserta diminta untuk berperan sebagai penyalahgunaan narkoba dan memainkan beberapa skenario seperti memainkan peran dan melakukan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna narkoba, seperti mencari dan mengambil, meracik dan menyuntikkan narkoba (bukan narkoba asli). Simulasi ini Bertujuan agar anak dapat menerapkan pengetahuan dan pemahaman cara menghindari penggunaan narkoba dalam situasi nyata dapat mengatakan "tidak” dan memberikan pengalaman langsung tentang bagaimana kebiasaan buruk dapat merusak hidup sendiri.

Tabel 2. Simulasi *Role Playing* Penyalahgunaan Narkoba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Peraturan | Keterangan | |
| Durasi Bermain | Simulasi Penyalahgunaan Narkoba dapat memiliki durasi sekitar 30 menit hingga 1 jam, tergantung pada cepat atua lambatnya peserta melanjutkan ke sesi selanjutnya. | |
| Prolog | Peserta pertama – tama akan diberikan penjelasan singkat tentang program dan tujuan pencegahan penyalahgunaan narkoba. Mereka diberi tahu bahwa mereka akan mengikuti simulasi yang akan berperan menjadi pengguna narkoba. | |
| Pembagian  (Peserta dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing dengan sekitar 5-10 anak. Setiap kelompok memiliki seorang fasilitator yang akan mendampingi mereka selama simulasi). | Peserta | Mereka berperan sebagai pengguna narkoba dalam simulasi dan terlibat dalam skenario yang disiapkan. Mereka akan menggambarkan perilaku dan situasi yang terkait dengan penyalahgunaan narkoba. |
|  | Fasilitator | Bertugas memimpin kegiatan simulasi, menjelaskan aturan dan tujuan, memandu simulasi. |
| Simulasi  (Peserta akan terlibat dalam simulasi yang menggambarkan situasi nyata terkait penyalahgunaan narkoba). | Tahap Awal | Peserta akan memerankan peran seorang pengguna narkoba yang berusaha keras untuk mendapatkan uang demi membeli narkoba. Mereka akan dihadapkan dengan simulasi di mana mereka harus mencari uang yang disembunyikan di berbagai sudut ruangan dengan petunjuk yang disediakan diatas meja. |
| Tahap Kedua | Setelah mengumpulkan uang, peserta akan menyerahkannya kepada fasilitator untuk melanjutkan ke tahap simulasi berikutnya, yaitu mendapatkan narkoba dan alat-alat terkait penyalahgunaan narkoba. Peserta akan diberikan alat dan properti yang mendukung pengalaman interaktif, seperti narkoba palsu, obat-obatan palsu, objek-objek terkait narkoba, serta alat suntik palsu. |
| Latar Ruang Simulasi | Ruang yang diatur berlatarkan rumah, atau tempat pesta, tempat sepi dan gelap. Setiap area dapat dirancang dengan properti dan atribut yang relevan dengan ruang tempat pengguna melakukan penyalahgunaan narkoba. | |
| Diskusi dan Refleksi | Setelah simulasi selesai, peserta akan diajak untuk berpartisipasi dalam sesi diskusi dan refleksi bersama fasilitator. Mereka dapat berbagi pengalaman, belajar dan fasilitator akan memberikan arahan dampak penyalahgunaan narkoba terkait benda yang didapatkan saat simulasi. | |

Sumber: Olahan Penulis, 2023

**Simulasi Kehidupan Pengguna**

Kegiatan yang diterapkan adalah jenis simulasi sosiodrama, yang secara khusus dirancang untuk membantu peserta menganalisis dan memahami konsekuensi dari pilihan hidup mereka. Tujuan utamanya adalah menggali dampak yang mungkin terjadi akibat keputusan yang diambil, terutama yang berkaitan dengan narkoba.

Tabel 3. Simulasi Kehidupan Pengguna Narkoba

|  |  |
| --- | --- |
| Peraturan | Keterangan |
| Durasi Bermain | Simulasi kehidupan pengguna dapat memiliki durasi sekitar 30 menit hingga 45 menit, tergantung pada cepat atau lambatnya peserta melanjutkan ke sesi selanjutnya. |
| Prolog | Simulasi ini berisi ruangan yang mengikuti alur kehidupan pengguna mulai dari mendapat stigma buruk dari masyarakat, lalu mengalami efek fisik dari pengaruh penggunaan narkoba dalam karena dosis yang berlebih dan terkahir berakhir menerima konsekuensi yang ditanggung yaitu terjerumus dalam penjara karena melakukan penyalahgunaan narkoba. |
| Fasilitator | Menjelaskan tujuan dan aturan permainan kepada peserta. Simulasi ini akan dimasukin oleh 10 orang terlebih dahulu. |
| Simulasi | Peserta yang memilih untuk menggunakan narkoba akan mengikuti tiga tahap dalam program ini. Tahap pertama adalah area cemooh, di mana peserta akan terpapar stigma dan kata-kata buruk yang sering dikaitkan dengan pengguna narkoba. Tahap kedua melibatkan area dampak narkoba, di mana peserta akan merasakan secara langsung efek-efek narkoba pada tubuh mereka. Contohnya, suhu ruangan akan disesuaikan agar terasa panas, menirukan peningkatan suhu tubuh akibat penggunaan narkoba. Selain itu, peserta akan menghadapi hambatan motorik yang menyebabkan kesulitan dalam berjalan dan menyeimbangkan tubuh. Permukaan lantai akan diatur tidak rata untuk memperumit pergerakan peserta. Selanjutnya, peserta akan memasuki area hukuman di mana mereka akan menghadapi konsekuensi hukum dari penggunaan narkoba. Suasana ruangan akan dirancang untuk menyerupai lingkungan penjara sebagai representasi dari konsekuensi hukum yang mungkin mereka hadapi. |

Sumber: Olahan Penulis, 2023

**Simulasi Dampak Narkoba**

Menerapkan simulasi psikodrama yang memberikan pengalaman langsung bagi peserta untuk memahami dampak negatif dari narkoba pada fisik, emosi, dan perilaku seseorang. Penggunaan teknologi *virtual reality* menjadi sarana utama dalam kegiatan ini, di mana perangkat VR digunakan untuk menggambarkan secara visual efek dari narkoba terhadap penglihatan dan koordinasi motorik seseorang.

Tabel 4. Simulasi Dampak Narkoba

|  |  |
| --- | --- |
| Peraturan | Keterangan |
| Durasi Bermain | Durasi simulasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kesesuaian program. Setiap peserta diberikan waktu sekitar 5 – 10 menit. Durasi ini dapat bervariasi tergantung pada faktor seperti jumlah peserta dan keseluruhan jadwal program. |
| Prolog | Ruang akan dimuat 20 *virtual reality* dan Ruangan akan dimasukin 40 anak terlebih dahulu untuk memulai simulasi secara bergantian. Peserta yang masuk akan dibagi berdasarkan kelompok awal yang dibentuk pada simulasi penyalahgunaan narkoba. |
| Fasilitator | Menjelaskan kepada peserta tentang fungsi dan tujuan *virtual reality* dalam simulasi ini, serta efek-efek yang akan mereka alami saat mengenakan kacamata tersebut. Peserta boleh mengakhiri simulasi lebih cepat jika sudah mengalami ketidaknyamanan. |
| Simulasi | Peserta yang memilih untuk menggunakan narkoba akan mengikuti tiga tahap dalam program ini. Tahap pertama adalah area cemooh, di mana peserta akan terpapar stigma dan kata-kata buruk yang sering dikaitkan dengan pengguna narkoba. Tahap kedua melibatkan area dampak narkoba, di mana peserta akan merasakan secara langsung efek-efek narkoba pada tubuh mereka. Contohnya, suhu ruangan akan disesuaikan agar terasa panas, menirukan peningkatan suhu tubuh akibat penggunaan narkoba. Selain itu, peserta akan menghadapi hambatan motorik yang menyebabkan kesulitan dalam berjalan dan menyeimbangkan tubuh. Permukaan lantai akan diatur tidak rata untuk memperumit pergerakan peserta. Selanjutnya, peserta akan memasuki area hukuman di mana mereka akan menghadapi konsekuensi hukum dari penggunaan narkoba. Suasana ruangan akan dirancang untuk menyerupai lingkungan penjara sebagai representasi dari konsekuensi hukum yang mungkin mereka hadapi. |
| Ruang Simulasi | Ruang akan dipenuhi oleh teknologi yang mendukung simulasi selain virtual reality. |

Sumber: Olahan Penulis, 2023

**Dasar Perancangan Ruang Simulasi**

Dalam dasar perancangan ruang simulasi memusatkan perhatian pada menciptakan lingkungan yang sepenuhnya memadai untuk mengeksplorasi dan mereplikasi berbagai skenario dan situasi yang realistis.

****

Gambar 1. Ruang Simulasi Penyalahgunaan Narkoba

Sumber: Penulis, 2023

Konsep utama yang mendasari perancangan ruang simulasi ini adalah memberikan pengalaman interaktif dan imersif. Berikut aspek yang harus diperhatian dalam merancang ruang simulasi :

Tabel 5. Aspek dalam Merancang Ruang Simulasi

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek | Keterangan |
| Ukuran dan Keamanan | Ruangan harus memiliki ukuran yang cukup untuk menampung peserta dan fasilitator. Menghindari objek tajam atau menyudut atau bahaya lainnya yang dapat menyebabkan cedera saat peserta bergerak atau berinteraksi dalam simulasi. |
| Pencahayaan | Ruangan harus memiliki pencahayaan yang memadai. Pencahayaan ruangan dapat disesuaikan agar dapat menghadirkan kondisi yang mendekati kondisi nyata saat menggunakan narkoba. |
| Privasi | Ruangan harus memberikan privasi dengan merancang ruang yang beralur agar tidak ada gangguan atau interupsi dari luar atau area simulasi lain yang dapat mengganggu pengalaman peserta. |
| Ventilasi dan Penghawaan | Ruangan memiliki sistem ventilasi yang baik untuk memastikan sirkulasi udara yang cukup. Terutama pada simulasi dampak narkoba yang menggunaan *virtual reality* dapat membuat peserta merasa tidak nyaman atau berkeringat, sehingga ventilasi yang baik akan memberikan kenyamanan saat berpartisipasi dalam kegiatan. |
| Pengaturan Ruangan | Ruangan dapat diatur dengan menggunakan dekorasi atau pengaturan tempat yang sesuai dengan konteks simulasi. Misalnya, menggunakan tata letak ruangan yang menggambarkan lingkungan di mana penyalahgunaan narkoba sering terjadi, seperti kamar pengguna narkoba, rumah, tempat pesta. |
| Kebersihan | Ruangan harus bersih dan terjaga kebersihannya agar peserta merasa nyaman dan aman dalam melaksanakan kegiatan. Simulasi juga melibatkan banyak sentuhan tangan maka harus menyediakan fasilitas sanitasi yang memadai, seperti toilet dan tempat mencuci tangan, yang mudah diakses oleh peserta. |
| Perlengkapan Tambahan | Ruangan dapat diperhitungkan luasannya karena dilengkapi dengan perlengkapan tambahan seperti *furniture*, *property* yang mendukung kegiatan, papan pengumuman untuk menampilkan informasi penting, atau peralatan suara untuk memastikan peserta dapat mendengar dengan jelas instruksi dari fasilitator. |

Sumber : Olahan Penulis, 2023

1. **KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Tingginya jumlah anak muda yang terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba menimbulkan ancaman serius bagi bangsa Indonesia. Keingintahuan yang tinggi dan keinginan untuk mencoba-coba, ditambah dengan kurangnya pemahaman akan dampaknya di masa depan, membuat anak-anak rentan terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba. Oleh karena itu, penting untuk memiliki ruang pembelajaran berbasis simulasi. Ruang simulasi ini memungkinkan remaja untuk mengalami pengalaman yang mirip dengan pengguna narkoba secara realistis dengan program yang sudah diskenariokan, tanpa risiko sebenarnya yang terkait dengan penyalahgunaan. Ruang simulasi diciptakan sebagai lingkungan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman yang menyerupai situasi penggunaan narkoba, sehingga remaja dapat memahami dampak dan konsekuensi yang terkait dengan penyalahgunaan narkoba secara lebih baik.

**Saran**

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan dalam pengembangan jurnal selanjutnya dapat mengkaji efektivitas ruang simulasi dalam jangka waktu yang lebih panjang: Penelitian selanjutnya dapat mengamati dampak jangka panjang dari penggunaan ruang simulasi dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba pada remaja untuk melihat apakah efeknya dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lebih lama. Membandingkan efektivitas ruang simulasi dengan metode pencegahan lainnya: Perbandingan antara ruang simulasi dengan metode pencegahan penyalahgunaan narkoba lainnya dapat membantu memahami keunggulan dan kelemahan masing-masing metode serta mengeksplorasi kombinasi terbaik dalam upaya pencegahan. Mengeksplorasi peran pendidik dan dukungan keluarga: Penelitian dapat mempertimbangkan untuk mengikutsertakan pendidik dan dukungan keluarga dalam melengkapi penggunaan ruang simulasi dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba, termasuk pengaruh mereka terhadap sikap dan perilaku remaja.

# **REFERENSI**

Amanda. M. P, e. a. (2017). PENYALAHGUNAAN NARKOBA DI KALANGAN REMAJA (ADOLESCENT SUBSTANCE ABUSE). *Jurnal Penelitian & PPM Vol 4, No: 2*.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Press.

BNN. (2019). xecutive Summary Survei Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba. *Puslidatin*.

Darmawan, E. M. (2016). *Konsep Perancangan Arsitektur.* Jakarta: Erlangga.

Elpandi, T. (2019). DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA TERHADAP KESEHATAN MENTAL MASYARAKAT (Studi Di Desa Biaro Baru Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara). *SKRIPSI*.

Goleman, D. (1996). *Kecerdasan emosional.* Jakarta: Gramedia Pustaka.

Handayani, T. (2017). penerapan metode simulasi semua siswa dapat aktif dan penerapan metode simulasi semua siswa dapat aktif dan penerapan metode simulasi semua siswa dapat aktif dan. *Jurnal Pendidikan Pendidikan*.

Hasbullah. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru: Metode Simulasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Adaara, Vol. 11, No. 2, Agustus 2021*.

Hissan Raztiani, I. P. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 2 Nomor 3, Mei 2019*.

Kusworo, R. (2022). KONSELING INDIVIDU BAGI REMAJA PENGGUNA NAPZA DI BADAN NARKOTIKA NASIONAL ( BNN ) PROVINSI LAMPUNG. *SKRIPSI*.

Mayang Pramesti, A. R. (2022). ADIKSI NARKOBA: FAKTOR, DAMPAK, DAN PENCEGAHANNYA. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kenda*.

Wahab, R. (2016). *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Wiseman, T. (1996). A concept analysis of empathy. *Journal of Advanced Nursing*.

Wulandari, A. A. (2014). DASAR-DASAR PERENCANAAN INTERIOR MUSEUM. *HUMANIORA Vol.5 No.1*.