**“DRHIVA” Metode Baru Dalam Upaya Penanggulangan Dan Pencegahan Napza Dan HIV/AIDS**

***“Drhiva” Metode Baru ... Devi P, Antonius R.W.D, Hana M.M***

Devi Priyantika\*), Antonius Raga Wida D.\*), Hana Maulida M.\*), Besar Tirto Husodo\*\*)

\*) Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro

\*\*) Staff Pengajar Bagian Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro

Koresponden : [priyantikadevi@gmail.com](mailto:priyantikadevi@gmail.com)

***ABSTRAK***

*Dalam dasawarsa terakhir ini, penggunaan dan peredaran narkoba secara ilegal di seluruh dunia menunjukkan peningkatan tajam dan merambah semua bangsa. Penyalahgunaan narkoba juga berkaitan erat dengan tindak kejahatan, kecelakaan lalu lintas dan saat ini pada tahap penularan virus HIV/AIDS. Kurangnya pengetahuan remaja mengenai dampak dan informasi mengenai NAPZA dan HIV/AIDS, pengaruh trend, serta dampak teknologi yang semakin canggih menjadi faktor penyebab tingginya kasus NAPZA dan HIV/AIDS di Indonesia. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah, akan tetapi pada kenyataannya dampak yang dirasakan remaja masih belum efektif untuk menjauhi NAPZA dan HIV/AIDS. Berdasarkan hal tersebut, melalui “Drhiva (Drugs and HIV/AIDS)” yaitu inovasi game sebagai media sosialisasi menjadi salah satu solusi untuk dapat menurunkan angka penyalahgunaan NAPZA dan HIV/AIDS khususnya bagi remaja di Indonesia.*

***Kata Kunci:*** *Narkoba, NAPZA dan HIV/AIDS, Drhiva*

**PENDAHULUAN**

**Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol. 3 No.1, April 2013**

Masalah penyalahgunaan narkotika bukan saja merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian bagi negara Indonesia, melainkan juga bagi dunia Internasional. Memasuki abad ke-20 perhatian dunia Internasional terhadap masalah narkotika semakin meningkat, salah satu dapat dilihat melalui *Single Convention on Narcotic Drugs* pada tahun 1961. (Kusno Adi, 2009)

Menurut estimasi Badan Dunia Bidang Narkoba (*United Nations Office on Drugs and Crime/*UNODC) pada *World Drug Report* (2006), angka prevalensi setahun terakhir penyalahguna narkoba di dunia sebesar 5% dari populasi dunia (kurang lebih 200 juta jiwa). *World Drugs Report* 2010, melaporkan bahwa setiap tahun, sekitar 100 ribu orang tewas, atau setiap hari 300 orang tewas, karena mengkonsumsi opium. Gangguan pengguna NAPZA dalam pola tertentu berkaitan erat dengan penularan HIV/AIDS.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Jaji (2009) menunjukkan NAPZA adalah suatu ancaman paling mengkhawatirkan bagi remaja di hampir lebih dari 100 negara di dunia. Permasalahan narkoba berdampak negatif pada kehidupan sosial, ekonomi dan ketahanan nasional bangsa. Di bidang sosial, permasalahan narkoba berdampak pada timbulnya kejahatan, pelanggaran hukum, dan turut mempercepat berkembangnya HIV/AIDS dan Hepatitis. (BNN, 2013)

*United Nations Joint Programme on HIV/AIDS* (UNAIDS) memperkirakan bahwa di seluruh dunia terdapat sekitar 10% infeksi HIV yang berasal dari jarum dan alat suntik lainnya yang tercemar. Tahun 2002, dari sejumlah 7,4 juta penduduk di Asia Pasifik kurang lebih 1 juta remaja dan dewasa tertular HIV, sekitar 225.000 diantaranya adalah anak-anak dan remaja (0-14 tahun). Sekitar 8 ribu atau 57,1% kasus HIV/AIDS terjadi pada remaja antara 15-29 tahun. Ada dua penyebab utama terjadinya percepatan penularan HIV/AIDS yaitu perilaku seks bebas (30%) dan peredaran narkoba terutama yang menggunakan jarum suntik (50%). Dengan demikian Indonesia memungkinkan menjadi episentrum HIV/AIDS.

Peningkatan angka kejadian HIV/AIDS tidak saja disebabkan faktor perilaku seksual, tetapi juga pengaruh *trend* dan teknologi yang semakin canggih. Dengan adanya teknologi yang canggih itu pula penjualan maupun pengaruh NAPZA dan HIV/AIDS semakin meluas. Kurangnya pengetahuan remaja mengenai dampak dan informasi mengenai NAPZA dan HIV/AIDS menjadi faktor penyebab tingginya kasus NAPZA dan HIV/AIDS di Indonesia.

Data kualitatif dari siswa SMA 2 Semarang dikumpulkan menggunakan wawancara mendalam dan pengamatan langsung kemudian diolah dan dianalisis dengan pengkategorian berdasarkan faktor individu dan lingkungan sosial. Sebagian siswa kurang mempunyai pengetahuan yang memadai mengenai masalah HIV/AIDS begitu pula kesadaran tentang bahaya HIV/AIDS, baik dari segi cara infeksi, penularan, juga perilaku hidup sehat yang berkaitan dengan penyakit tersebut. Menurut informasi kuesioner informasi tentang NAPZA dan HIV/AIDS di SMA 2 Semarang sebanyak 19 responden dari 32 siswa kelas XI IPA, menganggap bahwa leaflet dan brosur tentang narkoba tidak menarik. Mereka berharap mendapatkan informasi dari film atau animasi bergambar tentang NAPZA dan HIV/AIDS.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya penanggulangan dan pencegahan NAPZA dan HIV/AIDS. Namun, solusi yang telah dilakukan pemerintah, seperti media sosialisasi berupa pamflet, brosur, TV maupun majalah dirasa belum efektif dan efisien. Selain itu, untuk memanfaatkan teknologi yang sudah canggih saat ini, game berupa animasi tokoh-tokoh anime dapat dimanfaatkan untuk media sosialisasi untuk menarik simpati remaja mempelajari informasi serta mengetahui dampak dari penyalahgunaan NAPZA dan HIV/AIDS yang memberikan akses kemudahan untuk dapat mendekatkan sosialisasi pembelajaran pada masyarakat terutama remaja.

Solusi yang pernah ditawarkan selama ini sudah cukup bervariasi untuk mencegah meluasnya kasus penyalahgunaan narkoba dan HIV/AIDS. Melalui jalur pendidikan, keagamaan, penyuluhan bagi masyarakat, sanksi hukum, penghargaan untuk daerah yang bebas narkoba, namun belum memuaskan hasilnya. Melalui jalur pendidikan, penyuluhan anti narkoba dilakukan dengan metode ceramah setiap tahun pada saat masa orientasi siswa baru. Selain pembelajaran mengenai bahaya dari penggunaan NAPZA dan HIV/AIDS, juga dalam bentuk itu media promosi kesehatan seperti pamflet, leaflet dan poster. Namun dari media yang pernah ada belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Masyarakat beranggapan penyadaran yang diberikan ke masyarakat akibat bahaya yang ditimbulkan penyalahgunaan NAPZA dan HIV/AIDS kurang mengena.

***“Drhiva” Metode Baru ... Devi P, Antonius R.W.D, Hana M.M***

Dengan lebih memberikan pengetahuan mengenai bahaya penyalahgunaan NAPZA dan HIV/ AIDS melalui media game, harapannya dari pengetahuan yang di dapat dapat merubah ke sikap. Kemudian dapat merubah perilaku masyarakat untuk menjauhi NAPZA dan perilaku yang menimbulkan HIV/AIDS.

Berdasarkan hal tersebut, melalui “Drhiva (Drugs and HIV/AIDS)”, metode baru dalam upaya penanggulangan dan pencegahan NAPZA dan HIV/AIDS yaitu *game* sebagai media sosialisasi yang disertai animasi, narasi serta gambar yang berisi informasi mengenai NAPZA dan HIV/AIDS yang dapat diaplikasikan pada *gadget* dan hp menjadi salah satu solusi untuk dapat menurunkan angka penggunaan NAPZA dan HIV/AIDS khususnya bagi remaja dan mahasiswa di Indonesia.

**Gagasan**

Jumlah pengguna narkoba di Indonesia pada 2013 meningkat 2,3%. Bahkan yang lebih mengkhawatirkan, pengguna narkoba usia 10-20 tahun meningkat hingga 2,5%. (Deputi Rehabilitsi BNN, 2013)

Target nasional Indonesia berkurang sebanyak 95% pada 2014 (RPJMN) dan 2015 (MDGs). Pemerintah Indonesia telah menunjukkan komitmen dan keinginan kuat dengan meluncurkan Gerakan Nasional Penanggulangan AIDS (2002). Pemerintah telah melakukan berbagai upaya dalam pencegahan dan penanggulangan NAPZA dan HIV/AIDS, diantaranya adanya promosi penggunaan kondom, tes dan konseling HIV, iklan layanan masyarakat, program pencegahan HIV/AIDS untuk tenaga kerja Indonesia di luar negeri, pendidikan tentang *preventive education* dan *advocation*, HIV *e-learning project* serta Kebijakan Penanggulangan Penyalahgunaan NAPZA dari Kementerian Kesehatan.

Tahun 2006, diputuskan untuk memprioritaskan pencegahan dalam upaya penanggulangan HIV dan AIDS. Untuk menanggulangi masalah penyalahgunaan narkoba, BNN sudah banyak melakukan berbagai program, baik dari sisi pencegahan, pemberantasan, rehabilitasi, dan juga pemberdayaan masyarakat, secara konsisten, terpadu, dan sinergis. (Kepala BNN, 2013)

Namun, upaya yang dilakukan pemerintah masih saja mempunyai beberapa kendala. Diantaranya media sosialisasi yang kurang menarik. Oleh karena itu diperlukan media sosialisasi yang lebih dekat dengan *trend* remaja sekarang, yaitu berupa *game* karena *gadget* sekarang berkembang semakin canggih.

*Game* “Drhiva”, menggambarkan alur cerita mengenai perjalanan melewati berbagai rintangan yang digambarkan tokoh anime yang nantinya menghadapi musuh atau pengganggu berupa tempat atau benda yang mengarah penyalahgunaan NAPZA dan HIV/AIDS. Alur cerita berbeda di setiap tempat dan macam gangguan yang digambarkan. *Game* “Drhiva” memiliki tingkatan level, semakin tinggi level semakin banyak informasi yang didapat mengenai NAPZA dan HIV/AIDS. Kemenangan tiap level dilihat dari pemain yang lolos melewati rintangan yang dilalui pemain. Jika pemain melakukan kesalahan yang mengarah pada penggunaan NAPZA atau HIV/AIDS seperti masuk di area yang dilarang, atau mengambil benda yang terlarang akan mendapat hukuman berupa pertanyaan mengenai NAPZA dan HIV/AIDS atau muncul gambar disertai audio mengenai deskripsi penyakit tentang dampak penyalahgunaan NAPZA dan HIV/AIDS yang berbeda-beda.

Klasifikasi game ini memiliki konten yang cocok untuk usia 13 tahun atau lebih. Permainan membutuhkan  dua atau lebih pemain, yang bergiliran, masing-masing bersaing untuk mencapai “kemenangan” naik di level yang semakin tinggi. Tidak hanya muncul gambar saja, namun muncul keterangan *text* yang berguna menjelaskan keterangan gambar. Musuh berupa rintangan (jebakan) yang mengarah penggunaan narkoba. “Drhiva” termasuk jenis e*dutainment* game tentang pembelajaran dimana di dalam game tersebut menyediakan konten tentang gangguan fungsi organ tubuh manusia jika terkena NAPZA dan HIV/AIDS. Selain itu, “Drhiva” menuntut pemainnya untuk lincah dan respon karena dalam game *adventure* dituntut untuk berfikirnya untuk menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter, menggunakan benda-benda yang tepat dan diletakan di tempat yang tepat. Oleh karena itu, dengan memainkan *game* “Drhiva”, remaja memahami hal mana yang perlu dijauhi dan mana yang tidak.

**Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol. 3 No.1, April 2013**

Kelebihan “Drhiva” antara lain: adanya alur cerita, menggunakan tokoh anime yang memiliki daya tarik tersendiri. Anime diambil dari tokoh kartun. Pemain bisa memilih sendiri jenis tokoh dan *plot* yang akan dimainkan. Tidak hanya itu, gambar pelengkap penyakit akibat bahaya NAPZA dan HIV/AIDS serta diiringi efek audio yang mempermudah pemahaman pesan yang disampaikan. Selain itu, dapat digunakan pada aplikasi *gadget*, *handphone* serta dapat diakses secara *online*. Dengan bermain *game* “Drhiva” selain sebagai media sosialisasi NAPZA dam HIV/AIDS yang lengkap juga memberi kesempatan untuk membangun konsep diri dan mengembangkan sikap positif untuk pemain.

Kelebihan yang diusung oleh penulis mengenai media promosi dalam bentuk anime ialah pesan yang disampaikan akan lebih mengena karena menggunakan audio visual yang mampu menarik perhatian remaja, sudah memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang dan semakin canggih, kebanyakan remaja masih cenderung menyukai tokoh-tokoh anime sehingga tokoh diambil dari kegemaran remaja pada umumnya, adanya alur cerita sehingga pemahaman mengenai faktor penyebab remaja memilih penggunaan NAPZA dan HIV/AIDS karena disajikan dalam bentuk cerita, adanya gambar pelengkap sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman mengenai bahaya NAPZA dan HIV/AIDS, serta dapat digunakan sebagai aplikasi *gadget* dan bisa diakses secara *online*.

Kompleksitas *game* memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah, membuat keputusan dan mendorong untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya.

*Game* “Drhiva” berbeda dengan media sosialisasi yang ditawarkan pemerintah, seperti melalui iklan, poster, buletin. Dikarenakan “Drhiva” sudah didukung dengan teknologi yang lebih canggih, dapat digunakan siapa saja karena diaplikasikan pada *gadget* sehingga masyarakat lebih efisien menjangkau pelayanan kesehatan berupa sosialisasi edukatif khususnya bagi remaja.

*Game* “Drhiva” akan lebih berkembang dan bahkan dapat menjangkau ke seluruh Indonesia jika pihak animator turut bekerjasama mengembangkan *game* “Drhiva” menjadi lebih berkualitas dan *up to date*. Untuk itu, peran serta pemerintah, pihak swasta komersial sangat dibutuhkan untuk ikut bekerjasama demi kesuksesan *game* “Drhiva”. Sehingga dapat diperkirakan bahwa media sosialisasi ini memiliki peluang sebagai solusi penanggulangan dan pencegahan NAPZA dan HI/AIDS khususnya bagi remaja di Indonesia.

**KESIMPULAN**

Metode ceramah saat ini masih banyak digunakan untuk melakukan pencegahan dan penyuluhan mengenai penggunaan narkotika dan obat-obatan. Namun metode tersebut dirasa kurang efektif karena membosankan, sehingga kurang dapat menyentuh dan memberi efek perubahan.

Kurangnya pengetahuan akan informasi mengenai NAPZA dan HIV/AIDS, maka diharapkan masyarakat menjadi lebih berhati-hati akan penggunaan NAPZA dan HIV/AIDS. Pengetahuan masyarakat tersebut menggambarkan unsur -unsur yang memungkinkan masyarakat mampu bertahan (*survive*) dan dalam (pengertian yang dinamis) mampu menghindari penyalahgunaan NAPZA dan menghindari HIV/AIDS. (Tim Penyusun FKM, 2013)

***“Drhiva” Metode Baru ... Devi P, Antonius R.W.D, Hana M.M***

Pihak-pihak yang dapat membantu mengimplementasikan gagasan menjadi metode yang efektif di masyarakat antara lain Pemerintah Pusat, Komisi Penanggulangan Aids Nasional, Masyarakat Sipil (*Civil Soceity*)*,* Pihak Pendidik, Dunia Usaha dan Sektor Industri, Keluarga dan Masyarakat Umum.

Dengan adanya *game* “Drhiva” merupakan salah satu solusi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan penyalahgunaan NAPZA dan HIV/AIDS di Indonesia terutama pada remaja serta dapat memberikan pengetahuan mengenai dampak penggunaan NAPZA. Diharapkan dengan adanya *game* “Drhiva” ikut membantu pemerintah dalam upaya penanggulangan dan pencegahan NAPZA dan HIV/AIDS, serta terjadi penurunan penyalahgunaan NAPZA dan HIV/AIDS karena tingkat pengetahuan masyarakat akan lebih baik dengan media sosialisasi Drhiva”.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Aldridge, S. & Badham, V. 1993. *Beyond just a game. Pamphlet Number 21* . Primary Mathematics Association.
2. Depkes RI dan Komisi Penanggulangan AIDS. 2006. *Laporan Nasional Kegiatan Estimasi*.
3. DepKes, Sub Directorat P2MPLP DepKes. 1995. *Kebijakan Program Pencegahan dan Pemberantasan PMS*. Jakarta: Balai Penerbit FKUI.
4. Dinkes Prop. Jateng. 2008. *Laporan Triwulan IV Pengidap infeksi HIV dan Kasus AIDS s.d. 31 Desember 2007*. Semarang.
5. Hugo, Graeme. 2001. *Mobilitas Penduduk dan HIV/AIDS di Indonesia, Hal. 80-82*.
6. Kusno Adi. 2009. *Kebijakan Kriminal Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Narkotika Oleh Anak, Hal 30*. Malang: UMM Press.
7. *Populasi Dewasa Rawan Terinfeksi HIV*. 2006. Jakarta: KPAN.
8. Rahayuwati, Laili. *Pengetahuan dan Sikap Mengenai Hubungan Penggunaan*.
9. *Narkoba Dengan Kejadian Infeksi HIV/AIDS*. UNPAD.
10. Sudikno. 2010. *Pengetahun HIV dan AIDS pada Remaja di Indonesia*. Jurnal Kesehatan Reproduksi Vol 1 No 3 Hal. 145-154.
11. Susilowati, Tuti. *Faktor-Faktor Resiko yang Berpengaruh Terhadap Kejadian HIV dan AIDS di Semarang dan Sekitarnya*. Semarang.
12. UNAIDS. 2000. *Report on The Global HIV/AIDS Epidemic, Geneva, Switzerland*. Joint United Nation Programme on HIV/AIDS.
13. Unesco and Unaids Advocacy Kit. 2004. *HIV/AIDS dan Pendidikan: Pedoman Advokasi untuk Departemen Pendidikan*. Jakarta.
14. Widaninggar. 2004. *Pedoman Pelatihan dan Modul Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education) untuk Pencegahan HIV dan AIDS*. Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.