

PEMBUATAN BOARD GAME UNTUK SOSIALISASI TENTANG NARKOBA PADA REMAJA

Nicholas Dion Prasetyo Malelak

Digital Media Technology

Pembimbing :

Tyrza Adelia, S.Sn., M.Inf.Tech.

Mikhael Ming Khosasih, S.Kom., M.M., M.Kom.

ABSTRAK

Selama pandemi Covid-19, pengguna narkoba meningkat sebesar 0,15% hingga memiliki jumlah perkiraan penggunanya 3,6 juta penduduk di Indonesia. Umur awal pengguna mengenal narkoba adalah 15 tahun sehingga rata - rata umur pengguna tertinggi terdapat di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas. Alasan dari banyak remaja yang menggunakannya adalah umur remaja merupakan umur mulainya terjadi perubahan hormon sehingga remaja lebih sensitif dan tidak stabil sehingga masih gengsi untuk menolak. Hal ini dapat mengakibatkan remaja akan memiliki dampak negatif di lingkungan sekitar dan secara jasmani. Agar remaja dapat menghindari narkoba sangat diperlukan untuk penyuluhan untuk edukasi tentang narkoba. Berdasarkan penelitian yang dibuat, penyuluhan atau sosialisasi yang efektif adalah menggunakan *board game* dikarenakan *board game* dapat dimainkan lebih dari 1 orang yang menyebabkan terdapatkan interaksi antar pemain sehingga pemain lebih erat secara pertemanan dan juga dapat saling belajar. Dengan adanya *board game* maka sosialisasi dapat dilakukan terhadap remaja agar remaja lebih senang dan tidak merasa bosan dengan materi dari *board game* tersebut. Hasil pembuatan *board game* untuk sosialisasi terhadap remaja dapat dimainkan dengan bantuan *companion app*.

Kata kunci: Narkoba, Lingkungan, Remaja, *Board game*, *Companion App*

CREATING A BOARD GAME FOR SOCIALIZATION ABOUT DRUGS IN TEENAGERS

Nicholas Dion Prasetyo Malelak

Digital Media Technology

Contributor:

Tyrza Adelia, S.Sn., M.Inf.Tech.

Mikhael Ming Khosasih, S.Kom., M.M., M.Kom.

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, drug users increased by 0.15% to an estimated number of users of 3.6 million people in Indonesia. The initial age for drug users is 15 years, so the highest average age of users is in high school. The reason many teenagers use it is that adolescence is the age when hormonal changes begin to occur, so teenagers are more sensitive and unstable, so they are still reluctant to refuse. This results in teenagers having a negative impact on the surrounding environment and physically. So that teenagers can avoid drugs, counseling for education about drugs is very necessary. Based on the research conducted, effective counseling or socialization is using board games because board games can be played by more than 1 person which causes interaction between players so that players become closer as friends and can also learn from each other. With the existence of board games, socialization can be carried out for teenagers so that teenagers are happier and do not feel bored with the material from the board game. The results of making a board game for socializing teenagers can be played with the help of a companion app.

Keywords: *Drugs, Environment, Teenagers, Board game, Companion App*