

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cannabis atau yang umum kenal dengan ganja adalah nama istilah untuk tanaman *Cannabis Sativa*. Tanaman tersebut termasuk keluarga *Urticaceae* atau *Moraceae*. Istilah ganja secara umum mengacu pada pucuk daun, bunga dan batang dari tanaman yang dipotong, dikeringkan dan dicacah dan biasanya dibentuk menjadi rokok. Nama lain tanaman ganja adalah *marijuana*, *grass*, *weed*, *pot*, *tea*, *Mary jane* dan produknya *hemp*, *hashish*, *charas*, *bhang*, *ganja*, *dagga* dan *sinsemilla* (Camellia, 2010) .

Suharno menjelaskan bahwa ganja (*cannabis sativa*) merupakan tumbuhan penghasil serat. Lebih dikenal karena bijinya mengandung tetrahidrokanabinol (THC), zat narkotika yang membuat pemakainya mengalami euforia (rasa senang yang berkepanjangan tanpa sebab). Ada tiga jenis *cannabis* (ganja), yaitu *cannabis sativa*, *cannabis indica*, dan *cannabis ruderalis*.

Cannabis memiliki potensi berkontribusi sebagai pengobatan dalam dunia medis. Beberapa diantaranya dapat menyembuhkan : HIV/AIDS, Alzheimer, Insomnia, dan Kanker. Selain itu *cannabis* juga mulai dikembangkan sebagai revolusi industri. Salah satu jenis *cannabis* yang dapat digunakan sebagai bahan baku biodiesel adalah *cannabis industri* atau lebih dikenal sebagai

Industrial Hemp hanya memiliki kurang dari 1% zat kimia *Tetrahydrocannabinol* (THC).

Menurut undang-undang pemerintah Indonesia no 35 tahun 2009, cannabis dikategorikan didalam Golongan I (golongan narkotika dengan pengendalian terketat), berikut termasuk heroin dan metamfetamin atau sabu-sabu. Dikutip dari laman website BNN jumlah angka penyalahgunaan Narkoba di kalangan pelajar pada tahun 2019 terjadi peningkatan peredaran narkoba sebesar 0,03 persen. Dengan jumlah pengguna ganja mencapai 63 persen dari total peredaran narkoba di Indonesia. Salah satu kelompok masyarakat yang rawan terpapar penyalahgunaan narkoba adalah mereka yang berada pada rentang usia 15-35 tahun atau generasi milenial.

Besarnya data pengguna cannabis di Indonesia menjadi bukti bahwa masyarakat perlu mendapat edukasi serta pengetahuan akan manfaat dan dampak negatif cannabis. Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003).

Perancangan Fasilitas Edukasi Cannabis bertujuan sebagai sarana penelitian dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Hal ini diharapkan dapat merubah sudut pandang masyarakat dan juga merubah sudut pandang pengguna cannabis dengan cara memberikan edukasi mengenai kegunaan ganja dan efek yang ditimbulkan sehingga diharapkan mengurangi

penyalahgunaan. Pernyataan mengenai edukasi sesuai dengan pasal 6 ayat 1 dalam undang-undang nomor 35 tahun 2009 tentang narkotika. Narkotika golongan 1 adalah narkotika yang hanya dapat dimanfaatkan dalam ilmu pengetahuan dan tidak diperuntukan sebagai terapi, serta sangat berpotensi tinggi yang menyebabkan ketergantungan.

Penerapan metode edukasi yang tepat sangat diperlukan sebagai media komunikasi dengan audiens. Sistem alur narasi dipilih salah satunya sebagai metode penyampaian tentang pengenalan jenis-jenis cannabis, sejarah cannabis, pengetahuan regulasi dan dampak negatif, kesehatan yang kaitannya dengan cannabis, dan terakhir pengenalan berbagai macam produk hasil olahannya. Alur cerita ini disusun sebagai penyampaian mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam perancangan. Secara garis besar ini mencakup deskripsi, gambar-gambar, dan koleksi pendukung cerita. (Arbi et al, 2011:52)

Suasana konsep alur cerita akan menampilkan visual dan informasi sejarah tumbuhan cannabis pada zaman dahulu dari berbagai peradaban dunia serta nusantara. Dalam buku Hikayat Pohon Ganja disebutkan ganja (cannabis) telah dimanfaatkan mulai dari bangsa Sumeria sejak 3000 SM juga bangsa lain seperti Cina, Mesir, India hingga masa revolusi industri Eropa.

Sebagai sarana pendukung edukasi, metode penggunaan media atau alat peraga diperlukan sebagai sarana edukasi memahami objek yang ditampilkan. Alat peraga yang diaplikasikan bisa berupa tumbuhan hidup atau bagian

tertentu dari tumbuhan cannabis. Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.02.02/MENKES/118/2015 tentang izin memperoleh, menanam, menyimpan, dan menggunakan tanaman Papaver, Ganja Dan Koka yang dapat dimanfaatkan dalam bidang edukasi dengan tujuan penelitian dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Gagasan penampilan objek pameran yaitu menampilkan berbagai jenis tumbuhan cannabis serta bagian-bagian tumbuhan cannabis seperti; biji, daun, akar, getah dan batang. Penampilan berbagai objek yang disebutkan di atas turut mempertimbangkan faktor keamanan. Penyimpanan benda tersebut akan tertutup namun tetap terlihat. Atmosfer ruang yang dihadirkanpun turut menyesuaikan ekosistem jenis cannabis tersebut tumbuh, sebagai contoh suasana tropis yang hangat untuk jenis *Cannabis L Sativa*.

Hukum undang-undang yang mengatur *Cannabis* diketahui sudah ada sejak abad 20. Tanaman ini pertama kali dilarang di Utah, Amerika pada 1915, menjadi ilegal di 29 negara pada 1931. Fasilitas Edukasi akan regulasi *Cannabis* sangat diperlukan mengingat UU yang berlaku di Indonesia juga sangat ketat. Ruang fasilitas edukasi regulasi akan dilengkapi dengan monitor yang menampilkan butir-butir hukum, arsip pemberitaan tentang Cannabis serta dampak negatifnya. Atmosfer ruang dampak negatif akan menampilkan nuansa psikedelik dengan lampu-lampu.

Peran *Cannabis* dalam dunia medis telah dilakukan sejak zaman dahulu. Perancangan Fasilitas edukasi ini juga akan menampilkan suasana ruang yang

merepresentasikan pengobatan modern. Bagian alur ruang terakhir fasilitas edukasi akan menampilkan berbagai produk hasil olahan industri non medis. Sebagai bukti konkret bahwa tanaman *cannabis* dapat diolah menjadi berbagai barang kebutuhan.

Pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini turut berperan meningkatkan kualitas pendidikan. Suparman dalam beberapa artikel pentingnya (1999a; 1999b), misalnya mengungkapkan sejumlah perkembangan dalam teknologi pendidikan, yang mencakup adopsi berbagai sistem, teknik, dan alat meningkatkan kualitas, efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penerapan sebagai sarana edukasi berbasis teknologi akan diterapkan untuk melihat tanaman tumbuh mulai dari benih hingga berbunga sesuai pada ekosistem aslinya.

Jawa Barat merupakan wilayah paling tinggi peredaran dan penyalahgunaan narkoba di Indonesia. Badan Narkotika Nasional Provinsi Jawa Barat mencatat peredaran narkoba di Jawa Barat meningkat drastis selama pandemi Covid-19. Tingkat prevalensinya rata-rata di kisaran 3%-5% dengan mayoritas adalah generasi muda. Kota Bandung dipilih sebagai lokasi perancangan dikarenakan belum ada fasilitas tersebut atau sejenis. Bandung merupakan kota dengan tingkat peredaran narkoba tertinggi di Jawa Barat dan juga merupakan ibukota Jawa Barat. Faktor lain Bandung yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia dan menjadi tujuan destinasi dalam hal edukasi maupun rekreasi, sehingga diharapkan edukasi mengenai ganja bisa tersampaikan dengan baik.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Penyampaian alur sejarah menggunakan teknik narasi.
2. Penerapan teknologi *Augmented Reality* pada fasilitas edukasi sebagai sarana pendukung penyampaian informasi.
3. Fasilitas edukasi yang dapat memberikan kesan dan pengalaman menarik bagi pengunjung.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana menyampaikan alur sejarah menggunakan teknik narasi dalam ruangan ?
2. Bagaimana merancang fasilitas edukasi Cannabis dengan penerapan *Augmented Reality* ?
3. Bagaimana merancang fasilitas edukasi yang tidak hanya sekedar penyampaian informasi namun dapat memberikan pengalaman menarik bagi pengunjung?

1.4 Ide/Gagasan perancangan

1. Bagaimana menyampaikan alur sejarah menggunakan teknik narasi dalam ruangan ?

Ide dalam merancang fasilitas edukasi dalam menyampaikan alur sejarah cannabis menggunakan teknik narasi adalah dengan membuat ruang dengan sirkulasi satu arah, dengan pedesthal yang menampilkan

2. Bagaimana menyampaikan proses berkembangnya cannabis dari benih dalam ruangan?

Gagasan dalam merancang fasilitas edukasi dalam menyampaikan perkembangan cannabis dengan teknologi Augmented Reality. Karena agar pengunjung dapat mengetahui bagaimana tumbuhan tersebut tumbuh mulai dari biji hingga berbunga.

3. Bagaimana membuat ruang yang dapat mendukung tumbuh kembangnya cannabis dalam ruangan sehingga para audiens dapat melihat langsung tanaman tersebut secara nyata?

Ide dalam merancang fasilitas edukasi dalam membuat ruangan yang mendukung tumbuh kembang cannabis itu dengan cara menampilkan i bagian ruang yang menampilkan khusus tanaman asli yang akan dikonservasikan dalam area indoor. Area indoor juga memudahkan konservasi dimana tanaman di tumbuhkan dengan membuat suhu dan iklim buatan dalam ruangan, hal ini membantu memperbanyak jenis tanaman atau tumbuhan yang akan di konservasi dan dipelajari.

4. Bagaimana menampilkan suasana yang dapat membuat audiens paham regulasi mengenai tanaman ganja?

Gagasan agar audiens dapat memahami regulasi tanaman ganja dengan menampilkan informasi berupa audio visual yang memberikan informasi seputar regulasi tanaman tersebut.

1.5 Maksud dan Tujuan perancangan

1.5.1 Maksud

Menciptakan fasilitas edukasi mengenai tumbuhan Cannabis sebagai fasilitas bagi masyarakat untuk memberikan edukasi tentang tumbuhan ganja sebagai tumbuhan yang tidak hanya memiliki stigma tidak bermanfaat karena dapat memberikan efek halusinasi namun bisa memberikan manfaat bahkan ribuan tahun. Selain itu, menyediakan fasilitas yang berfungsi untuk mengedukasi masyarakat secara edukatif, rekreatif, dan atraktif sehingga masyarakat dapat tertarik untuk berkunjung dan bisa mendapat edukasi yang semestinya.

1.5.2 Tujuan Perancangan

Dengan adanya Fasilitas Edukasi Cannabis, diharapkan bisa memberi manfaat bagi masyarakat secara umum untuk bisa memahami dan lebih mengetahui tentang tumbuhan ganja yang telah dimanfaatkan secara sejak ribuan tahun sehingga masyarakat bisa lebih maju dalam bidang ilmu pengetahuan, kesehatan maupun industri.