

SOSIALISASI RESIKO PENGUNAAN VAPE PADA REMAJA DI KELURAHAN SEMPAJA TIMUR TAHUN 2021

by Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Submission date: 26-Dec-2023 06:10PM (UTC+0800)

Submission ID: 2264877451

File name: Jurnal_Abdimas_Vape_Al-Ikhlas.pdf (317.98K)

Word count: 2678

Character count: 16600

SOSIALISASI RESIKO PENGGUNAAN VAPE PADA REMAJA DI KELURAHAN SEMPAJA TIMUR TAHUN 2021

Rosdiana, Ilham Rahmatulla

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Widyagama Mahakam Samarinda
E-mail : anafkm2002@uwgm.ac.id

ABSTRAK

Rokok mempunyai inovasi baru dalam perkembangannya, yaitu munculnya *vape* atau rokok elektrik. Dalam penelitian kandungan *vape* yang dilakukan oleh *Food And Drugs Administration* (FDA) 2009 di Amerika menyatakan bahwa cairan *liquid vape* bersifat racun dan mengandung *Tobacco Specific Nitrosamine* (NTSA) dan *Diethylene Glycol* (DEG) bersifat karsinogen. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah; a). Meningkatkan pengetahuan remaja akan resiko penggunaan *vape*, b). Kegiatan yang dilakukan bersama bisa mengisi waktu luang kelompok remaja, c). Terwujudnya interaksi sosial kearah positif dengan saling mendukung untuk lepas dari penggunaan *vape* antar remaja di Sempaja Timur. Metode yang digunakan adalah diawali dengan rapat, dilanjutkan FGD, pemaparan materi, tanya jawab dan diselingi dengan roll play. Hasil kegiatan yang dicapai, terjadi peningkatan pengetahuan resiko penggunaan *vape*, banyak manfaat yang diperoleh selama mengikuti kegiatan, siap saling mendukung untuk lepas dari penggunaan *vape*. Simpulan, pelaksanaan kegiatan sosialisasi resiko penggunaan *vape* pada remaja Karang Taruna berjalan dengan baik dan mendapat dukungan dari pihak Kelurahan, ketua RT, toko masyarakat, toko agama maupun orang tua remaja, sehingga pengetahuan akan resiko penggunaan *vape* bertambah dan siap saling mendukung untuk lepas dari penggunaan *vape*.

Kata Kunci: *Sosialisasi, resiko, penggunaan vape, remaja*

PENDAHULUAN

Rokok mempunyai inovasi baru dalam perkembangannya, yaitu munculnya *vape* atau rokok elektrik, yang digunakan layaknya rokok konvensional namun tanpa menggunakan tembakau, melainkan cairan yang dipanaskan dan mengeluarkan uap dengan berbagai rasa, dan mengandung nikotin, perasa, *propelin glycol*, dan *usp vegetable glycerin*.

Rokok elektrik ini mempunyai

banyak nama, namun yang paling populer dikalangan para pengguna, adalah dengan sebutan *vape*. Dengan cara penggunaan yang sama yaitu dihisap, tanpa tembakau mempunyai sensasi sama seperti merokok karena mengeluarkan uap dari *liquid* yang mengandung nikotin, *propelin glycol*, *usp vegetable* dan perasa, (Mardiyati, E. T. 2018)

Vape juga dapat menyebabkan adiksi layaknya rokok konvensional, dalam cairan *liquid vape* terkandung

logam, zat karbonil, kumarin, tadalafin, rimonabant, dan silika yang semuanya merupakan senyawa yang berbahaya bagi kesehatan tubuh, (BPOM RI, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam kepada pemilik *Vape Store*, pengguna *vape* di Samarinda terus bertambah sejalan dengan terus bertambahnya jumlah *Vape Store* yang ada di kota Samarinda yang telah berjalan. Baik penjualan secara *Offline* maupun *Online* di sosial media dan juga di *e-commers*. *Vape* tentunya menyebar disemua kalangan dan tidak dibatasi oleh jenis kelamin, dengan terus meningkatnya angka minat terhadap *vape* tersebut maka jumlah pengguna secara otomatis juga meningkat.

Kita dapat melihat angka penjualan pertahun dari 2 toko *vape* yang ada di Kelurahan Sempaja. Menurut hasil obsevasi dan wawancara mendalam ke-2 toko yang ada di Kelurahan Sempaja mengatakan terjadi peningkatan angka penjualan satu tahun terakhir, khususnya di masa pandemi Covid-19, yaitu tahun 2020 dilihat dari jumlah *costomer* sebanyak 21.645 orang, *liquid* yang terjual sebanyak 20.175 botol, yang sebelumnya tahun 2019 rata-rata jumlah *costomer* di 8.289 orang dan *liquid* yang terjual sebanyak

11.136 botol.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariyani OT dkk (2018), dengan judul “Perilaku Mahasiswa Pengguna Vapor Dan Dampaknya Pada Kesehatan”, bahwa kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh informan berdampak pada penggunaan Vapor/vape. Alasan informan menggunakan Vapor antara lain, Vapor membantu untuk berhenti merokok, Vapor lebih aman dari rokok, banyak varian rasa dan mengikuti tren. Walaupun informan memiliki pengalaman menggunakan Vapor mengalami dehidrasi, pusing dan kecanduan, informan beranggapan bahawa itu adalah gejala ringan untuk masa adaptasi saja dan tidak beresiko pada kesehatan.

Eksistensi *vape* semakin hari kian meningkat dikalangan anak muda, di Indonesia *vape* mulai dipasarkan pada tahun 2010 dan tingkat penjualannya terus meningkat hingga saat ini. Sebagai sebuah opsi untuk berhenti merokok, nyatanya banyak perokok tembakau juga mencoba untuk menggunakan *vape* hingga menimbulkan adiksi, alasan untuk menggunakan *vape* antara lain mudah didapatkan dan juga karena lingkungan pergaulan, (McEwen, A., &

McRobbie, H.,(2016).

Tujuan kegiatan adalah, menambah pengetahuan remaja akan resiko penggunaan vape, terbentuknya program dan kegiatan dan saling berintraksi secara sosial antar remaja untuk saling mengingatkan akan resiko dan gejala awal pemula pengguna vape.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat antara lain, MMD, sosialisasi, FGD dan Roll Play. Melalui metode tersebut lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku remaja tentang resiko penggunaan *vape*, dengan uraian sebagai berikut:

1. Musyawarah Masyarakat Desa (MMD)

Rapat merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan dukungan dalam pelaksanaan abdimas, serta menyepakati jenis kegiatan lengkap dengan waktu dan tempat pelaksanaan. Priyoto, (2014).

2. Sosialisasi

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan bertujuan untuk menyampaikan resiko penggunaan *vape* sejak dini

pada remaja serta memberikan pemahaman pentingnya kerja sama untuk saling mendukung agar tidak menggunakan *vape*, Irwan, (2017)

3. Fokus Group Discussion (FGD)

Istilah kelompok diskusi terarah atau dikenal sebagai *Focus Group Discussion (FGD)*, digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan serta permasalahan dan cara menyelesaikan permasalahan oleh kelompok remaja di Kelurahan Sempaja Timur, (Sungkono, dkk, 2021)

4. Roll Play/ Games

Kegiatan roll play merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta dalam proses pembelajaran agar dengan pembagian peran dan tanggung jawab dengan cara bermain bisa menghilangkan rasa jenuh, bosan dan merefresh kembali minat kelompok remaja mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara jelas dan seimbang. (Notoatmodjo N, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pertemuan

Pertemuan Bersama dengan Ketua RT toko masyarakat, toko agama, dan ketua karang taruna dilakukan pada hari kamis

02 Desember 2021 pukul 20.00 WIT, bertempat di Langgar Al-Ittihad Jl. Labu Siam. Pertemuan ini bertujuan untuk;

1. Pendistribusian informasi mengenai jadwal pelaksanaan kegiatan ke seluruh Ketua RT, toko masyarakat, toko agama, dan ketua karang taruna agar meneruskan ke seluruh lapisan masyarakat/ warga yang ada di Kelurahan Sempaja.
2. *Brainstorming* dari seluruh toko masyarakat, toko agama, dan ketua karang taruna untuk penetapan metode yang tepat dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi resiko penggunaan *vape* pada remaja di Kelurahan Sempaja Timur
3. Memperoleh dukungan pelaksanaan kegiatan dari toko masyarakat, toko agama ketua RT dan ketua karang taruna, baik dukungan dalam bentuk tempat pelaksanaan dan perlengkapan

lainnya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan, dukungan orang tua untuk memotivasi anak remajanya ikut serta dalam kegiatan dan dukungan materi maupun moril lainnya, (Sari A.R, dkk, 2021)



Gambar 1. Pertemuan Dengan Ketua RT Toko Masyarakat Toko Agama Ketua Karang Taruna

B. Sosialisasi

Pelaksanaan sosialisasi dilaksanakan pada hari sabtu dan ahad tanggal 4-5 bertempat di langgar Al-Ittihad Jl. Labu Siam 5. Adapun *rundown* acara sebagai berikut;

Tabel 1. *Rundown* Acara Sosialisasi Resiko Penggunaan *Vape* Pada Remaja Di Kelurahan Sempaja Timur

NO	WAKTU	ACARA	NARA SUMBER	PJ
1	Sabtu, 04 Des 21 14.00-14.30	Registrasi peserta & pembagian kelompok	PJ	Sek. Acara
	14-30-15.00	Pembagian anggota tim kelompok dan tema pembahasan	Suparman	Panitia
	15.00-16.30	<i>Fokus group discussion</i>	Rosdiana	Panitia

(FGD)		
16.30-17.00	Sholat Ashar berjamaah	
17.00-18.00	Lanjut FGD	Sek. Acara

Kegiatan yang dilakukan dihari pertama adalah registrasi sekaligus pembagian kelompok kepada 31 peserta yang hadir (laki-laki 13 orang perempuan 18 orang). Tujuan pembagian kelompok adalah agar memudahkan dalam pelaksanaan *focus group discussion* (FGD), Istilah kelompok diskusi terarah atau dikenal sebagai *Focus Group Discussion* (FGD), digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan serta permasalahan dan cara menyelesaikan permasalahan oleh kelompok remaja di Kelurahan Sempaja Timur. Berikut Dokumentasi Kegiatan;



Gambar. 2 Pembagian Kelompok



Gambar. 3 pelaksanaan *focus group discussion* (FGD) Evaluasi Awal

Adapun list pertanyaan yang didiskusikan dan disimpulkan selama FGD yang dilakukan selama 2 jam 30 menit antara lain;

1. Pengetahuan tentang *vape* serta resiko penggunaan *vape* jangka Panjang dan jangka pendek.

Hasil Diskusi;

Pengetahuan remaja akan resiko penggunaan *vape* baik jangka Panjang maupun jangka pendek sangat rendah. Para remaja beranggapan bahwa *vape* lebih aman dan sehat dari rokok tembakau, serta penggunaan *vape* juga terlihat jauh lebih keren dan gaul. Banyak Peserta yang menggunakan *vape* khususnya remaja laki-laki. dari 13 peserta laki-laki yang hadir, ada 7 orang pengguna aktif dan 4 orang dalam proses belajar menggunakan *vape* dari teman-teman mereka, proses belajar mulai dari fisiologi *vape*, jenis *liquid* baik aroma, rasa dan nikotin yang dimasukkan di dalam *atomizer* dengan cara di suntikkan ataupun ditetaskan ke dalam kapas, yang nantinya dipanaskan oleh koil (pemanas) dan dikeluarkan

melalui bagian komponen driptip menjadi Uap (Asap) rokok elektrik. Bahkan ke 4 remaja pemula ini sudah sering mencoba membeli *liquid* dan mengisapnya dengan cara meminjam atau bergantian menggunakan *vape* rekannya yang sudah aktif menggunakan.

Kesimpulan;

Hasil pemaparan dari 5 kelompok secara bergantian menyampaikan hasil diskusi internal kelompok mereka yaitu;

Klp 1; 30 %

Klp 2; 35 %

Klp 3; 25 %

Klp 4; 30 %

Klp 5; 35 %

2. Yang memberikan informasi dan motivasi untuk ikut serta kegiatan ini serta tujuan mengikuti kegiatan ini.

Hasil Diskusi;

Yang memberikan informasi pak RT melalui group *whatsapp* RT dan anggota karang taruna melalui group *whatsapp* karang taruna. Tujuan mengikuti kegiatan ini penasaran akan rangkaian acaranya, siapa aja pesertanya dan materinya apa saja. Serta memiliki waktu luang karena belajarnya masih *online*.

Dukungan Ketua RT, toko masyarakat, toko agama dan orang tua remaja sangat

baik.

3. Apakah ada yang mempengaruhi dalam mencoba penggunaan *vape* dan memutuskan menggunakan *vape* untuk selamanya.

Hasil Diskusi;

Pengaruh dukungan penggunaan *vape* diantara remaja di wilayah Sempaja Timur cukup kuat, dukungan tersebut antara lain; shering informasi tentang hal-hal yang perlu diketahui tentang *vape*, tempat pembelian dengan harga yang murah baik secara *online* maupun *offline*, meminjamkan *vape* kepada teman pemula, bahkan menjual *vape* lama dengan harga yang murah kepada teman pemula. Jika ada yang tidak bisa beli *liquid* karena kehabisan uang jajan dari orang tua, maka teman yang punya uang jajan lebih siap berbagi.

Dukungan teman sebaya dalam memulai/ belajar penggunaan *vape* di wilayah Sempaja Timur sangat kuat, karena sejarah pengguna aktif *vape* oleh para peserta dikarenakan melihat teman menggunakan *vape*, serta diajari cara penggunaan, selain itu banyaknya waktu luang bagi kelompok remaja selama belajar *online* dan *vape* adalah solusi praktis menghilangkan kejenuhan.

Kegiatan yang dilakukan dihari ke dua adalah senam pagi bersama,

penyuluhan Pemaparan materi dan tanya jawab serta *roll play/game*. Peserta cukup antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan di hari kedua karena pemaparan materi diselingi dengan *roll play* atau *game*.

Tujuan dari kegiatan sosialisasi/pemaparan materi tersebut untuk menyampaikan resiko penggunaan *vape* pada remaja serta memberikan pemahaman pentingnya kerja sama untuk saling mendukung agar tidak menggunakan *vape*. Sementara Kegiatan *roll play/game* merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta dalam proses pembelajaran agar dengan pembagian peran dan tanggung jawab dengan cara bermain bisa menghilangkan rasa jenuh, bosan dan merifresh kembali minat kelompok remaja mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara jelas dan seimbang, Hengki & Ratna, (2021). Berikut dokumentasi kegiatan;



Gambar. 4 Pemaparan Materi



Gambar. 5 Tanya Jawab



Gambar. 6 Roll Play/ Game

Acara terakhir yang dilakukan adalah *Focus Group Discussion (FGD)*, digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja setelah mengikuti seluruh rangkaian sosialisasi resiko penggunaan *vape* pada remaja di Sempaja Timur. Selain itu mengetahui motivasi remaja dalam mengikuti seluruh rangkaian acara serta interaksi sosial antar remaja dalam mendukung lepas dari penggunaan *vape*. Hasil FGD yang dilakukan selama 1 jam 30 menit yaitu:

Pertanyaan;

1. Bagaimana Pengetahuan resiko penggunaan *vape* jangka Panjang dan jangka pendek.

Hasil Diskusi;

- 5 kelompok secara bergantian menyampaikan hasil diskusi internal

kelompok mereka. Dan setiap kelompok setelah selesai penyajian akan ditanya secara bergantian oleh seluruh peserta yang ingin bertanya.

Resiko jangka pendek; menyebabkan iritasi pernapasan, secara kronis menyebabkan asma, *wheezing*, sesak pada dada, penurunan fungsi paru-paru, dan obstruksi jalan pernafasan selain itu nyeri otot dan sakit tenggorokan. Hal ini disebabkan *Propilen glikol* merupakan zat yang berada dalam gumpalan asap buatan yang umumnya dibuat menggunakan "*fog machine*", zat tersebut berfungsi sebagai pelarut obat dan pengawet makanan, (Sodik, M. A., & Sodik, B. M. A, 2018)

Jangka Panjang; menyebabkan kanker karena pemanasan senyawa *nitrosamine* dan senyawa lainnya seperti nikotin cari, *propelin glikol*, *dieter glikol* dan *gliserin*.

Vape juga dapat menyebabkan adiksi layaknya rokok konvensional, dalam cairan *liquid vape* mengandung logam, zat karbonil, kumarin, tadalafin, rimonabant, dan silika yang semuanya merupakan senyawa yang berbahaya bagi kesehatan tubuh, Lorensia A, dkk, (2017)

Cairan *liquid vape* bersifat racun

dan mengandung *Tobacco Specific Nitrosamine* (NTSA) dan *Diethylene Glycol* (DEG) bersifat karsinogen

Pertanyaan;

2. Bagaimana Manfaat yang dirasakan mengikuti seluruh rangkaian acara.

Hasil Diskusi;

Hasil persentasi 5 kelompok, lebih banyak teman. Mengetahui dan mengerti resiko penggunaan vape baik jangka pendek maupun jangka Panjang. Roll play melatih diri dalam kerja sama tim untuk terhindar dari bahaya. Waktu terasa cepat, masi ingin mengikuti acara waktu sudah habis. Kegiatan seperti ini tidak cukup 2 hari.

Semua kelompok sepatat mendapatkan banyak manfaat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dan senang mengikuti bahkan ingin ikut lagi jika ada.

Pertanyaan;

3. Apakah ada keinginan dan kemauan melakukan dukungan satu sama lain dalam mencegah penggunaan *vape* dan lepas dari ketergantungan *vape*.

Hasil Diskusi;

Siap menata niat untuk berhenti menggunakan *vape*. Berhenti menggunakan *vape* secara bertahap. Tidak ada niat lagi untuk melanjutkan menggunakan *vape*. Tidak ingin lagi

coba-coba menggunakan *vape*. Siap saling dukung dan mengelola emosi negative yang terjadi untuk berhenti menggunakan *vape* (Fariyal dkk, 2022). Pengguna *vape* aktif tidak ingin lagi membantu pengguna *vape* baru, baik berbagi informasi tentang *vape* maupun barbagi *liquid*.

Seluruh anggota kelompok siap berbagi informasi yang positif tentang bahaya penggunaan *vape*, saling mendukung untuk lepas dari ketergantungan *vape* dengan dukungan ketua RT dan kelurahan melalui pembinaan dan rangkaian kegiatan-kegiatan positif yang dijadwalkan untuk remaja melalui organisasi karang taruna.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi resiko penggunaan *vape* pada remaja di wilayah Kelurahan Sempaja Timur berjalan dengan baik berkat dukungan dari pihak Kelurahan, ketua RT, toko masyarakat, toko agama maupun orang tua remaja dan dari anggota karang taruna. Bertambahnya pengetahuan akan resiko penggunaan *vape* pada kelompok remaja di Kelurahan Sempaja Timur, serta kegiatan yang dilakukan bersama bisa mengisi waktu luang kelompok remaja dan mampu

mewujudkan interaksi sosial yang berdampak positif antar remaja dan saling mendukung untuk lepas dari penggunaan *vape*. Pentingnya penggunaan media dalam layanan informasi resiko penggunaan *vape* sebagai bentuk pengingat. (Aminah dkk, 2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Zainal Fauzi & Mahfuz. 2022. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Informasi BK Pada MGBK SMP Barito Kuala. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas* Volume 8 Nomor 2 (2022).
- Ariyani O.T., 2018. Perilaku Mahasiswa Pengguna Vapor Dan Dampaknya Pada Kesehatan. *Jurnal Jumantik* Vol. 3 No. 2 Desember 2018.
- Badan Pengawas Obat dan Makanan. 2015. Info POM Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia. 16 (05)
- Hengki & Ratna. 2021. Strategi Pengajaran Immersion Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris Remaja Mesjid Desa Semangat Dalam Kecamatan Alalak Kabupaten Barito Kuala. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, Volume 6 Nomor 3, April 2021
- Irwan. 2017. *Etika dan Perilaku Kesehatan*. Jogjakarta: CV. Absolute Media. 147-149
- Lorensia, A., Yudianto, A., & Herwansyah, F. R. 2017. Persepsi, Efektifitas Dan Keamanan Penggunaan Rokok Elektrik (E-Cigarette) Oleh Perokok Aktif Sebagai Terapi Dalam Smoking

- Cessation: Mixed Methods Dengan Pendekatan Studi Kuantitatif Dan Kualitatif. *Jurnal of Tropical Pharmacy and Chemistry*. 66-78.
- Mardiyati, E. T. 2018. Keyakinan Kesehatan dan Frekuensi Merokok Elektrik. In *Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang*.
- McEwen, A., & McRobbie, H. 2016. *Electronic cigarettes: A briefing for stop smoking services*. National Centre for Smoking Cessation and Training (NCSCT).
- Notoatmodjo. N. 2010. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 15-18.
- Priyoto. 2014. *Teori Sikap dan Perilaku dalam Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika. 97-106
- Sari AR, Rosalita R, & Anggreny Y, 2021, Hubungan Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dengan Kecerdasan Emosional Remaja, Vol.3, No.1 Februari 2021.
- Sodik, M. A., & Sodik, B. M. A. 2018. *Merokok dan Bahayanya*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management. 14-25
- Sungkono, Ryanti A. & Yanasari T.L., 2021. Penerapan model Pembelajaran Problem Posing Untuk meningkatkan Daya Kritis Dan Kreativitas Siswa SMP.
- Farial, Eka Sri Handayani & Husnul Madihah. 2018. Pelatihan *Mindfulness Counseling* Bagi Guru BK Untuk Mengurangi Kecemasan Pasca Pandemi Bagi Remaja Di MTS Muhammadiyah 3 Al Furqon. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Volume 8 Nomor 2 (2022)*.

SOSIALISASI RESIKO PENGGUNAAN VAPE PADA REMAJA DI KELURAHAN SEMPAJA TIMUR TAHUN 2021

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ journal.uwgm.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On