

Bangun Mental Positif, Lapas Narkotika Purwokerto Gelar Fun Game bagi Warga Binaan

Narsono Son - PURWOKERTO.WARTAWAN.ORG

Jan 22, 2026 - 10:19



Bangun Mental Positif, Lapas Narkotika Purwokerto Gelar Fun Game bagi Warga Binaan

Purwokerto - Lembaga Pemasyarakatan (Lapas) Narkotika Kelas IIB Purwokerto menyelenggarakan kegiatan Fun Game sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan psikologis warga binaan, Kamis (22/01/2026).

Kegiatan ini merupakan bagian dari program pembinaan psikologis yang dilaksanakan setelah peserta menjalani tes Self Reporting Questionnaire (SRQ) dan konseling awal oleh peserta magang dari Kementerian Ketenagakerjaan.

Image not found or type unknown



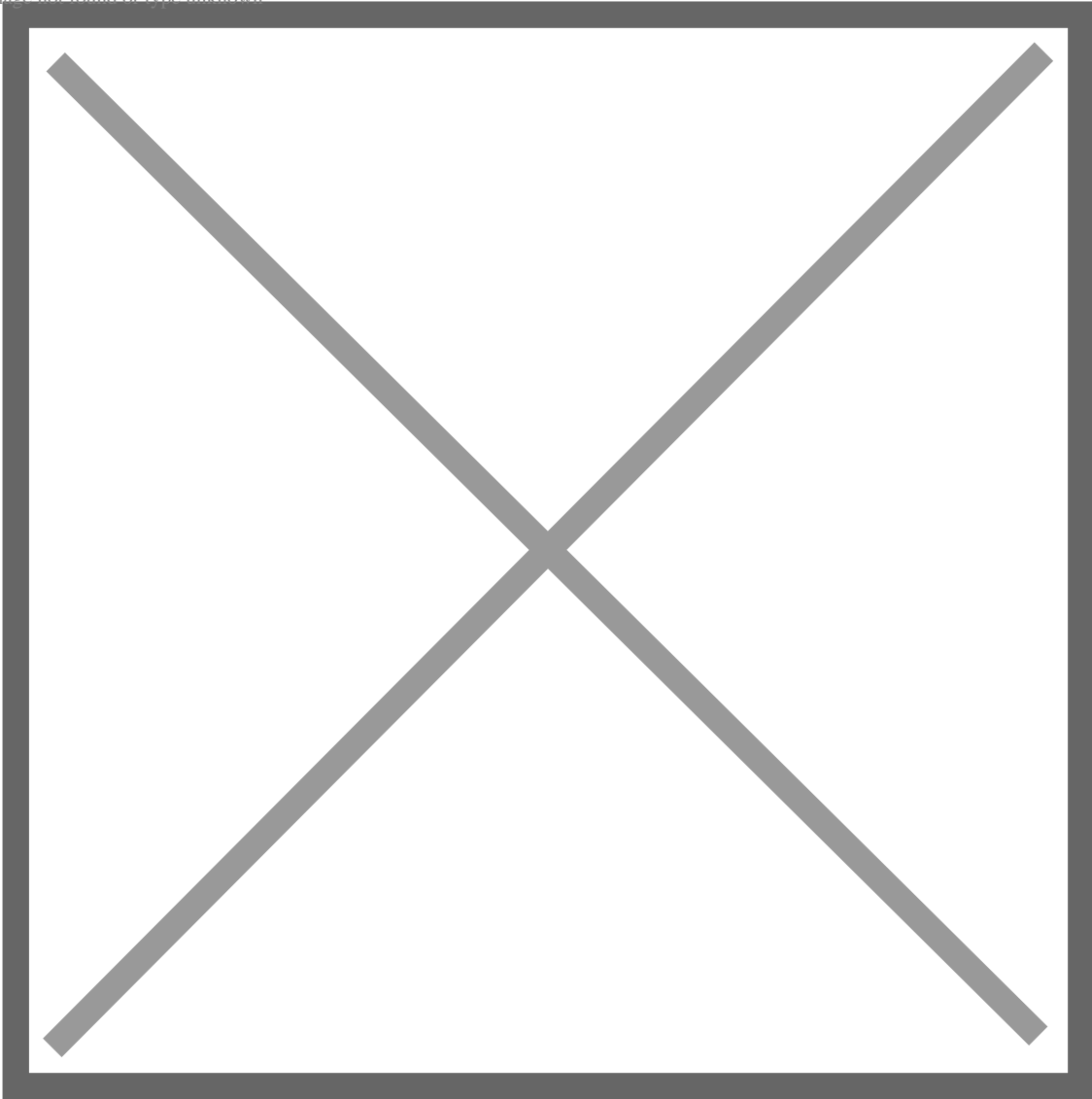
Kegiatan Fun Game diikuti oleh 21 (dua puluh satu) orang warga binaan yang telah memenuhi kriteria, yaitu memiliki komitmen untuk mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir serta telah menjalani tahapan asesmen psikologis awal.

Image not found or type unknown



Para peserta dibagi ke dalam tiga kelompok, masing-masing terdiri dari enam hingga tujuh orang, dan seluruh rangkaian kegiatan difasilitasi serta diobservasi oleh tim psikologi.

Image not found or type unknown



Pelaksanaan kegiatan berlangsung di Aula Pandawa Lapas Narkotika Purwokerto yang telah disiapkan khusus untuk aktivitas kelompok. Suasana kegiatan dibuat menyenangkan dan interaktif agar peserta dapat terlibat secara aktif dalam setiap permainan yang diberikan.

Kepala Lapas Narkotika Purwokerto, Mochammad Sjaefoedin, menyampaikan bahwa kegiatan ini merupakan bagian dari pendekatan pembinaan yang humanis dan berkelanjutan.

“Kami ingin memastikan bahwa pembinaan di dalam lapas tidak hanya berfokus pada aspek keamanan dan kedisiplinan, tetapi juga pada kesehatan mental warga binaan. Melalui kegiatan yang menyenangkan seperti fun game ini, diharapkan warga binaan dapat lebih mengenali potensi diri, membangun kepercayaan diri, serta mampu berinteraksi secara positif dengan sesama,” ujarnya.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan psychological well-being warga binaan melalui aktivitas yang memunculkan emosi positif, membangun rasa percaya diri dan harga diri, serta melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.

Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana observasi psikologis informal untuk melihat dinamika perilaku, peran kelompok, kepemimpinan, serta respons emosional para peserta.

Dalam pelaksanaannya, peserta mengikuti berbagai permainan kelompok yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif dan interaksi positif. Setelah sesi permainan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi refleksi yang bertujuan membantu peserta mengenali kelebihan dan kekurangan diri.

Selama kegiatan berlangsung, tim psikologi melakukan observasi secara informal terhadap interaksi antar peserta sebagai bahan evaluasi dan tindak lanjut pembinaan psikologis.

Melalui kegiatan Fun Game ini, diharapkan warga binaan dapat memperoleh pengalaman positif yang mendukung proses pembinaan, pengembangan diri, serta kesiapan mereka dalam menjalani kehidupan yang lebih adaptif dan sehat secara psikologis.

(Humas Elkapur)