

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Masalah kesehatan global HIV/AIDS memiliki dampak besar terhadap masyarakat. Penyakit ini tidak hanya mempengaruhi kesehatan seseorang, tetapi juga mempengaruhi sosial dan ekonomi [1]. Upaya mencegah penyebaran HIV/AIDS memerlukan edukasi yang efektif kepada masyarakat. Salah satu pendekatan inovatif untuk menyampaikan informasi tentang HIV/AIDS adalah menggunakan video edukasi bahaya HIV/AIDS dengan teknik *Motion Graphic*.

Edukasi tentang HIV/AIDS sangat penting untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang cara mencegah, menyebarkan, dan menangani penyakit ini [2]. Namun, kampanye edukasi masih belum mencapai tingkat keberhasilan yang optimal, terutama di daerah pedesaan seperti Hulu Gurung, Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. Akses ke informasi yang masih terbatas dan cara komunikasi konvensional seringkali kurang menarik perhatian masyarakat. Berdasarkan data dari Puskesmas Hulu Gurung kasus HIV AIDS di Indonesia terus menurun dari tahun ke tahun. Terlihat bahwa selama 12 tahun terakhir jumlah kasus HIV di Indonesia mencapai puncak penerunanya pada tahun 2022, yaitu sebanyak 25.166 kasus.

*Motion graphic* adalah cara untuk menyampaikan pesan secara dinamis dan menarik dengan menggabungkan animasi, teks, suara, dan elemen visual lainnya. Teknik ini telah terbukti efektif dalam menarik perhatian orang dan membantu mereka memahami informasi yang kompleks dalam berbagai bidang, seperti pendidikan Kesehatan [3]. Diharapkan bahwa penerapan teknik *motion graphic* di Puskesmas Hulu Gurung akan meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang HIV/AIDS, mendorong perilaku pencegahan, dan mengurangi stigma terhadap ODHA (Orang dengan HIV/AIDS). Evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui survei pengetahuan masyarakat sebelum dan sesudah kampanye, serta pemantauan perubahan perilaku terkait pencegahan HIV/AIDS [4].

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis terdorong untuk membuat sebuah penelitian mengenai **“Implementasi Teknik Motion Grafic untuk Edukasi Bahaya HIV/AIDS pada Puskesmas Hulu Gurung”**. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak Puskesmas Hulu Gurung dalam mensosialisasikan tentang bahayanya HIV/AIDS.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut, **“Bagaimana cara membuat video edukasi Masyarakat tentang HIV AIDS menggunakan *Teknik Motion Grafic*?”**

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun dalam pembuatan video sosialisasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka batasan masalahnya bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan Puskesmas Hulu Gurung, Kapuas Hulu, Kalimantan Barat.
2. Penelitian ini menghasilkan media sosialisasi baru yaitu berupa video edukasi bahaya HIV/AIDS.
3. Materi dalam video sosialisasi ini berisi tentang bahaya HIV/AIDS meliputi gangguan yang di timbulkan setelah terinfeksi HIV/AIDS, cara penularan, dan cara pencegahan dini agar tidak terjangkit.
4. Video sosialisasi akan diujikan kepada praktisi multimedia dan Masyarakat umum.
5. Pengujian yang dilakukan meliputi faktor informasi dan aspek multimedia menggunakan metode kuesioner.
6. Video sosialisai akan dipublikasikan melalui media Puskesmas Hulu Gurung dan media sosial youtube, Instagram.

7. Video sosialisasi disajikan dengan total durasi kurang lebih dua menit.
8. Penelitian berakhir ketika video diserahkan kepada pihak Puskesmas Hulu Gurung.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun manfaat dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video sosialisasi “Bahayanya HIV/AIDS” dengan penerapan teknik *motion graphic* dengan *Adobe after effect pro CC*.
2. Pembuatan video sosialisasi “Bahaya HIV/AIDS” dengan mengangkat betapa bahaya penyakit ini.
3. Menjadikan pembaca video sosialisasi ini tahu dan mengerti akan bahaya HIV/AIDS.
4. Menilai efektivitas teknik *motion graphic* dalam meningkatkan pemahaman masyarakat Hulu Gurung tentang bahaya HIV/AIDS, termasuk cara penularan, pencegahan, dan pengobatan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia yaitu penggunaan software Editing disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan video sosialisasi dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan dapat memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari bagaimana proses membuat video sosialisasi dan memahami berbagai metode editing pada umumnya.
3. Menjadikan pembuat video sosialisasi mengerti akan struktur dan lebih mengenal dunia editing.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini yang merupakan laporan dari hasil penelitian, direncanakan terdiri dari lima bab, masing masing bab berisi:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penilitian.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori yang mendasari masalah yang diteliti.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang variabel penelitian dan definisi operasional, menentukan populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, serta metode analisis.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang deskripsi objek penelitian serta analisis data.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan peneliti dan saran-saran atau masukan yang mungkin berguna di masa mendatang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku dan jurnal yang menjadi sumber referensi penulisan dalam penelitian