

Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Pencegahan Hiv/Aids Bagi Kalangan Dewasa Awal

Motion Graphic Design as an Educational Media for HIV/AIDS Prevention for Young Adults

[Al Habib]¹⁾, [Joni saputra]²⁾*, [Syahroni Lonang]³

¹⁾ Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin

²⁾ Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin

³⁾ Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin

*Corresponding Author: sij@unighba.ac.id, Tel: +6281915766636, Fax: +6275 23535

Diterimapada 2 Agustus2025, Direvisipertama pada 1September 2025, Disetujui pada 10 Oktober 2025, Diterbitkan daring pada 01 November 2025

Abstract: *HIV/AIDS remains a health issue that requires serious attention, especially among early adults who have high social activity. Limited knowledge about transmission and prevention, along with persistent stigma in society, makes HIV/AIDS education less effective. This study aims to design motion graphic-based educational media so that HIV/AIDS prevention information becomes more engaging, easier to understand, and suitable for the characteristics of early adults. The methods used include a literature review, observation, and audience needs analysis, followed by concept development, storyboard creation, visual design, and production. The result is an educational motion graphic video that explains HIV/AIDS, modes of transmission, prevention strategies, and encourages healthy behavior and non-discriminatory attitudes toward people living with HIV/AIDS. This media is expected to improve early adults' knowledge, awareness, and positive attitudes toward HIV/AIDS prevention.*

Keywords: Motion Graphic, Educational Media, HIV/AIDS, Prevention, Early Adults.

Abstrak: *HIV/AIDS masih menjadi masalah kesehatan yang perlu mendapat perhatian, terutama pada kalangan dewasa awal yang memiliki aktivitas sosial tinggi. Kurangnya pengetahuan tentang cara penularan dan pencegahan, serta adanya stigma di masyarakat, membuat edukasi tentang HIV/AIDS belum berjalan efektif. Penelitian ini bertujuan merancang media edukasi berupa motion graphic agar informasi pencegahan HIV/AIDS lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakter dewasa awal. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, dan analisis kebutuhan audiens, kemudian dilanjutkan dengan perancangan konsep, storyboard, desain visual, hingga proses produksi. Hasilnya berupa video motion graphic edukatif yang berisi penjelasan tentang HIV/AIDS, cara penularan, cara pencegahan, serta ajakan untuk hidup sehat dan tidak mendiskriminasi ODHA. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan sikap positif dewasa awal dalam pencegahan HIV/AIDS.*

Kata kunci: Motion Graphic, Media Edukasi, HIV/AIDS, Pencegahan, Dewasa Awal.

1. PENDAHULUAN

HIV/AIDS merupakan masalah kesehatan yang kompleks karena dampaknya tidak hanya pada kesehatan fisik tetapi juga sosial (WHO, 2024). Efektivitas edukasi kesehatan sangat bergantung pada media yang digunakan; media yang menarik dan informatif mampu meningkatkan pemahaman audiens (Moe-Byrne et al., 2022). Motion graphic merupakan media visual bergerak yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif karena kombinasi teks, audio, dan animasi yang dinamis (Romadonah & Maharani, 2020).

Dewasa awal (18–35 tahun) merupakan kelompok yang sangat akrab dengan media digital. Namun, kurangnya pengetahuan dan adanya stigma masih menjadi hambatan dalam upaya pencegahan HIV/AIDS di kelompok ini (Gilang et al., 2023). Oleh karena itu, perancangan media edukasi yang relevan diperlukan untuk meningkatkan pemahaman serta memperbaiki sikap terhadap HIV/AIDS.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang video motion graphic 2D sebagai media edukasi pencegahan HIV/AIDS untuk dewasa awal?
2. Sejauh mana media motion graphic ini dapat menyampaikan informasi pencegahan HIV/AIDS secara efektif?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang motion graphic 2D sebagai media edukasi pencegahan HIV/AIDS yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik dewasa awal.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motion Graphic

Motion graphic adalah media visual bergerak yang menggabungkan elemen desain grafis, animasi, teks, dan audio untuk menyampaikan pesan secara efektif.

2.2 Edukasi Pencegahan

HIV/AIDS Pencegahan HIV/AIDS dapat dilakukan melalui edukasi mengenai cara penularan, penggunaan kondom, tes HIV, serta pencegahan lain seperti PrEP. Informasi yang benar dapat membantu mengurangi stigma dan meningkatkan kesadaran masyarakat.

2.3 Dewasa Awal

Dewasa awal merupakan kelompok usia yang aktif secara sosial dan lebih sering mengakses media digital. Media edukasi yang efektif untuk kelompok ini harus menarik, ringkas, dan mudah dipahami.

2.4 Metode Luther-Sutopo (MDLC)

MDLC adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai Desember 2025.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD) untuk menghasilkan produk berupa video motion graphic edukatif. Dalam pengembangan produk digunakan metode Luther-Sutopo (MDLC).

3.3 Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yaitu pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk

yang sudah ada, serta untuk menguji dan mengevaluasi keefektifan produk tersebut dalam konteks tertentu (Br & Lim, 2020). Dalam pembuatan produk, pendekatan yang digunakan adalah Luther-Sutopo. Tahapan penelitian ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.4 Studi Literatur

Studi literatur ini dilakukan berdasarkan tinjauan pustaka dan dasar teori terkait dengan perancangan video Motion graphic 2D untuk edukasi pencegahan HIV/AIDS. Fokus utama penelitian ini adalah pemanfaatan media visual dinamis dalam menyampaikan informasi yang bersifat edukatif dan preventif, terutama untuk kalangan dewasa awal yang lebih akrab dengan teknologi digital dan media visual.

3.4 Pembuatan Produk

Peneliti menggunakan model pengembangan media dari Luther (1994) yang telah disempurnakan oleh Sutopo (2003). Menurut Luther (1994), pengembangan multimedia interaktif memerlukan serangkaian tahapan yang dikenal dengan istilah authoring. Kemudian, Sutopo (2003) mengadaptasi dan menyempurnakan tahapan tersebut menjadi sebuah metode yang dikenal dengan nama *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) (Dwipangga et al.,

2024). Model Luther-Sutopo terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*



Gambar 2. Tahapan Luther-Sutopo

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan

Beberapa poin rancangan yang digunakan dalam pembuatan video *motion graphic* diantaranya: *typography*, *audio*, *effect* dan sketsa video dalam bentuk *storyboard*.

1. Typography

Typography dalam video *motion graphic* ini digunakan untuk menyampaikan pesan edukasi pencegahan HIV/AIDS secara jelas dan menarik bagi audiens dewasa awal. *Typography* akan muncul di berbagai bagian video, mulai dari pembukaan hingga penutupan, dengan tujuan menekankan informasi penting seperti penggunaan kondom, *Profilaksis Pra-Pajanan* (PrEP), dan cara mengurangi risiko penularan

HIV. Font Montserrat dipilih karena desainnya yang modern, bersih, dan mudah dibaca, memberikan kesan dinamis dan profesional. *Typography* ini memastikan pesan dapat dipahami dengan baik tanpa bergantung sepenuhnya pada narasi audio, serta memberikan kesan visual yang kuat sesuai dengan karakteristik generasi digital.

2. Audio

Penggunaan audio dalam video *motion graphic* ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman visual dan memperkuat pesan edukasi mengenai pencegahan HIV/AIDS. Audio terdiri dari dua jenis utama: *background sound* dan *sound effects*. *Background sound* digunakan untuk menciptakan suasana semangat dan positif sepanjang video, sementara *sound effects* digunakan untuk menambah interaktivitas dan menekankan elemen-elemen penting dalam animasi. Untuk *background sound*, musik yang dipilih adalah *In My Mind* dari *YouTube Music*. Musik ini memiliki nuansa energik dan ceria, memberikan kesan optimis dan semangat, yang sangat cocok untuk memperkuat pesan positif dalam edukasi pencegahan HIV/AIDS. Musik ini akan digunakan sebagai latar belakang sepanjang video untuk menjaga alur dinamis dan menarik bagi audiens dewasa awal yang lebih akrab dengan media visual yang

interaktif. Dengan melodi yang menyegarkan dan ritme yang cepat, musik ini bertujuan untuk memotivasi audiens untuk lebih peduli terhadap kesehatan mereka dan menerapkan langkah-langkah pencegahan HIV/AIDS.

1. Effect

Effect merupakan bagian yang sangat penting dalam video *motion graphic* ini, karena berfungsi untuk memperkaya visualisasi dan memperkuat pesan edukasi yang disampaikan. Efek yang digunakan dalam video ini meliputi animasi yang menggerakkan *typography*, karakter, serta *elemen grafis* lainnya agar tampil lebih dinamis dan menarik perhatian audiens. Efek ini juga memberikan kesan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan audiens dalam mengikuti alur video.

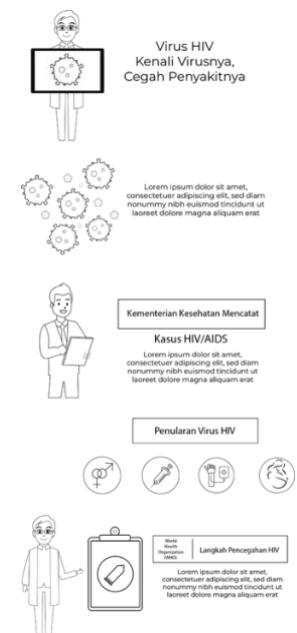
Dalam pembuatan efek ini, akan digunakan efek-efek sederhana yang dirancang untuk memberikan dampak visual yang kuat tanpa mengurangi kejelasan informasi yang disampaikan. Animasi *typography* yang mengalir, transisi yang mulus antar *scene*, serta pergerakan karakter dan elemen grafis akan digunakan untuk menekankan poin-poin penting dalam edukasi pencegahan HIV/AIDS. Semua efek ini dibuat sendiri untuk menjaga kesesuaian dengan tema dan tujuan video.

2. Storyboard

Storyboard adalah alat visual yang digunakan untuk merencanakan dan memvisualisasikan alur setiap *scene* dalam video *motion graphic* yang akan diproduksi. Pada tahap ini, storyboard menggambarkan secara kasar setiap langkah animasi dan transisi antar *scene*, serta memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana video akan bergerak secara keseluruhan. *Storyboard* ini sangat penting dalam tahap perencanaan karena memungkinkan tim produksi untuk memahami dan menyetujui setiap elemen visual sebelum masuk ke tahap produksi lebih lanjut.

Pada *Scene 1*, video dimulai dengan pembukaan yang menarik perhatian audiens, memperkenalkan topik utama mengenai HIV/AIDS dengan cara visual yang dinamis, mengatur suasana video untuk menjelaskan secara rinci tentang HIV. *Scene 2* menampilkan ilustrasi virus HIV yang ditampilkan di layar, di mana karakter menjelaskan tentang virus tersebut dan dampaknya terhadap tubuh manusia, memberikan pengetahuan dasar tentang HIV/AIDS secara visual dan informatif. *Scene 3* berfokus pada penyajian data terkait kasus HIV, dengan karakter yang menggambarkan pencatatan dan dokumentasi oleh pihak berwenang, mengedukasi audiens

mengenai pentingnya mendata kasus HIV untuk langkah-langkah pencegahan yang lebih efektif. Di *Scene 4*, video menampilkan cara-cara penularan virus HIV, seperti melalui hubungan seksual tanpa perlindungan dan penggunaan jarum suntik, dengan ilustrasi visual yang menjelaskan jalur penularan secara jelas dan mudah dipahami. Terakhir, pada *Scene 5*, langkah-langkah pencegahan HIV ditampilkan, termasuk penggunaan kondom, tes HIV, dan *Profilaksis Pra-Pajanan* (PrEP), memberikan edukasi kepada audiens tentang tindakan preventif yang dapat diambil untuk menghindari penularan HIV. Setiap *scene* dirancang untuk membangun pemahaman yang mendalam dan mendorong perubahan perilaku preventif di kalangan audiens dewasa awal. Setiap *scene* bisa dilihat pada gambar 3.



*Gambar 3. Sketsa Pencegahan HIV/AIDS
Dengan Adobe Illustrator*

4.2 Hasil Produk Motion Graphic

Hasil penelitian berupa video motion graphic 2D edukasi pencegahan HIV/AIDS untuk dewasa awal. Video menampilkan informasi inti seperti:

1. Pengertian HIV/AIDS
2. Cara penularan HIV
3. Cara pencegahan HIV (kondom, tes HIV, PrEP)
4. Ajakan hidup sehat dan tidak mendiskriminasi ODHA

Video dibuat dengan gaya flat design, penggunaan warna cerah, typography yang jelas, serta animasi sederhana namun dinamis.

4.3. Pembahasan Tahapan Luther-Sutopo

4.2.1 Assembly (Produksi)

Pada tahap ini dilakukan proses animasi dan penggabungan elemen visual, audio, serta efek. Produksi dilakukan menggunakan software desain dan animasi.

4.2.2 Testing (Pengujian)

Pengujian dilakukan melalui validasi ahli media dan angket responden. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, keterbacaan teks, audio, dan kejelasan informasi.

4.2.3 Distribution (Distribusi)

Video motion graphic dipublikasikan melalui platform digital seperti YouTube dan media sosial agar mudah diakses oleh audiens dewasa awal.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video motion graphic 2D sebagai media edukasi pencegahan HIV/AIDS untuk dewasa awal. Video dirancang menggunakan metode RnD dengan pendekatan Luther-Sutopo (MDLC). Materi dalam video mencakup pengertian HIV/AIDS, cara penularan, langkah pencegahan, serta ajakan untuk hidup sehat dan tidak mendiskriminasi ODHA. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran dewasa awal terhadap pencegahan HIV/AIDS.

DAFTAR PUSTAKA

Baetty, A. N. (2024). (2024). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN PENULARAN HIV/AIDS PADA USIA DEWASA AWAL* [Universitas Pendidikan Indonesia]. In *Jurnal Tugas Akhir* (Vol. 2). <https://repository.upi.edu/115932/>

Br, E., & Lim, P. (2020). *EDUKASI ADAPTASI KEBIASAAN BARU DI LINGKUNGAN KAMPUS (STUDI KASUS : MOTION GRAPHIC PENGGUNAAN LIFT)*. 3(2), 61–76.

Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>

Chookerd, N., Mettarikanon, D.,

Tawanwongsri, W., Puangsri, P., Kaeophanuek, S., Boonpit, V., & Wanchai, A. (2024). Using Motion-Graphic Media to Educate Higher Education Students About Depression: A Randomized Controlled Trial. *Emerging Science Journal*, 8(Special issue), 249–261. <https://doi.org/10.28991/ESJ-2024-SIED1-015>

Dwilianto, R., Matondang, A. U., & Yarni, L. (2024). Perkembangan Masa Dewasa Awal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 12.

Dwipangga, A., Duskarnaen, M. F., & Ajie, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Tentang Prinsip Dasar Animasi Dengan Metode Luther-Sutopo. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 148–153. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.3924>

Fuadah, M., Sulianti, A., Al-Fatih, S. M., & Nurdin, I. (2024). Karakteristik Religiusitas pada Remaja dan Dewasa Awal. *Journal of Psychology Students*, 3(1), 37–45. <https://doi.org/10.15575/jops.v3i1.33534>

Gedela, K., Luis, H., Loverian, R. F., Maharani, S., Rajus, N., Wignall, F. S., Garner, A., Sukmaningrum, E., McOwan, A., Nwokolo, N., Whitlock, G., & Irwanto, I. (2022). Lights, camera...research! Short film and social media to recruit to HIV research in Indonesia. *Digital Health*, 8, 3–6. <https://doi.org/10.1177/20552076221090049>