LADDERS OF AWARENESS 2.0

"ZERO INFECTION, ZERO DEATH"

ABSTRAK

HIV/AIDS kekal sebagai isu kesihatan awam yang serius khususnya dalam kalangan pengguna dadah suntikan (IDU) yang berisiko tinggi dijangkiti akibat amalan perkongsian jarum tidak selamat. Kajian ini meneliti faktor risiko penularan HIV dalam kalangan IDU serta keberkesanan program pengurangan kemudaratan seperti Pertukaran Jarum Suntikan (NSEP) dan Terapi Gantian Methadone (MMT). Hasil kajian menunjukkan bahawa faktor seperti sosiodemografi, pengaruh rakan sebaya, tekanan sosial, kesukaran ekonomi dan corak penggunaan dadah menyumbang kepada peningkatan risiko jangkitan. Program pengurangan kemudaratan terbukti berkesan dalam mengurangkan penularan HIV dan menyokong pemulihan IDU. Kajian ini menegaskan pentingnya akses kepada rawatan dan pendidikan kesihatan bagi mengawal penyebaran HIV dalam kalangan kumpulan berisiko tinggi.

OBJEKTIF

i. Meningkatkan pengetahuan tentang bahaya penggunaan dadah secara suntikan dan kaitannya dengan penularan HIV.

ii. Menyemai kesedaran awal terhadap langkah pencegahan HIV dan kepentingan mengelakkan amalan berisiko tinggi.

iii. Mewujudkan pendekatan pembelajaran yang menyeronokkan dan interaktif melalui permainan sambil membina kemahiran berfikir dan membuat keputusan.

KEGUNAAN & PENGAPLIKASIAN

- Kelebihan papan permainan ini dapat memberi penekanan terhadap maklumat berkaitan risiko penularan HIV akibat penggunaan dadah secara suntikan serta langkah pencegahan yang relevan.
- Memberi pengetahuan & kesedaran risiko HIV melalui soalan interaktif yang dipautkan dengan QR code yang menyediakan pelbagai maklumat tentang IDU & HIV.
- Meningkatkan fungsi eksekutif komuniti dalam membuat keputusan berkaitan dengan penggunaan dadah secara suntikan..

NOVELTY & DAYA CIPTA

- Ladders of Awareness 2.0 adalah papan permainan yang dicipta untuk meningkatkan perkembangan ilmu dan maklumat semua golongan masyarakat.
- Lebih menekankan tentang kesedaran pengambilan dadah secara suntikan meningkatkan risiko jangkitan HIV.
- Melatih kemahiran motor halus setiap kali pemain menggerakkan token permainan.
- Penggunaan Augmented Reality (AR).

CIRI-CIRI

- Papan permainan ini terdiri daripada beberapa komponen seperti token, dadu, kod QR dan papan ular tangga.
- Ciri-cirinya tidak serupa dengan permainan papan biasa yang terdapat di pasaran.
- Ladders of Awareness 2.0 sendiri memfokuskan pada risiko pengambilan dadah secara suntikan dan bahaya HIV.
- Set soal ini boleh diakses dengan mengimbas Kod QR yang tersedia dalam petak papan permainan.
- Permainan papan telah dinaik taraf ke tahap yang lain dengan menambahkan elemen digital seperti Augmented Reality (AR).

ARTIKEL SOKONGAN



Articles

Epidemiology of injecting drug use, prevalence of injecting-related harm, and exposure to behavioural and environmental risks among people who inject drugs: a systematic review



PLOS ONE

RESEARCH ARTICLE

High prevalence of injection drug use and blood-borne viral infections among patients in an urban emergency department



Jurnal Komunikasi
Malaysian Journal of Communication
Jilid 34(1) 2018: 55-74

Stigma dan Diskriminasi Terhadap Orang yang Hidup Dengan HIV/AIDS (ODHA): Satu Pendekatan Tindakan Penyertaan Dalam Kalangan Belia di Pulau Pinang

MOHAMAD HAFIFI JAMRI
NOR HAZIANA HASHIM
IZZAL ASNIRA ZOLKEPLI
Universiti Sains Malaysia

ABSTRACT

Stigma dan diskriminasi terhadap orang yang hidup dengan HIV/AIDS (ODHA) dirujuk masih segar sehinggga kini. Tujuan kajian ini dijalankan adalah pertamanya, untuk memberikan pendedahan mengenai HIV/AIDS dengan lebih mendalam dalam konteks pengetahuan dan pengikatan fizikal menerusi lawatan ke rumah perlindungan penghidap HIV/AIDS, kedua, untuk mengurangkan persepsi negatif masyarakat terhadap penghidap HIV/AIDS, dan ketiga untuk menggalakkan lebih banyak penerimaan masyarakat terhadap orang yang hidup dengan HIV/AIDS. Pendekatan tindakan penyertaan digunakan bagi kajian ini. Dua kumpulan fokus telah dijalankan. Kumpulan fokus yang pertama adalah sepuluh orang responden yang membuat lawatan ke Komuniti AIDS Pulau Pinang (KAPP) di Sungai Nibong, Pulau Pinang. Kumpulan fokus yang kedua adalah kumpulan perbandingan bertujuan. Manakala, satu lagi kumpulan fokus adalah seramai lima orang responden terdiri daripada golongan ODHA yang dipilih secara rawak. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pemahaman dan pengetahuan peserta kajian meningkat selepas lawatan berbanding sebelumnya. Salah faham tentang cara jangkitan HIV/AIDS sebelumnya juga dapat dipertetbutkan. Sikap negatif para peserta terhadap ODHA berkurangan selepas lawatan. Dapatan kajian juga menunjukkan golongan ODHA masih lagi mengalami stigma dan diskriminasi daripada kaum keluarga, rakan-rakan dan masyarakat. Secara keseluruhannya, stigma dan diskriminasi masyarakat terhadap ODHA dapat dikurangkan dengan adanya pendedahan dan pengetahuan mengenai HIV/AIDS. Kajian ini juga sedikit sebanyak berjaya memotivasi para belia tentang kepentingan aktiviti kesukarelawanan.

Kata Kunci: *Stigma, diskriminasi, belia, orang yang hidup dengan HIV/AIDS (ODHA), tindakan penyertaan.*

Stigma and Discrimination Against People Living With HIV/AIDS (ODHA): A Participatory Action Approach Among Youth Circle in Penang

ABSTRACT

Stigma and discrimination against people living with HIV/AIDS (ODHA) are still ongoing up until today. The purpose of this study is to firstly provide greater exposure about HIV/AIDS in the context of physical knowledge and involvement through visits to HIV/AIDS home shelters; secondly, to reduce the negative perceptions of the community on HIV/AIDS; and thirdly to promote more public acceptance of people living with HIV/AIDS. Participation approach was used for this study. Two focus group discussions were conducted for this study. The first focus group discussion consisted of ten people on purposive sampling method, made a visit to Penang AIDS Community (CAP). Another focus group involving five people were randomly selected based on ODHA. The finding shows that the understanding and knowledge of the participants under study increased after each visit. The

E-ISSN: 2289-1528
https://doi.org/10.17576/JKMKC-2018-3401-04

PASARAN & POTENSI PENGKOMERSIALAN

- Permainan Sekolah – Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) boleh menyediakan permainan ini kepada semua sekolah sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyebarkan pengetahuan tentang risiko penggunaan dadah suntikan dan penularan HIV dalam kalangan pelajar.
- Kempen Kesedaran HIV & Dadah – Jabatan Kesihatan boleh menggunakan permainan ini semasa menganjurkan kempen kesedaran tentang HIV dan bahaya penggunaan dadah di sekolah, IPT atau pusat komuniti.
- Ibu Bapa – Sesuai dijadikan permainan keluarga di rumah untuk mendidik anak-anak tentang bahaya penyalahgunaan dadah secara santai dan interaktif.



INJECT THE TRUTH, BREAK THE VIRUS

THE BRAINS BEHIND THE BOARD



WAN ANSAR (073903)	MUHAMMAD SYAHRIL (073392)	MUHAMMAD SYARIFUDIN (072340)	AHMAD IHSAN (073841)	MUHAMMAD HAFIZ (073885)	HANIS SOFIYA (074834)	NAZRATUN NAJWA (073527)