

**PERANCANGAN ANIMASI PADA VIDEO *MOTION GRAPHIC*
PENDEK 2D MENGENAI *HUMAN METAPNEUMOVIRUS*
(*HMPV*)**



SKRIPSI PENCIPTAAN

**Muhammad Naufal Aryadi
00000053133**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN ANIMASI PADA VIDEO *MOTION GRAPHIC*
PENDEK 2D MENGENAI *HUMAN METAPNEUMOVIRUS*
(*HMPV*)**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Muhammad Naufal Aryadi

00000053133

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Naufal Aryadi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053133

Program studi : Film

Skripsi dengan judul : PERANCANGAN ANIMASI PADA VIDEO
MOTION GRAPHIC PENDEK 2D MENGENAI *HUMAN METAPNEUMOVIRUS*
(HMPV)

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Mei 2025



(Muhammad Naufal Aryadi)

HALAMAN PENGESAHAN

Animasi dengan judul

PERANCANGAN ANIMASI PADA VIDEO *MOTION GRAPHIC* PENDEK 2D
MENGENAI *HUMAN METAPNEUMOVIRUS (HMPV)*

Oleh

Nama : Muhammad Naufal Aryadi

NIM : 00000053133

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Pembimbing

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
100007

Ahmad Arief A, S.Sn., MPDesSc
078754

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Naufal Aryadi
NIM : 00000053133
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Animasi pada Video *Motion Graphic* Pendek 2D mengenai Human Metapneumovirus (HMPV)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 3 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Muhammad Naufal Aryadi)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan tugas akhir ini dengan judul: **“Perancangan Animasi pada Video *Motion Graphic* Pendek 2D mengenai *Human Metapneumovirus (HMPV)*”** Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya terutama orang tua yang telah mendoakan dan memberi bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa membantu masyarakat lebih mengenal tentang *HMPV* sehingga bisa lebih cepat menanganinya bahkan bisa mencegahnya.

Tangerang, 23 Mei 2025



(Muhammad Naufal Aryadi)

PERANCANGAN ANIMASI PADA VIDEO *MOTION GRAPHIC* PENDEK 2D MENGENAI *HUMAN METAPNEUMOVIRUS* (*HMPV*)

(Muhammad Naufal Aryadi)

ABSTRAK

Animasi dengan teknik *motion graphic* dapat mempermudah penyampaian informasi. Salah satu pemanfaatan *motion graphic* pada saat ini adalah video *motion graphic* tentang kesehatan. Dengan adanya video *motion graphic* tentang kesehatan yang tersebar di media sosial, diharapkan masyarakat bisa lebih mengerti tentang penyakit sehingga bisa terhindar dari penyakit tersebut. Salah satunya adalah *Human Metapneumovirus (HMPV)*. *HMPV* merupakan virus yang menyerang saluran pernapasan. Sama seperti Covid-19, pada awal kemunculannya, virus ini masih terdengar asing di masyarakat, sehingga dibutuhkan edukasi *HMPV* dengan memanfaatkan animasi. Agar lebih mudah dipahami dan lebih menarik, karya ini menerapkan tiga dari 12 prinsip animasi oleh Thomas dan Johnston (1981). Tiga prinsip tersebut adalah *squash & stretch*, *slow in & slow out*, dan *arcs* dan beberapa pergerakan dasar dari Jhon Krasner (2008). Hasil dari proses penciptaan karya animasi 2D ini menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip animasi oleh Thomas & Johnston (1981) dan pergerakan menurut Jhon Krasner (2008) dapat memberikan pergerakan animasi yang bisa mendukung emosi karakter, dan membuat pergerakan animasi lebih halus dan tidak kaku. Sehingga, video dapat lebih mudah dipahami oleh penonton.

Kata kunci: Animasi, *Motion Graphic*, *HMPV*

ANIMATION DESIGN IN SHORT 2D MOTION GRAPHIC VIDEO ABOUT HUMAN METAPNEUMOVIRUS (HMPV)

(Muhammad Naufal Aryadi)

ABSTRACT

Animation with motion graphic techniques can facilitate the delivery of information. One of the uses of motion graphics at this time is motion graphic videos about health. With the existence of motion graphic videos about health that are spread on social media, it is hoped that the public can better understand diseases so that they can avoid these diseases. One of them is Human Metapneumovirus (HMPV). HMPV is a virus that attacks the respiratory tract. Just like Covid-19, when it first appeared, this virus was still unfamiliar to the public, so HMPV education was needed by utilizing animation. To make it easier to understand and more interesting, this work applies three of the 12 principles of animation by Thomas and Johnston (1981). The three principles are squash & stretch, slow in & slow out, and arcs and some basic movements from Jhon Krasner (2008). The results of the process of creating this 2D animation work conclude that the principles of animation by Thomas & Johnston (1981) and movements according to Jhon Krasner (2008) can provide animation movements that can support character emotions, and make animation movements smoother and less stiff. So, the video can be more easily understood by the audience.

Keywords: Animation, Motion Graphic, HMPV

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

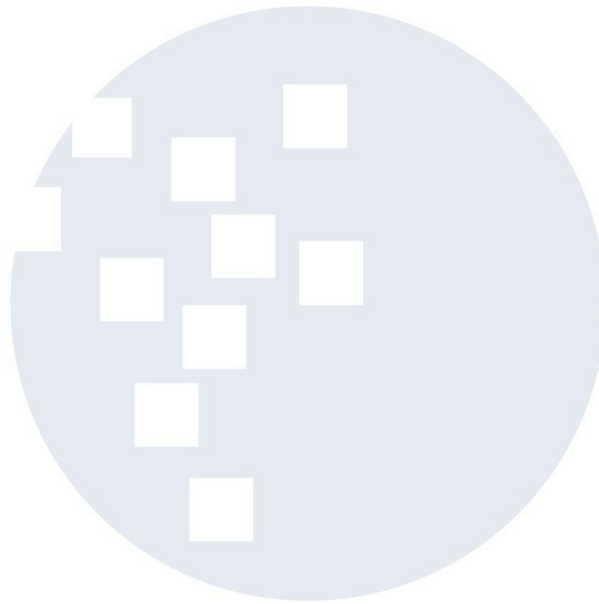
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. TEORI UTAMA	3
2.2.1. ANIMASI.....	3
2.2.2. MOTION GRAPHIC	5
2.3. TEORI PENDUKUNG.....	5
2.3.1. HMPV	5
2.3.2. ACTING IN ANIMATION	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. Deskripsi Karya	7
3.2. Konsep Karya	7
3.3. Tahapan Kerja.....	8
3.3.1. Act 3 Scene 4	8
3.3.2. Act 4 Scene 1	12
4. ANALISIS.....	14
4.1. HASIL KARYA	14
4.2. ANALISIS KARYA.....	16

4.2.1. Act 3 Scene 4	16
4.2.1.1. Squash & Stretch.....	16
4.2.1.2. Slow in & Slow out.....	18
4.2.1.3. Arcs	19
4.2.2. Act 4 Scene 1	21
4.2.2.1. Squash & Stretch.....	21
4.2.2.2. Slow in & Slow out.....	22
4.2.2.3. Arcs	24
5. KESIMPULAN.....	25
6. DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	28
LAMPIRAN B Form bimbingan	29
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	30



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Analisa Karya	14
--------------------------------------	----



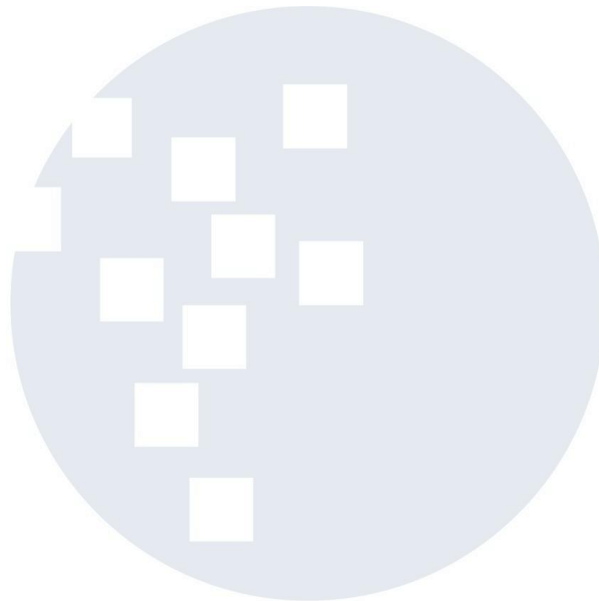
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Referensi visual Apa Jadinya Jika Kita Cuma Makan Mi Instan? (2022).	7
Gambar 3. 2 Bagan Tahapan Kerja	8
Gambar 3. 3 <i>Script act 3 scene 4</i> .	8
Gambar 3. 4 Aset Visual Bayi.	8
Gambar 3. 5 Referensi Animasi Bayi Menangis	9
Gambar 3. 6 Sebelum dan Sesudah <i>Stretch</i> .	10
Gambar 3. 7 Aset Visual Virus.	10
Gambar 3. 8 Referensi Virus Mengelilingi Tubuh Bayi.	11
Gambar 3. 9 Sebelum <i>dan</i> Sesudah Mengubah Ukuran <i>Stretch</i> .	11
Gambar 3. 10 <i>Script act 4 scene 1</i>	12
Gambar 3. 11 Aset Karakter	12
Gambar 3. 12 Referensi Karakter Bersin & Batuk	12
Gambar 3. 13 Aset Tangan.	13
Gambar 3. 14 Aset Bantal.	13
Gambar 3. 15 Aset Selimut.	13
Gambar 4. 1 Prinsip Animasi <i>Squash & Stretch, Slow In & Slow Out, dan Arcs</i> .	16
Gambar 4. 2 Sebelum dan Sesudah <i>Stretch</i> .	17
Gambar 4. 3 Sebelum <i>dan</i> Sesudah <i>Stretch</i> .	17
Gambar 4. 4 Bayi Menangis	18
Gambar 4. 5 <i>Timeline</i> .	18
Gambar 4. 6 Bayi Menangis, <i>Timeline</i> .	19
Gambar 4. 7 <i>Preview</i> Bayi Menangis.	19
Gambar 4. 8 <i>Preview</i> Perpindahan Virus.	20
Gambar 4. 9 <i>Preview</i> Kurva Melingkar.	21
Gambar 4. 10 Penerapan <i>Stretch</i> Pada Karakter	21
Gambar 4. 11 <i>Preview</i> Karakter Bersin.	22
Gambar 4. 12 <i>Timeline</i> .	22
Gambar 4. 13 <i>Timeline</i> .	23
Gambar 4. 14 <i>Preview</i> Kurva Melingkar	24
Gambar 4. 15 <i>Preview</i> Sebelum dan Sesudah Tangan Naik	24

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin	28
LAMPIRAN B Form bimbingan	29
LAMPIRAN C KS1	30
LAMPIRAN D KS2.....	31



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA