

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi, menurut Farastuti (2021), merupakan seni yang menghidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi (dalam Melati, 2023). Saat ini, animasi sering kali menjadi media representasi seseorang, perasaan, emosi, gambar, suara, cahaya, bahkan pernyataan politik (Kusumawardhani, 2020). Lebih lanjut, (Purwaningsih, 2017) menjelaskan bahwa dalam perkembangan zaman saat ini, animasi 2D telah menggunakan sepenuhnya digital dan teknologi canggih untuk menciptakan detail dan artistik seperti di film modern. Animasi sendiri memiliki teknik yang beragam, dimulai dari 2D animasi hingga 3D animasi. Keragaman teknik ini kerap dimanfaatkan untuk mengeksplorasi bentuk penyampaian pesan visual secara kreatif dan efektif. Salah satu teknik yang penulis gunakan adalah *motion graphic*, yang memungkinkan penggabungan elemen grafis dan gerak untuk mendukung narasi dalam bentuk visual yang dinamis.

Menurut Michael Betancourt (dalam Alatas, dalam Pakpahan & Mansoor, 2020), *motion graphic* merupakan gabungan dari beberapa gambar yang digerakkan yang di dalamnya terdapat musik dan tipografi, yang biasanya digunakan sebagai titles ataupun bumper dalam sebuah video maupun film. *Motion Graphic* di kehidupan sehari-hari sering diaplikasikan pada iklan komersial. Gora (2009) dalam (Shidqi, 2018:2) menjelaskan bahwa *motion graphic* merupakan tipe animasi yang menampilkan tulisan grafis yang biasanya digunakan untuk keperluan media televisi, web, presentasi multimedia dan sebagainya. Fungsi *motion graphic* adalah sebagai teknis yang memanfaatkan gambar yang digabungkan dengan teks, warna dan suara sehingga dapat menarik perhatian. Seperti Newsom, (2004:236) yang menjelaskan bahwa grafis informasi atau infografik merupakan representasi visual dari data atau pengetahuan tertentu yang bertujuan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Saptodewo, 2014). Hal inilah yang menjadi daya tarik masyarakat untuk menonton dan mendengarkan informasinya sampai habis.

Animasi dengan teknik *motion graphic* banyak dimanfaatkan dalam iklan layanan masyarakat, termasuk iklan informasi kesehatan di dalam media sosial. Keberadaan akun-akun media sosial seperti “Kok Bisa?” di Youtube merupakan salah satu bentuk penerapan *motion graphic* untuk menyampaikan informasi. Selain mudah dijangkau, tidak terbatas pada waktu dan lokasi, infografik bisa menjadi sarana informasi penyampaian pesan yang menarik. Misalnya, infografik yang terkait dengan kesehatan.

Pada Januari 2025, terdapat sebuah virus yang sempat menghebohkan dunia yaitu *Human Metapneumovirus* (HMPV). Virus ini digadang-gadang menjadi pandemi seperti Virus Covid-19. HMPV adalah sebuah virus yang menyerang saluran pernapasan. Gejala umum yang dialami pun beragam, seperti batuk kering atau berdahak, demam, hidung tersumbat, sesak nafas, dan suara napas berbunyi tinggi (*whistling*). Di Indonesia, virus ini pertama kali ditemukan pada pasien anak. Dilansir melalui Kumparan (2025), Menteri Kesehatan Republik Indonesia, Budi Gunadi Sadikin, mengumumkan bahwa virus ini dalam pemantauan. Ia juga menjelaskan bahwa virus ini tidak lebih membahayakan dari Covid-19. Namun, masyarakat tetap diminta waspada dan menjaga kesehatan diri agar terhindar dari virus ini.

Sama seperti ketika Covid-19 muncul, nama *HMPV* juga terdengar asing di masyarakat. Maka dari itu masyarakat memerlukan sebuah informasi terkait virus ini untuk mencegah dan mengobati. Salah satu cara menyampaikan dan menyebarkan informasi tentang virus ini adalah menggunakan infografik yang disebarluaskan melalui platform media sosial. Dengan teknik *motion graphic*, masyarakat bisa lebih mudah memahami hal-hal mendasar dan penting terkait dengan virus ini.

Dalam penelitian ini, penulis akan membuat sebuah animasi pendek tentang Virus *HMPV* yang baru-baru ini menyerang masyarakat Indonesia. Diharapkan dengan adanya video animasi ini, Masyarakat bisa lebih mengenal

tentang *HMPV* sehingga bisa lebih cepat menanganinya bahkan bisa mencegahnya.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan merumuskan masalah, yaitu “Bagaimana perancangan animasi pada video animasi pendek 2D mengenai *HMPV*”.

### **1.2.BATASAN MASALAH**

Batasan topik dari penulisan ini adalah bagaimana informasi dapat divisualisasikan menggunakan teknik *motion graphic* dengan menggunakan 3 prinsip animasi yaitu *Squash & Stretch*, *Slow in & Slow out*, dan *Arcs* pada *act 3 scene 4* dan *act 4 scene 1*. Penekanan *act 3 scene 4* berfokus pada pergerakan karakter bayi menangis. Sedangkan, *act 4 scene 1* berfokus pada pergerakan karakter bersin & batuk. Penggunaan tiga prinsip tersebut paling banyak digunakan karena mudah diaplikasikan sesuai dengan rancangan *script* yang sudah dibuat dan mengoptimalkan pesan dan informasi yang ingin disampaikan.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah menerapkan teknis *motion graphic* untuk dapat memvisualisasikan sebuah aset agar dapat memberikan informasi tentang *HMPV*.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

Penelitian ini akan dilandasi oleh beberapa teori yaitu, Teori utama Animasi dan *Motion Graphic*, dan teori pendukung yaitu *HMPV*.

### **2.2. TEORI UTAMA**

#### **2.2.1. ANIMASI**