

Pada dasarnya animasi merupakan gambar yang bergerak. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (Jaya, 2020). Zeembry (2001) dalam Nadya (2019:82) menyebutkan bahwa terdapat dua teknik animasi, yaitu (1) teknik *frame by frame animation*, yaitu teknik animasi yang dibuat dalam bentuk gambar yang berbeda di setiap *framena*; (2) teknik *tweened animation*, yaitu teknik animasi yang dibuat dengan menentukan posisi *frame* awal dan *frame* akhir, yang kemudian mengerjakan *frame* sisanya yang berada di antara awal dan akhir. Untuk membuat animasi yang lebih halus dan tidak kakup, perancangan animasi harus setidaknya menerapkan 12 prinsip animasi. Thomas dan Johnston (1981) dalam Nadya (2019) menyebutkan terdapat 12 prinsip dasar animasi, yaitu:

1. *Squash & Stretch*, untuk membuat kesan lentur.
2. *Anticipation*, sebagai ancang-ancang untuk memasuki gerakan selanjutnya.
3. *Staging*, Proses penentuan posisi kamera atau pose karakter.
4. *Straight ahead action & Pose to Pose*, menciptakan gerakan berkesinambungan dari awal & menentukan terlebih dahulu *pose-pose* apa yang akan dimiliki karakter.
5. *Follow Through & Overlapping Action*, gerakan susulah setelah karakter berhenti.
6. *Slow in & Slow Out*, gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir animasi.
7. *Arcs*, kurva melingkar yang terdapat pada suatu animasi untuk memberikan kesan alami pada animasinya.
8. *Secondary Action*, gerakan tambahan untuk melengkapi gerakan utama.
9. *Timing*, ditentukan dari jumlah *frame in between*, semakin sedikit jumlah *frame* maka semakin cepat gerakannya begitu sebaliknya.

10. *Exaggeration*, gerakan ekspresi yang dilebih-lebihkan.
11. *Solid Drawing*, gambar yang mempunyai kedalaman perspektif.
12. *Appeal*, penampakan dari sebuah karakter yang mempunyai akrisma tersendiri dan menarik utnk dilihat.

2.2.2. MOTION GRAPHIC

Motion Graphic berasal dari kata *motion* yang artinya gerakan dan *graphic* yang dapat berarti gambar. Pada umumnya, *motion graphic* adalah gambar yang digerakkan. Michael Betancourt (2009) (dalam Shidqi, 2018:2) menjelaskan bahwa *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. *Motion graphic* banyak digunakan untuk membuat sebuah infografik karena dapat menyampaikan informasi secara jelas dan menarik yang digabungkan dengan audio.

Jhon Krasner (2008) dalam (Shidqi, 2018:4) memaparkan pergerakan dasar yang biasa digunakan dalam teknik *motion graphic* adalah: (1) Pergerakan posisi, (2) Pergerakan rotasi, (3) Pergerakan opacity, (4) Perubahan ukuran. Dengan memanfaatkan pergerakan dasar tersebut, teknik *motion graphic* dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat. Selain itu *motion graphic* juga memiliki beberapa elemen. Abi (2020) menjabarkan sembilan elemen tersebut adalah: (1) *Timing*, (2) Warna, (3) *Transition*, (4) *Typography*, (5) *Grid*, (6) *Layout*, (7) Suara, (8) *Motion*, (9) *Exaggeration*.

2.3. TEORI PENDUKUNG

2.3.1. HMPV

HMPV merupakan virus yang sudah lama ditemukan. Uddin (2023) menjelaskan bahwa *HMPV* ini sendiri pertama kali ditemukan pada tahun 2001 oleh peneliti belanda (Anurogo, 2025). *HMPV* merupakan virus yang menyerang saluran pernapasan. Lebih lanjut (Piñana, 2023) menjelaskan bahwa virus ini banyak

menyerang anak-anak dan orang dewasa. Virus ini menyebar melalui droplet dari orang yang terinfeksi *HMPV*. Dengan melonjaknya kasus *HMPV* di China, tentu masyarakat harus lebih waspada dan harus bisa mencegah penyakit ini. Karena pada tahun 2020 lalu sempat terjadi pandemi yang sangat berpengaruh besar kepada kehidupan di dunia.

Upaya pencegahan dan penanganan terhadap virus *HMPV* menjadi hal penting yang perlu diketahui oleh masyarakat. Menteri Kesehatan Indonesia, Budi Gunadi, dalam wawancara yang dilakukan oleh Tempo (2025) menjelaskan bahwa virus *HMPV* dapat dikategorikan berbahaya bagi tubuh manusia yang tidak memiliki imunitas baik. Jika penanganannya tidak tepat, maka dapat menyebabkan kematian. Oleh karena itu, masyarakat perlu mengetahui hal-hal penting terkait virus ini, seperti penyebab, pencegahan, dan gejalanya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat video animasi terkait *HMPV*.

2.3.2. ACTING IN ANIMATION

Dalam proses menganimasikan atau menggerakkan karakter, penting untuk memperhatikan aspek emosi agar penonton dapat merasakan suasana dan kondisi karakter sesuai dengan alur cerita. Webster (2005) dalam Muhamad (2015) menyatakan bahwa melalui akting, penonton diajak untuk merasakan apa yang dirasakan oleh subjek dalam animasi. Lebih lanjut, Webster menegaskan bahwa seorang animator pada dasarnya adalah seorang aktor yang tidak tampil langsung di layar, tetapi menyampaikan ekspresi dan perasaan melalui karakter ciptaannya. Oleh karena itu, penulis sebagai animator juga perlu mempertimbangkan gerakan yang tepat untuk menyampaikan emosi karakter secara efektif. Hal ini diterapkan, misalnya, pada karakter bayi yang menangis maupun karakter yang digambarkan sedang batuk atau bersin, sehingga ekspresi yang ditampilkan dapat mendukung narasi secara menyeluruh.