

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Video animasi pendek “*Virus HMPV*” merupakan karya yang dibuat untuk memberikan pemahaman atau informasi tentang *HMPV* kepada masyarakat agar dapat melakukan penanganan dan pencegahan. Karya ini merupakan animasi 2D dengan teknik *motion graphic*. Kemudian, hasil akan disebarluaskan melalui media sosial *Youtube* dengan harapan agar mudah diakses oleh masyarakat.

3.2. Konsep Karya

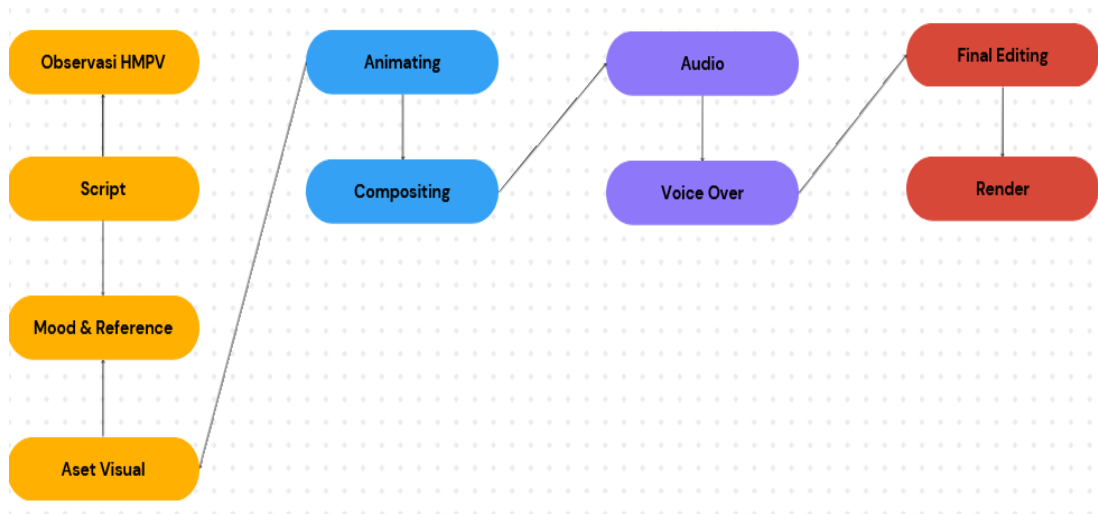
Karya ini merupakan animasi pendek yang ditujukan untuk mengedukasi masyarakat Indonesia tentang *HMPV*. *HMPV* menyerang Indonesia pada Januari 2025 lalu menyusul laporan merebaknya infeksi *HMPV* di China yang memicu kekhawatiran. Seperti yang kita ketahui 5 tahun yang lalu saat kemunculan Covid-19 di China. Hal tersebut yang menjadi dasar pembuatan karya ini. Konsep pada karya ini akan menggunakan teknik *motion graphic* dalam pembuatannya. Karya juga akan dikombinasikan dengan *Voice Over (VO)*. Selain itu, karya ini akan menampilkan aset visual dengan style kartun dengan kombinasi warna *background* yang cerah. Dengan teknik *motion graphic*, karya ini dibuat untuk memberikan informasi secara jelas dengan *VO* dengan bahasa sehari-hari dan penggunaan *background* dengan genre pop dengan mood gembira.



Gambar 3. 1 Referensi visual Apa Jadinya Jika Kita Cuma Makan Mi Instan? (2022).

(Sumber: Youtube Channel Kok Bisa?)

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3. 2 Bagan Tahapan Kerja

(Sumber: Penulis)

Gambar di atas merupakan bagan dari tahapan kerja yang akan dilakukan oleh penulis untuk membuat karya ini.

3.3.1. Act 3 Scene 4

VO: "Beberapa ilmuwan yang meneliti virus ini bahkan percaya kalau setiap orang pernah terinfeksi di masa kecilnya."

ACT: Ilustrasi bayi dan anak kecil yang dikelilingi simbol virus HMPV.

Gambar 3. 3 Script act 3 scene 4.

(Sumber: Penulis)



Gambar 3. 4 Aset Visual Bayi.

(Sumber: Penulis)

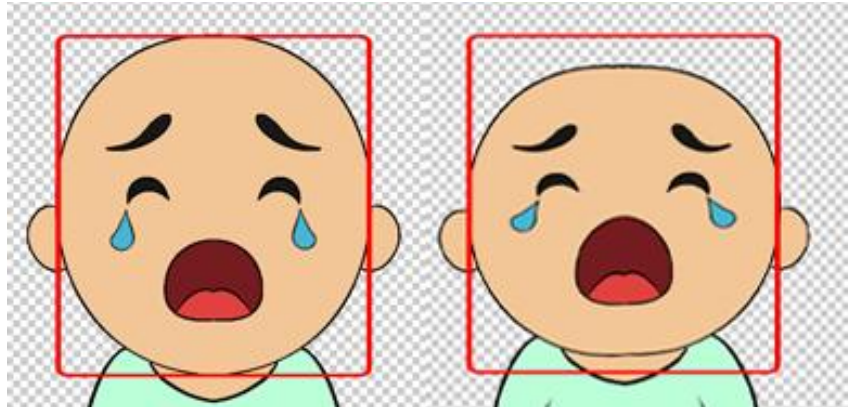
Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam pembuatan scene ini. Pertama, mencari referensi dari *script* yang sudah dibuat. Kedua, membuat aset visual yang akan dimasukkan ke dalam *timeline*. Dalam menganimasikan karakter bayi Penulis memanfaatkan teknik *motion graphic* dan menggunakan fitur *puppet tool* dalam *after effect* untuk menciptakan prinsip *squash & stretch*. *Keyframe* pada *timeline* dimanfaatkan untuk menerapkan prinsip *slow in & slow out*. Dengan menerapkan beberapa prinsip animasi dan teknik *motion graphic*, akan membantu menciptakan bayi yang bergerak lebih hidup.



Gambar 3. 5 Referensi Animasi Bayi Menangis

(Sumber: Youtube *Channel Little World Bahasa Indonesia – Dunia Anak*, 2023)

Ketiga, aset visual yang ada di *timeline* mulai dianimasikan satu per satu. Dimulai dari menganimasikan air mata, wajah, hingga badan. Dalam proses animasi ini, penulis mengacu pada referensi animasi 3D yang memiliki kedalaman gerak yang kuat. Pada referensi tersebut ketika karakter bayi menangis, kepala bayi terlihat terangkat, memberikan kesan bentuk kepala yang tampak pipih dari sudut tertentu. Untuk menyesuaikan dengan referensi tersebut. penulis memanfaatkan *puppet tool* untuk memberikan efek *stretch*, sehingga mendukung ekspresi bayi yang sedang menangis.



Gambar 3. 6 Sebelum dan Sesudah *Stretch*.

(Sumber: Penulis)

Efek ini digunakan untuk menciptakan kesan kedalaman, seolah kepala bayi benar-benar mengangkat ke atas sebagaimana ditunjukkan di dalam referensi.

Untuk mendukung emosi pada karakter bayi penulis juga menggunakan efek *stretch* pada bagian muka. Pada bagian air mata, penulis menggunakan efek rotasi pada seperempat bagian air mata agar menyerupai gerakan air mata. Setelah animasi air mata dan wajah selesai, bagian-bagian tersebut digabungkan dengan badan dan dijadikan satu komposisi. Pada tahap ini, teknik yang digunakan serupa dengan animasi wajah, yaitu menggunakan *puppet tool* untuk menciptakan efek *stretch* yang memperkuat keseluruhan ekspresi.



Gambar 3. 7 Aset Visual Virus.

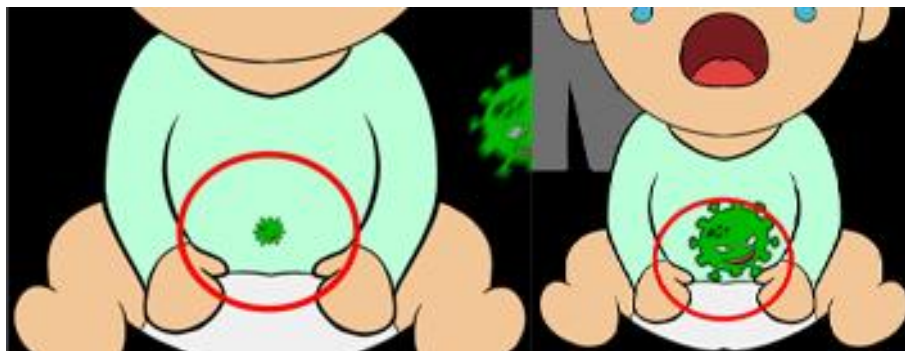
(Sumber: Penulis)



Gambar 3. 8 Referensi Virus Mengelilingi Tubuh Bayi.

(Sumber: Youtube *Channel* BNI - Bank Negara Indonesia, 2020)

Untuk melengkapi *scene* sesuai dengan *script* yang telah dibuat, penulis menambahkan elemen virus yang mengelilingi karakter bayi. Referensi dalam animasi ini berasal dari adegan dalam animasi Youtube berjudul “*Yuk kenali COVID-19 dan gejalanya!*”. Adegan tersebut menjadi acuan bagi penulis dalam menciptakan kesan visual bahwa karakter bayi sedang dikelilingi oleh virus. Dalam referensi tersebut virus hanya terlihat mengelilingi namun tidak benar-benar mengelilingi karakter, maka dari itu penulis melakukan modifikasi agar virus seolah-olah terlihat mengelilingi karakter. Virus akan digambarkan dengan memanfaatkan teknik *motion graphic*. Penulis dapat menerapkan prinsip *arcs* untuk memberikan jalur pergerakan pada karakter virus. Sehingga, virus digambarkan akan mendapatkan jalur untuk mengelilingi karakter bayi.



Gambar 3. 9 Sebelum dan Sesudah Mengubah Ukuran *Stretch*.

(Sumber: Penulis)

Dalam menganimasikan virus tersebut, penulis menggunakan teknik *motion graphic* dengan mengubah ukuran dari tidak terlihat menjadi muncul untuk menciptakan efek kemunculan tiba-tiba. Selain itu, penulis juga mengatur perubahan posisi virus agar tampak seperti bergerak mengelilingi bayi. Sebagai

pelengkap, teks “*HMPV*” ditambahkan di belakang bayi uruk memperkuat penjelasan bahwa bayi tersebut sedang terserang *HMPV*.

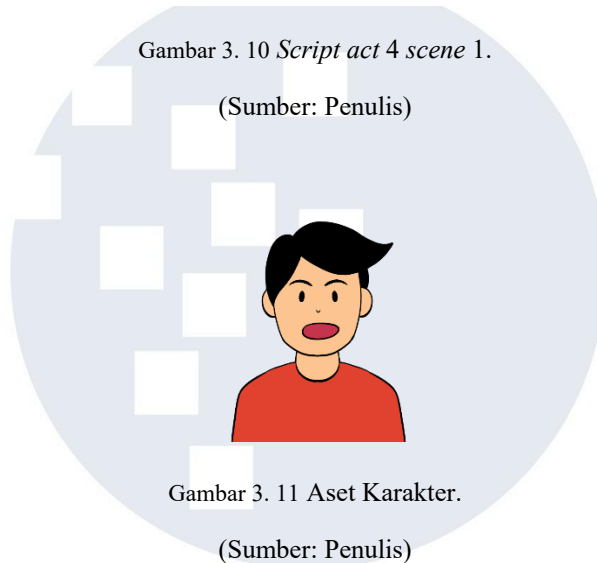
3.3.2. *Act 4 Scene 1*

VO: "Sebenarnya, gejala HMPV mirip flu biasa: **batuk, pilek, demam, sesak napas**. Tapi untuk kelompok rentan, bisa menyebabkan bronkiolitis atau pneumonia. Kok bisa?"

ACT: Karakter sakit demam, batuk, pilek.

Gambar 3. 10 *Script act 4 scene 1*.

(Sumber: Penulis)



Gambar 3. 11 Aset Karakter.

(Sumber: Penulis)

Sama seperti *act* dan *scene* sebelumnya, pada *act 4 scene 1*, langkah pertama yang dilakukan adalah membaca *script*, mencari referensi, dan membuat aset visual yang akan dimasukkan ke dalam *timeline*.



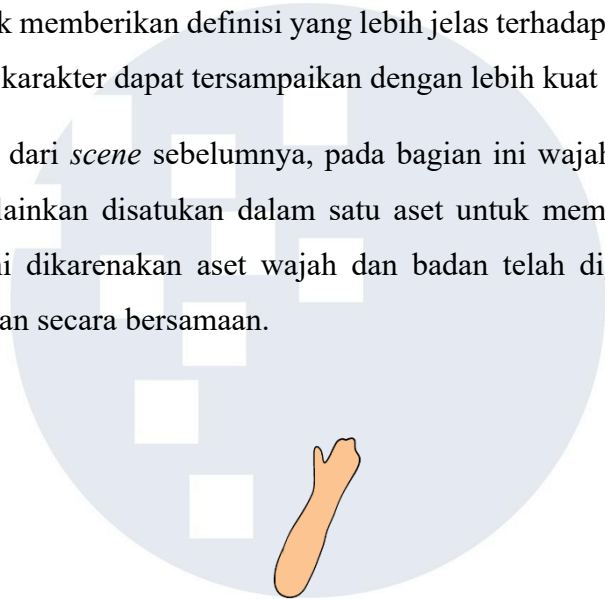
Gambar 3. 12 Referensi Karakter Bersin & Batuk

(Sumber: Youtube Channel Neuron, 2019)

Pada *act 4 scene 1* ini, penulis mengambil referensi dari animasi di kanal Youtube Neuron. Aset yang dimasukkan ke dalam *timeline* mulai dianimasikan dengan menggunakan *puppet tool* untuk memberi efek *stretch* yang mendukung

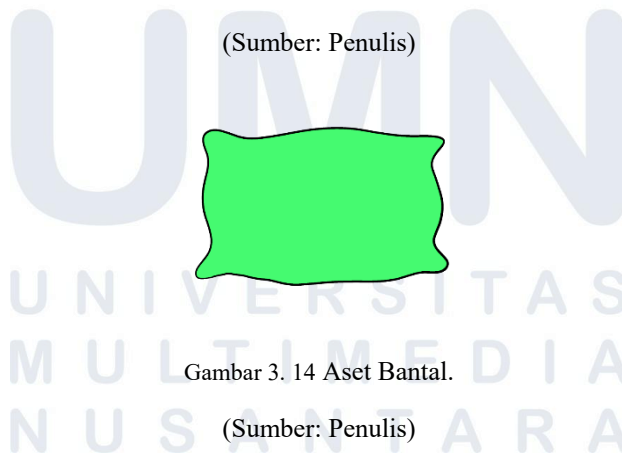
ekspresi karakter. Berdasarkan referensi gambar di atas, penulis melakukan beberapa penyesuaian guna memperkuat kesan pergerakan yang lebih halus pada karakter, terutama dengan menambahkan efek *stretch*. Pada *act* ini, ekspresi wajah dibuat lebih dramatis dengan cara melebih-lebihkan bentuk wajah saat karakter menarik napas, seperti ketika batuk dan bersin. Wajah karakter dibuat lebih melonjong untuk memberikan definisi yang lebih jelas terhadap ekspresi tersebut, sehingga emosi karakter dapat tersampaikan dengan lebih kuat kepada penonton.

Berbeda dari *scene* sebelumnya, pada bagian ini wajah dan badan tidak dipisahkan, melainkan disatukan dalam satu aset untuk mempersingkat proses animasi. Hal ini dikarenakan aset wajah dan badan telah digabung, sehingga animasi dilakukan secara bersamaan.



Gambar 3. 13 Aset Tangan.

(Sumber: Penulis)



Gambar 3. 14 Aset Bantal.

(Sumber: Penulis)



Gambar 3. 15 Aset Selimut.

(Sumber: Penulis)

Untuk mendukung ekspresi batuk pada karakter, penulis menambahkan elemen tangan yang menutup mulut saat batuk. Sementara itu, untuk menggambarkan kondisi demam, penulis menambahkan elemen bantal dan selimut agar audiens dapat memahami bahwa karakter sedang sakit. Proses animasi elemen-elemen tersebut dilakukan dengan teknik *motion graphic*, yaitu mengubah posisi dan dan rotasi objek agar dapat masuk dan keluar dari *frame* sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dilakukan karena dalam *scene* ini, kondisi penyakit karakter berubah-ubah sesuai dengan gejala yang ingin ditampilkan.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Tabel 4. 1 Hasil Analisa Karya

Gambar Animasi	Deskripsi
	Bayi Menangis • Menggunakan <i>puppet tool</i> untuk membuat <i>squash & stretch</i> agar menciptakan kesan bayi sedang menangis. • Menggunakan teknik <i>slow in & slow out</i> pada <i>keyframe</i> agar pergerakan terlihat lebih halus. • Memanfaatkan teknik <i>arcs</i> pada <i>keyframe</i> untuk membuat gerakan yang lebih ekspresif dan