

Desain Ilustrasi Atlet Olahraga Berbasis Digital Dengan Format 2 Dimensi

Oleh:

Hanif Amrullah

Dosen Pembimbing : Dr. Suprianto, S.Si., M.Si.

Progam Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025



Pendahuluan

Ilustrasi digital 2D kini esensial dalam komunikasi visual, termasuk di dunia olahraga. Visualisasi atlet berfungsi sebagai media promosi dan identitas. Khususnya pada **atletik**, tantangannya adalah menangkap gerak dinamis dan proporsi tubuh secara akurat dalam format 2D. Meskipun perangkat lunak seperti **Adobe Illustrator** mempermudah pembuatan ilustrasi vektor yang skalabel untuk produksi massal, studi akademik tentang **desain ilustrasi digital atlet 2D** masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian diperlukan untuk mendeskripsikan proses dan tekniknya, guna menjadi acuan dan mengembangkan desain visual yang informatif serta estetis dalam industri olahraga.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana proses dan teknik desain ilustrasi digital dua dimensi (2D) atletik diterapkan untuk menghasilkan representasi gerak dinamis dan proporsi tubuh yang akurat?
2. Apa saja pertimbangan visual dan elemen desain yang efektif dalam menciptakan ilustrasi digital dua dimensi (2D) atletik agar mampu mengkomunikasikan semangat, kekuatan, dan karakter cabang olahraga dengan informatif dan estetis?

Metode

Penelitian menggunakan pendekatan **kualitatif dengan metode deskriptif**. Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam proses, teknik, dan pertimbangan visual dalam pembuatan ilustrasi digital 2D atletik.

Hasil

Gambar ini menampilkan delapan ilustrasi atletik 2D hitam putih, masing-masing menggambarkan pose dinamis dari berbagai cabang atletik seperti lari, lari gawang, lompat tinggi, dan tolak peluru. Dengan garis sederhana namun jelas, ilustrasi-ilustrasi ini secara efektif menangkap esensi gerakan dan anatomi atlet dalam gaya yang minimalis, menunjukkan bagaimana visualisasi 2D dapat mengkomunikasikan semangat dan aksi olahraga dengan lugas.



Pembahasan

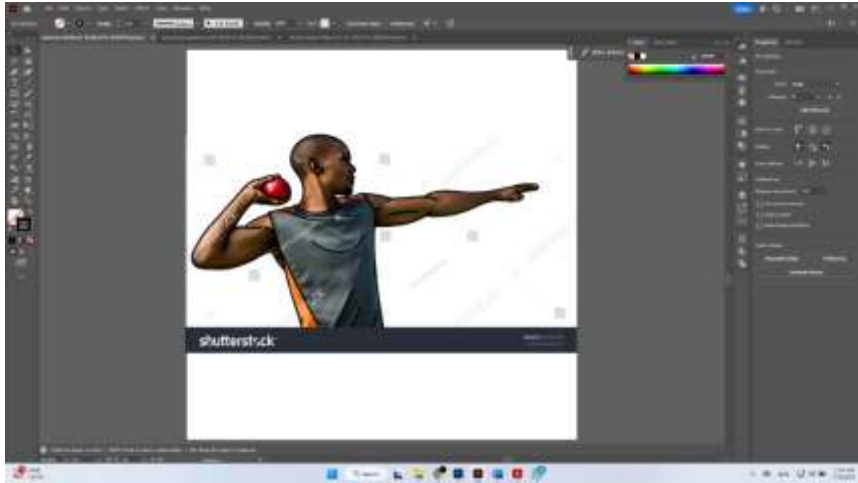
❑ Proses design ilustrasi

1. Pola manual di-scan lalu ditracing menggunakan Adobe Illustrator.
2. Tracing Setiap Bagian garis foto/.
3. Pada tahap berikutnya perwarnaan menggunakan Adobe Photoshop

Digitalisasi pola terbukti:

- a) Meningkatkan presisi ukuran
- b) Mempermudah proses revisi

Proses design menggunakan teknik tracing

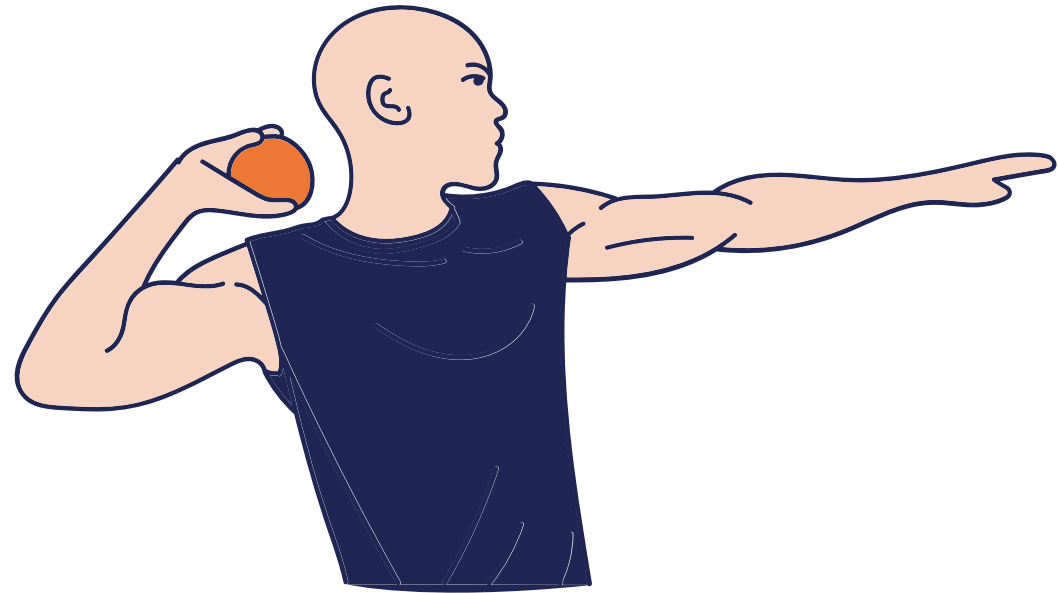


1. Pola manual di-scan lalu ditracing menggunakan : Adobe Illustrator.



2, Pada tahap berikutnya yakni memberi warna menggunakan : Adobe Photohop

Hasil perwarnaan menggunakan Adobe Photoshop



Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini akan menemukan **metode efektif representasi gerak dinamis dan proporsi akurat atletik dalam ilustrasi digital 2D**. Temuan kunci meliputi **proses kreatif, teknik perangkat lunak vektor, dan prinsip desain visual** yang mampu mengatasi keterbatasan dimensi untuk menyampaikan esensi atletik secara informatif, komunikatif, dan estetis, menjadi **acuan penting** bagi desain visual olahraga.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki **manfaat teoritis** dengan memperkaya ilmu desain komunikasi visual, khususnya ilustrasi digital 2D atletik, tentang integrasi desain, anatomi, dan gerak. Secara **praktis**, penelitian ini menjadi **panduan** bagi desainer dan ilustrator untuk menciptakan visual atletik yang akurat dan komunikatif, meningkatkan kualitas materi promosi dan membuka peluang baru pemanfaatan seni digital di industri olahraga.

Referensi

- [1] S. Tinarbuko, “DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 8, no. 9, pp. 1–58, 2015, [Online]. Available: https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zDi4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA154&dq=Desain+komunikasi+visual&ots=cSzCkUf9SP&sig=ywSnGMMnWfp7nzY_l8T5E7V4k18
- [2] S. Wilson, *Wilson Art Science Cultural Acts.pdf*. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2002.
- [3] I. Media, P. R. O. S. Id, and L. I. Ti, “Tren Pola Konsumsi Media Di Indonesia Tahun 2017,” 2017.
- [4] N. D. A. Karim, “Perancangan Buku Panduan Olahraga Floorball dengan Teknik Ilustrasi Digital sebagai Upaya Edukasi untuk Pemula,” pp. 1–48, 2023, [Online]. Available: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7002>
- [5] I. M. M. Yusa *et al.*, *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=QNj2EAAAQBAJ>
- [6] A. Wheeler, *Designing Brand Identity*, 5th ed. Wiley, 2017. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056%0Ahttps://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827%0Ainternal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005%0Ahttp://dx.doi.org/10.10>
- [7] R. Nurhayati, M. I. Qeis, and Y. Zaharani, “Perancangan buku ilustrasi mengenai perjalanan sukses atlet sebagai inspirasi dan motivasi remaja Pendahuluan,” vol. 3, no. 2, pp. 107–116, 2025.

Referensi

- [8] W. J. Seo, Y. Sung, and S. H. Park, "Cultural preferences for visual and verbal communication styles in sport advertisements," *South African J. Res. Sport. Phys. Educ. Recreat.*, vol. 39, no. 2, pp. 199–215, 2017.
- [9] Mirzoeff Nicholas, "How to See the World – 4th Proofs.indd," pp. 1–16, 2015.
- [10] Dr. SUGIONO, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, vol. 11, no. 1. 2019. [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- [11] . Bowen, G. A., "Document Analysis as a Qualitative Research Method," *Qual. Res. J.*, vol. 9, no. 2, pp. 27–40, 2009, [Online]. Available: doi:10.3316/qrij0902027
- [12] G. Ambrose and P. Harris, *Design Thinking for Visual Communication*. 2015. doi: 10.5040/9781474223515.
- [13] R. Williams, "The Animator's Survival Kit--Revised Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators," Jan. 2009.
- [14] R. B. Hale and T. Coyle, "Drawing Lessons from the Great Masters," 2009. [Online]. Available: <http://books.google.com/books?id=meqmPWtJnGoC&pgis=1>
- [15] L. Robin, *Graphic Design Solutions (6th ed.)*. 2017.

