



Perancangan Ilustrasi 2D Asset Visual dan *Background* untuk *Youtube Lagu Anak Indonesia Balita*

Savira Nanda Budiafosma¹, Diana Aqidatun Nisa²

^{1,2}Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Jawa Timur, Indonesia

Article Info

Article history:

Received November 18, 2023

Revised November 20, 2023

Accepted November 29, 2023

Kata Kunci:

Ilustrasi,
2D,
Asset Visual,
Background,
Animasi,
Youtube,
Studio

Keywords:

Illustration,
2D,
Visual Assets,
Backgrounds,
Animation,
Youtube,
Studio

ABSTRAK

Ilustrasi 2D merupakan peran penting dalam pembuatan Background dan Asset visual untuk memikat audiens untuk konten Youtube Short Lagu Anak Indonesia Balita. Perancangan ilustrasi 2D untuk Background dan asset visual animasi Youtube Lagu Anak Indonesia Balita yang menghibur, daya tarik anak-anak dan mendukung pesan positif dalam durasi singkat. Platform YouTube Short menjadi dasar pemahaman mendalam terhadap sosial lingkungan sekitar, kebutuhan target audiens anak balita umur 0-5 tahun, artikel ini memberikan panduan komprehensif untuk perancangan ilustrasi 2D untuk konten YouTube Short Lagu Anak Indonesia Balita, membimbing pembaca melalui proses kreatif dan teknis untuk menciptakan aset visual yang menghibur, mendidik, dan berkesan.

ABSTRACT

2D illustration plays a crucial role in creating backgrounds and visual assets to captivate the audience for Indonesian Toddler Song YouTube Short content. The design of 2D illustrations for backgrounds and visual assets in animated YouTube songs for Indonesian toddlers aims to entertain, attract children, and support positive messages within a short duration. The YouTube Short platform serves as the foundation for a profound understanding of the social environment, addressing the needs of the target audience of toddlers aged 0-5 years. This article provides a comprehensive guide for designing 2D illustrations for Indonesian Toddler Song YouTube Short content, guiding readers through the creative and technical processes to create visually engaging, educational, and memorable assets.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Savira Nanda Budiafosma

Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur,
Jawa Timur, Indonesia

Email: 21052010071@student.upnjatim.ac.id

1. PENDAHULUAN

Solar Animation Studio hadir sebagai sebuah kekuatan kreatif di Surabaya. Dengan pengalaman mendalam selama 7 tahun dalam industri animasi, desain, dan game, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pemandangan lokal maupun internasional. Soar Studio berkomitmen untuk menghadirkan karya-karya berkualitas tinggi yang menggabungkan

keahlian teknis dan inovasi artistik, menjadikan setiap proyek sebagai cerminan dedikasi terhadap seni dan industri kreatif.

Dalam era digital yang penuh konten visual, Youtube menjadi salah satu platform yang sangat populer, Karena menyajikan konten atau materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif dan menarik dengan adanya Animasi 2D untuk memanfaatkan kecenderungan pada usia mereka yang sangat dini. Aset visual, terutama ilustrasi Background dan Asset visual, memegang peranan penting dalam menciptakan visual yang menarik bagi anak-anak dan memperkaya daya tarik untuk sebuah konten Youtube Lagu Anak Indonesia Balita.

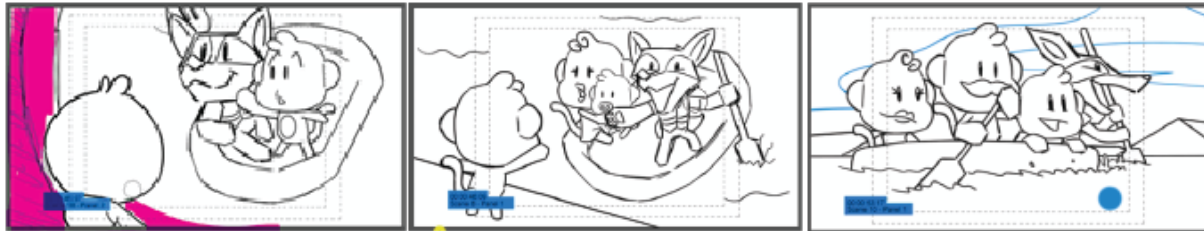
Perancangan ilustrasi tidak hanya tentang menciptakan ilustrasi yang menarik mata, tetapi juga mendukung narasi atau storyboard yang sudah dibuat oleh Storyboard Artist salah satu dari karyawan Solar Studio, membangun identitas visual, dan menghadirkan pengalaman yang berkesan. Dengan memahami perancangan ilustrasi Background dan Asset visual dalam konteks pembuatan Background dan Asset visual 2D untuk di apply ke-animasi, dan kita dapat mengungkapkan bagaimana elemen visual dapat berkolaborasi harmonis dengan animasi 2D atmosfer cerita anak-anak. Langkah teknis dalam perancangan ilustrasi Background dan Asset visual, termasuk penggunaan perangkat lunak desain grafis dan konsep sederhana, menjadi landasan untuk menciptakan ilustrasi yang tidak hanya menangkap perhatian tetapi juga menyampaikan pesan dengan jelas. Kepekaan terhadap warna, dan desain menjadi faktor penting dalam menciptakan suatu aset visual yang ramah untuk anak - anak dan sesuai dengan selera target audiens Youtube Lagu Anak Indonesia Balita.

2. METODE

Dalam memahami target audiens untuk anak balita pada usia 0-5 tahun, harus diketahui bahwa usia mereka rentang akan perkembangan kognitif dan emosional anak yang sangat dasar. Pada anak usia 0-5 Tahun memiliki preferensi untuk warna cerah dan kontras yang tinggi, karena mata mereka masih tahap perkembangan. Oleh karena itu , untuk penggunaan warna yang mencolok dapat menarik perhatian dengan lebih efektif dan bentuk yang digunakan sederhana dengan kontur yang jelas dapat membantu mereka mengidentifikasi objek dengan baik.

Dalam penyajian sebuah informasi, ilustrasi yang mendukung konsep dasar seperti angka, huruf, atau warna dapat ditempatkan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Pengulangan elemen visual ini dalam berbagai konteks dapat membantu memperkuat pembelajaran anak. Secara keseluruhan, pemahaman target audiens anak balita usia 0-5 tahun dalam perancangan ilustrasi memerlukan pendekatan yang sangat sensitif terhadap tahap perkembangan mereka. Dengan memperhatikan preferensi visual dan emosional ini, ilustrasi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan anak pada fase yang sangat formatif ini.

2.1 Sketsa Awal dan Storybard



Gambar 1. Tangkapan Layar Storyboard

Tahap Sketsa awal ini, merupakan sketsa kasar yang dibuat berdasarkan storyboard yang telah disusun oleh Storyboard artist di Soar Studio. Proses ini melibatkan aplikasi atau perangkat lunak ToonBoom Storyboard, yang memungkinkan bergerak seperti animasi. Sketsa awal ini berfungsi sebagai langkah atau tahap awal untuk pengembangan visual untuk proyek tersebut. Sketsa awal ini tidak bersifat final dan lebih fokus pada kejelasan alur cerita serta pengagtran adegan ini pentingnya untuk dicatat. Dengan adanya sketsa kasar ini, Tim kreatif bisa dapat mengidentifikasi area yang memerlukan penyempurnaan atau penyesuaian untuk tahap produksi animasi yang rinci.

2.2 Penentuan Warna dan Artboard



Gambar 2. Ilustrasi Warna

Dalam sebuah pembuatan ilustrasi untuk aset Youtube Lagu Anak Indonesia Balita untuk Audiens Balita diperlukan pedoman yang biasa disebut dengan color theory atau teori warna. Teori warna didefinisikan sebagai panduan yang digunakan oleh desainer saat menyampaikan informasi kepada penikmat atau pengguna melalui warna. Dengan Memahami teori warna dan bagaimana warna dapat memengaruhi perasaan dan emosi anak-anak. Warna cerah seperti merah dan kuning dapat memberikan kesan kebahagiaan, sementara warna lembut seperti biru dan hijau bisa memberikan kesan ketenangan. Untuk artboard pembuatan Background dan Asset Visual 1920 x 1080 (72 ppi)

2.3 Penggunaan Lapisan (Layering)

Dalam pembuatan background, perbedaan antara layers Background, Midground, dan Foreground menjadi krusial untuk menciptakan tampilan yang lebih hidup. Tahap ini berfungsi untuk mengidentifikasi dan memisahkan elemen visual pada setiap lapisan untuk mencapai hasil yang optimal.

1. Background, layers ini berfungsi untuk emfkuskkkan elemen elemen yang berada paling dasar, seperti langit, pemandangan alam atau juga untuk landasan visual.
2. Midground, layers midrund ini mebuat elemen elemen berada di tengah tengah seerti bangunan, pohon atau ojek yang mendukung.
3. Foreground, layers ini biasanya memuat elemen atau object yag terlihat paling dekat, menciptakan objek yang terlihat dekat secara visual.

2.4 Uji Coba dan Revisi



Gambar 3. Ilustrasi Background



Gambar 4. Ilustrasi Asset 2D

Sebagai bagian dari tahap pengembangan, setiap lapisan latar belakang dan elemen visual 2D telah melalui serangkaian uji coba pada berbagai pengaturan dan resolusi. Proses ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa setiap aspek desain mencapai standar kualitas visual yang optimal sebelum mencapai hasil akhir. Revisi dan penyesuaian dilakukan secara cermat pada setiap lapisan, mengacu pada prinsip kesesuaian dan kualitas untuk memastikan hasil akhir yang memuaskan. Pentingnya keterlibatan Tim Kreatif tergambar dalam tahap asistensi pada hasil ilustrasi Background dan Asset 2D. Kolaborasi ini memungkinkan mendapatkan perspektif tambahan, serta memberikan kesempatan untuk merumuskan ide-ide kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik visual. Proses tersebut dijalankan dengan mengacu pada standar perusahaan untuk memastikan bahwa setiap tahapan mencapai tingkat kualitas yang

diharapkan, dan bahwa hasil akhir sesuai dengan visi dan misi perusahaan dalam menyampaikan pesan positif melalui platform YouTube Lagu Anak Indonesia Balita

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan ini, fokus utama pada background dan elemen visual 2D guna menciptakan desain yang akan diimplementasikan untuk memenuhi kebutuhan konten YouTube Lagu Anak Indonesia Balita. Desain ini akan mencerminkan ciri khas visual yang sudah ada di platform YouTube Lagu Anak Indonesia Balita, Khususnya dalam ilustrasi yang telah mereka hadirkan. Pada tahap implementasi, desain diharapkan memberikan pengalaman visual yang menarik dan sesuai dengan target audiens, khususnya untuk anak Balita. Pesan positif yang disebarkan melalui video animasi pada YouTube Lagu Anak Indonesia Balita melibatkan unsur Pendidikan, Hiburan dan Nilai - nilai positif yang memberikan dampak baik untuk perkembangan anak anak. Melalui penggunaan desain yang menarik diharapkan pesan pesan positif data disampaikan dengan lebih efektif, memberikan penanaman belajar yang menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berperan penting dalam ilustrasi 2D untuk background dan gambar konten YouTube lagu anak Indonesia. Tujuan utamanya adalah untuk membuat desain yang mencerminkan ciri visual platform YouTube lagu bayi Indonesia, khususnya pada gambar-gambar yang disajikan sebelumnya. Proses desain melibatkan pengujian pada pengaturan dan resolusi yang berbeda, dan setiap lapisan sumber dan aset visual 2D diperiksa dan disesuaikan untuk memastikan kualitas visual yang optimal. Dalam perancangan ilustrasi 2D diterapkan aspek kreatif dan teknis dengan memperhatikan pemahaman mendalam kelompok sasaran, yaitu. anak di bawah 5 tahun, usia 0-5 tahun. Pengembangan visual didasarkan pada sketsa awal dan storyboard, dan penggunaan warna serta lapisan merupakan faktor penting dalam menciptakan sumber daya visual yang ramah anak dan sesuai dengan target audiens. Proses pengujian dan revisi mempunyai kontribusi positif untuk memastikan bahwa setiap elemen desain memenuhi standar kualitas sebelum hasil akhir tercapai. Kolaborasi dengan tim kreatif dan dukungan dengan gambar latar belakang dan aset 2D menyoroti pentingnya upaya bersama untuk mencapai visi dan misi perusahaan dalam menyampaikan pesan-pesan positif melalui platform YouTube Lagu Bayi Indonesia. Dengan menerapkan solusi desain yang menarik diharapkan dapat menyampaikan pesan-pesan positif secara efektif, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak. Secara keseluruhan, artikel ini memberikan panduan komprehensif kepada desainer untuk membuat desain 2D yang menyenangkan, mendidik, dan berkesan untuk konten YouTube.

REFERENSI

- [1] Storybook “Belajar Doa Bersama Rayi”. <https://Openlibrarypublications.Telkomuniversity.Ac.Id/Index.Php/Artdesign/Article/View/12472/12245>, 1-1060.
- [2] Ghifari, A. S. (2019, Agustus 2). Perancangan Background Untuk Film Animasi Pendek 2d Lontong Cap Gomeh. *Telkomuniversity.Ac.Id*, 1-773.

- [3] Pamungkas, A. N., Rahmansyah, A., & Lionardi, A. (2022, Oktober 5). Perancangan Background Untuk Animasi 2d “Nara”. *Https://Openlibrarypublications.Telkomuniversity.Ac.Id/Index.Php/Artdesign/Article/View/18726*, 1-2744.
- [4] Sahda, T. S., Budiman, A., & Mario. (2021, Juni 3). Perancangan Background Untuk Animasi 2d “Menjaga Rinjani”. *Https://Openlibrarypublications.Telkomuniversity.Ac.Id/Index.Php/Artdesign/Article/View/16052*, 1- 945.
- [5] Syarief, M. G. (2019). Perancangan Background Dalam Film Pendek Animasi 2d “Lovely Paws”. *Telkomuniversity.Ac.Id*, 1-764.