

Katalog Tugas Akhir

Concept Art

of

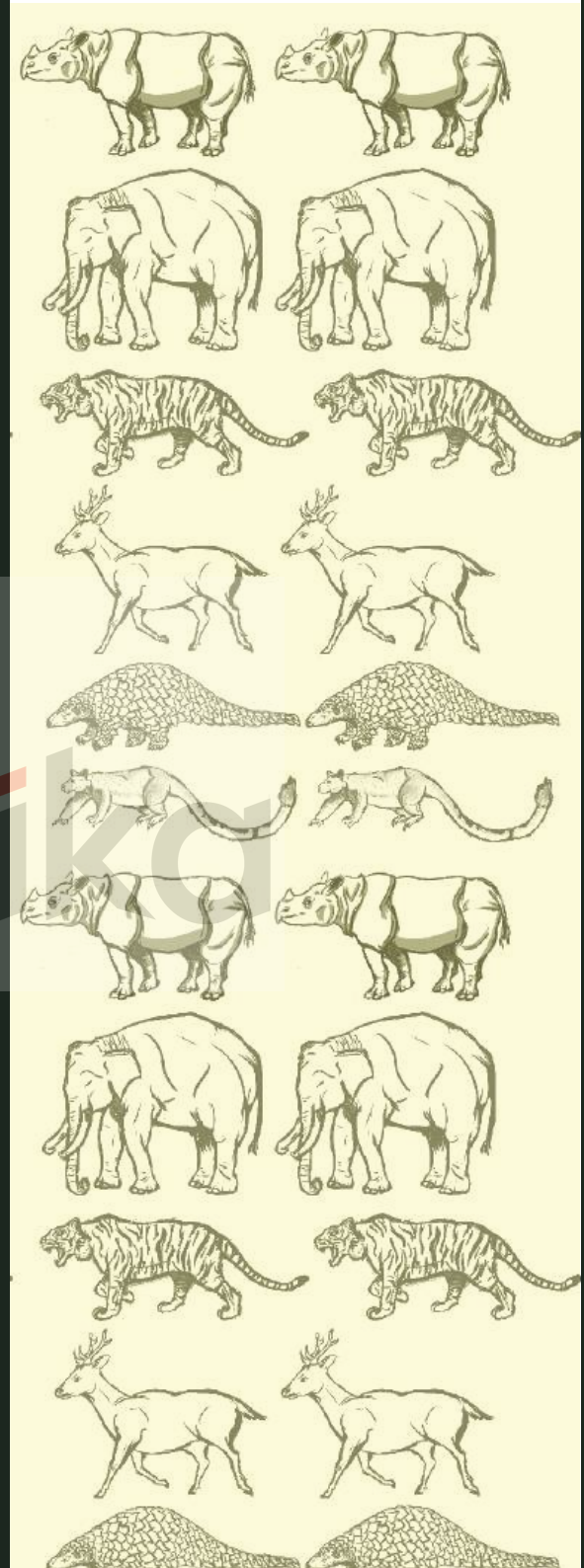
Endangered

Indonesian Animals :

UNIQUE

Nama : Andreas Avellino Gozaly

NIM : 18420100011



LEMBAR PENGESAHAN

“Perancangan *Artbook* Makhluk Fiksi Berdasarkan Satwa Langka Di Indonesia Guna Meningkatkan Kesadaran Di Kalangan Remaja”

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji
30 Agustus 2024

Pembimbing 1



Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS)
NIDN : 0711086702



Pembimbing 2



(Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA)
NIDN : 0716127501

Penguji



(Karsam, MA., Ph.D.)
NIDN : 0705076802

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Dinamika

(Karsam, MA., Ph.D.)
NIDN : 0705076802



Daftar Isi

UNIVERSITAS
Dinamika

Lembar Pengesahan.....	i
Daftar Isi.....	ii
Introduction.....	iii
Latar Belakang.....	01
Konsep Karya.....	02
Keyword.....	02
Color Pallete.....	03
Tipografi.....	04
Konsep Ilustrasi.....	05
Artbook.....	07
Poster.....	09
Acrylic Stand.....	10
Pembatas Buku.....	11
Sticker.....	12
Deskripsi & Penjelasan Karya.....	13
Biodata.....	14



Latar Belakang

UNIVERSITAS
Dinamika

Indonesia adalah salah satu negara dengan keanekaragaman hayati terbesar di dunia, menjadikannya sebagai salah satu pusat agro biodiversitas global. Namun Indonesia menghadapi masalah penurunan populasi spesies-spesies satwa, termasuk spesies satwa langka. Penurunan spesies satwa ini disebabkan oleh berbagai macam hal seperti perburuan dan perdagangan satwa liar serta berkurangnya habitat akibat konversi hutan.

Selain beberapa penyebab di atas, salah satu penyebab lain yang bisa menyebabkan satwa di Indonesia menjadi langka maupun menjadi punah adalah karena rendahnya pengetahuan masyarakat terhadap suatu spesies satwa. Oleh karena itu penulis akan menggunakan *artbook* dengan teknik ilustrasi konsep digital sebagai media edukasi sederhana dalam mengenalkan satwa-satwa langka di Indonesia melalui pendekatan yang berbeda.

► Konsep Karya

UNIVERSITAS
Dinamika

Keyword

UNIVERSITAS
Dinamika

UNIQUE

“*Unique*” menjadi keyword utama di dalam pembuatan *artbook*. Kata “*Unique*” dapat memiliki arti seperti sesuatu yang spesial, berbeda, dan menjadi ciri khas. Arti dari kata “*Unique*” di dapat karena para remaja saat ini menyukai buku-buku dengan ilustrasi yang menarik dan berbeda. Selain itu jika dilihat dari sisi satwa/hewan, kata “*Unique*” di dapat karena setiap satwa memiliki ciri khas yang berbeda yang membuat setiap satwa memiliki keistimewaannya masing-masing.

Konsep Karya

UNIVERSITAS
Dinamika

Color Pallete

UNIVERSITAS
Dinamika

Pada perancangan *artbook* ini, penulis menggunakan berbagai macam kombinasi warna hijau untuk menampilkan kesan natural dan menyesuaikan dengan tema dari *artbook* yaitu hewan yang hidup di alam liar. Warna hijau gelap untuk menimbulkan kesan misterius sedangkan hijau terang untuk menampilkan kesan bebas.



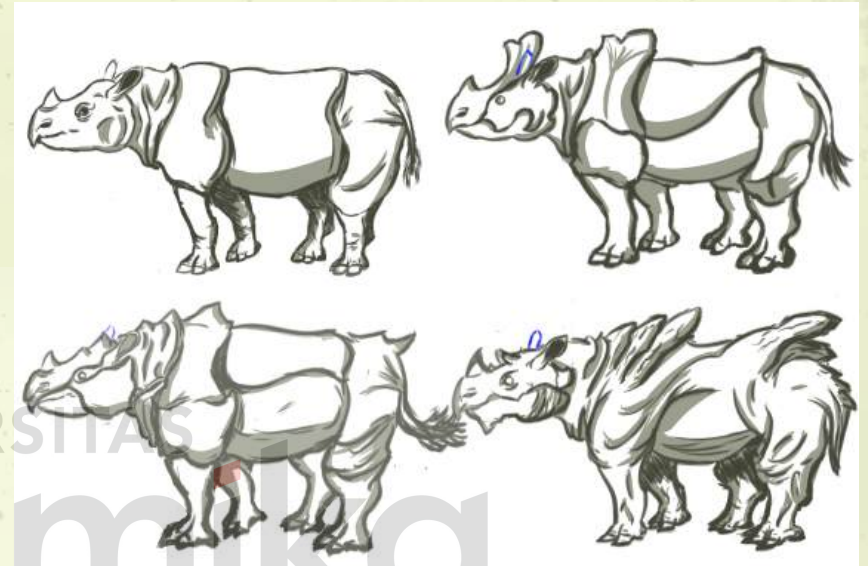
Konsep Karya

UNIVERSITAS DINDAMIKA

Konsep Ilustrasi

UNIVERSITAS DINDAMIKA

Dalam membuat ilustrasi, penulis akan membuat 2-3 konsep alternatif yang nantinya akan dipilih salah satu sebagai gambar utama lalu akan diberi warna serta tambahan *background*. Konsep yang dibuat tetap mempertahankan ciri khas dan bentuk badan dari satwa yang asli dengan ditambahkan berbagai corak atau beberapa bagian tubuh yang dilebihkan.

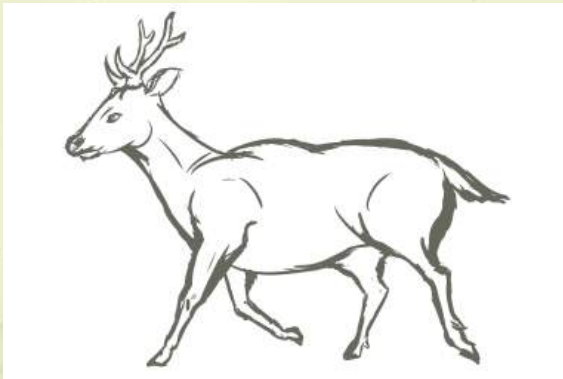
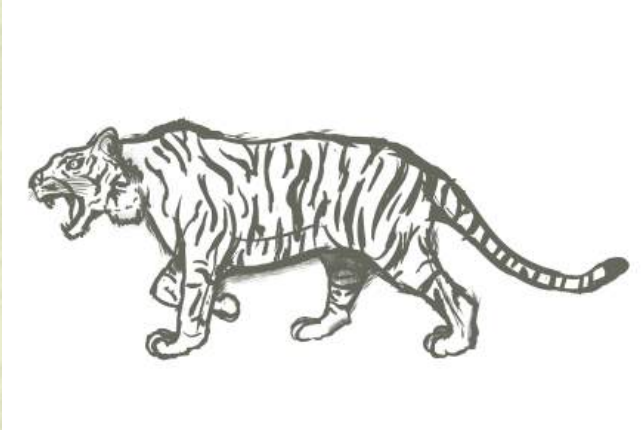
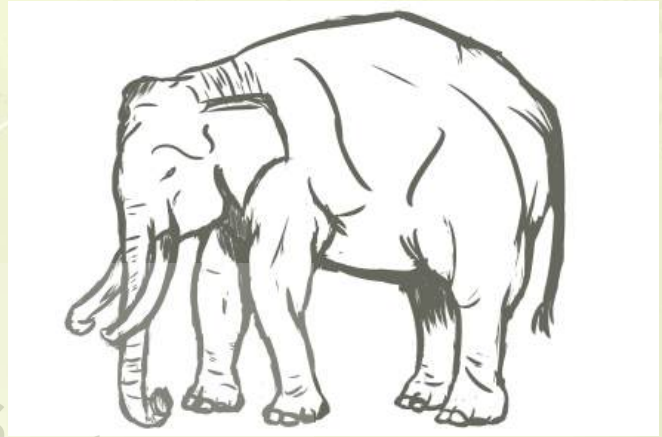
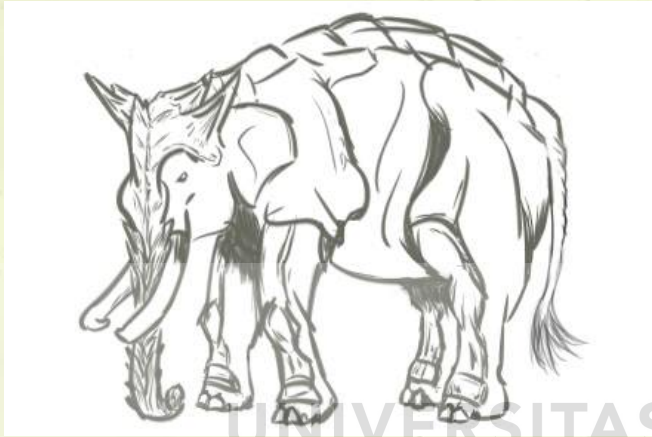


Konsep Karya

የዕለታዊ ግብይት

Konsep Ilustrasi

የዕለታዊ ግብይት ግብይት





Konsep Karya

UNIVERSITAS
Dinamika

Artbook

UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar yang ada di sebelah kanan merupakan desain akhir perancangan *artbook* tentang makhluk fiksi berdasarkan satwa langka di Indonesia. Rancangan *artbook* dibuat secara digital dengan format A4 *landscape*.



Konsep Karya

UNIVERSITAS
DINAMIKA

Poster

포인스터콘셉트

Gambar di sebelah kanan adalah desain akhir perancangan poster mengenai rancangan *art-book* yang dibuat. Poster ini berisi informasi terkait latar belakang, tujuan, metode desain, serta penjelasan desain proyek dari *artbook* yang dibuat.



Konsep Karya

Markophelos

Acrylic Stand

Markophelos

Gambar di yang ada di sebelah kanan merupakan hasil akhir desain *acrylic stand* dengan menggunakan karakter makhluk fiksi dari rancangan *artbook* yang dibuat bernama Markophelos. desain *acrylic* memiliki tinggi sekitar 10-12 cm dengan lebar 4-6 cm



Konsep Karya

UNIVERSITAS
Dinand

Pembatas Buku

丑問价 係△係△出多片申片

Gambar di yang ada di sebelah kanan merupakan hasil akhir desain pembatas buku dengan menggunakan gambar yang terdapat pada *cover* katalog dan *cover* dari *artbook* yang dibuat. Pembatas buku serta logo yang ada di dalamnya memiliki 2 varian warna yang berbeda.



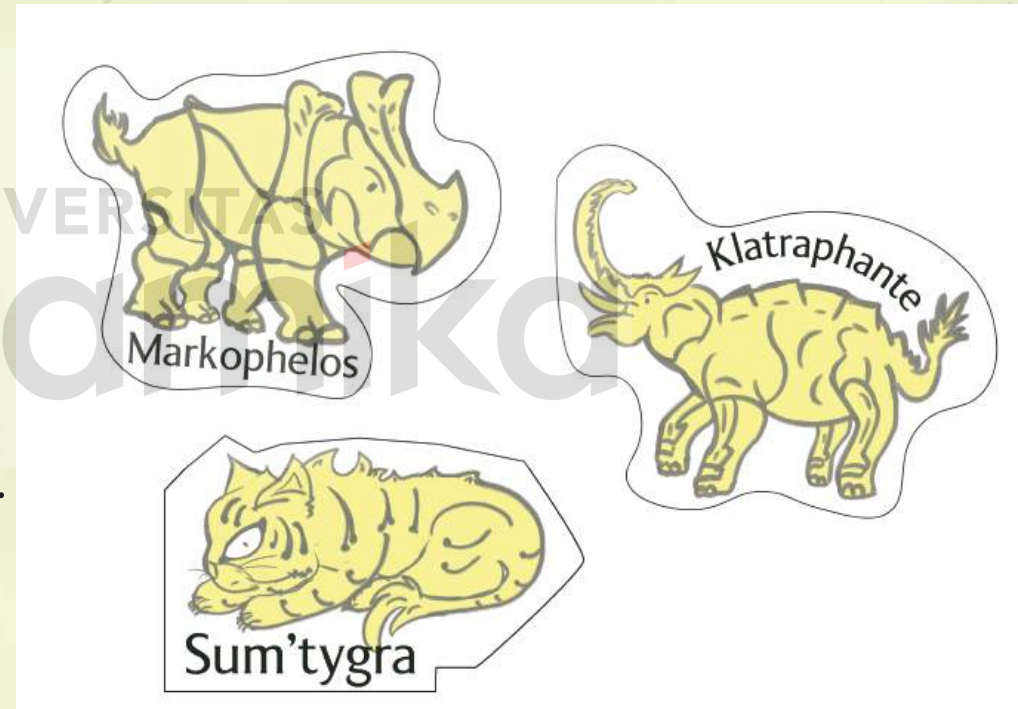
Konsep Karya

பலகைகளைப் பற்றி

Sticker

பலகைகளைப் பற்றி

Gambar di yang ada di sebelah kanan merupakan hasil akhir untuk desain *sticker* dengan menggunakan karakter-karakter makhluk fiksi dari rancangan artbook yang dibuat. desain karakter dibuat tidak terlalu realistis seperti gambar utamanya.



▶ Deskripsi & Penjelasan Karya

UNIVERSITAS DINDAMIKA

- Kurangnya pemahaman dan pengetahuan masyarakat khususnya para remaja terhadap berbagai macam spesies satwa langka Indonesia, bisa menjadi salah satu penyebab satwa-satwa tersebut tambah menjadi langka dan yang paling buruk satwa-satwa tersebut menjadi punah. Maka dari itu pembuatan *artbook* tentang makhluk fiksi dengan menggunakan karakteristik satwa-satwa langka di Indonesia sebagai konsep utama dirancang dalam upaya memberikan kesadaran serta edukasi sederhana tentang satwa langka di Indonesia kepada masyarakat secara khusus kepada remaja.
- *Artbook* dirancang menggunakan teknik ilustrasi konsep digital dengan gaya ilustrasi semi-realis. *Layout* dan tipografi dibuat simpel dan minimalis agar pembaca bisa lebih fokus kepada gambar yang dibuat.

▶ Biodata



ANDREAS AVELLINO GOZALY

Illustrator



Sering disapa dengan nama Andreas atau Andre. Lahir di kota Samarinda, Kalimantan Timur pada tahun 2000. Penulis memiliki hobi dan sangat suka bermain berbagai macam genre *game* khususnya genre-genre *game* yang memiliki unsur fantasi di dalamnya. Penulis juga hobi membaca buku, komik, menonton film, serta mendengarkan kisah-kisah fiksi terutama *lore* dari *game* yang dimainkan oleh penulis. Penulis berkeinginan menciptakan berbagai karya-karya ilustrasi yang bisa disukai oleh banyak orang.



Learn, Explore, Create it