

**PERANCANGAN KARAKTER IP 3D YANG MENGADAPTASI SATWA
BADAK JAWA UNTUK USIA 18-25 TAHUN**

TUGAS AKHIR



HANIF AL IHSAN

NIM: 332010008

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG
MALANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARAKTER IP 3D YANG MENGADAPTASI SATWA
BADAK JAWA UNTUK USIA 18-25 TAHUN

Oleh:

HANIF AL IHSAN
NIM. 332010008

dari:

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG

Telah dinyatakan lulus dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai syarat
kelulusan dan berhak mendapatkan gelar Sarjana (S.Ds.)

Dosen Pembimbing 1,



Sultan Arif Rahmadiano, S.Sn., M.Ds.

NIP. 20140015

Dosen Pembimbing 2,



Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds.

NIP. 20130014

Dekan Fakultas Teknologi dan Desain



Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo, ST., MT.

NIP. 20070035

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya, Hanif Al Ihsan, menyatakan bahwa Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN KARAKTER IP 3D YANG MENGADAPTASI SATWA BADAQ JAWA UNTUK USIA 18-25 TAHUN” karya ini merupakan hasil orisinal yang disusun secara mandiri oleh penulis. Seluruh tahapan dalam proses perancangan dan penulisan dilaksanakan dengan menjunjung prinsip integritas akademik serta tanpa mengandung plagiarisme. Seluruh sumber referensi telah dicantumkan secara lengkap dalam daftar pustaka. Karya ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan akademik, dan seluruh kontennya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Malang, 30 Juli 2025

Penulis



Hanif Al Ihsan

NIM: 332010008

UNIVERSITAS
MA CHUNG

PERANCANGAN KARAKTER IP 3D YANG MENGADAPTASI SATWA BADAK JAWA UNTUK USIA 18-25 TAHUN

Hanif Al Ihsan¹, Sultan Arif Rahmadian², Ayyub Anshari Sukmaraga³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter fiksi 3D berbasis Badak Jawa sebagai upaya meningkatkan kesadaran konservasi satwa langka di kalangan generasi muda usia 18–25 tahun. Dalam proses perancangannya, pendekatan *Creative Character Design* dari Bryan Tillman digunakan untuk membangun identitas karakter yang kuat secara visual maupun naratif. Data diperoleh melalui studi pustaka, studi komparatif terhadap IP populer (seperti Gundam, Zoids, dan Digimon), serta penyebaran kuesioner untuk memahami persepsi target audiens. Hasil analisis menunjukkan bahwa karakter fiksi dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan konservasi jika dirancang dengan pendekatan yang emosional, simbolik, dan relevan. Karakter yang dihasilkan, “RS-BJ62: Raksasa”, merupakan representasi futuristik Badak Jawa dalam bentuk biomekanik yang mengusung arketipe The Hero. Proses perancangan meliputi *brainstorming*, pembuatan *backstory*, eksplorasi siluet dan bentuk, hingga model 3D dan penyusunan *artbook* digital. Selain *artbook*, dikembangkan pula berbagai media pendukung seperti *figurine*, *keychain*, stiker, poster, dan video *render* untuk memperluas jangkauan karakter sebagai bagian dari potensi pengembangan IP. Proyek ini diharapkan dapat menjadi kontribusi kreatif dalam industri visual di Indonesia.

Kata Kunci : Karakter 3D, Badak Jawa, IP Karakter, Desain Karakter, Meka

DESIGNING A 3D IP CHARACTER ADAPTED FROM THE JAVAN RHINO FOR AGES 18-25

Hanif Al Ihsan¹, Sultan Arif Rahmadian², Ayyub Anshari Sukmaraga³

Abstract

This final project focuses on the design of a 3D character IP inspired by the Javan Rhino, one of Indonesia's critically endangered species. The goal of this project is to raise awareness of wildlife conservation among the younger generation (ages 18–25) through an engaging and meaningful visual medium. The research methodology combines literature study, comparative analysis, and questionnaires to gather data of the target audience and their perception of fictional animal-based characters. Based on these findings, a biomechanical character named "RS-BJ62: Raksasa" was developed, embodying the archetype of "The Hero" and symbolizing protection and resilience in a dystopian future. The design process involved narrative and visual concept development, exploration of archetypes and silhouettes, 3D modeling using Blender, and documentation through a digital artbook. Various supporting media such as merchandise and promotional visuals were also designed to enhance the character's potential as an original IP. This project seeks to combine visual creativity with real-world relevance, using character design as a tool for impactful storytelling and conservation awareness.

Keywords: 3D Character, Javan Rhino, Character IP, Character Design, Mecha

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan serta menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN KARAKTER IP 3D YANG MENGADAPTASI SATWA BADAK JAWA UNTUK USIA 18-25 TAHUN” dengan tepat waktu. Laporan ini dapat terlaksanakan dan terselesaikan dengan lancar berkat dukungan serta bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas bimbingan dan arahnya. Ucapan terima kasih ini penulis berikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Stefanus Yufra M. Taneo. MS., M.Sc., selaku Rektor Universitas Ma Chung.
2. Bapak Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo, ST., MT., selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung.
3. Bapak Sultan Arif Rahmadiano, S.Sn., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung dan Dosen Pembimbing 1.
4. Bapak Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing 2
5. Rekan-rekan mahasiswa/i yang telah membantu dan mendukung penulis dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir.

Malang, 30 January 2025

Penulis



Hanif Al Ihsan

NIM: 332010008

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	i
Abstrak.....	ii
Abstract.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Luaran	5
1.7 Manfaat	5
1.7.1 Bagi Universitas	5
1.7.2 Bagi Mahasiswa	6
1.7.3 Bagi Masyarakat.....	6
BAB II	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7

2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian Dan Perancangan Terdahulu.....	7
2.1.2 Buku Referensi.....	11
2.2 Sumber Ide Perancangan.....	15
2.3 Landasan Teori.....	21
2.3.1 Intellectual Property	21
2.3.2 Prinsip Desain Karakter	22
2.3.3 Arketipe.....	24
2.3.4 Bentuk dan Siluet	25
2.3.5 Teori Adaptasi Visual Satwa ke dalam Karakter	27
2.3.6 Target Audien (18-25 tahun).....	28
2.3.7 3D Modeling	30
BAB III.....	33
3.1 Metode Penelitian.....	33
3.2 Metode Pengumpulan Data	33
3.2.1 Studi Pustaka.....	34
3.2.2 Studi Komparatif.....	34
3.2.3 Kuesioner	34
3.3 Metode Analisis Data dan Sintesis konsep	35
3.4 Metode Perancangan	36
3.5 Alur Perancangan.....	38
3.6 Target dan Indikator Capaian.....	40
3.7 Jadwal Kegiatan	41
BAB IV	42
4.1 Pengumpulan Data	42
4.1.1 Studi Pustaka.....	42
4.1.2 Studi Komparatif.....	44

4.1.3 Kuesioner	46
4.2 Analisis Data	49
4.2.1 Data Survei.....	51
4.3 Konsep Perancangan	54
4.3.1 Gaya Visual dan Pendekatan Desain	55
4.3.2 Latar Belakang Karakter	57
4.3.3 Pemilihan Arketipe.....	58
BAB V.....	60
5.1 Desain Karakter.....	60
5.1.1 Sketsa konsep badan	60
5.1.2 Sketsa konsep kepala.....	64
5.1.3 Sketsa konsep senjata.....	65
5.2 3D Modeling	68
5.3 Perancangan Media Utama Artbook	70
5.4 Perancangan Media Pendukung	74
BAB VI.....	81
6.1 Kesimpulan	81
6.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
Lampiran	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.6 Target dan Indikator capaian.....	41
Tabel 3.7 Jadwal kegiatan	41
Tabel 4.2 Tabel analisis.....	51



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Model 3D Karakter Red	7
Gambar 2.1.2 Desain Karakter Buba dan Pina	8
Gambar 2.1.3 Tahapan Modelling 3D Karakter.....	9
Gambar 2.1.4 Model 3D Karakter Bli.....	10
Gambar 2.1.5 Model 3D Karakter Laik	10
Gambar 2.1.2.1 Blender 3D Characters, Machines, and Scenes for Artists	11
Gambar 2.1.2.2 Creative Character Design	12
Gambar 2.1.2.3 Better Game Characters By Design: A Psychological Approach	13
Gambar 2.1.2.4 The Rhinoceros of South Asia	14
Gambar 2.1.2.5 The Art of Animal Character Design	15
Gambar 2.2.1 MOBILE SUIT GUNDAM.....	16
Gambar 2.2.2 Mobile Suit Gundam GQuuuuuuX	17
Gambar 2.2.3 Digimon Fusion.....	18
Gambar 2.2.4 Karakter Rhinomon.....	18
Gambar 2.2.5 Pokémon.....	19
Gambar 2.2.6 Merchandise serial Pokémon	19
Gambar 2.2.7 Kung Fu Panda.....	20
Gambar 2.2.8 Zoid Genesis.....	21
Gambar 2.3.3 Contoh Arketipe karakter	25
Gambar 2.3.4.1 Siluet Karakter (Pikachu, Eevee, Mewtwo).....	26
Gambar 2.3.4.2 Bentuk dasar karakter.....	26
Gambar 2.3.4.3 Penggunaan Bentuk Dasar	27

Gambar 2.3.6 Contoh Desain Karakter	30
Gambar 2.3.7.1 3D Modeling menggunakan aplikasi Blender	30
Gambar 2.3.7.2 Hasil Rendering 3D Model	32
Gambar 3.4 Metode Perancangan	37
Gambar 3.5 Bagan Alir Perancangan.....	38
Gambar 4.1.2 Studi Komparatif, Gaya Visual	45
Gambar 4.1.3.1 Pertanyaan kuesioner identitas responden.....	46
Gambar 4.1.3.2 Pertanyaan kuesioner Pemahaman tentang badak jawa	47
Gambar 4.1.3.3 Pertanyaan kuesioner Pemahaman tentang badak jawa	48
Gambar 4.1.3.4 Pertanyaan kuesioner Pemahaman tentang badak jawa	49
Gambar 4.2.1.1 Data identitas responden	52
Gambar 4.2.1.2a Data Kenalnya satwa Badak Jawa.....	52
Gambar 4.2.1.2b Data Kenalnya satwa Badak Jawa.....	53
Gambar 4.2.1.3 Data efektivitas.....	53
Gambar 4.3.1 Refrensi untuk model karakter	56
Gambar 4.3.2 Refrensi untuk detail Ornamen	56
Gambar 5.1.1 Sketsa konsep badan.....	61
Gambar 5.1.1.1.1 Sketsa Kasar Base Model.....	62
Gambar 5.1.1.1.2 Sketsa Kasar Armor Model	63
Gambar 5.1.1.1.3 Sketsa Kasar Detail Model	64
Gambar 5.1.2 Sketsa konsep kepala.....	65
Gambar 5.1.3 Sketsa konsep Senjata	66
Gambar 5.1.3.1 Sketsa dasar senjata.....	67
Gambar 5.1.3.2 Sketsa komponen senjata	67

Gambar 5.2.1 Base 3D Model.....	68
Gambar 5.2.2 Modifier Blender	69
Gambar 5.2.3 Final Render Mecha	70
Gambar 5.3 Konsep Artbook	74
Gambar 5.4.1 Figurine	75
Gambar 5.4.2 Keychain.....	76
Gambar 5.4.3 Sticker.....	76
Gambar 5.4.4 Pin	77
Gambar 5.4.5 Postcard	77
Gambar 5.4.6 Poster A3	78
Gambar 5.4.7 Tumbler	78
Gambar 5.4.8 Kartu.....	79
Gambar 5.4.9 Video Render	79
Gambar 5.4.10 Banner	80

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan keanekaragaman hayati tertinggi di dunia. Salah satu satwa endemik yang menjadi simbol penting kekayaan alam Indonesia adalah badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*). Sayangnya, badak Jawa saat ini termasuk dalam kategori *Critically Endangered* (CR), menurut *International Union for Conservation of Nature* (IUCN Red List, 2018), dengan estimasi populasi sekitar 68 ekor yang hanya ditemukan di Taman Nasional Ujung Kulon, Banten. Kondisi ini menjadikan badak Jawa sebagai salah satu spesies paling langka dan paling rentan terhadap kepunahan di dunia. Sebagai perbandingan, kerabat terdekatnya yaitu badak India (*Rhinoceros unicornis*) yang juga sempat terancam punah, kini telah mengalami pemulihan populasi secara signifikan dengan perkiraan jumlah sekitar 3.588 ekor di India dan Nepal. Perbedaan mencolok ini menunjukkan bahwa upaya konservasi dapat berhasil jika dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, namun juga mempertegas betapa kritisnya situasi yang dihadapi oleh badak Jawa, yang hingga kini belum mengalami pertumbuhan populasi yang signifikan.

Ancaman terhadap keberlangsungan hidup badak Jawa tidak hanya datang dari faktor alam, tetapi juga dari aktivitas manusia seperti degradasi habitat, pembukaan lahan, dan minimnya ruang jelajah. Lebih dari itu, kesadaran publik, khususnya generasi muda, terhadap pentingnya pelestarian satwa langka masih tergolong rendah. Sebagian besar kampanye konservasi masih bersifat informatif satu arah dan kurang menarik secara visual bagi *audiens* muda. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang mampu menggabungkan komunikasi visual yang kuat, agar pesan konservasi dapat diterima secara lebih efektif.

Penelitian oleh (Mataram, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik dan karakter fiksi (seperti *Swamp Thing*) dalam kampanye konservasi mampu menyampaikan pesan lingkungan dengan cara yang lebih menarik bagi generasi muda,

melalui pendekatan semiotik dan hubungan emosional karakter–pesan lingkungan, sedangkan menurut studi oleh (Indriyani dkk., 2024)) di Jurnal Penelitian Pendidikan IPA menemukan bahwa media komik berbasis karakter secara signifikan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi konservasi lingkungan dibanding metode pembelajaran tradisional. Kedua studi menunjukkan bahwa pendekatan visual dengan karakter fiksi dalam komik dan novel grafis meningkatkan perhatian, pemahaman, dan persepsi positif terhadap isu konservasi di kalangan generasi muda. Efektivitas tersebut diperkuat oleh studi yang menemukan bahwa karakter hewan berbentuk kartun dan narasi visual dengan *framing* positif mampu meningkatkan *self-efficacy* remaja dalam melakukan tindakan lingkungan (seperti daur ulang), jauh lebih baik dibanding media berbasis teks atau gambar realistis. Ketertarikan mereka terhadap produk kreatif seperti animasi, ilustrasi, dan desain karakter menjadi celah yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan konservasi secara lebih efektif. Media visual yang komunikatif dan menyentuh secara emosional terbukti mampu meningkatkan empati, kesadaran, serta aksi nyata terhadap isu lingkungan.

Salah satu pendekatan strategis yang berpotensi adalah melalui perancangan karakter fiksi berbasis 3D yang terinspirasi dari satwa badak Jawa. Karakter ini dirancang untuk menysasar *audiens* usia 18–25 tahun, kelompok usia yang berada pada fase eksplorasi identitas, sangat aktif di ruang digital, serta memiliki minat tinggi terhadap visualisasi karakter dan konten kreatif.

Sebagai media utama, karakter ini akan disajikan dalam bentuk *artbook*, sebuah publikasi visual yang mendokumentasikan proses desain, eksplorasi bentuk, ekspresi, kepribadian, serta narasi karakter. Pemilihan *artbook* sebagai media utama memungkinkan pengemasan informasi secara mendalam dan artistik, sekaligus membuka peluang pengembangan karakter ke berbagai bentuk media di masa depan. *Artbook* ini juga dapat menjadi portofolio IP yang siap ditransformasikan ke media lain seperti animasi, permainan digital, atau *merchandise*, jika dikembangkan lebih lanjut.

Dalam konteks ekonomi kreatif, karakter ini memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai bagian dari *intellectual property* (IP) yang bernilai. Menurut (Fisher, 1987)

“The term ‘intellectual property’ refers to a loose cluster of legal doctrines that regulate the uses of different sorts of ideas and insignia.” (Istilah “kekayaan intelektual” mengacu pada sekumpulan prinsip hukum yang secara umum mengatur bagaimana berbagai jenis ide dan simbol dapat digunakan). Contoh keberhasilan IP dapat dilihat dari waralaba global Pokémon, yang meraih pendapatan sebesar USD 10,8 miliar pada tahun 2023 dari penjualan ritel produk konsumen berlisensi, produk-produk tersebut mencakup *video game*, aplikasi, *trading card game*, animasi, film, kolaborasi, hingga berbagai produk fisik lainnya (License Global, 2025)

Di Indonesia sendiri, sektor industri animasi dan konten visual terus mengalami pertumbuhan signifikan. Berdasarkan data dari Asosiasi Industri Animasi Indonesia (Asosiasi Industri Animasi Indonesia, 2020), sub sektor animasi berbasis 3D tumbuh sebesar 153% dalam lima tahun terakhir (2015–2019). Hal ini mencerminkan adanya peluang besar bagi kreator lokal untuk mengembangkan konten berbasis karakter. Dukungan terhadap pengembangan IP juga tercermin dari inisiatif pemerintah seperti kegiatan “Kolaborasi IP dalam Pengembangan Aset dan Penguatan Ekonomi Kreatif Kota Jakarta” yang diselenggarakan oleh Kemenparekraf dan Bappeda DKI Jakarta pada tahun 2025 (Muthiah, 2025), yang bertujuan untuk memperkuat peran IP dalam perekonomian nasional.

Dengan mempertimbangkan urgensi pelestarian badak Jawa dan peluang pengembangan karakter sebagai kekayaan intelektual yang bermakna, maka perancangan karakter 3D ini diharapkan mampu menjadi sarana komunikasi yang menarik dan efektif. Melalui media *artbook*, karakter ini tidak hanya dapat dieksplorasi secara visual dan konseptual, tetapi juga menjadi langkah awal menuju pembentukan IP yang berdaya guna secara, emosional, dan ekonomis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, menemukan masalah sebagai berikut:

- a. Minimnya media pengenalan yang mengangkat isu satwa langka lokal yang menarik dan relevan bagi *audiens* usia 18–25 tahun, khususnya dalam memperkenalkan badak Jawa secara visual, dan kreatif.

- b. Belum optimalnya pemanfaatan media visual seperti karakter fiksi 3D sebagai alat komunikasi yang relevan dengan gaya konsumsi media generasi muda.
- c. Belum optimalnya pengembangan karakter IP yang mengangkat kearifan lokal sebagai bagian dari strategi penguatan industri kreatif nasional.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat ditentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Perancangan karakter IP ini hanya difokuskan pada satu spesies, yaitu Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*), dan tidak mencakup spesies satwa langka lainnya.
- b. Target *audiens* yang dituju dalam perancangan ini adalah usia 18-25 tahun.
- c. Media yang digunakan dibatasi pada bentuk visual 3D berupa desain karakter IP, termasuk perancangan aset serta 3D model. Namun tidak mencakup animasi, pembuatan *video game*, atau pembuatan aplikasi.
- d. Penulis tidak akan membahas aspek hukum terkait hak kekayaan intelektual (IP), namun tetap mengacu pada prinsip dasar IP dalam pengembangan karakter.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang karakter fiksi 3D yang terinspirasi dari badak Jawa agar dapat memperkenalkan dan meningkatkan kesadaran tentang satwa langka kepada generasi muda usia 18–25 tahun?
- b. Bagaimana media *artbook* dapat dimanfaatkan secara visual dan naratif untuk menyampaikan pesan konservasi secara emosional, menarik, dan relevan bagi target *audiens*?

- c. Bagaimana potensi karakter 3D tersebut dapat dikembangkan sebagai bagian dari kekayaan intelektual (IP) yang memiliki kontribusi terhadap industri kreatif nasional?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang karakter fiksi 3D yang terinspirasi dari badak Jawa dengan pendekatan visual dan naratif yang menarik, untuk memperkenalkan spesies ini kepada generasi muda usia 18–25 tahun.
- b. Mengembangkan media *artbook* sebagai sarana utama penyampaian desain karakter, eksplorasi bentuk, kepribadian, serta nilai-nilai konservasi secara emosional dan komunikatif.
- c. Menyusun konsep karakter yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai *intellectual property* (IP) lokal yang mendukung pertumbuhan industri kreatif Indonesia.

1.6 Luaran

Target dihasilkan dari perancangan ini terbagi menjadi media utama dan media pendukung, yaitu:

- a. Media utama berupa *Artbook*.
- b. Media pendukung berupa *figurin*, Aset model 3D, *Keychain*, *Sticker*, Pin, Poster A3, Kartu, *Postcard*, *Tumbler*, *Banner*.

1.7 Manfaat

Manfaat dari perancangan desain 3D karakter yang diadaptasi dari badak Jawa antara lain:

1.7.1 Bagi Universitas

Penelitian ini dapat memperkaya karya ilmiah di jurusan DKV Universitas Ma Chung. Khususnya dalam ranah pengembangan karakter 3D dan media visual. Selain

itu, karya ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media kreatif berbasis kekayaan budaya dan hayati Indonesia.

1.7.2 Bagi Mahasiswa

Melalui perancangan ini, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan proses desain karakter 3D secara profesional, mulai dari tahap perumusan konsep, eksplorasi bentuk, hingga produksi final. Karya yang dihasilkan juga dapat dijadikan bagian dari portofolio yang mendukung pengembangan karier di industri kreatif, khususnya di bidang desain karakter.

1.7.3 Bagi Masyarakat

Melalui pengembangan karakter IP 3D Badak Jawa, masyarakat, diharapkan dapat lebih memahami dan peduli terhadap satwa langka, seperti Badak Jawa. Karakter ini diharapkan dapat mendorong generasi muda, untuk lebih menghargai keanekaragaman hayati Indonesia.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian Dan Perancangan Terdahulu

Dalam proses perancangan IP dan desain karakter, diperlukan studi terhadap karya-karya terdahulu sebagai acuan referensi yang dapat memperkuat dasar konsep dan mendukung pengembangan rancangan secara lebih terarah.

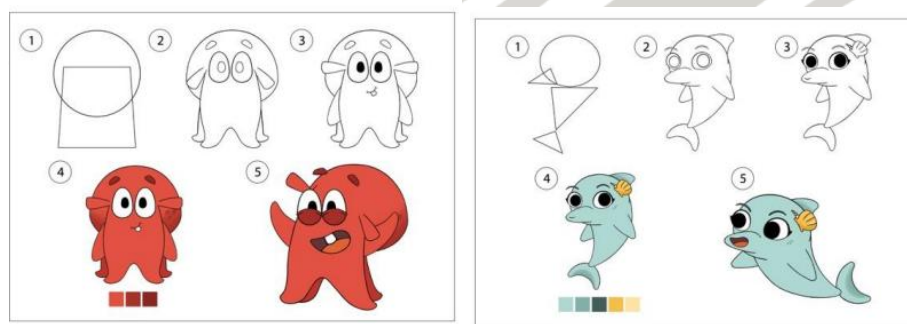
Pada jurnal berjudul "Perancangan Intellectual Property Karakter yang Mengadaptasi Sosok Garuda dengan Media 3D Modeling untuk Anak Usia 5–8 Tahun" (Calvin, 2024), dibahas proses perancangan karakter IP yang diadaptasi dari sosok mitologis Garuda ke dalam bentuk visual 3D untuk media edukatif anak. Dalam jurnal tersebut, karakter dikembangkan dengan pendekatan naratif dan visual yang disesuaikan dengan karakteristik *audiens*, serta diarahkan untuk menyampaikan nilai-nilai budaya Indonesia melalui media populer.



Gambar 2.1.1 Model 3D Karakter Red

Sumber: (Stephen A. C, 2024)

Pada jurnal berjudul "Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D 'Puyu to The Rescue' dengan Mengadaptasi Biota Laut" (Hermanudin & Ramadhani, 2020), diuraikan proses pengembangan desain karakter yang mengadaptasi biota laut Indonesia sebagai media untuk memperkenalkan keanekaragaman hayati dan menyampaikan isu pencemaran lingkungan kepada anak usia dini. Karakter dalam animasi tersebut diolah dengan pendekatan visual yang ringan dan edukatif, sehingga sesuai dengan kapasitas pemahaman *audiens* muda. Perancangan tersebut dijadikan acuan dalam tugas akhir ini karena memiliki kesamaan pada aspek penggunaan karakter untuk menyampaikan pesan konservasi. Meskipun terdapat perbedaan pada media yang digunakan dan rentang usia sasaran, keduanya menunjukkan bahwa pendekatan visual berbasis karakter memiliki potensi dalam menyampaikan isu lingkungan secara komunikatif dan efektif.



Gambar 2.1.2 Desain Karakter Buba dan Pina

Sumber: (Hermanudin, Danika C., and Nugrahadi R., 2019)

Pada studi berjudul "Perancangan Karakter Female Sci-fi dengan Model Visual 3D dalam Game Eclipse of The Undead di PT. Miracle Grup Indonesia" (Lee dkk., 2024), ditunjukkan bagaimana pemodelan 3D dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pengembangan karakter dan aset visual dalam konteks industri *game*. Studi ini memperlihatkan pemanfaatan teknologi 3D mulai dari tahap pemodelan hingga proses *rendering* akhir, dengan penekanan pada kekuatan visual dan konsistensi desain karakter. Perancangan tersebut memiliki relevansi dengan tugas akhir ini karena

sama-sama mengandalkan pendekatan 3D modeling dalam menciptakan karakter digital yang kuat secara estetis dan teknis. Meskipun konteks penggunaannya berbeda, yaitu pada media *game* dibandingkan *artbook*, keduanya menekankan pentingnya ketepatan visual dan detail dalam pengembangan karakter berbasis digital.



Gambar 2.1.3 Tahapan Modelling 3D Karakter

Sumber: (Lee et al., 2024)

Pada perancangan berjudul “Perancangan Karakter Utama Serial Animasi ‘Little Bird’ dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia” (Harmandito & Ramadhani, 2018), dikembangkan sebuah karakter IP lokal yang mengangkat kekayaan alam serta budaya Indonesia. Proyek ini menggunakan pendekatan visual yang ramah anak, disertai riset karakter dan *audiens* yang dilakukan secara mendalam guna memastikan relevansi pesan dan efektivitas media. Perancangan ini menunjukkan keterkaitan dengan tugas akhir yang dikerjakan penulis, khususnya dalam hal pemanfaatan desain karakter 3D sebagai sarana penyampaian yang mengangkat potensi lokal. Selain itu, keduanya memiliki visi yang sejalan dalam mendukung pertumbuhan industri kreatif Indonesia melalui pendekatan visual yang komunikatif dan berbasis kekayaan alam nasional.



Gambar 2.1.4 Model 3D Karakter Bli

Sumber: (Faishal Aryan, et al., 2018)

Pada perancangan berjudul “Perancangan Karakter 3 Dimensi ‘Laik’ sebagai Intellectual Property” (Maheswari dkk., 2023), diadaptasi tokoh Leak dari legenda Bali menjadi karakter populer yang dapat diterima oleh berbagai kalangan usia. Proyek ini dikembangkan dengan pendekatan visual yang ramah dan fleksibel, serta diarahkan untuk memiliki potensi kolaborasi lintas media dan *brand*, sehingga membuka peluang untuk dikomersialisasikan dalam berbagai bentuk produk kreatif. Perancangan tersebut memiliki kemiripan dengan tugas akhir ini dalam hal pengembangan karakter sebagai *intellectual property* (IP) serta penggunaan pendekatan visual yang komunikatif. Keduanya sama-sama menekankan pentingnya perancangan karakter yang adaptif dan dapat menjangkau *audiens* luas melalui media visual yang menarik dan strategis.

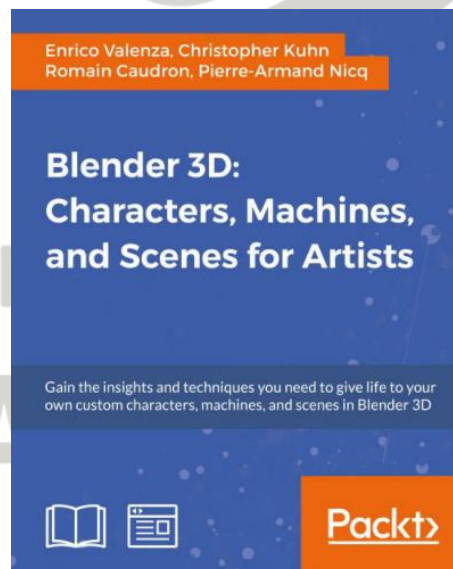


Gambar 2.1.5 Model 3D Karakter Laik

Sumber: (Maheswari et al., 2023)

Berdasarkan kelima referensi yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa pengembangan karakter fiksi sebagai bagian dari *intellectual property* (IP) telah diterapkan dalam berbagai konteks, mulai dari isu lingkungan, budaya lokal, hingga hiburan. Setiap perancangan tersebut menunjukkan bahwa karakter visual, baik yang berbasis budaya maupun fauna, memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan edukatif secara menarik dan komunikatif. Pendekatan visual berbasis 3D maupun 2D secara konsisten digunakan untuk membangun keterikatan emosional dengan audiens yang berbeda, mulai dari anak-anak hingga kalangan umum. Selain itu, ditunjukkan pula bahwa pengembangan IP karakter tidak hanya bertujuan edukatif, tetapi juga diarahkan untuk mendukung potensi komersialisasi melalui media seperti animasi, game, hingga produk merchandise.

2.1.2 Buku Referensi



Gambar 2.1.2.1 Blender 3D Characters, Machines, and Scenes for Artists

Sumber: Enrico Et al., (2016)

Pertama adalah buku berjudul *Blender 3D: Characters, Machines, and Scenes for Artists* oleh (Valenza dkk., 2016). Buku ini membahas teknik pembuatan karakter,

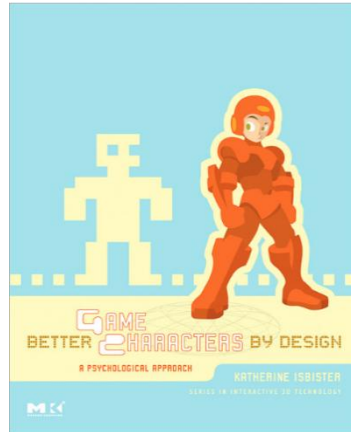
mesin, dan lingkungan 3D secara menyeluruh dengan menggunakan Blender sebagai perangkat utama. Penulis menyajikan pendekatan mulai dari tahap modeling, *texturing*, *rigging*, hingga pencahayaan dan *rendering*. Buku ini tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga mengarahkan pembaca untuk berpikir secara kreatif dalam mendesain elemen-elemen visual yang mendukung narasi atau tujuan artistik tertentu. Dengan panduan praktis dan contoh yang aplikatif, buku ini menjadi referensi penting dalam mendukung proses produksi 3D, khususnya dalam pengembangan karakter IP dengan kualitas visual yang dapat diterapkan untuk animasi, game, maupun visualisasi interaktif lainnya.



Gambar 2.1.2.2 Creative Character Design

Sumber: Tillman, (2012)

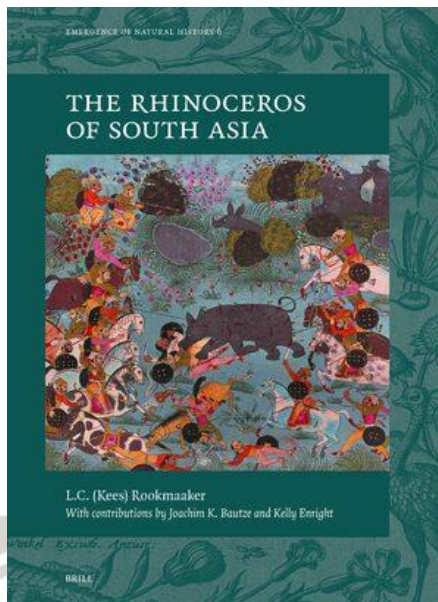
Buku kedua adalah buku berjudul *Creative Character Design* karya (Tillman, 2012). Buku ini membahas secara mendalam tentang desain karakter yang orisinal dengan pendekatan arketipe, elemen visual seperti bayangan dan garis, serta teori desain karakter yang kuat. Buku ini relevan dengan perancangan IP karakter penulis karena memberikan wawasan tentang bagaimana membangun karakter yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kedalaman naratif dan konsep yang kuat.



Gambar 2.1.2.3 Better Game Characters By Design: A Psychological Approach

Sumber: Katherine Isbister, (2018)

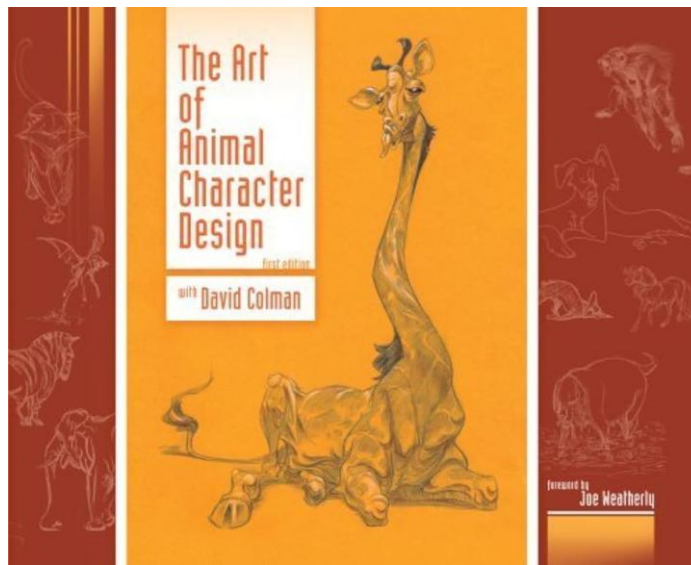
Buku ketiga adalah buku yang berjudul *Better Game Characters By Design: A Psychological Approach* karya (Isbister, 2018). membahas pendekatan psikologis dalam merancang karakter yang efektif dan menarik, khususnya dalam konteks media interaktif seperti *video game*. Buku ini menjelaskan bagaimana elemen desain seperti bentuk fisik, perilaku, animasi, dan suara dapat memengaruhi persepsi dan keterlibatan emosional pengguna terhadap karakter. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip psikologi sosial dan kognitif, buku ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana menciptakan karakter yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membangun koneksi emosional yang kuat dengan audiens.



Gambar 2.1.2.4 The Rhinoceros of South Asia

Sumber: Kees Rookmaaker, (2024)

Buku *The Rhinoceros of South Asia* oleh (Rookmaaker dkk., 2023) merupakan referensi yang sangat berguna dalam memahami aspek biologi, ekologi, dan konservasi badak di Asia Selatan, termasuk badak Jawa yang menjadi fokus dalam tugas akhir penulis. Informasi yang terdapat di buku ini sangat relevan untuk merancang karakter 3D Badak Jawa dalam proyek penulis, karena memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai karakteristik fisik dan perilaku spesies ini. Pengetahuan tentang spesies tersebut dapat digunakan untuk menciptakan representasi yang akurat dan edukatif.



Gambar 2.1.2.5 The Art of Animal Character Design

Sumber: David Colman, (2007)

Buku *The Art of Animal Character Design* oleh (Colman, 2007) merupakan referensi yang berguna dalam merancang karakter hewan. Buku ini memberikan wawasan mengenai prinsip-prinsip dasar desain karakter hewan yang menarik dan mudah diterima oleh audiens. Dengan menggabungkan pengetahuan biologi dan teknik desain karakter, buku ini membantu penulis dalam menciptakan representasi Badak Jawa.

2.2 Sumber Ide Perancangan

Sumber ide perancangan karakter IP adaptasi satwa Badak Jawa akan mengacu pada IP yang sudah sukses. Dalam perancangan ini, sumber ide tersebut menjadi referensi desain yang optimal baik dari tema yang diambil maupun gaya yang digunakan.

a. MOBILE SUIT GUNDAM

Salah satu sumber ide utama dalam perancangan ini berasal dari Mobile Suit Gundam, sebuah seri fiksi ilmiah Jepang yang dikembangkan oleh Sunrise

sejak tahun 1979. Dalam waralaba ini, dikembangkan berbagai desain *mecha* (robot tempur berawak) yang tidak hanya menonjolkan aspek teknologi dan estetika futuristik, tetapi juga memuat narasi kompleks yang menyentuh isu sosial, identitas, konflik, dan kemanusiaan. Mobile Suit Gundam dijadikan referensi visual dan konseptual karena pendekatan desain karakternya yang kuat, konsisten, serta mampu menciptakan ikatan emosional antara karakter (pilot) dan mesin (Gundam) sebagai satu kesatuan. Konsep tersebut menginspirasi perancangan karakter 3D dalam tugas akhir ini, khususnya dalam hal bagaimana desain visual dapat merepresentasikan identitas, nilai, dan pesan tertentu yang ingin disampaikan kepada *audiens*.



Gambar 2.2.1 MOBILE SUIT GUNDAM

Sumber: Prime Video



Gambar 2.2.2 Mobile Suit Gundam GQuuuuuuX

Sumber: Prime Video

b. Digimon

Salah satu sumber inspirasi dalam pengembangan karakter pada tugas akhir ini berasal dari waralaba Digimon (*Digital Monsters*), sebuah *intellectual property* yang dikembangkan dalam berbagai bentuk media seperti permainan digital, *manga*, animasi, dan mainan interaktif. Dalam seri ini, ditampilkan berbagai karakter Digimon yang memiliki bentuk beragam dan sering kali terinspirasi dari makhluk mitologi, hewan, tumbuhan, hingga kombinasi keduanya. Karakter Digimon dirancang dengan pendekatan visual yang khas dan disederhanakan, sehingga mudah dikenali serta diterima oleh *audiens* anak-anak maupun remaja. Adaptasi bentuk hewan menjadi karakter fiksi dilakukan melalui proses eksplorasi bentuk, penyesuaian anatomi, dan penyisipan elemen visual yang sesuai dengan kepribadian karakter. Proses tersebut menjadi salah satu acuan dalam perancangan karakter IP pada tugas akhir ini, khususnya dalam hal menyederhanakan bentuk satwa asli, dalam hal ini badak Jawa, agar tetap komunikatif, ekspresif, dan menarik secara visual untuk *audiens* usia 18–25 tahun.



Gambar 2.2.3 Digimon Fusion

Sumber: Toei Animation



Gambar 2.2.4 Karakter Rhinomon

Sumber: Wikimon.net

c. Pokémon

Pokémon adalah *franchise* multimedia yang sangat populer, mencakup *video game*, animasi, kartu koleksi, dan mainan. Cerita utamanya mengikuti petualangan seorang *Trainer* dan *Pokémon*. Desain *Pokémon* sangat beragam dan terus berkembang di setiap generasi, mencerminkan berbagai inspirasi dari hewan, tumbuhan, hingga makhluk mitologi. Setiap desain dirancang agar mudah dikenali dan disukai anak-anak. *Franchise* ini juga dikenal luas lewat produk *merchandise* yang sangat beragam. Penulis menjadikan model

merchandise dari IP *Pokémon* sebagai referensi dalam merancang luaran produk pada proyek ini.



Gambar 2.2.5 Pokémon

Sumber: The Pokémon Company



Gambar 2.2.6 Merchandise serial Pokémon

Sumber: Flickr

a. Kung Fu Panda

Kung Fu Panda merupakan franchise animasi dari *DreamWorks Animation* yang mengusung budaya Tiongkok kuno dengan menampilkan karakter hewan antropomorfisme. Desain karakternya dikenal kuat dan mudah dikenali, dengan bentuk dan siluet yang disesuaikan dengan arketipe masing-masing tokoh. Contohnya, Po si *panda* memiliki bentuk tubuh bulat yang merepresentasikan sifatnya yang bersahabat, lembut, namun tetap tangguh. Pendekatan desain seperti ini menjadi salah satu acuan penulis, khususnya

dalam menentukan arketipe dan membangun siluet karakter yang kuat dalam perancangan karakter IP 3D Badak Jawa.



Gambar 2.2.7 Kung Fu Panda
Sumber: DreamWorks Animation

b. Zoids

Salah satu sumber inspirasi visual dalam perancangan karakter ini berasal dari seri Zoids, sebuah waralaba *mecha* yang dikembangkan oleh TOMY sejak awal tahun 1980-an. Dalam seri ini, ditampilkan berbagai unit robot tempur yang dirancang menyerupai hewan-hewan nyata seperti singa, serigala, dan badak, dengan struktur tubuh yang merefleksikan anatomi biologis hewan aslinya namun dikembangkan dalam bentuk mekanika yang kompleks dan fungsional. Desain dalam Zoids didasarkan pada proses adaptasi bentuk tubuh hewan ke dalam format mesin, sehingga tetap mempertahankan identitas visual spesies aslinya sekaligus menghadirkan elemen kekuatan, kecepatan, dan karakteristik tempur. Hal ini menjadi acuan penting dalam merancang karakter *mecha* badak Jawa, terutama dalam hal membangun siluet yang khas, eksplorasi bentuk *armor*, serta penempatan elemen mekanik yang tetap logis secara visual. Selain itu, Zoids juga menunjukkan bagaimana karakteristik dan perilaku hewan dapat diterjemahkan ke dalam kepribadian robot secara tidak langsung, seperti melalui postur, ekspresi mekanika, dan animasi gerak.



Gambar 2.2.8 Zoid Genesis

Sumber: IMDb

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Intellectual Property

Intellectual Property (IP) atau kekayaan intelektual merupakan hak hukum yang timbul dari hasil karya intelektual manusia di bidang industri, ilmiah, sastra, atau seni. Menurut *World Intellectual Property Organization* (WIPO, 2020), IP mencakup berbagai bentuk perlindungan hukum seperti hak cipta, paten, merek dagang, desain industri, dan rahasia dagang. Hak-hak ini diberikan untuk mendorong terciptanya inovasi dan kreativitas, serta memberikan perlindungan hukum terhadap hasil karya agar tidak disalahgunakan atau diklaim oleh pihak lain.

Dalam konteks industri kreatif, khususnya pada desain karakter, IP berperan sebagai bentuk perlindungan terhadap karya cipta yang digunakan untuk tujuan komersial. Penetapan suatu karakter sebagai bagian dari IP memberikan hak eksklusif kepada penciptanya atau pemegang lisensinya untuk mengelola distribusi, reproduksi, dan eksploitasi komersial karakter tersebut. Karakter yang telah memiliki perlindungan IP menjadi aset bernilai tinggi yang dapat dikembangkan ke berbagai media seperti animasi, permainan digital, buku ilustrasi, dan produk *merchandise*.

Perlindungan IP menjadi sangat krusial, mengingat karya populer dalam ranah desain karakter sangat rentan terhadap peniruan atau plagiarisme. Semakin dikenal suatu karakter, maka risiko pelanggaran hak cipta akan semakin tinggi. Oleh karena itu, pengakuan terhadap kekayaan intelektual tidak hanya bertujuan untuk menjaga orisinalitas dan hak moral pencipta, tetapi juga sebagai landasan hukum dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis aset intelektual.

2.3.2 Prinsip Desain Karakter

Desain karakter merupakan proses konseptualisasi tokoh fiksi yang dilakukan dengan mempertimbangkan konteks cerita, fungsi naratif, serta daya tarik visual yang disesuaikan dengan *audiens* sasaran. Dalam praktiknya, desain karakter tidak hanya mencakup aspek penampilan fisik, tetapi juga melibatkan latar belakang, kepribadian, ekspresi, dan elemen-elemen visual yang mendukung komunikasi karakter kepada penonton atau pengguna. Desain karakter menjadi komponen penting dalam berbagai media seperti film, animasi, gim, maupun media interaktif lainnya karena mampu menyampaikan pesan naratif secara emosional dan visual.

Menurut (Tillman, 2012) dalam bukunya *Creative Character Design*, terdapat sejumlah prinsip penting yang menjadi dasar dalam menciptakan karakter yang efektif dan orisinal. Beberapa prinsip tersebut antara lain:

- a. Orisinalitas, yakni karakter harus memiliki identitas visual yang unik dan tidak meniru karya lain secara langsung. Referensi diperbolehkan dalam proses penciptaan, namun hasil akhirnya harus menampilkan keaslian ide yang membedakannya dari karakter lain.
- b. Penggunaan Referensi, yang bertujuan untuk menjaga konsistensi anatomi, gaya, serta pengembangan ide yang lebih matang. Referensi visual juga membantu dalam pencarian bentuk atau gaya karakter yang sesuai dengan latar cerita.
- c. Latar Belakang Karakter, di mana setiap karakter yang dirancang idealnya memiliki cerita atau narasi yang mendasari bentuk fisik dan ekspresi visualnya. Karakter yang baik dapat menyampaikan latar belakang emosional atau kepribadian hanya dari tampilannya.
- d. Arketipe, yaitu pola dasar karakter yang membantu menyampaikan peran atau sifat karakter secara instan, seperti pahlawan, penjahat, atau mentor. Penggunaan arketipe memungkinkan *audiens* dengan cepat memahami posisi karakter dalam cerita.
- e. Siluet yang Jelas, yang membantu karakter dikenali secara instan bahkan ketika ditampilkan dalam warna hitam tanpa detail. Siluet yang kuat dan berbeda menjadi ciri khas visual yang efektif.
- f. Estetika, yaitu daya tarik visual keseluruhan yang harus disesuaikan dengan target *audiens*. Karakter yang memiliki estetika menarik akan lebih mudah diterima dan diingat.
- g. *WOW Factor*, yakni elemen kejutan atau keunikan visual yang menjadikan karakter menonjol dan membekas dalam ingatan *audiens*.

Prinsip-prinsip tersebut menjadi acuan dalam perancangan karakter IP 3D Badak Jawa dalam penelitian ini. Dengan menerapkan pendekatan orisinal, berbasis arketipe, dan mempertimbangkan aspek estetika serta siluet yang kuat, karakter yang dihasilkan diharapkan mampu menyampaikan pesan konservasi secara visual dan emosional, serta memiliki potensi komersial yang relevan dalam ranah industri kreatif.

2.3.3 Arketipe

Arketipe merupakan salah satu unsur penting dalam desain karakter yang dapat menyampaikan informasi secara visual kepada *audien*. Arketipe adalah representasi visual dan naratif dari peran-peran dasar yang biasa ditemukan dalam cerita. Penggunaan arketipe membantu *audiens* lebih cepat memahami karakter berdasarkan bentuk, sifat, dan perilakunya. Menurut (Tillman, 2012) dalam buku *Creative Character Design*, arketipe dapat dibagi menjadi beberapa kategori dasar yang masing-masing memiliki ciri khas dan fungsi tersendiri dalam narasi, di antaranya:

a. *The Hero* (Sang Pahlawan)

Arketipe ini menggambarkan karakter utama yang berani, tidak mementingkan diri sendiri, dan rela berkorban demi kebaikan. Sang Pahlawan biasanya menjadi pusat dari alur cerita dan mencerminkan nilai-nilai kebaikan, keberanian, dan keteguhan moral.

b. *The Shadow* (Bayangan)

The Shadow adalah tokoh antagonis atau kekuatan yang berlawanan dengan Sang Pahlawan. Karakter ini sering merepresentasikan sisi gelap dari manusia, seperti keinginan untuk berkuasa atau sifat kejam. *Shadow* bertugas menguji prinsip dan tekad sang pahlawan.

c. *The Mentor* (Sang Pembimbing)

Mentor adalah sosok yang bijaksana dan memberikan arahan serta dukungan kepada Sang Pahlawan. Karakter ini biasanya digambarkan sebagai figur yang lebih tua dan berpengalaman, yang membantu pahlawan berkembang serta menghadapi tantangan.

d. *The Fool* (Si Konyol)

Karakter ini membawa elemen humor dan keceriaan dalam cerita. Meskipun sering bertindak ceroboh atau tidak serius, *The Fool* memiliki peran penting dalam mengungkapkan sifat atau keputusan karakter lain, terutama sang pahlawan. Tindakannya bisa menyebabkan kejadian yang mendorong perkembangan cerita.

e. *The Trickster* (Si Penipu)

The Trickster adalah pengacau yang cerdas dan licik. Karakter ini sering mengguncang tatanan yang ada dan memicu perubahan. Dengan kecerdikannya, *Trickster* menantang norma dan mengajak audiens berpikir kritis terhadap kondisi yang ada.

f. *The Anima/Animus* (Aspek Dalam Diri)

Anima (aspek feminin) dan *Animus* (aspek maskulin) merupakan representasi dari sisi dalam diri Sang Pahlawan atau pasangan idealnya. Karakter ini mencerminkan keinginan, ketakutan, dan perjalanan batin tokoh utama.



Gambar 2.3.3 Contoh Arketipe karakter

Sumber: (Tillman, 2011)

2.3.4 Bentuk dan Siluet

Selain Arketipe, terdapat prinsip penting lain dalam mendesain karakter yaitu bentuk dan siluet. (Tillman, 2012) dalam bukunya *Creative Character Design*, menjelaskan bahwa siluet merupakan cara paling efektif untuk memastikan karakter mudah dikenali. Karakter dengan siluet yang kuat dan unik akan tetap dapat dikenali bahkan tanpa melihat detail wajah, warna, atau pakaian. Hal ini sangat penting dalam

dunia hiburan visual, di mana karakter sering terlihat dalam berbagai kondisi pencahayaan atau sudut pandang.



Gambar 2.3.4.1 Siluet Karakter (Pikachu, Eevee, Mewtwo)

Sumber: The Pokémon Company

Tillman juga menekankan pentingnya penggunaan bentuk dasar geometris, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga, untuk menciptakan kesan kepribadian yang berbeda pada karakter. Misalnya, bentuk lingkaran cenderung mencerminkan sifat ramah dan lembut, bentuk persegi menunjukkan kestabilan dan kekuatan, sedangkan bentuk segitiga memberi kesan tajam, cepat, atau licik. Penggunaan bentuk ini membantu menyampaikan sifat karakter secara visual, bahkan sebelum karakter berbicara atau bergerak.



Gambar 2.3.4.2 Bentuk dasar karakter

Sumber: Stefano Camelli

Siluet yang jelas dan berbeda memungkinkan karakter untuk dikenali bahkan tanpa warna atau detail kompleks. Menurut (Tillman, 2012), karakter dengan siluet yang kuat memiliki tingkat keterbacaan visual yang tinggi, yang sangat berguna dalam media dinamis seperti animasi atau permainan video. Siluet juga berfungsi sebagai identitas visual pertama yang ditangkap oleh mata audiens.

Dalam perancangan karakter IP 3D Badak Jawa, pertimbangan bentuk dasar dan siluet akan digunakan untuk memastikan bahwa karakter tampil kuat secara visual dan mampu menyampaikan identitas serta kepribadian sejak pandangan pertama.



Gambar 2.3.4.3 Penggunaan Bentuk Dasar

Sumber: EJAW

2.3.5 Teori Adaptasi Visual Satwa ke dalam Karakter

Adaptasi visual satwa ke dalam karakter fiksi sering dilakukan melalui pendekatan antropomorfisme, menurut (Putra & Gabrielle, 2023), Antropomorfisme merupakan konsep yang memberikan sifat-sifat manusia, seperti emosi, pemikiran, dan

tindakan, kepada makhluk hidup atau benda yang sebenarnya bukan manusia. Pendekatan ini memungkinkan desainer menggabungkan bentuk fisik hewan dengan elemen manusiawi agar karakter yang dihasilkan lebih mudah dikenali, komunikatif, dan memiliki kepribadian yang kuat. Tujuannya adalah untuk menciptakan representasi visual yang tetap mempertahankan identitas dasar satwa, namun mampu membangun daya tarik emosional dan personal bagi *audiens*, sekaligus menghindari visualisasi yang terlalu stereotipikal.

Dalam konteks perancangan karakter IP yang mengadaptasi Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*), terdapat beberapa ciri fisik khas dari satwa ini yang dapat menjadi sumber eksplorasi visual. Berdasarkan data dari (Yayasan Badak Indonesia, 2022), Badak Jawa memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

- a. Kulit: Berwarna abu-abu, tebal, dan membentuk pola mozaik dengan lipatan-lipatan besar seperti zirah.
- b. Cula: Hanya satu buah, berukuran relatif pendek, dengan panjang rata-rata antara 20–25 cm.
- c. Mata: Berukuran kecil dan dikelilingi oleh lapisan kulit tebal.
- d. Bibir atas: Berbentuk melengkung dan menyerupai paruh tumpul.

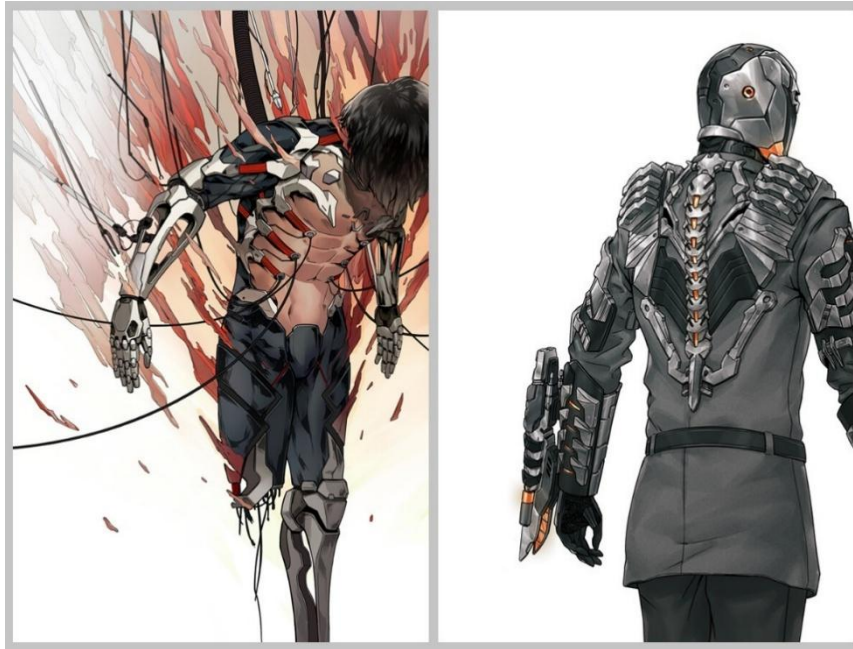
Fitur-fitur tersebut dapat diinterpretasikan secara visual melalui pendekatan simbolis dan fungsional dalam desain karakter. Sebagai contoh, tekstur kulit badak yang berlapis dapat diterjemahkan menjadi elemen *armor* pada karakter, sementara bentuk cula dan bibir atas dapat dikembangkan menjadi aksesori seperti helm, tanduk.

2.3.6 Target Audien (18-25 tahun)

Dalam proses perancangan karakter, salah satu hal terpenting yang harus dipertimbangkan oleh desainer adalah siapa target *audiens* dari karakter tersebut. Menurut (Tillman, 2012), memahami *audiens* secara mendalam tidak hanya menentukan gaya visual yang digunakan, tetapi juga memengaruhi arah pengembangan cerita, arketipe karakter, serta kompleksitas elemen desain seperti bentuk, warna, dan

proporsi. Tillman menyatakan bahwa perbedaan usia *audiens* akan memengaruhi sejauh mana kompleksitas visual dapat diterima dan diproses secara efektif. Untuk *audiens* usia anak-anak, desain karakter idealnya memiliki bentuk-bentuk yang sederhana, warna yang cerah dan kontras tinggi, serta proporsi tubuh yang lucu atau tidak realistis (seperti kepala besar atau tubuh pendek) agar mudah dikenali dan disukai. Sebaliknya, untuk *audiens* remaja hingga dewasa muda (usia 18–25 tahun), desain karakter dapat dibuat lebih proporsional, kompleks, dan detail, karena kelompok usia ini memiliki kemampuan kognitif dan visual yang lebih matang.

Tillman juga menjelaskan bahwa karakter untuk target usia dewasa muda juga perlu memiliki kedalaman naratif dan estetika yang relevan dengan pengalaman serta nilai-nilai *audiens*. Kelompok ini cenderung menghargai karakter dengan latar belakang cerita yang kuat, desain yang estetis namun bermakna, serta mampu mewakili identitas atau ideologi tertentu. Oleh karena itu, desainer dituntut untuk menyesuaikan aspek-aspek karakter seperti arketipe, gaya berpakaian, ekspresi wajah, serta elemen simbolik agar sesuai dengan minat dan psikologi target *audiens*. Desain karakter yang efektif bagi *audiens* 18–25 tahun juga harus mempertimbangkan daya tarik emosional dan visual. Tillman menekankan bahwa "WOW factor" atau elemen kejutan visual yang unik dan tak terduga menjadi daya tarik tambahan yang mampu membedakan karakter dari karakter lain. Hal ini sangat penting bagi kelompok usia muda yang terbiasa dengan paparan media visual yang tinggi, seperti animasi, gim digital, maupun media sosial.

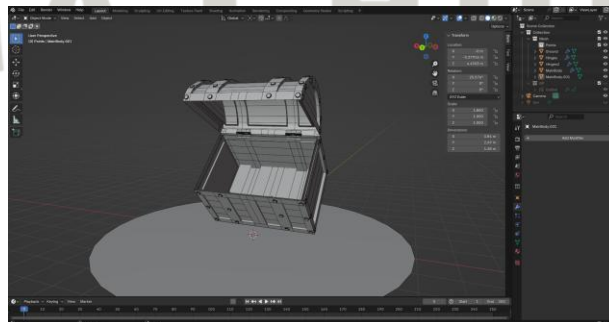


Gambar 2.3.6 Contoh Desain Karakter

Sumber: Isuardi Therianto (Artstation)

2.3.7 3D Modeling

Menurut (Adobe, 2023), pemodelan 3D adalah proses membuat objek tiga dimensi menggunakan *software* khusus. Proses ini melibatkan pengaturan titik (*vertex*), garis (*edge*), dan bidang (*face*) dalam ruang digital untuk membentuk mesh, yaitu kerangka utama dari objek 3D.



Gambar 2.3.7.1 3D Modeling menggunakan aplikasi Blender

Sumber: Dokumentasi Penulis

Menurut (Nugroho & Pramono, 2017) konsep tiga dimensi (3D) menggambarkan objek atau ruang yang memiliki tiga ukuran utama: tinggi, lebar, dan kedalaman. Berdasarkan hal tersebut, 3D modeling dapat diartikan sebagai proses memanipulasi ketiga dimensi tersebut menggunakan *software* khusus untuk membentuk objek digital.

Pada dasarnya ada beberapa tahap yang akan dilalui ketika melakukan *3D modeling* yaitu, konseptualisasi dan perencanaan, pembuatan model, *Texturing*, *rendering*. Berikut merupakan penjelasan tahap-tahap tersebut:

a. Konseptualisasi dan perencanaan

Pada tahap ini, desainer memusatkan perhatian pada pembuatan sketsa serta pencarian referensi untuk rancangan model, termasuk merancang elemen-elemen yang akan dimasukkan ke dalam model 3D. Proses ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan saat pemodelan berlangsung serta memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan konsep yang diharapkan.

b. Pembuatan Model

Tahap ini merupakan proses mengubah ide atau konsep desain menjadi bentuk model 3D. Proses dimulai dengan membuat bentuk dasar menggunakan teknik seperti *polygonal modeling* atau *sculpting*. Setelah bentuk dasar jadi, detail ditambahkan untuk memperjelas ciri khas model tersebut.

c. *Texturing*

Texturing adalah proses memberi warna dan gambar pada permukaan model 3D agar terlihat lebih menarik dan realistis. Proses ini bisa dilakukan dengan menggunakan tekstur yang dibuat otomatis (prosedural) atau dilukis secara manual sesuai kebutuhan desain.

d. *Rendering*

Rendering adalah tahap terakhir dalam permodelan 3D, tujuan dari *rendering* adalah untuk menghasilkan suatu format atau bentuk media tertentu dari model yang telah dibuat.



Gambar 2.3.7.2 Hasil Rendering 3D Model

Sumber: Dokumentasi Penulis

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut (Abdussamad, 2021) “Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami.” Sedangkan menurut (Bowker dkk., 1978), penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, serta perilaku yang dapat diamati dari objek atau subjek yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan eksplorasi mendalam terhadap persepsi, preferensi visual, dan respons *audiens* terhadap desain karakter IP 3D berbasis satwa badak Jawa, serta memungkinkan peneliti untuk menggali makna di balik respons dan konteks yang muncul secara alami dari partisipan.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif interaktif dan non-interaktif. Pendekatan non-interaktif dilakukan dengan cara mengumpulkan serta menganalisis data dari berbagai sumber tertulis, seperti jurnal akademik, buku referensi, dokumentasi visual, dan arsip digital, tanpa adanya keterlibatan langsung dengan subjek. Metode ini digunakan untuk membangun dasar teori serta studi komparatif terhadap desain karakter IP yang relevan.

Sementara itu, pendekatan interaktif diterapkan melalui penyebaran kuesioner daring, yang ditujukan untuk mengumpulkan data primer dari responden berusia 18-25 tahun sebagai target *audiens* utama. Hasil dari kuesioner digunakan untuk mengidentifikasi preferensi visual, minat terhadap karakter fiksi, serta tanggapan terhadap konsep pelestarian satwa melalui media visual. Gabungan kedua pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang bersifat teoritis sekaligus empiris sebagai landasan dalam proses perancangan karakter.

3.2.1 Studi Pustaka

Menurut (Amruddin S. Pt., 2022) studi pustaka merupakan proses pengumpulan, pembacaan, serta analisis terhadap berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan topik yang diteliti. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperkuat landasan teori serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

3.2.2 Studi Komparatif

Menurut (Perdana & Utami, 2022) studi komparatif merupakan metode umum yang dilakukan dengan membandingkan beberapa objek penelitian dan dapat menghasilkan berbagai luaran penelitian. Dalam konteks penelitian ini, studi komparatif digunakan untuk membandingkan desain karakter dari beberapa IP yang telah sukses di pasaran, terutama yang ditujukan untuk anak-anak, guna menemukan pendekatan visual dan konseptual yang sesuai dalam merancang karakter IP 3D Badak Jawa.

3.2.3 Kuesioner

Menurut (Rahman, 2019), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan pengetahuan, pendapat, atau persepsi mereka. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data primer dengan pendekatan kualitatif interaktif, yang ditujukan untuk memperoleh informasi langsung dari target *audiens*, yaitu individu berusia 18–25 tahun. Metode ini bertujuan untuk memahami preferensi visual responden, ketertarikan terhadap karakter fiksi, serta tanggapan mereka terhadap isu konservasi satwa langka melalui media visual seperti karakter 3D. Data yang diperoleh melalui kuesioner ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola persepsi dan kecenderungan preferensi responden. Hasil analisis menjadi dasar pertimbangan dalam proses perancangan karakter IP 3D, agar desain yang dikembangkan tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga komunikatif, serta relevan secara emosional bagi target *audiens*.

3.3 Metode Analisis Data dan Sintesis konsep

Metode analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah, memahami, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, baik melalui studi literatur, observasi visual, maupun hasil kuesioner. Menurut (Ayuningtyas, 2024) merupakan tahapan penting dalam penelitian yang bertujuan untuk menyusun, menafsirkan, dan menghubungkan data menjadi informasi yang bermakna dan relevan dengan tujuan penelitian. Melalui proses ini, data yang terkumpul tidak hanya menjadi kumpulan fakta, tetapi dapat dimaknai secara mendalam sebagai dasar dalam pengambilan keputusan desain.

Penulis menggunakan pendekatan 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*) sebagai metode analisis yang bersifat komprehensif dan terstruktur, sebagai berikut:

- a. *Who* (Siapa)
Mengidentifikasi profil target audiens, yakni individu berusia 18–25 tahun, termasuk karakteristik, minat, dan preferensi visual mereka terhadap media dan karakter fiksi.
- b. *What* (Apa)
Menentukan elemen visual, dan tema yang paling menarik perhatian *audiens*, khususnya dalam konteks karakter fiksi dan pesan konservasi.
- c. *Where* (Di mana)
Menganalisis media distribusi yang paling efektif untuk menjangkau *audiens*, seperti *artbook*, media sosial, maupun platform digital lainnya.
- d. *When* (Kapan)
Menganalisis waktu atau momen yang tepat untuk menyampaikan pesan konservasi melalui media kreatif.
- e. *Why* (Mengapa)
Menggali urgensi dari pendekatan visual dalam menyampaikan pesan konservasi kepada generasi muda.
- f. *How* (Bagaimana)

Menjelaskan bagaimana data yang diperoleh diterjemahkan ke dalam strategi desain karakter, baik dari segi estetika maupun naratif.

Melalui metode ini, proses analisis tidak hanya bersifat deskriptif, namun juga sintesis, yaitu merumuskan konsep dan strategi visual yang dapat menjembatani isu pelestarian badak Jawa dengan ketertarikan dan persepsi target *audiens*. Pendekatan ini mendukung perancangan karakter IP 3D agar lebih kontekstual, komunikatif, dan berdampak secara emosional.

Berdasarkan hasil analisis data, sintesis konsep perancangan difokuskan pada integrasi antara isu konservasi badak Jawa dengan pendekatan desain karakter yang dapat menarik minat dan empati *audiens* muda. Perancangan ini mengambil bentuk karakter 3D yang merepresentasikan Badak Jawa sebagai simbol kekuatan, perlindungan, dan identitas satwa endemik Indonesia yang terancam punah.

Melalui visualisasi yang terinspirasi dari morfologi badak Jawa, seperti kulit berlapis, cula tunggal, dan struktur tubuh kokoh, perancangan ini berupaya menjaga identitas satwa asli dalam bentuk yang lebih kontemporer dan futuristik. Dengan demikian, karakter ini bukan hanya menjadi media ekspresi kreatif, tetapi juga menjadi jembatan inspiratif antara dunia konservasi dan industri kreatif, khususnya dalam ranah pengembangan IP lokal.

3.4 Metode Perancangan

Metode perancangan karakter dalam proyek ini merujuk pada pendekatan yang dikemukakan oleh (Tillman, 2012) dalam bukunya *Creative Character Design*. Tillman menekankan bahwa karakter yang kuat tidak hanya ditentukan oleh visual yang menarik, tetapi juga oleh konsep naratif dan identitas yang jelas. Oleh karena itu, proses perancangan harus dimulai dari pengembangan ide konseptual secara menyeluruh, dengan menekankan tiga komponen utama:

- a. Pertanyaan Konseptual (5W+1H)

Tillman menyarankan bahwa desainer harus menjawab pertanyaan:

Who is the character? (Siapa dia?)
What does the character want? (Apa yang dia inginkan?)
When does the story take place? (Kapan waktunya?)
Where does the character live? (Di mana setting-nya?)
Why is the character important? (Mengapa karakter ini penting?)
How will they achieve their goal? (Bagaimana dia mencapai tujuannya?)

Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi fondasi konseptual untuk menciptakan karakter yang punya makna, bukan sekadar tampilan.

b. Pengembangan Arketipe dan Backstory

Tillman menekankan pentingnya arketipe dalam membangun karakter yang mudah dikenali secara universal (misalnya: pahlawan, mentor, penjahat, dll.). Arketipe ini harus dikombinasikan dengan backstory yang kuat, untuk menjelaskan motivasi karakter dan membentuk arah desain visual maupun perilaku.

c. Visualisasi dan Iterasi Desain

Setelah fondasi naratif dibentuk, proses dilanjutkan ke tahapan eksplorasi visual, yang berupa, *Brainstorming* ide desain dan dunia karakter, Pencarian referensi visual dan riset bentuk, Eksplorasi siluet dan *shape language*, Sketsa awal dan iterasi desain

Visual karakter kemudian dimatangkan melalui proses desain bertahap sebelum dimodelkan dalam bentuk 3D.



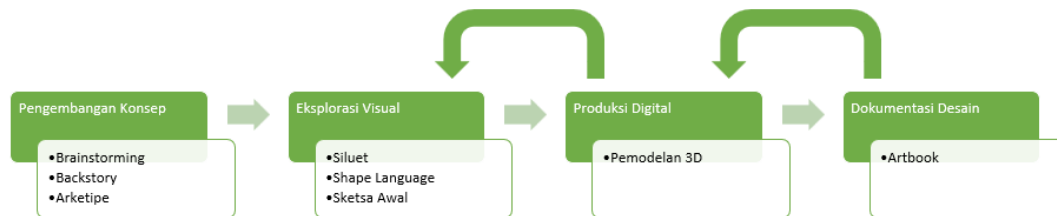
Gambar 3.4 Metode Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis

3.5 Alur Perancangan

Dalam pengerjaan perancangan karakter IP 3D Badak Jawa, strategi yang digunakan adalah *Cyclic strategy*. Menurut (Widiantara dkk., 2019) Model *cyclic strategy* atau strategi berputar merupakan sebuah model di mana suatu tahap perlu diulang sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Di bawah ini merupakan diagram alir yang menguraikan proses perancangan karakter IP 3D yang akan ditulis oleh penulis:



Gambar 3.5 Bagan Alir Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan pendekatan Tillman, tahapan yang diterapkan dalam proses ini meliputi: Pengembangan Konsep, Eksplorasi Visual, Produksi Digital, serta dokumentasi Desain. Berikut merupakan penjelasan dari setiap tahap:

a. Pengembangan Konsep

Tahap pengembangan konsep berfokus pada pencarian ide dasar yang membentuk identitas karakter secara menyeluruh. Proses ini dimulai dengan eksplorasi visual dan simbolik dari Badak Jawa sebagai sumber utama, termasuk ciri khas seperti cula tunggal, kulit tebal, dan kesan tangguh yang melekat padanya. Untuk memperkuat narasi, digunakan pendekatan 5W+1H dalam membentuk cerita latar karakter, yang kemudian mengarah pada penentuan arketipe seperti pelindung atau makhluk terakhir, sebagai dasar perilaku dan bentuk visual karakter secara keseluruhan.

b. Eksplorasi Visual

Tahap eksplorasi visual bertujuan untuk mencari bentuk dan gaya visual yang paling sesuai dengan konsep karakter. Proses ini dimulai dengan membuat

siluet untuk melihat kesan keseluruhan dari karakter, apakah terlihat kuat, kokoh, atau agresif. Bentuk-bentuk dasar seperti kotak, lingkaran, atau segitiga digunakan untuk memperkuat kepribadian karakter melalui pendekatan *shape language*. Setelah itu, dibuat sketsa awal untuk mencoba berbagai variasi desain sebelum dipilih satu yang paling mewakili karakter secara visual.

c. Produksi Digital

Tahap produksi digital dilakukan setelah desain visual karakter ditentukan melalui sketsa awal. Pada tahap ini, karakter mulai dibentuk dalam format tiga dimensi menggunakan *software* 3D modeling. Proses dimulai dengan pemodelan bentuk dasar sesuai desain terpilih, dilanjutkan dengan penambahan detail seperti panel mekanik, tekstur *armor*, dan elemen visual khas Badak Jawa. Setelah model selesai, dilakukan proses *rendering* untuk menghasilkan tampilan akhir karakter dengan pencahayaan dan sudut pandang yang mendukung. Tahap ini bertujuan untuk menghadirkan karakter dalam bentuk yang lebih nyata dan siap ditampilkan dalam media utama, yaitu *artbook*.

d. Dokumentasi Desain

Tahap dokumentasi desain merupakan proses akhir yang bertujuan untuk menyusun seluruh hasil perancangan ke dalam media utama berupa *artbook*. Dalam tahap ini, dikurasi dan disusun berbagai elemen penting seperti proses sketsa, eksplorasi bentuk, model 3D, tampilan akhir karakter, serta narasi konsep dan backstory. Penyajian dibuat secara visual menarik dan informatif agar pembaca dapat memahami alur perancangan serta konsep yang mendasari karakter. *Artbook* ini tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga sebagai media presentasi yang menunjukkan kekuatan desain secara menyeluruh.

3.6 Target dan Indikator Capaian

No	Target luaran			Indikator Capaian
	Jenis	Kategori	Sub Kategori	
1	Desain	Media utama	<i>Artbook</i>	Berisi konsep desain, lembar karakter dan senjata, ekspresi, pose, 3D render dan latar belakang cerita.
2		Media pendukung / <i>Merchandise</i>	<i>Figurine</i>	Print 3D resin Karakter dan Senjata.
			Aset model 3D (.blend, .obj)	<i>Softfile</i> model 3D karakter yang dapat dimanfaatkan kedalam media lain
			<i>Keychain / Gantungan kunci</i>	Menggunakan desain karakter yang berfungsi sebagai media pendukung
			Stiker	
			<i>Pin</i>	
			<i>Postcard</i>	
			<i>Poster A3</i>	
			<i>Tumbler</i>	
			Kartu	
			Video Rendered	
			Bannner	
3	Pameran			Diadakan secara <i>offline</i>

4	Laporan TA			Draft laporan untuk ujian TA
5	Publikasi Ilmiah			Naskah Jurnal ilmiah

Tabel 3.6 Target dan Indikator capaian

Sumber: Dokumentasi Penulis

3.7 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																
2	Pengumpulan Data																
3	Perancangan Konsep																
4	Visualisasi																
5	Pemodelan 3D																
6	Penyusunan Laporan																
7	Persiapan Pameran																

Tabel 3.7 Jadwal kegiatan

Sumber: Dokumentasi Penulis

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan karakter IP 3D yang mengadaptasi satwa Badak Jawa untuk target *audiens* usia 18–25 tahun dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif interaktif dan non-interaktif, data ini dikumpulkan melalui tiga metode utama, yaitu studi pustaka, studi komparatif, dan kuesioner. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh landasan teoritis dan referensi visual melalui buku, jurnal, dan artikel terkait desain karakter, anatomi hewan, serta pendekatan naratif. Studi komparatif dilakukan dengan menganalisis karya desain karakter lain yang memiliki pendekatan serupa, guna memahami gaya visual, dan strategi representasi simbolik. Sementara itu, kuesioner disebarakan kepada target *audiens* berusia 18–25 tahun untuk menggali preferensi visual serta persepsi mereka terhadap karakter dengan tema lokal.

4.1.1 Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka terhadap berbagai literatur yang membahas karakter fiksi, antropomorfisme, *mecha design*, dan konservasi satwa untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh sebelum merancang karakter IP 3D yang terinspirasi dari Badak Jawa. Studi ini mencakup analisis teoritis dan referensi ilmiah untuk membentuk dasar visual, naratif, dan filosofis dari karakter.

a. Deskripsi Umum:

Studi pustaka dimulai dari eksplorasi konsep desain karakter yang bersumber dari buku *Creative Character Design* karya (Tillman, 2012) di mana dijelaskan pentingnya pemberian latar belakang, tujuan, dan nilai pada karakter agar terasa hidup dan meyakinkan. Karakter harus memiliki motivasi yang logis dan desain visual yang mencerminkan sifat dan peran mereka dalam narasi. Dalam konteks ini, karakter Badak Jawa dirancang tidak hanya sebagai bentuk visual, tetapi sebagai simbol keberlanjutan, kekuatan diam, dan perlawanan terhadap kepunahan. Karakter menggabungkan bentuk

biologis badak dengan elemen desain *mecha* untuk menekankan dualitas antara alam dan teknologi.

b. Teori Desain Mecha:

Referensi desain *mecha* diambil dari studi terhadap karya-karya seperti Mobile Suit Gundam, Neon Genesis Evangelion, dan LBX (Little Battlers eXperience), yang menjadi inspirasi visual dalam penciptaan *armor* dan sistem teknologi karakter. Kajian juga dilakukan terhadap prinsip-prinsip desain fungsional dan mekanikal agar elemen *mecha* terlihat meyakinkan dan fungsional, bukan sekadar ornamen. Konsep bahwa *mecha* harus memiliki *purpose-driven design* menjadi landasan dalam menentukan bentuk pelindung, senjata, hingga sistem propulsi dari karakter.

c. Studi *Intellectual Property* (IP):

Karena tujuan jangka panjang adalah menjadikan karakter ini sebagai IP yang dapat dikembangkan secara komersial, maka penulis juga menelaah konsep IP melalui buku dan jurnal seputar hukum kekayaan intelektual dan manajemen IP dalam industri kreatif. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana karakter bisa *dimonetisasi* melalui media seperti *game*, *merchandise*, hingga animasi, sambil tetap mempertahankan nilai simbolik.

d. Studi Biologis dan Konservasi Badak Jawa:

Agar proses adaptasi visual tetap mempertahankan keaslian satwa, penulis melakukan telaah terhadap sumber terpercaya seperti Yayasan Badak Indonesia (YABI), serta data dari IUCN Red List. Studi ini mencakup morfologi Badak Jawa seperti, struktur tubuh, ukuran, warna kulit, serta ciri khas seperti satu cula yang kemudian dijadikan dasar bentuk karakter.

e. Penjelasan Tambahan:

seluruh hasil studi pustaka ini digunakan sebagai fondasi dalam menciptakan karakter yang tidak hanya kuat dari segi desain, tetapi juga memiliki akar teoritis yang jelas. Hal ini bertujuan agar karya akhir tidak hanya memenuhi standar estetika dan naratif, tetapi juga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik, etis, dan budaya.

4.1.2 Studi Komparatif

Penulis melakukan studi komparatif terhadap beberapa karya intelektual populer yang telah berhasil menggabungkan unsur hewan, teknologi, dan mitologi dalam desain karakter *mecha*. Studi ini mencakup serial Mobile Suit Gundam, Zoids, dan Digimon, yang dipilih karena masing-masing memiliki pendekatan unik dalam desain karakter serta narasi yang kuat dan konsisten.

a. Deskripsi Umum:

Mobile Suit Gundam merupakan salah satu pionir dalam genre *mecha* realistik, dengan desain robot yang merefleksikan elemen militer, fungsi strategis, serta dinamika politik dalam narasi. Penekanan utama ada pada realisme desain, proporsi mesin yang masuk akal, serta keterikatan pada dunia yang distopia.

Zoids menghadirkan pendekatan biologis pada *mecha*, dengan karakter *mecha* yang didesain berdasarkan anatomi hewan seperti singa, serigala, dan badak. Zoids merepresentasikan hubungan antara manusia dan makhluk mekanik yang berjiwa, dengan dinamika simbiotik dan loyalitas.

Digimon memperlihatkan evolusi desain karakter dari bentuk hewan lucu menjadi entitas *mecha* atau *armor*, sering kali dipengaruhi oleh mitologi dan simbolisme. Transisi bentuk ini tidak hanya visual, tetapi juga merefleksikan pertumbuhan emosional karakter utamanya.

b. Gaya Visual:

Studi terhadap desain visual dari ketiga IP tersebut menunjukkan pentingnya konsistensi gaya serta keunikan siluet pada karakter *mecha*. Dalam Gundam, garis-garis tegas dan simetri mendominasi. Zoids menonjolkan detail mekanikal yang menyerupai otot dan kerangka hewan. Sementara Digimon lebih bebas dalam gaya, namun tetap mempertahankan ciri khas antar evolusi karakternya.



Gambar 4.1.2 Studi Komparatif, Gaya Visual

Sumber: Amazon.com

c. Penggunaan Simbolisme:

Simbolisme digunakan sebagai fondasi untuk memperkuat identitas karakter. Gundam menekankan simbol perlawanan dan kemerdekaan. Zoids menggunakan arketipe hewan sebagai representasi insting dan peran dalam konflik (misalnya, *Liger* sebagai simbol keberanian). Digimon menggunakan *armor* dan senjata sebagai metafora perkembangan diri dan kekuatan batin.

d. Struktur Naratif:

Ketiganya memiliki struktur naratif yang membentuk keterikatan emosional antara manusia dan *mecha*. Dalam Zoids dan Digimon, ikatan antara karakter manusia dengan *mecha* atau digital monster menjadi pusat cerita. Narasi ini menekankan nilai persahabatan, pengorbanan, dan pertumbuhan. Dalam Gundam, narasinya lebih berat dan berfokus pada konflik ideologis, sehingga *mecha* menjadi simbol perjuangan manusia.

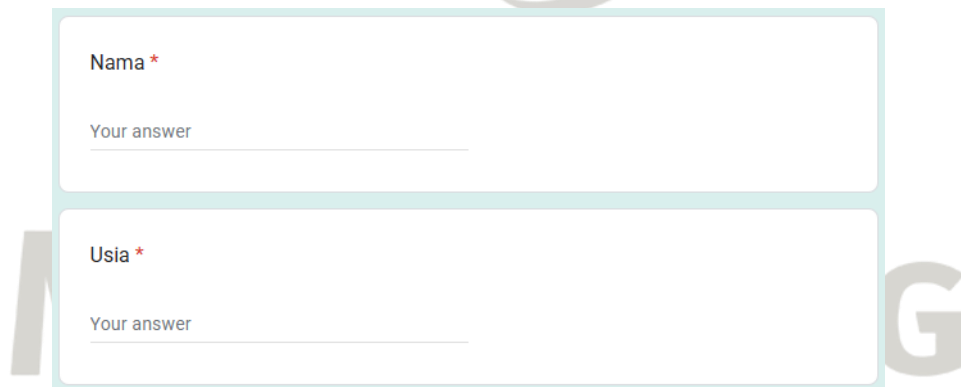
e. Relevansi terhadap Perancangan Raksasa:

Dari studi ini, penulis mendapatkan wawasan tentang bagaimana sebuah karakter *mecha* dapat menjadi lebih dari sekadar robot. Karakter dapat mengandung nilai emosional, filosofis, dan simbolik. Dalam perancangan RS-BJ62 “Raksasa”, pendekatan seperti Zoids banyak dijadikan acuan, terutama dalam hal mempertahankan bentuk biologis (Badak Jawa) dalam desain mekanik, serta memberi jiwa dan misi kepada karakter tersebut sebagai pelindung dan simbol konservasi.

4.1.3 Kuesioner

Kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data primer melalui pendekatan kualitatif interaktif, yang disebarakan kepada individu berusia 18–25 tahun sebagai target *audiens*. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk memahami preferensi visual, minat terhadap karakter fiksi, respons terhadap desain *mecha*, serta tingkat kesadaran dan ketertarikan terhadap isu konservasi, khususnya yang berkaitan dengan satwa langka seperti Badak Jawa. Data yang diperoleh dari kuesioner digunakan sebagai masukan langsung dari pengguna potensial, yang akan membantu dalam menentukan arah, konsep naratif, serta daya tarik emosional karakter yang akan dirancang.

Distribusi kuesioner dilakukan secara daring melalui platform Google Form, dengan melibatkan individu dalam rentang usia 18–25 tahun sebagai responden sesuai dengan target *audiens* penelitian. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner tersebut disusun untuk memperoleh data yang relevan terhadap tujuan penelitian, yaitu sebagai berikut:

The image shows a screenshot of a Google Form. It has a light blue border and a white background. There are two questions visible. The first question is 'Nama *' with a red asterisk, followed by a text input field labeled 'Your answer'. The second question is 'Usia *' with a red asterisk, followed by a text input field labeled 'Your answer'. The form is set against a background with a faint, stylized graphic of a person's head and shoulders.

Gambar 4.1.3.1 Pertanyaan kuesioner identitas responden

Sumber: Dokumentasi Penulis

Penulis mengajukan pertanyaan kepada responden seputar identitas diri, seperti Nama, usia responden. Informasi nama dan usia responden dikumpulkan untuk memastikan validitas data serta kesesuaian profil responden dengan target *audiens* penelitian, yaitu individu berusia 18–25 tahun. Data usia membantu peneliti

mengelompokkan respons sesuai rentang demografis yang dituju, sedangkan nama dapat digunakan untuk menghindari pengisian ganda dan menjaga integritas hasil kuesioner.

apakah Anda mengetahui binatang Badak Jawa *

☐ Iya

☐ Tidak

apakah Anda tahu bahwa Badak Jawa adalah salah satu hewan yang terancam punah? *

☐ Iya

☐ Tidak

Sekiranya menurut kalian, berapakah jumlah badak jawa yang tersisah? *

☐ Satuan (1-9)

☐ Puluhan (10-99)

☐ Ratusan (100-999)

Seberapa penting menurut Anda pelestarian satwa langka seperti Badak Jawa? *

☐ Sangat Penting

☐ Penting

☐ Biasa Saja

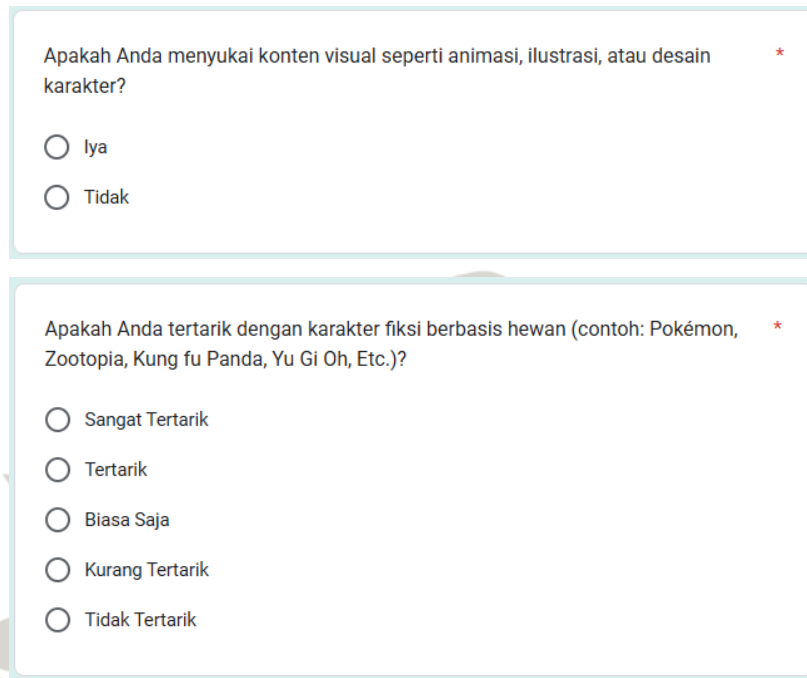
☐ Tidak Penting

Gambar 4.1.3.2 Pertanyaan kuesioner Pemahaman tentang badak jawa

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pertanyaan ini diajukan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal responden mengenai Badak Jawa, termasuk statusnya sebagai satwa yang terancam punah dan persepsi mereka terhadap jumlah populasi yang tersisa. Informasi ini penting untuk mengetahui sejauh mana isu konservasi Badak Jawa telah dikenal oleh target *audiens*,

serta menjadi dasar dalam merancang strategi visual dan naratif yang tepat agar karakter yang diangkat dapat lebih relevan.



Apakah Anda menyukai konten visual seperti animasi, ilustrasi, atau desain karakter? *

☐ Ya

☐ Tidak

Apakah Anda tertarik dengan karakter fiksi berbasis hewan (contoh: Pokémon, Zootopia, Kung fu Panda, Yu Gi Oh, Etc.)? *

☐ Sangat Tertarik

☐ Tertarik

☐ Biasa Saja

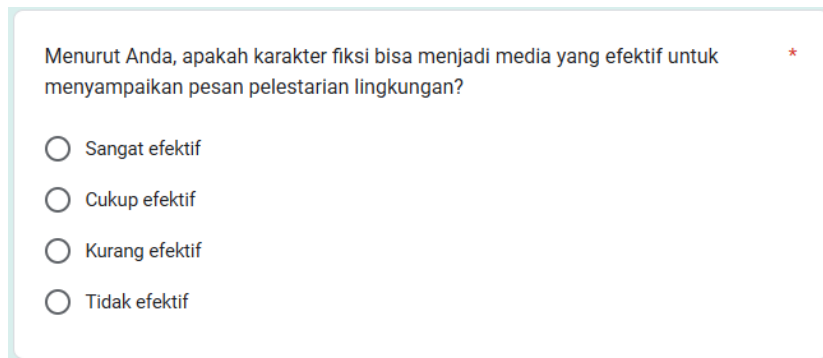
☐ Kurang Tertarik

☐ Tidak Tertarik

Gambar 4.1.3.3 Pertanyaan kuesioner Pemahaman tentang badak jawa

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pertanyaan “Apakah Anda menyukai konten visual seperti animasi, ilustrasi, atau desain karakter?” dan “Apakah Anda tertarik dengan karakter fiksi berbasis hewan?” digunakan untuk mengidentifikasi minat dan ketertarikan responden terhadap media visual serta karakter yang terinspirasi dari satwa. Informasi ini penting untuk mengetahui seberapa besar potensi pendekatan visual, khususnya dalam bentuk karakter IP 3D berbasis fauna seperti Badak Jawa, dapat diterima oleh target *audiens* usia 18–25 tahun.



Menurut Anda, apakah karakter fiksi bisa menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan pelestarian lingkungan? *

☐ Sangat efektif

☐ Cukup efektif

☐ Kurang efektif

☐ Tidak efektif

Gambar 4.1.3.4 Pertanyaan kuesioner Pemahaman tentang badak jawa

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pertanyaan “Menurut Anda, apakah karakter fiksi bisa menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan pelestarian lingkungan?” bertujuan untuk memahami persepsi dan preferensi estetika responden terhadap karakter sebagai media penyampai pesan. Pertanyaan tersebut membantu mengukur sejauh mana responden memandang karakter fiksi sebagai alat komunikasi yang efektif dalam isu lingkungan, khususnya pelestarian satwa langka seperti Badak Jawa.

4.2 Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan, yaitu berupa informasi non-numerik seperti tanggapan, opini, serta temuan dari studi pustaka dan studi komparatif. Analisis kualitatif deskriptif bertujuan untuk memahami makna yang terkandung dalam data secara mendalam dan kontekstual, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan karakter.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini berasal dari tiga sumber utama: studi pustaka, studi komparatif, dan kuesioner. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh landasan teori serta wawasan mengenai desain karakter, adaptasi visual satwa, desain *mecha*, dan komunikasi visual yang relevan untuk usia 18–25 tahun. Studi komparatif digunakan untuk mengamati karya-karya desain karakter lain yang memiliki

pendekatan atau tema serupa, terutama yang berhubungan dengan karakter hewan, konservasi, atau visualisasi futuristik. Sementara itu, kuesioner disebarkan kepada target *audiens* untuk mengumpulkan data primer terkait preferensi visual, ketertarikan terhadap karakter fiksi berbasis hewan, serta persepsi mereka terhadap isu pelestarian Badak Jawa.

Proses analisis dilakukan dengan menggunakan pendekatan 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*). Teknik ini dipilih karena mampu membantu peneliti untuk mengkaji data secara menyeluruh dan sistematis. Misalnya, aspek *What* digunakan untuk mengetahui elemen visual apa yang paling menarik bagi *audiens*; *Who* untuk menentukan siapa target *audiens* yang paling potensial; *Where* untuk mengidentifikasi platform yang relevan dalam menyampaikan karakter; *When* untuk menentukan waktu atau momentum yang tepat dalam penyebaran kuesioner; *Why* untuk memahami urgensi konservasi melalui media visual; serta *How* untuk mengonversi data menjadi strategi desain karakter yang tepat sasaran.

Hasil dari analisis ini kemudian menjadi dasar dalam penyusunan strategi visual, narasi, serta estetika karakter IP 3D yang dirancang. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan 5W+1H, proses analisis tidak hanya menjelaskan data secara deskriptif, tetapi juga mengarah pada proses sintesis yang membantu merumuskan keputusan desain yang komunikatif, relevan, dan berdaya tarik emosional bagi target *audiens* usia 18–25 tahun.

Adapun berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, karakter *mecha* berbasis Badak Jawa dalam perancangan ini dapat dijabarkan melalui Tabel Analisis Pengembangan Karakter berikut:

Statistik Dasar	
Nama Ilmiah	<i>Rhinoceros sondaicus</i>
Nama Umum	Badak Jawa
Status Konservasi	<i>Critically Endangered</i> (CE)

Populasi Tersisa	± 68 individu (tercatat hanya di Taman Nasional Ujung Kulon, Banten)
Ciri-Ciri Dasar	
Jumlah Cula	Satu cula pendek ($\pm 20\text{--}25$ cm), hanya terdapat pada jantan
Tekstur Kulit	Kulit abu-abu tebal berlipat menyerupai zirah
Ukuran Tubuh	$\pm 3.1 - 3.2$ m panjang; $\pm 900\text{--}2.300$ kg berat
Mata	Kecil dan tersembunyi di balik lipatan kulit
Rambut/Bulu	Hampir tidak berbulu (hanya sedikit di telinga dan ekor)
Habitat Alami	Hutan dataran rendah tropis, daerah rawa dan pesisir di Ujung Kulon
Perilaku	Sangat pemalu, soliter, aktif pada malam hari
Statistik Dasar Karakter	
Nama Karakter	RS-BJ62 “Raksasa”
Fungsi Karakter	The Immovable Wall / The Guardian
Peran Naratif	Simbol dari harapan terakhir, perlindungan atas bumi, bentuk reinkarnasi teknologi dari satwa punah
Ciri Fisik yang Diadaptasi	- Kulit tebal → Armor pelat berlapis - Cula tunggal → antenna - Postur kokoh → Proporsi badan besar dan stabil
Arketipe	The Hero

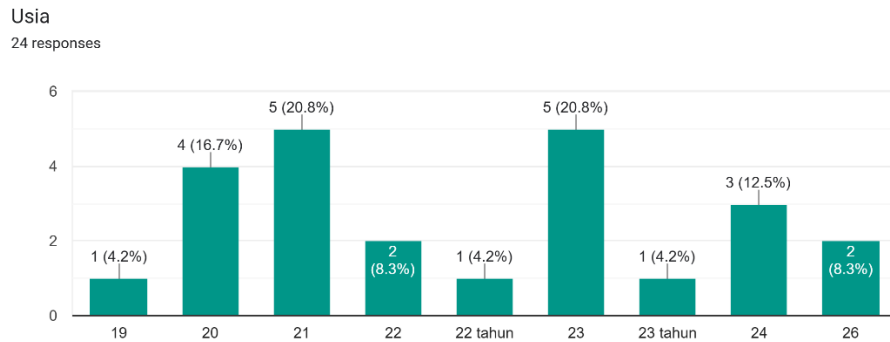
Tabel 4.2 Tabel analisis

Sumber: Dokumentasi Penulis

4.2.1 Data Survei

Kuesioner disebarkan kepada 24 responden dari kelompok target *audiens* berusia 18–25 tahun sebagai bagian dari proses pengumpulan data. Survei ini bertujuan untuk menggali preferensi visual, ketertarikan terhadap karakter fiksi berbasis hewan, serta persepsi mereka terhadap isu pelestarian satwa langka, khususnya Badak Jawa. Meskipun jumlah responden berjumlah 24 orang, data yang diperoleh memberikan gambaran awal yang cukup representatif mengenai pandangan dan minat target *audiens*

terhadap topik dan pendekatan visual yang dirancang dalam proyek ini. Berikut merupakan beberapa hasil tanggapan dari responden yang telah dianalisis dan dijadikan dasar dalam perancangan karakter IP 3D:



Gambar 4.2.1.1 Data identitas responden

Sumber: Dokumentasi Penulis

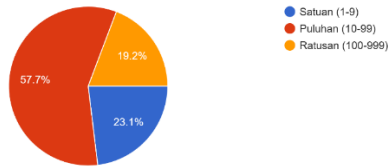
Dari data tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada rentang usia 18–25 tahun, sesuai dengan target *audiens* yang telah ditetapkan dalam perancangan. Hal ini memperkuat validitas data yang dikumpulkan melalui kuesioner, karena preferensi dan tanggapan visual yang diperoleh berasal dari kelompok usia yang menjadi fokus utama proyek.



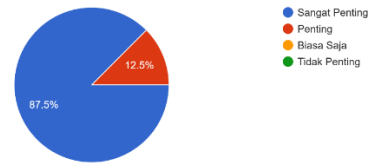
Gambar 4.2.1.2a Data Kenalnya satwa Badak Jawa

Sumber: Dokumentasi Penulis

Sekiranya menurut kalian, berapakah jumlah badak jawa yang tersisah?
24 responses



Seberapa penting menurut Anda pelestarian satwa langka seperti Badak Jawa?
24 responses

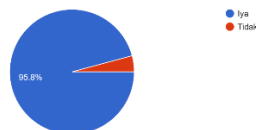


Gambar 4.2.1.2b Data Kenalnya satwa Badak Jawa

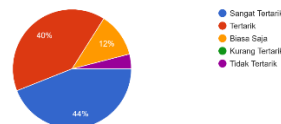
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden menyatakan telah mengetahui keberadaan Badak Jawa dan mengenal statusnya sebagai salah satu satwa langka yang terancam punah. Namun demikian, hanya sekitar setengah responden memberikan jawaban yang cocok saat menyebutkan rumpun jumlah populasi Badak Jawa yang tersisa, hal ini menunjukkan bahwa meskipun kesadaran umum mengenai keberadaan satwa ini cukup tinggi, pemahaman spesifik mengenai kondisi aktual populasinya masih kurang. Terkait pentingnya pelestarian, hampir seluruh responden menilai bahwa upaya konservasi satwa langka seperti Badak Jawa adalah hal yang sangat penting. Temuan ini memperkuat urgensi penyampaian informasi secara lebih menarik dan efektif.

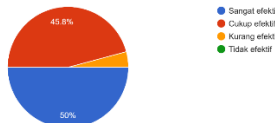
Apakah Anda menyukai konten visual seperti animasi, ilustrasi, atau desain karakter?
24 responses



Apakah Anda tertarik dengan karakter fiksi berbasis hewan (contoh: Pokémon, Zootopia, Kung fu Panda, Yu Gi Oh, Etc.)?
24 responses



Menurut Anda, apakah karakter fiksi bisa menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan pelestarian lingkungan?
24 responses



Gambar 4.2.1.3 Data efektivitas

Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyukai konten visual seperti animasi, ilustrasi, dan desain karakter. Ketertarikan ini juga diperkuat dengan respons positif terhadap karakter fiksi berbasis hewan, di mana mayoritas responden mengaku cukup tertarik dengan konsep tersebut. Selain itu, sebagian besar responden juga cukup setuju bahwa karakter fiksi dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan pelestarian lingkungan. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan visual dan naratif melalui karakter fiksi memiliki potensi besar untuk menjembatani isu konservasi dengan minat generasi muda, khususnya dalam konteks penyampaian informasi yang bersifat emosional dan komunikatif.

4.3 Konsep Perancangan

Karakter dirancang dalam bentuk *mecha* (robotika) dengan pendekatan visual yang kuat, tegas, dan memiliki ciri khas tersendiri, agar mudah dikenali dan berkesan di benak *audiens* muda. Pemilihan gaya *mecha* bertujuan untuk menciptakan daya tarik visual yang relevan bagi *audiens* usia 18–25 tahun, yang cenderung menyukai desain futuristik, heroik, dan berorientasi pada kekuatan serta teknologi.

Konsep utama dalam perancangan karakter ini mengadaptasi bentuk dan karakteristik fisik dari Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*), yang dikenal sebagai salah satu spesies satwa langka dan dilindungi di Indonesia. Elemen-elemen khas seperti kulit bertekstur tebal, cula tunggal yang pendek, tubuh kokoh, serta struktur wajah yang kuat dijadikan inspirasi utama dalam desain bentuk tubuh, *armor*, dan aksesoris *mecha*.

Karakter *mecha* ini memiliki julukan sebagai “*The Immovable Wall*”, merepresentasikan peran simbolisnya sebagai garis pertahanan terakhir dalam sebuah dunia fiksi di masa depan, di mana spesies Badak Jawa telah punah. Dengan *armor* berlapis yang terinspirasi dari tekstur kulit badak, serta bentuk tubuh yang besar dan stabil, karakter ini digambarkan sebagai figur pelindung yang tidak mudah digoyahkan oleh musuh atau ancaman eksternal.

Lebih dari sekadar desain visual, karakter ini juga membawa pesan simbolis terkait pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia. Dengan menghidupkan kembali sosok Badak Jawa dalam bentuk karakter futuristik, perancangan ini berupaya membangkitkan kesadaran akan pentingnya konservasi melalui pendekatan estetika yang relevan dengan minat generasi muda. Karakter ini dirancang tidak hanya untuk menarik secara visual, tetapi juga untuk menyampaikan narasi emosional tentang kehilangan, perlindungan, dan harapan.

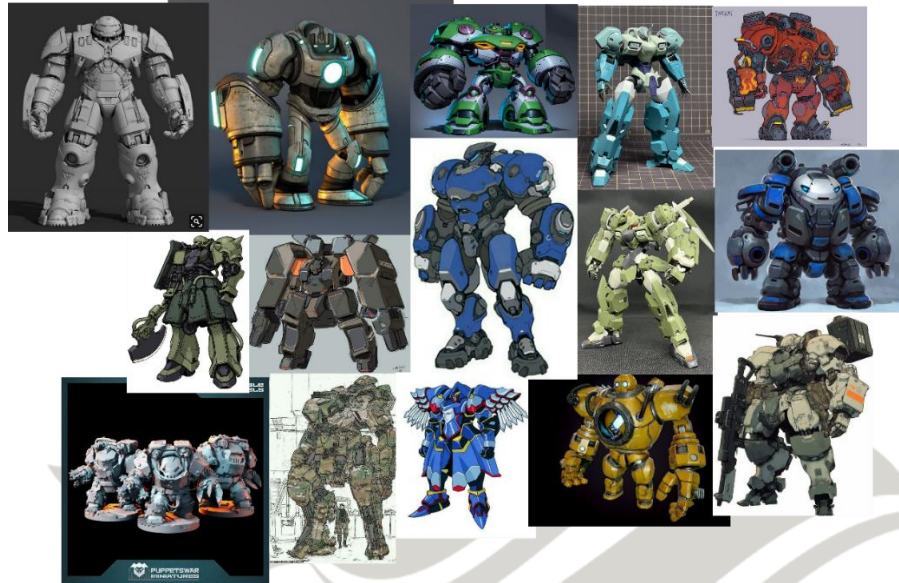
Dengan pendekatan tersebut, karakter IP ini diharapkan mampu menjembatani dunia konservasi dan industri kreatif, serta menjadi medium komunikasi yang efektif dan inspiratif dalam membentuk kepedulian terhadap satwa langka, khususnya bagi generasi muda Indonesia.

4.3.1 Gaya Visual dan Pendekatan Desain

Dalam merancang karakter IP 3D ini, penulis menggunakan pendekatan desain *mecha* dengan visual yang menggabungkan bentuk-bentuk geometris tajam dan kokoh untuk menampilkan kekuatan serta ketegasan karakter. Gaya visual futuristik dipilih agar sesuai dengan selera *audiens* usia 18–25 tahun yang terbiasa dengan estetika robotika dari budaya populer seperti anime, gim, dan film aksi fiksi ilmiah.

Pemilihan gaya *mecha* dalam perancangan karakter IP 3D ini didasarkan pada kesesuaian antara tema, tujuan naratif, dan daya tarik visual yang ingin dicapai. *Mecha*, sebagai gaya desain yang menampilkan karakter robot atau mesin dengan elemen mekanis kompleks, dianggap mampu merepresentasikan kekuatan, ketangguhan, serta nuansa futuristik yang relevan dengan narasi yang diangkat, yaitu dunia pascapunahnya Badak Jawa. Dengan menjadikan Badak Jawa sebagai inspirasi utama, gaya *mecha* memungkinkan interpretasi visual yang simbolis, seperti kulit berlapis yang diterjemahkan menjadi *armor*, dan cula yang dikembangkan menjadi fitur desain khas. Selain itu, gaya ini juga memiliki potensi daya tarik yang kuat bagi target *audiens* usia 18–25 tahun, yang umumnya akrab dengan budaya populer seperti anime, gim, dan film fiksi ilmiah. Pilihan gaya *mecha* juga memberikan ruang eksplorasi desain yang luas, tidak hanya dalam aspek visual, tetapi juga dalam menyampaikan pesan

konservasi melalui pendekatan yang tidak konvensional namun tetap relevan dan menarik secara emosional maupun estetis.



Gambar 4.3.1 Referensi untuk model karakter

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 4.3.2 Referensi untuk detail Ornamen

Sumber: Dokumentasi Penulis

4.3.2 Latar Belakang Karakter

RS-BJ62 “Raksasa” merupakan karakter utama dalam perancangan ini, yaitu sebuah *mecha* bertipe defender yang terinspirasi dari satwa langka Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*). Karakter ini hadir dalam latar cerita berlatar masa depan distopia pada tahun 5430, saat ekosistem Bumi telah mengalami kehancuran akibat eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan, peperangan, dan perubahan iklim ekstrem. Dalam situasi ini, Badak Jawa menjadi salah satu simbol terakhir dari kekuatan alam yang sunyi, langka, sulit ditemukan, dan pada akhirnya punah sepenuhnya dari muka Bumi.

Kepunahan Badak Jawa menjadi momentum penting bagi umat manusia untuk meninjau kembali hubungan mereka dengan alam. Dalam upaya menyelamatkan sisa-sisa pengetahuan biologis dan moral yang diwariskan oleh spesies-spesies punah, dibentuklah sebuah proyek global bernama N-CORE (*Nature Core Revival*). Proyek ini bertujuan menciptakan unit biomekanikah penjaga dengan basis desain dan nilai-nilai simbolik dari fauna yang telah punah. Dari inisiatif ini, lahirlah RS-BJ62 “Raksasa”, salah satu *mecha* bertipe defender yang dibangun untuk menjadi “*The Last Line of Defense*” tembok terakhir bagi kelangsungan hidup manusia dan simbol pengingat akan apa yang pernah hilang.

Desain karakter Raksasa mengadaptasi berbagai ciri khas fisik dan simbolik dari Badak Jawa, seperti bentuk tubuh yang besar dan kokoh, tekstur kulit yang menyerupai zirah berlapis, serta keberadaan satu cula sebagai elemen visual utama. Karakter ini tidak hanya dirancang sebagai alat pertahanan, tetapi juga sebagai bentuk penghormatan terhadap makhluk yang pernah ada, serta sebagai media penyampai pesan penting mengenai pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia.

Melalui latar belakang ini, karakter RS-BJ62 “Raksasa” dibangun sebagai representasi visual dan emosional dari nilai ketahanan, pelindung, dan pengingat akan pentingnya menjaga keseimbangan antara alam dan teknologi. Karakter ini menjadi fondasi naratif dalam pengembangan IP yang ditujukan kepada *audiens* muda usia 18–

25 tahun, sekaligus membawa pesan konservasi dalam kemasan yang relevan dan futuristik.

4.3.3 Pemilihan Arketipe

Dalam proses perancangan karakter IP, pemilihan arketipe merupakan langkah penting yang membantu menentukan arah pengembangan kepribadian, peran naratif, serta daya tarik karakter terhadap target *audiens*. Mengacu pada (Tillman, 2012) dalam Creative Character Design, arketipe adalah pola karakter universal yang mempermudah *audiens* untuk memahami motivasi dan peran tokoh secara instan, karena telah tertanam dalam struktur narasi sejak lama di berbagai budaya.

Karakter RS-BJ62 “Raksasa” dalam perancangan ini mengadaptasi arketipe The Hero. Arketipe ini dikenal sebagai simbol kekuatan, keteguhan, dan pengorbanan. Karakter heroik memiliki dorongan kuat untuk bertindak demi kebaikan yang lebih besar, sering kali melalui perjuangan berat, konflik internal, atau tantangan luar biasa. Dalam konteks cerita yang berlatar masa depan distopia, “Raksasa” tidak hanya berfungsi sebagai pelindung, tetapi juga sebagai simbol harapan terakhir umat manusia terhadap sisa-sisa alam yang telah rusak. Pemilihan arketipe The Hero juga mencerminkan filosofi dari Badak Jawa sebagai satwa yang kuat, pendiam, namun penuh makna. Seperti badak yang berjalan sendiri menjaga wilayahnya, “Raksasa” mengambil peran sebagai sosok kokoh yang berdiri di garis depan untuk melindungi dunia dari kehancuran lebih lanjut. Ia bukan hanya alat tempur biomekanikah, tetapi juga lambang perlawanan terhadap kepunahan dan kerusakan ekologis. Dari sisi komunikasi visual, arketipe The Hero akan diperkuat melalui desain yang menonjolkan kekuatan fisik, siluet kokoh, serta atribut visual yang mencerminkan keteguhan dan tanggung jawab. Hal ini selaras dengan preferensi target *audiens* berusia 18–25 tahun yang umumnya tertarik pada karakter-karakter fiksi yang kuat, inspiratif, dan memiliki kedalaman naratif.

Dengan menggunakan arketipe *The Hero*, karakter “Raksasa” diharapkan dapat menjembatani antara kekuatan simbolik Badak Jawa sebagai satwa langka dan narasi

futuristik yang sarat pesan moral, menjadikannya relevan baik sebagai aset IP maupun media komunikasi konservasi yang kuat.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB V

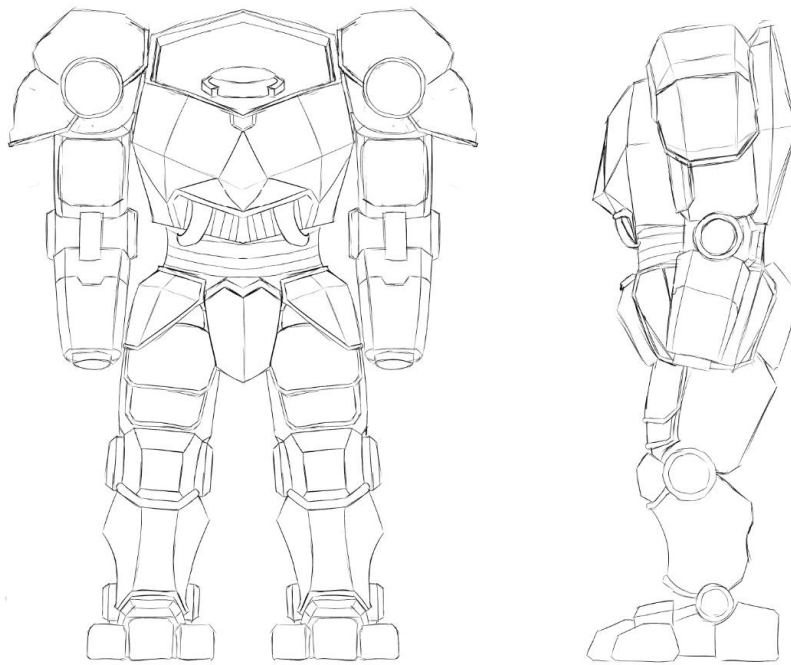
TATA VISUAL DESAIN

5.1 Desain Karakter

Perancangan desain karakter dilakukan melalui serangkaian tahapan yang mencakup aspek konseptual, visual, hingga teknis. Setiap tahapan disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa karakter yang dihasilkan memiliki koherensi bentuk, estetika yang menarik, serta relevansi dengan pesan naratif dan target *audiens*. Proses ini diawali dengan pembuatan *rough sketch* sebagai eksplorasi awal bentuk, siluet, dan proporsi karakter. Tahapan ini berfungsi untuk menguji berbagai kemungkinan visual dan memastikan desain memiliki identitas yang kuat. Setelah bentuk dasar dianggap sesuai, proses dilanjutkan ke tahap *refined line art*, yaitu penyempurnaan garis dan detail visual karakter berdasarkan sketsa kasar yang telah dipilih. Tahap berikutnya adalah pemodelan 3D, di mana desain karakter diubah menjadi bentuk tiga dimensi menggunakan perangkat lunak digital. Proses ini mencakup pemodelan bentuk dasar, detail, serta pengolahan *topologi* yang memudahkan tahap akhir. Setelah model 3D selesai, dilanjutkan ke tahap *shading* dan *texturing* untuk memberikan karakter permukaan, material, dan warna yang sesuai dengan konsep. Tahap terakhir adalah *rendering*, di mana pencahayaan dan komposisi visual disusun untuk menghasilkan tampilan akhir karakter dalam berbagai sudut dan ekspresi.

5.1.1 Sketsa konsep badan

Bagian tubuh *mecha* dirancang dengan bentuk dasar yang kokoh dan geometris, terinspirasi dari postur kuat dan tangguh Badak Jawa. Struktur bahu dibuat berukuran besar dengan panel-panel berlapis yang merepresentasikan lipatan kulit khas Badak Jawa. Penggunaan bentuk dasar persegi pada bagian ini tidak hanya menambah volume visual, tetapi juga memperkuat siluet karakter sebagai sosok yang solid dan tidak mudah digoyahkan. Bagian torso dirancang tebal dan simetris, dengan permukaan yang dilapisi tekstur menyerupai kepala kala untuk menunjukkan budaya Indonesia.

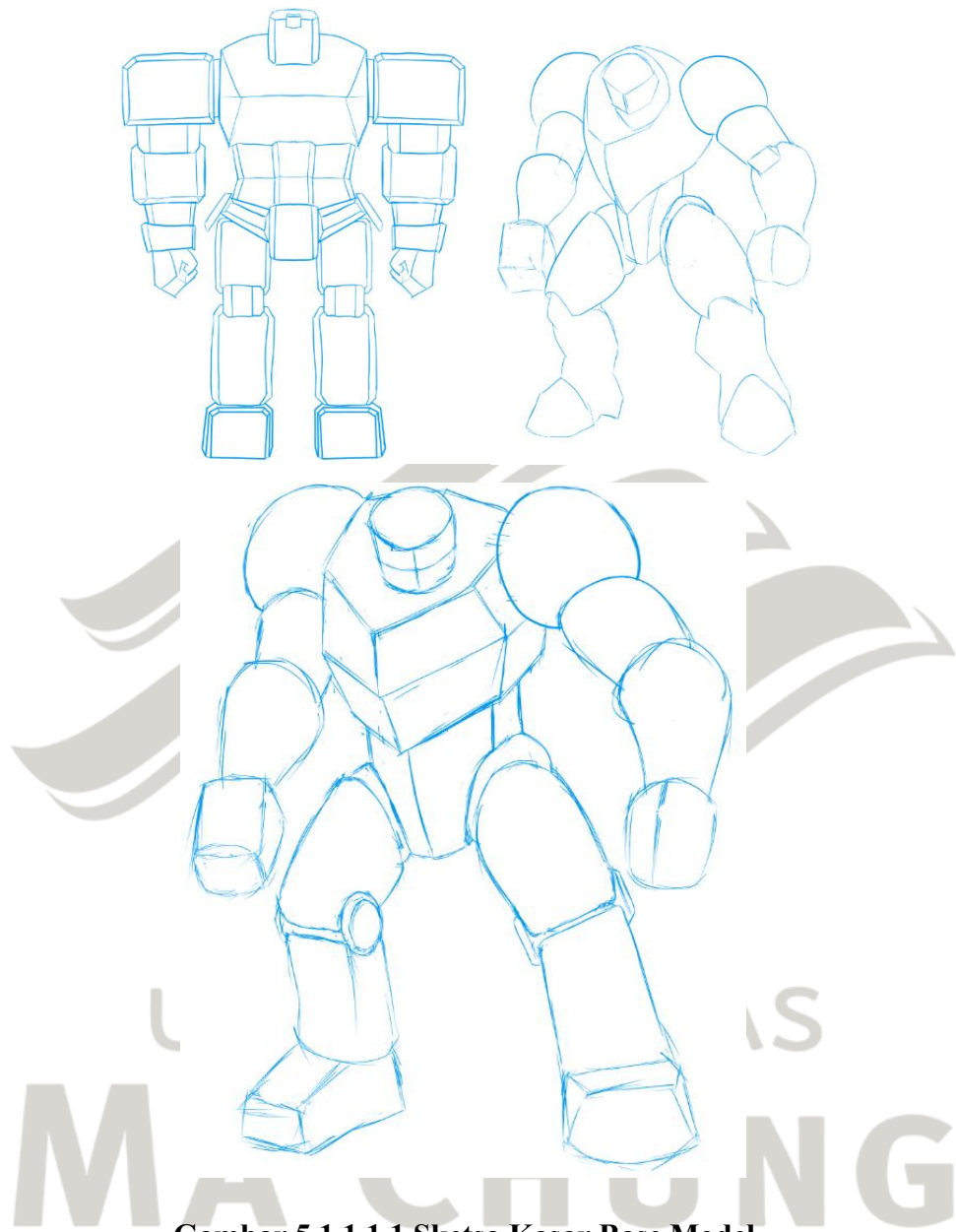


Gambar 5.1.1 Sketsa konsep badan

Sumber: Dokumentasi Penulis

5.1.1.1 Proses sketsa konsep badan

Proses perancangan tubuh *mecha* dimulai dengan pembuatan *base model* menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris seperti kubus dan silinder untuk membentuk struktur utama. Tahap ini difokuskan pada penyesuaian proporsi tubuh secara keseluruhan agar mencerminkan kesan kokoh dan kuat, sesuai dengan karakteristik desain. Beberapa variasi *base model* juga dibuat untuk mengeksplorasi bentuk dan tema yang paling sesuai dengan identitas karakter.



Gambar 5.1.1.1.1 Sketsa Kasar Base Model

Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah struktur dasar terbentuk, dilanjutkan dengan penambahan elemen *armor* pada bagian-bagian vital seperti dada, bahu, lengan, dan kaki. dirancang menyerupai lipatan kulit Badak Jawa, dengan bentuk panel berlapis dan sambungan yang menekankan kesan perlindungan maksimal. Pada tahap ini, siluet karakter mulai

diperjelas dan diberi identitas visual yang mencerminkan peran *mecha* sebagai "*The Immovable Wall*".

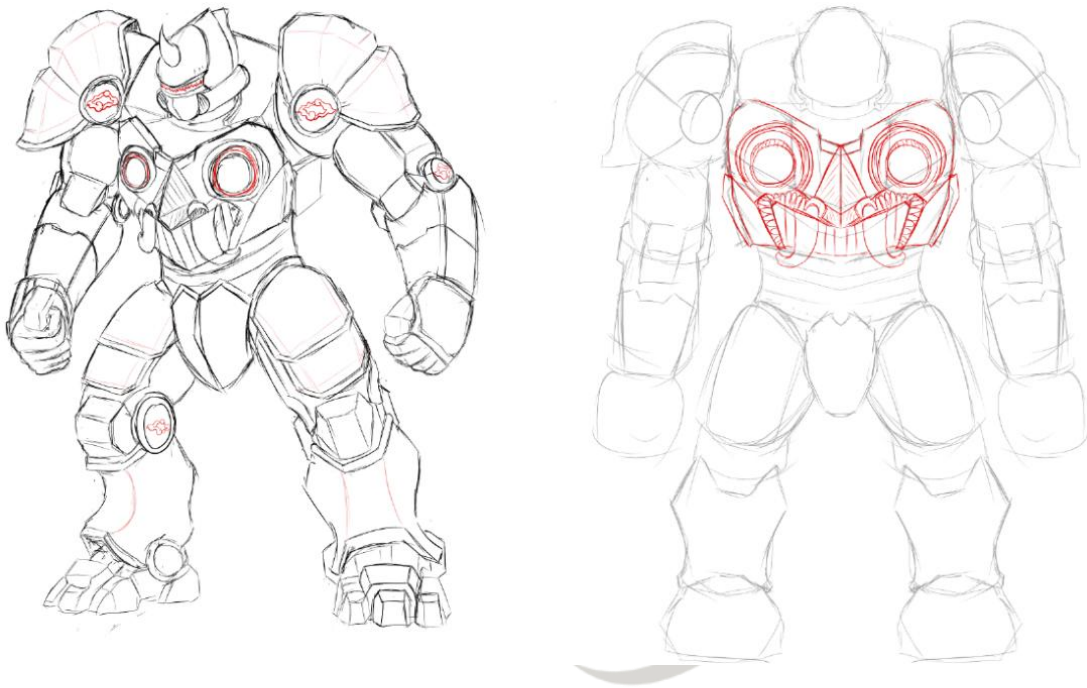


Gambar 5.1.1.1.2 Sketsa Kasar Armor Model

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap akhir adalah penambahan detail, seperti tekstur permukaan, relief panel, sambungan mekanik, hingga aksen visual seperti emblem, lubang ventilasi, dan lampu indikator. Detail-detail ini tidak hanya berfungsi untuk memperkuat estetika desain,

tetapi juga memberi kesan fungsional yang realistis, memperkuat narasi bahwa karakter ini adalah bagian dari teknologi biomekanik masa depan yang dirancang untuk mempertahankan sisa-sisa kehidupan di bumi.

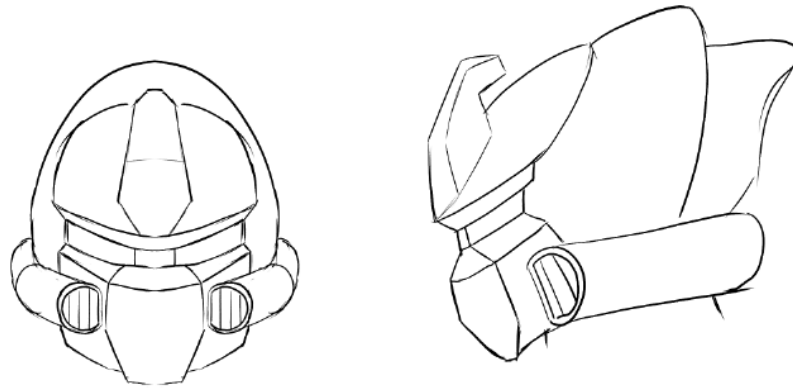


Gambar 5.1.1.1.3 Sketsa Kasar Detail Model

Sumber: Dokumentasi Penulis

5.1.2 Sketsa konsep kepala

Bagian kepala *mecha* dirancang dengan bentuk yang aerodinamis namun kokoh, mencerminkan perpaduan antara kekuatan dan kestabilan yang terinspirasi dari Badak Jawa. Secara visual, bentuk helm memiliki struktur melengkung menyerupai kubah yang dipertegas dengan garis tengah berbentuk kristal atau tonjolan pelindung yang memberikan kesan tegas dan heroik. Elemen desain ini mendukung narasi karakter sebagai "*The Immovable Wall*".



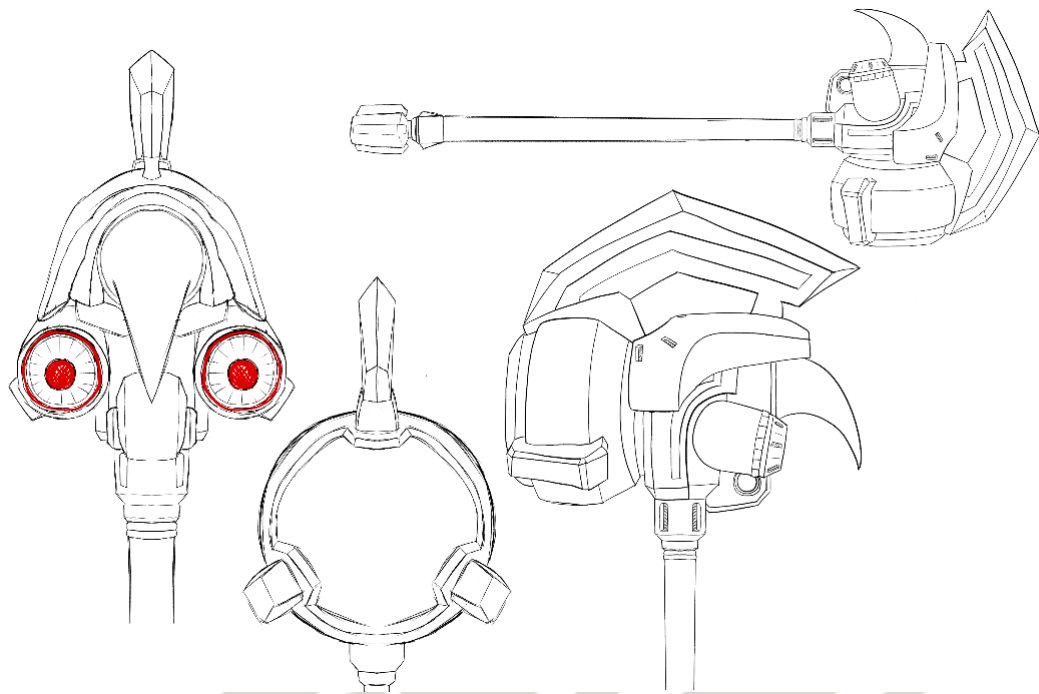
Gambar 5.1.2 Sketsa konsep kepala

Sumber: Dokumentasi Penulis

5.1.3 Sketsa konsep senjata

Senjata utama dari *mecha* RS-BJ62 "Raksasa" adalah sebuah palu raksasa bertenaga berat yang dirancang tidak hanya sebagai alat serangan, tetapi juga sebagai simbol kekuatan dan keteguhan. Palu ini memiliki bentuk dasar silindris memanjang dengan poros tengah yang kokoh, diakhiri dengan kepala palu besar berbentuk trapezoid berlapis dan mengarah ke belakang menyerupai perisai bertingkat. Desain ini memberikan kesan masif dan defensif, sejalan dengan peran *mecha* sebagai "*The Immovable Wall*".

Pada bagian belakang kepala palu terdapat bilah tajam menyerupai cula, yang terinspirasi dari bentuk cula Badak Jawa. Elemen ini tidak hanya memperkuat tema satwa asli yang menjadi inspirasi, tetapi juga memberikan fungsi serangan tusukan atau pengait dalam pertempuran. Secara fungsional dan simbolik, palu ini tidak hanya mewakili kekuatan destruktif, tetapi juga keteguhan dan perlindungan, sesuai dengan karakteristik utama Badak Jawa yang dikenal sebagai satwa soliter, kuat, dan tak mudah terusik. Senjata ini menjadi perpanjangan naratif dari karakter *mecha*, mencerminkan filosofi bahwa kekuatan digunakan untuk bertahan dan melindungi, bukan untuk mendominasi.

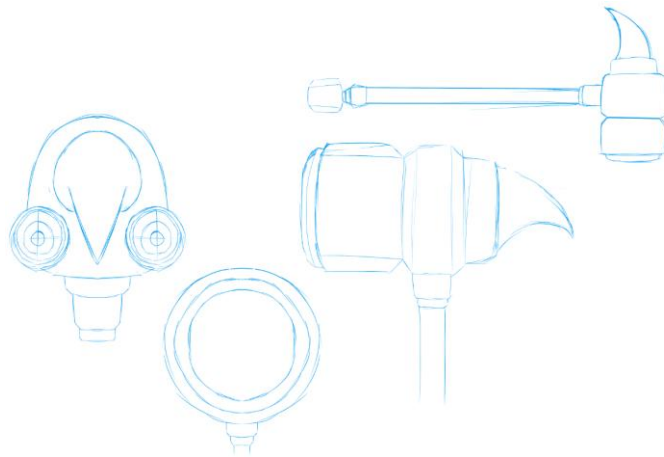


Gambar 5.1.3 Sketsa konsep Senjata

Sumber: Dokumentasi Penulis

5.1.3.1 Proses sketsa konsep senjata

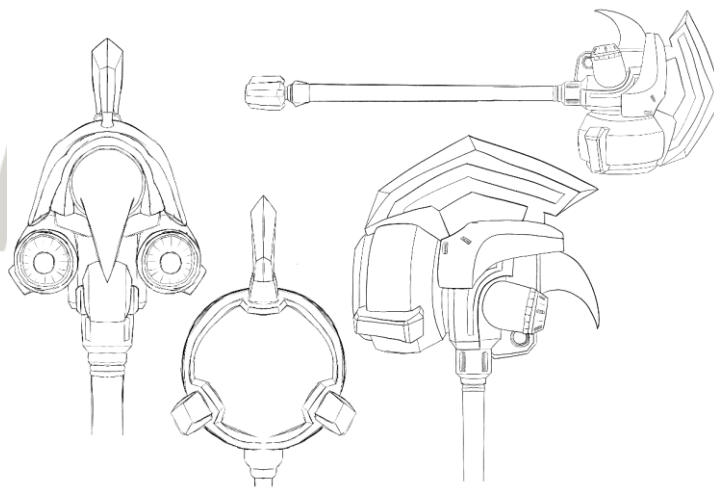
Proses perancangan senjata dimulai dengan pembuatan *base model* menggunakan bentuk dasar geometris seperti silinder dan kubus untuk membentuk struktur utama palu. Tahapan awal ini berfokus pada proporsi dan keseimbangan visual antara pegangan dan kepala palu, memastikan bahwa senjata terlihat kokoh namun tetap fungsional saat dipasangkan dengan tubuh *mecha*.



Gambar 5.1.3.1 Sketsa dasar senjata

Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah bentuk dasar selesai, tahap berikutnya adalah menambahkan komponen senjata seperti kepala palu, cula menyerupai tanduk badak. Desain kepala palu dirancang menyerupai struktur berlapis seperti zirah, untuk menekankan kesan kuat dan defensif sesuai dengan tema karakter. Bilah cula ditambahkan sebagai elemen ofensif yang juga memperkuat identitas visual Badak Jawa.

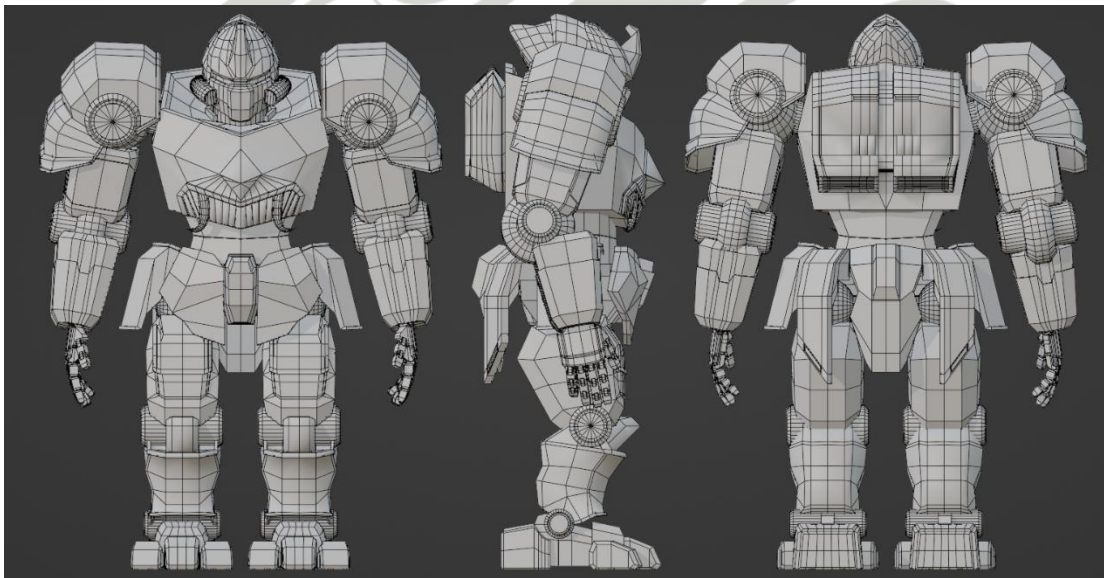


Gambar 5.1.3.2 Sketsa komponen senjata

Sumber: Dokumentasi Penulis

5.2 3D Modeling

Proses pemodelan 3D dilakukan menggunakan *software* Blender 3D. Tahapan pengerjaan dimulai dari pembangunan model dasar tubuh *mecha*, kemudian dilanjutkan dengan penambahan elemen *armor* dan detail seperti pelat pelindung, sambungan mekanik, serta ornamen simbolik yang terinspirasi dari morfologi Badak Jawa. Untuk menjaga konsistensi desain, penulis menggunakan *model sheet* dan sketsa yang telah disusun sebelumnya sebagai acuan visual selama proses modeling. Referensi ini membantu memastikan bahwa hasil akhir tetap selaras dengan konsep awal karakter, baik dari segi proporsi, siluet, hingga elemen simbolis yang memperkuat identitas visual karakter *mecha*.

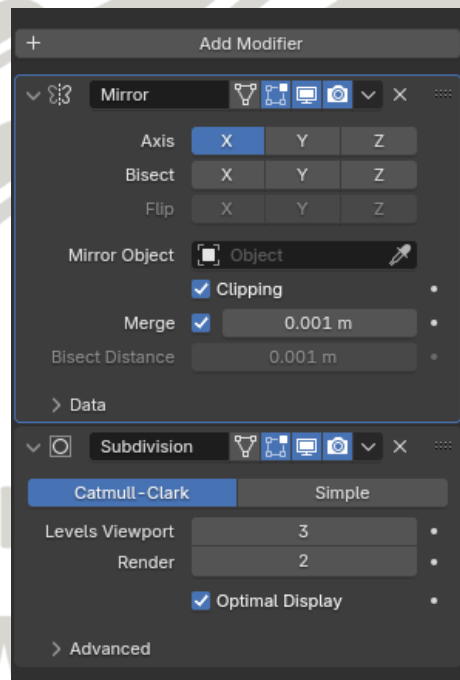


Gambar 5.2.1 Base 3D Model

Sumber: Dokumentasi Penulis

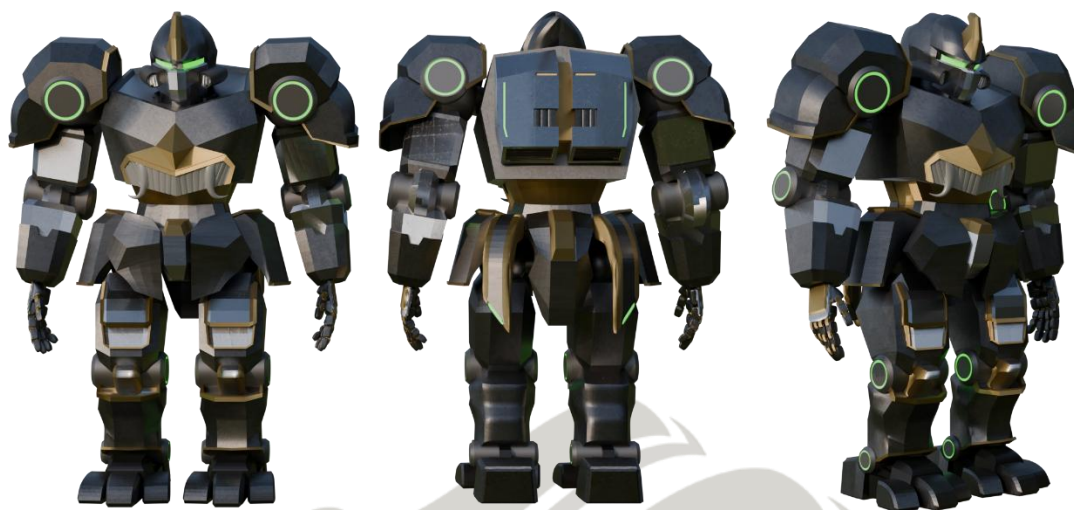
Dalam tahap proses pemodelan 3D, penulis memanfaatkan salah satu fitur penting dalam *software* Blender, yaitu *Mirror Modifier*, *Subdivision Modifier*, untuk mengoptimalkan efisiensi dan akurasi desain *mecha*. Fitur ini memungkinkan pencerminan objek secara otomatis ke sisi berlawanan, sehingga bagian kanan dan kiri model memiliki proporsi yang simetris tanpa harus dibuat secara manual. Penggunaan

Mirror Modifier tidak hanya mempercepat proses pengerjaan, tetapi juga membantu menjaga konsistensi bentuk dan proporsi antar sisi, yang sangat krusial dalam perancangan karakter *mecha* yang bersifat teknis dan presisi. *Modifier Subdivision Surface*, yang digunakan untuk menambahkan *subdivisi* pada permukaan *mesh*, meningkatkan jumlah *vertex* dan memberikan hasil permukaan yang lebih mulus dan organik. Pemodelan dilakukan secara bertahap, dimulai dari blok dasar bentuk tubuh, lalu berlanjut ke bagian kepala, kaki, *armor*, dan sayap. Setiap bagian dirancang untuk mempertahankan kesan kokoh dan tangguh, sekaligus merepresentasikan karakteristik visual dari Badak Jawa dalam bentuk *mecha* futuristik.



Gambar 5.2.2 Modifier Blender

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 5.2.3 Final Render Mecha

Sumber: Dokumentasi Penulis

5.3 Perancangan Media Utama Artbook

Media utama yang dipilih dalam perancangan ini adalah *artbook*, yang berfungsi sebagai wadah dokumentasi sekaligus media penyampaian visual dari konsep karakter IP 3D berbasis Badak Jawa. Pemilihan *artbook* sebagai media utama didasarkan pada kemampuannya dalam menyajikan proses kreatif secara menyeluruh, mulai dari riset, konsep karakter, pengembangan desain, hingga hasil akhir berupa model 3D. *Artbook* juga memungkinkan penjelasan naratif dan visual untuk disampaikan secara berimbang, sehingga pembaca dapat memahami latar belakang, nilai filosofis, dan tujuan konservasi yang diangkat melalui karakter *mecha* "RS-BJ62: Raksasa".

Artbook ini dirancang tidak hanya sebagai dokumen desain, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang inspiratif bagi target *audiens* berusia 18–25 tahun. Gaya visual *artbook* mengusung tema futuristik dengan nuansa gelap dan *industrial*, sesuai dengan latar cerita *dystopian* yang melatarbelakangi karakter.

Konten dalam *artbook* mencakup:

- Latar belakang
- Konsep dan narasi karakter
- Tampilan akhir karakter dalam berbagai pose dan sudut pandang
- Ilustrasi pendukung dan visualisasi naratif
- Eksplorasi Desain
- 3D model

Dengan memanfaatkan *artbook* sebagai media utama, perancangan ini bertujuan untuk tidak hanya menyampaikan hasil karya visual, tetapi juga menyuarakan nilai-nilai pelestarian lingkungan melalui pendekatan estetika dan *storytelling* yang kuat, relevan dengan minat dan cara konsumsi informasi visual generasi muda saat ini.



Profil Karakter

Nama Karakter	RS 8162 "Raksasa"
Tempat Kelahiran	The Unreachable Wall / The Quadder
Peran / Jabatan	Bertugas memvariasi teknologi dan catatannya
On-Pisk yang Diadaptasi	- Halit tebal / Armor pelat berlepis - Gelangan pelat-selangka - Properti ketik / Properti badan asor dan otot
Werkelpe	The Hero

03

Profil Karakter

Pada masa ketika eksistensi Bumi berada di ambang kehancuran, Badak Jawa menjadi salah satu simbol terakhir dari dunia yang telah lama terungkap. Bangsa, sulit ditemukan, dan menjadi buai nyata dari kehidupan alam yang sungul. Pada tahun 5430, bangsa makhluk ini pun telah punah. Namun, warisannya bertahan kembali dalam wujud baja. Sebagai bagian dari Intisari N-CORE, elas-elas fauna punah Bumi digunakan untuk menginspirasi generasi baru penjala biomelanik, bukan sekadar senjata, tetapi simbol dari apa yang telah hilang dari umat manusia, dan apa yang masih bisa dilindungi. Di jenjang gerakan ini beres RS-R101 "Raksasa", satu-satunya mecha bertipe defender yang dirancang berdasarkan sosok Badak Jawa. Berbeda dengan warframe yang berorientasi serangan, Raksasa dibangun untuk benteng pertahanan, betahanan, dan perlindungan yang tak tergoyahkan.

04

Turn-Around



05

Turn-Around



06

Senjata

07

Turn-Around



08

Turn-Around



09

Garasi Mecha

10

Turn-Around



11

Turn-Around



12

Turn-Around



13

Full-Render



14

Full-Render



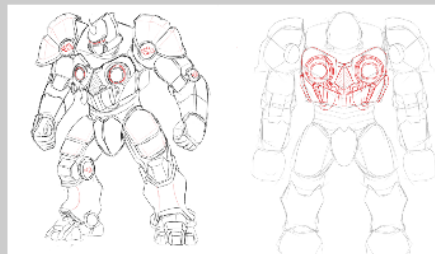
14

Eksplorasi Desain

Eksplorasi desain merupakan tahap penting yang dilakukan sebelum karakter RS-Bip2 "Rakasa" diwujudkan ke dalam bentuk akhir. Pada tahap ini, penulis melakukan berbagai eksperimen visual dan konseptual untuk menemukan bentuk, proporsi, dan elemen desain yang paling sesuai dengan identitas karakter yang diadopsi dari Dadak Jawa. Proses eksplorasi ini tidak terbatas pada bentuk tubuh mecha saja tetapi juga mencakup pengembangan visual elemen mekanikal, struktur armor, serta detail kepala dan kaki yang terinspirasi langsung dari ciri khas hewan aslinya.

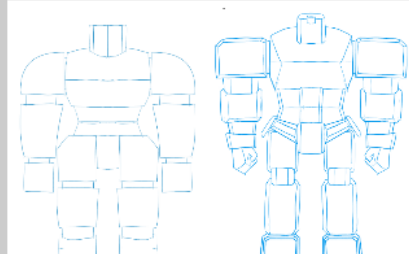
15

Eksplorasi Desain

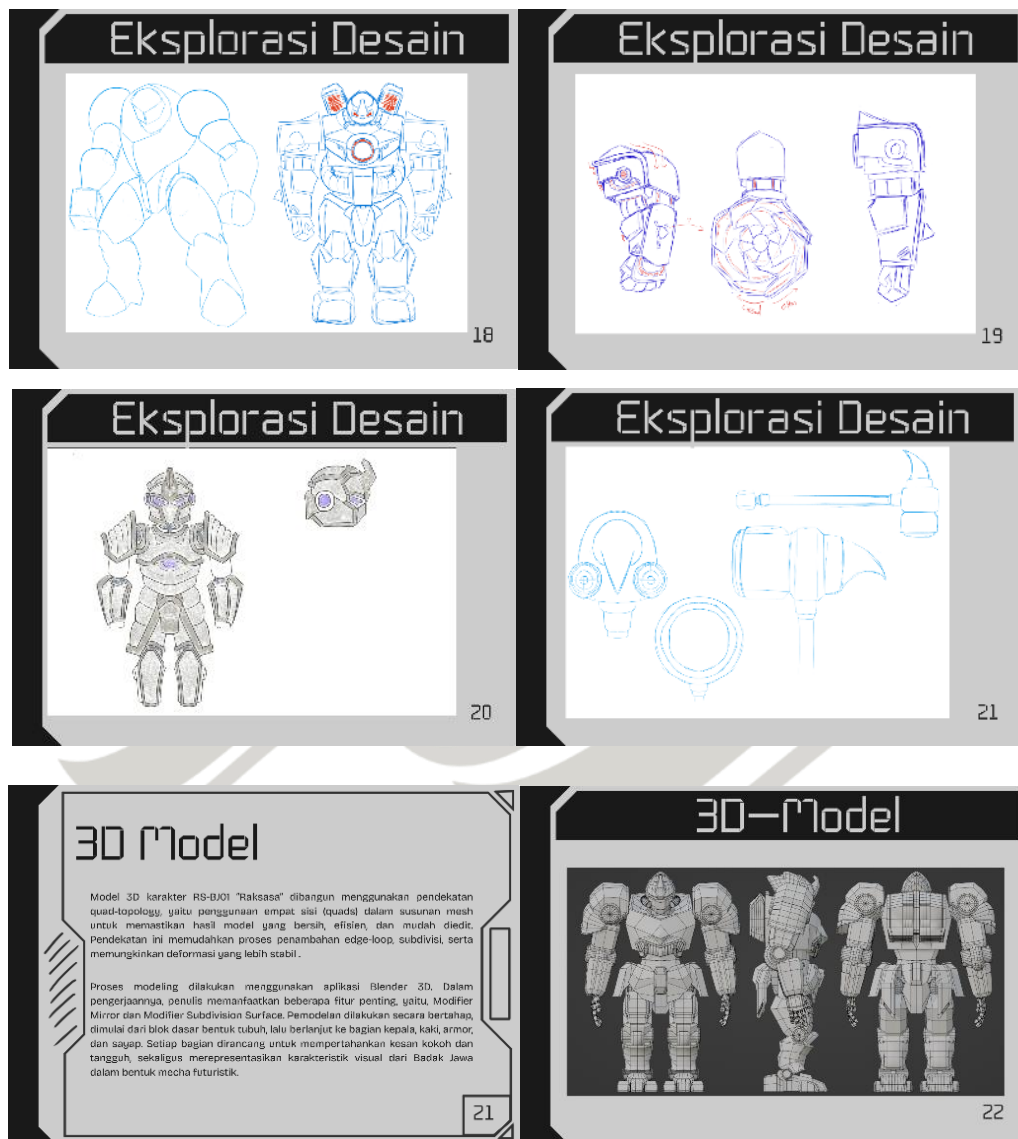


16

Eksplorasi Desain



17



Gambar 5.3 Konsep Artbook

Sumber: Dokumentasi Penulis

5.4 Perancangan Media Pendukung

Pengembangan IP tidak hanya bernilai hiburan, tetapi juga memiliki potensi ekonomi melalui produk *merchandise*. Berikut adalah *merchandise* yang dikembangkan untuk karakter "RS-BJ62: Raksasa":

a. *Figurine*

Figurine ini berfungsi sebagai representasi fisik karakter "RS-BJ62: Raksasa" dalam bentuk tiga dimensi. Produk ini memungkinkan *audiens* untuk mengenal lebih dekat detail visual karakter secara nyata.



Gambar 5.4.1 Figurine

Sumber: Dokumentasi Penulis

b. *Keychain*

Gantungan kunci ini dirancang sebagai media promosi yang praktis dan fungsional. Dengan desain karakter yang ringkas, *keychain* membantu memperluas eksposur IP dalam keseharian pengguna.



Gambar 5.4.2 Keychain

Sumber: Dokumentasi Penulis

c. Sticker

Stiker berfungsi sebagai media ekspresi visual yang dapat ditempel di berbagai permukaan. Desain karakter pada stiker memudahkan *audiens* untuk berinteraksi secara kasual dan personal dengan IP.



Gambar 5.4.3 Sticker

Sumber: Dokumentasi Penulis

d. Pin

Pin karakter ini dirancang sebagai aksesoris kecil yang mudah digunakan. Selain berfungsi sebagai hiasan, *pin* juga menjadi simbol keterikatan *audiens* dengan karakter.



Gambar 5.4.4 Pin

Sumber: Dokumentasi Penulis

e. Postcard

Kartu pos ini menampilkan ilustrasi karakter dalam berbagai pose atau latar. Media ini berfungsi sebagai koleksi visual.



Gambar 5.4.5 Postcard

Sumber: Dokumentasi Penulis

f. Poster A3

Poster berukuran A3 digunakan untuk menampilkan desain karakter secara utuh dan detail. Media ini cocok digunakan untuk display.



Gambar 5.4.6 Poster A3

Sumber: Dokumentasi Penulis

g. Tumbler

Tumbler ini dirancang sebagai media fungsional yang membawa desain karakter ke dalam produk sehari-hari. Selain menunjang gaya hidup, produk ini juga memperluas daya jangkau IP.



Gambar 5.4.7 Tumbler

Sumber: Dokumentasi Penulis

h. Kartu

Kartu ini menampilkan ilustrasi karakter secara ringkas. Media ini dapat berfungsi sebagai kartu koleksi.



Gambar 5.4.8 Kartu

Sumber: Dokumentasi Penulis

i. Video Render

Video *render* berfungsi untuk memperkenalkan karakter secara dinamis. Melalui visual bergerak, *audiens* dapat melihat bagaimana karakter tampil dari berbagai sudut dan konteks.



Gambar 5.4.9 Video Render

Sumber: Dokumentasi Penulis

j. Banner

Banner digunakan sebagai media promosi visual yang menarik perhatian dalam presentasi atau pameran. Ukurannya yang besar memaksimalkan tampilan karakter secara mencolok dan profesional.



Gambar 5.4.10 Banner

Sumber: Dokumentasi Penulis

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian dan perancangan karakter IP 3D bertema Badak Jawa ini dilakukan sebagai upaya untuk menggabungkan nilai konservasi satwa langka dengan pendekatan visual yang menarik dan relevan bagi target *audiens* berusia 18–25 tahun. Berdasarkan identifikasi masalah dan hasil pengumpulan data melalui studi pustaka, studi komparatif, dan kuesioner, diperoleh pemahaman mendalam mengenai preferensi visual *audiens*, persepsi terhadap karakter fiksi berbasis hewan, serta tingkat kesadaran mereka terhadap isu pelestarian Badak Jawa.

- a. Menjawab rumusan masalah pertama, perancangan karakter fiksi 3D yang terinspirasi dari Badak Jawa dilakukan dengan pendekatan naratif dan visual yang komunikatif. Karakter "RS-BJ62: Raksasa" dirancang dalam wujud mecha bio-mekanik dengan mengusung arketipe "The Hero", sebagai simbol harapan dan perlindungan dalam dunia fiksi pasca-apokaliptik. Melalui bentuk, tekstur, dan elemen simbolik yang terinspirasi dari ciri biologis Badak Jawa, karakter ini diharapkan mampu menyampaikan pesan konservasi secara emosional dan membangkitkan kesadaran *audiens* muda.
- b. Menjawab rumusan masalah kedua, media *artbook* digital dipilih sebagai medium utama karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan secara visual dan naratif sekaligus. *Artbook* ini mendokumentasikan keseluruhan proses kreatif, mulai dari *brainstorming*, penyusunan *backstory*, eksplorasi arketipe, siluet, *shape language*, sketsa awal, permodelan 3D, hingga finalisasi desain. Pendekatan ini memungkinkan *audiens* untuk memahami tidak hanya desain akhir, tetapi juga nilai dan pesan di balik karakter tersebut, menjadikan *artbook* sebagai media emosional yang kuat.
- c. Menjawab rumusan masalah ketiga, karakter "RS-BJ62: Raksasa" dirancang tidak hanya sebagai entitas fiksi tunggal, tetapi juga sebagai bagian dari potensi

pengembangan IP (*Intellectual Property*) yang dapat dikembangkan ke media lain seperti animasi, komik, *merchandise*, atau *game*. Dengan fondasi naratif dan visual yang kuat serta tema pelestarian yang relevan, karakter ini memiliki potensi kontribusi dalam industri kreatif nasional sebagai produk yang bersifat inspiratif, dan bernilai komersial.

Dengan menggabungkan pendekatan desain karakter, serta isu lingkungan yang aktual, proyek ini diharapkan dapat menjadi kontribusi kreatif dalam mengenalkan pentingnya pelestarian satwa langka, khususnya Badak Jawa, kepada generasi muda Indonesia melalui media visual yang menarik, bermakna, dan berpotensi berkembang secara luas.

6.2 Saran

Dalam perancangan Karakter IP 3D yang mengadaptasi satwa Badak Jawa untuk *audiens* berusia 18–25 tahun melalui media *artbook* dan elemen visual pendukung, terdapat sejumlah saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

Pertama, aspek visual dari desain karakter *mecha* yang terinspirasi Badak Jawa masih memiliki ruang untuk eksplorasi lebih mendalam. Variasi bentuk, ekspresi visual, serta elemen-elemen khas dari morfologi Badak Jawa dapat diolah secara lebih simbolik dan estetik agar menghasilkan karakter yang kuat secara visual namun tetap mudah dipahami dan komunikatif. Selain itu, pengembangan *world building*, seperti latar waktu, suasana lingkungan, hingga konflik dan nilai-nilai tematik, akan semakin memperkaya narasi dan memperkuat keterikatan *audiens* terhadap IP ini.

Kedua, media *artbook* yang telah dirancang dapat difungsikan sebagai titik awal untuk pengembangan media kreatif lainnya, seperti animasi pendek, promosi visual digital, komik, maupun *game* berbasis interaktif. Pengembangan ke berbagai platform ini akan mendukung penyebaran pesan pelestarian dan meningkatkan keterlibatan *audiens* secara lebih luas dan beragam.

Ketiga, untuk menjaga orisinalitas dan mencegah penyalahgunaan karya, penting bagi pencipta untuk mendaftarkan IP karakter ke lembaga Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Selain memberikan perlindungan hukum, langkah ini juga membuka peluang legal dalam upaya komersialisasi karakter di industri kreatif, baik dalam lingkup nasional maupun global.

Keempat, disarankan untuk membangun kerja sama lintas bidang dengan institusi konservasi seperti Yayasan Badak Indonesia (YABI), pelaku industri kreatif, serta komunitas pecinta satwa dan lingkungan. Kolaborasi ini dapat memperkuat substansi pesan konservasi yang ingin disampaikan, sekaligus memperkaya perspektif dan keberlanjutan IP dalam konteks sosial dan kultural.

Dengan pendekatan dan pengembangan yang tepat, karakter *mecha* Badak Jawa tidak hanya berfungsi sebagai karya visual yang menarik, tetapi juga berpotensi menjadi media yang inspiratif dalam menumbuhkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya konservasi dan pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Dalam *CV. Syakir Media Press*.
- Adobe. (2023). *what is 3d modeling*.
<https://www.adobe.com/products/substance3d/discover/what-is-3d-modeling.html>
- Amruddin S. Pt. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Asosiasi Industri Animasi Indonesia. (2020). *Indonesia Animation Report 2020*.
<https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/>
- Ayuningtyas, adinda. (2024). *Efektivitas penggunaan media permainan Paturang dalam meningkatkan kemampuan Literasi Finansial peserta didik Fase B*. <https://repository.upi.edu/120227/>
- Bowker, L. H., Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1978). Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach to the Social Sciences. *Teaching Sociology*, 5(2). <https://doi.org/10.2307/1317067>
- Calvin, S. (2024). *Perancangan Intellectual Property Karakter yang Mengadaptasi Sosok Garuda dengan Media 3D Modeling untuk Anak Usia 5-8 Tahun*.
- Colman, D. (2007). *The Art of Animal Character Design*.
- Fisher, W. (1987). *Theories of intellectual property*.
<https://www.academia.edu/download/56209426/iptheory.pdf>
- Harmandito, F. A., & Ramadhani, N. (2018). Perancangan Karakter Utama Serial Animasi “Little Bird” dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*.
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.37027>
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengadaptasi Biota Laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2).
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>
- Indriyani, L., Ningsih, K., & Yuniarti, A. (2024). The Effectiveness of Character-Based Comic Media on Environmental Conservation Sub-Material Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2).
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.6148>

- Isbister, K. (2018). Better Game Characters By Design: A Psychological Approach. Dalam *Journal of Materials Processing Technology* (Vol. 1, Nomor 1).
- IUCN Red List. (2018). *Javan Rhinoceros*.
<https://www.iucnredlist.org/species/19495/18493900>
- Lee, E., Ari, I., & Putra, G. (2024). *Perancangan Karakter Female Sci-fi Dengan Model Visual 3D Dalam Game Eclipse Of The Undead di PT. Miracle Grup Indonesia*. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/2979>
- License Global. (2025). *Brand Growth and Market Equilibrium*.
<https://www.licenseglobal.com/rankings-lists/top-150-leading-licensors>
- Maheswari, N., Astuti, N., & Cahyadi, I. (2023). *Perancangan Karakter 3 Dimensi 'LAIK' sebagai Intellectual Property*.
- Mataram, S. (2021). Swamp Thing case study as a fictional character design in popular culture for environmental conservation efforts. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 905(1).
<https://doi.org/10.1088/1755-1315/905/1/012051>
- Muthiah, U. (2025). *BPAD Turut Berkontribusi Sukseskan Intellectual Property (IP) Lokal*. <https://bpad.jakarta.go.id/portal/content/berita/9336>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan Studi kasus gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2).
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Perdana, P., & Utami, A. (2022). *Studi Komparatif Ekonomi Kreatif Di Dunia. Journal of Islamic Tourism Halal Food Islamic Traveling and Creative Economy*.
- Putra, J., & Gabrielle, G. (2023). *Aplikasi Antropomorfisme dalam Desain Karakter Konsep Permainan "Waroeng si Oyen."*
<https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/5025>
- Rahman, N. (2019). *Pengaruh Motivasi terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Aparatur Sipil Negara pada Sumber Daya Energi dan Mineral Provinsi Sulawesi Selatan*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/9034-Full_Text.pdf

- Rookmaaker, K., K. Bautze, J., & Enright, K. (2023). The Rhinoceros of South Asia. Dalam *The Rhinoceros of South Asia*.
<https://doi.org/10.1163/9789004691544>
- Tillman, B. (2012). Creative Character Design. Dalam *Creative Character Design*. <https://doi.org/10.1201/9781351261685>
- Valenza, E., Kuhn, C., Caudron, R., & Nicq, P. (2016). *Blender 3D: Characters, Machines, and Scenes for Artists*. Packt Publishing.
- Widiantara, D. M., Pradnyana, I. M. A., & Sindu, I. G. P. (2019). Film Dokumenter Permainan Tradisional “PENYU MATALUH.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2).
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18193>
- WIPO. (2020). *What is Intellectual Property?*
https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_450_2020.pdf
- Yayasan Badak Indonesia. (2022). *Javan Rhino*. <https://badak.or.id/research-and-education/javan-rhino/>

UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa

Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Lampiran 3. Lembar Partisipasi Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 4. Lembar Partisipasi Kehadiran Seminar Hasil Tugas Akhir

Lampiran 5. Pameran Tugas Akhir



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa

Nama : Hanif Al Ihsan
NIM : 332010019
Fakultas : Teknologi dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Universitas : Ma Chung
Alamat : Jl. Anjasmoro No.42, Oro-oro Dowo, Kota Malang
No. HP : 085773418095
IPK Terakhir : 3,52



Pendidikan

No.	Nama Sekolah	Kota
1	SD Negeri Larangan 1	Kota Tangerang
2	SMP YADIKA 5	Kota Jakarta Barat
3	SMA YADIKA 5	Kota Jakarta Barat

Pengalaman Organisasi

No.	Nama Organisasi	Tahun	Jabatan
1	KMDGI	2021-2022	Divisi Dekor
2	Tongseng	2021-2022	Divisi Pubdedok
3	Makrab DKV Ma Chung	2021	Divisi Acara
4	Estencele 2024	2024	Anggota
5	Estencele 2025	2025	Ketua

Pengalaman Magang

No.	Nama Perusahaan	Tahun	Posisi
1	Wolftagon	2024-2025	3D Artist

Penguasaan Software

No.	Nama Software	Tingkat Penguasaan
1	Blender	Sangat Baik
2	Adobe Substance Painter	Sangat Baik
3	Adobe Photoshop	Baik
4	Adobe Illustrator	Baik
5	CLIPStudio Paint	Baik
6	DaVinci Resolve	Baik

Keahlian

No.	Keahlian	Tingkat Penguasaan
1	3D Modeling	Sangat Baik
2	Ilustrasi	Baik
3	Video Editing	Baik

Bahasa yang dikuasai

No.	Keahlian	Tingkat Penguasaan
1	Bahasa Indonesia	Fasih
2	Bahasa Inggris	Fasih

Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

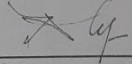
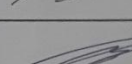
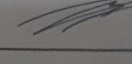
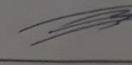
**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

FORM TA_FTD04

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	Hanif Al Ihsan	
NIM	:	332010008	
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual	
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Karakter IP 3D Badak Jawa sebagai sarana Edukasi dan Peningkatan Kesadaran Konservasi bagi Anak Usia 5-8 Tahun	

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Rabu, 16-04-2025	BaB 1 & 2	
2	Rabu, 23-04-2025	Bab 2 & 3	
3	Jumat, 25-04-2025	Fokus Pembinaan	
4	Rabu, 30-04-2025	BaB 3	
5	Jumat, 02-05-2025	Target to Uraian	
6	Jumat 23-05-2025	Pembuatan moodboard	
7	Senin 26-05-2025	Pembuatan Latar belakang	
8	Kamis-Senin 02 05-06-2025	Pembuatan bentuk dasar	
9	Kamis 05-06-2025	Pembinaan bentuk dasar	
10	Jumat 13-06-2025	Pembinaan bentuk dasar	
11	Rabu 02-06-2025	Perbaikan bab 4	



"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

Lampiran 3. Lembar Partisipasi Seminar Proposal Tugas Akhir



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

FORM TA_FTD06

**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

**LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa	:	Hanif Al Ihsan	
NIM	:	332010008	
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual	

No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Proposal	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	Senin, 13 Mei - 2024	Geracia Violetta Wibowo	Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Sebagai Media Pengajaran inkulturasi Jawa - tionghoa di Jawa Timur untuk Anak Berusia 9-13 tahun	
2	Senin, 13 Mei - 2024	Dimas Prasetya	Perancangan adaptasi Cerita Rakyat "Rangkojo Hilir" dalam Bentuk komik digital untuk memperkenalkan Budaya daerah Jember di kalangan Remaja usia 15-25 tahun	
3	Selasa, 14 Mei - 2024	Yulia Novia	Perancangan buku fotografi Esai Sebagai media Pengajaran Pesan Pada hari Rano Gagak Anggar bagi Masyarakat Jawa timur	
4	Selasa, 14 Mei - 2024	Maria Elfreda	Perancangan buku fotografi Esai Relief Candi Penabon untuk memperkenalkan Cerita fiksi bagi Pembaca usia 20-50 tahun	
5	Kamis, 16 Mei - 2024	Olinia Astri Leonara	Perancangan Pesin Sosial media instagram bagi brand tribuna Babel untuk meningkatkan Brand Awareness di kota Malang	
6				
7				
8				
9				
10				

Lampiran 4. Lembar Partisipasi Kehadiran Seminar Hasil Tugas Akhir



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

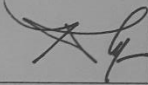
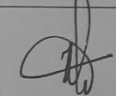
FORM TA_FTD11

**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

**LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN
SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa	: Hanif Al Ihsan
NIM	: 332010008
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual

No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Hasil	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	Rabu 31-07-2024	Maria Caroline E. Hreda iina Harkono	Perancangan buku fotografi esai Relief Comdi Petakom untuk memperkenalkan Cerita Pangsi bagi Pembaca usia 20-50 tahun	
2	Rabu 31-07-2024	Laurentius adityas bino Harganto	Redesain User interface dan user experience website, Aplikasi mobile, dan tablet untuk meningkatkan daya guna OTA Djalonii.Com	
3	Rabu 31-07-2024	Billy Hoetama Soetikno	Perancangan Brand Identity Identitas UMKM Citra Rasa Sebagai upaya daya tarik visual untuk konsumen	
4	Rabu 31-07-2024	Ivohy ahgriani	Perancangan konten Media Sosial Instagram gerakan "Aku Anxiety" Sebagai media informasi untuk memahami gangguan kecemasan (Anxiety) usia 20-25 tahun	
5	Rabu 31-07-2024	Avensius Rosis kangang	Perancangan Video musik Rohani Katolik untuk Retret dipusat Spiritualitas Pasmanis malang	
6	Rabu 02-07-2025	Yobelise Gbray	Perancangan maskot 3D Sebagai upaya Penguatan identitas visual Pengusaha Garment "Bintang Permatas Segati" di Kota Pasuruan	
7				
8				
9				
10				

Lampiran 5. Pameran Tugas Akhir

