

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KARTU EDUKASI DENGAN ILUSTRASI ANTROPOMORFISME FAUNA IDENTITAS PROVINSI INDONESIA UNTUK SISWA USIA 13-15 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

MARA QONITATILLAH

20052010035

Pembimbing 1:

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

Pembimbing 2:

Widyasari, S.T., M.T.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN KARTU EDUKASI DENGAN ILUSTRASI ANTROPOMORFISME
FAUNA IDENTITAS PROVINSI INDONESIA UNTUK SISWA USIA 13-15 TAHUN**

Disusun Oleh:

MARA QONITATILLAH

20052010035

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Widyasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Penguji I



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

Penguji II



Aris Suteio, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN KARTU EDUKASI DENGAN ILUSTRASI ANTROPOMORFISME
FAUNA IDENTITAS PROVINSI INDONESIA UNTUK SISWA USIA 13-15 TAHUN**

Disusun Oleh:

MARA QONITATILLAH

20052010035

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Widvasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2, dan pasal 70).

Surabaya, 25 Mei 2024



Mara Qonitatillah

Kata Pengantar

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga saya dapat menyusun tugas akhir ini yang berjudul PERANCANGAN KARTU EDUKASI DENGAN ILUSTRASI ANTROPOMORFISME FAUNA IDENTITAS PROVINSI INDONESIA UNTUK SISWA USIA 13-15 TAHUN berisi perpaduan kartu ilustrasi karakter dan infografis sebagai wujud pengenalan fauna dan budaya Indonesia dengan mengikuti tren personifikasi karakter. Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh dalam Program Studi S1 di jurusan Desain Komunikasi Visual.

Dalam penyusunan laporan magang ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW,
2. Kepada orang tua yang telah banyak memberikan doa dan dukungan. Ibu yang sekarang menjadi sosok pendukung hidup satu-satunya dan almarhum Ayah yang selama ini mendukung bidang yang ditempuh.
3. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dalam perancangan dari awal hingga akhir.
4. Kepada Ibu Widayari, S.T., M.T selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan tambahan keilmuan selama proses perancangan.
5. Kepada Ibu Masnuna, S.T., MT, selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah berkenan memberikan izin dalam penyusunan.
6. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mengajar dan mendidik dalam perkuliahan ini.
7. Kepada Ibu Dian Rahmawati S.P.d. selaku narasumber dan guru yang membawakan piala ketika saya sakit ketika lomba mewakili sekolah.
8. Kepada seluruh narasumber dalam perancangan ini, yakni Ibu Lintang Ratri, S.Pd, Bpk. Taufik Hidayat, Deruu RioTa, dan siswa SMPN 19 Surabaya (Verlita, Rani, Kayla, dan Dinda).
9. Kepada Adnina Anjani yang telah membantu perkuliahan saya sejak laporan KKN, seminar, hingga pengerjaan Tugas Akhir. Serta selalu menemani saya baik sebelum maupun sesudah saya tertimpa musibah berat hingga menjadi senasib.

10. Kepada teman-teman akrab dan seperjuangan Tugas Akhir di *Discord* kuliah, yakni Anastasia Wahyu Karno, Mira Dyah Putri, Annisa Amelia, Tifani Jihaniar Rifqi, dan Shinta Rahma Puspita yang telah bersedia mendengar keluhan sakit saya, membantu pengerjaan TA, dan memberi hiburan *absurd* terhadap saya. Bahkan sempat terserempet motor saat diantar bersama Niar untuk wawancara narasumber.
11. Kepada teman-teman asisten di *Discord* “Siksa Kabru” khusus pengerjaan Tugas Akhir, yakni Nina(Kabru MVP), Anastasia W.K, Nur Abdi Fadya. H.N, dan Tasya Primarta Nabila, dan Fumitokey yang telah bersedia membantu mewarnai beberapa *basecolor* Tugas Akhir saya.
12. Kepada teman-teman SMA saya, yaitu Dhinny Erlya Putri, Evelin Puspa Yuniar, dan Finny Hikmah Valentina yang sering memberi dukungan dan kejutan di saat saya kesusahan. Serta Favian Bagaskara yang sudah memperbaiki laptop saya yang sempat ditipu servis.
13. Kepada kakak kelas SMP saya, yaitu Yueren Putri Ivanya Daffa dan Talitha Dea Savina yang sudah membantu saya ketika sakit.
14. Kepada kakak-kakak alumni UPN yang sering mengtraktir makanan dan jalan-jalan serta memberi saran perkuliahan.
15. Kepada teman saya Olivia Nataly yang selalu menemani saya *voicecall* di *Discord* selama kurang lebih dari 2 tahun ini, serta sering mengirimkan makanan ke rumah saya.
16. Kepada teman-teman angkatan 2020 DKV UPN yang berjuang bersama untuk lulus.
17. Kepada diri saya sendiri yang sudah berjuang dan bertahan tidak pingsan atau rawat inap walau sering sakit, namun tetap mengerjakan semampunya.
18. Kepada Bpk. HaiMao dan Skade yang telah mendesain Elliot Glover yang menjadi karakter favorit dan sumber inspirasi perancangan saya sehingga tidak menyerah.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan baik dalam segi pengolahan data maupun susunan penulisannya. Akhir kata semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi pembaca.

Surabaya, 14 Mei 2024



Mara Qonitatillah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK BHS INDONESIA	iv
ABSTRAK BHS INGGRIS	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN EKSISTING	9
2.1 Definisi Operasional Judul.....	9
2.1.1 Definisi Kartu Edukasi.....	9
2.1.2 Definisi Ilustrasi.....	9
2.1.3 Definisi Fauna Identitas	9
2.1.4 Definisi Antropomorfisme	9
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Landasan Teori Kartu Edukasi	10
2.2.1.1 Pengertian Kartu Edukasi	10
2.2.1.2 Fungsi Kartu Edukasi	10
2.2.1.3 Manfaat Kartu Edukasi	11
2.2.1.4 Jenis-jenis Kartu Edukasi	11
2.2.1.5 Anatomi Kartu Edukasi	11

2.2.1.6 Pengertian Kartu AR 2D.....	12
2.2.2 Landasan Teori Fauna Identitas	12
2.2.2.1 Pengertian Fauna Identitas.....	12
2.2.2.2 Jenis-jenis Fauna Identitas	12
2.2.2.3 Antropomorfisme.....	22
2.2.3 Landasan Teori Desain Komunikasi Visual	23
2.2.3.1 Ilustrasi	23
2.2.3.2 Teknik Ilustrasi Digital	24
2.2.3.3 Desain Karakter	26
2.2.3.4 Tipografi	28
2.2.3.5 Layout	30
2.2.3.6 Warna.....	31
2.2.4 Landasan Teori Psikologi Remaja Usia 13-15 tahun.....	34
2.3 Studi Eksisting	35
2.4 Studi Komparator.....	38
BAB III METODE PERANCANGAN	42
3.1 Metode Perancangan	42
3.2 Objek Perancangan	42
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.3.1 Data Primer	43
3.3.2 Data Sekunder	47
3.4 Teknik Analisis Data.....	48
3.4.1 Analisis Data Wawancara	48
3.4.2 Analisis Data Kuesioner.....	53
3.4.3 Analisis Data Observasi	55
3.4.4 Analisis <i>Consumer Insight</i>	55
3.4.5 Analisis <i>Consumer Journey</i>	56
3.5 Sintesis Data.....	60
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	63
4.1 Perumusan Konsep.....	63
4.1.1 Alur Keyword	63

4.1.2 Konsep Verbal	64
4.1.3 Konsep Visual.....	78
4.1.4 Konsep Media	112
4.2 Proses Perancangan Desain.....	115
4.2.1. <i>Rough Desain</i> (sketsa kasar).....	115
4.2.1.1 Sketsa karakter K1	115
4.2.1.2 Sketsa 34 karakter	118
4.2.1.3 Konsep Kemasan	123
4.2.2. Komprehensif Desain	124
4.2.2.1 Alternatif Desain Karakter K1	124
4.2.2.2. Alternatif Judul	126
4.2.2.3. Alternatif Cover	127
4.2.3. Validasi Desain	129
4.2.3.1 Desain Karakter K1	129
4.2.3.2 Desain Judul.....	132
4.2.3.3 Desain Cover.....	132
4.2.4. Desain Final (<i>Final Artwork</i>).....	133
4.2.4.1 Desain Karakter 34 Provinsi	133
4.2.4.2 Desain Fauna Identitas 34 Provinsi	139
4.2.4.3 Kemasan	142
4.2.4.4 Desain 34 Kartu.....	143
4.3 Implementasi Desain.....	151
4.4 Anggaran Proyek	158
BAB V PENUTUP.....	159
5.1 Kesimpulan	159
5.2 Saran	160
DAFTAR PUSTAKA	161
LAMPIRAN.....	165

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persebaran fauna Indonesia	1
Gambar 1.2 Pakaian tari tradisional	2
Gambar 1.3 Kartu Ensiklopedia Dinosaurius	4
Gambar 1.4 Ling(naga china) mengenakan Hanfu.....	5
Gambar 1.5 Kerangka Perancangan	8
Gambar 2.1 Kartu Interaktif AR.....	12
Gambar 2.2 Ch'en, karakter berdasarkan Lung(naga china) mengenakan Cheongsam/Qipao	23
Gambar 2.3 Gambar dengan Teknik Digital	24
Gambar 2.4 Gambar dengan Teknik Tradisional	24
Gambar 2.5 Gambar berbasis bitmap	25
Gambar 2.6 Gambar berbasis vector	26
Gambar 2.7 Desain Karakter Siege berdasarkan singa.....	27
Gambar 2.8 Contoh font Serif	28
Gambar 2.9 Contoh font Sans Serif.....	29
Gambar 2.10 Contoh font <i>Script</i>	29
Gambar 2.11 Contoh font <i>Handletter</i>	29
Gambar 2.12 Contoh font <i>Decorative</i>	30
Gambar 2.13 Warna Primer,Sekunder,Tersier	31
Gambar 2.14 Suhu Warna	32
Gambar 2.15 Buku “Mengenal Flora dan Fauna Indonesia”	36
Gambar 2.16 Isi Buku “Mengenal Flora dan Fauna Indonesia”.....	37
Gambar 2.17 Kartu “100 Fakta Dinosaurius”.....	39
Gambar 2.18 Isi Kartu “100 Fakta Dinosaurius”.....	40
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu Dian Rahmawati.....	43
Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu Lintang Ratri	44
Gambar 3.3 Wawancara dengan Bpk. Taufik Hidayat.....	44
Gambar 3.4 Wawancara dengan Webtoonist Deruu RioTa	45
Gambar 3.5 Wawancara dengan beberapa siswi SMPN 19 Surabaya	44
Gambar 3.6 Observasi fauna secara langsung.....	46

Gambar 3.7 Kuesioner	46
Gambar 3.8. Foto Verlita, siswi kelas 7 SMPN 19 Sby	57
Gambar 3.9 Foto Panji, siswi kelas SMP Kreatif An-Nur Surabaya.....	58
Gambar 4.1 Keyword	63
Gambar 4.2 Gaya Antropomorfisme cenderung humanoid dan proporsi chibi	78
Gambar 4.3 Teknik Pewarnaan flat dan lineless	79
Gambar 4.4 Contoh ilustrasi dengan warna hangat.....	79
Gambar 4.5 Palet warna hangat.....	79
Gambar 4.6 Burung Ceumpala Kuning	80
Gambar 4.7 Pakaian Tari Bungeong Jumpa	81
Gambar 4.8 Gerakan Tari Bungeong Jumpa	81
Gambar 4.9 Beo Nias	81
Gambar 4.10 Tari Serampang Duabelas.....	82
Gambar 4.11 Kuau raja.....	82
Gambar 4.12 Tari Alang Babega.....	82
Gambar 4.13 Serindit Melayu	83
Gambar 4.14 Pose tari melemang.....	83
Gambar 4.15 Pakaian tari Melemang.....	83
Gambar 4.16 Ikan Kakap Merah	84
Gambar 4.17 Tari Jogi	84
Gambar 4.18 Mantilin	85
Gambar 4.19 Tari Dincak Dambus.....	85
Gambar 4.20 Harimau Sumatra	85
Gambar 4.21 Pakaian Tari Sekapur Sirih	86
Gambar 4.22 <i>Gijinka</i> Sumatran Tiger	86
Gambar 4.23 Ikan Belida.....	86
Gambar 4.24 Tari Kebagh	87
Gambar 4.25 Beruang Madu	87
Gambar 4.26 Pose Tari Ganau.....	87
Gambar 4.27 Pakaian Tari Ganau.....	88
Gambar 4.28 Karakter beruang madu bernama “Beehunter” dari Arknights.....	88

Gambar 4.29 Gajah Sumatera.....	88
Gambar 4.30 Tari bedana	89
Gambar 4.31 <i>Gijinka</i> Sumatran Elephant.....	89
Gambar 4.32 Elang Bondol	89
Gambar 4.33 Tari Yapong	90
Gambar 4.34 <i>Gijinka</i> elang botak.....	90
Gambar 4.35 Macan tutul jawa	90
Gambar 4.36 Tari Jaipong	91
Gambar 4.37 <i>Gijinka</i> macan tutul.....	91
Gambar 4.38 Badak jawa.....	91
Gambar 4.39 Tari Katuran.....	91
Gambar 4.40 Kepodang Emas	92
Gambar 4.41 Tari dolalak.....	92
Gambar 4.42 Perkutut.....	93
Gambar 4.43 Tari klana alus.....	93
Gambar 4.44 Karakter merpati(columbidae) bernama “Passenger” dari Arknight	93
Gambar 4.45 Ayam Bekisar	94
Gambar 4.46 Tari Remo	94
Gambar 4.47 <i>Gijinka</i> ayam hutan merah.....	94
Gambar 4.48 Jalak bali	95
Gambar 4.49 Tari Legong	95
Gambar 4.50 Pose Tari Legong	95
Gambar 4.51 Rusa Timor	96
Gambar 4.52 Tari Gandrung Sasak	96
Gambar 4.53 <i>Gijinka</i> rusa.....	96
Gambar 4.54 Komodo	97
Gambar 4.55 Pakaian Tarian Cerana.....	97
Gambar 4.56 Pose Tarian Cerana	97
Gambar 4.57 <i>Gijinka</i> Komodo	97
Gambar 4.58 Enggang Gading	98
Gambar 4.59 Tari Jonggan	98

Gambar 4.60 <i>Gijinka</i> enggang gading	98
Gambar 4.61 Kuau kerdil Kalimantan.....	99
Gambar 4.62 Tari manasai	99
Gambar 4.63 Bekantan	99
Gambar 4.64 Tari sinoman hadrah	100
Gambar 4.65 Pesut Mahakam.....	100
Gambar 4.66 Tari Jepen.....	100
Gambar 4.67 <i>Gijinka</i> lumba-lumba	101
Gambar 4.68 Gajah Borneo	101
Gambar 4.69 Tari Blunde Blundik	101
Gambar 4.70 Baju ta'a.....	102
Gambar 4.71 <i>Gijinka</i> gajah borneo	102
Gambar 4.72 Tangkasi.....	102
Gambar 4.73 Tari Jongke	103
Gambar 4.74 Ikan Bulalao.....	103
Gambar 4.75 Tari dana-dana	103
Gambar 4.76 Maleo Senkawor	104
Gambar 4.77 Tari Pontanu.....	104
Gambar 4.78 Anoa.....	104
Gambar 4.79 Tari malole.....	105
Gambar 4.80 Julang Sulawesi	105
Gambar 4.81 Tari Pa'gellu	105
Gambar 4.82 Burung Mandar Dengkur	106
Gambar 4.83 Tari Bulu Londong	106
Gambar 4.84 Nuri raja ambon	106
Gambar 4.85 Pakaian Tari Katreji.....	107
Gambar 4.86 Pose Tari Katreji.....	107
Gambar 4.87 Bidadari Halmahera	107
Gambar 4.88 Tari Lalayon.....	108
Gambar 4.89 Burung Cendrawasih 12 Kawat	108
Gambar 4.90 Tari Sajojo	108

Gambar 4.91 Burung Cendrawasih merah	109
Gambar 4.92 Serui, Pakaian Adat Papua Barat	109
Gambar 4.93 <i>Gijinka</i> Cendrawasih	109
Gambar 4.94 Bawor font	111
Gambar 4.95 Pajarakan font	111
Gambar 4.96 Kartu tarot permainan seluler <i>Sky:Children of the Light</i>	112
Gambar 4.97 Layout informasi pada kartu “100 Fakta Dinosauris”	112
Gambar 4.98 Sketsa harimau sumatera	115
Gambar 4.99 Sketsa jalak bali	116
Gambar 4.100 Sketsa komodo.....	116
Gambar 4.101 Sketsa gajah borneo	117
Gambar 4.102 Sketsa cenderawasih merah	117
Gambar 4.103 Sketsa Kemasan	123
Gambar 4.104 Alternatif desain Harimau Sumatera	124
Gambar 4.105 Alternatif desain jalak bali.....	124
Gambar 4.106 Alternatif desain komodo	125
Gambar 4.107 Alternatif desain gajah borneo.....	125
Gambar 4.108 Alternatif desain cenderawasih merah	126
Gambar 4.109 Alternatif desain judul 1	126
Gambar 4.110 Alternatif desain judul 2	127
Gambar 4.111 Alternatif desain judul 3	127
Gambar 4.112 Alternatif desain cover 1.....	127
Gambar 4.113 Alternatif desain cover 2.....	128
Gambar 4.115 Desain terpilih dan ekspresi harimau sumatera	128
Gambar 4.116 Desain terpilih dan ekspresi jalak bali	130
Gambar 4.117 Desain terpilih dan ekspresi komodo.....	130
Gambar 4.118 Desain terpilih dan ekspresi gajah borneo	131
Gambar 4.119 Desain terpilih dan ekspresi cenderawasih merah	131
Gambar 4.120 Desain judul terpilih	132
Gambar 4.121 Desain cover terpilih.....	132
Gambar 4.122 Desain cover final	133

Gambar 4.123 Desain kemasan final	142
Gambar 4.124 Implementasi kartu edukasi	152
Gambar 4.125 Implementasi kemasan kartu	152
Gambar 4.126 Implementasi AR 2D	153
Gambar 4.127 Implementasi <i>Acrylic Sign</i>	153
Gambar 4. 128 Implementasi buku catatan	154
Gambar 4.129 Implementasi pin	154
Gambar 4.130 Implementasi poster.....	155
Gambar 4.131 Implementasi stiker.....	155
Gambar 4.132 Implementasi gantungan kunci	156
Gambar 4.133 Implementasi Carrd.co.....	156
Gambar 4.134 Implementasi instagram.....	157
Gambar 4.135 Implementasi pembatas buku	157

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Fauna Identitas	13
Tabel 3.1 <i>Consumer Journey</i> Perempuan.....	57
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey</i> Laki-Laki.....	59
Tabel 4.1 Perjenjangan membaca pada anak.....	65
Tabel 4.2 Tabel konten kartu.....	66
Tabel 4.3 Paginasi kartu	110
Tabel 4.4 Sketsa karakter.....	118
Tabel 4.5 Final desain karakter.....	133
Tabel 4.6 Final chibi fauna identitas	139
Tabel 4.7 Final desain kartu	143
Tabel 4.8 Anggaran media utama kartu edukasi “Karakter Fauna Identitas Indonesia”	158
Tabel 4.9 Anggaran media pendukung kartu edukasi “Karakter Fauna Identitas Indonesia”	158

ABSTRAK

Perancangan tugas akhir ini bertujuan mengenalkan siswa tentang jenis-jenis fauna identitas tiap provinsi Indonesia melalui representasi visual dari karakter fauna identitas antropomorfisme, memadukan karakteristik fauna dalam wujud karakter manusia, sehingga menjadi media pembelajaran inovatif dan menarik bagi siswa SMP. Untuk mengatasi kurangnya ketertarikan dan pemahaman generasi muda zaman sekarang karena pesatnya perkembangan teknologi, maka dalam pembelajarannya dapat mengikuti *pop-culture* yang sedang tren dalam mendesain karakter fauna menjadi humanoid, seperti pada permainan selular bernama “*Arknights*” yang dapat memadukan desain fauna dan budaya sesuai negara asalnya. Dengan mengenal keanekaragaman fauna setiap provinsi, maka kesadaran akan pelestarian fauna Indonesia dapat ditingkatkan.

Kata Kunci: Pengenalan, Karakter, Fauna Identitas, *Pop-culture*

ABSTRACT

The purpose of this final project is to introduce students to the various representative fauna of each province in Indonesia through visual representations of anthropomorphized animal characters, combining the characteristics of these animals into human-like characters, creating an innovative and engaging learning media for junior high school students. To solve the lack of interest and understanding among the younger generation due to rapid technological advancements, the learning process can follow the current pop culture trends by designing these animal characters as humanoids, similar to the mobile game "Arknights," which integrates animal and cultural designs from their respective countries. By introducing themselves with the diverse fauna of each province, so the students' awareness of preserving Indonesia's wildlife can be increased.

Keywords: *Introduction, Character, Representative fauna, Pop-Culture.*