

Tinjauan Literatur Sistematis terhadap Perancangan Desain Karakter Flora dan Fauna di Indonesia

Dafy Bintang Natanael

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain

Universitas Pelita Harapan

Indonesia

01023220002@student.uph.edu

Anastasia Adeline Ardi

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain

Universitas Pelita Harapan

Indonesia

01023220006@student.uph.edu

Juliane Natalia Hariawan

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain

Universitas Pelita Harapan

Indonesia

01023220019@student.uph.edu

Diterima: Maret, 2025 | Disetujui: Juli, 2025 | Dipublikasikan: Juli, 2025

ABSTRAK

Desain karakter merupakan salah satu bidang utama dalam industri animasi dan video game yang terus berkembang pesat. Perkembangan ini terlihat dari dukungan pemerintah, kehadiran program studi desain karakter di berbagai institusi pendidikan seni, hingga peningkatan kontribusinya dalam industri kreatif. Untuk mendalami fenomena ini, penulis ingin mengkaji perancangan desain karakter, khususnya mengenai flora dan fauna di Indonesia melalui *systematic literature review* (SLR)

berbasis kerangka PSALSAR. Fokus utama penelitian adalah mengidentifikasi flora dan fauna Indonesia yang jarang diangkat dalam desain karakter, serta mengevaluasi potensinya sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan desain yang inovatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan komprehensif mengenai pendekatan antropomorfik dalam desain karakter dan mendorong eksplorasi konsep kreatif yang mendukung pelestarian budaya dan keanekaragaman hayati Indonesia.

Kata Kunci: Desain Karakter, Flora dan Fauna Indonesia, Antropomorfisme

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara dengan keanekaragaman hayati tertinggi di dunia. Meskipun hanya mencakup 1,3% dari permukaan bumi, Indonesia merupakan rumah bagi 10% spesies tumbuhan berbunga dunia, 12% spesies mamalia dunia, 16% spesies reptil dan amfibi, 17% spesies burung dunia, dan lebih dari 25% spesies ikan dunia (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 2024). Namun, keanekaragaman hayati ini menghadapi berbagai ancaman serius. Aktivitas manusia seperti deforestasi, perburuan liar, dan pencemaran lingkungan telah menyebabkan penurunan populasi spesies secara signifikan. Perubahan iklim juga berkontribusi terhadap ancaman ini, dengan banyak spesies di Indonesia berada dalam kondisi kritis (World Bank Group, 2021).

Mengingat potensi luar biasa biodiversitas Indonesia dan ancaman yang dihadapinya, pengembangan karakter berbasis flora, fauna, dan budaya lokal menjadi pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan kesadaran konservasi. Terinspirasi dari kekayaan alam dan tradisi budaya Indonesia, karakter-karakter ini dapat membantu masyarakat mengenal, menghargai, dan memahami pentingnya pelestarian lingkungan sekaligus mempromosikan keberagaman budaya yang melekat pada alam Indonesia (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2024). Pendekatan kreatif yang memadukan unsur edukasi, konservasi, dan kearifan lokal ini tidak hanya memperkaya konten kreatif, tetapi juga mendukung upaya pelestarian dengan memperkuat rasa kebanggaan nasional terhadap warisan alam dan budaya.

Untuk menilai sejauh mana tema flora dan fauna telah dieksplorasi dalam desain karakter, para penulis meninjau 350 artikel dari Google Scholar yang diterbitkan antara 2019 hingga 2025 dengan kata kunci "Desain Karakter" (100 artikel), "Desain Karakter Animasi" (200 artikel), dan "Desain Karakter Indonesia" (50 artikel). Hasilnya menunjukkan bahwa tren paling umum adalah desain karakter yang terinspirasi dari mitologi dan *folklore* (Negoro et al., 2023; Kuspiyah et al., 2021; Lionardi, 2022; Pratama et al., 2022), diikuti oleh kategori *superhero* (Rotama et al., 2024; Fernando & Marwan, 2024). Kategori lain yang muncul meliputi *horror fantasy* (Malik et al., 2024), olahraga (Ardiyanto et al., 2023), maskot (Yuda et al., 2022), kuliner (Afif et al., 2024), dan historis (Yuningsih et al., 2024). Berdasarkan tren tersebut, para penulis memilih untuk mengeksplorasi tema yang masih jarang dibahas, yaitu desain karakter berbasis

flora dan fauna, yang diharapkan dapat menghadirkan perspektif baru dalam pengembangan desain karakter di Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini melakukan tinjauan literatur sistematis terhadap topik Desain Karakter Flora dan Fauna Indonesia untuk mengevaluasi sejauh mana tema ini telah diangkat, mengidentifikasi pendekatan inovatif dalam perancangan karakter antropomorfik, dan mengungkap celah penelitian yang belum tergarap. Hasil tinjauan ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai tren yang ada, sekaligus membuka peluang bagi pengembangan karakter yang tidak hanya mendukung upaya konservasi, tetapi juga mempromosikan keanekaragaman hayati Indonesia dan memperkuat apresiasi terhadap keterkaitan antara alam dan budaya lokal.

METODOLOGI

Tahapan-tahapan dalam tinjauan literatur sistematis ini mengacu pada kerangka PSALSAR (Mengist et al., 2020). Kerangka PSALSAR dirancang untuk mengevaluasi konten kuantitatif dan kualitatif dari literatur yang ditinjau, sehingga sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya. Pendekatan ini melibatkan enam langkah utama: Protocol, Search, Appraisal, Synthesis, Analysis, dan Report.

Tahap pertama dalam PSALSAR, yaitu Protocol adalah menentukan cakupan studi, termasuk pertanyaan penelitian dan kerangka konseptual yang akan dikaji. Dalam proses ini, penulis memutuskan untuk menjadikan desain karakter, spesifiknya desain karakter flora dan fauna sebagai fokus utama. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: *Flora atau fauna apa yang masih jarang diangkat dalam desain karakter?*. Melalui pertanyaan ini, penulis berusaha mengidentifikasi spesies flora/fauna apa saja yang masih kurang terekspos dalam desain karakter serta potensi representasi visualnya dalam industri kreatif. Berikutnya, ada tahap Search, dimana penulis merancang strategi pencarian dengan menentukan kata kunci melalui *database*. Beberapa kata kunci yang digunakan dalam pencarian adalah Personifikasi Flora Fauna Purnah (111 artikel) dan Desain Karakter Flora Fauna (200 artikel). Pencarian dilakukan melalui Google Scholar dengan menggunakan aplikasi *Publish or Perish*, dengan batasan rentang tahun publikasi 2019-2025 untuk memastikan data yang terkini dan relevan.

Setelah mencari data-data yang diperlukan, *penulis mulai melakukan tahapan Appraisal dengan mengevaluasi kualitas literatur yang telah ditemukan*. Penulis menilai kredibilitas dan relevansi literatur berdasarkan kriteria seperti kesesuaian tema, aksesibilitas, proses peer-review, serta konsistensi konten. Penilaian ini memastikan bahwa hanya sumber-sumber terpercaya yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1 Hasil Seleksi Literatur dalam Tinjauan Sistematis Desain Karakter Flora Fauna Indonesia

Kategori	Jumlah
Konten yang tidak relevan : tidak mengandung perancangan desain karakter flora fauna Indonesia	302
Konten yang relevan : mengandung perancangan desain karakter flora fauna Indonesia	6
Konten yang relevan, tetapi tidak peer-review	0
Konten yang relevan, tetapi tidak bisa diakses	0
Konten yang relevan, tetapi repository	2
Konten yang relevan, tetap merupakan duplikat	1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dari total 311 artikel yang ditemukan, 302 artikel tidak relevan karena tidak membahas perancangan desain karakter flora dan fauna Indonesia. Hanya 9 artikel yang sesuai dengan topik, namun 2 di antaranya bersifat repository dan 1 merupakan duplikat. Dengan demikian, hanya 6 artikel yang layak untuk dianalisis.

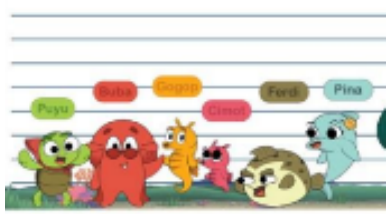
Setelah literatur yang relevan dipilih, data dari sumber-sumber tersebut disintesis dan dikelompokkan dalam tabel melalui tahap Synthesis. Tabel ini mencakup informasi seperti jenis karakter (flora atau fauna), tujuan desain karakter, inspirasi desain (nama binatang/tanaman dan asal daerah), persentase antropomorfik, serta hasil *output* desain karakter. Proses ini mempermudah identifikasi pola dan tren dalam literatur yang ditinjau. Berdasarkan data yang telah disintesis, penulis melakukan tahap Analysis untuk mengidentifikasi temuan utama sekaligus menjawab pertanyaan penelitian. Analisis ini memberikan wawasan mendalam mengenai flora dan fauna apa yang dapat dipakai dalam perancangan desain serta pendekatan yang digunakan dalam perancangan desain karakter flora dan fauna di Indonesia. Terakhir, penulis melakukan tahap Report, yaitu menyusun laporan yang merangkum seluruh tahapan dan temuan penelitian. Laporan ini disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan visualisasi data untuk mempermudah pemahaman. Hasil laporan diharapkan menjadi referensi bermanfaat bagi akademisi dan praktisi di bidang desain karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil riset, diperoleh 6 jurnal final yang dirangkum dalam tabel *State of The Art* (SOTA). Tabel ini menyajikan informasi mengenai fokus desain karakter, jenis flora atau fauna yang digunakan, asal daerah inspirasi, serta persentase penerapan unsur antropomorfisme dalam desain. Berikut merupakan tabel SOTA tersebut.

Tabel 2 Tabel *State of The Art* (SOTA)

Penulis	Flora/ Fauna	Binatang/Tanaman	Persentase Antropomorfik
---------	-----------------	------------------	--------------------------

(Umaimah et al., 2023)	Flora	Tanaman Tarum // <i>Indigofera Tinctoria</i> (Jawa Barat)	100% Human, 0% Flora	
(Aliya & Kartono, 2024)	Fauna	Burung Beo Nias (Sumatera Utara)	50% Human, 50% Fauna	
(Qonitatillah, 2024)	Fauna	Cendrawasih (Papua Barat), Komodo (NTT), Harimau Sumatera (Sumatra)	80% Human, 20% Fauna	
(Hermanudin & Ramadhani, 2020)	Fauna	Penyu, Gurita, Lumba-lumba, Kuda Laut, Ikan Buntal (Biota Laut Indonesia)	20% Human, 80% Fauna	
(Yulianti, 2021)	Fauna	Anjing (Flores, NTT) dari Legenda Bata Ne Suka - Budaya Ngada	0% Human, 100% Fauna	
(Harmandito & Ramadhani, 2019)	Fauna	Jalak Bali, Ayam Ketawa (Sulawesi), Elang Flores (NTT), Merak Hijau (Jawa), Cendrawasih, Merpati Mahkota Biru (Papua)	50% Human, 50% Fauna	

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berdasarkan hasil penelitian dan sintesis yang dilakukan, ditemukan enam jurnal yang paling relevan untuk dianalisis. Dari 6 jurnal tersebut, 5 berfokus pada desain karakter fauna (Aliya & Kartono, 2024; Qonitatillah, 2024; Hermanudin & Ramadhani, 2020; Yulianti, 2021; Harmandito & Ramadhani, 2019), sementara hanya 1 yang mengangkat desain karakter flora (Umaimah et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa desain karakter masih jarang mengangkat isu flora dibandingkan fauna. Flora dan fauna yang dikaji dalam jurnal-jurnal ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia, termasuk Sumatera (Aliya & Kartono, 2024; Qonitatillah, 2024), Jawa (Umaimah et al., 2023; Harmandito & Ramadhani, 2019), Papua (Qonitatillah, 2024; Harmandito & Ramadhani, 2019), NTT (Qonitatillah, 2024; Yulianti, 2021; Harmandito & Ramadhani, 2019), Bali (Harmandito & Ramadhani, 2019), dan Sulawesi (Harmandito & Ramadhani, 2019). Nusa Tenggara Timur (NTT) menjadi daerah yang paling sering diangkat, dengan tiga representasi fauna yang digunakan sebagai inspirasi desain karakter (Qonitatillah, 2024; Yulianti, 2021; Harmandito & Ramadhani, 2019). Sebaliknya, Bali dan Sulawesi masih memiliki representasi yang minim dalam perancangan karakter (Harmandito & Ramadhani, 2019), sementara daerah-daerah seperti Kalimantan belum memiliki representasi sama sekali dalam tinjauan literatur sistematis ini. Secara keseluruhan, pemilihan flora dan fauna dalam desain karakter didasarkan pada faktor simbolik, budaya, edukasi, serta status konservasi, terutama bagi spesies yang terancam punah. Meskipun Indonesia memiliki banyak spesies tumbuhan yang unik, hanya satu jurnal yang membahas desain karakter yang terinspirasi oleh flora Indonesia (Umaimah et al., 2023). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa flora dari wilayah seperti Bali, Sulawesi, dan daerah lainnya yang belum direpresentasikan masih memiliki potensi besar untuk dieksplorasi lebih lanjut dalam desain karakter.

Selain itu, analisis persentase antropomorfik dalam desain karakter menunjukkan bahwa, secara rata-rata, proporsi antara elemen manusia dan flora/fauna adalah 50:50. Hal ini mengindikasikan adanya keseimbangan antara representasi unsur manusia dan unsur keanekaragaman hayati dalam desain karakter yang dikaji. Namun, terdapat karakter yang 100% manusia (Umaimah et al., 2023) serta karakter yang 100% binatang (Yulianti, 2021). Meskipun rata-rata menunjukkan keseimbangan, desain karakter berbasis flora hanya terwakili pada kategori 100% manusia, tanpa adanya persentase flora yang dominan dalam wujud desain karakter. Oleh karena itu, desain karakter flora masih memiliki potensi besar untuk dieksplorasi dengan komposisi antropomorfik yang lebih variatif, seperti 20-80% Flora dibandingkan manusia, memperkaya representasi keanekaragaman hayati Indonesia dalam dunia desain karakter.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Flora dan fauna Indonesia memiliki potensi besar untuk dijadikan inspirasi dalam pengembangan desain karakter di industri kreatif, seperti animasi dan video game. Dengan menggunakan metode *systematic literature review* berbasis PSALSAR, hasil studi menunjukkan bahwa dalam pembuatan desain karakter flora dan fauna masih

didominasi oleh fauna, dengan 5 dari 6 artikel membahas fauna, sementara flora hanya dibahas dalam 1 artikel. Selain itu, tingkat antropomorfik dalam perancangan karakter cukup bervariasi, dengan dominasi pada komposisi 50% manusia dan 50% fauna. Daerah Nusa Tenggara Timur (NTT) muncul sebagai sumber inspirasi yang sering digunakan, sementara daerah seperti Bali dan Sulawesi relatif jarang direpresentasikan. Temuan ini menegaskan pentingnya eksplorasi lebih mendalam terhadap kekayaan flora dan fauna Indonesia yang belum tergali secara maksimal.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang memengaruhi hasilnya. Literatur yang digunakan dalam penelitian ini hanya dicari melalui Google Scholar dalam *Publish or Perish* (PoP) dengan kata kunci yang terbatas, serta hanya mencakup artikel dalam rentang waktu lima tahun terakhir (2019–2025). Selain itu, literatur yang dipilih hanya berbahasa Indonesia, sehingga jurnal internasional yang relevan tidak dapat dimasukkan. Batasan ini membuat hasil studi kurang mencerminkan potensi flora dan fauna Indonesia dalam konteks global, serta membatasi variasi data yang dapat diolah.

Sebagai rekomendasi, penelitian lebih lanjut disarankan untuk memprioritaskan eksplorasi spesies flora dari daerah yang kurang terwakilkan, seperti Bali, Sulawesi, dan Kalimantan. Selain itu, desain karakter dengan tingkat antropomorfik 20% manusia dan 80% flora/fauna, dapat dieksplorasi lebih lanjut mengingat dominasi persentase antropomorfik ada pada 50% manusia dan 50% flora/fauna. Diharapkan langkah ini dapat membuka peluang baru untuk menghasilkan desain karakter yang lebih beragam, unik, dan menarik secara visual, sekaligus memperkuat posisi flora dan fauna Indonesia dalam industri kreatif global.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, F., & Kartono, G. (2024). Perancangan maskot sebagai identitas visual dalam upaya mendukung brand identity dan meningkatkan brand awareness Universitas Negeri Medan. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(8), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i8.2524>
- Ardiyanto, A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Karakter animasi Alfin Lestaluhu dengan metode design thinking. *Jurnal Desain*, 10(3), 434-443. <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v10i3.13175>
- Fernando, A., & Marwan, R. H. (2024). Perancangan Karakter Superhero Pada Buku Ilustrasi Dengan Pola Suku Jawa dan Dayak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 15. <https://doi.org/10.47134/dkv.v1i1.2166>
- Harmandito, F. A., & Ramadhani, N. (2018). Perancangan karakter utama serial animasi *Little Bird* dengan mengadaptasi burung endemik Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 2337-3520. https://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/37027/5482

- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan desain karakter untuk serial animasi 2D *"Puyu to The Rescue"* dengan mengadaptasi biota laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F227–F233. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2024, July 15). *5 IP animasi lokal yang tampilkan budaya Indonesia*. <https://kemenparekraf.go.id/berita/5-ip-animasi-lokal-yang-tampilkan-budaya-indonesia>
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2024). *The state of Indonesia's forests 2024*. https://statistik.menlhk.go.id/sisklhkX/assets/publikasi/file/SolFo%202024_B5_ENG%2007.14.24.pdf
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. (2021). Visualisasi karakter video animasi 2D legenda Pulau Kemaro. *Jurnal Pengembangan Informatika dan Teknologi*, 6(3), 145-149. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2877>
- Lionardi, A. (2022). Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi 3D *"Kancil"*. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 11(1), 1-16. <https://doi.org/10.34010/visualita.v11i1.6398>
- Malik, R. A., Rachmawati, I., & Parman, S. (2024). Perancangan desain karakter untuk *"Heart at War"* pada Leolit Games. *SYNAKARYA - Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 31–48. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i2.132>
- Mengist, W., Soromessa, T., & Legese, G. (2020). Method for conducting systematic literature review and meta-analysis for environmental science research. *Methods X*, 7. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2019.100777>
- Negoro, A. T., Suryani, R. I., & Nurhadi, N. (2023). Perancangan karakter personifikasi *Mandau Uyu Man* berbasis budaya Dayak Kalimantan Timur. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 2(1), 163-179. <https://prin.or.id/index.php/JURRSENDEM/article/view/1766>
- Pratama, Y. A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). Pengenalan motif batik *Megamendung* melalui animasi 2D karakter *Genderuwo*. *Jurnal Desain*, 10(1), 73–84. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13143>
- Qonitatillah, M. (2024). Potensi fauna identitas provinsi di Indonesia sebagai aset ilustrasi antropomorfisme pada kartu edukasi. *Suluh: Jurnal Seni Desain Budaya*, 7(1), 1-15. <https://doi.org/10.34001/jsuluh.v7i1.7139>
- Rotama, H., Firosha, A., Sumema, S., & Gusman, T. (2024). Visual deformasi pakaian adat Minangkabau dalam perancangan desain karakter animasi *Pajacako*.

Gorga: Jurnal Seni Rupa, 13(1), 56-64.
<https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.57727>

Taufik Afif, R., Riza, M. W., & Maulana, M. D. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “*Galendo*” sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Kabupaten Ciamis. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(2), 165–172.
<https://doi.org/10.35134/judikatif.v6i2.181>

Umaimah, Z. A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Desain karakter tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) sebagai pengenalan ragam flora Indonesia. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 6(1), 110-119.
<https://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/6736>

World Bank Group. (2021). *Indonesia Takes a Landscape Approach to Reduce Deforestation, Address Climate Change*.
<https://www.worldbank.org/en/news/feature/2021/01/11/indonesia-takes-a-landscape-approach-to-reduce-deforestation-address-climate-change>

Yuda, R., Sucipto, F. D., & Ghifari, M. (2022). Perancangan maskot ISBI Aceh sebagai upaya penguatan brand awareness. *Jurnal Desain*, 11(1), 37-44.
<https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.29315>

Yulianti, I. (2021). Perancangan desain karakter *Jole* berbasis lokal Flores, Indonesia. *Journal of Animation & Games Studies*, 7(1), 63–70.
<https://doi.org/10.24821/jags.v7i1.4382>

Yuningsih, A. P., Daniar, A., & Nisa, D. A. (2024). Perancangan Desain Karakter Pada Komik Web Sejarah Lokal “*Gedangan 1904*”. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 6511–6525.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.15806>