

FILM ANIMASI 2 DIMENSI SATWA ENDEMIK

PULAU JAWA: *FANTASTIC JAVANIMALS*



Intelligentia - Dignitas

FARIZ FADDILAH FAJAR

1206620017

SKRIPSI

**Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FEBRUARI 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : FARIZ FADDILAH FAJAR
Nomor Registrasi : 1206620017
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : FILM ANIMASI 2 DIMENSI SATWA ENDEMIK PULAU JAWA:
FANTASTIC JAVANIMALS

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

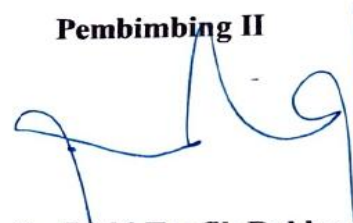
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Eko Hadi Prayitno, M.Pd
NIP. 0316108101

Pembimbing II



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 19771003 2001 12 1 001

Penguji I *



Hafizh Ash Shiddiqi, M.Sn
NIP. 199109052024061003

Penguji II



Leny Suryani, S.Pd., M.Sn
NIP. 199706172024062002

**Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni**



Dr. Samsi Setiadi, M. Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji *



Hafizh Ash Shiddiqi, M.Sn
NIP. 199109052024061003

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : FARIZ FADDILAH FAJAR
No. Registrasi : 1206620017
Program Studi : PENDIDIKAN SENI RUPA
Fakultas : FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Judul Skripsi : FILM ANIMASI 2 DIMENSI SATWA ENDEMIK PULAU JAWA:
FANTASTIC JAVANIMALS

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 23 Februari 2026



Fariz Faddilah Fajar

1206620017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FARIZ FADDILAH FAJAR
NIM : 1206620017
Fakultas/Prodi : FAKULTAS BAHASA DAN SENI/ PENDIDIKAN SENI RUPA
Alamat email : fariz26ff@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

FILM ANIMASI 2 DIMENSI SATWA ENDEMIK PULAU JAWA: *FANTASTIC JAVANIMALS*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 23 Februari 2026

Penulis

(Fariz Faddilah Fajar)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyusun Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa dengan baik yang berjudul “Film Animasi 2 Dimensi Satwa Endemik Pulau Jawa: *Fantastic Javanimals*”. Penulisan Laporan ini tentu tidak mudah, beberapa rintangan harus peneliti hadapi dalam proses penyusunannya. Namun, peneliti mendapatkan dukungan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak agar dapat menyelesaikan laporan penciptaan ini. Rasa hormat dan terima kasih, peneliti sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga peneliti mampu menyelesaikan proposal laporan ini.
2. Keluarga besar peneliti yang selalu mendukung, memberikan do'a terbaik, dan semangat kepada peneliti.
3. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Dr. Eko Hadi Prayitno, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 penciptaan karya yang banyak memberikan bimbingan, masukan, saran, inspirasi, nasihat, dan dukungan yang besar dalam proses penelitian ini.
5. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si. selaku dosen pembimbing 2 penciptaan karya yang banyak memberikan bimbingan, masukan, saran, inspirasi, nasihat, dan dukungan yang besar dalam proses penelitian ini.

6. Bli Anak Agung Gde Raka Wiadi Netera selaku narasumber magang dan ahli media, yang telah memberikan banyak ilmu dalam proses penciptaan karya.
7. Bapak Eka Yanuar Pribadi S.Hut, Bapak Yogi Prasetio S.Hut, dan Bapak Wardi Septiana S.Hut selaku narasumber ahli materi yang telah memberikan informasi aktual terkait isu diangkat oleh peneliti.
8. Ibu Etsa Purbarani M.Pd selaku narasumber ahli bahasa yang telah memberikan saran dan masukan dalam naskah animasi peneliti.
9. Bapak Dudi Mahdi yang telah membantu peneliti dalam mengurus birokrasi perkuliahan.
10. Teman-teman Pendidikan Seni Rupa angkatan 2020, terlebih pada Kamar 8 (Kahfi, Arnolandra, Haykal, Thoriq, Gleen) yang selalu menjadi *support system* pada proses penelitian ini.

Akhir kata, peneliti sudah berusaha menyusun laporan penciptaan ini dengan sebaik-baiknya. Peneliti berharap akan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan Laporan Penciptaan Seni Rupa ini. Semoga Laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bekasi, 24 Januari 2026

Fariz Faddilah Fajar

1206620017

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan.....	6
1.3 Masalah Penciptaan	9
1.4 Tujuan Penciptaan	9
1.5 Karakteristik Penciptaan.....	10
1.5.1 Konseptual	10
1.5.2 Visual	12
1.5.3 Operasional	13
1.6 Manfaat Penciptaan	18
BAB II STUDI PUSTAKA	19
2.1 Tinjauan Pustaka	19
2.1.1 Penelitian Terdahulu	19
2.1.2 Referensi praktik.....	22
2.2 Kajian Teori.....	28
2.2.1 Animasi 2D	28
2.2.2 Antropomorfisme	33

2.2.3 Satwa Endemik Pulau Jawa	35
2.3 Kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENCIPTAAN	52
3.1 Metode Penciptaan	52
3.1.1 Desain Metode dan Jenis Riset Penciptaan.....	52
a. Pendekatan Metode dan Jenis Riset	52
b. Sumber dan Jenis Data	59
1) Narasumber Magang dan Media	59
2) Produk Karya Peneliti	62
3) Narasumber Ahli Materi.....	64
4) Pendapat Calon Pengguna (Pra dan Pasca)	66
3.1.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
a. Studi Literatur.....	68
b. Wawancara	68
c. Kuesioner.....	69
d. Observasi	70
e. Studi Pendahuluan	70
3.1.3 Teknik Penyajian Data dan Analisis Data	78
a. Penyajian Data.....	78
1) Data Narasumber Magang dan Ahli Media.....	78
2) Data Narasumber Ahli Materi/Spesialis Satwa	80
3) Data Produk Penciptaan	83
b. Analisis Data	106
1) Hasil Kuesioner Pemilihan Gaya Ilustrasi.....	106
2) Hasil Wawancara.....	108
3) <i>Prototype Produk Fantastic Javanimals Chapter 1: Prima</i> ..	109
4) Data Hasil Uji Coba Karya ke Target Audiens	112
5) Hasil Analisis Data Karya	113
3.1.4 Data Hasil Magang	116
a. Profil Narasumber Magang	116
b. Contoh Karya Narasumber Magang.....	117
c. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang	118
d. Deskripsi Data Magang	122
e. Implikasi Hasil Magang	123
3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian	125
BAB IV HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	126

4.1 Proses Penciptaan	126
4.1.1 Konseptual, Visual, dan Operasional.....	126
4.1.2 Hasil Eksplorasi	133
4.1.3 Validasi	160
4.2 Output Penciptaan	165
4.2.1 <i>Chapter 2 – System Activated</i>	165
4.2.2 <i>Chapter 3 – Poisoned</i>	172
4.2.3 <i>Chapter 4 – Big Fella</i>	178
4.2.4 <i>Chapter 5 – Corpse</i>	183
4.2.5 <i>Chapter 6 – Disaster</i>	187
4.2.6 <i>Chapter 7 – Humanity</i>	190
4.2.7 <i>Chapter 8 – Green Canopy</i>	194
4.3 Rincian Biaya Produksi	200
BAB V PENUTUP	201
5.1 Kesimpulan.....	201
5.2 Saran.....	204
DAFTAR PUSTAKA.....	206
LAMPIRAN.....	215

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Buku Pop –up “Satwa Endemik Indonesia.....	20
Gambar 2. Karya Permainan “Waroeng Si Oyen”	21
Gambar 3. Karya Animasi 2 Dimensi Dongeng Aceh:.....	22
Gambar 4. Cover Film Animasi “Princess Mononoke”	23
Gambar 5. Seniman Indonesia Ario Anindito.....	24
Gambar 6. Seniman Kanada Robert Valley	26
Gambar 7. “Kung Fu Panda 4 Posters”.....	27
Gambar 8. Menonton Animasi Satwa Endemik Pulau Jawa.....	55
Gambar 9. Pilihan Media Yang Disukai	55
Gambar 10. Ketertarikan Dengan Film Animasi 2 dimensi.....	55
Gambar 11. Diskusi Magang Pertama Bersama Bli Agung Raka Netera.....	60
Gambar 12. Riset Awal di SMP Negeri 4 Kota Bekasi	66
Gambar 13. Serial Animasi “Wild Kratts”	71
Gambar 14. Serial Animasi “The Wild Thornberrys”	72
Gambar 15. Serial Animasi “Leo The Wildlife Ranger”	73
Gambar 16. Narasumber Ahli Materi Eka Yanuar Pribadi, S.Hut.....	80
Gambar 17. Narasumber Ahli Materi Yogi Prasetyo, S.Hut	81
Gambar 18. Narasumber Ahli Materi Wardi Septiana, S.Hut.....	82
Gambar 19. Angket Usia Responden	87
Gambar 20. Angket Wawasan Responden.....	87
Gambar 21. Angket Wawasan Tiga Satwa Ikonik Pulau Jawa.....	88

Gambar 22. Angket Minat Terhadap Topik Karya	88
Gambar 23. Angket Minat Responden.....	89
Gambar 24. Angket Pengalaman Responden.....	89
Gambar 25. Angket Pengalaman Responden.....	90
Gambar 26. Angket Minat Terhadap Tema Karya.....	90
Gambar 27. Pendapat Responden Terhadap Media Karya	91
Gambar 28. Tayangan Animasi yang Disukai Responden.....	91
Gambar 29. Storyboard Pertama <i>Chapter 1: Prima “Fantastic Javanimals”</i>	101
Gambar 30. Storyboard Kedua <i>Chapter 1: Prima “Fantastic Javanimals”</i>	102
Gambar 31. Proses Animasi Adegan Transformasi Prima.....	103
Gambar 32. Proses <i>Keyframing</i> Animasi Adegan Babi Hutan	103
Gambar 33. Proses Animasi dengan Teknik <i>Parallax Effect</i>	104
Gambar 34. Proses <i>Compositing</i> Animasi Pada <i>Adobe After Effects</i>	105
Gambar 35. Proses <i>Sequence Editing</i> Pada <i>Adobe Premiere Pro</i>	105
Gambar 36. Proses <i>Rendering Chapter 1</i> Pada <i>Adobe Media Encoder</i>	106
Gambar 37. Angket Usia Responden Remaja-Dewasa.....	107
Gambar 38. Angket Gaya Animasi Yang Diminati Remaja-Dewasa	107
Gambar 39. Bagian Pertama <i>Chapter 1: Prima “Fantastic Javanimals”</i>	109
Gambar 40. Bagian Kedua <i>Chapter 1: Prima “Fantastic Javanimals”</i>	110
Gambar 41. Bagian Ketiga <i>Chapter 1: Prima “Fantastic Javanimals”</i>	111
Gambar 42. Uji Coba Karya Ke Target Audiens	112
Gambar 43. Dokumentasi Uji Coba Karya Ke Target Audiens.....	112
Gambar 44. Narasumber Magang Anak Agung Gde Raka Wiadi Netera	116

Gambar 45. Contoh Karya Pertama Narasumber Magang Bli Raka Agung	117
Gambar 46. Contoh Karya Kedua Narasumber Magang Bli Raka Agung	118
Gambar 47. . Contoh Karya Ketiga Narasumber Magang Bli Raka Agung	118
Gambar 48. Kegiatan Magang Bersama Bli Raka Agung	119
Gambar 49. Kegiatan Magang Daring Materi <i>Rigging</i>	121
Gambar 50. Kegiatan Magang Daring Materi <i>Action Button</i>	121
Gambar 51. Gaya Tipografi “ <i>Stay Enjoy</i> ”	134
Gambar 52. Gaya Tipografi “ <i>Franklin Gothic Medium</i> ”	134
Gambar 53. Gaya Tipografi “ <i>Franklin Gothic Medium</i> ”	134
Gambar 54. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Prima Eksplorasi 1	138
Gambar 55. Eksplorasi 1 Desain Karakter Prima	138
Gambar 56. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Prima Eksplorasi 2	139
Gambar 57. Eksplorasi 2 Desain Karakter Prima	139
Gambar 58. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Prima Eksplorasi 3	140
Gambar 59. Eksplorasi 3 Desain Karakter Prima	140
Gambar 60. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Baja.....	141
Gambar 61. Eksplorasi 1 Desain Karakter Baja.....	142
Gambar 62. Eksplorasi 2 Desain Karakter Baja.....	143
Gambar 63. Eksplorasi 3 Desain Karakter Baja.....	144
Gambar 64. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Centil	145
Gambar 65. Eksplorasi 1 Desain Karakter Centil	146
Gambar 66. Eksplorasi 2 Desain Karakter Centil	147
Gambar 67. Eksplorasi 3 Desain Karakter Centil	147

Gambar 68. <i>Moodboard</i> Desain Karakter EL	148
Gambar 69. Eksplorasi 1 Desain Karakter EL	149
Gambar 70. Eksplorasi 2 Desain Karakter EL	150
Gambar 71. Eksplorasi 3 Desain Karakter EL	151
Gambar 72. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Lakeith dengan Gaya Eksplorasi 3... ..	152
Gambar 73. Eksplorasi 3 Desain Karakter Lakeith.....	153
Gambar 74. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Asha Eksplorasi 3.....	153
Gambar 75. Eksplorasi 3 Desain Karakter Asha.....	154
Gambar 76. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Baskara Eksplorasi 3	155
Gambar 77. Eksplorasi 3 Desain Karakter Baskara	155
Gambar 78. <i>Moodboard</i> Desain Latar Tempat/Background	157
Gambar 79. <i>Moodboard</i> Desain Latar Tempat/Background	157
Gambar 80. Desain Latar Tempat/Background Perkotaan <i>Javaniland</i>	158
Gambar 81. Desain Latar Tempat/Background Hutan Habitat <i>Javaniland</i>	159
Gambar 82. Desain Latar Tempat/Background Hutan Habitat <i>Javaniland</i>	159
Gambar 83. Narasumber Ahli Bahasa.....	161
Gambar 84. Narasumber Magang Anak Agung Gde Raka Wiadi Netera	162
Gambar 85. Uji Coba Calon Pengguna SMP Labschool Kebayoran.....	163
Gambar 86. Uji Coba Calon Pengguna SMP Labschool Kebayoran.....	163
Gambar 87. Uji Coba Calon Pengguna SMP Labschool Cibubur	164
Gambar 88. Uji Coba Calon Pengguna SMP Labschool Cibubur	164
Gambar 89. Uji Coba Calon Pengguna SMP Labschool Rawamangun	164
Gambar 90. Storyboard <i>Chapter 2: System Activated “Fantastic Javanimals”</i> . ..	166

Gambar 91. Bagian Pertama <i>Chapter 2: System Activated</i>	167
Gambar 92. Bagian Kedua <i>Chapter 2: System Activated</i>	168
Gambar 93. Bagian Ketiga <i>Chapter 2: System Activated</i>	169
Gambar 94. Bagian Keempat <i>Chapter 2: System Activated</i>	170
Gambar 95. <i>Storyboard Chapter 3: Poisoned “Fantastic Javanimals”</i>	172
Gambar 96. Bagian Pertama <i>Chapter 3: Poisoned</i>	173
Gambar 97. Bagian Kedua <i>Chapter 3: Poisoned</i>	174
Gambar 98. Bagian Ketiga <i>Chapter 3: Poisoned</i>	175
Gambar 99. Bagian Keempat <i>Chapter 3: Poisoned</i>	176
Gambar 100. <i>Storyboard Chapter 4: Big Fella “Fantastic Javanimals”</i>	178
Gambar 101. Bagian Pertama <i>Chapter 4: Big Fella</i>	179
Gambar 102. Bagian Kedua <i>Chapter 4: Big Fella</i>	180
Gambar 103. Bagian Ketiga <i>Chapter 4: Big Fella</i>	182
Gambar 104. <i>Storyboard Chapter 5: Corpse “Fantastic Javanimals”</i>	183
Gambar 105. Bagian Pertama <i>Chapter 5: Corpse</i>	184
Gambar 106. Bagian Kedua <i>Chapter 5: Corpse</i>	185
Gambar 107. Bagian Ketiga <i>Chapter 5: Corpse</i>	186
Gambar 108. <i>Storyboard Chapter 6: Disaster “Fantastic Javanimals”</i>	187
Gambar 109. Bagian Pertama <i>Chapter 6: Disaster</i>	188
Gambar 110. Gambar 96. Bagian Kedua <i>Chapter 6: Disaster</i>	189
Gambar 111. <i>Storyboard Chapter 7: Humanity “Fantastic Javanimals”</i>	190
Gambar 112. Bagian Pertama <i>Chapter 7: Humanity</i>	191
Gambar 113. Bagian Kedua <i>Chapter 7: Humanity</i>	192

Gambar 114. Bagian Ketiga <i>Chapter 7: Humanity</i>	193
Gambar 115. <i>Storyboard Chapter 8: Green Canopy “Fantastic Javanimals”</i> ..	194
Gambar 116. Bagian Pertama <i>Chapter 8: Green Canopy</i>	195
Gambar 117. Bagian Kedua <i>Chapter 8: Green Canopy</i>	196
Gambar 118. Bagian Ketiga <i>Chapter 8: Green Canopy</i>	197
Gambar 119. Bagian Keempat <i>Chapter 8: Green Canopy</i>	198

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Satwa Endemik Pulau Jawa	39
Tabel 2. Wawancara Narasumber Magang	78
Tabel 3. Kegiatan Bersama Narasumber Magang.....	122
Tabel 4. Jadwal Penelitian.....	125
Tabel 5. Rincian Biaya Produksi.....	200

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Dosen Pembimbing 1 dan 2	215
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Seminar	217
Lampiran 3. Surat Permohonan Magang	218
Lampiran 4. Kartu Kehadiran Seminar	219
Lampiran 5. Kartu Bimbingan	221
Lampiran 6. Proses Kegiatan Magang	225

Lampiran 7. Proses Eksplorasi Ilustrasi dan Animasi.....	226
Lampiran 8. Wawancara Narasumber Ahli Materi Satwa Endemik.....	228
Lampiran 9. Lembar Persetujuan Narasumber Ahli Media	229
Lampiran 10. Lembar Persetujuan Narasumber Ahli Bahasa.....	231
Lampiran 11. Transkrip Hasil Wawancara Ahli Materi	233
Lampiran 12. Dokumentasi Angket	247

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	49
---------------------------------	----



ABSTRAK

Fariz Faddilah Fajar, 2026 “FILM ANIMASI 2 DIMENSI SATWA ENDEMIK PULAU JAWA: *FANTASTIC JAVANIMALS*”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Pulau Jawa merupakan pulau terluas kelima di Indonesia, dengan luas sekitar 128.297 km² dan jumlah populasi terpadat berkisar 150 juta penduduk. Tingginya pertumbuhan berbagai sektor Pulau Jawa, berdampak pada terkikisnya habitat alami satwa endemik. Badak jawa, macan tutul jawa, dan elang jawa merupakan satwa endemik yang menjadi korban atas maraknya deforestasi di Pulau Jawa. Ketiga satwa endemik Pulau Jawa tersebut, menghadapi ancaman kepunahan karena populasinya yang semakin berkurang. Profauna menyimpulkan bahwa edukasi dini penting dilakukan dalam menjaga kelestarian alam melalui penanaman nilai empati kepada generasi muda. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, informasi mengenai terancam punahnya satwa endemik jarang sekali ditemukan pada media lokal. Hal ini menyebabkan generasi muda memiliki empati yang minim, karena kurangnya edukasi mendasar mengenai pentingnya menjaga keanekaragaman hayati. Berdasarkan permasalahan tersebut karya ini dirancang dengan tujuan untuk mengenalkan dan mengedukasi generasi muda, terhadap fenomena terancam punahnya satwa endemik Pulau Jawa dengan menggunakan media kekinian dan mudah untuk diakses. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan *design thinking* dengan instrumen berupa wawancara, observasi, serta studi produk sejenis. Survei dilakukan terhadap remaja dengan usia 13-15 tahun sebagai landasan perancangan karya. Karya yang ditampilkan berupa film animasi 2 dimensi dengan judul “*Fantastic Javanimals*” dengan 8 *chapter* bersambung yang mengemas edukasi mendasar serta menghibur. “*Fantastic Javanimals*” ditampilkan dengan format MP4, resolusi 2560x1080 dan *frame rate* 29,7 *fps*. Karya film mengemas cerita petualangan seru dengan drama menarik yang jarang ditemukan dalam konten animasi lokal. Sehingga karya animasi ini menjadi lebih menarik dalam mengedukasi, tetap menghibur audiens dengan media kekinian.

Kata Kunci: Satwa Endemik Pulau Jawa, Animasi 2 Dimensi, *Design Thinking*.

ABSTRACT

Fariz Faddilah Fajar, 2026 "FILM ANIMASI 2 DIMENSI SATWA ENDEMIK PULAU JAWA: *FANTASTIC JAVANIMALS*". Thesis on Creation of Fine Art Works, Fine Arts Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University.

Java Island is the fifth largest island in Indonesia, with an area of approximately 128,297 km² and a densely populated population of approximately 150 million people. The rapid growth of various sectors of Java Island has resulted in the erosion of the natural habitat of endemic animals. The Javan rhinoceros, Javan leopard, and Javan hawk-eagle are endemic animals that have become victims of rampant deforestation on Java Island. These three endemic animals of Java Island are facing the threat of extinction due to their decreasing population. Profauna concluded that early education is important in preserving nature by instilling empathy in the younger generation. Based on observations, information about the threat of endemic animals being endangered is rarely found in local media. This causes the younger generation to have minimal empathy, due to the lack of basic education about the importance of preserving biodiversity. Based on these problems, this work was designed with the aim of introducing and educating the younger generation about the phenomenon of the threat of endemic animals being extinct on Java Island using contemporary and easily accessible media. The research method used is qualitative with a design thinking approach with instruments in the form of interviews, observations, and studies of similar products. A survey was conducted on teenagers aged 13-15 years as a basis for designing the work. The work presented is a 2D animated film entitled "Fantastic Javanimals" with 8 continuous chapters that contain basic education and entertainment. "Fantastic Javanimals" is displayed in MP4 format, 2560x1080 resolution and a frame rate of 29.7 fps. The film works package an exciting adventure story with an interesting drama rarely found in local animated content. So this animated work becomes more interesting in educating, while still entertaining the audience with contemporary media.

Keywords: Endemic Animals of Java Island, 2-Dimensional Animation, Design Thinking