

ABSTRAK

Kota Samarinda memiliki banyak ragam hewan endemik yang menjadi ciri khas tersendiri bagi Kota Samarinda, hewan endemik juga merupakan makhluk hidup yang tinggal di alam yang kita tempati yang merupakan salah satu kekayaan alam yang harus dilestarikan keberadaannya. Dikutip di dalam *website kumparan.com* yang diproduksi oleh Berita Update, 22 Desember 2020, hewan endemik yang menempati Indonesia ini menjadi ciri khas namun beberapa hewan endemik tersebut mempunyai status terancam punah terutama hewan endemik di Kota Samarinda yaitu Pesut Mahakam. Beberapa hewan endemik di Samarinda memiliki status populasi yang terus menyusut adalah macan dahan dan orang utan Kalimantan, ketiga hewan tersebut ditandai daftar merah oleh IUCN yang mempunyai status kritis dan hampir terancam punah. Maka dari itu untuk mencegah kepunahan dan juga penurunan populasi hewan endemik di Samarinda, dapat dilakukan salah satu cara pelestarian dengan cara memberikan pengetahuan umum hewan endemik terhadap masyarakat seperti melalui media desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik Samarinda menjadi bentuk *humanoid/gijinka*. Namun di era digital yang semakin maju ini, kalangan remaja kurang mengetahui hewan endemik di Indonesia, terutama hewan endemik di Samarinda. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya perhatian dan pengetahuan umum orang-orang tentang hewan endemik di Samarinda. Dan masih kurangnya desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik *gijinka* dan masih kurangnya media informasi yang disampaikan tentang hewan endemik mau itu dimulai dari media edukasi, atau *game* di Samarinda. Media yang akan digunakan adalah *game* melalui perancangan desain karakter *game*. Metode yang dibuat adalah metode campuran dalam pendekatan wawancara, survey kuesioner, studi pustaka, dan observasi untuk memperkuat data perancangan karya. Perancangan desain karakter *game* dimulai dengan membuat sketsa rancangan eksplorasi karakter seperti menentukan sifat atau arketipe karakter, *style* gambar, proporsi badan termasuk anatomi, *shape*, siluet, ekspresi, pose, *turnaround*, *character scale*, warna, dan atribut atau kostum karakter. Perancangan Tugas Akhir ini diharapkan mampu memberi pengetahuan dan memperkenalkan entitas hewan endemik

Samarinda yang sudah terancam punah yaitu Pesut Mahakam, Orang Utan, dan Macan Dahan.

Kata Kunci : Kota Samarinda, hewan endemik, *gijinka*, remaja, *game*, desain karakter