

ABSTRAK

Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa dengan ragam budaya, termasuk pakaian adat, seni, bahasa, dan tradisi. Namun, di tengah arus globalisasi dan digitalisasi, budaya asing menjadi lebih dominan dan diminati oleh generasi muda. Fenomena ini menyebabkan kurangnya apresiasi terhadap kekayaan budaya lokal. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang karakter produk koleksi *Bagya* dalam format *blind box* sebagai media edukasi visual yang menyenangkan bagi remaja. Metode yang digunakan adalah pendekatan *mixed methods* melalui observasi, wawancara mendalam dengan pelaku industri *art toys*, penyebaran kuesioner kepada target *audiens*, serta studi literatur. Analisis yang digunakan meliputi analisis deskriptif, analisis matriks proyek sejenis, dan SWOT. Hasil perancangan berupa prototipe karakter *Bagya* dengan elemen pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia, dikemas dalam desain visual menarik bergaya *chibi*, dilengkapi booklet mini berisi informasi budaya. Produk ini mengusung konsep *blind box* sebagai pendekatan yang memadukan kejutan dan edukasi dalam satu pengalaman koleksi. Manfaat dari perancangan ini adalah meningkatkan minat remaja terhadap budaya lokal melalui media visual yang relevan dengan gaya hidup digital mereka. Selain itu, produk ini berkontribusi dalam memperkuat ekosistem industri kreatif Indonesia dan memberi ruang bagi komunitas kolektor lokal untuk mengapresiasi karya berbasis budaya Nusantara.

Kata kunci : Perancangan Karakter, Budaya Lokal, *Blind Box*, Media Edukasi.