

ABSTRAK

Usman dan Harun adalah Pahlawan Nasional Indonesia yang memiliki jiwa Nasionalisme tinggi. Dewasa ini Nasionalisme merupakan hal yang sangat penting terutama di masa yang sulit seperti sekarang ini khususnya Generasi Z yang mana mereka adalah generasi yang mudah luntur rasa nasionalismenya karena pengaruh globalisasi dan budaya luar. Ada beberapa contoh masalah mengenai lunturnya Nasionalisme, salah satu contohnya adalah seorang wanita yang membakar Bendera Indonesia karena masalah percintaan. Maka dari itu, perancang membuat Desain Karakter *Game* yang diadaptasi dari Tokoh Pahlawan Indonesia Usman dan Harun. Pemilihan media *game* dikarenakan media *game* sangat diminati masyarakat Indonesia saat ini dan *game* adalah media penyampai informasi yang efektif. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan nilai nasionalisme melalui Karakter *Game* Usman dan Harun serta mengedukasi siapa saja Tokoh Pahlawan Indonesia Usman dan Harun. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian, dengan metode observasi terhadap objek penelitian dan karya sejenis, metode kuesioner yang disebar melalui daring untuk mendapat data khalayak sasaran, serta studi pustaka untuk menunjang perancangan dengan teori-teori yang mendukung. Dengan merancang Karakter *Game* untuk Tokoh Pahlawan Nasional Usman dan Harun diharapkan bisa menjunjung rasa nasionalisme masyarakat Indonesia khususnya Generasi Z. Perancangan akan menggunakan media 2D dengan style Semi Realis dan berfokus pada adaptasi karakter dari tokoh pahlawan nasional Usman dan Harun dimana pengerjaan akan mengikuti hasil analisa data dan penelitian yang sudah dilakukan. Hasil akhir perancangan berupa *Model Sheet* atau tampilan ortogonal dari karakter *game* yang telah diadaptasi dari Tokoh Pahlawan Indonesia Usman dan Harun.

Kata Kunci: Desain Karakter, Generasi Z, Nasionalisme, Usman dan Harun