

**Perancangan Game Gema Negeriku Sebagai Upaya
Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Pada Anak-Anak Melalui Lagu
Nasional Indonesia.**

ANGGUN CYNTHIA DEWI

(Pembimbing : Toto Haryadi, M.Ds, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201201515@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Rasa cinta tanah air merupakan salah satu nilai pendidikan karakter. Rasa cinta tanah air didefinisikan sebagai rasa kebanggaan, rasa memiliki, rasa menghargai, rasa menghormati, dan loyalitas yang dimiliki oleh setiap individu pada Negara. Namun sekarang ini rasa cinta tanah air di Indonesia mulai memudar. Melalui metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, kuisioner, wawancara, studi kepustakaan, dan studi visual, didapatkan data bahwa generasi bangsa Indonesia rawan akan hilangnya rasa cinta tanah air, dilihat dari generasi yang tidak memahami makna dan semangat juang dalam lagu-lagu nasional Indonesia. Data kemudian dianalisis menggunakan metode kliping (5W+1H) dan disimpulkan bahwa perlu adanya kampanye menanamkan rasa cinta tanah air melalui lagu nasional pada anak-anak usia sekolah dasar 7 -12 tahun melalui cara yang inovatif, menarik, dan edukatif, yaitu dengan perancangan game rhythm Gema Negeriku. Berdasarkan hasil kuisioner 60% responden lebih menyukai game mobile karena bersifat portable, sehingga game Gema Negeriku dikemas dalam visual 2D yang menggunakan platform android. Bila dibandingkan dengan sistem pembelajaran yang bersifat formal saja, pembelajaran cinta tanah air melalui lagu nasional secara interaktif, sederhana, dan penyampaian pesan secara langsung menjadi kunci dalam game ini. Adapun bentuk cinta tanah air salah satunya adalah mengetahui, memahami dan menjaga identitas Negara Indonesia, menghargai jasa pahlawan, menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Bentuk-bentuk cinta tanah air tersebut dihadirkan dalam game yang menarik dan inovatif sehingga target audience dapat aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci : anak, Indonesia, permainan, nasionalisme, lagu nasional

Game Design of `Gema Negeriku` As an Effort To Cultivate Nationalism In Children Through Indonesian National Anthem

ANGGUN CYNTHIA DEWI

(Lecturer : Toto Haryadi, M.Ds, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201201515@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Patriotism is one of the character education's values. Patriotism is defined as a sense of pride, sense of belonging, sense of respect and loyalty of every individual in the country. But now this love for the homeland in Indonesia began to fade. Through the research methods of qualitative and quantitative with data collection method are observation, questionnaires, interviews, literature studies, and visual studies, the data show that the generation of the nation of Indonesia is susceptible to loss of love for the homeland, it's seen from a generation that does not understand the meaning and the fighting spirit in the song Indonesia's national-track. Data were analyzed using the kliping's method (5W + 1H) and concluded that the need for a campaign to instill a sense of patriotism is the national anthem in children of primary school age 7-12 years in a way that is innovative, interesting, and instructive, with designing game rhythm "Gema Negeriku". Based on the results of questionnaires, 60% of respondents preferred mobile gaming because it is portable, so the game "Gema Negeriku" packaged in 2D visual using an android platform. When compared to the formal learning system course, learning patriotism through the national anthem in an interactive, simple, and direct delivery of the message become the key in this game. As for the form of patriotism are aware of, understand and maintain the identity of the State of Indonesia, appreciate the services of a hero, maintain and preserve the culture of Indonesia. The forms of patriotism are presented in an attractive and innovative game so that the target audience can be active in learning.

Keyword : children, Indonesia, games, nationalism, national song