

## ABSTRAK

Mahasiswa memiliki banyak peran, salah satunya sebagai agen perubahan. Karena itu, sangat penting bagi mahasiswa untuk mengikuti pesta demokrasi yang ada di Negara Indonesia yaitu pemilu. Mahasiswa diharapkan untuk dapat menjadi pengusung dan pelaksana perubahan. Ditambah Tridharma perguruan tinggi yang harus dipertanggungjawabkannya. Namun, masih ada mahasiswa yang menunjukkan sifat apatisme pada pemilu. Masih ada saja ruang untuk apatisme muncul. Karena itu perancang bertujuan mengedukasi mahasiswa tentang mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia, untuk lebih menutup munculnya ruang-ruang apatisme yang muncul tersebut. Metode Perancangan yang digunakan adalah metode campuran, dengan instrumen nya yaitu observasi tidak langsung, kuesioner dan studi pustaka. Adapun penggunaan *Game*, dimana *Game* dapat membawa narasi atau kisah edukatif dengan menarik dan interaktif. *Game* juga dapat membuat cerita terasa lebih hidup dengan berbagai aspek di dalamnya, sehingga pemain cenderung akan *stay* lebih lama sepanjang narasi, biarpun tema yang dibawakan sedikit berat. Dalam perancangan *game* edukasi mahasiswa terhadap pemilu, perancang akan mengambil peran sebagai *concept artist*. Dengan membuat *concept art* untuk *game* edukasi yang menarik, maka usaha telah dilakukan. Untuk membuat *concept art game* edukasi mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia yang tepat dan menarik, perancang menunjukkan berbagai macam aspek, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Menampilkan visual yang dirancang tak hanya berdasarkan data observasi yang didapat, namun juga penggunaan dasar-dasar teori perancangan *concept art*. Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik menjadi media yang berhasil menyampaikan tujuannya, ataupun menjadi referensi bagi peneliti lain, baik untuk topik sejenis maupun dalam bidang perancangan *concept art* dan *game* edukasi.

Kata Kunci: Mahasiswa, pemilu, apatisme, *game*, edukasi, dan *concept art*.