

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Dan Manfaat.....	4
1.5.1 Tujuan.....	4
1.5.2 Manfaat.....	4
1.6 Metode Perancangan.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Pembabakan.....	7
BAB II.....	8
2.1 Pentingnya Suara Mahasiswa.....	8
2.2 Pemilu.....	8
2.3 Media.....	8
2.3.1 Media Baru (New Media).....	8
2.3.2 Narasi Edukasi pada Game.....	9
2.3.3 Concept Art.....	10
2.3.4 Desain Karakter.....	13
2.3.4.1 Tipe Penokohan.....	15
2.3.5 Key Art.....	15
2.3.6 Environment Art.....	15
2.3.6.1 Komposisi Environment.....	16
2.4 Metode perancangan.....	16
2.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	16
2.4.2 Metode Analisis Data.....	17
2.4.3 Metode Penyajian Data.....	18
2.5 Khalayak sasaran.....	18
BAB III.....	19
3.1 Data.....	19
3.1.1 Data Hasil Observasi.....	19
3.1.2 Data Hasil Kuesioner.....	24
3.2 Data Khalayak Sasar.....	32
3.3 Analisis Karya Sejenis.....	33
3.4 Analisis.....	36
3.4.1 Tema Besar.....	37
3.4.2 Keyword.....	37

BAB IV	37
4.1 Konsep Perancangan.....	38
4.1.1 Ide Besar.....	38
4.1.2 Konsep Pesan.....	38
4.1.3 Konsep Kreatif.....	39
4.1.4 Konsep Media.....	39
4.1.5 Konsep Visual.....	40
4.1.5.1 Karakter.....	40
4.1.5.2 Environment.....	50
4.1.5.3 Key Arts.....	57
4.1.5.4 Rancangan Model Ingame.....	58
4.2 Hasil Perancangan.....	59
4.2.1 Dara.....	59
4.2.2 Eka.....	61
4.2.3 Dadang.....	64
4.2.4 Kamar Kost Dara.....	66
4.2.5 Area Sekitar Kost Dara.....	67
4.2.6 Jalan Menuju Kampus.....	68
4.2.7 Taman Kampus.....	69
4.2.8 Ruang Kelas.....	70
4.2.9 Kantor KPU.....	70
4.2.10 TPS.....	71
4.2.11 Key Arts.....	72
4.2.12 Rancangan Model Ingame Pixel.....	73
BAB V	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80