

PERANCANGAN *CONCEPT ART* UNTUK *GAME* EDUKASI MENGENAI MAHASISWA TERHADAP PEMILU NEGARA INDONESIA

DESIGNING CONCEPT ART FOR AN EDUCATIONAL GAME ABOUT UNIVERSITY STUDENTS AND THE INDONESIAN NATIONAL ELECTION

Sekardilla Nur Aisyah Qatrunnada¹, Mario², Muhammad Adharamadinka³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

sekarqatrunnada@student.telkomuniversity.ac.id¹, dsmario@telkomuniversity.ac.id²,

ramadinka@telkomuniversity.ac.id³

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 apatisisme pada pemilu. Masih ada saja ruang untuk apatisisme muncul. Karena itu perancang bertujuan mengedukasi mahasiswa tentang mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia, untuk lebih menutup munculnya ruang-ruang apatisisme yang muncul tersebut. Metode Perancangan yang digunakan adalah metode campuran, dengan instrumennya 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, apatisisme, *game*, edukasi, dan *concept art*.

ABSTRACT

Students play various roles, one of which is as agents of change. Therefore, it is crucial for students to participate in the democratic process in Indonesia, namely the general elections. Students are expected to be promoters and implementers of change, in addition to fulfilling the responsibilities of the Tri Dharma of higher education. However, some students still exhibit apathy towards the elections, leaving room for apathy to arise. To address this, the designer aims to educate students about the Indonesian elections to minimize the emergence of such apathy. The design method employed is a mixed-method approach, utilizing instruments such as indirect observation, questionnaires, and literature studies. The use of games is also included, as games can convey educational narratives or stories in an engaging and interactive way. Games can make the story feel more vivid through various aspects, encouraging players to stay engaged longer, even when the theme is somewhat heavy. In designing an educational game about elections for students, the designer will take on the role of a concept artist. By creating compelling concept art for the educational game, efforts have been made. To create concept art that is both appropriate and engaging for an educational game about the Indonesian elections, the designer considers various aspects, both intrinsic and extrinsic. The visuals are designed not only based on observational data but also by applying fundamental theories of concept art design. This research is expected to be useful both as a medium that effectively communicates its purpose and as a reference for other researchers, whether for similar topics or in the field of concept art and educational game design.

Keywords: Students, elections, apathy, game, education, and concept art.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara demokrasi yang bergantung kepada masyarakat untuk keberjalanan pemerintahannya. Salah satu bentuk partisipasi masyarakat adalah pemilu, yaitu kegiatan pemilihan wakil rakyat dan pejabat pemerintahan. Sebagai bagian dari masyarakat, mahasiswa yang menjadi agen perubahan, salah satunya dalam berdemokrasi,

bisa menciptakan suatu inovasi untuk masa depan yang bisa menciptakan perubahan yang baik kedepannya.

Namun, masih ada mahasiswa atau pemilih muda yang menunjukkan sifat apatis dalam pemilu, contohnya dengan menjadi golput. Golput dapat terjadi karena 'lupa' mengurus kependahan TPS atau masalah teknis lainnya. Selain itu, ketidakpedulian terhadap calon pemimpin yang dipilih juga menjadi bentuk abai dari para pemilih muda. Maka hal ini akan perancang kemas dalam perancangan *game* edukasi berupa *concept art*.

Untuk sebuah kegiatan pencarian informasi dan edukasi tentang pemilu juga persiapannya, media penyampaian dalam bentuk *game* dapat menyampaikan pesannya dengan lebih menyeluruh dan interaktif. Penyampaian tema ini secara interaktif membuat pemain mendapatkan pengalaman personal yang menarik sehingga meningkatkan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan juga ketertarikan lebih untuk bermain dan belajar. Dalam perancangan sebuah *game*, animasi maupun media kreatif lainnya, dibutuhkan sebuah konsep visual atau *concept art*, yaitu visualisasi dari ide-ide awal yang dapat dikembangkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan segala elemen visual yang dibutuhkan dalam sebuah perancangan media. Karena itu, agar dapat menyampaikan pesan dengan tepat dalam perancangan *game* edukasi mahasiswa terhadap pemilu, perancang akan mengambil peran sebagai *concept artist*

2. Landasan Teori

2.1 Pentingnya Suara Mahasiswa

Mahasiswa dikenal sebagai salah satu agent of change atau agen perubahan. Agen perubahan merupakan orang-orang yang turut andil dalam pengusung dan pelaksana perubahan yang lebih baik untuk negara. Berdasarkan etimologi nya, mahasiswa dibagi menjadi maha yaitu besar atau tinggi, dan siswa yang berarti pelajar dengan derajat yang lebih tinggi. Dengan memasuki perguruan tinggi, maka mahasiswa harus bertanggung jawab dengan mengimplementasikan Tridharma Perguruan Tinggi, yakni pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Pasal 1 Ayat 9 UU No.12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi). Hal ini mengembalikan lagi pada peranan mahasiswa menjadi salah satu agen perubahan dan salah satu yang memiliki suara penting guna keberlangsungan juga masa depan bangsa.

2.2 Pemilu

Pemilu atau pemilihan umum merupakan bentuk dari demokrasi dan politik di Negara Indonesia. Dimana masyarakat secara serentak memilih perwakilan rakyat serta jajaran pejabat pemerintahan lainnya. Pemilu dilaksanakan untuk memberikan harapan

kepada rakyat, yaitu dengan hadirnya seorang pemimpin yang dapat mensejahterakan juga membahagiakan rakyat dengan kebijakan-kebijakan yang diterapkannya (Nasution, 2017).

2.3 Narasi Edukasi pada *Game*

Media *game* dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dengan mengintegrasikan aspek-aspek edukasi ke dalam elemen-elemen *game*, sehingga tujuannya berubah menjadi edukatif (Rahadianto et al, 2022). *Game* yang ditujukan sebagai sarana edukasi, Seperti kata Soaloon dan Afif (2020), bahwa setiap *game* edukasi harus memiliki nilai dan tujuan positif yang berdampak baik bagi pemainnya. Tak hanya mengharuskan *game* tersebut memiliki narasi-narasi bimbingan, tapi tentunya *game* tersebut juga harus menarik. Mitchell (2012) dalam bukunya *Game Design Essentials*, saat *game* edukasi di desain, maka perancang harus membuat *game* yang menyenangkan. Karena apabila *game* tersebut tidak menyenangkan, maka tidak akan dimainkan, sehingga tidak ada proses belajar yang terjadi.

Untuk pengertian narasi sendiri, Mitchell (2012) juga mengatakan bahwa pada sebuah *game* dengan cerita interaktif, narasi adalah bagian dari cerita dimana perancang sendiri lah yang mengarahkannya, bukan dari tindakan-tindakan yang dilakukan oleh pemain ataupun semua peristiwa yang terjadi karena mekanika inti. Dengan itu, narasi edukasi dalam sebuah *game* merupakan sesuatu yang dapat terlaksana sekalipun *game* yang dibuat merupakan *game-game* dengan genre *adventure* atau *game* dimana pemain dapat melakukan berbagai hal sesukanya.

2.4 *Concept Art*

Concept art adalah gambaran konsep suatu karya. *Concept art* mencakup ide-ide dan eksplorasi pembuatnya dalam pembuatan karya visual (Tobing, Afif & Sumarlin, 2023). *Concept art* adalah keseluruhan elemen visual yang melingkupi diantaranya desain karakter, *environment*, *key art* dan sebagainya, guna merepresentasikan atau mengkomunikasikan ide-ide dalam perancangan media kreatif. Dalam buku *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*, McGuire dan Jenkins (2008) mengatakan bahwa *concept artist* menciptakan gambar tiap adegan lengkap guna membantu tim memvisualisasikan bagaimana saat *game* tersebut dimainkan. Adapun yang perlu diperhatikan oleh *concept artist* seperti warna.

Warna merupakan bentuk visual yang dihasilkan dari cahaya yang terpancar atau dipantulkan oleh suatu objek. Sutton (2020) menyatakan bahwa tidak ada warna yang berdiri sendiri. Faktanya efek dari sebuah warna ditentukan berdasarkan banyak faktor seperti cahaya yang dipantulkan, warna sekitarnya, dan perspektif masing-masing orang yang melihat. Dilanjutkan oleh Tina, kombinasi warna yang menarik dapat membuat orang berhenti dan mengubah perspektifnya, atau bahkan membuat orang melihat sesuatu dengan

cara yang baru. Dalam artian, kombinasi warna yang tepat dan menarik memiliki dampak yang cukup kuat bagi pandangan orang-orang.

2.4.1 Desain Karakter

Dalam membuat rancangan desain karakter, desainer harus merujuk pada setidaknya dua unsur utama sebuah karakter, yaitu unsur intrinsik atau yang berasal dari dalam karakter dan cenderung tidak bisa dilihat audien, dan unsur ekstrinsik, yaitu unsur yang cukup terlihat jelas oleh audien, pada sebuah karakter (Lionardi, 2022). Desain karakter adalah elemen kunci dalam menyampaikan cerita dan memicu respon emosional dalam *game* dan narasinya. Karakter berperan mendukung cerita, sehingga desain mereka sangat penting dalam pengembangan *video game*. Pemain tertarik tidak hanya pada alur cerita, tetapi juga pada visual karakter (Rahman et al. 2023). Adapun menurut Oxland (2004) bahwa desain karakter sering kali menggunakan stereotip yang mudah dikenali. Namun bahkan karakter yang stereotipikal harus memiliki sesuatu yang membedakannya dari karakter sejenis (Adams, 2010).

2.4.2 Key Art

Randy Robin Galiban (dalam Setiawan et al. 2015) mengatakan bahwa *key art* adalah visual yang mengilustrasikan sebuah sceneshot atau tangkapan adegan tertentu, atau tata produksi untuk pencahayaan, suasana hati, warna dan kamera. Gambar atau visual dari *key art* yang menunjukkan elemen-elemen utama sebuah proyek media kreatif membuat *key art* menjadi representasi utama yang juga seringkali digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian audiens.

2.4.3 Environment Art

Menurut Ernest Adams (2010) ruang *environment* menggambarkan tampilan dunia dan atmosfer nya. *Environment* ialah tentang apa saja yang berada pada ruang lingkup tersebut. Penciptaan desain *environment* didasari oleh karakteristik dari *environment* itu sendiri. Dari situ dapat dimengerti untuk mendesain *environment art* yang dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, diperlukan untuk mengetahui karakteristik lingkungan itu sendiri. Ernest juga melanjutkan bahwa terdapat pula konteks budaya dalam sebuah *environment* yang mengacu pada pengertian antropologis-cara hidup orang-orang dalam *game*. Seperti keyakinan, sikap, nilai-nilai yang dianut juga politik serta agama yang diyakini oleh orang-orang dalam *game* juga merupakan bagian dari ruang *environment* sebuah *game*. Dan karakteristik tersebut dapat digambarkan melalui banyak hal seperti pakaian, furnitur, arsitektur, lanskap dan objek makhluk hidup dalam ruang *environment* tersebut.

2.5 Tipe Penokohan

Budiman Akbar (dalam Ramadhani, 2017) menyebutkan tipe-tipe penokohan karakter sebagai berikut:

A. Protagonis

Dalam dunia film, protagonis adalah karakter utama yang menjadi fokus cerita. Perspektif film biasanya berpusat pada protagonis, dan konflik dalam cerita sangat mempengaruhi perkembangan karakter ini. Protagonis sering kali juga menjadi narator, di mana kepribadiannya memainkan peran penting dalam menentukan arah cerita dan bagaimana penonton memahami film tersebut.

B. Antagonis

Antagonis adalah istilah yang merujuk pada karakter, entitas, kelompok, institusi, atau situasi yang berperan sebagai penantang atau lawan dari protagonis. Karakter antagonis berfungsi sebagai penghalang yang menghambat protagonis dalam mencapai tujuannya dan sering kali menjadi penggerak utama dalam peristiwa-peristiwa yang terjadi di film.

C. Deuteragonis

Deuteragonis adalah karakter paling penting kedua setelah protagonis. Meskipun perannya lebih kecil, deuteragonis kadang bisa lebih terkenal dibandingkan protagonis. Karakter ini sering kali menjadi pendamping atau penolong bagi protagonis, biasanya sebagai sahabat dekat. Dalam beberapa kasus, antagonis juga bisa berperan sebagai deuteragonis jika kehadirannya dekat dengan protagonis.

D. Tritagonis

Tritagonis adalah karakter ketiga terpenting dalam sebuah cerita, baik itu dalam literatur, film, atau televisi. Karakter pendukung ini bisa memihak protagonis atau antagonis dan membantu memperjelas peran protagonis dalam cerita. Mereka juga berfungsi sebagai penegas alur cerita dan penyampai informasi kepada penonton. Meskipun perkembangan karakter pendukung ini tidak menjadi fokus utama, mereka tetap memiliki kaitan yang erat dengan protagonis.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Metode Perancangan

Metode yang digunakan adalah *mix method*, yaitu kualitatif dan kuantitatif, yang melibatkan observasi tidak langsung, studi pustaka dan kuesioner. Metode ini digunakan

sehingga perancang mendapat wawasan yang cukup mendalam mengenai pandangan atau persepsi dan pengalaman responden juga keadaan di lapangan saat kegiatan telah terjadi atau sudah berlalu.

3.2 Data dan Analisis Objek

3.2.1 Data Khalayak Sasaran

Khalayak sarannya adalah mahasiswa Bandung yang sudah dapat menggunakan hak suaranya dalam pemilu, dengan geografis yang merupakan mahasiswa Bandung baik yang sedang dalam perantauan menjalankan pendidikan perguruan tinggi di Bandung, maupun mahasiswa yang memang asli Kota Bandung. Demografis dengan usia 18-25 tahun atau usia rata-rata mahasiswa, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, status sosial menengah ke atas (berdasarkan kemudahan mengakses pendidikan dalam konteks ekonomi di kuesioner), psikografis nya yaitu Mahasiswa Bandung yang kurang mengikuti alur-alur politik terutama pemilu, namun ingin berusaha untuk lebih memahami pemilu dan meminati media baru berupa animasi 2D atau *game* dan teknografis nya ialah mahasiswa yang mudah dalam mengakses teknologi dan cukup sering menggunakan media sosial.

3.2.2 Data Hasil Observasi

Lokasi serta pembuatan TPS atau tempat pemungutan suara di Indonesia memiliki banyak sekali ketentuan yang telah dimuat dalam Keputusan KPU Nomor 66 Tahun 2024. Beberapa hal yang cukup relevan untuk perancangan desain TPS sebagai latar tempat dalam *concept art-elemen environment art* ataupun background pada *game* meliputi, TPS dapat dibuat di ruangan terbuka atau tertutup, apabila terbuka maka tempat duduk diharuskan memiliki pelindung terhadap hujan dan sinar matahari, juga posisi pemilih tidak boleh di tempat dimana orang lain dapat berlalu-lalang. Sedangkan pada ruangan tertutup, luas TPS yang digunakan harus bisa menampung segala kegiatan pemilu yang dilaksanakan, dan posisi pemilih haruslah membelakangi tembok. Adapun akses juga furnitur yang digunakan harus ramah disabilitas. Pendirian TPS juga membutuhkan diantaranya ruangan atau tenda, alat pembatas, papan yang dapat digunakan untuk menempelkan 'kertas-kertas penting'.

Masyarakat atau peserta pemilu tidak memiliki ketentuan atau keharusan dalam berpakaian saat mengikuti pemilihan umum di TPS masing-masing. Sedangkan untuk petugas KPPS tidak memiliki seragam khusus. Yang memiliki seragam atau pakaian dinas lapangan khusus sesuai dengan Keputusan Komisi Pemilihan Umum Nomor 227 Tahun 2023 adalah PPK/PPD dan PPS. Dengan kemeja taktikal berwarna biru dongker, dan celana taktikal berwarna coklat. Petugas KPPS yang tidak memiliki seragam wajib atau khusus, maka dapat menggunakan baju yang 'seragam' lainnya. Baik membuat sendiri, membeli

tipe yang sudah ada, menggunakan batik, atau bahkan menggunakan pakaian unik yang menyesuaikan tema TPS, dengan tujuan meningkatkan antusiasme masyarakat dalam pemilu.

3.2.3 Data Hasil Kuesioner

Berdasarkan data yang telah didapat dari kuesioner, dapat disimpulkan bahwa responden terbagi menjadi dua, yaitu yang mengikuti pemilu dan tidak mengikuti pemilu. Responden yang mengikuti pemilu atau peserta pemilu cenderung mencari informasi terkait pemilu juga calon-calon yang akan dipilihnya, dengan begitu, responden peserta pemilu membutuhkan media untuk mengetahui informasi pemilu dan calon wakil rakyat. Adapun untuk responden yang bukan peserta pemilu memiliki alasan seperti tidak mengurus kependahan TPS, maka mereka membutuhkan informasi terkait kebutuhan perpindahan domisili dan keperluan administrasi lainnya, agar meningkatnya kepedulian dan urgensi pemilih muda terkait pemilihan umum.

3.3 Analisis Karya Sejenis

A. A Space For The Unbound

Alasan perancang memilih *game* A Space For The Unbound sebagai salah satu karya sejenis yang di analisis adalah layout, penggunaan warna, serta ukuran juga ‘bit’ pixel yang digunakan pada *game* tersebut.

Tabel 1. Sceneshot A Space For The Unbound



Style atau pengayaan yang dipakai dalam pewarnaannya adalah pixel 24-32 bit, terlihat dari detail dan warna yang kaya, yang ditunjukkan pada visualnya.

Ukuran karakter dalam pixel terlihat cocok dan pas dengan *background*. Proporsi model karakter *ingame* tak hanya terlihat cocok dengan *background*, namun keseluruhan komposisi *screenshot*. *Game* yang lingkup latarnya hanya sekolah dan area desa membuat karakter cukup di desain menggunakan seragam SMA. Warna yang digunakan pada karakter terlihat menggunakan pixel 16-bit, berbeda dari *background*nya yang terlihat lebih complex dalam pewarnaan.

Background yang menggunakan 24-32 bit membuat visual pada *game* ini cukup detail meskipun *style* yang dipakai adalah pixel. Dalam *cutscene* di tunjukkan perspektif lain (tak hanya perspektif *side scrolling*). *Background* tentunya terbagi menjadi 3 lapisan, depan

tengah dan belakang, hal itu dapat terlihat dari perbedaan kontras, juga adanya efek parallax dimana ketiga layer background bergerak dengan kecepatan yang berbeda.

B. Spirited Away

Spirited Away dipilih sebagai referensi perancang dalam merancang karakter. Untuk menciptakan karakter yang ‘hidup’, baik dari bentuk tubuh maupun pewarnaannya. Begitupun bentuk dan warna-warna pada *environment* dalam film ini.

Tabel 2. Sceneshot Spirited Away



Karakter dalam spirited away cenderung berbentuk lingkaran, walaupun banyak juga karakter yang menonjolkan kesan segitiga dan persegi. Penggayaan desain karakter nya realistik namun *cartoony*, dalam artian proporsi tiap-tiap karakter terlihat tepat, namun sifat atau bagaimana tubuh mereka bereaksi itu seperti kartun.

Environment yang ditunjukkan pada spirited away sangat detail, namun hanya pada objek-objek utama, dalam artian objek yang sangat detail bisa saja berdiri sendiri di tengah kekosongan dalam satu *sceneshot*. Perspektif yang digunakan pada tiap-tiap scene yang menunjukkan *environment* nya juga bermacam-macam, tak hanya menyesuaikan kebutuhan shot, tapi juga terdapat adegan-adegan dimana shot lebih menonjolkan *environment*-nya.

Warna yang digunakan pada film animasi spirited away ini sangat beragam, dapat dikatakan *colorful*. Namun saturasi warna tidaklah terang melainkan lembut. Warna-warna yang digunakan atau tone keseluruhan animasi terlihat redup. Bukan berarti jelek, tapi justru menunjukkan kesan menenangkan yang mungkin saja di beberapa adegan malah membuat itu semakin dramatis.

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Konsep pesan pada perancangan *game* “Pemilu Dara” ini adalah untuk mengedukasi mahasiswa Bandung terhadap berbagai informasi seputar pemilu dan persiapan pemilu yang bisa didapat dari *game* ini. Dengan cara mendapatkan informasi yang menarik dan

menyenangkan yakni dengan bermain *game*, juga informasi yang dapat dilihat ulang kapanpun setelah didapatkan dalam *game*, dapat membantu mahasiswa menjadi lebih aktif mempersiapkan diri untuk pemilu.

Adapun ending dari *game* “Pemilu Dara” ini memiliki lebih dari satu ending. *Game* “Pemilu Dara” adalah *game* yang cukup singkat, karena itu multiple endings dapat membuat pemain terus memainkan *game* ini. Perbedaan dari tiap-tiap ending ditentukan dari kelengkapan informasi yang didapatkan Dara, juga yang utama adalah apakah Dara, sebagai mahasiswa rantau, berhasil mengikuti pemilu atau tidak.

4.1.2 Konsep Kreatif

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dicantumkan pada BAB III sebelumnya, dalam perancangan trailer *game* “Pemilu Dara” ini digunakan dua tipe visual. Anime untuk cutscene nya, dan pixel untuk *gameplay* nya. Perancang memutuskan untuk menggunakan dua tipe gaya visual untuk cutscene dan *gameplay* untuk memperdalam kesan pada tiap-tiap cutscene nya, seperti memperjelas detail-detail yang mungkin tidak maksimal dalam bentuk pixel.

Dalam penggunaan gaya anime, berdasarkan hasil kuesioner sebelumnya, perancang akan menggunakan ide-ide desain dari film *Spirited Away*, Studio Ghibli. Untuk desain karakter, perancang menggunakan desain yang halus dan dinamis namun cukup sederhana, baik pada pakaian maupun tubuh karakter itu sendiri, untuk menunjukkan desain karakter yang terlihat semi-realistic namun masih cartoony. Sedangkan untuk *environment*, bentuk dan gayanya adalah semi-realistic, agar *environment* terasa lebih hidup. Lalu pada visual pixel untuk *gameplay* nya, akan menggunakan pixel 32 bit. Untuk penggunaan warna pada kedua gaya visual, akan digunakan warna-warna yang beragam namun tetap memperhatikan hue, value, saturation maupun kombinasi warna.

4.1.3 Konsep Media

Perancangan ini akan menghasilkan media berupa sebuah trailer *game* yang berisi *gameplay* dari *game* pixel 2D side scrolling ber-genre puzzle-adventure dengan cutscene anime, juga dengan platform *game* tersebut yaitu mobile. Dengan *game* yang berada di handphone yang cenderung selalu dibawa kemanapun dan kapanpun, maka pemain dapat mengakses informasi yang ada pada *game* ini dengan mudah. Adapun keseluruhan aset ini akan dicetak menjadi artbook yang diharapkan cukup dapat menyampaikan ide dan pesan rancangan *game* ini, termasuk peran perancang yakni *concept artist*.

4.1.4 Konsep Visual

Dalam proses pembuatan rancangan *concept art* dari *game* “Pemilu Dara” diperlukan beberapa konsep visual guna menentukan keseluruhan visual yang akan dibuat dan

disajikan. Beberapa konsep visual yang digunakan untuk rancangan *concept art* ini yaitu gaya visual, komposisi, perspektif, skala, warna dan kontras.

Pada desain karakter, pakaian didesain untuk menunjukkan mahasiswa yang santai dalam berbaju, namun tetap menyesuaikan sifat dan sikap karakter. Adapun bentuk-bentuk tubuh dirancang dengan tujuan yang sama, yaitu untuk menunjukkan sifat karakter. Untuk *environment* dan background akan menggunakan konsep seperti komposisi, perspektif juga skala, guna menyesuaikan karakter juga aset-aset lainnya. *Background ingame* pada *game 2D side scrolling* memiliki layer, yaitu front layer, middle layer dan back layer. Maka komposisi, warna dan kontras sangat penting untuk menyajikan visual yang baik pada audiens.

4.2 Hasil Perancangan

Berikut ini merupakan hasil perancangan dari konsep yang telah dijelaskan sebelumnya. Seluruh hasil dirancang menggunakan teori-teori yang telah dicantumkan, juga observasi tidak langsung yang dilakukan oleh perancang.

1. Desain Karakter

A. Dara Aurelia

Tabel 3. Penokohan Dara

Nama	Dara Aurelia
Tipe Penokohan	Protagonis
Jenis Kelamin	Perempuan
Usia	19 Tahun
Ciri Fisik	Tinggi 165, berambut hitam model kuncir kuda, mata coklat
Role	Mahasiswa, Teman dekat Eka, teman baru Dadang, Karakter utama yang dimainkan
Kepribadian	Ramah, ambisius namun tidak kompetitif, FOMO, ambivert, tanggung bila sendirian, mandiri namun perlu dukungan, kurang sadar keadaan

Dara merupakan seorang mahasiswa rantau yang menjalankan kesehariannya seperti berkuliah, bermain bersama teman, bermain *game*, bersosialisasi secukupnya dengan sekitar dan sebagainya. Namun ia lupa menyadari sesuatu bahwa pemilu sudah dekat dan dia sudah harus menggunakan hak suaranya untuk pertama kali.

Tabel 4. Perancangan Dara



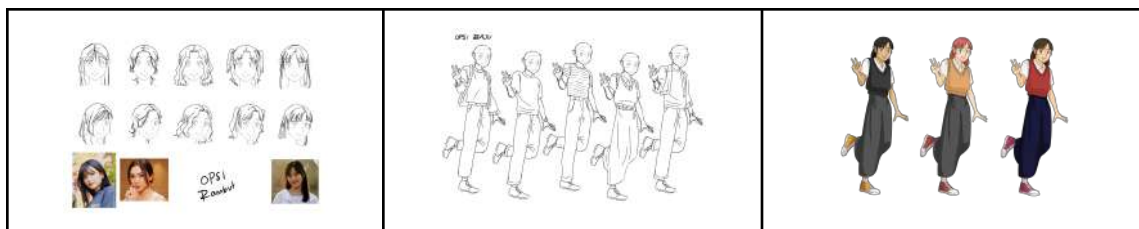
B. Eka Rahayu

Tabel 5. Penokohan Eka

Nama	Eka Rahayu
Tipe Penokohan	Deuteragonis
Jenis Kelamin	Perempuan
Usia	20 Tahun
Ciri Fisik	Tinggi 160, bertelinga caplang, berambut merah-jingga terang, bermata hijau
Role	Mahasiswa, teman dekat Dara dan Dadang, pathfinder untuk Dara
Kepribadian	Cerdas, Informatif, Ramah, Ceria, ekstrovert, percaya diri namun juga memikirkan perkataan orang lain, peduli sekitar dan sadar keadaan

Eka adalah mahasiswa yang rajin dan semangat, teman dekat Dara yang dengan senang hati membantu dan mendukungnya untuk mempersiapkan diri menuju pemilu. Eka memiliki karakter yang ceria dan bekerja keras, ia yang dikenal cerdas tentu mendapat title itu dari rajinnya ia belajar. Ia pun sangat menyukai segala macam pembahasan, baik hal-hal sepele maupun isu-isu penting yang terjadi, termasuk pemilu.

Tabel 6. Perancangan Eka





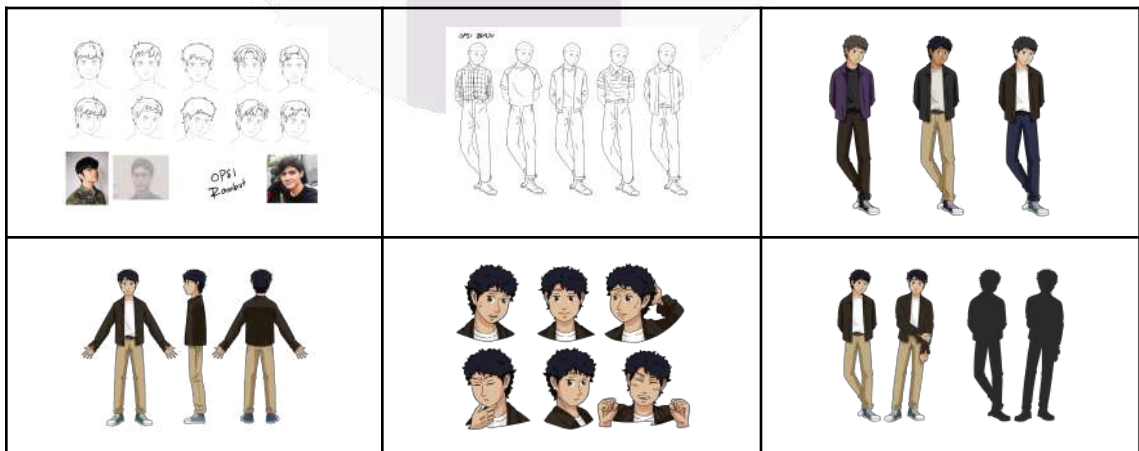
C. Dadang Nugraha

Tabel 7. Penokohan Dadang

Nama	Dadang Nugraha
Tipe Penokohan	Deuteragonis
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	19 Tahun
Ciri Fisik	Tinggi 170, badan cukup berisi, kulit sedikit gelap, rambut ikal biru gelap dan mata coklat.
Role	Mahasiswa, teman dekat Eka, teman baru Dara, ikut serta membantu Dara
Kepribadian	Introvert, pintar, sopan, sedikit pemalu, kaku, tenang, optimis, bingung memulai sesuatu

Dadang adalah teman Eka yang mulai berkenalan dengan Dara karena masalah yang sama. Dadang merupakan mahasiswa yang sopan dan tenang. Ia bukan tipe pemalu yang sampai membuat dirinya sendiri kesulitan, namun sama seperti Dara, Dadang bingung untuk memulai sesuatu dan butuh sedikit bantuan.

Tabel 8. Perancangan Dadang





2. *Environment*

Tabel 9. Environment

Kamar Kost Dara 	Area Kost Dara 	Area Menuju Kampus 	Taman Kampus 
Ruang Kelas 	Kantor KPU Daerah 	TPS 56 	

3. *Key Arts*

Tabel 10. Key Art

	<p>Konsep key art pertama ingin menunjukkan adegan saat Eka memberikan post-it yang berisikan “To do list” kepada Dara. Post-it tersebut adalah salah satu item penting bagi Dara dan juga pemain. Dalam post-it tersebut berisikan apa saja yang harus dilakukan Dara guna mempersiapkan dirinya menuju pemilu. Poin-poin tersebut lah yang akan mengarahkan Dara ke berbagai Event demi menyelesaikan tiap-tiap poinnya.</p>
	<p>Konsep key art kedua menunjukkan adegan saat Dara, Dadang dan Eka yang bertemu dan berkumpul setelah selesai mengikuti pemilu alias mencoblos di TPS masing-masing. Yang menjadi ending sempurna.</p>

4. *Ingame Model*

Tabel 11. Ingame Model

Karakter 	Kamar Kost Dara 	Area Kost Dara 	Area Menuju Kampus 
---	--	--	---

<p>Taman Kampus</p> 	<p>Ruang Kelas</p> 	<p>Kantor KPU Daerah</p> 	<p>TPS 56</p> 
---	--	---	---

5.1 Kesimpulan

Biarpun angka partisipasi politik khususnya pemilu kian bertambah, namun ruang untuk tumbuhnya apatisme masih ada. Mahasiswa yang mana berperan penting bagi bangsa, diharapkan menjalankan perannya sebagai generasi perubahan, generasi pengontrol, generasi penerus dan gerakan moral. Karena itu sangat penting bagi mahasiswa untuk tidak apatis terhadap isu politik seperti pemilu.

Maka media *game* dapat digunakan sebagai sarana usaha untuk mendorong partisipasi politik mahasiswa, agar apatisme mahasiswa terhadap pemilu tidak lagi memiliki ruang. *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 dibawa sedikit berat. Responden dari kuesioner yang telah dibagikan pun setuju bahwa menggunakan *game* adalah sesuatu yang unik, menarik dan dapat dicoba.

Dalam perancangan media, terutama *game*, tentu saja dibutuhkan visual. Perancang berperan sebagai *Concept Artist* atau orang yang membuat *concept art*. 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*.

5.2 Saran

Mengetahui perannya, mahasiswa diharapkan lebih 'melek' lagi perihal isu politik terutama pemilu, dimana pemilu adalah salah satu bentuk demokrasi besar di Negara Indonesia. Dalam mempersiapkan diri menuju pemilu pun, cari tahu berbagai informasi yang diperlukan, khususnya bagi yang perlu mengurus sesuatu seperti kepindahan tempat pemungutan suara (TPS). Juga memperbanyak karya-karya baik berupa *concept art* maupun berbagai media baru seperti *game* dan animasi yang dapat membawa topik-topik penting agar dapat dirancang dengan menarik dan topik tersebut akan lebih mudah tersampaikan dan diterima, juga menambah referensi bagi perancang dan untuk perancangan dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* (E. Adams, Ed.). New Riders.
- Akbar, Budiman. 2015. *Semua bisa menulis skenario : panduan teknik menulis skenario untuk film dan sinetron*. Bandung: Erlangga.
- Flew, Terry. 2005. *New Media : An Introduction* (3rd Edition). Melbourne: Oxford University Press.
- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. N.p.: Fowler Cartooning Arts.
- Herlina, Vivi. 2019. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. N.p.: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
<https://books.google.co.id/books?id=WTOyDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Lionardi, Angelia. 2022. *Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi 3D “Kancil” 11* (Oktober).
- McGuire, Morgan, and Odest C. Jenkins. 2008. *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. N.p.: CRC Press.
- McQuail, Denis, and Swen Windahl. 1993. *Communication Models for the Study of Mass Communications*. N.p.: Longman.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail* (6th ed.). Salemba Humanika.
- Metode dan aneka teknik analisis bahasa: pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. 1993. N.p.: Duta Wacana University Press.
- Mitchell, B. L. (2012). *Game Design Essentials*. Wiley.
- Mollica, Patti. 2018. *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction to Color for Beginning Artists*. N.p.: Walter Foster Publishing.
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor, Indonesia: Ghalia Indonesia.
- Nasution, Latipah. 2017. “ADALAH: Buletin Hukum dan Keadilan.” *Pemilu dan Kedaulatan Rakyat* 1. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/11323>.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. N.p.: Penerbit Andi.
https://books.google.co.id/books/about/Manajemen_Warna_dan_Desain.html?id=axKCCwAAQBAJ&redir_esc=y.
- Oxland, K. (2004). *Gameplay and Design*. Addison-Wesley.
- Putra, Ricky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. N.p.: Penerbit Andi.
https://books.google.co.id/books/about/Pengantar_Desain_Komunikasi_Visual_dalam.html?id=yQwVEAAAQBAJ&redir_esc=y.
- Rahadianto, Irfan D., Tiara R. Deanda, and Mario. 2022. “Analisis Merrill’s First Principles of

- Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element.” Jurnal Penelitian Pendidikan. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i1.45691>.
- Rahman, N.R., Mario, and T.R. Deanda. 2023. “Desain Karakter Game Visual Novel Melati Nyi Mas Belimbing.”
- Sair, Abdus. 2016. “KAMPUS DAN DEGRADASI PENGETAHUAN POLITIK MAHASISWA.” Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis 1 (Maret): 9-20.
- Soaloon, John G., and Riky T. Afif. 2020. “e-Proceeding of Art & Design.” PERANCANGAN MOBILE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TELADAN YESUS KRISTUS UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN 7 (Agustus).
- Sugiyono. 2011. Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). N.p.: Alfabeta.
- Sutton, T. (2020). The Pocket Complete Color Harmony. Rockport Publishers.
- Tobing, S. L., Afif, R. T., & Sumarlin, R. S. (2023). PERANCANGAN CONCEPT ART KARAKTER 2D MBOK JAMU SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI JAMU TRADISIONAL PADA REMAJA. eProceedings of Art & Design, 10(6).
- White, Tony. 2009. How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation. N.p.: Focal Press/Elsevier.
- Zed, Mestika. 2004. Metode Penelitian Kepustakaan. N.p.: Yayasan Pustaka Obor Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=zG9sDAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.