

ABSTRAK

Perancangan ini mengambil fenomena pentingnya suara mahasiswa dalam pemilu negara Indonesia. Salah satu peranan mahasiswa adalah sebagai agen perubahan, yang dimana peranan tersebut penting bagi negaranya sendiri. Berdasarkan hal tersebut mahasiswa dihimbau untuk menggunakan hak pilih mereka dengan bijak dengan tidak golput. Untuk mengedukasikan hal ini ke khalayak luas, membutuhkan media yang bisa diterima oleh semua orang. Media yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah game edukasi. Sebuah game memiliki *trailer* sebagai pengenalan gamenya dan trailer tersebut dikemas dengan animasi 2D. Dalam pembuatan animasi dibutuhkan *storyboard*. Ada tahapan yang harus dilewati dalam pembuatan *storyboard* dan berbagai aspek yang penting agar menghasilkan *storyboard* yang memuaskan. Hasil dari perancangan ini adalah *storyboard*, *animatic storyboard* dan kemudian akan dianimasikan untuk *trailer game* edukasi. Perancangan ini bisa bermanfaat sebagai referensi dan sebagai sarana informasi mengenai seputar pembuatan *storyboard*.

Kata kunci: Mahasiswa, Pemilu, *Game*, *Storyboard*, Animasi.