

BAB I

PENDAHULUAN

1. Pendahuluan

Negara demokrasi adalah artian negara yang letak kekuasaan tertingginya ada di rakyat dimana pada umumnya prinsip ini diakui sebagai konsep pemerintahan yang berjalan berdasarkan masyarakat. Prinsip fundamental ini sudah lazim digunakan di berbagai negara demi lahirnya sistem pemerintahan yang sehat dan ideal demi suatu negara. Dasar inilah yang akhirnya banyak digunakan oleh banyak negara dengan tujuan membentuk sistem pemerintah yang sehat dan ideal untuk tercpitanya suatu negara yang berdasarkan hukum [1].

Atas terminologi tersebut maka muncul sebuah sistem dari prinsip demokrasi yaitu munculah sistem pemilihan yang merupakan salah satu pilar utama dalam sistem demokrasi di Indonesia yang memiliki fungsi sebagai alat untuk melakukan pemilihan yang akan menjadi pemimpin. Pemilu memberikan kesempatan bagi rakyat untuk berpartisipasi dalam menentukan pemimpin dan arah kebijakan negara. Dalam pemilu 2024 yang akan datang, peran pemilih pemula akan memiliki dampak yang signifikan pada masa depan negara ini. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, terjadi tren menurunnya partisipasi pemilih, terutama di kalangan pemilih pemula [2].

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Komisi Pemilihan Umum (KPU), jumlah suara pada pemilu 2024 didominasi oleh pemilih pemula dimana jumlahnya adalah 64 Juta penduduk [3]. Pemilih pemula, yang merupakan warga yang baru mencapai usia pemilih atau baru pertama kali berpartisipasi dalam pemilu, memiliki peran penting dalam proses demokrasi. Namun, seringkali pemilih pemula mengalami tantangan dalam memahami dan terlibat dalam proses politik, yang mengakibatkan nilai partisipasi mereka menjadi rendah [4].

Masalah yang sering dihadapi oleh pemilih pemula di sini antara lain malas untuk berpartisipasi karena kurangnya pemahaman tentang alur pelaksanaan pemilu masalah inilah yang membuat pemilih pemula lebih memilih untuk tidak mengikuti pemilihan umum karena merasa takut salah dan malu untuk bertanya. Masalah lainnya juga kurangnya sumber informasi yang menjelaskan secara jelas bagaimana alur pemilu dilaksanakan sehingga belum bisa dijadikan bekal oleh pemilih pemula untuk mengikuti pemilihan umum pertamanya.

Pada saat ini pelaksanaan edukasi dan sosialisasi di Indonesia masih menggunakan platform video dan media cetak untuk menjelaskan bagaimana teknis pemilihan umum dari

awal hingga akhir dimana masih belum adanya penggunaan teknologi untuk memberikan simulasi dan sosialisasi. Menurut data suatu pendidikan yang baik harus berisikan nilai psikomotorik, afektif dan kognitif agar kegiatan pembelajaran menghasilkan suasana yang nyata dan dalam setiap pendidikan harus mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memastikan bahwa individu memiliki pengalaman belajar yang menyeluruh dan imersif [5].

Edukasi yang baik harus memberikan kesan belajar yang optimal maka dari itu agar hal tersebut tercapai persiapan pemilihan cara yang sesuai dan garis lurus dengan kebutuhan pemilih pemula tersebut. Melalui hal efektif tersebut maka akan menghasilkan pemilih pemula yang siap menghadapi pemilihan umum karena sudah memahami teknis pemilu secara baik. Menurut [6]. Memilih konsep pembelajaran yang segar dan cocok bisa membantu memudahkan memahami materinya, lalu cara lain adalah dengan menerapkan teknologi mampu memajukan tingkat keberhasilan serta mempercepat pemahaman dan keterampilan.

Di sisi lain, seiring perkembangan zaman peningkatan teknologi informasi dan komunikasi, seperti *mixed reality*, telah membuka peluang baru dalam berbagai bidang kehidupan terutama dalam bidang simulasi. *Mixed reality* menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual, menciptakan pengalaman interaktif yang imersif dan menarik. Maka dari itu kita bisa berinovasi menciptakan simulasi yang menghadirkan keadaan imersif dalam edukasi, sehingga pemilihan visualisasi harus diperhatikan [7]. *Mixed Reality* (MR) merupakan integrasi antara elemen-elemen dunia fisik dan elemen-elemen digital, menciptakan sebuah lingkungan yang unik. Dalam lingkungan ini, objek nyata dan virtual dapat dilihat secara simultan dan berinteraksi satu sama lain dalam waktu nyata. *Mixed Reality* merupakan konsep hibrid yang memadukan unsur-unsur dari *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) melalui penggunaan teknologi yang imersif.

Simulasi menggunakan *mixed reality* sudah banyak digunakan oleh berbagai bidang. Menurut [8] dalam bidang penyiaran teknologi *mixed reality* dapat digunakan untuk news anchor yang dibalut dalam animasi secara digital dan ditampilkan seperti nyata adapun contoh lain teknologi *mixed reality* dapat digunakan untuk menampilkan data grafik, perkiraan cuaca dan prakiraan bencana dapat ditampilkan dengan animasi interaktif.

Penerapan teknologi *mixed reality* lainnya bisa digunakan dalam edukasi pendidikan tentang shalat. Menurut [9] teknologi *mixed reality* dapat digunakan untuk memberikan

edukasi tentang bagaimana tata cara pelaksanaan shalat karena teknologi mixed reality dapat membantu memberi pengajaran yang lebih mendalam dan menarik untuk anak-anak sehingga pesan edukasi lebih efisien tersampaikan.

Bidang lain yang menggunakan mixed reality adalah bidang eksplorasi seperti penelitian yang dilakukan oleh [10] bahwa mixed reality dapat digunakan untuk media eksplorasi lingkungan kampus sehingga bisa memberikan pengalaman yang imersif kepada pengguna tanpa harus pergi ke tempat dan hanya perlu di akses ruangan via perangkat keras yang digunakan. Mixed Reality pun bisa digunakan untuk simulasi dalam membangun rancang bangun seperti yang dijelaskan oleh [11] bahwa teknolog mixed reality bisa digunakan untuk mensimulasikan bagaimana proses pembentukan tenaga listrik.

Mengingat masalah pemilih pemula yang banyak menghadapi tantangan dalam memahami teknis pemilu yang berakibat menurunnya angka partisipasi pemilih pemula. Maka dengan menggunakan teknologi mixed reality kami akan membuat simulasi pemilu yang memberikan nilai baru belajar yang interaktif dan inovatif bagi pemilih pemula. Mereka akan dapat menjelajahi lingkungan virtual yang menyerupai tempat pemungutan suara, berinteraksi dengan karakter virtual, dan memahami teknis pemilu secara mendalam.