

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara republik dimana tampuk pemerintahan akhirnya bercabang dari rakyat yang artinya negara dimiliki serta dikawal oleh rakyat. sebagai negara berbentuk republik, indonesia dipimpin oleh kepala negara yaitu seorang presiden. Indonesia juga memiliki bentuk pemerintahan yang demokrasi, bentuk pemerintahan ini memungkinkan semua warga negaranya memiliki hak setara dalam pengambilan keputusan yang dapat mengubah hidup mereka. Hal tersebut khususnya adalah pemilihan umum presiden dan wakil presiden. Terpilihnya seorang presiden ditentukan oleh rakyat yang memiliki hak suara untuk memilih yang ditentukan oleh Undang-Undang.

Pada prakteknya penyelenggaraan pemilihan umum presiden (Pilpres) tidaklah selalu mudah, terutama bagi pemilih pemula yang belum mengerti tentang bagaimana menggunakan hak pilihnya. Terwujudnya pemilu yang berkualitas adalah sebuah cara untuk menghasilkan Presiden yang berkualitas atau lebih layak. Pemilu yang berkualitas dapat dicapai dengan menerapkan asas-asas pemilu itu sendiri dan memberikan edukasi kepada pemilih bagaimana cara

memilih yang baik dan benar dan mengenal calon-calon presiden yang akan dipilih.

Bagi pemilih pemula, edukasi atau sosialisasi mengenai pemilu adalah sesuatu yang penting, dimana dengan hal itu mereka akan tergerak untuk ikut serta dalam pemilu dan mengerti bagaimana proses memberikan hak suara mereka. Edukasi yang perlu pemilih pemula ketahui tentang pemilu adalah proses memberikan hak suara mereka di tempat pemungutan suara (TPS). Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberi mereka edukasi, khususnya dengan menggunakan animasi 3D, melalui animasi 3D pemilih dapat mengerti langkah-langkah dalam memilih presiden di tempat pemungutan suara.

Terhadap permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis mengambil judul untuk tugas akhir ini dengan “ **Pembuatan Animasi Pemungutan Suara Dalam Pemilihan Presiden** ”.

1.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Dalam penulisan tugas akhir ini sangat dibutuhkan pembatasan masalah agar tidak keluar dari topik yang akan dibahas. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya edukasi kepada pemilih pemula sehingga membuat mereka kurang berpartisipasi dalam mengikuti pemilihan umum.
2. Belum adanya suatu media yang efektif dalam memberi edukasi kepada pemilih pemula dalam proses memberikan hak suara mereka di tempat pemungutan suara.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis merumuskan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan edukasi yang tepat kepada pemilih pemula sehingga membuat mereka tertarik untuk ikut berpartisipasi dalam pemilihan umum presiden?
2. Bagaimana cara merancang animasi dalam proses memberikan hak suara di tempat pemungutan suara sehingga mudah dipahami?

1.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam animasi pemilihan umum presiden berbasis 3D ini adalah:

1. Animasi yang akan dibuat dalam bentuk 3D adalah berupa pengenalan perlengkapan pemungutan suara (logistik pemilu) dan proses memberikan hak suara di tempat pemungutan suara sampai pemilih keluar.

2. Animasi dirancang dengan menggunakan *software* 3D Max 2009.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penulisan judul tugas akhir ini adalah:

1.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan animasi ini adalah:

1. Untuk membantu pemilih pemula dalam menggunakan hak suara mereka dengan benar.
2. Untuk membuat proses pemungutan suara berjalan dengan tertib, dan menciptakan pemilu yang berkualitas

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari pembuatan animasi ini adalah:

1. Membuat pemilih pemula tertarik untuk ikut serta dalam pemilu presiden.
2. Membuat pemilih pemula mengetahui apa saja yang perlu mereka lakukan ketika berada di tempat pemungutan suara.
3. Menciptakan pemilu yang tertib dan berkualitas.

1.4. Metode Penelitian

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, yaitu:

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang berkaitan dengan teori-teori pendukung yang penulis gunakan untuk perancangan dan pembuatan animasi pemungutan suara dalam pemilihan presiden berbasis 3D. Studi kepustakaan dapat berbentuk kutipan para ahli yang merujuk pada buku-buku, jurnal-jurnal ilmiah, arsip perusahaan dan teks digital dari internet.

1.5. Keaslian Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan membandingkan terhadap penelitian sejenis yang pernah dilakukan. Adapun Penelitian sebelumnya yang penulis angkat yaitu :

1. Anna Mariana Sopia dari Universitas Potensi Utama dengan judul “*Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan 3D Studio Max*”; adapun analisa sistem yang digunakan yaitu :

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan metode *3D Studio Max*.

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu menggunakan *3D Studio Max*.

Sedangkan penelitian yang akan dibuat yaitu “Pembuatan Animasi Pemungutan Suara Dalam Pemilihan Presiden”. Adapun analisa sistem yang akan dibuat yaitu:

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan metode 3D Max.

2. Basis Aplikasi

Adapun basis aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi berbasis dekstop.

1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang animasi yaitu menggunakan 3D Max

1.5. Sistematika Penelitian

Sistematika disusun untuk memberikan arah yang jelas dalam penyelesaian proyek Tugas Akhir. Sistematika merupakan kerangka dasar dalam proses penyusunan laporan suatu proyek. Adapun sistematika dalam penulisan tugas akhir ini memuat lima bab utama yang terdiri dari bab pendahuluan, tinjauan pustaka, analisa dan perancangan, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran. Adapun sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini menjelaskan dan membahas mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metode Penelitian, Keaslian Penelitian dan Sistematika dalam Penulisan.

BAB II : TINJAU PUSTAKA

Pada Bab ini dijelaskan mengenai landasan teori penunjang yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan dan membahas tentang objek penelitian dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari analisa terhadap sistem yang sedang berjalan dan yang diusulkan, identifikasi masalah dan penyebab masalah, kelemahan dan kelebihan atas program yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil yang telah dirancang, pengujian serta evaluasi tentang animasi yang telah di bangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran penulis dari judul tugas akhir berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dari Bab 1 sampai dengan Bab 4