

Simulasi prosedur pencoblosan pada pilgub berbasis dengan teknik collision detection dan biped-character rigging

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20409384&lokasi=lokal>

Abstrak

Di dalam pemilu, salah satu kategori pemilih yang mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan demokrasi di masa kini dan mendatang adalah pemilih pemula. Namun layaknya pemilih pemula, mereka selalu dianggap tidak memiliki pengalaman voting. Pendidikan politik yang masih rendah di kalangan pemilih pemula adalah sumber masalah yang cukup signifikan dalam proses pemilu. Beberapa waktu yang lalu, masyarakat DKI Jakarta telah melangsungkan pemilu untuk menentukan Gubernur dan Wakil Gubernur yang baru. Berdasarkan hasil rekapitulasi surat suara, Kota Administrasi Jakarta Timur merupakan wilayah dengan angka golput dan surat suara tidak sah yang tertinggi.

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan di wilayah Kota Administrasi Jakarta Timur, para pemilih pemula yang didominasi pelajar SMA belum mengerti mengenai prosedur pencoblosan, dan merasa sosialisasi yang selama ini dilakukan KPU kurang menarik sehingga diperlukan sebuah media alternatif baru dalam sosialisasinya. Pembuatan aplikasi simulasi menggunakan teknologi 3D Animation dirasa dapat membantu memecahkan masalah tersebut. Penggunaan teknologi 3D Animation ditambah dengan implementasi teknik collision detect-ion untuk menambah unsur realistis dari simulasi dan implementasi teknik biped-character rigging dalam video animasi diharapkan dapat memberikan kesan yang impresif, menarik minat, serta mudah dipahami dalam penggunaannya. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri atas observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka dan studi literatur, sedangkan untuk metode perancangan aplikasi menggunakan IMSDD (Interactive Multimedia System Design and Development) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu system requirement, design consideration, implementation, dan evaluation.