

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pemilu adalah pilar penting dalam sistem demokrasi, di mana masyarakat memiliki hak untuk memilih wakil mereka dalam mengambil kebijakan negara. Pemilu di Indonesia diadakan setiap lima tahun sekali, melibatkan jutaan pemilih. Namun, tantangan yang dihadapi adalah tingkat partisipasi pemilih yang rendah, terutama di kalangan pemilih muda dan kelompok sosial yang rentan. Faktor-faktor seperti kurangnya pemahaman tentang partisipasi politik, ketidaktahuan tentang calon dan program politik, serta keengganan terlibat dalam proses politik, menjadi hambatan dalam meningkatkan partisipasi yang aktif [1].

Memasuki era digital yang semakin maju, peran media massa dan teknologi informasi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat. Media massa memiliki pengaruh besar dalam membentuk opini dan persepsi masyarakat terhadap berbagai isu, termasuk Pemilu. Namun, dengan perubahan perilaku konsumsi media dan peningkatan penggunaan media digital, diperlukan pendekatan yang inovatif dalam menyampaikan pesan-pesan politik kepada masyarakat [2].

Penggunaan animasi 3D sebagai media sosialisasi Pemilu dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif. Animasi 3D memiliki potensi untuk menyampaikan pesan-pesan politik secara visual yang menarik dan dapat memengaruhi emosi serta pemahaman masyarakat [3]. Dengan visualisasi yang realistis dan penekanan pada aspek kreatif, animasi 3D dapat menarik perhatian dan memberikan pemahaman yang lebih baik terkait pentingnya partisipasi dalam proses demokrasi melalui Pemilu.

Penelitian ini mengkaji proses pembuatan animasi 3D untuk sosialisasi Pemilu 2024 dengan tujuan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya partisipasi politik. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan strategi komunikasi politik yang inovatif, serta mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam proses demokrasi melalui Pemilu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Skripsi ini memiliki dua fokus utama, yakni pembuatan animasi 3D dan pengaruhnya terhadap pemahaman masyarakat dalam konteks sosialisasi Pemilu 2024. Pertama, dalam konteks pembuatan animasi 3D, penelitian ini akan menggali secara mendalam proses kreatif dan teknis yang terlibat, termasuk perangkat lunak, teknologi, serta peran animator dan tim produksi. Kedua, dalam aspek pengaruh pemahaman masyarakat, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana animasi 3D digunakan dalam upaya sosialisasi Pemilu 2024, tujuan penggunaannya, dan dampak yang dihasilkan terhadap tingkat pemahaman masyarakat. Dengan mempertimbangkan variabel-variabel seperti usia, latar belakang pendidikan, dan eksposur terhadap media sosial, skripsi ini akan mencari jawaban apakah animasi 3D dapat efektif meningkatkan pemahaman masyarakat terkait proses Pemilu, serta apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman masyarakat sebelum dan setelah terpapar animasi 3D terkait Pemilu.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan Penelitian:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan animasi 3D sebagai media sosialisasi untuk Pemilu 2024. Tidak akan dibahas secara mendalam tentang aspek teknis pembuatan animasi 3D.
2. Analisis penelitian terbatas pada pengaruh penggunaan animasi 3D dalam sosialisasi Pemilu terhadap pemahaman dan partisipasi masyarakat. Aspek lain seperti persepsi atau sikap politik tidak akan dibahas.
3. Responden penelitian adalah masyarakat umum dan penyelenggara Pemilu (KPU). Tidak melibatkan partai politik.
4. Penelitian difokuskan pada pengembangan satu animasi 3D sebagai contoh sosialisasi Pemilu 2024, bukan pengembangan banyak animasi dengan topik berbeda.
5. Pembuatan animasi 3D ini berdasarkan hasil wawancara dengan pihak KPU Kabupaten Bolaang Mongondow Utara.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat animasi 3D sebagai media sosialisasi untuk Pemilu 2024 kepada masyarakat.
2. Menilai pengaruh penggunaan animasi 3D dalam sosialisasi Pemilu terhadap pemahaman dan partisipasi masyarakat.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi manfaat teoritis dan praktis, serta manfaat bagi objek penelitian (KPU) dan bagi peneliti selanjutnya.

##### 1. Manfaat Teoritis:

Memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi komunikasi politik yang inovatif dengan menggunakan animasi 3D sebagai media sosialisasi Pemilu. Menambah pemahaman tentang penggunaan media massa digital, khususnya animasi 3D, dalam mempengaruhi pemahaman dan partisipasi masyarakat dalam proses Pemilu.

##### 2. Manfaat Praktis:

Memberikan panduan dan contoh praktis dalam pembuatan animasi 3D sebagai media sosialisasi Pemilu kepada KPU dan pihak-pihak terkait. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya partisipasi politik melalui Pemilu melalui media sosialisasi yang menarik dan efektif.

##### 3. Manfaat bagi Objek Penelitian (KPU):

Memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang potensi penggunaan animasi 3D sebagai media sosialisasi Pemilu untuk meningkatkan partisipasi pemilih. Dapat mengimplementasikan strategi komunikasi politik yang lebih inovatif dan menarik melalui animasi 3D.

##### 4. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya:

Menjadi referensi dan sumber pengetahuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan animasi 3D sebagai media sosialisasi dalam konteks politik. Mendorong penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media sosialisasi yang kreatif dan efektif dalam konteks Pemilu dan politik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan baik dari segi teoritis maupun praktis, serta memberikan kontribusi nyata KPU selaku objek penelitian (KPU) dan peneliti selanjutnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan pada laporan adalah sebagai berikut:

### **BAB I      Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II     Tinjauan Pustaka**

Bab yang berisi daftar dasar teori dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan skripsi dengan judul Pembuatan Animasi 3D untuk sosialisasi pemilu 2024.

### **BAB III    Metode Penelitian**

Bab yang berisi tentang analisis sistem. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan film animasi 3D.

### **BAB IV     Hasil dan Pembahasan**

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari perancangan sampai finishing. Di dalamnya terdiri dari pembahasan proses produksi dan pasca produksi.

## BAB V Penutup

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan

