

ABSTRAK

Pemilihan umum (pemilu) merupakan salah satu pilar utama dalam sistem demokrasi di Indonesia yang memiliki fungsi sebagai alat untuk melakukan pemilihan yang akan menjadi pemimpin. Partisipasi pemilu pada pemilih pemula menunjukkan angka penurunan, dikarenakan pemilih pemula merasa kesulitan dalam teknis untuk mengikuti pemilihan umum. Maka dari itu, kami membuat suatu simulasi pemilu yang menggunakan teknologi *Mixed Reality* (MR) yaitu memadukan antara *Virtual Reality* (AR) dan *Augmented Reality* (AR). Tujuan dari menggunakan teknologi *mixed reality*, dapat memberi pengalaman langsung bagi pemilih pemula dalam melaksanakan teknis pemilu. Selain itu meningkatkan antusias pemilih pemula dalam pemilu melalui teknologi. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode kualitatif, dengan wawancara mendalam dan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Partisipan dalam penelitian ini merupakan siswa menengah atas kelas 11 dan 12. Simulasi yang akan kami kembangkan nantinya dapat dijalankan dengan perangkat keras *Virtual Reality*, kemudian dengan perangkat keras tersebut sensor akan mendeteksi tangan dan area yang akan kita gunakan untuk menampilkan objek 3D, sehingga kita bisamelakukan simulasi pemilu dengan pengalaman lebih interaktif dan menarik bagi pemilih pemula. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para pemilih pemula lebih terbantu untuk memahami teknis pemilu dengan perpaduan teknologi. Agar nantinya angka partisipasi pemilih pemula mengalami kenaikan dan para pemula memiliki pemahaman teknis yang cukup terhadap pemilu.

Kata kunci: Simulasi, *Mixed Reality*, *Virtual Reality*, Pemilu, Pemilih Pemula