

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perlombaan 17 Agustus di Indonesia, yang awalnya merupakan simbol gotong royong dan perjuangan, telah mengalami perubahan signifikan seiring dengan perkembangan zaman. Di era modern ini, perlombaan tersebut menghadapi tantangan akibat akulturasi budaya global dan pergeseran minat generasi muda.

Fenomena baru seperti lomba makan pisang dengan cara yang tidak biasa telah menimbulkan perdebatan mengenai makna sebenarnya dari perlombaan tersebut, sementara hadiah-hadiah yang kontroversial menunjukkan bahwa fokus utama kini lebih pada hiburan semata daripada nilai-nilai kebersamaan dan perjuangan. Generasi Z, yang tumbuh di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi, cenderung lebih tertarik pada budaya global dan hiburan modern.

Kecenderungan dari seringnya mengikuti tren yang dipopulerkan oleh influencer dan teman sebaya, sehingga mengabaikan nilai-nilai budaya lokal. Untuk mengembalikan esensi perayaan kemerdekaan dan melestarikan tradisi lokal, penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam setiap kegiatan perlombaan. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media ilustrasi anime yang memparodikan karakter Vocaloid dengan esensi lokal, yang dapat menarik minat komunitas wibu di Indonesia untuk lebih mempertahankan tradisi lokal. Dengan demikian, diharapkan generasi muda dapat termotivasi untuk ikut serta meramaikan aktivitas perlombaan 17 Agustus, sehingga tradisi ini tetap hidup dan relevan dalam konteks budaya saat ini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan perancangan Tugas Akhir berupa buku cerita interaktif yang telah penulis lakukan, saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca yang akan melakukan perancangan Tugas Akhir yaitu sebagai berikut :

1. Mengingat waktu perancangan Tugas Akhir yang begitu singkat dikarekan diadakan di semester Gasal, dalam membuat buku cerita interkatif diperlukan pertimbangan perancangan yang matang agar mendapatkan hasil yang maksimal. Dikarenakan dalam merancang buku ilustrasi tidak hanya menggambar saja, tetapi juga terdapat perancangan cerita, karakter, layout, tipografi, dan warna.
2. pengembangan media edukasi interaktif, seperti aplikasi atau website dengan konten menarik yang menjelaskan sejarah dan nilai-nilai perlombaan, dapat menggabungkan gaya ilustrasi anime dengan karakter lokal untuk menarik perhatian generasi muda. Selain itu, kolaborasi dengan influencer di media sosial dapat meningkatkan partisipasi melalui kampanye kreatif. Inovasi dalam perlombaan tradisional dengan elemen modern dan hadiah relevan juga penting untuk menarik minat Gen Z. Melibatkan sekolah dan komunitas dalam penyelenggaraan acara serta melakukan survei untuk memahami preferensi generasi muda akan memberikan wawasan berharga. Terakhir, evaluasi kegiatan setelah pelaksanaan perlombaan dapat membantu menilai dampak inovasi yang diterapkan dan meningkatkan keterlibatan generasi muda dalam merayakan Hari Kemerdekaan Indonesia.