



# 11.53%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 2 FEB 2025, 10:35 AM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

|  |  |  |
|--|--|--|
| <span style="color: red;">●</span> IDENTICAL | <span style="color: orange;">●</span> CHANGED TEXT | <span style="color: blue;">●</span> QUOTES |
| 0.08%  | 11.44%   | 0.56%                                      |

## Report #24622743

i ABSTRAK PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERLOMBAAN HUT RI DENGAN GAYA VISUAL ANIME UNTUK GEN Z Perlombaan tradisional dalam perayaan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI) semakin kehilangan esensinya akibat pengaruh globalisasi dan perubahan preferensi budaya pada Generasi Z (Gen Z). Generasi ini, yang tumbuh di era digital dan terpapar budaya pop global, cenderung kurang tertarik pada tradisi lokal, termasuk perlombaan 17 Agustus. Keterbatasan media yang lebih fokus pada hiburan daripada edukasi juga turut memperparah kondisi ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi berjudul "Harmoni Kemerdekaan yang menggabungkan tema kemerdekaan Indonesia dengan gaya visual anime, khususnya menggunakan karakter Vocaloid seperti Hatsune Miku, Kagamine Rin, dan Len. Buku ini menampilkan ilustrasi perlombaan tradisional seperti panjat pinang, tarik tambang, lompat karung, dan memasukkan paku ke dalam botol dengan pendekatan estetika anime. 25 Metode penelitian yang digunakan adalah campuran kualitatif dan kuantitatif, dengan data primer dari kuesioner dan wawancara serta data sekunder dari literatur terkait. Buku ini dirancang untuk menarik minat Gen Z, khususnya komunitas wibu, dengan gaya visual yang modern dan relevan. Media pendukung seperti merchandise dan promosi melalui platform digital juga dikembangkan untuk meningkatkan daya tarik dan jangkauan buku. Diharapkan, buku ilustrasi ini dapat meningkatkan partisipasi Gen Z dalam perayaan HUT RI, memberikan edukasi

ii tentang nilai-nilai kebersamaan dan nasionalisme, serta menjadi referensi bagi pengembangan media kreatif yang mengintegrasikan budaya lokal dan global. Penelitian ini juga memberikan saran untuk pengembangan media interaktif dan inovasi dalam perlombaan tradisional agar lebih menarik bagi generasi muda.. Kata kunci: HUT RI, Komunitas Wibu, Vocaloid, Anime, Buku Ilustrasi, Generasi Z

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Perlombaan yang diadakan pada tanggal 17-an di Indonesia, sebagai bagian dari tradisi merayakan Hari Kemerdekaan, telah mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan kemajuan zaman. Di era modern ini, muncul fenomena perlombaan yang semakin nyeleneh dan jauh dari nilai-nilai Pancasila yang seharusnya terkandung dalam setiap kegiatan tersebut. Salah satu contoh kasus perlombaan yang sempat viral saat HUT RI Agustus 2024 adalah lomba makan pisang dengan cara yang tidak biasa seperti pada artikel Viva News & Insights oleh Zaky Al-Yamani, yang menimbulkan perdebatan di kalangan masyarakat tentang makna sebenarnya dari perlombaan tersebut. Selain itu, ada juga lomba panjat pinang dengan hadiah yang kontroversial, seperti seorang janda sesuai pada artikel Detik jabar, yang menunjukkan bahwa perlombaan kini lebih berfokus pada hiburan semata ketimbang nilai-nilai kebersamaan dan perjuangan. Fenomena ini diperparah oleh kecenderungan Generasi Z yang lebih menyukai budaya global dan lebih memilih untuk menghadiri

konser-konser atau acara hiburan lainnya daripada ikut memeriahkan dalam perlombaan 17-an. Generasi Z, yang tumbuh di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi, sering kali terpapar pada budaya luar melalui media sosial dan platform digital. Hal ini menyebabkan mereka lebih tertarik pada hiburan modern yang dianggap lebih menarik dibandingkan dengan tradisi lokal. Menurut berbagai studi, seperti yang diungkapkan 2 oleh Devina Shafy Fairuz Shidqi, generasi ini cenderung mengikuti tren yang dipopulerkan oleh influencer dan teman sebaya, sehingga mengabaikan nilai-nilai budaya lokal. Dalam konteks ini, penting untuk memahami dampak dari perubahan preferensi budaya ini terhadap keberlanjutan tradisi perlombaan 17-an di Indonesia. Masyarakat perlu mencari cara untuk mengembalikan esensi dari perayaan kemerdekaan dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam setiap kegiatan perlombaan, serta melibatkan Generasi Z dalam upaya pelestarian budaya lokal agar tidak hilang ditelan arus globalisasi. Pada perancangan buku ini, peneliti akan menggunakan gaya ilustrasi anime, dengan memparodikan karakter Vocaloid dengan esensi lokal untuk menarik minat GenZ. Vocaloid, yang pertama kali diperkenalkan oleh Yamaha pada tahun 2004, memungkinkan pengguna untuk menciptakan suara nyanyian sintetis dengan menggunakan sampel suara penyanyi nyata. Karakter- karakter seperti Hatsune Miku telah menjadi maskot dari fenomena komunitas wibu dan menarik perhatian

global dengan desain futuristik dan suara yang khas (Adenyaaat, 2017). Dengan menggabungkan elemen-elemen budaya Jepang melalui Vocaloid, diharapkan dapat menarik minat komunitas wibu di Indonesia untuk lebih mempertahankan tradisi lokal. Namun, komunitas wibu di Indonesia sering kali lebih tertarik pada budaya Jepang dibandingkan dengan aktivitas perayaan HUT RI. Hal ini menyebabkan mereka melihat perayaan tersebut sebagai kurang menarik atau tidak relevan (Jurnal Dinamika Sosial Budaya, 2023). Oleh karena itu, dengan menggabungkan gaya seni anime kedalam suatu konten kearifan lokal Indonesia dengan elemen-elemen budaya perlombaan HUT RI diharapkan dapat memotivasi di kalangan GenZ pada komunitas wibu untuk ikut serta meramaikan aktivitas 3 perlombaan nya Lomba 17 Agustus merupakan tradisi tahunan yang melibatkan berbagai jenis perlombaan dan melibatkan semua kalangan usia. Namun, keterbatasan media saat ini menjadi tantangan dalam menciptakan konten yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Media yang ada sering kali tidak mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik bagi remaja, sehingga mereka kehilangan ketertarikan untuk belajar tentang tradisi lokal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media ilustrasi yang menarik dan edukatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan meningkatkan pemahaman serta apresiasi terhadap tradisi lokal di kalangan remaja. 15 4

1.2 Identifikasi Masalah Dengan merujuk pada pemaparan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah- masalah yang ada sebagai berikut : 1. Kurangnya informasi perlombaan HUT RI membuat Gen Z yang lebih terpapar budaya pop global, kurang mengenal acara HUT RI 2. media yang ada seringkali terbatas dalam menyajikan konten & hanya fokus untuk menghibur serta informasi kurang lengkap 1.3 Rumusan Masalah Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, kita dapat mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut.: 1. Bagaimana cara menyajikan ilustrasi & Informasi perlombaan tradisional HUT RI dengan gaya visual anime yang menarik 2. Bagaimana merancang media ilustrasi dalam bentuk Artbook untuk memudahkan pemahaman

remaja awal di komunitas wibu

#### 1.4 Batasan Masalah Untuk menjaga agar proyek Tugas Akhir tetap terfokus pada tujuan penelitian, berikut ini adalah batasan-batasan masalah yang perlu diperhatikan::

1. Target Buku ini ditujukan khusus untuk GenZ (12-27 tahun) dalam komunitas wibu yang memiliki ketertarikan pada budaya pop Jepang dan Vocaloid
2. Ilustrasi perlombaan yang digunakan : panjat pinang, Tarik Tambang, lompat karung, masukin paku dalam botol
3. Hasilnya adalah buku bergambar yang menampilkan 6 karakter visual Vocaloid bergaya anime: Hatsune Miku, Kagamine Rin, Kagamine Len, Megurine Luka, Kaito, dan Meiko
4. Ilustrasi akan menggunakan gaya visual anime yang terinspirasi dari karakter Vocaloid, dengan penekanan pada estetika yang menarik bagi audiens Gen Z

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian tugas akhir ini yaitu:

1. Merancang buku ilustrasi dengan judul "Harmoni Kemerdekaan dengan tema HUT RI dengan karakter Vocaloid, sehingga dapat menarik minat dan meningkatkan partisipasi remaja dalam perayaan kemerdekaan
2. Untuk menambahkan kemeriahan & informasi untuk GenZ terkait dengan jenis lomba
3. Memberikan edukasi jenis lomba yang diadakan saat HUT RI
4. Menciptakan ilustrasi yang menarik dan kreatif, menggambarkan berbagai perlombaan tradisional seperti panjat pinang dan tarik tambang, diinterpretasikan melalui gaya visual khas anime

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini menawarkan beragam manfaat, baik untuk masyarakat maupun bagi industri kreatif. Dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal Indonesia dan budaya pop Jepang, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat generasi Z terhadap tradisi lokal, khususnya dalam konteks perlombaan yang diadakan selama perayaan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI). Melalui desain ilustrasi yang menarik dan relevan, diharapkan dapat menarik perhatian remaja yang sebelumnya kurang tertarik pada kegiatan tersebut. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi sebagai sarana edukasi yang menanamkan nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan semangat nasionalisme kepada generasi muda. Dengan cara ini, penelitian ini berkontribusi pada pelestarian budaya lokal

dalam konteks globalisasi yang semakin kuat. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang media kreatif lainnya untuk menciptakan konten yang lebih menarik dan mendidik, serta menjembatani kesenjangan antara budaya lokal dan global. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada komunitas wibu tetapi juga memperkuat identitas budaya nasional di kalangan generasi muda.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan bagian dari pedoman penulisan tugas akhir yang bertujuan untuk memudahkan penyusunan kerangka penelitian serta memberikan gambaran jelas tentang pembahasan yang akan disampaikan oleh penulis dalam tugas akhir. Adapun rincian sistematika tersebut meliputi::

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang terkait masalah penelitian, yang didukung oleh bukti-bukti dari penelitian sebelumnya, serta menjelaskan pentingnya pengembangan media yang direncanakan. **15** Di dalamnya juga terdapat rumusan dan identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan, serta sistematika penulisan yang akan digunakan..

#### BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini memaparkan tinjauan pustaka yang telah diteliti oleh penulis, beserta penelitian-penelitian sebelumnya yang menyajikan 8 teori atau konsep yang mendukung permasalahan yang diangkat dalam latar belakang. Di antaranya, akan dibahas tinjauan teori terkait Generasi Z, buku ilustrasi, serta teori Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI). Selain itu, bab ini juga akan menyajikan tinjauan pustaka dari berbagai jurnal yang membahas perlombaan 17-an, tipografi, tata letak, teori warna, dan jurnal- jurnal yang berkaitan dengan buku ilustrasi.

#### 9 BAB III METODOLOGI DESAIN

Bab ini membahas tentang rancangan penelitian dan jenis penelitian yang digunakan. Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi studi literatur dari kumpulan data e-jurnal yang telah ada. Data ini nantinya akan dianalisis lebih lanjut melalui segmentasi, targeting, dan positioning. Selain itu, juga akan diterapkan strategi 5W+1H, analisis SWOT, serta analisis pesaing terkait produk yang menjadi fokus penelitian penulis.

#### BAB IV STRATEGI KREATIF

Bab ini

menjelaskan proses hasil perancangan yang didasarkan pada identifikasi masalah serta konsep dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam bab ini, kami mempertimbangkan kajian literatur dan metodologi desain yang relevan. Secara lebih rinci, bab ini mencakup konsep karya yang terdiri dari strategi komunikasi, strategi media, konsep kreatif, konsep visual, konsep verbal, dan diakhiri dengan hasil akhir berupa Final Art. BAB V PENUTUP Bab ini memaparkan kesimpulan serta rekomendasi yang dirumuskan berdasarkan hasil dari perancangan yang telah diselesaikan.

1 BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka disusun oleh penulis dengan merujuk pada sejumlah jurnal, artikel, dan teori yang berkaitan dengan materi penelitian. Berbagai teori disertakan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan memahami konteks penelitian yang berkaitan dengan proyek yang sedang dilakukan oleh penulis.

a) Jurnal “Analisis Ilustrasi Cover Artbook Grandblue Fantasy Graphic Archive VII” ditulis oleh Hamzah Rais Monoarfa dan Hendro Aryanto menunjukkan pentingnya integrasi ilustrasi dengan digital imaging dalam menciptakan desain yang menarik dan relevan. Penelitian ini menggunakan metode 5W+1H untuk menganalisis desain kalender, yang melibatkan identifikasi masalah, perumusan tujuan, pengumpulan data primer dan sekunder, serta analisis data kualitatif melalui wawancara dengan narasumber yang terkait dengan tim desain Kementerian Agama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan ilustrasi dengan digital imaging memberikan fleksibilitas dalam desain, membuatnya lebih menarik tanpa mengubah tema utama. Desain awal menggunakan style ilustrasi watercolor dengan perpaduan digital imaging, yang kemudian direvisi untuk mencapai hasil desain final yang sesuai dengan kebutuhan. Analisis ini membuktikan bahwa integrasi 11 teknologi digital dengan ilustrasi dapat meningkatkan kualitas dan keunikan dalam perancangan desain kalender

b) Jurnal “Perancangan Artbook untuk meningkatkan Awareness Masyarakat terhadap kelangkaan Fauna Indonesia”<sup>12</sup> ditulis oleh Immanuela Lesterina Budianto, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky dirancang untuk memberikan referensi

mengenai ilustrasi dan desain karakter fantasi yang didasarkan pada fauna langka yang ada di Indonesia untuk menambah wawasan dan kepedulian masyarakat terhadap masalah kelangkaan fauna Indonesia. Penelitian ini menekankan pentingnya perancangan artbook sebagai media untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kelangkaan fauna Indonesia. Dengan menggabungkan ilustrasi karakter fantasi yang terinspirasi oleh fauna langka dan elemen budaya lokal, artbook ini dirancang khusus untuk edukasi anak-anak usia 6- 12 tahun, bertujuan menanamkan rasa kepedulian terhadap spesies yang terancam punah. Melalui pendekatan kreatif ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami dan berpartisipasi dalam upaya pelestarian fauna Indonesia, serta mengembangkan kepedulian terhadap keberagaman hayati yang ada c) Jurnal “Melaksanakan Kegiatan Lomba Dalam Rangka Memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-78 di SDN Bakti Jaya 1. ditulis oleh Fariz Nur Fathony berisi tentang Kegiatan lomba dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-78 di SDN Bakti Jaya dilaksanakan pada tanggal 18-19 Agustus 2023, dengan tujuan untuk meningkatkan semangat patriotisme dan rasa cinta tanah air di kalangan siswa. Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif dari siswa, guru, dan orang tua, serta mencakup berbagai lomba seperti memasukkan paku ke botol, meniup balon, dan estafet sarung. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang menggambarkan proses pelaksanaan dan dampaknya terhadap siswa dan sekolah. 13 Hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya bermanfaat untuk mengasah kemampuan dan wawasan siswa, tetapi juga menumbuhkan semangat kebersamaan dan kecintaan terhadap Indonesia, serta memberikan pelajaran berharga tentang kolaborasi dan kompetisi yang sehat. 14 d) Artikel “Hari Kemerdekaan RI, Yuk Ketahui Sejarah dan Makna Lomba 17 Agustus Artikel ini ditulis oleh Meilani Teniwut pada 17 Agustus 2024. 3 4 Menurut Heri Priyatmoko, seorang dosen sejarah di Universitas Sanata Dharma, berbagai perlombaan yang menghiasi perayaan Hari Kemerdekaan RI telah ada sejak lama, bahkan sebelum Indonesia mencapai kemerdekaan. Meskipun asal-usul dan pencetus kegiatan seperti



panjat pinang tidak dapat dipastikan, tradisi ini telah menjadi bagian yang mengakar dalam budaya masyarakat. 1 "Pada saat pernikahan Mangkunegara VII (1885- 1944), misalnya, acara tersebut dirayakan secara meriah dengan berbagai hiburan, salah satunya adalah panjat pinang, 3 4 jelas Heri PriyatmokoUsai kemerdekaan Indonesia, perlombaan-perlombaan ini mulai digelar untuk memeriahkan perayaan kemerdekaan. Lomba-lomba seperti tarik tambang dan balap karung mulai terkenal pada tahun 1950-an, seiring dengan menurunnya intensitas pertempuran mempertahankan kemerdekaan serta kepindahan ibu kota RI kembali ke Jakarta dari Yogyakarta. 2.2 Tinjauan Teori Penulis

menggunakan beberapa teori pendukung dan mengangkat prinsip desain sebagai teori dasar untuk perancangan tugas akhir. A.Gen Z Di tahun 2024 ini, Generasi Z akan berusia antara 12 hingga 27 tahun. Mereka dianggap sebagai penggerak utama dalam perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya suatu negara. Mereka yang lahir antara tahun 1997 dan 15 2012, atau yang dikenal sebagai Generasi Z, tumbuh di masa di mana teknologi berkembang pesat dan perubahan sosial terjadi dengan cepat. Memahami dengan baik karakteristik, nilai, dan aspirasi Generasi Z menjadi sangat penting untuk menciptakan keterhubungan yang efektif di berbagai sektor masyarakat. (Laudia Tysara, 2024) 16 B.Artbook Para ahli menggambarkan artbook sebagai medium ekspresi seni yang menggunakan bentuk atau fungsi "buku" sebagai inspirasi. Menurut Stephen Bury, artbook adalah buku atau objek buku yang memiliki tingkat kontrol yang tinggi dari seorang seniman, di mana buku tersebut dirancang sebagai karya seni yang berdiri sendiri. Artbook tidak hanya terbatas pada teks, seperti buku tradisional, melainkan juga dapat berupa buku yang interaktif, portabel, dan mudah dibagikan. Mereka dapat dibuat dari berbagai bahan, termasuk objek-objek yang ditemukan, dan seringkali menggabungkan ilustrasi, komputer-generated images, atau fotokopi murah. Artbook juga dapat berbentuk skulptur, kecil atau besar, dan dapat dipotong-potong untuk direkonfigurasi, membuatnya menjadi objek unik atau terbatas edisi. Dengan demikian, artbook terus menantang konsep, isi,

dan struktur buku tradisional, serta menjadi bagian penting dalam perkembangan seni konseptual dan ekspresi seni kontemporer (Anne Evenhaugen, 2012) 17 C

11 Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI) Hari Ulang Tahun Republik Indonesia mencerminkan makna sosial dan budaya yang mendalam bagi masyarakat.

Menurut Heri Priyatmoko, lomba- lomba yang diadakan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai monumen ingatan kolektif yang merekam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Perlombaan seperti panjat pinang dan balap karung memiliki filosofi yang berkaitan dengan semangat gotong royong dan pantang menyerah, mencerminkan nilai-nilai perjuangan bangsa dalam menghadapi penjajahan. Selain itu, kegiatan ini juga berperan dalam memupuk rasa cinta tanah air, solidaritas, dan kebersamaan di antara warga, yang sangat penting dalam konteks membangun karakter generasi muda. Dengan demikian, perlombaan HUT RI menjadi sarana untuk mengingat dan merayakan kemerdekaan sambil memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat. (Ikhsan Abdul Hakim, 2023) D.Perlombaan umum

saat HUT RI Untuk perlombaan nya sendiri dipilih melalui jawaban responden terbanyak tentang perlombaan apa saja yang diketahui secara umum oleh kalangan Gen Z, menurut dari 95 suara yang masuk pada kuesioner perlombaan umum yang mereka ketahui meliputi : 1. 12 Makan Kerupuk Lomba

makan kerupuk telah ada sejak era Presiden Soekarno pada tahun 1950-an. Pada awalnya, kerupuk melambangkan penderitaan rakyat Indonesia di masa penjajahan. Namun seiring berjalannya waktu, kerupuk dipilih sebagai makanan berlomba pada tanggal 17 18 Agustus untuk terus mengenang kesengsaraan masyarakat di masa lalu. Perlombaan ini cukup sederhana. 11 12 Peserta

hanya perlu menghabiskan kerupuk yang digantung pada seutas tali rafia tanpa menyentuhnya dengan tangan (Nabila, 2023) 2. 6 Lomba Memasukkan Paku/ Pensil kedalam Botol Aktivitas lomba ini cukup simpel, hanya memerlukan

pensil atau paku dan sebuah botol kosong untuk melakukannya.. 6 10 Para peserta akan berdiri di garis start dengan pensil yang terikat di pinggang menggunakan tali. Setelah wasit mengibaskan peluit, peserta diijinkan untuk berlari menuju garis finish dan mencoba memasukkan pensil yang

menggantung tersebut ke dalam botol kosong. 6 10 12 Peserta yang berhasil memasukkan pensil terlebih dahulu akan dinyatakan sebagai pemenang. (Nabila, 2023) 3.

2 Balap Karung Salah satu lomba yang paling diminati saat perayaan HUT Kemerdekaan RI adalah balap karung. Lomba ini terbuka untuk semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Cara bermainnya adalah dengan memasukkan kedua kaki ke dalam karung atau sarung bantal yang tingginya sampai pinggang atau leher, lalu melompat dari titik start ke garis finis. 19

42 Pemenangnya adalah peserta yang pertama kali mencapai garis akhir. 19 (Al Khoriah Etiek Nugraha, 2023) 4. 2 19 23 39 Panjat Pinang Panjat pinang merupakan salah satu lomba tradisional yang sangat populer di Indonesia. 2 3 Kegiatan ini menjadi salah satu yang paling ikonik dalam perayaan Hari Kemerdekaan RI. 2 Dalam lomba ini, peserta berusaha memanjat batang pohon pinang (atau sejenisnya) yang telah dikuliti dan dilumuri cairan pelicin. Tujuannya adalah mencapai puncak pohon untuk mengambil hadiah yang digantung di atasnya. (Al Khoriah Etiek Nugraha, 2023). 2 7 11 38

2 5. Tarik Tambang Tarik tambang merupakan lomba ikonik yang selalu hadir dalam perayaan 17 Agustus. 2 Lomba ini tidak pernah absen dalam memeriahkan Hari Kemerdekaan RI. Dua tim saling berlomba menguji kekuatan dengan menggunakan tali tambang sepanjang 30 hingga 50 meter. 2 7 13 29 Tali tersebut diberi tanda di bagian tengah, biasanya berupa kain atau cat merah, dan jarak antara batas kedua tim diatur sejauh 2,5 meter dari titik tengah. 19 23 41 Tujuan permainan ini adalah menarik tim lawan hingga melewati batas yang telah ditentukan. 2

6. Balap Bakiak Balap bakiak termasuk lomba yang sangat digemari di Indonesia. 2 7 13 28 Lomba ini melibatkan tiga orang atau lebih yang berjalan bersama menggunakan papan kayu berukuran satu meter panjang, sembilan cm lebar, dan tiga cm tebal. 2 Papan tersebut dilengkapi dengan pengait untuk kaki peserta. Untuk bermain dengan baik, tim harus memiliki koordinasi yang baik dalam melangkah agar tidak terjatuh. Permainan ini menguji kekompakan dan kerja sama tim untuk bergerak dengan cepat. Tanpa koordinasi yang baik, peserta akan kesulitan melangkah dan berisiko terjatuh. (Al Khoriah Etiek Nugraha, 2023). 21

7. Estafet Air Sistem permainan dalam lomba estafet air

mirip dengan lomba estafet tepung, namun perbedaannya terletak pada bahan yang digunakan, yakni air sebagai pengganti tepung. Oleh karena itu, para peserta harus bersiap untuk basah kuyup saat memindahkan air kepada anggota tim lainnya. Kelompok yang berhasil mengalirkan air dengan cepat dan volume yang paling banyak akan dinyatakan sebagai pemenang. (Al Khoriah Etiek Nugraha, 2023) E 18 Anime Anime merupakan bentuk animasi yang dibuat dengan tangan atau komputer, dan berasal dari Jepang. 18 32 Di luar Jepang, terutama dalam konteks bahasa Inggris, istilah anime merujuk secara khusus pada animasi yang diproduksi di Jepang. Namun, di Jepang dan dalam bahasa Jepang, anime adalah singkatan dari kata "animation" dalam bahasa Inggris, yang mencakup semua jenis animasi tanpa memandang gaya atau asalnya.. Dengan demikian, animasi dari negara lain juga dapat disebut sebagai anime. (Arum Rifda, 2022) Anime merupakan suatu bentuk animasi yang berasal dari Jepang, yang memiliki ciri khas tersendiri. Daya tarik utama anime terletak pada gaya visualnya yang unik dan alur cerita yang seringkali rumit. Secara visual, anime biasanya ditandai dengan mata yang besar, ekspresi emosional yang kuat, dan detail yang sangat rinci. Anime juga mampu mengeksplorasi berbagai tema, mulai dari fantasi hingga realisme, serta seringkali menawarkan narasi yang mendalam. (Parallax, 2023). 23 F. Vocaloid merupakan inovasi dalam dunia musik yang menggabungkan suara manusia dengan perangkat lunak sintesis suara. Pertama kali dirilis oleh Yamaha pada tahun 2003, Vocaloid memungkinkan pengguna untuk menciptakan lagu dengan memasukkan lirik dan melodi, yang kemudian dinyanyikan oleh karakter virtual seperti Hatsune Miku dan Kagamine Rin. Menurut penelitian, Vocaloid tidak hanya berfungsi sebagai alat musik, tetapi juga sebagai platform kreatif yang mendukung kolaborasi antara musisi, ilustrator, dan penggemar untuk menghasilkan karya seni yang unik<sup>12</sup>. Karakter-karakter ini menjadi ikonik dalam budaya pop Jepang dan telah berkontribusi pada perkembangan musik doujin, di mana pengguna dapat berbagi dan menciptakan karya tanpa takut melanggar hak cipta<sup>13</sup>. Dengan

demikian, Vocaloid merepresentasikan pergeseran dalam cara musik diproduksi dan dikonsumsi, menciptakan ruang bagi ekspresi individu dan komunitas di era digital (Paramita Winny Hapsari, 2016) G. Visual Karakter Vocaloid 1. 20 26

Hatsune Miku (初音ミク) Hatsune Miku adalah kombinasi dari kata "hatsu" (初, yang berarti "pertama"), "ne" (音, yang berarti "suara"), dan "Miku" (未来, yang berarti "masa depan"). 1 20 Dengan demikian, namanya dapat diartikan sebagai 3 4 "suara pertama dari masa depan" 1 20 . 1 Miku mewakili posisi uniknya sebagai produk pertama dalam 3 "Character 24 Vocal Series" 1 yang dikembangkan dan dirilis oleh Crypton Future Media, meskipun ia bukanlah produk pertama yang dijual oleh perusahaan tersebut. Diluncurkan pada 31 Agustus 2007 sebagai Vocaloid generasi kedua, Miku dianugerahi usia 16 tahun, dengan tinggi badan 158 cm dan berat 42 kilogram. Ciri khas penampilannya adalah rambut panjang berwarna biru toska yang diikat dua. 1 Suaranya dihasilkan dari sampel seorang seiyuu bernama Saki Fujita. Popularitas karakter ini telah mendorong pengembangan perangkat Miku yang terus berlanjut hingga saat ini. (Adenyaaat, 2017) 2. Kagamine Rin & Len (鏡音リン&レン) Kagamine berasal dari kata "Kagami" (鏡, yang berarti cermin) dan "Ne" (音, yang berarti suara). Oleh karena itu, nama Kagamine dapat diartikan sebagai "suara cermin." 1 " Sementara itu, nama depan mereka menggambarkan konsep kanan (R) dan kiri (L), mirip seperti pada earphone. 1 5 Dengan karakteristik berambut kuning dan berusia 14 tahun, Rin dan Len dikembangkan oleh Crypton sebagai karakter kedua dalam 3 5 "Character Vocal Series." 1 5 Mereka resmi dirilis pada 27 Desember 2009 dan terus berkembang hingga versi Vocaloid 4. Pada awalnya, banyak orang beranggapan bahwa keduanya adalah sepasang kekasih atau saudara kembar. Namun, pihak Crypton menjelaskan bahwa konsep mereka adalah sebagai bayangan cermin satu sama lain. Selama proses produksi, ilustrator Wataru Sasaki 25 menggambarkan Rin dan Len sebagai dua tubuh dengan satu jiwa. Ia juga menyatakan bahwa konsep awal penampilan mereka dirancang agar tampak seperti saudara kembar. 5 Suara dan penampilan yang saling melengkapi membuat Rin dan Len sering dijadikan pasangan duet dalam lagu-lagu mereka. Selain

itu, keduanya memiliki simbol kunci musik yang khas sesuai dengan desain mereka; Rin mengenakan kunci G (Treble-clef) pada bajunya, sedangkan Len membawa kunci F (Bass-clef) di bajunya (Adenyaaat, 2017).

3. Megurine Luka Megurine Luka merupakan kombinasi dari kata "Meguri" (メグ), yang berarti beredar atau sekitar, dan "Ne" (ネ), yang berarti suara. Nama "Luka" sendiri memiliki pengucapan yang mirip dengan karakter-kanji 露 (ru), yang berarti mengalir; 花 (ka), yang berarti lagu; dan 香 (ka), yang berarti aroma. Dari sini, muncul makna yang indah: "lagu yang menjelajah dunia seiring dengan aroma yang menyebar. Nama ini sangat selaras dengan konsepnya, yaitu "suara perjalanan. 1 Megurine Luka adalah karakter ketiga dalam 3 "Character Vocal Series 1 yang diproduksi oleh Crypton. Menariknya, Luka awalnya direncanakan untuk menjadi karakter pertama yang dirilis dengan nama Hatsune Miku. Oleh karena itu, jika kita perhatikan, Luka dan Miku memiliki beberapa kesamaan karakter. 1 Pada tahap pengembangan awal, Luka dirancang untuk menyanyikan lagu dalam bahasa Inggris dan Jepang. 1 5 Namun, ia harus bersabar selama dua tahun demi mengembangkan karakter yang kini kita kenal sebagai Hatsune Miku. 26 Luka resmi diluncurkan pada 30 Januari 2009. Meskipun "dirilis" setelah Miku, karakter Luka menggambarkan sosok wanita dewasa berusia 20 tahun, dengan berat badan 45 kilogram dan tinggi 162 cm. Suara Luka diambil dari penyanyi dan pengisi suara Yuu Asakawa (Adenyaaat, 2017). Kostum yang dikenakan Luka tidak didasarkan pada seragam sekolah, melainkan terinspirasi oleh konsep Yamaha. Gaunnya dirancang dengan nuansa kuno, melambangkan masa lalu, yang kontras dengan Hatsune Miku yang mewakili "Suara Masa Depan. Simbol "∞" di area lehernya melambangkan "suara di sekitar. Desain rambut ikal emas di dadanya mengingatkan kita pada instrumen kuningan dan sistem peredaran darah. Sementara itu, permata biru di dekat tenggorokannya melambangkan kelembapan di udara dan tetesan air. 4. Meiko (メイコ) Nama Meiko berasal dari nama penyanyi yang memberikan suaranya, yaitu "Meiko Haigō". Dalam dunia Vocaloid, Meiko bisa dianggap sebagai yang paling senior, karena ia adalah salah satu generasi awal Vocaloid dan

merupakan yang pertama kali diperkenalkan di Jepang, sebelum Miku dirilis. Meiko, yang juga dikembangkan oleh Crypton, resmi diluncurkan pada 5 November 2004 dan terus diperbarui hingga Vocaloid 3. 1 Karakter Meiko digambarkan sebagai seorang wanita seksi dengan rambut pendek, mengenakan busana crop top dan rok merah. Meskipun tidak ada pengumuman resmi mengenai usia Meiko, penggemar berpendapat bahwa ia lebih tua dibandingkan Miku dan teman-teman seangkatannya, mengingat penampilannya yang terkesan dewasa. 1 Suaranya sendiri diambil dari seorang penyanyi Jepang bernama Meiko Haigo (Adenyaaat, 2017). 5. Kaito (カイト) nama "KAITO" dipilih adalah karena akan mudah diucapkan oleh orang yang bukan penutur bahasa Jepang, lebih tepatnya nama Kaito sendiri di serahkan kepada penggemar dalam pemilihan nama, & dipilih lah nama Kaito oleh pencetusnya Shu-tp's, Kaito tidak memiliki usia tetapi sering digambarkan sebagai seorang pria paruh baya KAITO digambarkan sebagai seorang pria dengan rambut biru pendek. Sialnya telah menjadi salah satu item paling ikoniknya dan dililitkan di leher dan bahunya dengan ujung-ujungnya berada di samping atau di belakangnya. 24 Ia awalnya dirilis Februari 2006 untuk mesin VOCALOID pertama . 24 37 Sejak itu, ada bagian kedua yang dikembangkan untuk mesin VOCALOID3 yang dijuluki KAITO V3 . Suaranya diisi oleh penyanyi Jepang terkenal, Naoto Fūga (ナオトフガ). 28 H. Wibu Istilah "wibu" mengacu pada penggemar anime dan manga, khususnya di kalangan remaja Indonesia. Kata ini berasal dari bahasa Jepang, "weeboo", yang awalnya memiliki konotasi negatif, merujuk pada penggemar anime dan manga yang terlihat terobsesi dengan budaya pop Jepang. Namun, seiring waktu, istilah "wibu" telah diadopsi oleh penggemar di Indonesia sebagai identitas dan bagian dari komunitas. Mereka umumnya menunjukkan minat yang besar terhadap budaya populer Jepang, musik Jepang, dan bahasa Jepang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh IDN Times dengan menggunakan Google Trends, selama 10 tahun terakhir (2009-2019), Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah komunitas wibu terbesar di dunia, setelah El Salvador di peringkat kedua dan Filipina

di posisi teratas. I. Teori Warna Warna dapat dijelaskan secara objektif atau subjektif (Ricky, 2021). Secara objektif, warna dijelaskan berdasarkan panjang gelombang, sedangkan secara subjektif, warna didefinisikan melalui hue, value, dan chroma. Dalam desain grafis, warna memiliki berbagai fungsi, mulai dari estetika, naturalitas, dan identifikasi, hingga fungsi isyarat dan psikologis (Arto, 2022) Pada tahun 1666, Sir Isaac Newton menciptakan roda warna, yang mengelompokkan warna menjadi tiga kategori : 29 1. 9 16 34 Primer : Warna primer adalah warna dasar yang tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lain, seperti merah, kuning, dan biru 2. 9 16 17 27 Sekunder : Warna sekunder dihasilkan dari campuran dua warna primer, seperti oranye (merah + kuning), ungu (merah + biru), dan hijau (kuning + biru). 9 17 35 3. Tersier : Warna tersier adalah hasil campuran warna primer dan sekunder, seperti magenta (merah + ungu). 21 J. Teori Layout Tata letak, atau layout, adalah penempatan elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan (Rustan, 2021). Dalam proses ini, terdapat beberapa elemen utama yang berperan penting dalam ruang desain. Berikut adalah elemen-elemen desain utama yang sering digunakan untuk memperkuat tata letak : 1. 8 Teks: Teks berisi judul dan paragraf yang harus disusun secara teratur dan intuitif agar mudah dipahami. 8 36 2. Gambar: Gambar, seperti foto atau ilustrasi, membantu mendukung teks dalam menyampaikan pesan. 8 Elemen ini juga melibatkan pemikiran dan emosi audiens. 3. Garis: Garis digunakan untuk membagi dan memetakan bagian layout, serta memberikan penekanan pada teks. 4. Bentuk: Bentuk digunakan untuk memperkaya tampilan desain, membuatnya terlihat lebih berisi dan memiliki ciri khas. 5. Ruang Kosong: Ruang kosong adalah area yang sengaja dibiarkan kosong di antara elemen desain. Ruang ini harus diperhatikan dan dirancang dengan baik agar desain tidak terlihat terlalu padat dan mudah dipahami. K. Teori Tipografi Tipografi adalah seni yang melibatkan perancangan, penyusunan, dan pengaturan tata letak huruf beserta jenisnya. Melalui pengaturan dan penyebarannya dalam ruang yang



tersedia, tipografi bertujuan untuk menciptakan kesan tertentu. Dengan demikian, tipografi tidak hanya membantu pembaca dalam mendapatkan kenyamanan saat membaca, tetapi juga memengaruhi keterbacaan dan estetika teks tersebut (Gamal Thabroni, 2022).

L. Teori Ilustrasi. Menurut Soedarso, ilustrasi berasal dari kata Belanda "illustratie," yang berarti hiasan berupa gambar yang menggambarkan suatu tujuan tertentu, seperti dalam cephren. Ilustrasi memiliki berbagai peran penting, antara lain menarik perhatian pembaca, memudahkan pemahaman terhadap isi tulisan, sebagai sarana untuk mengekspresikan ide atau pemikiran, menjelaskan suatu tulisan atau cerita secara singkat, serta meningkatkan nilai estetika. **31** Selain itu, ilustrasi juga memiliki beberapa fungsi, yang meliputi fungsi deskriptif, fungsi ekspresif, fungsi analitis, dan fungsi kualitatif. Fungsi deskriptif bertugas untuk menjelaskan makna sebuah tulisan, fungsi ekspresif digunakan untuk menyampaikan ide, fungsi analitis berfokus pada detail- **31** detail bagian dari suatu objek, dan fungsi kualitatif berguna dalam pembuatan tabel, grafik, dan sejenisnya. **32**

### 2.3 Kerangka Berpikir

| Table 2. 1  | Tabel Kerangka Berpikir   |
|---|---|
| 33  | BAB III METODOLOGI  |
| DESAIN 3.1  | Rancangan Penelitian Dalam pengumpulan data perancangan buku  |
| Ilustrasi Perlombaan HUT RI dengan gaya visual Anime akan menggunakan metode campuran yaitu dengan teknik pengumpulan data Kualitatif & Kuantitatif agar dapat menggali lebih dalam pengalaman serta studi user dari komunitas Wibu yang ada pada GenZ. <b>22</b> | Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang memanfaatkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang dapat diamati (Fitrah & Luthfiyah, 2018). Melalui metode campuran ini peneliti bertujuan untuk mengumpulkan data- data terkait Informasi perlombaan saat HUT RI dan mengenai sub kultur budaya jejepangan yang sekarang dikenal sebagai wibu di Indonesia. |
| 3.2   | Jenis Penelitian  |
| Jenis penelitian yang penulis gunakan yaitu mengenakan metode campuran, dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas, dan juga pada metode pencarian data ini dibagi menjadi dua, yaitu                     |   |

Primer dan Sekunder Data Primer nya lebih mengacu kepada metode kuesioner responden dari komunitas wibu, dan untuk Metode kualitatif dilakukan pencarian data wawancara mendalam dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang sudah dibuat, Data Sekunder diperlukan sebagai pelengkap data, peneliti 34 menggunakan referensi dari buku, jurnal maupun artikel secara daring 3.3 Lokasi Penelitian Lokasi penelitian peneliti akan meneliti dari beberapa lokasi, untuk studi literatur peneliti akan melakukan penelitiannya melalui daring guna mencari artikel & jurnal terkait topik yang sesuai dengan yang peneliti teliti, Untuk lokasi wawancara, peneliti melakukan wawancara ke Narasumber dari SMAN 6 Karawang, Narasumber merupakan Anggota Osis di bidang Sastra & Kebudayaan yang berpengalaman dalam mengurus acara perlombaan HUT RI tiap tahun nya di lingkup sekolahnya, untuk metode wawancara nya akan diadakan secara daring melalui aplikasi Whatsapp dikarenakan jarak yang jauh dari peneliti, 3.4 Teknik Pengumpulan Data 3.4.1 Kuesioner A. Profile responden pada kuesioner ini terdapat 95 responden dari berbagai kalayak yang melibatkan responden dari berbagai jenjang pendidikan, termasuk universitas dan sekolah menengah, dengan mayoritas berusia antara 18 hingga 26 tahun. Sebagian besar responden adalah wanita, Responden menunjukkan tingkat partisipasi yang bervariasi dalam perlombaan HUT RI, dengan banyak yang berpartisipasi 2 hingga 5 kali. Berikut table dari 95 responden GenZ menurut umur & Gender masing-masing B. Partisipasi dalam perayaan HUT RI Menurut data pada form Kuesioner Kegiatan yang umum 35 diikuti oleh responden meliputi:  Makan kerupuk  Panjat pinang  Balap karung  Tarik tambang  Memasukkan paku ke dalam botol C. Perlombaan yang diketahui : Sebagian besar responden mengetahui berbagai perlombaan meskipun tidak mengikutinya, seperti memasukkan pensil ke dalam botol dan estafet D. Apakah responden termasuk dalam komunitas wibu dan mengetahui Vocaloid? Sebagian besar responden mengidentifikasi diri sebagai bagian dari komunitas wibu, dengan pengetahuan tentang karakter Vocaloid seperti Hatsune Miku, Kagamine Rin,

dan Len, Banyak responden menyatakan ketertarikan pada konten ilustrasi Vocaloid jika dipadukan dengan tema lokal, termasuk budaya Indonesia E. Saran untuk meningkatkan keterlibatan GenZ dalam mengikuti perlombaan Responden menyarankan agar lomba-lomba lebih bervariasi dan menarik bagi remaja, dengan hadiah yang relevan dan kekinian, Pentingnya promosi yang lebih kreatif dan relevan untuk menarik minat remaja dalam mengikuti perlombaan. Dari pilihan responden Ada minat untuk artbook yang menggabungkan karakter Vocaloid dengan tema perlombaan HUT RI. F. Kesimpulan Kuesioner 36 Secara keseluruhan, kuesioner menunjukkan bahwa remaja memiliki ketertarikan yang kuat terhadap perayaan HUT RI dan budaya pop seperti Vocaloid. Ada peluang untuk meningkatkan keterlibatan mereka melalui kegiatan yang lebih inovatif dan hadiah yang menarik.

3.4.2 Wawancara Peneliti melakukan wawancara terhadap anggota osis pada bidang Sastra dan kebudayaan yang ditugaskan menjadi panitia acara 17an di SMAN6 Karawang, wawancara di laksanakan guna mencari informasi kegiatan perlombaan apa saja yang dilaksanakan pada perayaan HUT RI, serta beberapa pertanyaan meliputi hal yang ingin peneliti cari, untuk pertanyaan dan jawaban yang peneliti dapatkan peneliti gabungkan kedalam tabel seperti di bawah ini :

37

3.5 Teknik Analisa Data Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode ini memanfaatkan data kualitatif dan menyajikannya secara deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif seringkali diterapkan untuk memahami berbagai kejadian, fenomena, atau kondisi sosial, seperti dalam kasus subkultur wibu yang berkembang di Indonesia..

3.5.1 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning Segmentasi Pasar (Pegguna/ Audience)

a) Demografis Usia : 12 - 27 tahun (GenZ) Jenis Kelamin : Perempuan & Laki-laki Pendidikan : Pelajar - Mahasiswa - Pekerja

b) Psikografis  Menyukai jejepangan atau termasuk dalam komunitas Wibu  Memiliki ketertarikan pada ilustrasi & animasi  Pernah berpartisipasi dalam perlombaan HUT RI

c) Geografis 38 Segmentasi Geografis Mencakup komunitas wibu di Indonesia terutama di Tangerang Targeting

REPORT #24622743

Target Buku Ilustrasi Perlombaan HUT RI berada di rentang usia 12 - 27 tahun hal ini sesuai dengan data umur GenZ, kenapa menargetkan GenZ? Dikarenakan Gen Z lahir pada saat tengah berlangsung revolusi digital sehingga paling sering menyerap informasi dari budaya asing. (Badan pusat statistik Tasikmalaya, 2024) Positioning Sebagai buku ilustrasi visual karakter dengan tema perlombaan HUT RI, nantinya buku ini akan menjadi wadah untuk menambahkan kemeriahan & informasi untuk GenZ terkait dengan jenis lomba serta memberikan edukasi melalui visual apa saja jenis lomba yang diadakan saat HUT RI

3.5.2 Strategi 5W+1H

1. What (Apa) : Perancangan Buku Ilustrasi Perlombaan HUT RI dengan gaya visual anime untuk GenZ
2. Who (Siapa) : Target pasar merupakan Gen Z dengan perkiraan usia 12 - 27 tahun yang termasuk menyukai sub kultur wibu atau disebut dengan menyukai jejepangan
3. Why (Mengapa) : Untuk menambahkan kemeriahan & informasi untuk GenZ terkait dengan jenis perlombaan serta memberikan edukasi jenis lomba yang diadakan saat HUT RI
4. When (Kapan) : sejak dimulainya penelitian tugas akhir ini sampai terjadinya revisi & final produk tugas akhir
5. Where (Dimana) : berfokus pada hasil buku fisik berukuran A5 yang akan pasarkan pada Event offline & media online
6. How (Bagaimana) : melalui merchandise sampingan yang akan dibuat sebagai pendamping buku ilustrasi ini nantinya, & akan dilakukan promosi melalui sosial media

Untuk Analisis 5W + 1H, dapat disimpulkan bahwa Perancangan Buku Ilustrasi Perlombaan HUT RI dengan gaya visual anime ditujukan untuk GenZ berusia 12 - 27 tahun yang tertarik pada subkultur wibu. Buku ini bertujuan untuk menambah kemeriahan dan memberikan informasi serta edukasi tentang jenis perlombaan yang diadakan saat HUT RI. Proses perancangan akan berlangsung sejak penelitian tugas akhir dimulai hingga revisi dan produk final selesai. Buku fisik berukuran A5 akan dipasarkan di event offline dan melalui media online. Untuk mendukung buku ini, merchandise sampingan akan dibuat, dan promosi akan dilakukan melalui media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

3.5.3 Studi Media Existing

- 1.

Artbook Kartika Nusa Buku Ilustrasi yang berjudul Kartika Nusa ini merupakan sebuah Fanbook atau lebih dikenal sebagai buku ilustrasi buatan fans dalam suatu komunitas tertentu, untuk buku Kartika Nusa ini adalah sebuah fanbook dari game Honkai Star Rail garapan perusahaan Mihoyo atau yang sekarang dikenal sebagai Hoyovers, Buku ini pun memiliki tema yang dibawakan yaitu merupakan tema baju adat Nusantara, pada keterangan buku ini tertulis “Seperti apa jadinya kalau karakter-karakter dari Honkai: Star Rail memakai busana adat berbagai suku bangsa Nusantara? Dalam buku ini, kru- 41 kru Starlight Express beserta kenalan mereka tampil berbalut pakaian tradisional dari Sumatra sampai papua

43 tambahan 2 “Ada March 7th dengan payas agung Bali! Robin nyinden memakai kebaya kutubaru! Mangcek Argenti berbusana bak maharaja Sriwijaya NO

Kartika Nusa 1 MeaMe Media Buku Ilustrasi 2 Judul Kartika Nusa 3 Penulis Rimawarna 4 Penerbit Studio Rimawarna 5 Tahun Terbit 2024 6 Bahan isi buku HVS 100gsm 7 Bahan Sampul Art Carton 8 Dimensi A5 (14.8 x 21 cm) 9 Jenis Cover Doff 10 Jumlah Halaman 52 halaman 2. Film Animasi “The Battle of Surabaya Film animasi "The Battle of Surabaya mengisahkan perjuangan seorang pemuda bernama Musa, yang berprofesi sebagai penyemir sepatu. Dalam konteks peristiwa bersejarah pada 10 November 1945, Musa diutus untuk mengantarkan surat perdamaian di tengah ketegangan perang antara rakyat Indonesia dan penjajah. Cerita dimulai dengan visualisasi dramatis dari peristiwa 42 pemboman Hiroshima, yang menandai kekalahan Jepang dan memicu ketegangan baru di Surabaya dengan kedatangan pasukan Sekutu yang didukung Belanda. film ini menggambarkan semangat juang rakyat Surabaya dan tantangan yang mereka hadapi dalam mempertahankan kemerdekaan. Dengan kombinasi elemen sejarah dan fiksi, "The Battle of Surabaya tidak hanya menyajikan hiburan tetapi juga mengedukasi penonton tentang pentingnya nasionalisme dan keberanian dalam menghadapi penjajahan. Film ini telah meraih banyak penghargaan baik di tingkat nasional maupun internasional, menjadikannya salah satu karya animasi penting dalam sejarah perfilman Indonesia NO The Battle of Surabaya 1 MeaMe Media Film

REPORT #24622743

Animasi 2 Tema Perjuangan dan sejarah kemerdekaan Indonesia, khususnya peristiwa Pertempuran Surabaya. 3 Target Audiens Anak-anak dan remaja, tetapi juga dapat dinikmati oleh orang dewasa. 4 Tujuan Pembelajaran Meningkatkan pemahaman sejarah, nilai-nilai kepahlawanan, dan semangat nasionalisme. 5 Nilai-nilai yang diajarkan Kepahlawanan, keberanian, persatuan, dan cinta tanah air. 6 Kelebihan -Menarik perhatian melalui 43 media visual yang dinamis - Mampu menyampaikan pesan moral dengan cara yang menyenangkan. 7 Sutradara Aryanto Yuniawan 8 Produksi MSV Pictures 9 Tahun rilis 2015 10 Durasi 90 menit Table 3. 8 Data

The Battle Of Surabaya (Sumber : Data Animasi Indonesia) Film animasi "The Battle of Surabaya dan buku ilustrasi perlombaan HUT RI dengan gaya seni anime memiliki beberapa persamaan signifikan. Keduanya mengangkat tema sejarah kemerdekaan Indonesia dan berfungsi sebagai alat pendidikan yang menyampaikan nilai-nilai kepahlawanan, nasionalisme, dan semangat perjuangan kepada generasi muda. (Kompasiana, 2015) Dengan menggunakan elemen visual yang menarik, keduanya menggabungkan karakter fiktif dengan sejarah, sehingga memudahkan pemahaman konteks sejarah. Selain itu, kedua media menyampaikan pesan moral yang kuat, seperti pentingnya persatuan dan cinta tanah air, serta dirancang untuk membangkitkan keterlibatan emosional dari audiens. Secara keseluruhan, baik film maupun buku ilustrasi menawarkan pendekatan menarik dan mendidik dalam mengenalkan sejarah kepada masyarakat.

3. Iklan komersial "Wondr by BNI Jadiin Maumu NO Wondr by BNI "Jadiin Maumu" 44 1 MeaMe Media Iklan Komersial 2 Tema Memotivasi individu untuk mewujudkan impian dan tujuan finansial dengan bantuan layanan BNI. 3 Target Audiens Masyarakat umum, terutama GenZ 4 Tujuan Iklan Komersial Meningkatkan kesadaran tentang produk Wondr dan mendorong penggunaan layanan BNI untuk mencapai tujuan finansial. 5 Nilai-nilai yang diajarkan Pentingnya perencanaan keuangan, motivasi untuk mencapai impian, dan dukungan dari lembaga keuangan. 6 Kelebihan media - Menggunakan elemen audiovisual yang menarik - Pesan yang inspiratif dan motivasional - Diperagakan oleh tokoh yang relatable. 7

Studio Ploopy Animations 8 Produksi i BNI (Bank Negara Indonesia) 9

Tahun rilis 2024 10 Durasi 30 detik Table 3. 8 Data Wondr by BNI

(Sumber : Data Animasi Indonesia) 45 BNI memilih untuk membuat iklan komersial "Wondr by BNI Jadiin Maumu dalam bentuk anime karena beberapa alasan strategis.

Anime merupakan media yang sangat populer di kalangan generasi muda, terutama di kalangan milenial dan Gen Z, yang merupakan target audiens utama BNI. Dengan menggunakan gaya anime, BNI dapat menarik perhatian audiens yang lebih luas dan relevan dengan tren hiburan saat ini.

(Dimas Ramadhan,2024) penggunaan gaya seni anime dalam iklan ini tidak

hanya sekedar strategi pemasaran, tetapi juga merupakan cara inovatif untuk mengedukasi dan menginspirasi masyarakat tentang layanan perbankan modern. (Tanto D, 2024) 3.5

30 4Analisa SWOT Analisa SWOT dapat memberikan gambaran yang lebih besar tentang di mana penulis berada dan bagaimana menuju ke langkah berikutnya. Berikut bagaimana istilah tersebut dapat

membantu mengidentifikasi SWOT : 1. Strength (Kelebihan) Dengan ukuran

A5 buku ilustrasi ini nantinya dapat dibawa kemana-mana & dapat

dijadikan buku referensi untuk penggambaran lomba 17an, cetakan nya pun

dapat dijadikan koleksi untuk kolektor buku ilustrasi dari komunitas

wibu 2. Weakness (kelemahan) Buku fisik memiliki kelemahan terbesar

melawan era digitalisasi dikarenakan minat masyarakat yang kurang terhadap buku fisik, sehingga menjadi sedikit hambatan untuk produk akhirnya,

karena itu untuk buku ini peneliti 46 lebih menargetkan ke suatu

komunitas tertentu sehingga target pasarnya sesuai dengan tujuan

dibentuknya buku ini, dengan begitu nantinya akan memfokuskan ke lebih

banyak ilustrasi sehingga meningkatkan minat beli ke sesame penggemar 3.

Oppurtunity (Peluang) Sudah banyak yang mencoba membuat buku ilustrasi

dengan karakter Vocaloid dengan bermacam macam tema, tapi dari observasi

peneliti belum ada buku ilustrasi Vocaloid yang mengkhususkan perlombaan

saat HUT RI, sehingga hal ini menjadi suatu peluang peneliti untuk

mengembangkan perancangan buku ilustrasi, serta peluang untuk menyebar

luaskan infomasi terkait perlombaan saat HUT RI melalui buku ilustrasi

yang peneliti garap saat ini 4. Threats (Ancaman) Era digitalisasi menjadi suatu ancaman nyata untuk GenZ saat ini karena GenZ terlahir saat era teknologi cukup berkembang pesat sehingga GenZ tumbuh bersama kemajuan teknologi, karena anak mulai terlena dengan hal-hal instan seperti penggunaan handphone & internet, diluar dr sisi positifnya terdapat sisi negative seperti berkurangnya minat di hal-hal dengan budaya tradisional & kurangnya kesadaran dalam melestarikan nilai-nilai nasional diluar pengajaran di sekolah 47 BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Konsep Karya Konsep Karya disusun berdasarkan konsep perancangan yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu berupa rancangan Buku Ilustrasi perlombaan HUT RI dengan gaya visual Anime, Berdasarkan permasalahan yang peneliti angkat bahwa semakin lama perlombaan yang diadakan mulai melenceng dari maknanya dan dengan buku ilustrasi ini nantinya bertujuan untuk mengingatkan kembali akan perlombaan saat HUT RI yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di setiap makna dari perlombaan itu sendiri Menurut Sejarawan dan Budayawan, JJ Rizal, dikutip dari liputan 6 (2020) Meskipun ada pandangan bahwa beberapa perlombaan tersebut mengejek atau merendahkan pribumi, sebenarnya, perlombaan sendiri lebih berfungsi sebagai pengingat akan perjuangan dan ketahanan rakyat Indonesia dalam menghadapi penjajahan. Misalnya, lomba panjat pinang yang awalnya diselenggarakan oleh penjajah Belanda sebagai hiburan, kini telah bertransformasi menjadi simbol perjuangan dan solidaritas bangsa Oleh karena itu peneliti menganggap bahwa perlunya pengingat wr` akan kebudayaan Indonesia dalam gotong royong & solidaritas saat ajang perlombaan pada GenZ yang di dilakukan guna mengembalikan kesadaran diri dan mengajarkan bahwa Indonesia sendiri memiliki budaya yang harus dilestarikan 4.1.1 Konsep Komunikasi 48 a. Tema buku Tema buku yang penulis rancang bertemakan tentang perlombaan yang diadakan untuk kemeriahan HUT RI, tema ini diusung sesuai pada masalah yang penulis paparkan, pada karya utama lebih di fokuskan kepada tema yang diangkat mengenai nilai pemersatu bangsa, perdamaian, kerukunan, keberamaan serta



harapan untuk masa depan b. Judul Buku Pada perancangan buku ilustrasi anak ini memiliki judul “Harmoni Kemerdekaan”, penulis memilih judul untuk buku ini berdasarkan topik HUT RI yang penulis ambil yaitu tentang perlombaan di hari Kemerdekaan serta “Harmoni” yang berarti semua orang berkesinambungan dalam hal saling gotong royong di tiap perlombaan dan memiliki harmoni yang seirima & satu suara, di cocokkan juga dengan pengkarakteran dari Vocaloid yang memiliki korelasi dengan suara serta nyanyian sehingga menciptakan simponi yang harmoni.

#### 4.1.2 Strategi Media

##### 1. Pendekatan Media

Pada pendekatan media terbagi lagi menjadi 3 jenis strategi yaitu Persuasif, Informatif & Reminder, diantaranya :

- Media Utama (Informatif & Persuasif)**
  - Format dan Ukuran Karena buku yang dirancang merupakan format cetak, jadi format yang digunakan merupakan ukuran A5 lebar 148 mm dan tinggi 210 mm (portrait), ukuran berat 80 g. Pengaturan margin kiri, kanan, atas dan bawah adalah 20 mm (2 cm), format ini dipilih dikarenakan observasi peneliti saat acara “Comic Frontier” banyak berbagai buku ilustrasi yang beredar menggunakan ukuran A5 dikarenakan ukuran yang lebih minimalis ketimbang A4 & juga muat dibawa menggunakan tas tangan
  - Jumlah Halaman Untuk isi halaman utama berjumlah 36 halaman yang jumlahnya disesuaikan dengan minimum buku ilustrasi, dengan 7 perlombaan yang akan dibawakan per-2 muka halaman, serta 2 halaman tambahan untuk sampul depan dan belakang, dan 2 halaman lainnya untuk cover depan belakang, serta penambahan character sheet untuk setiap karakter yang berpartisipasi.
  - Bahan dan Jenis kertas Bahan dan jenis kertas yang digunakan pada buku ilustrasi ini menggunakan jenis kertas Art Carton 260gsm, dengan ukuran A5 sebanyak 36 lembar halaman berwarna, untuk cover akan di laminasi glossy sehingga sampul depan belakang akan tahan air, dan untuk jilid yang digunakan akan menggunakan staples
- Media Pendukung (Persuasif)**
  - Poster
  - Banner
  - Flyer
  - Media Sosial Media sosial berperan penting sebagai ajang promosi untuk menyalurkan informasi tentang buku Ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan” yang

ditujukan untuk Gen Z. Dengan karakteristik Gen Z yang sangat aktif di platform digital, media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Twitter memungkinkan penyebaran informasi secara cepat dan luas. Melalui konten visual yang menarik.

40 Selain itu, penggunaan hashtag yang dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik buku tersebut. Dengan memanfaatkan media sosial secara efektif, juga sebagai saluran untuk berinteraksi dengan pembaca dan memperluas jangkauan buku ke target pasar (Winarti, 2021). c. Media Pendukung Merchandise (Reminder) ☒Totebag ☒Stiker Kisscut ☒ Pin ☒Pouch Media pendukung merchandise memiliki fungsi sebagai media pengingat yang memiliki keterkaitan dengan media utama yang ditargetkan kepada khalayak sasaran. Merchandise yang dipilih 51 meliputi stiker, Poster, gantungan kunci serta berbagai pernik Pernik yang berhubungan dengan buku mewarnai yang peneliti rancang 2. Distribusi Media Distribusi media dilakukan melalui edisi cetak dan edisi online. Buku digital dapat diakses melalui laman web Wibivers, untuk pemilihan media ini dikarenakan sesuai dengan target yang ditujukan kepada komunitas wibu sehingga laman wibuverse akan menjadi distribusi media yang sesuai dikarenakan platform ini mendukung creator local untuk menjual serta menyebarkan karya Lalu untuk distribusi media edisi offline penulis berkerjasama dengan pihak lingkaran event Yuri nakama yang dikenal selalu berpartisipasi di acara komunitas dan menyediakan jasa penjualan buku karya ilustrator indie , perintisan penjualan buku circle ini sudah dikenal banyak orang didalam komunitas terbukti dari jumlah 4.1.3Konsep Kreatif Pada Konsep kreatif untuk karakter yang dipilih merupakan karakter visual dari Vocaloid sesuai dengan target komunitas yang merujuk ke wibu GenZ, dipilihnya karakter- karakter ini dirujuk karena visual populer global saat ini yang banyak menyukai visual anime yang berwarna, pada konsep ini penulis menggabungkan kreativitas dari karakter yang sudah ada yaitu karakter-karakter Vocaloid dengan tema yang seragam yaitu baju training/ olahraga merah putih untuk semarak perlombaan HUT RI, sehingga hasilnya tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi audiens. Proses kreatif

melibatkan beberapa tahap, mulai 52 dari persiapan dan pengembangan ide, hingga penulisan dan revisi. ' 4.1.4 Konsep Visual 1. Moodboard Untuk Konsep Visual dari perancangan Buku Ilustrasi perlombaan HUT RI ini menggunakan pendekatan seperti moodboard, dengan pembuatan buku untuk meningkatkan minat GenZ terhadap perlombaan apa saja yang diadakan saat acara kemerdekaan, berikut merupakan moodboard yang penulis dapatkan sesuai tema perlombaan yang penulis rancang Desain yang diterapkan pada buku ilustrasi ini menggunakan gaya visual anime yang melakukan aktivitas perlombaan sebagai wujud semangat anak muda dalam melakukan perlombaan secara berkelompok sehingga menimbulkan semangat saling gotong royong, pembuatan karakternya akan mengikuti karakteristik masing-masing karakter aslinya 1. Ilustrasi Pada buku cerita ini, gaya ilustrasi yang akan digunakan meliputi jenis double page spread, single page spread, dan vignette/spot. Ilustrasi double page spread akan diterapkan untuk menekankan adegan-adegan penting dalam cerita. Sementara itu, penggunaan single page spread bertujuan untuk menghindari kebingungan pada pembaca serta menjaga kejelasan alur narasi. Adapun ilustrasi vignette atau spot akan digunakan untuk menampilkan beragam aksi atau adegan yang berlangsung dalam cerita. 2. Karakter Dikarenakan karakter yang digunakan berasal dari karakter yang sudah ada yaitu karakter Vocaloid, jadi untuk sifat- sifat dan data pada karakter diambil berdasarkan masing-masing 53 karakter termasuk nama karakter sehingga pembaca yang membaca buku ini akan mengingat karakter Vocaloid dari apa yang peneliti gambarkan pada buku ilustrasi ini, dan melalui pencarian data yang sesuai dengan tema perlombaan saat HUT RI peneliti mengubah atribut sesuai dengan tema yang peneliti sampaikan melalui ilustrasi pada buku. Karakter Utama a) Hatsune Miku Hatsune Miku, panggilannya Miku memiliki penampilan yang khas dengan rambut panjang berwarna biru kehijauan/ Hijau Tosca dengan gaya rambut Ponytail, gadis berusia 16 tahun ini memberikan nuansa lembut dan ceria, di Vocaloid dia adalah karakter dengan tingkat kepopuleran tertinggi, sehingga sering kali di

anggap sebagai maskot Vocaloid 54 b) Kagamine Rin Rin memiliki suara ceria, dia sering kali di sangka tomboy karena terlalu energik. Rin digambarkan dengan rambut pendek berwarna kuning/ pirang lengkap dengan bando besar khas nya yang terlihat seperti telinga kelinci, Rin memiliki saudara kembar bernama Len, keduanya sering tampil bersama & menggambarkan emosi positif dan semangat. c) Meiko Meiko merupakan karakter perempuan pertama dari Vocaloid sehingga digambarkan sebagai wanita dewasa & dianggap kakak oleh yang lainnya, penampilannya dikenal dengan rambut pendek berwarna coklat dengan pribadi yang kuat dan senang membantu serta memiliki solidaritas yang tinggi A. Karakter Pendukung a) Kagamine Len Len merupakan adik kembar laki-laki dari Rin, digambarkan dengan rambut pirang/ kuning yang sedikit panjang sehingga ia sering menguncir rambutnya. Len sering tampil bersamaan dengan Rin, perannya menampilkan harmoni kebersamaan & persaudaraan b) Megurine Luka Luka adalah karakter di Vocaloid yang dapat bernyanyi dalam dua bahasa, Jepang dan Inggris. Luka digambarkan sebagai wanita dewasa dengan ciri khas rambut merah muda panjang terurai, Luka memiliki suara yang lembut dan jernih, serta dikenal sebagai karakter yang lemah lembut & Feminim 55 c) Kaito Kaito pun juga sama dengan Meiko, yaitu karakter pria pertama dalam Vocaloid. Dia dikenal dengan suara lembutnya dan perawakannya yang dewasa membuatnya seperti sosok leader yang dapat bertanggung jawab, penampilannya cukup tinggi dengan rambut berwarna biru tua 3. Latar Belakang Untuk konsep latar belakangnya menggunakan latar di lapangan terbuka yang berada di pemukiman masyarakat, penggunaan latar belakang ini memiliki beberapa alasan yang mendukung pelaksanaan kegiatan tersebut. Seperti pada lapangan terbuka menyediakan ruang yang cukup luas untuk menampung banyak peserta dan penonton, memungkinkan berbagai jenis lomba yang melibatkan banyak orang, seperti tarik tambang, panjat pinang, dan balap karung. Penggunaan latar lokasi ini memungkinkan untuk menciptakan suasana yang meriah dan penuh kegembiraan, yang sejalan dengan semangat perayaan kemerdekaan, dengan mengadakan perlombaan di luar ruangan juga

mendukung nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong yang menjadi inti dari perayaan HUT RI. Dalam suasana lapangan terbuka, masyarakat dapat berkumpul dan berinteraksi satu sama lain, memperkuat rasa persatuan dan kesatuan bangsa. Selain itu, kegiatan di lapangan terbuka dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat, sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan warga dalam merayakan hari kemerdekaan. Dengan demikian, pemilihan lokasi ini tidak hanya praktis tetapi juga memiliki makna sosial dan budaya yang mendalam

5.6.4. Warna Warna yang peneliti gunakan untuk Buku “Harmoni Kemerdekaan” yaitu warna dengan dominan merah putih warna tersebut disesuaikan dengan tema perlombaan saat HUT RI yang dominan dengan warna bendera Indonesia, sisa warnanya akan menggunakan Complimentary color dikarenakan masih menggunakan latar belakang lapangan terbuka sehingga akan ada warna lain seperti, hijau pada rerumputan, coklat kekuningan pada tanah, & biru dilangit.

5. Font Font yang digunakan pada Headline buku ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan” menggunakan font dengan jenis sans Serif yaitu Futura Display. Pada Sub headline menggunakan font berjenis Handwritten yaitu font Mr Dafoe, serta Body text nya menggunakan font berjenis sans serif geometris yaitu Montaser

6. Logo Penggunaan font sans-serif pada Logo yang digabungkan dengan elemen tulisan tangan (handwritten) dalam desain logo memiliki filosofi yang mendalam dan mencerminkan berbagai aspek dari identitas suatu brand. Tulisan “Harmoni” pada logo menggunakan font Sans Serif memberikan kesan minimalis dan mudah dibaca, Font sans-serif membawa kesan modern dan professional, sementara elemen handwritten menambahkan nuansa personal dan emosional yang sangat penting dalam komunikasi visual lalu pada tulisan “Kemerdekaan” menggunakan font Handwritten, dengan font tersebut menambahkan sentuhan personal dan kehangatan. Dengan begitu Logo Ini menciptakan keseimbangan visual yang dapat menarik perhatian audiens dan membuat logo lebih mudah diingat untuk pemilihan warnanya menggunakan merah muda, merah 57 & putih, pemilihan warna ini berdasarkan warna merah putih pada bendera Indonesia sehingga warna pada

logo mengikuti sesuai tema yang dibawakan 7. Tata Letak Penerapan tata letak dalam desain buku ilustrasi dilakukan berdasarkan hasil studi literatur yang menunjukkan bahwa salah satu aspek terpenting adalah kerapihan dalam penempatan gambar dan teks di setiap halaman. Buku bergambar memiliki peran yang signifikan, karena baik anak- anak maupun orang dewasa perlu dapat membaca dan memahami baik gambar maupun teks yang ada. Untuk itu, digunakan grid layout yang berbeda: single-column grid yang umumnya diterapkan untuk teks yang mengalir tanpa henti, cocok untuk buku seni, dan two-column grid yang berfungsi untuk memisahkan teks dan gambar dalam kolom terpisah, memberikan fleksibilitas dalam penyajiannya. Selanjutnya, perancangan storyboard dibuat untuk memvisualisasikan keseluruhan alur cerita dengan baik, baik dari segi gambar maupun teks.

58 4.1.5 Konsep Verbal Konsep Verbal nya ini sendiri dengan mengangkat tema perlombaan saat HUT RI, dengan judul buku ilustrasi "Harmoni Kemerdekaan", lebih lengkap nya pada tabel di bawah :

Halaman Penempatan Konten dan Ilustrasi

|         |   |
|---------|---|
| 1 - 2   | Cover depan & Belakang, Logo Tagline : "Harmoni Dalam Perlombaan, Menghidupkan Semangat Kemerdekaan!  |
| 3 - 4   | Hak Cipta, Logo   |
| 5 - 6   | Table of Content  |
| 7 - 8   | Kata Pengantar, Content Timeline Sejarah HUT RI dan perlombaan  |
| 9 - 10  | Content, Pattern  |
| 11 - 12 | Content, Character Sheet Hatsune Miku - Pengenalan Karakter - Miku memiliki penampilan yang khas dengan rambut panjang berwarna biru kehijauan/ Hijau Tosca dengan gaya rambut Ponytail, gadis berusia 16 tahun ini memberikan nuansa lembut dan ceria, di Vocaloid dia adalah karakter dengan tingkat kepopuleran tertinggi, sehingga sering kali di anggap sebagai maskot |
| 13 - 14 | Character Sheet Kagamine Rin & Len - Rin memiliki suara ceria, dia sering kali di sangka tomboy karena terlalu energik. Rin digambarkan dengan rambut pendek berwarna kuning/ pirang lengkap dengan bando besar khas nya yang terlihat seperti telinga kelinci, Rin memiliki saudara kembar bernama Len, keduanya sering tampil bersama & menggambarkan emosi positif dan   |

REPORT #24622743

semangat. - Len merupakan adik kembar laki-laki dari Rin, digambarkan dengan rambut pirang/ kuning yang sedikit panjang sehingga ia sering mengkuncir rambutnya. Len sering tampil bersamaan dengan Rin, perannya menampilkan harmoni kebersamaan & persaudaraan

15 - 16 Character Sheet Megurine Luka & Meiko - Luka adalah karakter di Vocaloid yang dapat bernyanyi dalam dua bahasa, Jepang dan Inggris. Luka digambarkan sebagai wanita dewasa dengan ciri khas rambut merah muda panjang terurai, Luka memiliki suara yang lembut dan jernih, serta dikenal sebagai karakter yang lemah lembut & Feminim - Meiko merupakan karakter perempuan pertama dari Vocaloid sehingga digambarkan sebagai wanita dewasa & dianggap kakak oleh yang lainnya, penampilannya dikenal dengan rambut pendek berwarna coklat dengan pribadi 6 yang kuat dan senang membantu serta memiliki solidaritas yang tinggi

17 - 18 Character Sheet Kaito, Content - Kaito pun juga sama dengan Meiko, yaitu karakter pria pertama dalam Vocaloid. Dia dikenal dengan suara lembutnya dan perawakannya yang dewasa membuatnya seperti sosok leader yang dapat bertanggung jawab, penampilannya cukup tinggi dengan rambut berwarna biru tua - Perlombaan 17-an 19 - 20 Lomba Panjat Pinang - Lomba panjat pinang berasal dari era penjajahan Belanda di Indonesia, terinspirasi oleh tradisi Tionghoa. Awalnya, permainan ini diadakan sebagai hiburan dalam acara-acara penting dengan hadiah berupa barang-barang mewah yang digantung di atas pohon pinang. Setelah kemerdekaan, panjat pinang diadaptasi menjadi simbol perjuangan dan persatuan bangsa, serta kini menjadi bagian penting dari perayaan kemerdekaan

21 - 22 Lomba Bakiak - Lomba bakiak berasal dari Sumatera Barat dan terinspirasi oleh tradisi Jepang, khususnya penggunaan alas kaki kayu oleh geisha. Permainan ini mulai populer di Indonesia sejak tahun 1970-an dan dikenal di daerah tersebut sebagai "terompak galuak." Dalam lomba, peserta menggunakan papan kayu panjang yang 61 dapat menampung tiga orang atau lebih, dan mereka harus bergerak serentak untuk mencapai garis finish. Selain sebagai permainan, bakiak

juga mengajarkan nilai kerjasama dan keseimbangan antar pemain. **33** 23 - 24

Lomba Tarik Tambang - Lomba tarik tambang memiliki asal-usul yang kaya, berasal dari kebudayaan kuno di China, India, dan Mesir. Berdasarkan catatan, tarik tambang sudah ada di China sejak abad ke-8 SM sebagai latihan militer. Di India, permainan ini dikenal sejak abad ke-12 SM. Tarik tambang juga menjadi bagian dari Olimpiade kuno di Yunani sekitar 500 SM. Di Indonesia, permainan ini diperkenalkan oleh bangsa Belanda selama penjajahan, awalnya sebagai cara untuk menarik benda berat sebelum berkembang menjadi permainan yang meriah dan sering dilombakan pada perayaan Hari Kemerdekaan. Tarik tambang kini tidak hanya dianggap sebagai olahraga, tetapi juga simbol kerjasama dan kebersamaan dalam masyarakat.

**14** 25-26 Lomba Balap Karung - Lomba balap karung diadakan sebagai bentuk hiburan dan perlombaan tradisional di Indonesia, yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. awalnya diperkenalkan di sekolah-sekolah dan sering dimainkan oleh anak-anak, 62 terutama di Jakarta, dengan menggunakan karung beras yang sudah tidak terpakai. Seiring waktu, balap karung berkembang menjadi salah satu lomba yang meramaikan perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia, melibatkan peserta dari berbagai usia. Selain sebagai ajang kompetisi, lomba ini juga mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, sportivitas, dan semangat juang dalam mencapai tujuan. 27 - 28 Lomba Estafet Air - Lomba estafet air di Indonesia muncul sebagai bagian dari perayaan Hari Kemerdekaan, bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan kekompakan antar peserta - Lomba ini mulai populer sejak tahun 1950-an dan melibatkan peserta yang mengalirkan air secara estafet menggunakan gelas di atas kepala. Selain sebagai hiburan, lomba ini juga mengajarkan nilai tanggung jawab dan kerja tim dalam masyarakat. 29 - 30 Lomba Makan Kerupuk - Lomba makan kerupuk di Indonesia muncul pada tahun 1950-an sebagai bagian dari perayaan Hari Kemerdekaan, bertujuan untuk menghibur masyarakat setelah masa perang. Kerupuk dipilih sebagai simbol karena merupakan makanan rakyat kecil selama krisis pangan. - Dalam lomba ini, peserta harus memakan kerupuk yang digantung



tanpa 63 menggunakan tangan, menciptakan tantangan yang melambungkan perjuangan dan semangat kebersamaan dalam merebut kemerdekaan. 31 - 32 Lomba Memasukkan Paku kedalam Botol - Lomba ini berasal dari permainan rakyat yang diciptakan oleh pejuang kemerdekaan untuk menghibur diri selama masa perang. Mulai dikenal luas pada tahun 1950-an, Permainan ini melambungkan kesederhanaan, ketekunan, dan keberanian, serta mengajarkan nilai kerjasama dan ketelitian saat peserta berusaha memasukkan paku ke dalam botol dengan menggunakan tali yang diikatkan pada pinggang. 33 - 34 Pattern, Rekap Progress - 35 - 36 Spesial Thanks, Blank Space -

4.2 Final Art 4.2.1 Media Utama Table 4. 1 Tabel Konsep Verbal 64 A. Layout Buku Ilustrasi "Harmoni Kemerdekaan B. Buku Ilustrasi "Harmoni Kemerdekaan 4.2.2 Media Pendukung 1. Merchandise a. Gantungan Kunci b. Stiker Kisscut c. Pin Character d. Pouch e. ToteBag 2. Media Sosial Media sosial dimanfaatkan sebagai sarana promosi untuk memperkenalkan buku ilustrasi "Harmoni Kemerdekaan . Penggunaan platform ini menjadi bagian dari strategi pemasaran yang lebih luas, memungkinkan komunikasi dua arah dengan audiens dan menyampaikan informasi yang diperlukan untuk mengoptimalkan potensi promosi buku tersebut. Di samping itu, media sosial juga berfungsi sebagai saluran interaksi dengan pembaca, serta memperluas jangkauan buku ke pasar yang ditargetkan. 65 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

sering nya 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 66 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 yang penulis lakukan dalam bentuk buku cerita interaktif, ada beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada para pembaca yang berencana untuk melaksanakan perancangan Tugas Akhir mereka. Berikut adalah saran-saran tersebut::

1. Dengan mempertimbangkan waktu perancangan Tugas Akhir yang terbatas, terutama karena dilaksanakan di semester Gasal, sangat penting untuk melakukan perancangan yang matang dalam menciptakan buku cerita interaktif. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh dapat maksimal. Dalam proses perancangan buku ilustrasi, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, tidak hanya sekedar menggambar, tetapi juga meliputi perancangan cerita, karakter, tata letak, tipografi, dan pemilihan 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 67 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

REPORT #24622743

menilai dampak inovasi yang diterapkan dan meningkatkan keterlibatan generasi muda dalam merayakan Hari Kemerdekaan Indonesia 68



REPORT #24622743

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

|                 |   |     |
|-----------------|---|-----|
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 1.              | <b>2.26%</b> kincir.com   | ● ● |
|                 | <a href="https://kincir.com/movie/anime/10-karakter-vocaloid-yang-bikin-kesengsem-be..">https://kincir.com/movie/anime/10-karakter-vocaloid-yang-bikin-kesengsem-be..</a>     |     |
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 2.              | <b>2.24%</b> www.detik.com  | ●   |
|                 | <a href="https://www.detik.com/sulsel/berita/d-6868138/26-contoh-ide-lomba-17-agust...">https://www.detik.com/sulsel/berita/d-6868138/26-contoh-ide-lomba-17-agust...</a>     |     |
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 3.              | <b>1.18%</b> mediaindonesia.com   | ●   |
|                 | <a href="https://mediaindonesia.com/humaniora/693509/hari-kemerdekaan-ri-yuk-ketah..">https://mediaindonesia.com/humaniora/693509/hari-kemerdekaan-ri-yuk-ketah..</a>         |     |
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 4.              | <b>1.04%</b> www.serikatpekerjartmm.com   | ●   |
|                 | <a href="https://www.serikatpekerjartmm.com/bukan-hanya-hiburan-perlomba-an-17-ag...">https://www.serikatpekerjartmm.com/bukan-hanya-hiburan-perlomba-an-17-ag...</a>         |     |
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 5.              | <b>1.01%</b> www.rctiplus.com   | ●   |
|                 | <a href="https://www.rctiplus.com/news/detail/travel/3061249/mengenal-apa-itu-vocalo...">https://www.rctiplus.com/news/detail/travel/3061249/mengenal-apa-itu-vocalo...</a>   |     |
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 6.              | <b>0.77%</b> news.harianjogja.com   | ●   |
|                 | <a href="https://news.harianjogja.com/read/2023/08/17/500/1145407/13-lomba-khas-17-...">https://news.harianjogja.com/read/2023/08/17/500/1145407/13-lomba-khas-17-...</a>     |     |
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 7.              | <b>0.57%</b> www.bfi.co.id  | ●   |
|                 | <a href="https://www.bfi.co.id/id/blog/25-ide-lomba-17-agustus-menarik-paling-seru-me...">https://www.bfi.co.id/id/blog/25-ide-lomba-17-agustus-menarik-paling-seru-me...</a> |     |
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 8.              | <b>0.56%</b> www.liputan6.com   | ●   |
|                 | <a href="https://www.liputan6.com/hot/read/4714817/layout-adalah-desain-tata-letak-k...">https://www.liputan6.com/hot/read/4714817/layout-adalah-desain-tata-letak-k...</a>   |     |
| INTERNET SOURCE |   |     |
| 9.              | <b>0.54%</b> www.orami.co.id  | ●   |
|                 | <a href="https://www.orami.co.id/magazine/campuran-warna">https://www.orami.co.id/magazine/campuran-warna</a>   |     |



REPORT #24622743

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 10.             | <b>0.54%</b> news.detik.com   | ● |
|                 | <a href="https://news.detik.com/berita/d-7476549/25-contoh-lomba-17-agustus-seru-un...">https://news.detik.com/berita/d-7476549/25-contoh-lomba-17-agustus-seru-un...</a>     |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 11.             | <b>0.51%</b> www.merdeka.com  | ● |
|                 | <a href="https://www.merdeka.com/sumut/12-ide-lomba-hut-ri-unik-dan-dijamin-seru-1...">https://www.merdeka.com/sumut/12-ide-lomba-hut-ri-unik-dan-dijamin-seru-1...</a>       |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 12.             | <b>0.45%</b> www.ruparupa.com   | ● |
|                 | <a href="https://www.ruparupa.com/blog/ide-lomba-17-agustus-anak/">https://www.ruparupa.com/blog/ide-lomba-17-agustus-anak/</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 13.             | <b>0.43%</b> era.id   | ● |
|                 | <a href="https://era.id/trend/162325/ide-lomba-17-an-unik">https://era.id/trend/162325/ide-lomba-17-an-unik</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 14.             | <b>0.43%</b> era.id   | ● |
|                 | <a href="https://era.id/sejarah/162656/sejarah-lomba-balap-karung">https://era.id/sejarah/162656/sejarah-lomba-balap-karung</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 15.             | <b>0.43%</b> eprints.upj.ac.id  | ● |
|                 | <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7421/8/BAB%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7421/8/BAB%20I.pdf</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 16.             | <b>0.39%</b> binus.ac.id  | ● |
|                 | <a href="https://binus.ac.id/malang/2022/04/59-klasifikasi-warna/">https://binus.ac.id/malang/2022/04/59-klasifikasi-warna/</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 17.             | <b>0.37%</b> www.kompas.com   | ● |
|                 | <a href="https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/08/093000069/warna-primer-pen..">https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/08/093000069/warna-primer-pen..</a>             |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 18.             | <b>0.35%</b> www.gramedia.com   | ● |
|                 | <a href="https://www.gramedia.com/best-seller/anime/?srsltid=AfmBOooE_x2-JgaUqzB7..">https://www.gramedia.com/best-seller/anime/?srsltid=AfmBOooE_x2-JgaUqzB7..</a>           |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 19.             | <b>0.33%</b> konveksidijogja.co.id  | ● |
|                 | <a href="https://konveksidijogja.co.id/ide-lomba-agustusan/">https://konveksidijogja.co.id/ide-lomba-agustusan/</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 20.             | <b>0.29%</b> inibaru.id   | ● |
|                 | <a href="https://inibaru.id/hits/bukan-dari-anime-hatsune-miku-populer-sebagai-karakte..">https://inibaru.id/hits/bukan-dari-anime-hatsune-miku-populer-sebagai-karakte..</a> |   |



REPORT #24622743

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 21.             | 0.28% aksa.stsrdivisi.ac.id<br><a href="https://aksa.stsrdivisi.ac.id/index.php/aksa/article/download/179/111/678">https://aksa.stsrdivisi.ac.id/index.php/aksa/article/download/179/111/678</a>                | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 22.             | 0.27% www.academia.edu<br><a href="https://www.academia.edu/8928585/Perilaku_Konsumen">https://www.academia.edu/8928585/Perilaku_Konsumen</a>   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 23.             | 0.24% griyaidolaresidence.co.id<br><a href="https://griyaidolaresidence.co.id/meriahkan-17-agustus-dengan-ide-lomba-yan...">https://griyaidolaresidence.co.id/meriahkan-17-agustus-dengan-ide-lomba-yan...</a>  | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 24.             | 0.23% vocaloid48.wordpress.com<br><a href="https://vocaloid48.wordpress.com/2016/03/27/mengenal-vocaloid-yuk/">https://vocaloid48.wordpress.com/2016/03/27/mengenal-vocaloid-yuk/</a>                           | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 25.             | 0.23% journal2.um.ac.id<br><a href="https://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/50808">https://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/50808</a>  | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 26.             | 0.22% rbiatuluyun.wordpress.com<br><a href="https://rbiatuluyun.wordpress.com/2013/07/03/vocaloid/">https://rbiatuluyun.wordpress.com/2013/07/03/vocaloid/</a>  | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 27.             | 0.22% www.cnnindonesia.com<br><a href="https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230509170929-569-947350/mengena...">https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230509170929-569-947350/mengena...</a>                 | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 28.             | 0.21% id.wikipedia.org<br><a href="https://id.wikipedia.org/wiki/Balap_bakiak">https://id.wikipedia.org/wiki/Balap_bakiak</a>   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 29.             | 0.21% www.realitasonline.id<br><a href="https://www.realitasonline.id/nusantara/102413277504/asal-usul-perlombaan-t...">https://www.realitasonline.id/nusantara/102413277504/asal-usul-perlombaan-t...</a>      | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 30.             | 0.2% asana.com<br><a href="https://asana.com/id/resources/swot-analysis">https://asana.com/id/resources/swot-analysis</a>   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 31.             | 0.2% static.buku.kemdikbud.go.id<br><a href="https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Seni-R...">https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Seni-R...</a> | ● |



REPORT #24622743

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 32. 0.19%       | <a href="https://idseducation.com/mengenal-beragam-gaya-dan-teknik-animasi/">idseducation.com</a><br><i>https://idseducation.com/mengenal-beragam-gaya-dan-teknik-animasi/</i>                                      | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 33. 0.18%       | <a href="https://indonesiabaik.id/infografis/serunya-agustusan">indonesiabaik.id</a><br><i>https://indonesiabaik.id/infografis/serunya-agustusan</i>  | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 34. 0.17%       | <a href="https://www.liputan6.com/feeds/read/5875735/fungsi-warna-pengertian-jenis-d..">www.liputan6.com</a><br><i>https://www.liputan6.com/feeds/read/5875735/fungsi-warna-pengertian-jenis-d..</i>                | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 35. 0.15%       | <a href="https://www.gamedia.com/literasi/teori-warna/?srsrtid=AfmBOopXvYf9CKtYRw...">www.gamedia.com</a><br><i>https://www.gamedia.com/literasi/teori-warna/?srsrtid=AfmBOopXvYf9CKtYRw...</i>                     | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 36. 0.15%       | <a href="https://bintangsempurna.co.id/insight/blog/strategi-kreatif-manfaatkan-gantun...">bintangsempurna.co.id</a><br><i>https://bintangsempurna.co.id/insight/blog/strategi-kreatif-manfaatkan-gantun...</i>     | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 37. 0.14%       | <a href="https://vocaloid77.blogspot.com/2015/01/kaito-vocaloid-charakter.html">vocaloid77.blogspot.com</a><br><i>https://vocaloid77.blogspot.com/2015/01/kaito-vocaloid-charakter.html</i>                         | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 38. 0.14%       | <a href="https://www.detik.com/jogja/berita/d-7466225/10-ide-lomba-17-agustus-khusu...">www.detik.com</a><br><i>https://www.detik.com/jogja/berita/d-7466225/10-ide-lomba-17-agustus-khusu...</i>                   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 39. 0.13%       | <a href="https://id.wikipedia.org/wiki/Panjat_pinang">id.wikipedia.org</a><br><i>https://id.wikipedia.org/wiki/Panjat_pinang</i>  | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 40. 0.12%       | <a href="https://www.kemutuglor-baturraden.desa.id/gadget-dalam-kegiatan-sosial-me...">www.kemutuglor-baturraden.desa.id</a><br><i>https://www.kemutuglor-baturraden.desa.id/gadget-dalam-kegiatan-sosial-me...</i> | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 41. 0.11%       | <a href="https://rencanamu.id/post/sudut-pandang/5-perlombaan-17-agustusan-yang-m..">rencanamu.id</a><br><i>https://rencanamu.id/post/sudut-pandang/5-perlombaan-17-agustusan-yang-m..</i>                          | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 42. 0.08%       | <a href="https://www.kompas.com/tren/read/2024/08/04/143000665/20-ide-lomba-17-a...">www.kompas.com</a><br><i>https://www.kompas.com/tren/read/2024/08/04/143000665/20-ide-lomba-17-a...</i>                        | ● |



REPORT #24622743

INTERNET SOURCE

43. **0.01%** twicopy.com

<https://twicopy.com/rimawarna/tweet/1842475082628940121>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.23%** www.serikatpekerjartmm.com

<https://www.serikatpekerjartmm.com/bukan-hanya-hiburan-perlombaan-17-ag...>

INTERNET SOURCE

2. **0.17%** twicopy.com

<https://twicopy.com/rimawarna/tweet/1842475082628940121>

INTERNET SOURCE

3. **0.14%** kincir.com

<https://kincir.com/movie/anime/10-karakter-vocaloid-yang-bikin-kesengsem-be...>

INTERNET SOURCE

4. **0.04%** inibaru.id

<https://inibaru.id/hits/bukan-dari-anime-hatsune-miku-populer-sebagai-karakte..>

INTERNET SOURCE

5. **0.03%** www.rctiplus.com

<https://www.rctiplus.com/news/detail/travel/3061249/mengenal-apa-itu-vocalo...>