

# **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 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 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.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada penjabaran latar belakang yang telah diurai sebelumnya, maka dapat diidentifikasi bahwa 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**

Berdasar pada penjabaran latar belakang yang telah diurai sebelumnya, maka dapat diidentifikasi 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. Output berupa buku ilustrasi 6 karakter visual Vocaloid dengan style anime: Hatsune Miku, Kagamine Rin, Kagamine Len, Megurine Luka, Kaito, 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 adalah:

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. 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 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

### 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 menyajikan kesimpulan akhir serta saran berdasarkan hasil perancangan yang telah dilaksanakan.