

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERLOMBAAN HUT RI DENGAN GAYA VISUAL ANIME UNTUK GEN Z

Oleh: **Khairunnisal Azzizah<sup>1</sup>** dan **Tommi Siswono<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Pembangunan Jaya

[khairunnisal.azzizah@student.upi.ac.id](mailto:khairunnisal.azzizah@student.upi.ac.id)<sup>1</sup>, [tommi.siswono@upi.ac.id](mailto:tommi.siswono@upi.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Perancangan buku ilustrasi dengan judul "Harmoni Kemerdekaan" bertujuan untuk menyajikan perlombaan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia dengan gaya visual anime yang menarik bagi generasi Z. Buku ini menggabungkan elemen tradisional perayaan kemerdekaan Indonesia dengan estetika budaya pop Jepang, khususnya karakter-karakter dari Vocaloid. Melalui ilustrasi yang kreatif, buku ini menggambarkan berbagai perlombaan tradisional seperti panjat pinang dan tarik tambang, diinterpretasikan dalam gaya visual khas anime. Dengan pendekatan ini, buku tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menanamkan nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan semangat nasionalisme kepada remaja. Diharapkan, kolaborasi antara budaya lokal dan global ini dapat meningkatkan apresiasi terhadap tradisi Indonesia sambil tetap relevan dengan minat dan kecenderungan budaya pop di kalangan Gen Z dalam komunitas wibu.

Kata kunci: HUT RI, Komunitas Wibu Vocaloid

### PENDAHULUAN

#### LATAR BELAKANG

Kurangnya minat generasi Z terhadap tradisi lokal, seperti perlombaan dalam perayaan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI), menjadi perhatian penting. Generasi ini lebih terpapar pada budaya pop global, yang mengakibatkan beberapa anak kurang mengenal dan menghargai nilai-nilai budaya lokal. Kesenjangan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pengaruh budaya global dan tradisi yang telah mengakar dalam masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menambahkan kemeriahan HUT RI serta memberikan informasi untuk GenZ terkait dengan jenis lomba.

Pada perancangan buku ini, peneliti akan menggunakan gaya ilustrasi anime, dengan pengkarakteran Vocaloid. 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 ke dalam suatu konten kearifan lokal Indonesia dengan elemen-elemen budaya perlombaan HUT RI diharapkan dapat memotivasi di kalangan 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.

### IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasar 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

### 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

### BATASAN MASALAH

Berdasar pada penjabaran latar belakang yang telah diurai sebelumnya, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

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, lomba 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, Meito
4. Ilustrasi akan menggunakan gaya visual anime yang terinspirasi dari karakter Vocaloid, dengan penekanan pada estetika yang menarik bagi audiens Gen Z

### TUJUAN PENELITIAN

Berdasar pada penjabaran latar belakang yang telah diurai sebelumnya, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

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.

### TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka penulis paparkan melalui beberapa jurnal dan artikel yang sesuai dengan materi penelitian serta melalui beberapa tinjauan teori. Penulis mencantumkan berbagai teori untuk mendapatkan informasi dan memahami konteks penelitian yang relevan dengan proyek yang penulis lakukan.

**A. Jurnal “Analisis Ilustrasi Cover Artbook Grandblue Fantasy Graphic Archive VII”**

Penelitian oleh Hamzah Rais Monoarfa dan Hendro Aryanto menunjukkan pentingnya integrasi ilustrasi dan digital imaging dalam desain yang menarik. Menggunakan metode 5W+1H, penelitian ini menganalisis desain kalender tim Kementerian Agama melalui identifikasi masalah, tujuan, serta wawancara dengan narasumber. Hasilnya, penggabungan ilustrasi dengan digital imaging memberikan fleksibilitas dan keunikan, menjaga tema utama tanpa mengubahnya. Desain awal menggunakan ilustrasi watercolor dan digital imaging, yang kemudian direvisi untuk memenuhi kebutuhan desain final. Analisis ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan kualitas desain kalender.

**B. Jurnal “Perancangan Artbook untuk meningkatkan Awareness Masyarakat terhadap Kelangkaan Fauna Indonesia”**

Penelitian oleh Immanuela Lesterina Budianto, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky bertujuan memberikan referensi mengenai ilustrasi dan desain karakter fantasi berbasis fauna langka Indonesia untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kelangkaan spesies tersebut. Artbook yang dirancang untuk anak-anak usia 6-12 tahun menggabungkan ilustrasi karakter fantasi dan budaya lokal untuk menumbuhkan kepedulian terhadap spesies terancam punah. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dalam pelestarian fauna dan keberagaman hayati Indonesia.

**C. Jurnal “Melaksanakan Kegiatan Lomba Dalam Rangka Memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-78 di SDN Bakti Jaya”**

Penelitian oleh Fariz Nur Fathony mengulas lomba dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan RI ke-78 di SDN Bakti Jaya pada 18-19 Agustus 2023. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan semangat patriotisme dan cinta tanah air, melibatkan siswa, guru, dan orang tua. Lomba-lomba seperti memasukkan paku ke botol dan estafet sarung memperkuat keterampilan, kebersamaan, dan kebanggaan siswa terhadap Indonesia.

**D. Artikel “Hari Kemerdekaan RI, Yuk Ketahui Sejarah dan Makna Lomba 17 Agustus”**

Menurut Heri Priyatmoko, Dosen Sejarah di Universitas Sanata Dharma, lomba-lomba yang meramaikan perayaan HUT RI, seperti panjat pinang, sudah ada sejak sebelum Indonesia merdeka. Tradisi ini, seperti yang terlihat pada pernikahan Mangkunegara VII pada 1885, terus berlanjut setelah kemerdekaan. Lomba-lomba seperti tarik tambang dan balap karung mulai populer pada 1950-an, saat intensitas pertempuran mereda dan ibu kota dipindahkan kembali ke Jakarta.

**TINJAUAN TEORI**

Penulis menggunakan beberapa teori pendukung dan prinsip desain untuk perancangan tugas akhir.

**A. GEN Z**

Generasi Z, yang lahir antara 1997-2012, berusia 12-27 tahun pada 2024. Mereka diperkirakan akan menjadi pendorong utama perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya global. Gen Z tumbuh dalam era teknologi dan dinamika sosial cepat. Memahami karakteristik mereka sangat penting untuk resonansi di berbagai sektor masyarakat (Claudia Tysara, 2024).

**B. ARTBOOK**

Artbook adalah buku seni yang menggabungkan ilustrasi, gambar komputer, dan bahkan objek fisik. Artbook menantang konsep buku tradisional, berfungsi sebagai karya

seni yang mandiri, dan menjadi bagian penting dalam seni konseptual (Stephen Bury, 2012).

### **C. HARI ULANG TAHUN REPUBLIK INDONESIA (HUT RI)**

Lomba-lomba saat HUT RI mencerminkan semangat gotong royong dan perjuangan bangsa. Lomba seperti panjat pinang dan balap karung mengajarkan rasa cinta tanah air dan memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat (Heri Priyatmoko, 2023).

### **D. PERLOMBAAN**

1. Makan Kerupuk: Simbol kesengsaraan rakyat zaman penjajahan.
2. Memasukkan Pensil ke Botol: Lomba yang menguji ketangkasan.
3. Balap Karung: Perlombaan melompat dalam karung.
4. Panjat Pinang: Memanjat pohon pinang untuk memperebutkan hadiah.
5. Tarik Tambang: Lomba beregu menarik tali tambang.
6. Balap Bakiak: Lomba tim dengan papan kayu.
7. Estafet Air: Memindahkan air dengan cepat dan tepat.

### **E. ANIME**

Anime adalah animasi Jepang yang memiliki ciri khas visual dan narasi kompleks. Ia mengeksplorasi berbagai tema dan memiliki penggemar global (Parallax, 2023).

### **F. VOCALOID**

Vocaloid adalah perangkat lunak sintesis suara yang memungkinkan penciptaan lagu dengan karakter virtual seperti Hatsune Miku dan Kagamine Rin (Paramita Winny Hapsari, 2016).

### **G. VISUAL KARAKTER VOCALOID**

1. Hatsune Miku: Karakter dengan rambut biru toska, mencerminkan "suara masa depan".
2. Kagamine Rin & Len: Karakter kembar dengan suara cermin.
3. Megurine Luka: Karakter wanita dewasa dengan desain yang menggabungkan konsep masa lalu dan masa depan.
4. Meiko: Karakter pertama dari Vocaloid, dengan desain dewasa.
5. Kaito: Karakter pria paruh baya dengan syal ikonik.

### **H. WIBU**

Wibu adalah istilah untuk penggemar anime dan manga yang awalnya memiliki konotasi negatif, namun kini menjadi identitas komunitas di Indonesia (Feni Oktami Putri, 2023).

### **I. TEORI WARNA**

Warna dibagi menjadi primer, sekunder, dan tersier, dengan fungsi estetika, psikologis, dan pengenalan dalam desain grafis (Ricky, 2021; Arto, 2022).

### **J. TEORI LAYOUT**

Layout adalah tata letak elemen desain seperti teks, gambar, garis, bentuk, dan ruang kosong untuk mendukung pesan desain (Rustan, 2021).

### **K. TEORI TIPOGRAFI**

Tipografi adalah seni merancang dan menyusun huruf untuk meningkatkan keterbacaan dan estetika (Gamal Thabroni, 2022).

### **L. TEORI ILUSTRASI**

Ilustrasi adalah gambar yang berfungsi deskriptif, ekspresif, analitis, atau kualitatif dalam memperjelas ide dan meningkatkan estetika (Soedarso).

### **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. Penelitian kualitatif sendiri merupakan suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati (Fitrah & Luthfiah, 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\

### **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 menggunakan metode wawancara & Observasi lapangan pada komunitas wibu, Metode kualitatif dilakukan untuk pencarian data wawancara mendalam dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang sudah dibuat, dan Observasi dilakukan guna mengetahui gaya desain seperti apa yang cocok dalam perancangan buku ilustrasi Data Sekunder diperlukan sebagai pelengkap data, peneliti menggunakan referensi dari buku, jurnal maupun artikel secara daring

### **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 studi observasi & metode kuantitatif peneliti akan melakukan Observasi di acara Komik Market yaitu Comic Frontier di ICE BSD pada 9-10 November 2024

### **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 Gen Z jaman menyukai segala sesuatu yang viral dari sosial media sehingga semakin lama perlombaan yang diadakan mulai melenceng dari maknanya , berdasarkan IDN Media melalui lembaga risetnya IDN Research Institute bertajuk "Indonesia Gen Z Report 2022" (2022).

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 kembali 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.

## KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi "Harmoni Kemerdekaan" bertujuan untuk menarik perhatian Generasi Z (Gen Z) yang cenderung lebih tertarik pada budaya pop global, khususnya anime dan Vocaloid, dengan menggabungkan elemen-elemen budaya Jepang dan tradisi perayaan HUT RI. Dengan menggunakan gaya visual anime, buku ini akan menggambarkan perlombaan-perlombaan tradisional HUT RI, seperti panjat pinang, tarik tambang, dan lomba balap karung, melalui karakter-karakter Vocaloid yang dikenal di kalangan komunitas wibu. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan partisipasi remaja dalam merayakan kemerdekaan Indonesia, sembari memberikan edukasi tentang jenis lomba yang biasa diadakan dalam perayaan tersebut.

Melalui pendekatan ini, diharapkan generasi muda, khususnya yang berada dalam komunitas wibu, dapat lebih memahami dan menghargai nilai-nilai budaya lokal Indonesia, seperti gotong royong, kebersamaan, dan semangat nasionalisme. Buku ilustrasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman remaja terhadap tradisi yang telah mengakar dalam masyarakat Indonesia.

## SARAN

1. Peningkatan Kerjasama dengan Komunitas Wibu: Untuk memastikan bahwa desain buku ini benar-benar resonan dengan audiens target, disarankan untuk melibatkan lebih banyak anggota dari komunitas wibu dalam tahap perancangan dan feedback.
2. Eksplorasi Media Digital: Mengingat bahwa Gen Z lebih sering mengakses informasi melalui platform digital, dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan versi digital dari buku ilustrasi ini, seperti aplikasi atau e-book, yang lebih mudah diakses oleh remaja.
3. Penyebaran Melalui Platform Sosial Media: Untuk meningkatkan jangkauan dan popularitas buku ini, disarankan untuk memanfaatkan sosial media yang populer di kalangan Gen Z, seperti Instagram, TikTok, dan Twitter, guna mempromosikan buku serta perlombaan HUT RI dengan pendekatan anime dan Vocaloid.
4. Penyempurnaan Konten Edukatif: Agar buku ini lebih efektif dalam mendidik, penulis dapat menambahkan penjelasan singkat mengenai sejarah dan makna masing-masing perlombaan HUT RI, memberikan konteks lebih mendalam tentang pentingnya tradisi ini dalam menjaga semangat nasionalisme dan kebersamaan.
5. Melibatkan Tokoh Terkenal atau Influencer: Untuk menarik lebih banyak perhatian dari Gen Z, melibatkan influencer atau figur publik yang memiliki ketertarikan pada budaya anime atau sejarah Indonesia dapat membantu meningkatkan popularitas buku dan menarik perhatian audiens lebih luas.
6. Pengembangan Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan: Agar edukasi tentang perlombaan HUT RI dapat lebih luas dan terarah, dapat dilakukan kolaborasi dengan sekolah-sekolah atau lembaga pendidikan untuk memperkenalkan buku ini sebagai bahan ajar yang menyenangkan serta informatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.

- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Retrieved from Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Trans.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). *Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan*. *Humaniora*, 528-538.
- Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian* <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-p>