

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Indonesia menempati posisi pertama dalam hal durasi penggunaan gadget terlama di dunia, dengan rata-rata waktu penggunaan mencapai 5,7 jam per hari (State of Mobile 2024). Sayangnya, konsumsi informasi berkualitas tinggi tidak selalu sejalan dengan tingkat pemanfaatan yang tinggi ini. Sebaliknya, prevalensi konten yang singkat, sensasional, dan dangkal justru meningkat, menimbulkan masalah signifikan bagi kesehatan mental dan kemampuan berpikir kritis masyarakat. Fenomena ini dikenal dengan istilah baru yang disebut “Brain Rot”, istilah yang memperoleh perhatian luas hingga memperoleh lebih dari 37.000 voting dalam laporan tahun 2024.

Meskipun istilah ini terkesan modern, sejatinya telah muncul pertama kali (Henry David Thoreau, 1854) dalam bukunya *Walden*. Dalam buku tersebut, Thoreau mengkritisi gaya hidup modern yang cenderung merendahkan ide-ide kompleks. Istilah "brain rot" merujuk pada penurunan kemampuan mental secara perlahan, sering kali dikaitkan dengan konsumsi berlebihan terhadap konten yang remeh dan penggunaan layar yang intensif.

kemampuan mental secara perlahan, sering kali dikaitkan dengan penggunaan layar yang berlebihan dan konsumsi materi yang remeh. konsumsi berlebihan terhadap materi semacam itu dapat mengurangi

rentang perhatian dan membatasi pemikiran kritis (Dr. Narendra Kinger, 2024).

Sedangkan dari Profesor di Universitas Oxford yang mempelajari efek teknologi pada kognisi dan kesejahteraan ini menyoroti bahwa meskipun ada kekhawatiran luas tentang "Brain Rot" akibat penggunaan teknologi yang ekstensif, bukti ilmiah menunjukkan tidak ada dampak negatif signifikan dari waktu layar terhadap struktur otak atau kesejahteraan anak-anak. Penelitiannya mengindikasikan bahwa kualitas penelitian tidak mendukung klaim alarmis terkait dampak teknologi pada otak (Andrew Przybylski 2025).

Menurut sumber corp.oup.com (2024) perbandingan kata Brainrot terus meningkat dari 2023 sampai 2024 meningkat sampai 230%, dari sumber Reportal.com dari 276,4 juta penduduk Indonesia yg memiliki atau aktif bermedia sosial sekitar 167 juta nyaitu mencapai 60% penggunaan aplikasi tiktok juga meningkat di tahun 2024 hingga kini Indonesia menjadi posisi pertama yg menggeser Amerika sebagai posisi puncak.

Menurut sumber *Behavioral & Brain functions* jurnal berjudul *Reduced orbitofrontal cortical thickness in male adolescents with internet addiction* sebanyak 30 remaja yg sedang mengalami kecanduan internet mereka mengalami berbagai masalah mental seperti kesulitan berkonsentrasi, berpikir solutif, dan kesulitan fokus pada tugas penting yg sedang mereka kerjakan.

Buku milik Nicholas Carr menjelaskan bahwa internet sudah mengubah cara kita berpikir dengan mengalihkan perhatian kita dari pemikiran yang mendalam dan relatif menjadi lebih dangkal dan instan. Solusi pertama yang baik yang bisa dilakukan menurut para psikolog adalah mengurangi atau mengalihkan gadget ke aktivitas yang lebih nyata seperti mengerjakan kewajiban kita sebagai anak, membantu orang tua atau mengerjakan aktivitas seperti melakukan hobi membaca, olahraga dan lain-lain (The Shallows: How the Internet Is Changing the Way We Think, Read and Remember, hal 195, 2010).

Dalam kajian ini aktivitas seperti membaca menjadi acuan paling manjur untuk mengatasi solusi tekanan jiwa, peran sastra dalam meningkatkan kesejahteraan mental individu. Melalui analisis literatur, beliau mengkaji bagaimana interaksi dengan karya sastra dapat berkontribusi pada pengembangan emosi positif, pemahaman diri, dan pengurangan stres. Studi ini menyoroti pentingnya integrasi sastra dalam kurikulum pendidikan sebagai upaya untuk mendukung kesehatan mental peserta didik (Moh. Ahsan Shohifur Rizal 2024).

Secara etimologis, istilah novel grafis berasal dari dua kata, yaitu novel dan grafis. Kata novel berasal dari bahasa Latin novella, yang berarti “kisah baru”, sedangkan grafis berasal dari bahasa Yunani graphikos, yang berarti “menggambar” atau “berkaitan dengan visual”. Dengan demikian, secara bahasa novel grafis dapat diartikan sebagai sebuah kisah atau narasi yang disampaikan melalui rangkaian gambar visual yang bersifat naratif.

Menurut Will Eisner (1978), novel grafis adalah sebuah bentuk panjang dari buku komik yang menyampaikan cerita utuh dengan pendekatan yang lebih literer dan artistik. Eisner pula yang pertama kali memperkenalkan istilah “graphic novel” melalui karyanya yang berjudul *A Contract with God*.

Seiring waktu, novel grafis mulai digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, literasi remaja, hingga intervensi psikososial, karena kemampuannya menyampaikan pesan emosional secara efektif melalui kombinasi teks dan ilustrasi.

Kesimpulan yg bisa diberikan adalah Media edukatif, seperti novel grafis, dapat menjadi alat efektif untuk mengalihkan perhatian dari konten digital yang kurang mendidik. Dengan menggabungkan elemen visual dan naratif, novel grafis dapat menyampaikan pesan penting dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja rentan usia 15-19 tahun.

1. 2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah:

- 1.2.1 Tingginya intensitas penggunaan teknologi di kalangan generasi muda, mengalami Brain Rot yg jarang disadari.
- 1.2.2 Perlunya media yang tepat sebagai penanganan Brain Rot untuk remaja.

1.2.3 Kurangnya minat baca di Indonesia, pada situasi ini bisa menjadi bahan peningkatan bacaan buku untuk remaja usia 15-19 tahun.

1. 3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai project tugas akhir adalah:

1.3.1 Audiens yg ditujukan terutama pada remaja dengan sekitaran umur (15-19) tahun.

1.3.2 Brain rot yg terjadi di Indonesia yg terjadi pada remaja rentan dengan umur (15-19) tahun dengan menerapkan penerapan visual berupa novel grafis.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana menghasilkan sebuah karya novel grafis mengalihkan brain rot pada remaja usia (15-19) tahun?

1.4.2 Bagaimana Kedekatan dan interksi apa yg akan terbentuk setelah anak membaca buku novel grafis tersebut?

1. 5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai project Tugas Akhir adalah:

1.5.1 Sebagai upaya penanganan Brain rot pada remaja usia 15-19 tahun.

1.5.2 Menambah buku bacaan sebagai sarana peningkatan minat baca di Indonesia, untuk mengurangi aktivitas Brain rot.

1. 6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya penanganan Brain rot yg terjadi pada remaja sekitar umur 15-19 tahun.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Penulis

Diharapkan bahwa Proyek Akhir ini akan memperdalam pemahaman dan meningkatkan kemampuan menggambar penulis dalam proses produksi novel grafis.

1.6.2.2 Bagi Target Audien

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat Menjadi pengurangan Brain rot pada anak remaja di indonesia.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berjudul **“Perancangan novel grafis bertajuk klub rahasia kucing tengah malam untuk upaya penanganan brain rot pada anak remaja”**

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusukan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, dan landasan teori. BAB III, Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, dan kerangka berfikir.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan. BAB V, Penutup, berisi kesimpulan dan saran Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.