

BAB V

PENUTUP

5. 1 Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.1.1 Penelitian ini merancang novel grafis “Klub Rahasia Kucing Tengah Malam” sebagai media alternatif untuk menangani brain rot pada remaja akibat konsumsi konten digital yang berlebihan. Berdasarkan data kuisisioner dan observasi di SMA Negeri 1 Larangan, mayoritas siswa mengalami gejala brain rot namun menunjukkan minat terhadap media visual naratif.

5.1.2 Dengan mengacu pada teori Dual Systems Model, Paradigm Narrative, dan Terapi Naratif, novel grafis dipilih karena mampu menyampaikan pesan emosional dan reflektif secara efektif. Desain visual yang ekspresif dan cerita yang relatable diharapkan dapat membantu remaja memahami emosi mereka, mengurangi kejenuhan digital, dan meningkatkan minat terhadap literasi visual.

5. 2 Saran

Adapun saran yang perlu dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut pada penelitian ini ataupun dengan pembahasan yang sama, antara lain sebagai berikut:

- 5.2.1 Saran tentang tata letak typograpy pada naradi di buku novel grafis tersebut.
- 5.2.2 Merch yg harus dikembangkan, agar lebih meriah dalam stand both pameran.
- 5.2.3 Mengenai buku online yg harus dibuat, agar lebih mudah dibaca dan diakses.
- 5.2.4 Publikasi pada penerbitan, menempatkan buku ini bisa diterbitkan dan bisa dibaca oleh banyak orang.
- 5.2.5 Seharusnya mendapatkan pendekatan dari stuktur bahasa Indonesia kepada dosen terkait mata kuliah itu.
- 5.2.6 Pendekata secara teori gambar visual harusnya mempunyai pendukung kuat seberti narasumber terkait bidang tersebut.