

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BERTAJUK “KLUB RAHASIA
KUCING TENGAH MALAM” UNTUK UPAYA PENANGANAN *BRAIN
ROT* PADA REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program
D3 Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Nama : Devi Rahma Syahfitri

NIM : 22120010

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Rahma Syahfitri

NIM : 22120010

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul,

"PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BERTAJUK KLUB RAHASIA KUCING TENGAH MALAM UNTUK UPAYA PENANGANAN BRAIN ROT PADA REMAJA"

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya

Tegal, November 2025

Yang membuat pernyataan,



22120010

Devi Rahma Syahfitri

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devi Rahma Syahfitri
NIM : 22120010
Jurusan/Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Non-ekslusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul:

"PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BERTAJUK KLUB RAHASIA KUCING TENGAH MALAM UNTUK UPAYA PENANGANAN BRAIN ROT PADA REMAJA"

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-ekslusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tegal, 2025

Yang membuat pernyataan,



Devi Rahma Syahfitri

NIM 22120010

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada:

Nama : Devi Rahma Syahfitri
NIM : 22120010
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **"PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BERTAJUK
KLUB RAHASIA KUCING TENGAH MALAM
UNTUK UPAYA PENANGANAN BRAIN ROT PADA
REMAJA"**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2024/2025.

Pembimbing I.



Dessy Ratna Putry, S. St., M. Hum

NIPY. 12.020.481

Pembimbing II,



Robby Hardian, S.P., M.Ds.

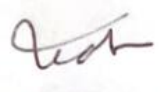
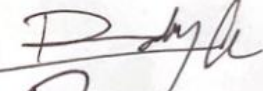
NIPY. 07.019.416.

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Devi Rahma Syahfitri
NIM 22120010
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhi : "PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BERTAJUK
KLUB RAHASIA KUCING TENGAH MALAM UNTUK
UPAYA PENANGANAN BRAIN ROT PADA REMAJA"

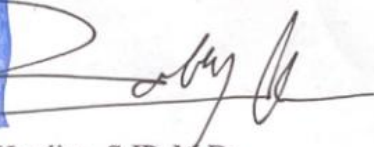
telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds.

Dewan Penguji:

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua :Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom.	1. 
2. Anggota I : Robby Hardian, SIP., M.Ds	2. 
3. Anggota II : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi DII Desain Komunikasi Visual



Robby Hardian, S.IP, M.Ds.

NIPY. 07.019.416.

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*"I dream my painting and I paint my dream."
(Aku memimpikan lukisanku, dan aku melukis mimpiku.)*

- Vincent van Gogh -

Dengan segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT ku persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Orang tua saya kasih sayang, dan pengorbanannya tiada henti mengiringi setiap langkah saya. Terima kasih atas cinta yang tulus dan semangat yang tak pernah padam.
2. Dan saudara saya yang selalu memberi dukungan, tawa, dan semangat dalam setiap perjalanan, baik suka maupun duka.
3. Terakhir untuk diri saya sendiri, yang sudah berjuang, bertahan, dan terus berusaha hingga laporan ini dapat terselesaikan. Untuk setiap rasa lelah yang terbayar dengan hasil, untuk setiap air mata yang berubah menjadi semangat, dan untuk keberanian untuk tidak menyerah dalam proses panjang ini.

P ERANCANGAN NOVEL GRAFIS BERTAJUK “KLUB RAHASIA KUCING TENGAH MALAM” UNTUK UPAYA PENANGANAN *BRAIN ROT* PADA REMAJA

ABSTRAK

Fenomena brain rot, yaitu kelelahan mental akibat konsumsi berlebihan konten digital dangkal, semakin marak di kalangan remaja usia 15–19 tahun. Gejala yang umum meliputi gangguan konsentrasi, penurunan fokus, serta hilangnya minat terhadap aktivitas reflektif. Penelitian ini bertujuan merancang novel grafis berjudul “Klub Rahasia Kucing Tengah Malam” sebagai media alternatif untuk mereduksi dampak brain rot melalui pendekatan visual dan naratif yang bersifat emosional dan reflektif. Metode yang digunakan adalah mixed methods dengan teknik observasi, studi pustaka, dan kuesioner yang terdiri dari 16 pertanyaan dan disebarikan kepada 55 siswa SMA Negeri 1 Larangan, Brebes. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan media sosial lebih dari tiga jam per hari dan menyukai narasi visual bergaya animasi populer. Perancangan novel grafis ini mengacu pada Dual Systems Theory, Narrative Paradigm, dan Narrative Therapy untuk membangun alur cerita yang menggugah emosi dan mendorong refleksi diri. Produk akhir berupa novel grafis dengan karakter fabel sebagai metafora konflik psikologis remaja, yang diharapkan dapat menjadi sarana edukatif sekaligus hiburan sehat dalam menghadapi brain rot.

Kata Kunci: brain rot, novel grafis, narasi visual, literasi emosional

**DEVELOPMENT OF A GRAPHIC NOVEL TITLED THE MIDNIGHT
CAT SECRET CLUB AS AN INITIATIVE TO PREVENT BRAIN ROT IN
ADOLESCENTS**

ABSTRACT

The rise of brain rot, which refers to mental exhaustion from excessive exposure to superficial digital content, is increasingly noticeable among young people aged 15–19. Common indicators include issues with concentration, diminished focus, and a lack of enthusiasm for introspective activities. This research project aims to create a graphic novel named "Klub Rahasia Kucing Tengah Malam" as a means to alleviate the adverse impacts of brain rot through emotional and reflective visual storytelling techniques. A mixed methods approach was utilized, incorporating observation, a literature review, and a survey with 16 questions distributed to 55 students at SMA Negeri 1 Larangan, Brebes. Results reveal that the majority of respondents spend more than three hours each day on social media and are attracted to visual narratives akin to popular animations. The graphic novel's design is informed by the Dual Systems Theory, Narrative Paradigm, and Narrative Therapy to craft a narrative that stimulates emotional involvement and encourages selfreflection. The final outcome—a graphic novel featuring fable characters as symbols of adolescent psychological conflict—is expected to function as both an educational tool and a healthy entertainment option to help teens manage brain rot.

Keywords: *brain rot, graphic novel, adolescents, visual narrative, emotional literacy*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Novel Grafis Bertajuk Klub Rahasia kucing Tengah Malam Untuk Upaya Penanganan Brain Rot Pada Remaja”**

Menyelesaikan Proyek Akhir merupakan prasyarat untuk lulus dari Politeknik Harapan Bersama dengan gelar Diploma Desain Komunikasi Visual.

Banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan arahan selama tahap penelitian dan penulisan laporan Proyek Akhir ini. Selama melaksanakan penelitian dan kemudia tersusun dalam laporan Tugas Akhir diantaranya:

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Heru Nurcahyo. S. Farm. M. Sc selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Ibu Dessy Ratna Putry, S.sn., M.Hum selaku dosen pembimbing I.
4. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku dosen pembimbing II.
5. Seluruh dosen prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal yang telah memberikan ilmu selama di bangku kuliah.
6. Orang tua saya yang selalu mendukung serta mendoakan yang terbaik untuk saya.
7. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Tegal,
Penulis

Devi Rahma Syahfitri

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Identifikasi Masalah	4
1. 3 Batasan Masalah	5
1. 4 Rumusan Masalah	5
1. 5 Tujuan Perancangan	5
1. 6 Manfaat Perancangan	6
1. 7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	8
2. 1 Penelitian Sejenis	8
2. 2 Landasan Teori	10
BAB III	13
3. 1 Waktu dan Tempat Penelitian	13
3. 2 Bahan Penelitian	14
3. 3 Instrumen/Alat Penelitian.....	15
3. 4 Prosedur Penelitian	16

3. 5 Kerangka Berfikir	23
BAB IV	24
4. 1 Objek Penelitian	24
4. 2 Konsep Dasar Perancangan	25
4. 3 Proses Perancangan	28
4. 4 Hasil Perancangan	56
BAB V	63
5. 1 Simpulan	63
5. 2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Waktu Penelitian	13
Tabel 2.2 Storyboard.....	46
Tabel 2.3 Coloring.....	52

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Berpikir	23
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 palet warna.....	27
Gambar 4.2 Raga.....	48
Gambar 4.3 Nenek.....	49
Gambar 4.4 Orang Tua Ayah.....	49
Gambar 4.5 Orang Tua Ibu.....	50
Gambar 4.6 Para Kucing.....	50
Gambar 4.7 Ayam Jago.....	51
Gambar 4.8 Amara.....	52
Gambar 4.9 Cover Depan.....	56
Gambar 5.0 Cover belakang	57
Gambar 5.1 Layout isi buku	57
Gambar 5.2 Isi Buku	58
Gambar 5.3 Isi Buku.....	59
Gambar 5.4 Isi Buku.....	59
Gambar 5.5 Isi Buku.....	60
Gambar 5.6 Poster	61
Gambar 5.7 Keychain.....	62
Gambar 5.8 Kaos	62
Gambar 5.9 Stiker	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	68
Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	69
Lampiran 3. Formulir Bimbingan Pembimbing 1	70
Lampiran 4. Formulir Bimbingan Pembimbing 2	73
Lampiran 5. Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir	76