

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBKOMIK TENTANG *BRAIN ROT*
BERJUDUL “AWAS ADA BREN & ROD”



Dibuatkan Laporan Ini Untuk
Menuntaskan Mata Kuliah Tugas Akhir

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Athirah Nisaa Pratidina
42324110017

Dosen Pembimbing:
Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBKOMIK TENTANG *BRAIN ROT*
BERJUDUL “AWAS ADA BREN & ROD”



Dibuatkan Laporan Ini Untuk
Menuntaskan Mata Kuliah Tugas Akhir

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Athirah Nisaa Pratidina
42324110017

Dosen Pembimbing:
Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Athirah Nisaa Pratidina
NIM : 42324110017
Fakultas/Program Studi : FSDK/Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: “Perancangan Webkomik Tentang Fenomena *Brain Rot* Berjudul “*Awas Ada Bren & Rod*”” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun. Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 28 Desember 2025



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Athirah Nisaa Pratidina (42324110017)

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Athirah Nisaa Pratidina
NIM : 42324110017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Webkomik Tentang Fenomena Brain Rot Berjudul “Awes Ada Bren & Rod”**” telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 26 Januari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 4%.

Jakarta, 26 Januari 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Athirah Nisaa Pratidina
NIM : 42324110017
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Webkomik Tentang Brain Rot Berjudul
“Awes Ada Bren & Rod”

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 17 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds)

NIDN: 0317078006

MERCU BUANA

Jakarta, 2 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam mengarahkan penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Miftakhul Nuuril Azizah, MA selaku Narasumber Dosen Psikologi Universitas Mercu Buana.
6. Komunitas Mari Menggambar selaku Mitra Tugas Akhir.
7. Abah dan Mbun, selaku orang tua kesayangan Iing Iah Entun Mblen yang selalu mendukung dan terus hadir di setiap proses pembuatan Tugas Akhir ini.
8. Nanamin, Miwwy, Dingdah, Hanchu, Neuville, Varka, selaku *emotional support*.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 28 Desember 2025



Athirah Nisaa Pratidina

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Athirah Nisaa Pratidina
NIM : 42324110017
Fakultas/Program Studi : FSDK/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Webkomik Tentang Fenomena *Brain Rot*
Berjudul "Awes Ada Bren & Rod"

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Desember 2025
Yang menyatakan,



Athirah Nisaa Pratidina (42324110017)

**PERANCANGAN WEBKOMIK TENTANG *BRAIN ROT*
BERJUDUL “AWAS ADA BREN & ROD”
ATHIRAH NISAA PRATIDINA**

ABSTRAK

Fenomena *brain rot* merupakan kondisi penurunan fokus, disiplin, dan produktivitas akibat konsumsi konten digital berdurasi pendek yang berlebihan, yang banyak dialami oleh Generasi Z, khususnya mahasiswa. Fenomena ini berkembang menjadi bagian dari budaya populer digital, salah satunya melalui tren *Italian brain rot* dengan karakter visual absurd berbasis kecerdasan buatan. Perancangan ini bertujuan merancang media edukatif berbentuk webkomik yang mampu merepresentasikan fenomena *brain rot* secara ringan, reflektif, dan relevan dengan perilaku konsumsi media digital Generasi Z usia 18–24 tahun.

Metodologi perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi perilaku konsumsi media digital, serta uji visual kepada responden. Konsep visual dikembangkan dengan memetaforakan otak manusia sebagai lingkungan kerja fiktif bernama PT Otak Subur yang dihuni karakter simbolik sebagai representasi fungsi kognitif, distraksi digital, dan prokrastinasi. Struktur naratif disusun menggunakan teori Todorov untuk membangun alur cerita yang reflektif dan komunikatif.

Hasil perancangan berupa webkomik berjudul *Awas Ada Bren & Rod* yang disajikan dalam format *scroll vertical* dan didistribusikan melalui platform Webtoon Canvas. Karya ini menggabungkan unsur edukasi dan hiburan (*edutainment*) melalui visual ekspresif, humor ringan, serta narasi yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Berdasarkan hasil uji desain, webkomik dinilai relevan, komunikatif, dan mudah dipahami, serta mampu meningkatkan kesadaran pembaca terhadap dampak *brain rot* dan pentingnya keseimbangan antara produktivitas, fokus, dan waktu istirahat.

Kata kunci: *brain rot*, webkomik, desain komunikasi visual, Generasi Z

**DESIGN OF A WEBCOMIC ABOUT BRAIN ROT
ENTITLED “AWAS ADA BREN & ROD”
ATHIRAH NISAA PRATIDINA**

ABSTRACT

Brain rot refers to a decline in focus, discipline, and productivity caused by excessive consumption of short-form digital content, a condition commonly experienced by Generation Z, particularly university students. This phenomenon has developed into part of digital popular culture, including the emergence of Italian brain rot characterized by absurd visual characters generated through artificial intelligence. This design project aims to create an educational webcomic that represents the brain rot phenomenon in a light, reflective, and relatable manner, aligned with the digital media consumption behavior of Generation Z aged 18–24.

The design methodology applies the Design Thinking approach, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Data were collected through literature studies, observation of digital media consumption patterns, and visual testing with respondents. The visual concept portrays the human brain as a fictional workplace called PT Otak Subur, inhabited by symbolic characters representing cognitive functions, digital distractions, and procrastination. The narrative structure is developed using Todorov’s theory to create a reflective and communicative storytelling flow.

*The final outcome is a webcomic entitled *Awas Ada Bren & Rod*, presented in a vertical scroll format and distributed through the Webtoon Canvas platform. The work combines educational value and entertainment (edutainment) through expressive visuals, light humor, and narratives closely related to students’ daily experiences. Based on design testing results, the webcomic is considered relevant, communicative, and easy to understand, effectively increasing readers’ awareness of the impact of brain rot and the importance of balancing productivity, focus, and rest.*

Keywords: *brain rot, webcomic, visual communication design, Generation Z,*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DI REPOSITORI UMB	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan	2
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target Perancangan	6
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi	7
2.4 Skema Proses Desain	9
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	12
3.1 Positioning & Konsep Desain	12
3.2 Strategi Pesan	13
3.3 Strategi Visual	23
3.4 Strategi Distribusi Karya	32
BAB IV HASIL KARYA DKV	34
4.1 Deskripsi Karya	34
4.1.1 Visual Karya	34
4.1.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah	43
4.2 Pameran Karya	45
4.3 Hasil Uji Desain	45
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	56
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya	56
4.4.2 Menemukan Kekurangan Karya	56
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya	57
BAB V KESIMPULAN & SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59

KEPUSTAKAAN	60
LAMPIRAN.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	4
Tabel 2. Alur Cerita Webkomik.....	14
Tabel 3. Formula Desain Karakter	26
Tabel 4. Finalisasi Desain Karakter	29
Tabel 5. Metode AISAS	33
Tabel 6. Webkomik Awas Ada Bren & Rod.....	36
Tabel 7. Jawaban Responden	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Tahapan <i>Design Thinking</i>	10
Gambar 2. Alur Cerita Todorov.....	14
Gambar 3. Otak	24
Gambar 4. Sketsa Awal Desain Karakter Visual	25
Gambar 5. Sketsa Alternatif	26
Gambar 6. Logo Webkomik.....	35
Gambar 7. Kegiatan Pameran	45
Gambar 8. Diagram Karakter Favorit	54
Gambar 9. Cuplikan Komentar di Webkomik.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	61
Lampiran 2. Curriculum Vitae.....	62
Lampiran 3. Daftar Narasumber	63
Lampiran 4. Daftar Istilah.....	64

