

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK “TERJEBAK
LAYAR” SEBAGAI KAMPANYE LITERASI DIGITAL
UNTUK MENCEGAH *BRAIN ROT* PADA SISWA
SMA



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian
Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana
Strata Satu (S1)

Oleh :

Zahrar Muhammad Muthohari
42321010061

Dosen Pembimbing :

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

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

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahran Muhammad Muthohari
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010061
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 16 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,



Zahran Muhammad Muthohari

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Zahran Muhammad Muthohari
NIM : 42321010061
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek “Terjebak Layar”
Sebagai Kampanye Literasi Digital Untuk
Mencegah Brain Rot Pada Siswa SMA

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604
Ketua Penguji : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604
Penguji 1 : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom
NIDN : -
Penguji 2 : Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom
NIDN : 0318018803



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



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

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



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

DESIGNING THE SHORT FILM “TERJEBAK LAYAR” AS A DIGITAL LITERACY CAMPAIGN TO PREVENT BRAIN ROT AMONG HIGH SCHOOL STUDENTS

ZAHRAN MUHAMMAD MUTHOHARI

42321010061

ABSTRACT

Brain rot, a term chosen as Oxford’s Word of the Year 2024, refers to mental deterioration caused by excessive consumption of online content. This phenomenon is prevalent among high school students, who are in a critical phase of identity formation, cognitive development, and learning habits. This design project aims to create the short film Terjebak Layar (Trapped by the Screen) as a digital literacy campaign tool to prevent brain rot among high school students. Additionally, it seeks to design a visual presentation that is simple yet effective, so the message can be well received by young audiences. The film was distributed through Instagram and YouTube and was also screened in a classroom at SMA Budi Mulia and during a community exhibition. Student responses were collected through an online questionnaire, while YouTube viewing data was used to evaluate the film’s reach and resonance. The results showed that the majority of students understood the film’s message and felt motivated to manage their digital media use more wisely. However, they also suggested further character development and a sharper storyline to enhance the film’s educational impact. Terjebak Layar proved effective in raising awareness of digital literacy and provided a strong foundation for future creative works.

Keywords: short film, digital literacy, brain rot, high school teenagers.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN FILM PENDEK “TERJEBAK LAYAR” SEBAGAI KAMPANYE LITERASI DIGITAL UNTUK MENCEGAH *BRAIN ROT* PADA SISWA SMA

ZAHARAN MUHAMMAD MUTHOHARI

42321010061

ABSTRAK

Brain rot, istilah yang dipilih sebagai Oxford's Word of the Year 2024, mengacu pada kemunduran mental akibat konsumsi konten daring berlebihan. Fenomena ini banyak ditemui di kalangan remaja SMA, yang sedang berada pada fase penting pembentukan identitas, pola pikir, dan kebiasaan belajar. Perancangan ini bertujuan menciptakan film pendek Terjebak Layar sebagai sarana kampanye literasi digital untuk mencegah brain rot di kalangan siswa SMA. Selain itu, perancangan ini berusaha merancang penyajian visual yang sederhana namun efektif agar pesan dapat terserap dengan baik oleh penonton muda. Film ini didistribusikan melalui Instagram dan YouTube, serta diuji coba dengan menayangkannya di kelas SMA Budi Mulia dan dalam pameran komunitas. Tanggapan siswa diukur melalui kuesioner daring, sementara data penayangan YouTube digunakan untuk mengevaluasi seberapa luas jangkauan dan resonansi film. Hasil menunjukkan mayoritas siswa memahami pesan film dan merasa termotivasi untuk mengelola penggunaan media digital secara lebih bijak. Meskipun begitu, mereka juga mengusulkan pendalaman karakter dan penajaman alur cerita agar dampak edukatif menjadi lebih kuat. Terjebak Layar terbukti efektif dalam membangkitkan kesadaran literasi digital dan memberikan fondasi yang kokoh untuk pengembangan karya berikutnya.

Kata Kunci: film pendek, literasi digital, brain rot, remaja SMA.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Film Pendek *Terjebak Layar* sebagai Kampanye Literasi Digital untuk Mencegah Brain Rot pada Siswa SMA”. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat akademik dalam menempuh jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Tugas akhir ini disusun dengan tujuan untuk merancang media kampanye berbentuk film pendek yang dapat meningkatkan kesadaran remaja, khususnya siswa SMA, terhadap pentingnya literasi digital dalam menghadapi maraknya fenomena *brain rot* akibat konsumsi media sosial secara berlebihan. Proses perancangan dilakukan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, mulai dari observasi, pengumpulan data, penyusunan konsep, hingga produksi film.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi selama proses penyusunan tugas akhir ini, antara lain kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Orang tua tercinta, atas doa, dukungan, waktu, tenaga, biaya, dan pikiran yang diberikan tanpa henti selama proses perancangan tugas akhir ini.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan secara konsisten selama proses penyusunan tugas akhir.
4. Seluruh jajaran dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa studi.
5. Teman-teman Cerita APPA, atas kerja sama dan keterlibatannya dalam proses produksi tugas akhir ini, serta atas kesediaannya untuk direpotkan dalam berbagai tahapan perancangan karya.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh

karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 26 Juli 2025

Penulis



Zahran Muhammad Muthohari



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
PERNYATAAN	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Rumusan Masalah Perancangan.....	4
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat Perancangan	5
BAB II	6
METODE PERANCANGAN	6
A. Orisinalitas	6
B. Target Audiens/Kelompok Pengguna (Sasaran).....	8
C. Relevansi Dan Konsekuensi Studi.....	9
D. Skema Proses Perancangan.....	12
1) Development	12
2) Pra-Produksi.....	15
3) Produksi.....	25
4) Pasca-Produksi.....	25
5) Distribusi	26
BAB III	27
ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	27
A. Positioning & Konsep Film	27
B. Strategi Pesan	27
C. Strategi Visual.....	28
D. Strategi Distribusi Karya	34
BAB IV	36
HASIL KARYA DKV	36

A. Deskripsi Karya.....	36
1) Visual Karya	36
2) Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan	46
3) Distribusi Karya	48
B. Pameran Karya dan Uji Film	54
C. Hasil Uji Film.....	57
1) Profil pengguna	57
2) Umpan balik pengguna.....	58
D. Evaluasi Perancangan Karya	72
1) Menemukan kekuatan karya	72
2) Menemukan kelemahan karya.....	73
3) Rumusan perbaikan karya.....	74
BAB V	76
KESIMPULAN & SARAN.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Referensi Karya Terdahulu.....	7
Tabel 2 Target audiens film terjebak layar.....	8
Tabel 3 Strategi distribusi dengan metode AISAS.....	34
Tabel 4 Profil pengguna dari hasil kuesioner.....	57
Tabel 5 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan “Informasi atau adegan apa pada film ini yang menurut Anda paling menarik?”	62
Tabel 6 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan “Elemen atau informasi apa yang menurut Anda masih kurang atau belum tersampaikan dalam film ini?”....	63
Tabel 7 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan “Pesan atau informasi apa dari film ini yang paling berkesan bagi Anda?”	66
Tabel 8 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan “Bagian atau aspek apa dari film ini yang perlu ditingkatkan?”	67
Tabel 9 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan “Saran atau komentar tambahan apa yang ingin Anda sampaikan tentang film ini?”	68
Tabel 10 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan “Harapan atau masukan lain apa yang Anda miliki terkait film ini?”	69

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema proses perancangan.....	12
Gambar 2. 2 Naskah film Terjebak Layar	14
Gambar 2. 3 Biaya perancangan dan Produksi	16
Gambar 2. 4 Jadwal produksi film Terjebak Layar	17
Gambar 2. 5 Salah satu Breakdown sheet film Terjebak Layar.....	18
Gambar 2. 6 Hasil hunting lokasi film Terjebak Layar	19
Gambar 2. 7 List kebutuhan properti dan wardrobe film Terjebak Layar	20
Gambar 2. 8 Pemeran film Terjebak Layar.....	21
Gambar 2. 9 List kebutuhan alat film Terjebak Layar	22
Gambar 2. 10 Shotlist film Terjebak Layar	23
Gambar 2. 11 Storyboard film Terjebak Layar.....	24
Gambar 2. 12 Dokumentasi produksi film Terjebak Layar	25
Gambar 2. 13 Prototype hasil editing film Terjebak Layar	26
Gambar 3. 1 Lokasi film Terjebak Layar.....	29
Gambar 3. 2 Referensi properti film Terjebak Layar.....	30
Gambar 3. 3 Referensi properti set film Terjebak Layar	30
Gambar 3. 4 Referensi wardrobe karakter film Terjebak Layar	31
Gambar 3. 5 Shotlist film Terjebak Layar	32
Gambar 3. 6 Referensi pencahayaan film Terjebak Layar	33
Gambar 3. 7 Referensi pewarnaan film terjebak Layar	34
Gambar 3. 8 Referensi palet warna film Terjabak Layar	34
Gambar 4. 1 Skenario film Terjebak Layar	37
Gambar 4. 2 Scene 1 film Terjebak Layar	38
Gambar 4. 3 Scene 2 film Terjebak Layar	39
Gambar 4. 4 Scene 3 film Terjebak Layar	39
Gambar 4. 5 Scene 4 film Terjebak Layar	40
Gambar 4. 6 Scene 5 film Terjebak Layar	41
Gambar 4. 7 Scene 6 film Terjebak Layar	42
Gambar 4. 8 Scene 7 film Terjebak Layar	43
Gambar 4. 9 Scene 8 film Terjebak Layar	44

Gambar 4. 10 Scene 9 film Terjebak Layar	44
Gambar 4. 11 Scene 10 film Terjebak Layar	45
Gambar 4. 12 Scene 11 film Terjebak Layar	46
Gambar 4. 13 Instagram Feed "Title Announcement"	48
Gambar 4. 14 Instagram Feed "Kegiatan PPM"	48
Gambar 4. 15 Instagram Feed "Kegiatan Wokrshop & Reading"	49
Gambar 4. 16 Instagram Feed "Sinopsis"	49
Gambar 4. 17 Instagram Feed "Teaser still photo"	50
Gambar 4. 18 Instagram Reels " 3 Teaser video"	50
Gambar 4. 19 YouTube Video "3 Teaser film Terjebak Layar"	51
Gambar 4. 20 Instagram Reels "Trailer Utama"	52
Gambar 4. 21 Youtube Video "Trailer Utama"	52
Gambar 4. 22 Instagram Feed "Poster 1 Film Terjebak Layar"	52
Gambar 4. 23 Instagram Feed "Poster 2 Film Terjebak Layar"	53
Gambar 4. 24 Gambar 4. 21 Youtube Video "Film utama Terjebak Layar"	53
Gambar 4. 25 Gambar 4. 21 Instagram Feed "Milestone Review"	54
Gambar 4. 26 Penayangan di SMA Budi Mulia	55
Gambar 4. 27 Pameran Karya di RPTRA Menara	56
Gambar 4. 28 Data profil pengguna dari YouTube	58
Gambar 4. 29 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan " Seberapa baik pemahaman Anda tentang tema literasi digital dan fenomena "brain rot" sebelum menonton film ini?"	59
Gambar 4. 30 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan " Seberapa menarik judul film "Terjebak Layar?" menurut Anda?"	60
Gambar 4. 31 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan " Seberapa sesuai film ini dengan sasaran penonton utamanya (Siswa SMA/ sederajat)?"	60
Gambar 4. 32 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan "Apakah film ini memiliki porsi yang seimbang antara aspek edukasi literasi digital dan hiburan?"	61
Gambar 4. 33 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan " Seberapa memadai durasi 10 menit film ini dalam menyampaikan pesan literasi digital?"	61
Gambar 4. 34 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan " Seberapa menarik tampilan visual film ini pada pandangan pertama?"	64

Gambar 4. 35 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan " Seberapa jelas pesan utama film ini menurut Anda?"	64
Gambar 4. 36 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan " Seberapa sesuai komposisi elemen visual (pengambilan gambar, tata warna, tata letak) film ini?"	65
Gambar 4. 37 Hasil umpan balik pengguna dari pertanyaan Seberapa sesuai komposisi elemen visual (pengambilan gambar, tata warna, tata letak) film ini?	65
Gambar 4. 38 Hasil penayangan film Terjebak Layar di YouTube	71
Gambar 4. 39 Isi kolom komentar film Terjebak Layar di YouTube	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil karya tugas akhir	81
Lampiran 2 dokumentasi pameran	82
Lampiran 3 kartu asistensi.....	83
Lampiran 4 Catatan Revisi dari dosen	83
Lampiran 5 Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir / Nilai	85
Lampiran 6 Turnitin	86
Lampiran 7 Surat Similarity Check	87
Lampiran 8 Lisensi musik dari Pixabay	88

