

ABSTRAK

Yohanes Bernard

Skripsi

Analisis Visual Konten Brain Rot Bagi Gen Alpha Di Indonesia

Berlatar belakang penobatan istilah "brain rot" oleh Oxford sebagai Word of the Year 2024, fenomena ini semakin erat dikaitkan dengan Generasi Alpha. Konten "brain rot" yang tersebar luas di media sosial seperti TikTok, YouTube Shorts, dan Instagram, dengan contoh seperti "Skibidi Toilet" dan "Tung Tung Tung Sahur" (konten AI yang sempat populer selama bulan puasa), cenderung sulit dipahami oleh Generasi Boomers dan Milenial karena visualnya yang aneh dan minim konteks. Sebaliknya, Generasi Alpha menunjukkan respons yang berbeda, mampu menikmati dan bahkan meniru konten tersebut. Fenomena ini menjadikan konten "brain rot" sebagai topik menarik untuk diteliti, khususnya dari perspektif audiovisual dan dampak psikologisnya terhadap Generasi Alpha.

Penelitian kualitatif ini melibatkan tiga anak berusia 5-6 tahun, tiga anak berusia 11-12 tahun, beserta orang tua dari masing-masing responden, serta satu ahli psikologi anak. Data dianalisis menggunakan metodologi visual *Gillian Rose* yang didukung oleh model *Stimulus-Organism-Response* (S-O-R). Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten "brain rot" tidak secara langsung berkorelasi dengan penurunan kemampuan kognitif anak. Penurunan kemampuan kognitif lebih disebabkan oleh kebiasaan buruk dalam penggunaan gadget. Konten "brain rot" justru berfungsi sebagai hiburan semata bagi Generasi Alpha dan bahkan berpotensi menjadi sarana ekspresi kreativitas.

Kata kunci : Brain rot, Generasi Alpha, Gadget, Media Sosial, Artificial Intelligence

ABSTRACT

Yohanes Bernard

Undergraduate Thesis

Visual Analysis Of Brain Rot Content For The Gen Alpha In Indonesia

The phenomenon of "brain rot," propelled by Oxford's designation of the term as its Word of the Year 2024, is increasingly associated with Generation Alpha. Content categorized as "brain rot," widely disseminated across social media platforms like TikTok, YouTube Shorts, and Instagram exemplified by "Skibidi Toilet" and the AI-generated "Tung Tung Tung Sahur" that gained popularity during Ramadan tends to be challenging for Generation Boomers and Millennials to comprehend due to its unconventional visuals and minimal context. In contrast, Generation Alpha demonstrates a distinct response, readily enjoying and even imitating such content. This intriguing disparity positions "brain rot" content as a compelling research topic, particularly concerning its audiovisual aspects and psychological impact on Generation Alpha.

This qualitative study involved three children aged 5-6 years, three children aged 11-12 years, along with the parents of each respondent, and one child psychology expert. Data were analyzed using Gillian Rose's visual methodology, supported by the Stimulus-Organism-Response (S-O-R) model. The research findings indicate that "brain rot" content does not directly correlate with a decline in children's cognitive abilities. Instead, the observed decrease in cognitive function is primarily attributable to poor gadget usage habits. Furthermore, "brain rot" content appears to serve merely as entertainment for Generation Alpha and even holds potential as a medium for creative expression.

Keywords : Brain rot, Alpha Generation, Gadget, Social Media, Artificial Intelligence

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
LEMBAR DISCLAIMER PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Lingkup Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Mahasiswa (Penulis).....	3
1.5.2 Bagi institusi (Keilmuan DKV).....	4
1.5.3 Bagi Masyarakat.....	4
2. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	5
2.1 Pembahasan Teori.....	5
2.1.1 Brain Rot.....	5
2.1.2 Kecanduan Internet.....	6
2.2 Penelitian Serupa.....	6
2.3 Kerangka Berpikir.....	8
3. METODOLOGI PENELITIAN.....	9
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	9
3.2 Populasi dan Sampel Kualitatif.....	9
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	9
3.3.1 Data Primer :.....	9
3.3.2 Data Sekunder :.....	9
3.4 Instrumen Penelitian.....	10
3.5 Teknik Analisa Data.....	11
3.5.1 Metodologi Visual Gillian Rose.....	11
3.5.2 Metode S-O-R.....	12
3.6 Definisi Operasional.....	12

3.7	Prosedur Penelitian.....	13
4.	LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	15
4.1.	Variabel yang Diteliti.....	15
4.1.1.	Variabel Bebas.....	15
4.1.2.	Variabel Terikat.....	15
4.2.	Hasil Penelitian.....	15
4.2.1.	Deskripsi Data.....	15
4.2.2.	Respons Audiens.....	28
4.2.3.	Hasil Berdasarkan Pendekatan S-O-R.....	29
4.3.	Pembahasan.....	30
4.3.1.	Interpretasi Temuan Berdasarkan Site of Image.....	30
4.3.2.	Analisis Respons Audiens Berdasarkan Site of Audiencing.....	33
4.3.3.	Analisis Audio Visual Berdasarkan Model S-O-R.....	35
4.3.4.	Visual Culture dan Psikologi Audiens Anak.....	37
5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
5.1.	Rangkuman.....	38
5.2.	Kesimpulan.....	39
5.3.	Saran.....	40
	DAFTAR PUSTAKA.....	41
	LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Konten Skibidi Toilet.....	2
Gambar 2.1. <i>Diffusion Tensor Imaging</i> (DTI)	7
Gambar 2.2. Gambar bagan kerangka berpikir)	8
Gambar 3.1. <i>sites and modalities</i> untuk meneliti materi visual.....	11
Gambar 3.2. <i>Framework</i> model S-O-R.....	12
Gambar 4.1. Konten Skibidi Toilet.....	15
Gambar 4.2. Kucing U i A atau Kucing Akmal.....	16
Gambar 4.3. Ekspresi Mewing.....	17
Gambar 4.4. Wujud Tralalero Tralala.....	18
Gambar 4.5. Wujud Bombardilo Crocodilo.....	18
Gambar 4.6. Wujud Boneca Ambalabu.....	19
Gambar 4.7. Wujud Lirili Laria.....	20
Gambar 4.8. Wujud Brrr Brrr Patapim.....	20
Gambar 4.9. Wujud Shimpanzini Bananini.....	21
Gambar 4.10. Wujud Gararam Mararam dan Madu Dunggung Tak Dunggung Perkuntung.....	21
Gambar 4.11. Wujud Es Teh Patipum.....	22
Gambar 4.12. Wujud Pot Hotspot.....	23
Gambar 4.13. Wujud Tob Tob Tobitob.....	23
Gambar 4.14. Udin Din Din.....	24
Gambar 4.15. Wujud Pi Api.....	24
Gambar 4.16. Wujud Tung Tung Tung Sahur.....	25
Gambar 4.17. Contoh Konten Coco Melon.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Form Absensi Pembimbingan.....	45
Lampiran 2: Form Kelayakan Sidang	46
Lampiran 3: Dokumentasi Wawancara.....	47