

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metodologi visual menurut Gillian Rose, lalu menggunakan studi kasus dari buku *Internet Addiction in Children and Adolescents* sebagai landasan pertanyaan untuk orang tua dan guru. Untuk analisa data penulis akan menggunakan metode S-O-R sehingga penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif.

3.2 Populasi dan Sampel Kualitatif

Penentuan sampel untuk penelitian ini harus memenuhi beberapa kriteria berupa :

1. Anak-anak, pria dan perempuan berusia 6-12 tahun beserta dengan orang tua
2. Bertempat tinggal di Indonesia
3. Menghabiskan banyak waktu dengan *gadget* terutama media sosial
4. Mengerti beragam konten *brain rot*

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara pada ahli psikologi anak, serta guru sehingga total partisipasi pada wawancara adalah 3 sampel yang berisikan 2 anak, 1 ahli psikologi anak serta 1 guru pada jenjang SD. Pemilihan ini bertujuan untuk memahami persepsi anak pada konten *brain rot* baik dari sisi anak itu sendiri maupun dari pihak luar seperti guru untuk mengetahui perilaku anak di sekolah, setelah berbicara dengan sampel maka peneliti akan meminta pendapat dari ahli psikologi anak untuk memahami topik lebih mendalam.

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Data Primer :

Melakukan penelitian kualitatif dengan metode wawancara mendalam, baik secara luring (*offline*) maupun daring (*online*) kepada Guru dan ahli psikologi anak beserta dengan orang tua dan Generasi Alpha sendiri untuk mengetahui pengalaman dan pendapat narasumber mengenai konten *brain rot*

3.3.2 Data Sekunder :

- **Browsing :**

Browsing digunakan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai perilaku anak dan konten sosial media yang tidak sesuai dengan usianya, serta dampaknya di kemudian hari. Cara mendidik orang tua pada anak juga perlu dicari sebagai pendukung perilaku anak dalam pandangannya terhadap media sosial.

- **Studi Kasus :**

Studi kasus memberikan wawasan yang lebih spesifik dan terfokus pada pengalaman nyata yang dialami oleh sekelompok orang, dalam hal ini berupa orang tua dan juga anak yang menikmati konten hiburan dari *media sosial*. sehingga penulis bisa melakukan analisa yang tepat dan mendalam.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini akan berfokus pada pertanyaan terbuka berisikan beberapa poin yaitu :

1. Kapan dan dimana saja konten *brain rot* ditemui
2. Unsur apa yang membuat *brain rot* menjadi adiktif
3. Apakah generasi Alpha suka menirukan konten *brain rot* pada kegiatan sehari-hari

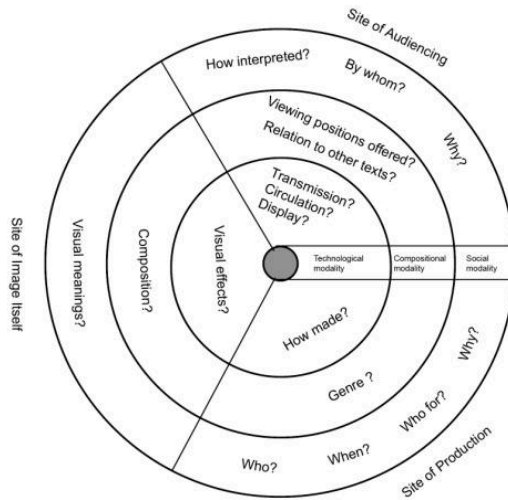
Peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan tersendiri kepada orang tua anak mengenai :

1. Penggunaan *Gadget* pada usia dini
2. Definisi kecanduan *Gadget* menurut orang tua
3. Tanggapan orang tua mengenai konten *brain rot* yang dikonsumsi oleh anak

Peneliti akan menggunakan beberapa alat untuk mendukung proses pengumpulan data yaitu laptop, handphone beserta dengan perekam suara untuk membantu proses pengambilan data bersama narasumber. Selain itu penulis akan menggunakan catatan untuk menyimpulkan beberapa data secara singkat dari narasumber, penulis juga berencana untuk menggunakan kamera sebagai bukti dokumentasi dari pengambilan data jika narasumber bersedia.

3.5 Teknik Analisa Data

3.5.1 Metodologi Visual Gillian Rose



Gambar 3 *sites and modalities* untuk meneliti materi visual

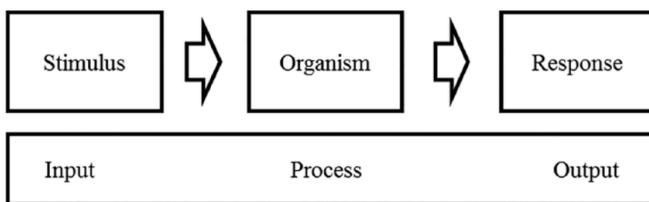
Sumber : Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4th edition). SAGE.

Metode riset visual secara filosofi, teori dan konsep memiliki keberagaman yang sangat luas sehingga Rose (2016) membuat *framework* yang membahas keberagaman secara imbang agar dapat digunakan oleh peneliti dalam analisis visual. *Framework* yang sedang dikembangkan memiliki dasar dari pemikiran mengenai materi visual yang terbagi menjadi 4 *sites* yaitu ; *the site of production*, dimana suatu gambar dibuat ; *site of the image itself*, berisikan konten visual; *the site(s) of its circulation*, bagaimana konten tersebut mengalir atau berkeliraran; dan *Audienicing* dimana gambar tersebut bertemu dengan *user* atau penonton (Rose, 2016, p.25).

Setiap dari *site* memiliki 3 aspek yang berbeda, aspek ini bisa disebut dengan *modalities*. *Technological* memperhatikan teknologi visual sebagai bagian dari pembuatan materi visual serta cara bagaimana materi visual diedarkan; *Compositionality* merujuk pada kualitas suatu materi pada gambar secara spesifik, Gambar disusun dari beberapa strategi yang formal seperti : konten, warna, dan ruang yang sering sekali terlihat saling berkaitan; *Social* berisikan jenjang ekonomi, sosial dan relasi politik, institusi dan praktek yang melibatkan gambar dan bagaimana hal tersebut dilihat dan digunakan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah :

1. *Site of Image* : Untuk memahami konten *brain rot* secara visual serta memahami pengaruh *Technological*, *Compositionality* dan *social* agar peneliti dapat melakukan analisa secara mendalam
2. *Site of Audiencing* : Bagaimana *brain rot* dilihat oleh Generasi Alpha, reaksi apa yang dimunculkan oleh Generasi Alpha. Dalam site ini akan terbagi menjadi 3 segmen yaitu *compositionality*, *Social* dan *technological* agar data dapat diolah oleh peneliti secara mendalam.

3.5.2 Metode S-O-R



Gambar 4 *Framework* model S-O-R

Sumber : (Kim, et al., 2020), Exploring Consumer Behavior in Virtual Reality Tourism Using an Extended Stimulus-Organism-Response Model. *Journal of Travel Research*, 59(1), 69–89. <https://doi.org/10.1177/0047287518818915>

Model S-O-R adalah *framework* psikologis yang ditemukan oleh (Mehrabian dan Russell, 1974; Jacoby, 2002). Secara psikologi peneliti menggunakan metode S-O-R yang memiliki 3 komponen penting yaitu *stimulus*, *organism* dan *response*, dimana adanya rangsangan eksternal yang mempengaruhi keadaan dari suatu organisme sehingga memicu respon *behavioural* dari organisme tersebut. Penulis merasa metode ini akan menjadi model *framework* yang tepat untuk melakukan analisa data.

1. *Stimulus* : Sebagai faktor eksternal yang dapat mempengaruhi psikologi dan perilaku dari organisme
2. *Organism* : Siapa yang akan menerima stimulus
3. *Response* : Hasil perilaku berdasarkan psikologi dari organisme

3.6 Definisi Operasional

- Kecanduan internet yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kebiasaan buruk yang terbentuk dalam penggunaan *gadget* serta sosial media
- Gen Alpha merujuk pada anak yang lahir pada tahun 2010-2025

- Kategori sosial media sangatlah beragam, dalam penelitian ini sosial media yang dimaksud adalah *instagram*, *TikTok*, dan *Youtube*.
- Konten *brain rot* merujuk pada konten yang tidak memiliki makna atau konten yang dibuat dengan kualitas rendah baik secara pesan maupun visual. Beberapa contoh dari konten *brain rot* yaitu *sigma*, *skibidi toilet*, *mewing*, *edging*, *gooning*, serta beberapa konten dengan pemanfaatan AI namun memenuhi kriteria sebagai konten kualitas rendah dan tidak berarti.

3.7 Prosedur Penelitian

Agar penelitian dapat berjalan dengan lancar maka ada beberapa prosedur yang perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan *in-depth interview* :

1. Pendahuluan

- Mencari narasumber yang berupa 3 anak berusia 6-12 tahun beserta dengan orang tua.
- Mencari narasumber dari ahli psikologi anak serta guru TK atau SD
- Menyusun pertanyaan mengenai *brain rot* dan anak untuk orang tua, guru dan ahli psikologi anak
- Menyusun pertanyaan interaktif untuk narasumber yang berusia 6-12 tahun
- Mempersiapkan alat pendukung wawancara

2. Pelaksanaan Wawancara

- Memberikan pembuka sebelum melakukan wawancara serta meminta izin atas pengambilan video dan gambar
- Menampilkan beberapa konten *brain rot*
- Melakukan wawancara berisikan pertanyaan yang telah disusun sesuai dengan poin-poin pada instrumen penelitian
- Mendokumentasikan data dengan catatan, serta merekam suara sedangkan untuk foto atau video bersifat opsional

3. Pengelolaan Serta Analisa Data

- Menulis kembali hasil rangkuman dari catatan beserta rekaman suara ke dalam teks penelitian
- Menjabarkan hasil penelitian dengan Metodologi Visual dari Gillian Rose untuk mendalami hasil wawancara mengenai *brain rot* secara visual.
- Menjabarkan hasil menggunakan metode S-O-R sebagai pendukung analisa data dalam kajian psikologi

- Menyusun laporan berdasarkan penelitian yang diperoleh

4. Kesimpulan

- Merangkum hasil pengolahan data yang telah dikaitkan dengan teori yang digunakan
- Memberikan kesimpulan serta hipotesis berdasarkan hasil dari analisa data