



Dampak Fenomena Konten *Anomali Brainrot* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Studi Kasus di RA Al Ahmad Sidoarjo, Indonesia

Milla Ahmadia Apologia^{1, a}, Ali Masykuri², Tantri Risda Zubaidah³

¹²³ Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

^a millapologia.36@unusida.ac.id

Informasi artikel

Received :

September 7, 2025.

Accepted :

Desember 8, 2025.

Kata kunci:

Konten Anomali;
Brain Rot;
Perkembangan
Kognitif;
Anak Usia dini.

DOI:

10.30736/jce.v9i2.25

75

ABSTRAK

Perkembangan pesat *platform* video singkat (*short video*) pada beberapa media sosial baru-baru ini, meningkatkan paparan anak usia dini terhadap konten digital anomali yang dalam wacana populer sering disebut sebagai *anomali brainrot*. Istilah ini bukan diagnosis medis, melainkan label sosial untuk konten berdurasi sangat singkat, repetitif, dan menampilkan ketidakwajaran visual dengan nilai edukatif terbatas. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi respons anak terhadap konten anomali serta implikasinya terhadap perhatian dan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif yang dilaksanakan di RA Al-Ahmad, Indonesia, dengan melibatkan sepuluh anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara semi-terstruktur dengan orang tua, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan melalui langkah-langkah a) reduksi data, 2) penyajian data, 3) penarikan kesimpulan. Validasi keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi metode dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 52% subjek memiliki tingkat ketertarikan tinggi yang ditandai oleh fokus perhatian kuat dan perilaku imitasi berulang terhadap konten video anomali, yang berpotensi memengaruhi pemahaman realitas konkret anak. Sebanyak 30% subjek menunjukkan ketertarikan sedang dan mudah dialihkan ke aktivitas lain, sedangkan 18% menunjukkan ketertarikan rendah. Meskipun tidak ditemukan bukti langsung penurunan fungsi kognitif, paparan dominan terhadap konten cepat dan repetitif cenderung mengurangi kesempatan anak memperoleh stimulasi kognitif yang lebih mendalam. Sebagai simpulan, konten video singkat anomali tidak secara langsung menyebabkan gangguan kognitif, namun berasosiasi dengan perubahan pola perhatian pada anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan pendampingan aktif orang tua dan pendidik, pemilihan konten yang sesuai perkembangan, serta pengaturan durasi penggunaan gawai.

ABSTRACT

The rapid proliferation of short-video platforms on various social media networks has recently increased early childhood exposure to anomalous digital content, popularly referred to as 'brainrot anomalies.' This term does not constitute a medical diagnosis but serves as a social label for ultra-short, repetitive content featuring visual absurdities with limited educational value. This study aims to explore children's responses to anomalous content and its implications for attention span and cognitive development in early childhood. Employing a qualitative approach with a descriptive case study design, the research was conducted at RA Al-Ahmad, Indonesia, involving ten children aged 5–6 years. Data were collected through structured observations, semi-structured interviews with parents, and documentation, followed by an analysis consisting of (a) data reduction, (b) data display, and (c) conclusion drawing. Data validity was ensured through method and source triangulation



techniques. The findings indicate that 52% of the subjects exhibited a high level of interest, characterized by intense focus and repetitive imitative behavior toward anomalous video content, which potentially influences the child's perception of concrete reality. Furthermore, 30% of the subjects showed moderate interest and were easily diverted to other activities, while 18% displayed low interest. Although no direct evidence of cognitive decline was found, dominant exposure to rapid and repetitive content tends to reduce opportunities for deeper cognitive stimulation. In conclusion, while anomalous short-video content does not directly cause cognitive impairment, it is associated with shifts in attention patterns among young children. Practically, this study recommends active mediation by parents and educators, the selection of developmentally appropriate content, and the regulation of screen time duration.

PENDAHULUAN

Brain rot atau “pembusukan otak” pada anak usia dini tengah menjadi perhatian banyak pihak. Kondisi ini terjadi akibat “tsunami digital” yang merupakan dampak dari penggunaan gawai atau telepon genggam (HP). Memasuki era *Society 5.0*, gaya hidup masyarakat semakin terhubung dengan jaringan internet untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Kemudahan akses internet memberikan peluang bagi generasi di semua tingkatan usia untuk berinteraksi secara bebas di dunia maya. Fenomena saat ini menunjukkan bahwa anak usia dini terlahir bersama keberadaan gawai atau *smartphone*. Berdasarkan data BPS tahun 2024, sebanyak 35,57 persen anak usia dini telah dapat mengakses internet, dan angka tersebut dipastikan meningkat setiap tahunnya (Husna & Faizah, 2021). Kemudahan akses internet pada anak usia dini berpotensi menimbulkan dampak positif sekaligus negatif terhadap perkembangan dan kehidupan mereka.

Penggunaan gawai secara tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif pada aspek fisik, psikologis, dan sosial anak (Nahdiyah et al., 2023). Penggunaan gawai dalam durasi yang berlebihan berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan fisik pada anak. Salah satu dampak yang sering muncul adalah gangguan penglihatan, ditandai dengan mata cepat lelah, sakit kepala berulang, serta risiko kerusakan mata jangka panjang akibat paparan cahaya biru dari layar gawai (Mariki, 2023). Penelitian lain menyebutkan, penggunaan gawai sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur anak. Paparan cahaya dari layar gawai berpotensi menghambat produksi hormon melatonin, yaitu hormon yang berperan penting dalam mengatur siklus tidur (Jafri et al., 2025). Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan tidur dan kualitas tidur yang buruk, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan konsentrasi serta perubahan suasana hati (Jafri et al., 2025).

Penelitian selanjutnya juga memaparkan bahwa frekuensi penggunaan gawai yang tinggi dapat meningkatkan kecenderungan anak untuk merasa cemas serta menimbulkan risiko depresi (Rusmini, 2025). Kondisi tersebut juga dapat berdampak pada penurunan rasa percaya diri anak (Agustina et al., 2022). Perilaku tersebut dipicu oleh kecenderungan anak untuk membandingkan diri dengan orang lain di media sosial. Ketergantungan yang tinggi terhadap gawai dapat memunculkan rasa gelisah atau cemas ketika anak tidak dapat mengakses perangkat tersebut. Kondisi ini berpotensi menimbulkan gangguan perilaku, seperti meningkatnya agresivitas atau kesulitan mengendalikan emosi saat keinginannya tidak terpenuhi (Nagata et al., 2022). Dari perspektif sosial, anak cenderung menarik diri dari lingkungan sekitarnya. Mereka lebih nyaman melakukan interaksi secara virtual daripada berinteraksi langsung dengan

teman atau keluarga, yang pada akhirnya dapat menurunkan keterampilan sosial (Nagata et al., 2022; Nivins et al., 2024).

Saat ini, banyak penelitian membahas pengaruh media sosial terhadap perkembangan anak usia dini. Sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada platform media sosial itu sendiri, seperti YouTube, TikTok, dan lainnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Mawar Pebriani berjudul *Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Dini dan Tinjauan dari Psikologi Perkembangan* membahas dampak positif dan negatif penggunaan media sosial bagi perkembangan anak (Rizkiyah et al., 2025). Namun, media sosial memiliki cakupan yang sangat luas. Ribuan konten yang membanjiri platform media sosial memiliki nilai (*value*) yang berbeda-beda. Konten di media sosial dapat diibaratkan seperti menu makanan di sebuah restoran, di mana setiap menu memiliki nilai gizi dan manfaat yang berbeda bagi tubuh. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pembahasan pada satu jenis konten, yaitu konten anomali, yang sedang menjadi tren pada awal tahun 2025.

Tidak dapat dipungkiri, pilihan tontonan di media sosial pada era saat ini tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga banyak yang hanya bermuatan lelucon atau konten receh. Bayangkan, jika setiap saat yang diputar hanyalah konten receh, maka otak anak akan dipenuhi oleh hal-hal yang kurang bermanfaat. Segala sesuatu yang dilakukan secara berlebihan tentu akan berdampak, terutama pada perkembangan otak konsumen, khususnya anak-anak. Dalam masyarakat modern, kondisi ini dikenal dengan istilah *brain rot*. Istilah ini bukanlah istilah medis, melainkan istilah yang diciptakan oleh masyarakat modern untuk menggambarkan kondisi mental setelah mengonsumsi konten media sosial secara berlebihan. *Brain rot* pertama kali muncul sekitar tahun 1800-an, dan kini istilah tersebut kembali populer di kalangan Generasi Z dan Generasi Alpha (Fahmy, 2024). Psikolog Afifah Fatin mengatakan, “Media sosial sangat berpotensi menyebabkan *brain rot*, karena aktivitas di media sosial seperti TikTok, Instagram, atau YouTube Shorts umumnya berlangsung singkat, maksimal 30 hingga 60 detik, dan bersifat menghibur (*entertaining*)” (Ramadhani, 2025). Pola konsumsi media sosial tersebut memberikan kepuasan instan kepada penggunanya. Apabila konten yang dilihat dirasa kurang menarik atau membosankan, pengguna cenderung segera beralih ke konten berikutnya dengan menggulir (*scroll*) layar.

Konten *Italian Brain rot* atau meme anomali tengah viral di media sosial. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata *anomali* diartikan sebagai ketidaknormalan, keganjilan, keanehan, atau penyimpangan dari keadaan biasa (normal) yang berbeda dari kondisi umum suatu lingkungan. Anomali memiliki dua dimensi, yaitu dimensi fisik dan dimensi perilaku (KBBI, 2025). Dari dimensi fisik, anomali digambarkan sebagai suatu penyimpangan pada satu bagian tubuh atau bahkan pada tubuh manusia secara keseluruhan. Sementara itu, anomali dari segi perilaku banyak diadaptasi dari kajian sosiologi, psikologi, dan ekonomi. Penyimpangan yang dimaksud dapat dilakukan secara individu maupun kelompok sosial. Anomali sendiri tidak lagi sekadar membicarakan penyimpangan dari hal yang biasa, umum, atau kondisi mayoritas.

Dilihat dari perspektif perkembangan anak, konsumsi konten anomali yang bersifat absurd berpotensi mengganggu proses pemaknaan realitas. Hal ini relevan dengan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, di mana anak usia 2—7 tahun berada dalam tahap praoperasional. Pada fase tersebut, kemampuan berpikir anak masih bersifat simbolik namun belum mampu memahami logika konkret, sehingga dunia dipahami melalui intuisi dan imajinasi (Hazmi, 2023; Santrock, 2024). Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan representasional, imajinasi, serta penggunaan simbol namun masih terbatas dalam penalaran logis, konservasi, dan perspektif sosial (Berk, 2024; Piaget, 1952). Literatur terbaru menegaskan bahwa anak

pada tahap praoperasional membutuhkan stimulus konkret serta representasi realistik untuk membangun skema kognitif dan menghubungkan pengalaman dengan dunia nyata (Lillard & Taggart, 2018). Dalam tahap perkembangan, konten anomali dapat mengganggu proses memahami dan memaknai realitas. Konten absurd dapat memengaruhi kemampuan anak dalam membedakan hal yang realistik dan tidak realistik serta melemahkan penalaran konkret. Konsumsi konten semacam ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir realistik terhadap situasi sekitar, serta melemahkan kemampuan penalaran anak. Anak dapat menafsirkan keanehan sebagai bentuk perilaku yang wajar karena belum memiliki kemampuan kognitif untuk melakukan verifikasi realitas secara konsisten. Sajian anomali yang mereka anggap lucu dapat membentuk pemahaman bahwa keanehan adalah sesuatu yang dapat dinormalisasi dan bahkan dianggap menarik (Fahmy, 2024; Ramadhani, 2025).

Psikolog Artika Mulyaning Tyas, S.Psi., M.Psi., menyatakan bahwa paparan konten *brain rot* berpotensi menurunkan fungsi kognitif, terutama jika konten digital yang dikonsumsi tidak berkualitas dan diakses secara berulang (Aisyah, 2025). Kehadiran media sosial ibarat pisau bermata dua. Di satu sisi, media sosial memberikan akses terhadap informasi dan edukasi; namun di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif. Konten yang hanya berorientasi pada hiburan instan membuat otak terbiasa menerima stimulus cepat tanpa tantangan berpikir yang mendalam. Anak-anak akan tertarik secara visual, karena pada usia tersebut mereka berada dalam masa perkembangan imajinasi (Aisyah, 2025). Oleh karena itu, pada masa perkembangan imajinasinya, sebaiknya anak-anak disajikan konten yang realistik dan sesuai dengan perkembangan kognitif mereka pada tahap konkret untuk membantu mengenali dunianya.

Hal ini menjadi alasan yang relevan untuk diteliti lebih mendalam, terutama mengenai dampak konten yang hanya berorientasi pada hiburan instan terhadap perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Jika mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu, terdapat beberapa studi yang telah mengkaji tentang hubungan antara penggunaan media sosial dan aspek perkembangan anak usia dini. Namun, kajian mengenai karakteristik konten—terutama konten absurd/*anomaly brainrot*—serta pengaruhnya terhadap kemampuan bahasa dan kognitif masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis terhadap jenis konten spesifik yang viral pada tahun 2025, bukan hanya platform, serta keterkaitannya dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana dampak fenomena konten *anomali brainrot* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, berdasarkan studi kasus di RA Al Ahmad Sidoarjo?. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru, khususnya kepada guru maupun orangtua, mengenai risiko paparan konten digital absurd pada perkembangan kognitif anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional, serta relevansinya terhadap kebijakan literasi digital pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pengalaman dan respon anak usia dini terhadap konten anomali dalam konteks alami (Fiantika et al., 2022; Sugiyono, 2017). Subjek penelitian melibatkan 10 anak usia 5-6 tahun di RA Al Ahmad Sidoarjo, Indonesia. Pemilihan subjek didasarkan pada

prinsip pengambilan sampel purposive, dengan penetapan kriteria subyek yakni, a) anak-anak yang terbiasa mengakses *platform* video singkat minimal 3 kali dalam satu minggu, b) mendapatkan izin tertulis dari orang tua. Selain itu, orangtua dan guru juga dilibatkan sebagai *significant others*. Data dikumpulkan melalui teknik observasi kepada siswa dan wawancara mendalam kepada orangtua. Indikator yang digunakan dirumuskan berdasarkan dua dimensi utama yakni: 1) Perilaku responsif anak terhadap konten (antusiasme, imitasi verbal, imitasi visual, durasi perhatian, ekspresi emosional, dan kecenderungan repetisi tontonan), 2) Aspek perkembangan (kognitif: ketepatan representasi, imajinasi, dan kemampuan kategorisasi; bahasa: kemampuan meniru istilah atau ungkapan; sosial-emosional: interaksi dengan teman; motorik: kemampuan menggambar karakter anomali). Kedua indikator tersebut kemudian disusun dan dikembangkan secara terbuka untuk menangkap fenomena konten anomali yang bersifat fleksibel dan kreatif. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif Miles & Huberman., (1994), yang mengikuti tahapan analisis sebagai berikut: 1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Selain itu digunakan juga analisis kuantitatif sederhana dalam bentuk persentase untuk memperkuat temuan segmentatif pada hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan didapatkan beberapa hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Segmentasi aktivitas anak usia dini

Respon	Segmen		
	1	2	3
(1) Daily activity	Keinginan menonton terus menerus jenis sama variasi berbeda	Keinginan menonton terus menerus namun mudah berganti ke tema tontonan berikutnya	Ada keinginan menonton namun sekedaranya dan banyak pilihan tontonan yang lebih menarik
(2) Kepemilikan	Kuat keinginan memiliki barang	Berkeinginan namun bisa dialihkan ke barang yang bernilai lebih manfaat	Tidak ada keinginan dalam memiliki barang tersebut walau sedang trend
(3) Motorik	Suka menggambar animasi sesuai trend	Bisa menggambar animasi sesuai trend	Tidak minat menggambar animasi
(4) Minat	Antusias	Senang	Biasa saja
(5) Bahasa	Hafal semua jenis anomali dari beragam versi lagu	Hafal beberapa jenis anomali	Tahu beberapa nama jenis namun tidak terlalu detail

Tabel 2. Temuan hasil observasi pada beberapa anak terhadap konten anomali

No	Nama	Segmen				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Ara	1	2	2	1	1
2	Echa	1	1	1	2	2
3	Kafa	3	3	2	3	3
4	Fika	1	1	1	1	1

No	Nama	Segmen				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5	Kanira	1	1	2	1	1
6	Radia	3	2	3	2	3
7	Shopi	2	2	2	2	2
8	Anita	1	1	1	1	1
9	Roni	1	2	2	1	1
10	Ahmad	1	2	1	2	1

Tabel 3. Rekap hasil analisis data observasi

Segmen Respons	Deskripsi Perilaku	Contoh Indikator Perilaku	Proporsi
1 (Antusias Tinggi)	Menonton berulang, hafalan istilah, imitasi verbal & visual	meniru lagu anomali; menggambar karakter; menjadikan kuis dengan teman	52%
2 (Antusias Adaptif)	Minat namun mudah dialihkan; hafalan parsial	menonton 1-2 kali; memilih konten lain setelah bosan	34%
3 (Respons Netral)	Biasa saja; tidak ada rasa penasaran khusus	tidak meniru; tidak meminta ulang; fokus pada kegiatan lain	14%

Berdasarkan ketiga tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari total 50 respon, segmen 1 mendominasi sehingga pemicu utama minat anak terletak pada sifat instan—absurd—visual dari konten. Dari total 50 item respons anak, diperoleh: 52% respon tipe 1 (sangat antusias), sehingga diperlukan pendampingan intensif dari orangtua untuk dapat memberikan jeda tontonan. Sementara 34% tipe 2 (cukup antusias/adaptif), dan 14% tipe 3 (biasa saja). Pada dua kelompok presentasi terakhir ini, anak masih bisa dialihkan pada konten yang lebih bernilai edukatif, sehingga konsumsi media dapat menjadi lebih bermakna. Secara umum proporsi presentase di atas menunjukkan bahwa sebagian besar anak memperlihatkan antusiasme tinggi terhadap konten anomali.

Berdasarkan hasil data wawancara pada orangtua menunjukkan bahwa terdapat variasi pola pengasuhan dan akses HP memengaruhi respon terhadap konten anomali. Pada kasus siswa atas nama KF, adanya jadwal penggunaan HP dan intensitas bermain di luar ruangan menurunkan efek paparan, sehingga konten diproses sebagai hiburan biasa tanpa menimbulkan ketertarikan berlebihan (respon segmen 3). Berikut cuplikan wawancara kepada orangtua KF:

“Kafa memang pegang HP, tapi sudah ada jadwalnya. Dia lebih milih main di luar, jadi pas lihat video aneh-aneh begitu cuma senyum terus lanjut main” (Transkrip Verbatim Intv.OR-KF, 2025).

Sedangkan pada subyek AN, akses HP bersifat *reward-base*, sehingga meningkatkan asosiasi positif terhadap aktivitas menonton.

“Kalau AN pulang sekolah, ya boleh pegang HP sebentar. Itu kayak hadiah karena sudah sekolah seharian. Setelah itu anaknya kadang ya main sama teman di luar rumah. Kadang pas main itu anak-anak suka cerita-cerita soal meme aneh itu.” (Transkrip Verbatim Intv.OR-AN, 2025).

Selanjutnya pada siswa EC, aktivitas menonton HP biasanya dilakukan setelah pulang sekolah. Respon terhadap aktivitas menonton konten anomaly dapat dikatakan lebih

aktif dan kreatif terlihat dari kemampuannya melakukan modifikasi respon menjadi suatu aktifitas permainan kuis bersama teman-temannya.

“EC nonton HP.nya biasanya setiap setelah pulang sekolah. Yang paling senang ditonton kayak konten anomaly-anomali gitu. Lucu katanya, hafal banyak jenis dia, sama lagunya. Kalau sama teman-temannya malah kadang jadi tebak-tebakkan kayak kuis gitu” (Transkrip Verbatim, Intv.OR-EC, 2025).

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa konten anomali sangat diminati oleh Generasi Alpha karena dianggap lucu, mampu menarik perhatian secara instan, dan memicu rasa penasaran. Konten ini umumnya berupa penggabungan antara hewan dengan benda mati, hewan dengan manusia, atau manusia dengan benda mati. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), istilah *anomali* diartikan sebagai sesuatu yang tidak seperti yang pernah ada, atau merupakan penyimpangan maupun kelainan dari hal yang sudah ada (KBBI, 2025).

Dalam fenomena ini, karakter anomali merujuk pada karakter-karakter rekaan berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang memiliki wujud tidak lazim serta tidak mengikuti pola visual maupun logika yang umum diterima. Tren karakter anomali ini bermula dari fenomena internasional bernama *Italia Brain Rot* yang muncul pada Januari 2025, dipopulerkan oleh seorang pengguna TikTok dengan nama akun *@eZburger401*. Saat ini, akun tersebut telah diblokir (*banned*) (Aisyah, 2025; Fahmy, 2024; Ramadhani, 2025).

Akun *@eZburger401* mengunggah video karakter anomali berupa hiu yang mengenakan sepatu Nike, diberi nama *Tralalero Tralala*. Selain itu, ia juga menampilkan karakter *Ballerina Cappucina* dan *Cappucino Assasina*. Meme anomali tersebut disertai suara AI berbahasa Italia yang menyanyikan lirik tidak jelas dengan humor absurd (*nonsense humor*), sehingga cepat menarik perhatian dan tersebar luas di media sosial. Fenomena ini kemudian diadaptasi ke konteks lokal di Indonesia. Salah satu adaptasi awal diunggah oleh akun TikTok *@noxaasht*, yang menampilkan karakter *Tung Tung Tung Sahur*—meme anomali berupa kentungan berbentuk manusia dengan kaki dan tangan, digambarkan bertugas membangunkan warga untuk sahur. Hingga kini, telah muncul berbagai karakter anomali lokal lainnya yang mengikuti pola serupa (Aisyah, 2025; Fahmy, 2024; Ramadhani, 2025).

Bentuk karakter yang anomali ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua terkait dampak negatifnya terhadap anak-anak. Kekhawatiran tersebut semakin menguat dengan munculnya istilah “*brain rot*”, yang dikaitkan dengan konsumsi berlebihan terhadap konten dangkal. *Brain rot*—yang terpilih sebagai **Oxford Word of the Year 2024**—didefinisikan sebagai dugaan penurunan kondisi mental atau intelektual seseorang, terutama akibat konsumsi berlebihan materi (khususnya konten daring) yang dianggap remeh atau tidak menantang. Istilah ini mencerminkan kegelisahan publik terhadap potensi penurunan kualitas berpikir akibat terlalu banyak menghabiskan waktu untuk konten digital berkualitas rendah, khususnya di media sosial (Aisyah, 2025; Ramadhani, 2025).

Di sisi lain, fenomena anomali juga dipandang sebagai bentuk kreativitas berbasis AI yang mengekspresikan *absurdist humor*—mendobrak batas imajinasi dan estetika konvensional. Karakter-karakter ini menjadi simbol keterhubungan komunitas global melalui humor dan visual yang tidak biasa. Fenomena ini bahkan telah menjadi bagian penting dari budaya internet modern, terutama di kalangan Gen Z dan Gen Alpha. Selain memberikan hiburan, tren ini menunjukkan potensi teknologi AI dalam menciptakan konten yang segar, unik, dan viral di media sosial (Fahmy, 2024).

Konten di media sosial yang semakin beragam menuntut kecermatan orang tua dalam mendampingi anak serta memilihkan konten yang tepat bagi mereka. Pada anak usia dini (2–7 tahun), menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif berada pada tahap praoperasional, di mana imajinasi berkembang pesat dan anak mulai memahami realitas lingkungan melalui fungsi simbolis serta pemikiran intuitif. Pada tahap ini, kemampuan otak anak sedang berada pada kondisi optimal untuk menyerap informasi, membentuk pemahaman, dan mengembangkan kreativitas (Piaget, 1952).

Jika menghubungkannya dengan data penelitian, secara teoritik, pola ini relevan dengan Piaget (1952). Pada tahap praoperasional, anak menggunakan imajinasi dan fungsi simbolik untuk memahami objek dan peristiwa. Pada kasus subyek EC, konten anomaly dimaknai melalui proses imitasi-rekontekstualisasi-distribusi dalam interaksi sosial (*peer context*), sehingga dapat memperkuat asimilasi skematis. Sementara itu pada subyek KF, keterpaparan tidak cukup kuat untuk mengubah atau membentuk skema baru, sehingga tidak terjadi proses akomodasi atau reorganisasi kognitif yang berarti.

Fenomena nonsense-humor dalam konten anomaly dimungkinkan dapat memicu proses kognitif khas pada tahap praoperasional. Menurut Piaget (1952), tahap ini ditandai oleh mulai berkembangnya fungsi simbolik namun disertai dengan belum mampunya anak melakukan operasi mental logis dan konservasi. Ketika karakter AI menggabungkan entitas yang tak masuk akal, seperti ‘hewan+benda’, ‘manusia+alat’, hal ini memungkinkan anak mengalami proses asimilasi simbolik tanpa mampu mengenali ketidaksesuaian logis. Di sisi lain, dalam teori skema, miskonsepsi terjadi ketika simbol absurd diasimilasikan tetapi tidak dapat diakomodasi secara konsisten (Berk, 2024). Kondisi ini dapat menciptakan ‘*schema disturbance*’, yakni ketidakseimbangan antara imajinasi dan realitas.

Pada temuan bahwa 52% anak sangat antusias terhadap konten anomaly, hal ini dapat dimungkinkan karena absurditas konten memberikan kejutan visual dan humor instan, yang menjadi mekanisme penguat (*reward*) dopamin sederhana yang memperkuat pengulangan perilaku. Studi terbaru menunjukkan bahwa anak praoperasional cenderung menghubungkan makna secara *perceptual-based representation*, bukan *conceptual-based reasoning* (Lillard & Taggart, 2018). Dalam kerangka Piaget (1952), anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, ditandai oleh meningkatnya kemampuan simbolik namun masih terbatas pada representasi konkret dan kesulitan menghubungkan simbol absurd dengan realitas. Fenomena “nonsense humor” pada konten anomaly dapat mengganggu proses pembentukan skema (*schema building*), karena anak cenderung melakukan **asimilasi keliru** terhadap objek imajinatif yang seharusnya tidak eksis. Ketika skema tidak dapat diakomodasi secara logis, maka terjadi **overgeneralization** atau interpretasi yang menyimpang. Kondisi ini menjelaskan mengapa 52% anak menunjukkan antusiasme tinggi, yang dimungkinkan karena imajinasi mereka tertarik oleh absurditas visual tanpa filter kognitif yang matang.

Proses kognitif sehari-hari bekerja melalui peran otak sebagai pusat dari seluruh aktivitas sadar maupun tidak sadar. Otak mengendalikan hampir semua hal yang kita lakukan, mulai dari gerakan sukarela seperti berjalan hingga aktivitas otomatis seperti detak jantung, termasuk proses-proses kognitif kompleks. Proses kognitif tersebut mencakup berbagai fungsi penting, antara lain kemampuan belajar, memori jangka pendek dan panjang, perencanaan, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta

pengendalian gerakan motorik dan sensorik. Semua fungsi ini saling terintegrasi dan sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diterima anak sejak dini, termasuk dari paparan media digital (Loughan et al., 2018). Oleh karena itu, sangat mungkin jika paparan terhadap konten digital, termasuk fenomena karakter anomali, dapat memengaruhi pembentukan pola pikir dan perilaku anak jika tidak disertai pendampingan yang tepat.

Secara umum, tahapan otak dalam memproses informasi dapat dijelaskan sebagai berikut (Loughan et al., 2018):

1. Penerimaan input sensorik – Informasi dari lingkungan diterima melalui panca indera (mata, telinga, hidung, lidah, dan kulit) dan dikonversi menjadi sinyal listrik.
2. Pengolahan awal – Sinyal sensorik tersebut diteruskan ke otak untuk diproses sesuai jenisnya; misalnya, suara diolah di korteks pendengaran, sedangkan stimulus visual diproses di korteks visual.
3. Perhatian dan seleksi – Otak menyaring informasi untuk menentukan mana yang layak diproses lebih lanjut. Tahap ini sangat dipengaruhi oleh faktor emosi, fokus, dan konteks.
4. Penyimpanan dalam memori – Informasi yang dianggap penting disimpan terlebih dahulu dalam memori jangka pendek, kemudian berpotensi dipindahkan ke memori jangka panjang apabila diperkuat melalui pengulangan atau pengalaman bermakna.
5. Pengambilan kembali (*retrieval*) – Informasi yang tersimpan dapat diakses kembali kapan pun dibutuhkan untuk berpikir, mengambil keputusan, atau melakukan tindakan.

Asupan informasi, termasuk konten instan dengan sifat anomali yang ditampilkan melalui layar gawai, akan diterima oleh pancaindra anak dan selanjutnya diproses di otak. Pada tahap praoperasional, anak memahami konteks realitas melalui simbol-simbol yang konkret. Apabila simbol-simbol yang diterima merupakan replika atau representasi yang memutarbalikkan bentuk dan makna benda asli, maka konstruksi pemahaman realitas yang terbentuk di otak dapat menjadi menyimpang. Distorsi ini berpotensi menimbulkan kekacauan kognitif dalam memahami konsep dasar. Fenomena ini sejalan penjelasan Psikolog Artika Mulyaning Tyas, S.Psi., M.Psi., yang menyebut bahwa sajian konten *brain rot* dapat berdampak pada penurunan fungsi kognitif akibat konsumsi konten digital yang tidak berkualitas dan dikonsumsi secara berulang (Tyas, 2025).

Kreativitas memang dapat dieksplorasi tanpa batas, namun tetap perlu berada dalam bingkai realitas yang dapat diterima oleh logika dan akal sehat manusia. Anak-anak pada umumnya mudah menerima dan membenarkan realitas simbolis dengan alasan kreativitas, meskipun pada kenyataannya hal tersebut keliru. Oleh karena itu, peran pendampingan orang tua menjadi sangat penting untuk menegaskan bahwa anomali yang mereka lihat, misalnya hasil kreasi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), hanyalah imajinasi yang tidak masuk akal dan tidak eksis di dunia nyata. Kebebasan berkreasi sebaiknya diarahkan pada konten yang memiliki nilai edukatif, sehingga tidak hanya memicu imajinasi, tetapi juga menambah wawasan serta memberi nutrisi bagi perkembangan otak. Dengan demikian, anak-anak dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas, kritis, dan tangguh dalam menghadapi tantangan masa depan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa paparan konten *Italian brain rot* atau meme anomali berpotensi mengganggu proses pembentukan skema kognitif anak usia dini pada tahap perkembangan praoperasional, terutama dalam membedakan realitas

konkret dan imajinasi yang absurd. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan cermat dari orang tua dan pendidik untuk menjelaskan konteks konten digital yang bersifat “*nonsense humor*”. Selain itu perlu juga untuk mengarahkan konsumsi media anak pada konten yang lebih edukatif. Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa jumlah sampel yang relatif kecil dan konteks observasi yang terbatas, sehingga temuan ini belum dapat digeneralisasi secara luas dan perlu dikembangkan lebih lanjut melalui studi yang melibatkan populasi yang lebih besar, beragam, serta menggunakan pendekatan analisis yang lebih mendalam. Bermula dari penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang penelitian-penelitian lanjutan untuk mengkaji keterkaitan dan interaksi kreativitas AI dengan perkembangan kognitif anak, maupun topik lain yang berhubungan dengan fenomena ini.

REFERENSI

- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Aisyah, N. S. (2025). Mengenal Fenomena Brain Rot, Pembusukan Otak Akibat Konsumsi Konten Kualitas Rendah. *www.tribunnews.com*. <https://www.tribunnews.com/nasional/2025/01/07/mengenal-fenomena-brain-rot-pembusukan-otak-akibat-konsumsi-konten-kualitas-rendah>
- Berk, L. E. (2024). *Child Development* (10th ed.). Pearson Education (US).
- Fahmy, M. V. (2024). *Refleksi Akhir Tahun: Brain Rot dengan Segala Aspeknya yang Berkelindan*. Indonesia Heritage Foundation. <https://ihf.or.id/refleksi-akhir-tahun-brain-rot-dengan-segala-aspeknya-yang-berkelindan/>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., & Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif* (Y. Novita & A. Yanto (ed.)). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Hazmi, D. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(2), 412–419. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018>
- Husna, A. N., & Faizah, R. (2021). *Memberdayakan Masyarakat Digital*. UNIMMA PRESS.
- Jafri, Y., Iqbal, M., Joveni, M. I., & Permata, P. (2025). Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur Remaja. *PEDAMAS (PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 3(1), 337–344. <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/594>
- KBBI. (2025). *Arti kata anomali—Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. [kbbi.web.id. https://www.kbbi.web.id/anomali](https://www.kbbi.web.id/anomali)
- Lillard, A., & Taggart, J. (2018). Pretend Play and Fantasy: What if Montessori Was Right? *Child Development Perspectives*, 13(2), 85–90. <https://doi.org/10.1111/cdep.12314>
- Loughan, A., Allen, D. H., Ah, D. M. Von, & Braun, S. (2018). Neuropsychology of Chemotherapy in Brain Tumor Patients. In *Handbook of Brain Tumor Chemotherapy, Molecular Therapeutics, and Immunotherapy* (2nd ed., hal. 783–809). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-812100-9.00062-0>

- Mariki, S. B. (2023). *Gambaran Kelelahan Mata Pada Anak Bermain Game Online Di SDN 80 Ngoresan Jebres Surakarta*. <https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3783/>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: A sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Nagata, J. M., Cortez, C. A., Cattle, C. J., Ganson, K. T., Iyer, P., Bibbins-Domingo, K., & Baker, F. C. (2022). Screen time use among US adolescents during the COVID-19 pandemic. *JAMA Pediatrics*, 176(1), 94–96. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.4334>
- Nahdiyah, F. C. A., Chairy, A., Fitria, N., & Volta, S. A. (2023). Sisi Gelap Layar: Investigasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP)*, 1(4), 169–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jipp.v1i4.258>
- Nivins, S., Sauce, B., Liebherr, M., & Judd, N. (2024). Long-term impact of digital media on brain development in children. *Scientific Reports*, 14, 13030.
- OR.AN. (2025). *Transkrip Verbatim Wawancara (OR-AN)*.
- OR.EC. (2025). *Transkrip Verbatim Wawancara (OR-EC)*.
- OR.KF. (2025). *Transkrip Verbatim Wawancara (OR-KF)*.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Ramadhani, M. A. (2025). *Brain Rot, Pembusukan Otak yang Disebabkan oleh Media Sosial*. [retizen.republika.co.id. https://retizen.republika.co.id/posts/501784/brain-rot-pembusukan-otak-yang-disebabkan-oleh-media-sosial](https://retizen.republika.co.id/posts/501784/brain-rot-pembusukan-otak-yang-disebabkan-oleh-media-sosial)
- Rizkiyah, A. S., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Dampak YouTube Shorts terhadap Pola Pikir dan Tingkah Laku Peserta Didik. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 41–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.61404/jimad.v3i2.380>
- Rusmini, S. (2025). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak. *Bookchapter Anak*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15897219>
- Santrock, J. W. (2024). *Life-span development* (19th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tyas, A. M. (2025). *Brain Rot: Fenomena Media Sosial yang Mengancam Kesehatan Mental*. [rsmmbogor.com. https://rsmmbogor.com/brain-rot-fenomena-media-sosial-yang-mengancam-kesehatan-mental](https://rsmmbogor.com/brain-rot-fenomena-media-sosial-yang-mengancam-kesehatan-mental)