



Optimalisasi Perlindungan Konsumen Digital untuk Mencegah Brainrot dalam Perspektif Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) 3

Josef Purwadi¹, Ayu Kumala Sari Hamidi^{2*}

^{1,2} Fakultas Hukum Universitas Slamet Riyadi (UNISRI) Surakarta.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has given rise to the phenomenon of brainrot, referring to cognitive decline caused by excessive consumption of addictive, low-quality digital content. This phenomenon poses a serious threat to mental health, particularly among adolescents, and contradicts Sustainable Development Goal (SDG) 3 on ensuring healthy lives and well-being. This study aims to analyze the optimization of digital consumer protection in preventing the negative impacts of brainrot and to assess the relevance of SDG 3 as a normative basis for strengthening legal regulation in Indonesia. This research employs a normative juridical method using statutory and conceptual approaches, examining Law No. 8 of 1999 on Consumer Protection and Law No. 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions, complemented by comparative analysis of international regulatory practices. The findings reveal that Indonesia's current consumer protection framework remains focused on material losses and illegal content, thereby failing to address cognitive harm resulting from algorithmic risks of digital platforms. The main contribution of this research lies in conceptualizing brainrot as a form of juridical digital consumer harm and in positioning SDG 3 as a normative mandate for the state to require digital platforms to safeguard users' cognitive health. This study underscores the urgency of comprehensive and preventive regulatory reform to promote a healthier and more sustainable digital ecosystem.
Keywords: Brainrot, Digital Literacy, Digital Consumer Protection, Mental Health, Sustainable Development Goals (SDGs)

ABSTRAK:

Perkembangan teknologi digital melahirkan fenomena *brainrot*, yaitu penurunan fungsi kognitif akibat konsumsi konten digital berlebihan yang bersifat adiktif dan berkualitas rendah. Fenomena ini mengancam kesehatan mental, terutama pada remaja, serta bertentangan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin ke-3 tentang kehidupan sehat dan sejahtera. Penelitian ini bertujuan menganalisis optimalisasi perlindungan konsumen digital dalam mencegah dampak brainrot serta menilai relevansi SDG 3 sebagai dasar normatif penguatan regulasi di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual, melalui analisis terhadap Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta perbandingan dengan praktik internasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerangka hukum perlindungan konsumen di Indonesia masih berfokus pada kerugian material dan konten ilegal, sehingga belum mengakomodasi kerugian kognitif akibat risiko algoritmik platform digital. Penelitian ini berkontribusi dengan mengkonstruksikan brainrot sebagai bentuk kerugian yuridis konsumen digital serta menegaskan SDG 3 sebagai landasan normatif bagi negara untuk mewajibkan platform digital melindungi kesehatan kognitif pengguna. Temuan ini menegaskan urgensi pembaruan regulasi yang lebih preventif, komprehensif, dan berorientasi pada kesejahteraan digital.
Kata Kunci: Brainrot, literasi digital, Perlindungan Konsumen Digital, Kesehatan Mental, Sustainable Development Goals (SDGs)

PENDAHULUAN

Era digital datang layaknya pedang bermata dua. Di satu sisi, perkembangan teknologi informasi membuka akses terhadap informasi dan konektivitas global yang semakin luas serta memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan sosial, pendidikan, dan ekonomi (Sachs, 2015). Namun, di sisi lain, arus konten digital yang tidak terbatas dan sering kali tidak terfilter melahirkan tantangan baru berupa fenomena *brainrot*, yaitu penurunan fungsi kognitif akibat konsumsi konten hiburan yang bersifat instan, dangkal, dan adiktif (Katadata, 2024; Oxford University Press, 2024). Fenomena ini ditandai dengan menurunnya kemampuan berpikir mendalam, daya fokus, dan kapasitas berpikir kritis akibat paparan berulang terhadap konten digital berkualitas rendah (Hasan & Nugroho, 2020; Twenge, 2017). Kelompok remaja menjadi kelompok paling rentan karena secara psikologis berada dalam fase pencarian jati diri dan pembentukan fungsi kognitif yang belum stabil (Afrizal & Sari, 2022). Ketika kesehatan kognitif generasi muda mulai terancam, persoalan ini tidak lagi dapat dipandang sebagai isu gaya hidup semata, melainkan sebagai masalah struktural yang menuntut kehadiran dan tanggung jawab negara melalui instrumen hukum perlindungan konsumen digital (Fauzi, 2019). Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk mengkaji kerangka regulasi yang berlaku serta merumuskan model perlindungan hukum yang lebih manusiawi dan efektif bagi konsumen digital di Indonesia.

Kenyataan ini menjadi semakin genting jika kita melihat potret generasi muda Indonesia saat ini. Data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) melukiskan gambaran yang gamblang: nyaris seluruh anak muda (94,16%) adalah penghuni aktif dunia maya. Aktivitas utama mereka pun sangat terpusat pada media sosial (84,37%) dan konten hiburan (83,78%). Angka ini sejalan dengan potret pelajar yang 90,76% di antaranya mengaku menggunakan internet untuk mencari hiburan. Lantas, di manakah posisi hukum dalam menyikapi fenomena ini? Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen mendefinisikan konsumen sebagai "pengguna akhir" atas barang atau jasa. Dalam ekosistem digital, konten yang dinikmati remaja baik itu video pendek, unggahan media sosial, maupun siaran langsung adalah bentuk "jasa informasi". Meskipun seringkali gratis, "jasa" ini memiliki dampak langsung pada penggunaannya. Ketika dampak tersebut berupa kerusakan tak kasat mata seperti penurunan kemampuan kognitif, maka kita berhadapan dengan suatu bentuk kerugian yang serius namun belum terakomodasi oleh kerangka hukum yang ada.

Harus diakui, dunia akademik dan hukum tidak sepenuhnya diam. Berbagai kajian telah menyoroti dampak media sosial dari berbagai sudut. Penelitian di ranah psikologi, seperti yang dilakukan Pratiwi dan Sutanto (2021), telah banyak mengupas korelasi antara waktu di depan layar dengan meningkatnya level kecemasan dan depresi. Para pegiat literasi digital, seperti Nugraha (2020), juga gencar menyuarakan penting ya kecakapan digital untuk membentengi diri dari lautan disinformasi. Dari sisi hukum, para ahli seperti Handoko (2019) telah mengkaji penerapan UU ITE, namun diskusinya lebih sering berputar pada persoalan hukum seperti fitnah, ujaran kebencian, atau perlindungan data pribadi dan transaksi e-commerce. Implementasi UU Perlindungan Konsumen pun lebih akrab dengan sengketa produk fisik atau jasa komersial yang jelas nilai transaksinya.

Di tengah ramainya penelitian tersebut, sebuah area krusial justru tampak luput dari sorotan utama. Ada sebuah jembatan konseptual yang belum terbangun: jembatan yang menghubungkan fenomena degradasi kognitif (*brainrot*) sebagai sebuah kerugian konsumen dengan kewajiban hukum para penyedia platform digital sebagai pelaku usaha. Riset yang ada cenderung membebaskan solusi pada pengguna (melalui literasi) atau menangani dampak akhir yang bersifat psikologis, namun belum menyentuh akar masalah pada tanggung jawab penyedia konten. Inilah titik pijak kebaruan (*novelty*) yang ditawarkan penelitian ini. Alih-alih melihatnya secara terpisah, penelitian ini mencoba menjahit diskursus kesehatan kognitif,

hukum perlindungan konsumen, dan tanggung jawab negara dalam satu tarikan napas. Orisinalitasnya terletak pada upaya membingkai *brainrot* bukan sebagai takdir zaman digital, melainkan sebagai akibat dari "produk" yang berpotensi cacat, dan menempatkan negara melalui perangkat hukumnya sebagai garda terdepan perlindungan.

Bertolak dari celah inilah, penelitian ini mengajukan beberapa pertanyaan fundamental. Pertama, bagaimana kita dapat membingkai fenomena *brainrot* sebagai bentuk kerugian yang relevan di mata hukum perlindungan konsumen? Kedua, seberapa jauhkah UU Perlindungan Konsumen dan UU ITE yang berlaku saat ini benar-benar mampu menjadi tameng bagi remaja dari serbuan konten negatif? Dan terakhir, model perlindungan hukum seperti apa yang bisa kita rancang—sebuah model yang tidak hanya reaktif, tetapi juga preventif dan selaras dengan nilai-nilai Pancasila serta amanat UUD 1945? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini berharap dapat menyumbangkan pemikiran untuk membangun sebuah ekosistem digital yang lebih sehat, sebuah ruang dimana teknologi benar benar berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bukan sebaliknya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yang berfokus pada kajian terhadap norma hukum positif dan konsep hukum yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Penelitian hukum normatif bertujuan untuk menelaah hukum sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam sistem peraturan perundang-undangan (Soerjono Soekanto & Mamudji, 2003; Marzuki, 2005). Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan mengkaji dan menafsirkan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan perlindungan konsumen digital, khususnya Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Marzuki, 2005). Sementara itu, pendekatan konseptual digunakan untuk membangun pemahaman teoretis mengenai konsep *brainrot*, perlindungan konsumen digital, dan kesehatan kognitif sebagai bagian dari hak konsumen di era digital (Ibrahim, 2006).

Tahapan penelitian meliputi: (1) identifikasi isu hukum terkait fenomena *brainrot* sebagai potensi kerugian konsumen digital; (2) inventarisasi dan pengkajian peraturan perundang-undangan yang relevan; (3) analisis kesenjangan regulasi menggunakan teknik analisis kualitatif normatif; (4) komparasi kerangka hukum nasional dengan prinsip Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin ke-3 sebagai standar internasional perlindungan kesehatan dan kesejahteraan; serta (5) penarikan kesimpulan untuk merumuskan model perlindungan hukum yang ideal dan preventif. Sumber data penelitian terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier, serta literatur ilmiah yang relevan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian menunjukkan bahwa kerangka hukum Indonesia belum responsif terhadap fenomena *brainrot*, yaitu penurunan fungsi kognitif akibat konsumsi konten digital berlebihan yang bersifat legal namun adiktif. Analisis terhadap Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menunjukkan bahwa kedua regulasi tersebut masih berfokus pada kerugian material, fisik, dan konten ilegal, sehingga belum mencakup bentuk kerugian kognitif yang terjadi sebagai dampak algoritmik *platform* digital. Temuan empiris dalam berbagai penelitian psikologi dan komunikasi memperlihatkan adanya peningkatan kecanduan konten singkat, gangguan konsentrasi, serta penurunan prestasi akademik pada remaja akibat paparan

konten digital yang berlebihan. Fakta empiris ini memperkuat argumen bahwa risiko *brainrot* merupakan kerugian nyata yang belum diakomodasi dalam perlindungan konsumen.

Untuk memperjelas ruang pembaruan regulasi, penelitian ini membandingkan kerangka hukum Indonesia dengan beberapa negara yang telah lebih dahulu mengatur keamanan pengguna dari sisi algoritmik. Uni Eropa melalui *Digital Services Act* mewajibkan *platform* melakukan transparansi algoritma dan penilaian risiko terhadap keselamatan pengguna. Amerika Serikat melalui *Kids Online Safety Act* menegaskan kewajiban *platform* untuk memitigasi konten adiktif bagi anak. Korea Selatan mengadopsi pendekatan *digital well-being* berbasis edukasi nasional, sementara Singapura menerapkan *Code of Practice for Online Safety* yang mewajibkan pengurangan konten berisiko dan perlindungan pengguna rentan. Perbandingan ini menunjukkan bahwa negara lain telah mengakui potensi kerugian kognitif dan menempatkan tanggung jawab pada *platform* digital sebagai pelaku usaha.

Dari analisis komparatif tersebut, terlihat bahwa Indonesia masih tertinggal dalam pengaturan yang berorientasi pada kesehatan kognitif pengguna. Kerangka regulasi nasional belum menetapkan tanggung jawab algoritmik dan belum mengkategorikan kerugian kognitif sebagai “kerugian konsumen” yang dilindungi hukum. Di sinilah letak kebaruan penelitian ini, yaitu mengkonstruksikan *brainrot* sebagai kerugian yuridis yang patut diakui dan dipertanggungjawabkan melalui perluasan definisi perlindungan konsumen digital. Selain itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan menjadikan *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin ke-3 sebagai dasar normatif untuk mendorong reformasi regulasi yang bersifat preventif, tidak hanya bergantung pada literasi digital, tetapi juga pada kewajiban *platform* untuk menjaga keamanan kognitif pengguna.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan urgensi pembaruan regulasi yang komprehensif, meliputi perluasan definisi kerugian konsumen, pengaturan transparansi algoritma, penerapan standar keamanan digital, serta kerja sama strategis antara pemerintah, *platform digital*, dan masyarakat untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat dan aman.

1. Membingkai *Brainrot* sebagai Kerugian Nyata dan Rapuhnya Jaring Pengaman Hukum

Dalam perspektif teori perlindungan konsumen modern, fenomena *brainrot* tidak dapat dipahami semata-mata sebagai persoalan pilihan individu, melainkan harus dilihat sebagai bentuk kegagalan pasar (*market failure*) dalam penyediaan jasa digital yang aman bagi konsumen. Platform digital, sebagai pelaku usaha, memiliki posisi dominan dalam menentukan pola konsumsi informasi melalui desain produk dan algoritma rekomendasi. Ketika konsumen, khususnya remaja terpapar secara masif pada konten digital yang bersifat adiktif, dangkal, dan repetitif, maka relasi antara konsumen dan pelaku usaha menjadi tidak seimbang. Kondisi ini menempatkan konsumen pada posisi rentan (*vulnerable consumers*), yang secara teoretis membutuhkan intervensi hukum dari negara.

Teori perlindungan konsumen tidak lagi membatasi konsep kerugian pada aspek material atau fisik semata, tetapi telah berkembang mencakup kerugian non-material, termasuk kerugian psikologis dan kognitif. Dalam konteks jasa digital, kerugian tersebut dapat berupa menurunnya kemampuan konsentrasi, terganggunya daya pikir kritis, serta ketergantungan berlebihan terhadap konten instan. *Brainrot*, dengan demikian, merupakan bentuk kerugian laten (*latent harm*) yang dampaknya bersifat jangka panjang dan tidak selalu disadari secara langsung oleh konsumen. Ketika kerugian semacam ini dibiarkan tanpa pengaturan, maka tujuan utama hukum perlindungan konsumen untuk menjamin keselamatan dan kesejahteraan konsumen menjadi tidak tercapai.

Dari sudut pandang negara kesejahteraan (*welfare state*), negara memiliki kewajiban konstitusional untuk melindungi kesehatan dan kualitas hidup warganya, termasuk kesehatan

mental dan kognitif. Negara tidak dapat bersikap netral terhadap praktik bisnis yang secara sistematis mengeksploitasi atensi dan kelemahan psikologis konsumen demi keuntungan ekonomi. Dalam konteks ini, pembiaran terhadap desain algoritmik yang mendorong konsumsi berlebihan konten digital dapat dipandang sebagai kegagalan negara dalam menjalankan fungsi perlindungan sosialnya. Oleh karena itu, intervensi hukum melalui regulasi yang adaptif menjadi bentuk nyata dari peran negara dalam menjaga keseimbangan antara kebebasan berusaha dan perlindungan kepentingan publik.

Lebih lanjut, pendekatan perlindungan konsumen berbasis kesejahteraan menuntut perubahan paradigma dari pendekatan represif menuju pendekatan preventif. Perlindungan hukum tidak cukup hanya diberikan setelah kerugian terjadi, melainkan harus diarahkan pada pencegahan risiko sejak tahap desain produk digital. Dalam konteks *brainrot*, pendekatan preventif ini dapat diwujudkan melalui kewajiban bagi platform digital untuk mempertimbangkan dampak kognitif dari fitur dan algoritma yang mereka kembangkan. Dengan demikian, pengakuan brainrot sebagai bentuk kerugian konsumen menjadi landasan normatif yang penting untuk mendorong pembaruan regulasi di Indonesia.

Persoalannya, hukum yang kita miliki saat ini belum mampu menjadi jaring pengaman yang efektif. Terdapat sebuah jurang pemisah antara tantangan zaman dengan regulasi yang ada, khususnya pada Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang ITE. Untuk membedah kelemahan ini secara sistematis, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Kesenjangan Regulasi dalam Menghadapi Fenomena *Brainrot*

Dimensi Analisis	UU No. 8/1999 (Perlindungan Konsumen)	UU No. 11/2008 (ITE)	Celah Regulasi yang Teridentifikasi
Makna "Kerugian"	Tafsiran cenderung terbatas pada kerugian fisik, materiil, atau finansial dari sebuah transaksi.	Fokus pada kerugian akibat kejahatan siber seperti penipuan, peretasan, atau pencemaran nama baik.	Kerusakan kognitif dan mental akibat konten "legal" tapi merusak tidak terdefinisi sebagai kerugian yang bisa dituntut.
Fokus Regulasi	Berorientasi pada "barang dan/atau jasa" yang diperdagangkan secara konvensional.	Mengatur perbuatan yang dilarang spesifik (konten ilegal) dan keamanan transaksi elektronik.	Kualitas konten yang bersifat adiktif, dangkal, dan nirfaedah (namun legal) berada di luar jangkauan pengawasan.
Beban Tanggung Jawab	Pelaku usaha bertanggung jawab atas produk yang tidak aman dan tidak sesuai standar.	Platform digital bertanggung jawab atas sistemnya, namun tanggung jawab atas dampak algoritma yang menyodorkan konten secara masif masih kabur.	Belum ada kewajiban hukum bagi platform untuk bertanggung jawab atas dampak kesehatan mental dari desain algoritmik mereka

Algoritma yang digunakan oleh platform digital tidak lagi dapat dipandang sebagai sekadar instrumen teknis yang netral. Dalam praktiknya, algoritma berfungsi sebagai mekanisme utama penggerak ekonomi atensi (*attention economy*) yang menentukan konten apa yang dikonsumsi, seberapa lama pengguna bertahan, dan bagaimana perilaku mereka

dibentuk. Melalui algoritma rekomendasi, platform digital memiliki kekuasaan struktural untuk memengaruhi preferensi, kebiasaan, bahkan cara berpikir pengguna. Kekuasaan ini menempatkan algoritma sebagai instrumen ekonomi yang memiliki dampak langsung terhadap kesejahteraan konsumen.

Sejumlah kajian kritis menyebut bahwa desain algoritmik yang berorientasi pada keterlibatan maksimum (*maximum engagement*) mendorong eksploitasi kelemahan psikologis pengguna, terutama anak dan remaja. Konten singkat, repetitif, dan bersifat emosional lebih sering diprioritaskan karena terbukti meningkatkan durasi penggunaan. Dalam konteks inilah *brainrot* muncul sebagai konsekuensi sistemik dari model bisnis platform digital, bukan sebagai kegagalan individu semata. Oleh karena itu, menempatkan seluruh tanggung jawab pada pengguna melalui narasi literasi digital menjadi tidak memadai dan berpotensi mengaburkan tanggung jawab pelaku usaha.

Tantangan utama dalam hukum positif Indonesia adalah belum adanya konstruksi hukum yang secara eksplisit mengaitkan tanggung jawab pelaku usaha dengan dampak algoritmik yang ditimbulkan. Undang-Undang ITE masih berfokus pada konten ilegal dan keamanan sistem elektronik, sementara Undang-Undang Perlindungan Konsumen belum menjangkau jasa digital berbasis algoritma secara komprehensif. Akibatnya, algoritma—meskipun memiliki dampak nyata terhadap kesehatan kognitif—berada dalam ruang abu-abu pertanggungjawaban hukum. Kekosongan ini menciptakan situasi di mana kerugian bersifat kolektif dan sistemik, namun tidak ada mekanisme hukum yang efektif untuk menuntut akuntabilitas.

Dalam perspektif hukum ekonomi digital, kondisi tersebut dapat dipandang sebagai bentuk *regulatory lag*, yaitu keterlambatan hukum dalam merespons inovasi teknologi. Beberapa yurisdiksi lain telah mulai mengatasi masalah ini dengan memperkenalkan konsep tanggung jawab algoritmik, transparansi sistem rekomendasi, serta kewajiban penilaian risiko terhadap keselamatan pengguna. Pendekatan ini menunjukkan bahwa algoritma dapat dan layak dijadikan objek pengaturan hukum tanpa menghambat inovasi. Sebaliknya, pengaturan yang jelas justru menciptakan kepastian hukum bagi pelaku usaha dan perlindungan yang lebih efektif bagi konsumen.

Dengan demikian, pengakuan algoritma sebagai instrumen kekuasaan ekonomi membuka ruang bagi pembaruan hukum di Indonesia. Tanggung jawab platform digital tidak lagi dapat dibatasi pada penghapusan konten ilegal, tetapi harus diperluas mencakup kewajiban untuk memastikan bahwa desain algoritmik mereka tidak menimbulkan dampak merugikan terhadap kesehatan kognitif pengguna. Pendekatan ini menempatkan perlindungan konsumen digital sebagai bagian integral dari tata kelola ekonomi digital yang berkeadilan dan berorientasi pada kesejahteraan manusia.

2. SDGs sebagai Kompas untuk Arah Baru Perlindungan Hukum

Ketika hukum domestik menemui jalan buntu, penelitian ini mengusulkan untuk menarik gagasan dari komitmen global. *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya Tujuan ke-3 tentang "Kehidupan Sehat dan Sejahtera", bukanlah sekadar dokumen internasional yang tersimpan di arsip. Ia adalah janji negara untuk menjamin kesehatan warganya, termasuk kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis. Fenomena *brainrot* jelas-jelas merupakan antitesis dari tujuan mulia tersebut.

Di sinilah letak argumen kunci penelitian ini: Pemerintah dapat menggunakan mandat SDGs sebagai legitimasi untuk memperkuat perlindungan hukum. Alih-alih sekadar mengkritik, pendekatan ini menawarkan langkah konkret ke depan:

1. Memperluas Makna Perlindungan: Mendorong revisi UU Perlindungan Konsumen untuk secara tegas memasukkan "hak atas kesehatan kognitif dan mental" sebagai bagian dari hak konsumen di era digital.
2. Menuntut Tanggung Jawab Platform: Merumuskan regulasi turunan yang mewajibkan platform digital tidak hanya menghapus konten ilegal, tetapi juga bertanggung jawab atas desain algoritmik mereka. Ini bisa berupa kewajiban menyediakan fitur "kesejahteraan digital" secara *default* atau transparansi mengenai cara kerja algoritma dalam merekomendasikan konten.
3. Menggalang Kekuatan Bersama: Menjadikan SDGs sebagai payung kolaborasi antara pemerintah, akademisi, masyarakat sipil, dan bahkan industri teknologi itu sendiri untuk menciptakan ekosistem digital yang lebih manusiawi dan tidak eksploitatif.

Dengan demikian, kebaruan dari penelitian ini adalah upaya strategis untuk menarik komitmen internasional ke dalam perdebatan hukum nasional, sebagai fondasi untuk melakukan pembaharuan yang relevan dengan tantangan zaman.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa fenomena *brainrot* merupakan bentuk risiko baru dalam ekosistem digital yang belum sepenuhnya direspons oleh kerangka hukum perlindungan konsumen di Indonesia. Fokus regulasi yang masih bertumpu pada kerugian material dan konten ilegal menunjukkan adanya ketertinggalan paradigma hukum dalam menghadapi transformasi pola konsumsi digital. Temuan ini menguatkan pendapat Fauzi (2019) yang menyatakan bahwa perlindungan konsumen anak dan remaja di era digital masih bersifat sektoral dan belum menyentuh dampak non-material yang bersifat jangka panjang, khususnya yang berkaitan dengan kesehatan mental dan perkembangan kognitif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan kajian Firmansyah dan Huda (2021) yang menunjukkan bahwa UU ITE lebih berorientasi pada penindakan pelanggaran hukum yang kasat mata, seperti penipuan dan ujaran kebencian, dibandingkan pada dampak sistemik dari desain algoritmik platform digital. Padahal, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian psikologi dan komunikasi, paparan konten digital singkat yang bersifat adiktif berkorelasi dengan gangguan konsentrasi, kecanduan digital, serta penurunan prestasi akademik pada remaja (Hasan & Nugroho, 2020; Afrizal & Sari, 2022). Dengan demikian, temuan empiris lintas disiplin tersebut memperkuat argumen normatif bahwa *brainrot* merupakan kerugian nyata yang dialami konsumen digital, meskipun tidak selalu dapat diukur secara material.

Jika dibandingkan dengan perkembangan hukum di tingkat internasional, hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan. Uni Eropa melalui *Digital Services Act* telah mengakui risiko sistemik platform digital dan mewajibkan transparansi serta mitigasi dampak algoritmik terhadap keselamatan pengguna. Pendekatan serupa juga terlihat dalam *Kids Online Safety Act* di Amerika Serikat yang menempatkan tanggung jawab aktif pada platform untuk melindungi anak dari konten adiktif dan berbahaya. Temuan ini memperkuat analisis Putra (2023) yang menyatakan bahwa regulasi platform digital di Indonesia masih bersifat reaktif dan belum berorientasi pada pencegahan risiko algoritmik sejak tahap desain sistem.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung menempatkan literasi digital sebagai solusi utama, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut tidak cukup apabila tidak diimbangi dengan tanggung jawab hukum pelaku usaha digital. Pandangan ini sejalan dengan konsep *algorithmic harm* yang dikemukakan Bar-Gill dan Sunstein (2023), yang menegaskan bahwa risiko akibat desain algoritma harus dipandang sebagai bentuk kerugian konsumen yang layak mendapatkan perlindungan hukum. Oleh karena itu, penelitian ini melengkapi diskursus yang ada dengan menggeser beban perlindungan dari semata-mata pada pengguna menuju platform digital sebagai pelaku usaha.

Lebih lanjut, penggunaan Sustainable Development Goals (SDGs) poin ke-3 sebagai dasar normatif menawarkan kontribusi konseptual baru dalam pembaruan hukum perlindungan konsumen digital. Penelitian Pratiwi dan Sentana (2021) telah menegaskan peran SDGs dalam pembangunan kesehatan mental di negara berkembang, namun belum secara eksplisit mengaitkannya dengan tanggung jawab platform digital. Dalam konteks ini, penelitian ini memperluas kerangka tersebut dengan menempatkan SDGs sebagai legitimasi hukum dan moral bagi negara untuk mengintegrasikan perlindungan kesehatan kognitif ke dalam regulasi perlindungan konsumen.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa *brainrot* tidak dapat lagi dipandang sebagai konsekuensi individual dari penggunaan teknologi, melainkan sebagai risiko sistemik yang menuntut intervensi regulatif. Penelitian ini tidak hanya menguatkan temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga menawarkan perspektif baru dengan mengkonstruksikan *brainrot* sebagai kerugian yuridis konsumen digital yang memerlukan pembaruan regulasi berbasis tanggung jawab algoritmik dan komitmen terhadap kesehatan mental sebagaimana diamanatkan dalam SDGs.

3. Implikasi Yuridis dan Tantangan Implementasi Perlindungan Kognitif Konsumen Digital di Indonesia

Pengakuan *brainrot* sebagai bentuk kerugian kognitif konsumen digital membawa implikasi yuridis yang signifikan bagi sistem hukum Indonesia. Pertama, secara konseptual, hal ini menuntut perluasan paradigma perlindungan konsumen yang selama ini masih berfokus pada aspek material dan fisik. Dalam konteks ekonomi digital, kerugian yang dialami konsumen tidak selalu dapat diukur secara langsung melalui indikator finansial, melainkan muncul dalam bentuk penurunan kualitas kognitif, kesehatan mental, dan kapasitas produktif individu. Oleh karena itu, hukum perlindungan konsumen perlu beradaptasi dengan karakteristik baru jasa digital yang berbasis algoritma dan ekonomi atensi.

Implikasi yuridis kedua berkaitan dengan pergeseran tanggung jawab pelaku usaha digital. Selama ini, platform digital cenderung diposisikan sebagai perantara netral (*neutral intermediaries*) yang hanya bertanggung jawab terhadap konten ilegal atau pelanggaran hukum yang bersifat eksplisit. Namun, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa desain algoritmik yang mendorong konsumsi konten berlebihan dapat menimbulkan dampak merugikan yang bersifat sistemik. Dengan demikian, konsep tanggung jawab pelaku usaha perlu diperluas mencakup kewajiban untuk memastikan bahwa produk dan jasa digital yang mereka sediakan tidak membahayakan kesehatan kognitif pengguna, terutama kelompok rentan seperti anak dan remaja.

Lebih lanjut, pengakuan terhadap tanggung jawab algoritmik membuka ruang bagi pengembangan instrumen regulasi yang lebih adaptif. Regulasi tersebut tidak harus selalu berbentuk larangan keras (*hard regulation*), tetapi dapat dikombinasikan dengan pendekatan *soft law*, seperti pedoman transparansi algoritma, standar desain ramah kesehatan mental, serta kewajiban penyediaan fitur kesejahteraan digital (*digital well-being*) secara default. Pendekatan semacam ini memungkinkan negara untuk tetap melindungi konsumen tanpa menghambat inovasi teknologi yang berkembang pesat.

Meskipun demikian, implementasi perlindungan hukum terhadap risiko *brainrot* juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kompleksitas teknis algoritma yang digunakan oleh platform digital global. Keterbatasan kapasitas regulator nasional dalam memahami dan mengawasi sistem algoritmik yang bersifat tertutup (*black box*) berpotensi melemahkan efektivitas pengaturan. Selain itu, posisi tawar negara berkembang seperti Indonesia dalam menghadapi perusahaan teknologi multinasional juga menjadi kendala tersendiri, terutama ketika kepentingan perlindungan konsumen berhadapan dengan kepentingan ekonomi global.

Tantangan lainnya adalah potensi resistensi dari pelaku usaha digital terhadap pengaturan yang dianggap membebani. Oleh karena itu, pendekatan kolaboratif menjadi penting untuk diterapkan. Negara dapat mendorong dialog antara pemerintah, akademisi, masyarakat sipil, dan industri teknologi guna merumuskan standar perlindungan konsumen digital yang seimbang. Dalam konteks ini, SDGs berfungsi sebagai kerangka normatif bersama yang dapat menjembatani kepentingan perlindungan kesehatan publik dan keberlanjutan ekonomi digital.

Dengan mempertimbangkan berbagai implikasi dan tantangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlindungan terhadap risiko brainrot tidak hanya memerlukan perubahan regulasi, tetapi juga transformasi cara pandang hukum terhadap hubungan antara teknologi, pasar, dan kesejahteraan manusia. Upaya ini menuntut keberanian pembentuk kebijakan untuk mengakui bentuk-bentuk kerugian baru yang muncul di era digital serta komitmen untuk menempatkan kesehatan kognitif konsumen sebagai bagian integral dari perlindungan hukum di Indonesia.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu disadari untuk memberikan konteks yang proporsional terhadap temuan dan rekomendasi yang dihasilkan. Pertama, penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual, sehingga fokus utama kajian adalah pada analisis norma hukum, konsep, dan kebijakan, bukan pada pengukuran empiris terhadap dampak fenomena brainrot di masyarakat. Akibatnya, penelitian ini tidak menyajikan data kuantitatif mengenai tingkat prevalensi brainrot, durasi paparan konten digital, atau korelasi statistik antara penggunaan platform digital dengan penurunan fungsi kognitif pada remaja di Indonesia.

Kedua, keterbatasan metodologis tersebut juga berdampak pada ruang lingkup analisis kausalitas. Penelitian ini belum dapat secara langsung membuktikan hubungan sebab-akibat antara desain algoritmik platform digital dan kerusakan kognitif pengguna. Argumen yang dibangun bersifat normatif dan konseptual dengan merujuk pada temuan lintas disiplin dari bidang psikologi dan komunikasi, sehingga kesimpulan yang dihasilkan lebih menekankan pada urgensi pengakuan risiko dan tanggung jawab hukum, bukan pada pembuktian empiris individual. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dibaca sebagai dasar argumentatif bagi pembaruan regulasi, bukan sebagai kesimpulan final mengenai dampak medis atau psikologis brainrot.

Ketiga, penelitian ini belum secara mendalam mengkaji aspek teknis algoritma platform digital yang bersifat proprietary dan tertutup (*black box*). Keterbatasan akses terhadap mekanisme internal algoritma membuat analisis pertanggungjawaban hukum masih berada pada tataran prinsip dan kebijakan umum. Tantangan ini juga mencerminkan keterbatasan yang dihadapi regulator nasional dalam mengawasi perusahaan teknologi global yang memiliki kompleksitas teknis tinggi dan yurisdiksi lintas negara.

Selain itu, kajian komparatif yang dilakukan dalam penelitian ini masih terbatas pada beberapa yurisdiksi yang dianggap representatif, seperti Uni Eropa, Amerika Serikat, Korea Selatan, dan Singapura. Perbandingan tersebut belum mencakup variasi pendekatan di negara berkembang lain yang memiliki karakteristik sosial, ekonomi, dan tingkat literasi digital yang lebih dekat dengan kondisi Indonesia. Hal ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan untuk memperluas perspektif komparatif yang lebih kontekstual.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan pendekatan hukum normatif dengan penelitian empiris sosiologis atau psikologis guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak brainrot. Penelitian lanjutan juga dapat difokuskan pada perumusan model regulasi teknis yang lebih operasional, termasuk mekanisme pengawasan algoritma, standar desain platform ramah

kesehatan mental, serta skema kolaborasi antara negara dan pelaku usaha digital. Dengan demikian, pengembangan kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih konkret bagi pembaruan hukum perlindungan konsumen digital di Indonesia pada masa mendatang.

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa kerangka hukum perlindungan konsumen di Indonesia belum responsif terhadap fenomena *brainrot* sebagai bentuk kerugian kognitif yang timbul akibat konsumsi konten digital berlebihan yang bersifat legal namun adiktif. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik masih berfokus pada kerugian material dan konten ilegal, sehingga belum mengakomodasi risiko algoritmik dan dampak terhadap kesehatan kognitif pengguna sebagai bagian dari kerugian konsumen digital. Temuan utama penelitian ini adalah konstruksi *brainrot* sebagai kerugian yuridis yang patut diakui dalam perlindungan konsumen, serta penegasan bahwa Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin ke-3 dapat dijadikan dasar normatif untuk mendorong pembaruan regulasi yang lebih preventif dan berorientasi pada kesehatan mental. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sebagai penelitian hukum normatif, kajian ini tidak menyertakan data empiris kuantitatif mengenai tingkat prevalensi *brainrot* dan dampaknya secara langsung terhadap remaja di Indonesia. Kedua, analisis komparatif internasional dalam penelitian ini masih bersifat umum dan belum mendalami secara teknis mekanisme implementasi tanggung jawab algoritmik di masing-masing negara. Keterbatasan ini berimplikasi pada ruang lingkup temuan yang lebih bersifat konseptual dan normatif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan empiris, seperti penelitian sosiologis atau psikologis, guna mengukur secara konkret dampak *brainrot* terhadap kesehatan kognitif dan perilaku remaja. Selain itu, penelitian ke depan perlu mengkaji lebih mendalam model regulasi algoritmik dan mekanisme penegakan hukum pada platform digital, termasuk kemungkinan penerapannya dalam sistem hukum Indonesia. Pendekatan interdisipliner diharapkan dapat memperkuat perumusan kebijakan perlindungan konsumen digital yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuyazid, B. (2018). Tanggung jawab pelaku usaha terhadap kerugian konsumen. *Jurnal Hukum Universitas Pamulang*, 16(2), 157–170.
- Afrizal, S., & Sari, D. P. (2022). Urgensi literasi digital untuk mengatasi dampak negatif media sosial pada kesehatan mental remaja. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Indonesia*, 3(2), 145–153. <https://doi.org/10.29210/jeti.v3i2.234>
- Arsini, Y., Azzahra, H., Tarigan, K. S., & Azhari, I. (2023). Pengaruh media sosial terhadap kesehatan mental dan kesejahteraan remaja. *Jurnal Psikologi Sehat*, 5(1), 88–99.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Profil Generasi Milenial dan Gen Z Indonesia*. BPS RI.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik Pendidikan 2024*. BPS RI.
- Bar-Gill, O., & Sunstein, C. R. (2023). Algorithmic harm in consumer markets. *Journal of Legal Analysis*, 15(1), 1–40. <https://doi.org/10.1093/jla/laad002>
- European Union. (2022). *Digital Services Act*. Official Journal of the European Union.
- Fauzi, A. (2019). Perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen di era digital. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 26(3), 512–532. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol26.iss3.art5>
- Firmansyah, R., & Huda, M. (2021). Analisis yuridis implementasi Undang-Undang ITE dalam menangani konten negatif di media sosial. *Jurnal Media Hukum*, 28(1), 112–128.

- Hasan, I., & Nugroho, A. (2020). Ketergantungan pada gawai dan dampaknya pada fungsi kognitif mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 8(2), 230–241.
- Ibrahim, J. (2006). *Teori dan metodologi penelitian hukum normatif*. Bayumedia.
- Katadata. (2024). Apa itu brain rot? Pembusukan otak karena konten receh di media sosial. <https://katadata.co.id>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2023). *Literasi digital nasional*. <https://www.kominfo.go.id>
- Le Blanc, D. (2015). Towards integration at last? The Sustainable Development Goals as a network of targets. *Sustainable Development*, 23(3), 176–187. <https://doi.org/10.1002/sd.1582>
- Marzuki, P. M. (2005). *Penelitian hukum*. Kencana.
- Nugraha, A. (2020). Literasi digital sebagai upaya pencegahan dampak negatif media sosial. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(2), 98–110.
- Oxford University Press. (2024). *Brain rot named Oxford Word of the Year 2024*. <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/>
- Pratiwi, A. E., & Sentana, S. D. (2021). Peran SDGs dalam pembangunan kesehatan mental di negara berkembang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Global*, 6(2), 78–89.
- Putra, H. S. (2023). Regulasi platform digital dan tanggung jawab hukum atas konten algoritmik. *Padjadjaran Jurnal Ilmu Hukum*, 10(1), 145–163.
- Rahayu, S. (2022). Dinamika regulasi perlindungan data pribadi dalam ekosistem digital Indonesia. *Mimbar Hukum*, 34(2), 210–225.
- Sachs, J. D. (2015). *The age of sustainable development*. Columbia University Press.
- Sifat, A. I. (2024). The algorithmic consumer: A conceptual investigation of AI's influence on consumer preferences. *Asian Management and Business Review*, 4(1), 22–35.
- Soekanto, S., & Mamudji, S. (2003). *Penelitian hukum normatif: Suatu tinjauan singkat*. RajaGrafindo Persada.
- Sunstein, C. R. (2017). *#Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen*. Atria Books.
- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. <https://sustainabledevelopment.un.org>
- United Nations Development Programme. (2020). *Sustainable Development Goals*. <https://www.undp.org>
- United States Congress. (2023). *Kids Online Safety Act*. <https://www.congress.gov>
- Wowor, A. (2022). Perlindungan hukum anak di bawah umur dalam mengakses informasi elektronik. *Jurnal Indonesian Notary*, 4(16), 43–58.
- World Health Organization. (2022). *Adolescent mental health*. <https://www.who.int>
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*. PublicAffairs.
- OECD. (2021). *Protecting consumers in the digital age*. <https://www.oecd.org>
- European Commission. (2021). *Guidance on systemic risks under digital platforms*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu>