

**PESAN EDUKASI DALAM KONTEN *BATTLE* DI KANAL YOUTUBE**

***NIHONGO MANTAPPU***

**(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)**

**SKRIPSI**



Disusun Oleh:

**Tiya Lestari**

**NIM. 211017081**

Pembimbing:

**Dr. Iswahyudi, M.Ag**

**NIP. 197903072003121003**

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO**

**2021**

## ABSTRAK

**Lestari, Tiya. 2021. *Pesan Edukasi Dalam Konten Battle Di Kanal YouTube Nihongo Mantappu (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*. Skripsi. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Dr. Iswahyudi, M.ag.**

**Kata Kunci: Pesan Edukasi, Nilai Edukasi, YouTube, Semiotika.**

YouTube menjadi salah satu media yang banyak diminati masyarakat. Segala bentuk pesan yang disampaikan di YouTube cenderung mudah dicerna dan diterima oleh penonton tanpa mempertimbangkan dampak baik maupun buruk. Belakangan bermunculan tren penggunaan kata kasar atau makian, serta tren gaya hidup budaya barat yang dilakukan anak-anak muda akibat meniru konten creator di YouTube. YouTube sebagai media selain memberi hiburan dan informasi haruslah memuat edukasi di dalamnya. Kanal YouTube *Nihongo Mantappu* merupakan salah satu kanal yang konten-kontennya berisi pesan yang mendidik, salah satunya melalui konten *battle*. *Battle* identik dengan perlawanan, namun di kanal ini *battle* dikemas dengan menarik dan dimuati pesan-pesan edukasi.

Dari paparan tersebut dirumuskan masalah sebagai berikut: *pertama*, bagaimana *sign* dalam pesan edukasi pada konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*. *Kedua*, bagaimana *object* dalam pesan edukasi pada konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*. *Ketiga*, bagaimana interpretasi pesan-pesan edukasi yang terkandung dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan menjelaskan secara spesifik *sign*, *object*, dan pesan edukasi yang terkandung dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* dengan mengidentifikasi nilai-nilai edukasi didalamnya dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil berikut: *pertama*, *sign* dalam pesan edukasi berupa ikon (gambar dan lambang), dan simbol (monolog, dialog, sikap, background, dan gerakan). *Kedua*, *object* dalam pesan edukasi berupa budaya Batik, Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, lagu kebangsaan Indonesia Raya, bendera merah putih, sikap berani, sikap percaya diri, kerjasama, tanggungjawab, belajar dan sungguh-sungguh. *Ketiga*, interpretasi pesan edukasi dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* ialah muatan nilai-nilai pendidikan berupa nilai budaya, nilai moral, dan nilai sosial. Pesan nilai budaya meliputi sikap cinta dan bangga pada budaya dan negara Indonesia. Nilai moral meliputi sikap apresiasi, tanggungjawab, berusaha, percaya diri, berani, belajar dan sungguh-sungguh. Nilai sosial meliputi sikap kerjasama.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Saudari:

Nama : Tiya Lestari

NIM : 211017081

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : Pesan Edukasi Dalam Konten *Battle* Di Kanal YouTube *Nihongo Mantappu* ( Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

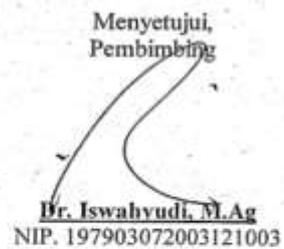
Ponorogo, 06 April 2021

Mengetahui,  
Kapro



Katyia Fitri Aihuri, M.A.  
NIP. 198306072015031004

Menyetujui,  
Pembimbing



Dr. Iswahyudi, M.Ag  
NIP. 197903072003121003



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PONOROGO  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH

PENGESAHAN

Nama : Tiya Lestari  
NIM : 211017081  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah  
Judul : Pesan Edukasi Dalam Konten *Battle* Di Kanal YouTube *Nihongo Mantappu* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munqasyah Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 23 April 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Komunikasi dan Penyiaran Islam (S.Sos) pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 29 April 2021

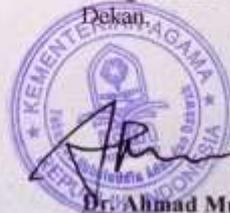
Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Dr. Muh. Tasrif, M.Ag (.....)
2. Penguji : Kayyis Fithri Ajhuri, M.A. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Iswahyudi, M.Ag (.....)

Ponorogo, 29 April 2021

Mengesahkan

Dekan,



Dr. Ahmad Munir, M.Ag  
NIP. 196806161998031002

PONOROGO

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tiya Lestari  
NIM : 211017081  
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : Pesan Edukasi Dalam Konten *Battle* Di Kanal YouTube  
*Nihongo Mantappu* (Analisis Semiotika Charles Sanders  
Peirce).

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan dengan semestinya.

Ponorogo, 29 April .....2021

Penulis



**TIYA LESTARI**  
NIM. 211017081



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tiya Lestari

NIM : 211017081

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiat atau jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 06 April 2021

Yang Membuat Pernyataan



**Tiya Lestari**

**NIM.211017081**

---

**ICUI**  
**PONOROGO**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di ranah ilmu komunikasi, media menjadi salah satu elemen penting dalam berlangsungnya proses komunikasi. Berdasarkan formula Laswell, terdapat lima komponen komunikasi, yaitu komunikator, pesan, media, komunikan, dan pengaruh.<sup>1</sup> Seiring dengan perkembangan teknologi media, kini muncul berbagai media sosial yang dapat digunakan untuk memperoleh dan berbagi informasi secara luas. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi melalui blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.<sup>2</sup>

YouTube menjadi salah satu media sosial yang sedang banyak diminati belakangan ini. YouTube adalah sebuah situs *web video sharing* (berbagi video) yang populer di mana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis.<sup>3</sup> Melalui YouTube seseorang dapat mengunggah berbagai macam konten video, termasuk klip film, klip tv, video music, blog video, video orisinal pendek dan video pendidikan. Dilansir dari tek.id, tren yang sedang diminati oleh

---

<sup>1</sup>Tommy Suprpto, *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*, (Yogyakarta: Medpress, 2009), 09.

<sup>2</sup>Anang Sugeng Cahyono, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia”, *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial IAIN Tulungagung*, Vol 9 No 1 Tahun 2016, 142.

<sup>3</sup>Fatty Faiqah, *et. al.*, “YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar Vidgram”, *Jurnal Komunikasi KAREBA*, Vol 5 No 2 Juli-Desember Tahun 2016, 259.

*subscribers* Indonesia pada tahun 2020 diantaranya otomotif, edukasi, memasak, gaming, dan drama Korea. Dari beberapa tren yang ditelusuri, terdapat peningkatan yang cukup tinggi terhadap konten edukasi sekitar 80%. Konten yang kerap ditelusuri adalah video tentang sains, humaniora, bisnis, dan hukum.<sup>4</sup> Dari data tersebut dipahami bahwa konten edukasi sangat penting dan dibutuhkan oleh penonton sekarang ini.

Konten-konten yang ada di YouTube dapat dengan mudah menyebarluaskan informasi dan pengetahuan melalui video-videonya. YouTube merupakan media yang tren sehingga berkemungkinan akan memberikan dampak negatif bagi penontonya jika isi konten yang diunggah mengandung unsur kriminal, pornografi, kekerasan, pelecehan, dan unsur-unsur tidak mendidik lainnya. Segala sesuatu yang disampaikan pada sebuah video di YouTube cenderung mudah dicerna dan diterima oleh penonton tanpa mempertimbangkan dampak baik maupun buruk pada isi video tersebut, terutama untuk kalangan remaja yang belum bisa menyaring mana konten yang baik dan tidak baik untuk mereka tonton.

Tidak semua konten YouTube menyuguhkan konten yang mendidik, karena semakin lama bermunculan konten creator yang mengekspresikan dirinya terlalu bebas dan cenderung negatif dengan munculnya tren penggunaan kata kasar atau makian, serta munculnya tren gaya hidup berbudaya barat yang bebas. Karin Novilda menjadi salah satu dari konten creator yang mendapat teguran dari KPAI karena kontennya

---

<sup>4</sup>Tesalonica, "Jumlah Pengguna Unik YouTube Di Indonesia Capai 93 Juta", Tek.id, 15 September 2020, (Diakses pada Jum'at, 19 Februari 2021, pukul 10:04, dilaman <https://www.tek.id/tek/jumlah-pengguna-unik-YouTube-di-indonesia-capai-93-juta-b1ZT79iPE>).

yang sempat viral dianggap mengandung unsur-unsur negatif dan konten tersebut dijadikan tolak ukur cara hidup anak-anak muda Indonesia.<sup>5</sup>

Melihat adanya kasus bermunculannya berbagai tren yang negatif, ini memberi bukti bahwa Youtube sebagai suatu media yang menyuguhkan berbagai tayangan dapat memberikan pengaruh besar kepada penontonnya. Konten yang memiliki unsur yang tidak mendidik dapat membahayakan perilaku penonton apabila diserap dan diaplikasikan dalam kehidupan tanpa pertimbangan yang matang. Dibutuhkan konten yang menyampaikan pesan edukasi dan menanamkan nilai kebaikan sehingga akan memberikan informasi yang bermanfaat mengenai berbagai hal dan akan memberikan dampak baik bagi penonton.

YouTube sebagai sebuah media selain memberikan hiburan dan menyampaikan informasi, YouTube juga memiliki fungsi untuk menyuguhkan tayangan yang mendidik. Edukasi dalam konten YouTube memiliki peran sangat penting untuk menambah wawasan penonton, mempengaruhi sikap, tindakan, respon dan dijadikan acuan dalam berperilaku sehari-hari di masyarakat. Karena tidak sedikit masyarakat terutama golongan anak muda yang menjadikan YouTube sebagai pedoman mereka dalam melakukan sesuatu. Jika tidak ada nilai-nilai edukasi dalam konten YouTube, maka akan muncul kemungkinan konten tersebut akan memberikan dampak yang tidak mendidik atau sekedar menghibur saja.

---

<sup>5</sup>Eribka Ruthelia David, *et.al.*, "Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi", *e-journal Acta Diurna* Vol 06 No 01 Tahun 2017, 04.

Kanal YouTube *Nihongo Mantappu* merupakan salah satu kanal yang konten-kontennya berisi pesan-pesan yang mendidik. Kanal YouTube *Nihongo Mantappu* adalah kanal YouTube yang dikelola oleh Jerome Polin Sijabat, seorang mahasiswa berasal dari Surabaya yang saat ini menempuh pendidikan di salah satu Universitas di Jepang. Di kanal ini, ia mengunggah vlog belajar bahasa Jepang, *battle*, Matematika, dan kesehariannya sebagai Mahasiswa di Jepang untuk mengedukasi menghibur penontonnya. Saat ini kanal *Nihongo Mantappu* sudah memiliki 5 Juta lebih subscriber dan mengunggah lebih dari 385 video per Desember 2020.<sup>6</sup>

Konten *battle* adalah salah satu konten yang menarik di kanal YouTube ini, konten ini berisi beradu pengetahuan dengan tamu undangan, baik berupa pengetahuan umum, tes IQ, *battle* berbagai bahasa, olahraga dan lainnya. Kanal ini telah mengunggah 41 video konten *battle* sampai saat ini.<sup>7</sup> *Battle* biasanya identik dengan perlawanan, namun di kanal ini *battle* dikemas dengan menarik dan dimuati pesan-pesan edukasi di dalamnya. Konten ini terbilang unik dibanding konten *battle* lainnya, karena ada berbagai macam *battle*, salah satu yang menarik adalah *battle* bahasa.

Melihat adanya muatan edukasi dalam konten-kontennya, penulis ingin meneliti 4 video pada konten *battle* Bahasa Jepang, Bahasa

---

<sup>6</sup>Diakses pada 20 Februari 2021, pukul 09:42, dilaman <https://YouTube.com/c/nihongomantappu>

<sup>7</sup>Diakses pada 20 Februari 2021, pukul 09:54, dilaman <https://YouTube.com/c/nihongomantappu>

Indonesia, dan Bahasa Jawa. Peneliti menjadikan 4 video tersebut sebagai objek penelitian melihat video tersebut mencoba menyampaikan edukasi melalui bahasa asing dan bahasa lokal yang dikemas dalam sebuah *battle* yang menarik, keempat video tersebut berbeda dengan beberapa video lainnya karena penggunaan beberapa bahasa sekaligus dan menyampaikan lebih banyak pesan edukasi dibanding beberapa video lainnya. Salah satu pesan pendidikan yang termuat dalam keempat video tersebut yaitu pesan untuk lebih mencintai dan bangga pada bahasa lokal.

Dari uraian diatas, maka penelitian ini dilakukan guna mengungkap secara spesifik tanda dan *object* yang terdapat dalam pesan edukasi serta pesan-pesan edukasi yang disampaikan dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* dengan melihat muatan nilai-nilai edukasi di konten tersebut, khususnya pada 4 video konten *battle* bahasa, mengingat konten tersebut mencoba untuk menyampaikan pesan edukasi kepada penontonnya dengan kemasan konten yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mempertegas nilai-nilai edukasi yang termuat dalam konten *battle* dalam kanal *Nihongo Mantappu*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa konten-konten di YouTube dapat memberikan dampak positif. Untuk itu peneliti mengangkat konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* untuk dijadikan bahan penelitian dengan judul **Pesan Edukasi Dalam Konten *Battle* Di Kanal YouTube *Nihongo Mantappu* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)**.

## B. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan hanya pada 4 video konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu*. Pembatasan ini dilakukan karena fokus penelitian ini membahas tentang pesan edukasi yang disampaikan dalam konten *battle*. Sehingga dari beberapa video *battle* yang telah diunggah, peneliti memilih 4 video konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* untuk dijadikan objek penelitian ini. Pemilihan video tersebut karena telah sesuai dengan tema yang dibahas dalam penelitian ini yaitu terkait pesan edukasi.

## C. Rumusan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas mengenai penelitian ini, maka perlu dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana *Sign* dalam pesan edukasi pada konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*?
2. Bagaimana *Object* dalam pesan edukasi pada konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*?
3. Bagaimana *Interpretasi* pesan-pesan edukasi yang terkandung dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menjelaskan bagaimana *Sign* yang terdapat dalam pesan edukasi pada konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*.
2. Menjelaskan bagaimana *Object* yang terdapat dalam pesan edukasi pada konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*.
3. Menjelaskan bagaimana *Interpretasi* pesan-pesan edukasi yang terkandung dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia akademis ataupun masyarakat pada umumnya yang membaca hasil penelitian ini. Beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan jawaban dari permasalahan yang diteliti dan hasil dari penelitian ini bisa menjadi bahan kajian untuk penelitian-penelitian lainnya yang serupa terutama penelitian yang berjenis analisis semiotika. Selain itu penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih bagi dunia akademis tentang nilai edukasi yang diteliti sebagai cara dalam mengembangkan teori komunikasi.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian yang penulis lakukan ini diharap dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, antara lain:

a. YouTuber

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sarana bagi para konten creator untuk dijadikan evaluasi dan referensi dalam menyampaikan pesan-pesan edukasi kepada pentontonnya, serta motivasi untuk lebih banyak menyampaikan pesan-pesan edukasi dalam konten di YouTube.

b. Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan pedoman untuk mahasiswa terkait pembahasan penelitian komunikasi dengan pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce khususnya di media YouTube.

## F. Telaah Pustaka

Dalam menentukan judul skripsi ini, penulis telah melakukan telaah terdahulu untuk menghindari persamaan. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang membahas mengenai pesan edukasi di media. Namun peneliti belum menemukan penelitian yang membahas mengenai pesan edukasi pada konten YouTube.

Dari hasil penelusuran penulis, tidak banyak referensi penelitian yang membahas kanal YouTube *Nihongo Mantappu*. Penulis menemukan dua penelitian terkait kanal YouTube *Nihongo Mantappu* diantaranya membahas partisipasi yang dilakukan oleh subscriber terhadap kanal YouTube *Nihongo Mantappu*. Penelitian lainnya mengenai pengaruh

kredibilitas Jerome Polin sebagai influencer terhadap keterlibatan remaja di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*. Maka dari itu yang penulis jadikan perbandingan yaitu sebagai berikut:

*Pertama*, Skripsi yang disusun oleh Anetty Herawati Mahasiswa Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta pada tahun 2016 yang berjudul “*Analisis Isi Pesan Edukasi Dalam Tayangan Kartun Adit Sopo Jarwo di MNC TV*”. Skripsi tersebut bertujuan untuk mengetahui pesan edukasi tayangan Adit Sopo Jarwo di MNC TV melalui dialog-dilaognya, dan mengetahui kategori pesan edukasi yang paling dominan dalam tayangan Adit Sopo Jarwo di MNC TV. Hasil dari penelitian ini ditemukan pesan edukasi yang paling dominan ialah kategori moral, kemudian kategori sosial, dan yang terakhir kategori religi.<sup>8</sup>

Skripsi tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas mengenai pesan edukasi. Perbedaannya, penelitian tersebut mengenai pesan edukasi dalam tayangan kartun di TV dengan menggunakan metode analisis isi. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis mengenai pesan edukasi dalam konten battle di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Perbedaan lainnya terletak pada jenis penelitiannya, penelitian yang dilakukan penulis menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif.

---

<sup>8</sup> Anetty Herawati, “*Analisis Isi Pesan Edukasi Dalam Tayangan Kartun Adit Sopo Jarwo Di MNC TV*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta, 2016).

*Kedua*, Skripsi yang disusun oleh Asrori Zain Musthofa Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2020 yang berjudul “*Makna Pesan Edukasi Iklan S26 Procal Gold Versie Dari Belajar Jadi Hebat: Analisis Semiotik Model Charles Sanders Peirce*”. Skripsi tersebut bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan serta memberikan analisa kritis makna pesan edukasi iklan S26 Procal Gold Versie Dari Belajar Jadi Hebat. Hasil dari penelitian ditemukan adanya makna pesan edukasi berupa peran dari seorang ibu untuk mnegembangkan potensi anak, kemudian setiap anak menjadikan ibunya sebagai inspirasi dalam kehidupan, dan peran Ibu dalam mendukung pendidikan anak dengan memberikan fasilitas pendidikan terbaik.<sup>9</sup>

Skripsi tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama membahas pesan edukasi dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Perbedaannya, penelitian tersebut meneliti iklan S26 Procal Gold Versie Dari Belajar Jadi Hebat dengan menggunakan pendekatan paradigma kritis, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis meneliti konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

*Ketiga*, Skripsi karya Nurul Imamah dari Universitas Islam Negeri Gunung Djati Bandung tahun 2017 berjudul “*Pesan Edukasi Pada Tayangan Televisi: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada*

---

<sup>9</sup> Asrori Zain Musthofa, “*Makna Pesan Edukasi Iklan S26 Procal Gold Versie Dari Belajar Jadi Hebat: Analisis Semiotik Model Charles Sanders Peirce*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020).

*Program Si Bolang Bocah Petualang Trans7*". Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pesan edukasi yang ditayangkan Trans7 dalam program Si Bolang Bocah Petualang. Hasil dari penelitian ini yaitu pesan edukasi dalam program Si Bolang Bocah Petualang Trans7 ialah ingin mengajarkan khalayak tentang bagaimana mengajarkan anak agar ramah terhadap lingkungan sekitarnya.<sup>10</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama membahas pesan edukasi dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Perbedaannya terletak pada objeknya, penulis meneliti konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*, sedangkan penelitian tersebut meneliti program Si Bolang Bocah Petualang Trans7. Selain itu penelitian tersebut menggunakan pendekatan paradigma kritis sedangkan penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaan lainnya, penelitian ini fokus mencari pesan edukasi melalui adegan dan dialognya, sedangkan selain membahas pesan edukasi penulis juga membahas *sign* dan *object* dalam pesan edukasi secara spesifik dengan menganalisis semua aspek dalam video baik dari segi teks (dialog dan narasi) maupun visual. Penelitian tersebut membahas pesan edukasi secara umum, sedangkan penulis membahas pesan edukasi tidak sebatas pesan edukasi secara umum, melainkan dari aspek kategori nilai-nilai edukasi.

*Keempat*, Skripsi yang disusun oleh Franciska Ayudita dari Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2019 dengan judul

---

<sup>10</sup> Nurul Imamah, "*Pesan Edukasi Pada Tayangan Televisi: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Program Si Bolang Bocah Petualang Trans7*", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Gunung Djati Bandung, 2017).

*“Participatory Culture Dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu Komunikasi Partisipatif Subscriber-YouTuber dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu”*. Penelitian ini bertujuan mengetahui partisipasi yang dilakukan oleh subscribers terhadap channel YouTube *Nihongo Mantappu*. Hasil dari penelitian ini yaitu di channel YouTube *Nihongo Mantappu* terdapat 3 bentuk *participatory culture* yaitu afiliasi, pemecahan masalah, dan membentuk alur media.<sup>11</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada objeknya, yaitu sama-sama membahas kanal YouTube *Nihongo Mantappu*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, penulis fokus meneliti tentang pesan edukasi pada konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*. Sedangkan penelitian tersebut fokus pada bentuk *participatory culture*. Selain itu penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan penulis menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

*Kelima*, Skripsi yang disusun oleh Debora Christina Rompas dari Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2020 dengan judul *“Pengaruh Kredibilitas YouTuber Jerome Polin terhadap Keterlibatan Remaja pada Channel Nihongo Mantappu”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kredibilitas yang di miliki Jerome Polin sebagai *Influencer* terhadap keterlibatan remaja pada Channel *Nihongo Mantappu*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh

---

<sup>11</sup>Franciska Ayudita, *“Participatory Culture Dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu Komunikasi Partisipatif Subscriber-YouTuber dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu”*, (Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2020).

kredibilitas terhadap keterlibatan dikarenakan kepercayaan khalayak, keahlian dan daya tarik Jerome Polin mempengaruhi sebesar 58,8%.<sup>12</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama meneliti kanal *Nihongo Mantappu*. Perbedaan terletak pada fokus penelitian, penelitian ini meneliti pengaruh kredibilitas Jerome Polin sebagai YouTuber terhadap keterlibatan remaja di kanal *Nihongo Mantappu*, sedangkan penulis fokus pada pesan edukasi pada konten *battle* kanal *Nihongo Mantappu*. Perbedaan lainnya terletak pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif dan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce,

Dari beberapa penelitian di atas terdapat perbedaan dengan penelitian penulis pada objek penelitian, metode penelitian, jenis penelitian, dan kategori informasi. Adanya perbandingan telaah pustaka ini diharapkan dapat mengembangkan, melengkapi, dan memperkaya hasil penelitian tentang pesan edukasi yang disampaikan di media.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian yang berimplikasi pada penggunaan ukuran-ukuran

---

<sup>12</sup>Debora Christina Rompas, “Pengaruh Kredibilitas YouTuber Jerome Polin terhadap Keterlibatan Remaja pada Channel *Nihongo Mantappu*”, (Skripsi, Universitas Multimedia Nusantara Banten, 2020).

kualitatif secara konsisten, artinya dalam pengolahan data sejak mereduksi, menyajikan dan memverifikasi serta menyimpulkan data tidak menggunakan perhitungan-perhitungan secara sistematis atau statistik, melainkan lebih menekankan pada kajian interpretative. Kajian interpretative tersebut umumnya dijelaskan dalam bentuk kata-kata atau deskripsi peneliti yang bersumber dari pemberian makna atas data yang diperoleh peneliti di lapangan.<sup>13</sup>

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Metode analisis semiotika Peirce ini dikenal dengan model *triadic* nya yang terdiri atas *Sign*, *Object* dan *Interpretant*. Metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis pesan yang termuat dalam konten *battle* di YouTube *Nihongo Mantappu* dengan menggunakan tiga elemen sesuai model *triadic meaning semiotic*. Dari adegan, monolog, dialog, background, sikap, gerakan, gambar dan tanda-tanda lain yang merujuk pada pesan edukasi, serta objek yang digunakan dalam menyampaikan pesan edukasi, maka akan ditemukan pesan edukasi yang termuat dalam konten tersebut.

## 2. Data dan Sumber Data

Data yang penulis gunakan pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

---

<sup>13</sup>Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif: Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Group Penerbit CV Budi Utomo), 2020), 8.

a. Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya.<sup>14</sup> Data primer dalam penelitian ini ialah berupa gambar, dialog, monolog, simbol, lambang, backsound, dan gerakan atau tanda lainnya yang ada dalam video-video di konten battle di kanal *Nihongo Mantappu*. Data tersebut diperoleh dari kumpulan video konten *battle* di YouTube *Nihongo Mantappu* yang didapatkan dari kanal YouTube *Nihongo Mantappu*.

b. Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua).<sup>15</sup> Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, dan situs-situs internet yang membahas YouTube *Nihongo Mantappu* yang dapat dijadikan sebagai pendukung data primer.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

---

<sup>14</sup>Sandu Siyoto *et. al.*, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 67.

<sup>15</sup>*Ibid.*, 68.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua di antaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam pengumpulan data penelitian ini, observasi dipilih sebagai alat karena peneliti dapat melihat, mendengar, atau merasakan informasi yang ada secara langsung.<sup>16</sup>

Kegiatan observasi pada penelitian ini peneliti melakukan pengamatan pada hal-hal yang merujuk pada *sign*, *object*, dan *interpretasi* pesan edukasi dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* berdasar sumber yang berasal dari video blog di YouTube *Nihongo Mantappu* serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan.

b. Dokumentasi

Istilah dokumen merujuk pada materi seperti foto, video, film, memo surat, catatan harian, catatan kasus klinis, dan memorabilia segala macam yang bisa digunakan sebagai informasi tambahan.<sup>17</sup> Dokumentasi dalam penelitian ini ialah video-video konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* yang kemudian di *capture* bagian-bagian yang merujuk pada pesan edukasi..

---

<sup>16</sup>Albi Anggito Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2019), 109.

<sup>17</sup>Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 146.

#### 4. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan dengan pemeriksaan data (*editing*), klasifikasi data, verifikasi data, analisis data, dan pembuatan kesimpulan. Setelah data diolah maka akan didapatkan hasil terkait bagaimana *Sign*, *Object* dan *Interpretasi* pesan-pesan edukasi yang terkandung dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*.

#### 5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Pekerjaan analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode dan mengategorikannya.<sup>18</sup> Adapun proses atau tahapan dalam analisis data sebagai berikut:

##### a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Tujuan dari reduksi data adalah untuk menyederhanakan data yang diperoleh selama

---

<sup>18</sup>Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, 120.

penggalan data di lapangan.<sup>19</sup> Dalam tahap ini penulis akan merangkum data-data yang berkaitan dengan *Sign*, *Object* dan *Interpretasi* pesan-pesan edukasi dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* sesuai data yang diperoleh sebelumnya.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Langkah ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan.<sup>20</sup>

Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan serangkaian *Sign*, *Object*, dan *Interpretasi* pesan edukasi dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*. Penulis berupaya mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan data yang telah terkumpul kemudian disajikan dalam bentuk tabel.

c. Kesimpulan atau Verifikasi

Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari

---

<sup>19</sup>Ibid., 122.

<sup>20</sup>Siyoto, *Dasar Metodologi penelitian*, 123.

makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan.<sup>21</sup> Pada tahap ini penulis akan memberikan kesimpulan dari hasil data tentang *Sign*, *Object* dan *Interpretasi* pesan-pesan edukasi yang terkandung dalam konten *battle* di YouTube *Nihongo Mantappu* dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan dari data yang dihasilkan.

#### H. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, penulis membagi sistematika pembahasan menjadi lima bab yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Gambaran isi dari masing-masing bab sebagai berikut:

**BAB I** Berisi penjelasan umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, jenis penelitian, dan sistematika pembahasan.

**BAB II** Berisi tentang landasan secara teoritik mengenai pesan pendidikan, syarat pesan pendidikan, nilai pendidikan, dan macam nilai pendidikan. Selain itu pada bab ini juga membahas mengenai YouTube, karakteristik YouTube, manfaat YouTube, semiotika, dan semiotika Charles Sanders Peirce.

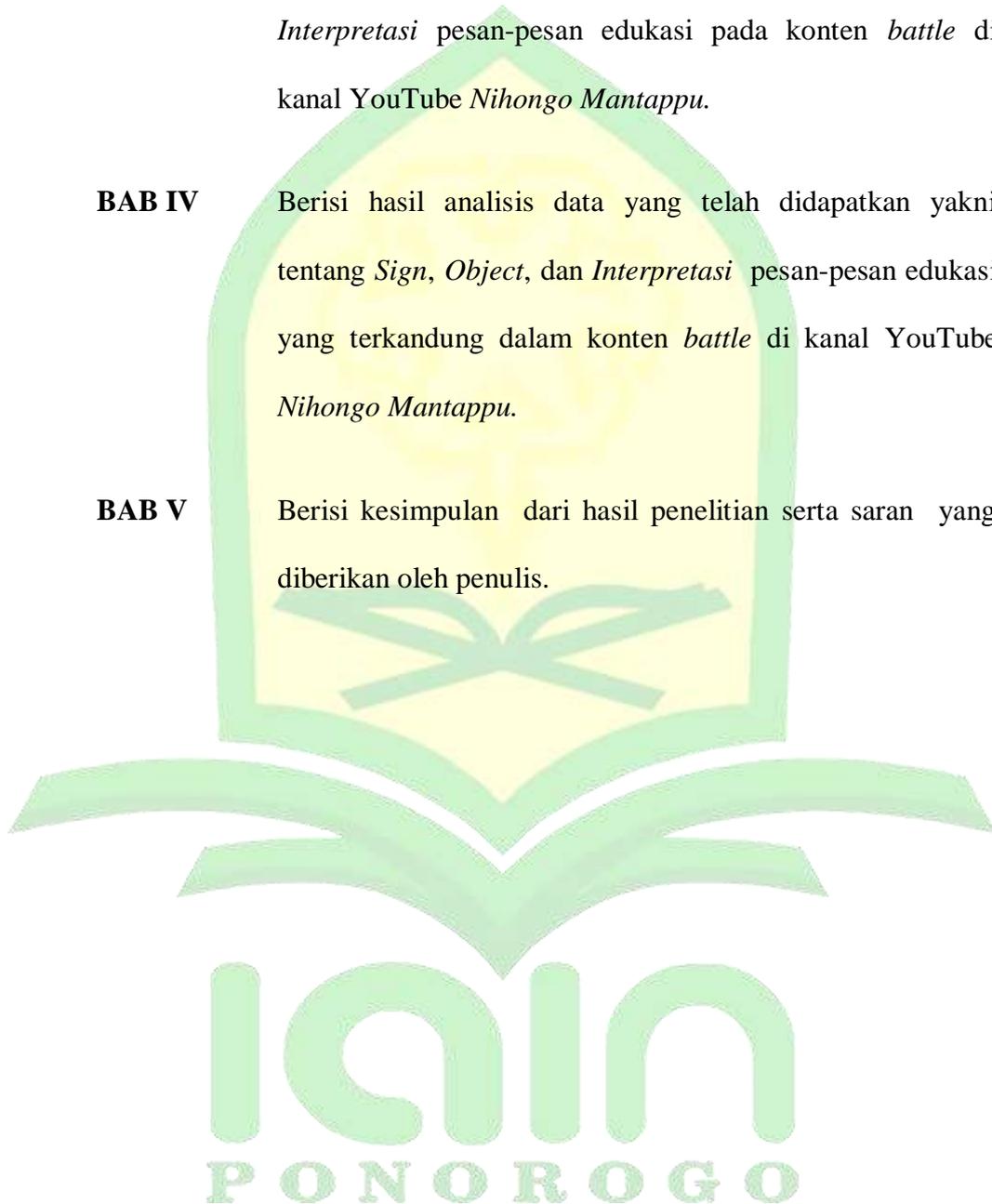
---

<sup>21</sup>Ibid., 124.

**BAB III** Berisi paparan data tentang konten *battle* kanal YouTube *Nihongo Mantappu*, sinopsis video pesan edukasi, tokoh dalam video, dan temuan mengenai *Sign*, *Object* dan *Interpretasi* pesan-pesan edukasi pada konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*.

**BAB IV** Berisi hasil analisis data yang telah didapatkan yakni tentang *Sign*, *Object*, dan *Interpretasi* pesan-pesan edukasi yang terkandung dalam konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu*.

**BAB V** Berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.



## BAB II

### PESAN EDUKASI, NILAI EDUKASI, YOUTUBE, DAN SEMIOTIKA

#### A. Pesan Edukasi (Pendidikan)

##### 1. Pengertian Pesan Edukasi

Pesan adalah kumpulan ekspresi perilaku, biasanya terdiri dari simbol-simbol yang dimengerti bersama, diproduksi untuk menyampaikan sesuatu. Pesan bukan sekedar simbol-simbol yang menyusun kata dan kalimat. Pesan pada dasarnya adalah suatu tindak tutur (*speech act*) pemeragaan suatu tindakan lewat ekspresi berupa kata dan sikap tubuh (*gestures*).<sup>1</sup> Simbol-simbol digunakan untuk memproduksi pesan yang ingin di sampaikan kepada komunikan, sesuai dengan pesan apa yang ingin disampaikan oleh komunikator. Dalam proses komunikasi pesan yang dikirimkan dari komunikator ke komunikan esensinya ialah untuk memperoleh kesamaan makna dari pesan yang diterima komunikator dan komunikan.

Edukasi juga dapat diartikan pendidikan. Secara bahasa pendidikan berasal dari bahasa Yunani, *pedagogia* yang mengandung makna pergaulan dengan anak-anak. Istilah yang lain pada waktu itu yaitu *pedagogos* yang memiliki arti seorang pelayan (bujang) pada zaman Yunani kuno yang pekerjaannya mengantar dan menjemput anak-anak ke sekolah. Kata *pedagogos* kemudian berubah makna

---

<sup>1</sup>Ahmad Sultra Rustan Nurhakki Hakki, *Pengantar Ilmu Komunikasi* ( Yogyakarta: Penerbit Deepublish , 2017), 43.

menjadi pekerjaan mulia. Karena kata *pedagog* (dari *pedagogos*) berarti seseorang yang bertugas membimbing anak dalam pertumbuhannya ke arah kemandirian dan sikap tanggungjawab.<sup>2</sup> Dalam Bahasa Romawi pendidikan diistilahkan sebagai *educate* yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada di dalam.<sup>3</sup> Secara luas pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat dan kebudayaan untuk kemudian bisa mengambil peran di lingkungan masyarakat pada masa yang akan datang.<sup>4</sup>

Pendidikan dapat pula dikatakan sebagai *transfer of knowledge, transfer of value, transfer of culture and transfer of religius* yang diarahkan pada upaya untuk memanusiakan manusia. Hakikat proses pendidikan ini sebagai upaya untuk mengubah perilaku individu atau kelompok agar memiliki nilai-nilai yang disepakati berdasarkan agama, filsafat, ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, dan pertahanan keamanan.<sup>5</sup>

Beberapa ahli memberikan pendapatnya mengenai pendidikan, diantaranya sebagai berikut :

- a. Langeveld mendefinisikan pendidikan sebagai setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan pada

<sup>2</sup>Choirul Mahfud, *Pendidikan Multikultural*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 32.

<sup>3</sup>Abdul Kadir, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), 59.

<sup>4</sup>Ibid.

<sup>5</sup>Sukiyat, *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*, (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020), 37.

anak tertuju pada pendewasaan anak itu, atau membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.

- b. J.J. Rousseau berpendapat pendidikan adalah memberi kita perbekalan yang tidak ada pada masa kanak-kanak tetap diperlukan pada masa dewasa.
- c. Ki Hajar Dewantara memberi definisi pendidikan sebagai tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya pendidikan menuntun segala kekuatan pada anak-anak itu agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.<sup>6</sup>

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian pesan pendidikan ialah pesan-pesan yang berisi ajaran kebaikan atau penanaman nilai-nilai kehidupan antar manusia. Tujuan pendidikan merupakan perpaduan tujuan-tujuan yang bersifat pengembangan kemampuan individu secara optimal dengan tujuan-tujuan bersifat sosial untuk dapat memainkan perannya sebagai warga dalam berbagai lingkungan dan kelompok sosial.

## 2. Syarat Pesan Edukasi

Pesan edukasi dapat disampaikan dengan berbagai cara, bisa melalui tulisan, lisan, visual maupun audio visual. Pesan edukasi

---

<sup>6</sup>Kadir, *Dasar-Dasar Pendidikan*, 62.

disampaikan melalui komunikasi yang bernuansa edukasi. Interaksi atau komunikasi dikatakan bernuansa edukatif jika memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut :

- a. Atas dasar kesadaran. Artinya komunikasi yang dibangun benar-benar diketahui dan dipahami secara utuh oleh komunikan dan komunikator.
- b. Memiliki tujuan tertentu dan jelas. Komunikasi benar-benar dimaksudkan untuk membangun persaudaraan dan keakraban antara satu dengan yang lainnya.
- c. Mengarahkan orang lain menuju hal-hal yang positif. Artinya apa yang dikomunikasikan benar-benar dimaksudkan untuk keperluan yang baik dan benar dari perspektif norma sosial maupun agama.
- d. Menghasilkan produk yang bermanfaat untuk dirinya dan orang lain (masyarakat). Artinya, komunikasi tersebut benar-benar memiliki atau memberi nilai tambah bagi proses kehidupan manusia.<sup>7</sup>

Indikator utama komunikasi dikatakan memiliki pesan pendidikan atau tidak terletak pada sejauh mana komunikasi tersebut memiliki maksud atau tujuan yang mulia yaitu sebagai proses humanisasi. Artinya komunikasi yang dibangun ialah dimaksudkan untuk memperdayakan manusia agar lebih menyadari hakikat dirinya

---

<sup>7</sup>M. Saekan Muchith, "Membangun Komunikasi Edukatif", *Komunikasi Penyiaran Islam*, Vol 3 No 1 Juni 2015, 178.

sebagai manusia yang terikat dengan norma, aturan, etika atau sopan santun.<sup>8</sup>

## **B. Nilai Pendidikan**

### **1. Pengertian Nilai Pendidikan**

Nilai adalah sesuatu yang dipercayai kebenarannya dan mendorong manusia untuk mewujudkannya. Nilai ialah sesuatu yang memungkinkan individu maupun kelompok sosial membuat suatu kebijakan atau keputusan terkait apa yang dibutuhkan atau sebagai sesuatu yang ingin dicapai.<sup>9</sup> Nilai selalu berhubungan dengan kebaikan, kebijakan, dan keluhuran budi, serta kian menjadi sesuatu yang dihargai dan dijunjung tinggi.<sup>10</sup>

Pendidikan sebagai suatu proses enkulturasi, berfungsi juga untuk mewariskan nilai-nilai dan potensi masa lalu ke masa mendatang. Selain mewariskan, pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan nilai-nilai sebagai prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa. Oleh karena itu nilai pendidikan dijadikan sebagai landasan untuk menciptakan manusia yang berkarakter.

Dalam Pendidikan, hakikatnya pendidikan sangat ditentukan oleh nilai-nilai, motivasi dan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Nilai pendidikan merupakan batasan segala sesuatu yang mendidik kearah

---

<sup>8</sup>Muchith, "Membangun Komunikasi Edukatif", 180.

<sup>9</sup>Mohammad Ali Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 134.

<sup>10</sup>Nindy Elneri *et. al.*, "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Novel Mamak Karya Nelson Alwi", *Jurnal Puitika*, Vol 14 No 1 April Tahun 2018, 5.

kedewasaan, bersifat baik maupun buruk sehingga berguna bagi kehidupannya yang diperoleh melalui proses pendidikan. Dihubungkan dengan eksistensi dan kehidupan manusia, nilai-nilai pendidikan diarahkan pada pembentukan pribadi manusia sebagai makhluk individu, sosial, religius, dan berbudaya.

## 2. Macam-macam Nilai Pendidikan

Macam-macam nilai pendidikan yang dapat dijumpai dalam sebuah karya sangat beragam, setiap karya atau informasi yang disampaikan kepada orang banyak erat kaitannya dengan nilai-nilai edukatif (pendidikan). Beberapa diantaranya yang penulis jabarkan sebagai berikut:

### a. Nilai Religius

Nilai religius adalah nilai mengenai konsep kehidupan religius atau keagamaan berupa ikatan atau hubungan yang mengatur manusia dengan tuhan-Nya. Nilai religius juga berhubungan dengan kehidupan dunia tidak jauh berbeda dengan nilai-nilai lainnya seperti kebudayaan dan aspek sosial selain itu nilai religius juga erat hubungannya dengan kehidupan akhirat yang misterius bagi manusia, dan inilah yang membedakan dengan nilai-nilai lainnya.<sup>11</sup> Nilai religius merupakan nilai ke-Tuhanan, kerohanian yang tinggi dan mutlak bersumber pada keyakinan dan kepercayaan manusia

---

<sup>11</sup>Satinem, *Apresiasi Prosa Fiksi: Teori, Metode dan Penerapannya*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019), 143.

terhadap tuhan. Sikap religius ini mencakup segala pengertian yang bersifat adikodrati.

Nilai religius ini merupakan nilai pusat yang terdapat di masyarakat. Nilai religius yang berupa pengakuan adanya Tuhan dan kekuasaan Tuhan atas alam semesta serta keterikatan dan kedekatan manusia dengan Tuhan. Selanjutnya keimanan manusia kepada Tuhan, keteringatan manusia terhadap Tuhan, ketaatan manusia terhadap firman Tuhan, serta kepasrahan manusia terhadap kekuasaan Tuhan. Nilai religius tersebut juga meliputi sikap percaya kepada Tuhan, percaya pada takdir, suka berdoa, suka bertobat, bersyukur, tabah, tawakal, menyerah kepada takdir dan sebagainya.<sup>12</sup>

b. Nilai Moral

Moral berkata dari kata *mores* yang berarti tata cara dalam kehidupan, adat istiadat, atau kebiasaan. Pada dasarnya, moral ialah rangkaian nilai terkait berbagai macam perilaku yang harus ditaati.<sup>13</sup> Norma-norma moral adalah tolak ukur untuk menentukan betul salahnya sikap dan tindakan manusia dilihat dari segi baik buruknya. Nilai moral bertolak pada sikap, kelakuan yang dapat dilihat melalui perbuatan. Perbuatan yang terlihat terpuji dan baik secara lahiriah akan dinilai memiliki nilai moral yang baik.

<sup>12</sup>Satinem, *Apresiasi Prosa Fiksi: Teori, Metode, dan Penerapannya*, 145.

<sup>13</sup>Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, 144.

Nilai moral merupakan ajaran tentang baik buruk yang diterima mengenai perbuatan, sikap, berkewajiban dan sebagainya. Moral dapat pula disebut dengan akhlak budi pekerti dan susila. Nilai moral meliputi sikap kerja keras, tanggungjawab, pantang menyerah, kritis, mandiri, berani, dan bersungguh-sungguh, dan percaya diri.

c. Nilai Sosial

Nilai sosial adalah sesuatu yang menjadi ukuran dan penilaian pantas tidaknya suatu sikap yang ditujukan dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai ini memperlihatkan sejauh mana hubungan seorang individu dengan individu lainnya terjalin sebagai anggota masyarakat. Adapun nilai-nilai yang menyangkut tentang nilai sosial adalah nilai perilaku yang menggambarkan suatu tindakan masyarakat, nilai tingkah laku yang menggambarkan sebuah kebiasaan dalam lingkungan masyarakat, serta nilai sikap yang secara umum menggambarkan kepribadian suatu masyarakat dalam lingkungannya.<sup>14</sup> Adapun sikap yang termasuk nilai sosial ialah persaudaraan, toleransi, kerjasama, persahabatan, kepedulian dan kebersamaan.

---

<sup>14</sup>Susianti Aisah, “Nilai-Nilai Sosial Yang Terkandung Dalam Cerita Rakyat “Ence Sulaiman” Pada Masyarakat Tomia”, *Jurnal Humanika*, Vol 3 No 15, Desember 2015, 5.

#### d. Nilai Budaya

Budaya berasal dari kata latin *colera* yang mempunyai arti mengolah atau mengerjakan, kemudian berkembang menjadi kata *culture* yang berarti daya dan usaha manusia untuk merubah alam. Budaya ialah sebagai keseluruhan gagasan dan karya manusia yang dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karya tersebut. Nilai budaya akan terus mengalir dalam diri manusia sepanjang kehidupannya. Budaya akan terus tercipta, dari individu ke individu, masa ke masa, dan dari tempat ke tempat yang lain. budaya akan selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu sehingga masyarakat yang memiliki kebudayaan harus tetap mengenal, memelihara, mempertahankan, dan melestarikan kebudayaan yang dimiliki agar setiap terjadinya perubahan tidak akan menghilangkan karakter alami dari budaya tersebut.<sup>15</sup>

Nilai budaya juga merupakan sesuatu yang dianggap baik dan berharga oleh suatu masyarakat atau suku bangsa dan dianggap baik pula oleh kelompok masyarakat atau bangsa lain karena nilai budaya yang membatasi dan menjadi karakteristik suatu bangsa. Adapun sikap yang termasuk nilai budaya

---

<sup>15</sup>Hildigardis M.I.Nahak, "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi", *Sosiologi Nusantara*, Vol 5 No 01 Tahun 2019, 165.

meliputi sikap apresiasi budaya, melestarikan budaya, dan bangga dengan budaya.

## C. YouTube

### 1. Pengertian YouTube

YouTube adalah sebuah situs *web video sharing* (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. YouTube didirikan pada bulan Februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan paypal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Umumnya video di YouTube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri.<sup>16</sup> Selain itu pengguna juga bisa menikmati beragam kategori video mulai dari music, documenter, talk show, bahkan trailer film-film terbaru Hollywood di YouTube.

Saat ini YouTube mampu menempati ranking pertama sebagai situs video sharing yang paling populer. YouTube menjadi situs *online video provider* paling dominan di Amerika Serikat, bahkan dunia, dengan menguasai 43% pasar. YouTube kini telah menjadi berbagai macam kebutuhan dari penggunanya, fitur-fitur yang ditawarkan dengan kemajuan teknologi YouTube saat ini sangat membantu dari berbagai aspek kebutuhan yang dibutuhkan pengguna.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>Faiqah, "YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makasar Vidgram", 259.

<sup>17</sup>Ibid., 260.

## 2. Karakteristik YouTube

YouTube memiliki beberapa karakteristik yang membuat situs berbagi video ini sangat populer dan banyak yang menggunakan. Berikut beberapa karakteristik YouTube :

- a. Tidak terdapat batasan waktu atau durasi untuk mengunggah video.
- b. Sistem keamanan yang mulai akurat. YouTube membatasi pengamanannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung sara, illegal, dan akan memberikan pertanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video.
- c. YouTube memberikan fasilitas berbayar. YouTube memberikan penawaran kepada siapapun yang mengunggah videonya ke YouTube dan mendapatkan minimal 1000 viewers atau penonton maka akan diberikan honor.
- d. System atau fitur offline. YouTube memiliki fitur baru bagi para pengguna untuk menonton video yaitu sistem offline. Sistem ini memudahkan para pengguna untuk menonton videonya pada saat offline tapi sebelumnya video tersebut harus di download dahulu.
- e. Tersedia editor sederhana. YouTube memawarkan untuk mengedit videonya terlebih dahulu. Menu yang ditawarkan

adalah memotong video, memfilter warna, atau menambah efek perpindahan video.<sup>18</sup>

### 3. Manfaat YouTube

Pemanfaatan yang lebih nyata dan langsung aplikatif terhadap berbagai keperluan dan kebutuhan pengguna seperti berikut ini:

#### 1) Memberikan Layanan Gratis

YouTube menawarkan layanan gratis khususnya untuk mengakses video-video yang masuk dengan sistemnya. Ini berarti bahwa untuk mengakses video apapun, seorang pengguna tidak perlu memiliki akun premium atau membayar sejumlah uang dalam skala waktu tertentu.

#### 2) Men-download (unduh) Beberapa Video Tertentu

YouTube memungkinkan pengguna untuk mengunduh beberapa video-video tertentu. Setelah diunduh, sebuah video dapat disimpan di gadget masing-masing untuk dinikmati kapanpun tanpa menggunakan sambungan internet.

#### 3) Mengakses dan Berbagi Informasi Seputar Hal-hal teknis

Banyak pengguna YouTube yang mengakses YouTube untuk mengetahui cara-cara melakukan beberapa hal tertentu, seperti demo memasak, meracik jamu dan obat herbal, mendaur ulang sampah, melakukan hal yang awalnya rumit atau tidak efektif, serta mengasah skill dan lain sebagainya.

---

<sup>18</sup>Faiqah, "YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makasar Vidgram", 261.

#### 4) Mengakses Video Streaming

Mengakses video streaming, baik live maupun tidak, merupakan manfaat lain dari YouTube. Siaran yang disiarkan di televisi lokal, nasional bahkan internasional bisa diakses melalui YouTube.

#### 5) Mengenalkan dan Memasarkan Produk

Sebagian besar pengguna YouTube juga menggunakan media sosial ini untuk menguatkan dan memajukan bisnis yang dikelola. Ini utamanya cocok untuk para pebisnis online yang memasarkan dan mengenalkan produknya berodal gadget dan sambungan internet.

#### 6) Mengakses Video Informatif

Banyak sekali informasi yang didapatkan dengan mengakses YouTube, mulai dari video tentang berita terkini, berita lawas atau sejarah, video documenter mulai dari yang profesional hingga amatir, video tematik hingga ensiklopedia dan lain sebagainya.

#### 7) Mendukung Industri Hiburan

Kehadiran YouTube di sini sangat berperan penting dalam menyukseskan dan memajukan industri hiburan. Itulah mengapa para insan industri hiburan juga memanfaatkan keadaan yang demikian dengan mengiklankan siarannya di YouTube.

#### 8) Memperkuat Branding Lembaga atau Institusi

YouTube juga digunakan sebagai media branding lembaga atau organisasi. Ini utamanya terkait dengan penguatan profil lembaga serta ekspansi untuk mendapatkan peluang kerjasama atau suntikan dana dari lembaga penyanggah dana.

#### 9) Mengetahui Respon dan Komentar Khalayak

Fitur “suka” dan “komentar” dalam YouTube sangat memudahkan pengguna yang mengunggah dan membagi sebuah video tertentu untuk mengetahui respon dan komentar konsumen terhadap kualitas maupun konten YouTube.

#### 10) Memfasilitasi Pengguna Menguasai Skill Dasar Membuat Video

YouTube memungkinkan mereka secara otodidak belajar mengutak-atik video dan menambah kualitasnya. Ini misalnya dapat dilihat dalam fitur YouTube Editor.<sup>19</sup>

### D. Semiotika

#### 1. Pengertian Semiotika

Kata semiotik berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti tanda. Maka semiotika berarti tentang suatu tanda. Semiotika adalah cabang ilmu yang berkaitan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berkaitan dengan tanda, seperti sistem tanda dan

---

<sup>19</sup>Faiqah, “YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makasar Vidgram”, 262.

proses yang berlaku bagi penggunaan tanda. Semiotika memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce. Kedua tokoh tersebut mengembangkan semiotika secara terpisah dan tidak saling mengenal satu sama lain. Ferdinand de Saussure menampilkan semiotika dengan membawa latar belakang ciri-ciri linguistik yang diistilahkan dengan semiologi, sedangkan Charles Sanders Peirce menampilkan latar belakang logika yang diistilahkan dengan semiotik.<sup>20</sup>

Semiotika merupakan studi tentang tanda-tanda. Konsep tanda ini untuk melihat bahwa makna muncul ketika ada hubungan atau hubungan antara yang ditandai *in absentia (signified)* dan tanda itu sendiri (*signifier*). Semiotika adalah sebuah studi mengenai tanda-tanda (*sign*), fungsi tanda, dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang berarti sesuatu untuk orang lain.<sup>21</sup>

Semiotika sering digunakan dalam analisis teks, perlu diketahui bahwa teks, baik verbal maupun nonverbal bisa eksis dalam media manapun. Istilah teks biasanya mengacu pada pesan yang telah dibuat dalam beberapa cara, baik berupa tulisan, rekaman audio, dan video, sehingga secara fisik antara pengirim dan penerima tidak terkait apapun. teks adalah kumpulan tanda-tanda seperti kata-kata, gambar, suara, dan gerakan yang dikonstruksikan dengan mengacu pada konvensi yang terkait dengan genre dan media komunikasi

---

<sup>20</sup>Jafar Lantowa *et. al.*, *Semiotika: Teori, Metode dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2017), 1.

<sup>21</sup>Ibid., 3.

tertentu.<sup>22</sup> Bidang kajian semiotika adalah mempelajari fungsi tanda dalam teks, yaitu bagaimana memahami sistem tanda yang ada dalam teks yang berperan membimbing pembaca agar bisa menangkap pesan yang terkandung di dalamnya. dengan kata lain semiotika berperan untuk melakukan interogasi terhadap tanda-tanda yang dipasang oleh penulis agar pembaca bisa memasuki bilik-bilik makna yang tersimpan dalam sebuah teks.<sup>23</sup>

Berdasar lingkup pembahasannya, semiotika dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut:

1) Semiotika Murni

Semiotika murni membahas tentang dasar filosofis semiotika, yaitu berkaitan dengan metabahasa, dalam arti hakikat bahasa secara universal. Misalnya, pembahasan tentang hakikat bahasa sebagaimana dikembangkan oleh Saussure dan Peirce.

2) Semiotika Deskriptif

Semiotika deskriptif adalah lingkup semiotika yang membahas tentang semiotika tertentu, misalnya sistem tanda tertentu atau bahasa tertentu secara deskriptif.

3) Semiotika Terapan

Semiotika terapan adalah lingkup semiotika yang membahas mengenai penerapan semiotika pada bidang atau

---

<sup>22</sup>Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Isi, Analisis Semiotik dan Analisis Framing* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 7.

<sup>23</sup>Ibid., 8.

konteks tertentu, misalnya dengan kaitannya dengan sistem tanda sosial, sastra, komunikasi, periklanan dan lain sebagainya.<sup>24</sup>

Dalam semiotika terdapat tiga bidang studi utama, yakni sebagai berikut:

- 1) Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara-cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara-cara tanda tersebut terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda merupakan konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- 2) sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda. Ini mencakup cara berbagai kode yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya ataupun mengeksplorasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
- 3) Kebudayaan, tempat kode dan tanda bekerja. ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis isi, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, 4.

<sup>25</sup>Ibid., 9.

## b. Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce lahir pada 10 September 1839 di Cambridge, Massachusetts. Tulisan-tulisan Peirce membentang dari sekitar tahun 1857 sampai menjelang kematiannya. Karyanya sebagian dicetak dan dipublikasikan. Topik tulisannya memiliki jangkauan yang luas. Berkaitan dengan tanda dalam semiotika, Charles Sanders Peirce dikenal dengan model triadic dan konsep trikotominya yang terdiri atas berikut ini:

- 1) *Representamen (sign)*, yakni bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda.
- 2) *Object*, yaitu sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. Object dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata di luar tanda.
- 3) *Interpretant*, bukan penafsir tanda, tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda tersebut. *Interpretant* dapat pula diartikan sebagai arti.<sup>26</sup>

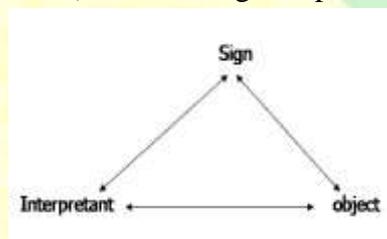
Model triadic dari Peirce sering disebut juga dengan "*triangle meaning semiotics*" atau dikenal dengan teori segitiga makna. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka munculah makna tentang sesuatu yang

---

<sup>26</sup>Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Isi, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, 21.

diwakili oleh tanda tersebut. Dalam model Peirce, makna dihasilkan melalui rantai dari tanda-tanda menjadi interpretan, yakni :

- Representant/sign (tanda)
- Object (Sesuatu yang dirujuk)
- Interpretant ( hasil hubungan representant dengan object).



Gambar 2.1 *Triadic Meaning Semiotic*<sup>27</sup>

Semiotika Charles Sanders Peirce bertujuan untuk mengkaji unsur-unsur tanda yang tersaji dalam video dengan melihat tanda-tanda dalam video tersebut. Sesuatu dapat dikatakan sebagai tanda apabila memenuhi dua syarat, yaitu bisa dipersepsi baik dengan panca indera maupun dengan pikiran atau perasaan, dan bisa berfungsi sebagai tanda. Jadi *representamen* bisa apa saja, asalkan berfungsi sebagai tanda, artinya mewakili sesuatu yg lain. sesuatu yang bisa dijadikan tanda dalam suatu video ialah berupa dialog, monolog, adegan, sikap, background, gambar dan hal lain yang berfungsi sebagai tanda.

<sup>27</sup>Sumber Gambar diakses pada 25 februari 2021, pukul 09:52 dilaman <https://komunikasiana.wordpress.com/2008/02/19/teori-teori-semiotika-sebuah-pengantar/>.

Menurut Peirce *object* merupakan komponen yang diwakili tanda, komponen ini bisa berupa materi yang tertangkap pancaindera, bisa juga bersifat imajiner. Sedangkan *interpretant* adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.<sup>28</sup> Proses tiga tingkat dari teori segitiga makna yang merupakan proses semiosis dari kajian semiotika. Proses semiosis adalah proses yang tidak ada awal maupun akhir, senantiasa terjadi dan saling berhubungan satu dengan yang lainnya, dalam hal ini antara *sign*, *object* dan *interpretant*.<sup>29</sup>

Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda menjadi tiga, antara lain sebagai berikut:

a. Ikon

Ikon merupakan tanda yang hubungannya dengan penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek yang bersifat kemiripan. Contohnya ialah gambar dan peta.<sup>30</sup>

b. Indeks

Indeks merupakan tanda yang menunjukkan hubungan yang alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat

<sup>28</sup>Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Isi, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, 22.

<sup>29</sup>Ibid., 23.

<sup>30</sup>Ibid., 24.

kausal taua hubungan sebab akibat. Contohnya ialah asap sebagai tanda dari api.

c. Simbol

Simbol merupakan suatu tanda, yang mana hubungan tanda dan konotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau dibentuk atas kesepakatan bersama. Hubungan diantaranya berdasarkan konvensi (perjanjian masyarakat). Contohnya ialah bahasa.<sup>31</sup>



---

<sup>31</sup>Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis isi, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, 25.

## BAB III

### PAPARAN DATA

#### ***SIGN, OBJECT, DAN INTERPRETASI PESAN EDUKASI DALAM KONTEN BATTLE DI KANAL YOUTUBE NIHONGO MANTAPPU***

##### **A. Konten *Battle* Nihongo Mantappu**

###### **1. Konten *Battle***

Konten menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) ialah sebuah informasi yang tersedia melalui suatu media atau produk elektronik.<sup>1</sup> Sedangkan *battle* berasal dari kata bahasa Inggris *versus* dalam bahasa Indonesia bermakna melawan.<sup>2</sup> Konten *battle* merupakan sebuah informasi atau produk yang disajikan dalam bentuk sebuah perlawanan yang disampaikan di media. Konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* merupakan sebuah konten *battle* yang berbeda dari konten *battle* di kanal lainnya. Konten *battle* di kanal ini dikemas menjadi begitu sangat menarik dan beragam, seperti *battle* bahasa Jepang, pengetahuan umum, olahraga, matematika, tes IQ, bahasa Inggris, dan bahasa Indonesia. Konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* ini selain untuk memberikan hiburan juga memuat edukasi di dalam kontennya. Konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* diunggah pertama kali pada 16 Maret 2019, dan sampai saat ini telah mengunggah sampai 41 video konten *battle* yang dinikmati lebih dari 1

---

<sup>1</sup>Diakses pada 07 Maret 2021, pukul 10:05 dilaman <http://kbbi.web.id>.

<sup>2</sup>Diakses pada 07 Maret 2021, pukul 10:16 dilaman <http://kbbi.web.id>.

juta penonton di setiap videonya.<sup>3</sup> Konten ini berisi sebuah *battle* antar individu ataupun kelompok yang saling berlawanan untuk memperoleh poin dan kemenangan.

Video yang dijadikan data dalam penelitian ini sejumlah 4 video, dimana dari video-video tersebut akan dicari terkait pesan edukasi yang ada di dalamnya, yaitu:

- a. Video berjudul *Battle* Bahasa Jawa: Jerome Vs Korea Reomit (Jang Hansol).
- b. Video berjudul *Battle* Bahasa Jepang! Erika Vs Jerome.
- c. Video berjudul *Battle* Bahasa Jawa, Jepang, Inggris Sama CEO Zenius! Siapa Yang Paling Jago?.
- d. Video berjudul Jerome Vs Erika Tes Pengetahuan Bahasa Indonesia! Seru Banget!.

## 2. Kanal *Nihongo Mantappu*



Gambar 3.1 Kanal YouTube *Nihongo Mantappu*<sup>4</sup>

Kanal YouTube *Nihongo Mantappu* dibuat oleh Jerome Polin Sijabat dan Kevin pada 12 Desember 2017, keduanya merupakan mahasiswa asal Indonesia yang menempuh pendidikan di Universitas

---

<sup>3</sup>Diakses pada 08 Maret 2021, Pukul 08:10 dilaman <https://YouTube.com/c/nihongomantappu>.

<sup>4</sup>Gambar diakses pada 08 Maret 2021, Pukul 08:16 dilaman <https://YouTube.com/c/nihongomantappu>.

Jepang. Berawal dari obrolan santai disebuah gereja, Jerome dan Kevin kemudian memutuskan untuk membuat kanal *Nihongo Mantappu*. Kata *Nihongo Mantappu* berasal dari kata *Nihongo* yang mempunyai arti Bahasa Jepang, dan *Mantappu* berasal dari kata mantap yang diberi imbuhan “u” karena orang Jepang tidak bisa mengucapkan kata mantap. Kemudian mereka memberi nama kanal ini dengan nama *Nihongo Mantappu*.<sup>5</sup> Kanal ini mengunggah video pertamanya pada tanggal 23 Desember 2017, yaitu video yang memperkenalkan kanal *Nihongo Mantappu* itu sendiri. Namun pada tahun 2018, Kevin memutuskan untuk fokus dengan pendidikannya dan memilih mundur dari pengelolaan kanal ini. Jerome kemudian melanjutkan mengelola kanal ini sendirian hingga saat ini.<sup>6</sup>

Jerome adalah seorang mahasiswa yang berasal dari Surabaya dan mendapatkan beasiswa dari perusahaan Jepang dan saat ini menempuh pendidikan di Universitas Waseda Jepang jurusan matematika terapan.<sup>7</sup> Karena Kevin mengundurkan diri dari kanal ini, Jerome kemudian mengajak teman-temannya di Universitas Waseda untuk masuk dalam video-videonya, selain itu Jerome juga berkolaborasi dengan beberapa *public figure* maupun *YouTuber* tanah air yang sedang berada di Jepang.

---

<sup>5</sup>Franciska Ayudita, “*Participatory Culture Dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu Komunikasi Partisipatif Subscriber-YouTuber dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu*), 47.

<sup>6</sup>Ibid., 46.

<sup>7</sup>Ibid., 47.

Kanal *Nihongo Mantappu* menyajikan berbagai macam konten, diantaranya konten belajar *mantappu*, *battle mantappu*, *vlog mantappu*, opini, konten Bahasa Jepang, dan konten keseharian di Jepang. Selain memberikan hiburan, Jerome juga menyampaikan konten bermuatan edukasi di kanalnya yang mampu menarik perhatian penonton. Pada Desember 2020 kemarin kanal *Nihongo Mantappu* berhasil mencapai 5 juta *subscribers*.

### **3. Tokoh Dalam Video Pesan Edukasi**

- a. Jehian Panangian Sijabat
- b. Jerome Polin Sijabat
- c. Jang Hansol
- d. Erika Ebisawa
- e. Sabda P.S
- f. Rohan Monga
- g. Takuya
- h. Cania

### **B. Sinopsis Video Pesan Edukasi Dalam Konten *Battle***

Dalam penelitian ini penulis menganalisis 4 video *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* untuk diteliti terkait pesan edukasi yang terkandung di dalamnya. Berikut merupakan sinopsis video-video yang penulis teliti:

**a. Video Berjudul *Battle* Bahasa Jawa: Jerome Vs Korea Reomit (Jang Hansol)**

Sinopsis: Video ini berisi *battle* bahasa jawa antara Jerome dengan Jang Hansol, yaitu orang Korea yang telah beberapa tahun tinggal di Indonesia, Hansol pernah belajar Bahasa Jawa dan cukup mahir menggunakan Bahasa Jawa. Soal-soal dalam *battle* ini berkaitan tentang Bahasa Jawa. Ada beberapa kategori dalam *battle* ini, yaitu tentang *Jenenge Anake Kewan*, *Aksara Jawa*, *peribahasa jawa* dan *tatanan bahasa krama*. Jerome dan Hansol harus berebut untuk menjawab pertanyaan lebih dulu. Babak pertama skor sementara 0:0, pada babak kedua Hansol memimpin dengan skor 1:0, kemudian di babak ketiga Hansol meraih kemenangan pada *battle* ini dengan skor 5:2.<sup>8</sup>

**b. Video Berjudul *Battle* Bahasa Jepang! Erika Vs Jerome**

Sinopsis: Video ini berisi tentang *battle* Bahasa Jepang antara Jerome melawan Erika. Peraturan dalam *battle* ini, mereka akan menulis, membaca, kemudian saling memberi soal Bahasa Jepang kepada lawan. Erika memperoleh poin pertama dalam *battle* ini. Jerome kemudian juga mendapatkan poin, mereka saling mengejar dan berusaha mengungguli poin lawan untuk menang.

---

<sup>8</sup><http://youtu.be/ppUfTvVafgA>

Pemenang dalam *battle* ini adalah Erika, dan karena kalah Jerome harus mentraktir Erika sebagai hukumannya.<sup>9</sup>

**c. Video Berjudul *Battle* Bahasa Jawa, Jepang, Inggris Sama CEO Zenius! Siapa Yang Paling Jago?**

Sinopsis: Video ini berisi tentang *battle* bahasa Jawa, Jepang dan Inggris dengan CEO Zenius yang memiliki kemampuan 4 bahasa. *Battle* ini merupakan *battle* tim, yaitu tim Jehian dan Jerome, dengan tim Sabda dan Rohan. Karena dalam *battle* ini harus rebutan dan cepat dalam menjawab, sebelum menjawab pertanyaan peserta harus membunyikan password yaitu kata *Akapajama, Aopajama, Kipajama*. Kedua tim harus menerjemahkan kalimat yang diberikan narator untuk diterjemahkan ke Bahasa Jepang. Poin pertama pada *battle* ini diraih oleh tim Sabda dan Rohan, kemudian disusul tim Jerome dan Jehian pada soal kedua. Sepanjang *battle* ini, kedua tim berusaha menjawab pertanyaan dengan benar, meskipun beberapa kali salah dan hanya mendapatkan setengah poin. Skor terakhir dari *battle* ini tim Jerome dan Jehian mendapat 1,5 poin, sedangkan tim Sabda Rohan mendapat 1 poin.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup><http://youtu.be/mBjCLnoCNHg>

<sup>10</sup>[http://youtu.be/xvWmDx\\_H7zl](http://youtu.be/xvWmDx_H7zl)

#### **d. Video Berjudul Jerome Vs Erika Tes Pengetahuan Bahasa Indonesia! Seru Banget!**

Sinopsis: Video ini berisi tentang *battle* Bahasa Indonesia antara Jerome dan Erika. Alasan dari *battle* ini dilakukan karena dalam Undang-Undang sudah dituliskan bahwa penggunaan Bahasa Indonesia di ruang publik harus diutamakan. *Battle* ini terdiri dari beberapa babak yaitu tentang padanan kata, kata baku, dan puebi. Poin pada babak pertama diperoleh oleh Jerome, kemudian disusul oleh Erika. Keduanya mencoba mengangkat tangan dengan cepat untuk bisa menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan poin. Pada babak pertama skor sementara Jerome 35 dan Erika 30 poin. Pada babak kedua Erika berhasil mengungguli poin yang Jerome dengan memperoleh poin 70 sedangkan Jerome 65. Sampai akhir *battle*, Erika menang dengan memperoleh poin 270 dan Jerome 225 poin. Bagi mereka, dari *battle* ini mereka belajar banyak tentang bahasa Indonesia.<sup>11</sup>

#### **C. Sign, Object, dan Interpretasi Pesan Edukasi**

Dalam penelitian ini penulis memaparkan hasil temuan berupa dialog, monolog, simbol, gambar, lambang dan tindakan yang berkaitan dengan pesan edukasi dalam konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* seperti berikut ini:

---

<sup>11</sup><http://youtu.be/MBvJ87x4i3M>

## 1. Sign, Object, dan Interpretasi pada video 1

### a. Sign 1 Pada Menit Ke 00:03:12 dan 00:15:00

Tabel 3.1 Sign 1 Video Pada Tanggal 28 September 2019

<p><i>Sign</i></p>	
<p><i>Object</i></p>	<p>Pada gambar ini terdapat ajaran untuk bangga menggunakan bahasa lokal atau bahasa daerah.</p>
<p><i>Interpretasi</i></p>	<p>Pada gambar ini terdapat makna untuk tetap bangga menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa lokal, dan tetap mempelajari dan melestarikannya.<sup>12</sup></p>

Gambar ini menceritakan tentang penggunaan bahasa Jawa pada *battle* ini. Sepanjang video *battle* komunikasi dilakukan menggunakan Bahasa Jawa yang sesuai dengan tema *battle*. Dengan menggunakan Bahasa Jawa, Jerome menunjukkan kepada Penonton bahwa Jerome bangga dengan Bahasa lokal.

<sup>12</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

b. *Sign 2* Pada Menit Ke 00:03:31

Tabel 3.2 *Sign 2* Video Pada 28 September 2019

<i>Sign</i>	
<i>Object</i>	Pada gambar ini terdapat ajaran untuk memiliki sikap berani dan percaya diri.
Interpretasi	Pada gambar ini terdapat makna bahwa harus yakin, percaya diri dengan apa yang telah dikerjakan. Harus berani menjawab atau mengungkapkan lebih dulu. Bagaimanapun hasilnya yang terpenting adalah yakin dan berani untuk menjawab. <sup>13</sup>

Gambar ini menceritakan tentang Jerome yang percaya diri mengangkat tangan lebih cepat dari Hansol untuk bisa menjawab pertanyaan yang di berikan. Untuk menang dalam *battle*, Jerome harus menjawab pertanyaan lebih cepat dari Hansol dan menjawab pertanyaan dengan benar.

<sup>13</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

c. *Sign 3* Pada Menit Ke 00:00:00 – Selesai

Tabel 3.3 *Sign 3* Video Pada Tanggal 28 September 2019

<i>Sign</i>	
<i>Object</i>	Pada gambar ini terdapat ajaran untuk mencintai dan bangga dengan budaya sendiri.
Interpretasi	Pada gambar ini terdapat makna sebagai anak muda kita harus tetap bangga memakai batik yang menjadi ciri khas dan budaya Indonesia. <sup>14</sup>

Gambar ini menceritakan tentang Jerome yang memakai batik pada video *battle* ini. Dengan menggunakan batik, Jerome menunjukkan kebanggaan dengan budaya bangsa Indonesia.

d. *Sign 4* Pada Menit Ke 00:06:13, 00:07:34, 00:10:13, 00:12:15, 00:13:46, dan 00:14:47.

Tabel 3.4 *Sign 4* Video Pada Tanggal 28 September 2019

<i>Sign</i>	
-------------	--

<sup>14</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

<i>Object</i>	Pada gambar ini terdapat ajaran untuk bangga dengan negara Indonesia dan bendera merah putih.
Interpretasi	Pada gambar ini terdapat makna sebuah ajaran untuk bangga terhadap negara Indonesia sebagai warga negara yang baik, ditunjukkan dengan adanya kebanggaan pada bendera merah putih. <sup>15</sup>

Gambar ini menjelaskan tentang penggunaan lambang merah putih pada papan skor sepanjang video *battle*. Penggunaan lambang merah putih menunjukkan kebanggaan pada negara Indonesia.

## 2. *Sign, Object, dan Interpretasi Pada Video 2*

### a. *Sign 1 Pada Menit Ke 00:07:14*

Tabel 3.5 *Sign 1 Video Pada Tanggal 13 Mei 2020*

<i>Sign</i>	
<i>Object</i>	Pada gambar ini terdapat ajaran untuk berani dan percaya diri.
Interpretasi	Pada gambar ini terdapat makna untuk harus berani mengungkapkan sesuatu dan percaya diri dengan apa yang telah dikerjakan. <sup>16</sup>

Gambar ini menceritakan tentang Erika yang percaya diri mengangkat tangan dengan cepat untuk bisa mendapat kesempatan menjawab pertanyaan lebih dulu.

Untuk bisa menang Erika harus menjawab pertanyaan

<sup>15</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

<sup>16</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

dengan cepat dan tepat. Erika kemduain menuliskan *kanji* dengan cepat dan yakin dalam menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga berhasil mendapatkan beberapa poin.

b. *Sign 2* Pada Menit Ke 00:07:54

Tabel 3.6 *Sign 2* Video Pada Tanggal 13 Mei 2020

<i>Sign</i>	 <p>Jerome dan Erika menyanyikan lagu Indonesia Raya</p>
<i>Object</i>	<p>Pada gambar ini terdapat ajaran untuk selalu mengingat dan mencintai negara Indonesia, serta bangga dengan lagu kebangsaan.</p>
Interpretasi	<p>Pada gambar ini terdapat makna dimanapun kita tinggal kita harus selalu mencintai dan bangga dengan negara kita. Dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya ini menunjukkan rasa cinta dan bangga pada negara Indonesia. Sebagai warga negara yang baik sudah seharusnya selalu mengingat lagu dan budaya khas negara Indonesia.<sup>17</sup></p>

Gambar ini menceritakan Jerome dan Erika menyanyikan potongan lagu Indonesia Raya di tengah *battle* yang mereka lakukan. Dengan menyanyikan lagu ini mereka membuktikan bahwa mereka tetap mengingat dan mencintai negara Indonesia dimanapun berada.

<sup>17</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

c. Sign 3 Pada Menit Ke 00:10:17

Tabel 3.7 Sign 3 Video Pada Tanggal 13 Mei 2020

<i>Sign</i>	 <p>Monolog: Erika: “yey mantep Jerome!”</p>
<i>Object</i>	Pada gambar, monolog dan backsound ini terdapat ajaran untuk mengapresiasi orang lain.
Interpretasi	Pada gambar, monolog dan backsound ini terdapat makna bahwa kita harus memberikan apresiasi atas keberhasilan yang dicapai oleh orang lain. <sup>18</sup>

Gambar ini menceritakan Erika memberikan tepuk tangan dan juga adanya backsound suara tepuk tangan ketika Jerome berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Dengan memberikan tepuk tangan dan suara backsound ini mengajarkan kepada penonton untuk memberikan apresiasi atas keberhasilan orang lain.

<sup>18</sup> Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

d. *Sign 4* Pada Menit Ke 00:14:54

Tabel 3.8 *Sign 3* Video Pada Tanggal 13 Mei 2020

<i>Sign</i>	 <p>Monolog: Jerome: “Kalau kalian ke Jepang kalian juga butuh belajar bahasa Jepang, supaya bisa hidup di Jepang dan mengikuti pelajaran. Jadi salah satu kunci untuk belajar bahasa Jepang adalah menghafal banyak <i>kanji</i>”</p>
<i>Object</i>	Pada gambar dan monolog ini terdapat ajaran untuk terus belajar dan bersungguh-sungguh.
Interpretasi	Pada gambar dan monolog ini terdapat makna bahwa kita harus semangat belajar apapun, meskipun itu sulit sekalipun, termasuk belajar bahasa asing. Karena kalo kita butuh untuk mengerti sesuatu tentang negara lain, kita harus mau belajar. <sup>19</sup>

Gambar ini menceritakan tentang Jerome yang menyarankan kepada Penonton untuk harus belajar. Karena dengan belajar akan mempermudah dalam beradaptasi dan mempermudah kelangsungan hidup kita dimanapun kita berada. Dengan belajar Bahasa Jepang, itu akan memudahkan keberlangsungan hidup dan sekaligus mempermudah dalam proses pembelajaran selama di Jepang.

<sup>19</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

e. *Sign 5* Pada Menit Ke 00:15:36

Tabel 3.9 *Sign 5* Video Pada Tanggal 13 Mei 2020

<i>Sign</i>	 <p>Dialog: Jerome: “Selamat ya”. Erika: “ Yey, Terimakasih”.</p>
<i>Object</i>	Pada gambar dan dialog ini terdapat ajaran untuk mengapresiasi orang lain dan bertanggungjawab ketika kalah.
Interpretasi	Pada gambar dan dialog ini terdapat makna untuk memberikan apresiasi atas keberhasilan orang lain dan bertanggungjawab ketika kalah dalam pertandingan. <sup>20</sup>

Gambar ini menceritakan Jerome yang mengalami kekalahan dalam *battle* dan harus menerima hukuman. Karena kalah Jerome harus mentraktir Erika sebagai hukumannya. Jerome mengucapkan selamat kepada Erika sebagai bentuk apresiasi atas kemenangan yang diraih Erika dalam *battle*.



<sup>20</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

### 3. Sign, Object, dan Interpretasi Pada Video 3

#### a. Sign 1 Pada Menit Ke 00:05:47

Tabel 3.10 Sign 1 Video Pada Tanggal 01 Oktober 2020

Sign	
Object	<p>Pada gambar ini terdapat ajaran untuk bangga dan mencintai bahasa lokal.</p>
Interpretasi	<p>Pada gambar ini terdapat makna untuk tetap bangga dan mencintai bahasa lokal dimanapun kita berada. Rasa bangga ditunjukkan dengan penggunaan bahasa jawa, dimana sebagai WNI yang baik rasa bangga dan cinta pada budaya sendiri harus tetap ditanamkan.<sup>21</sup></p>

Gambar ini menceritakan tentang soal yang diberikan dalam *battle* ini merupakan soal berupa Bahasa Jawa. Penggunaan Bahasa Jawa menunjukkan rasa bangga dan cinta pada budaya dan bahasa sendiri.

#### b. Sign 2 Pada Menit Ke 00:06:25

Tabel 3.11 Sign 2 Video Pada Tanggal 01 Oktober 2020

Sign	
------	--

<sup>21</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

<i>Object</i>	Pada gambar tersebut terdapat ajaran untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah.
Interpretasi	Pada gambar ini terdapat makna untuk tetap berusaha dan tidak menyerah dalam melakukan sesuatu sampai kita mencapai keberhasilan. <sup>22</sup>

Gambar ini menceritakan tentang Rohan yang berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan, meskipun beberapa kali salah, namun Rohan tetap berusaha sampai akhirnya mendapatkan poin.

c. *Sign 3* Pada Menit Ke 00:10:27

Tabel 5.12 *Sign 3* Video Pada Tanggal 01 Oktober 2020

<i>Sign</i>	
<i>Object</i>	Pada gambar ini terdapat ajaran untuk kerjasama dalam tim.
Interpretasi	Pada gambar ini terdapat makna ketika dalam tim, kita harus bekerjasama dan menjaga kekompakan untuk mencapai tujuan dan kemenangan. <sup>23</sup>

Gambar ini menceritakan diskusi yang dilakukan kedua tim untuk menemukan jawaban yang benar. Untuk mendapatkan poin dan kemenangan, kedua tim harus bekerjasama dan berdiskusi dengan baik.

<sup>22</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

<sup>23</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

#### 4. Sign, Object, dan Interpretasi Pada Video 4

##### a. Sign 1 Pada Menit Ke 00:01:55

Tabel 3.13 Sign 1 Video Pada Tanggal 16 November 2020

<p><i>Sign</i></p>	 <p>Monolog:          Jehian: “Kenapa sih kita bikin <i>battle</i> bahasa Indonesia ini? Karena sebenarnya udah diatur dalam Undang-Undang itu udah ada UU No.04 Tahun 2009 tentang penggunaan Bahasa Indonesia di ruang publik harus diutamakan, kemudian bahasa daerah, baru bahasa asing”.</p>
<p><i>Object</i></p>	<p>Pada gambar dan monolog ini terdapat imbauan penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik.</p>
<p>Interpretasi</p>	<p>Pada gambar dan monolog ini terdapat makna untuk bangga menggunakan bahasa Indonesia di ruang umum, karena dengan itulah kita bangga dengan bahasa negara kita dan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia.<sup>24</sup></p>

Gambar ini menceritakan tentang Jehian yang memberitahukan kepada Pennton bahwa dalam Undang-Undang sudah dijelaskan tentang penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik itu harus diutamakan. Dengan pemberitahuan tersebut, itu memberikan pesan untuk bangga menggunakan Bahasa Indonesia di ruang publik.

<sup>24</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

b. *Sign 2* Pada Menit Ke 00:17:49

Tabel 3.14 *Sign 2* Video Pada Tanggal 16 November 2020

<i>Sign</i>	 <p>Monolog: Jerome: “ Tapi dari kesalahanlah kita belajar”.</p>
<i>Object</i>	Pada gambar dan monolog ini terdapat imbauan untuk tetap belajar dari kesalahan.
Interpretasi	Pada gambar dan monolog ini terdapat makna untuk terus mengambil sisi positif dan pelajaran dari apa yang terjadi dan yang kita alami dalam hidup. Karena dari hal-hal itu lah manusia akan belajar dan menjadi lebih baik. <sup>25</sup>

Gambar ini menceritakan Jerome yang melakukan beberapa kesalahan dalam menjawab pertanyaan sehingga ia kalah dari Erika. Namun bagi Jerome, dari kesalahan itu lah Jerome belajar dan mengetahui apa yang sebelumnya tidak dia tahu tentang bahasa Indonesia.

<sup>25</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.

c. *Sign 3* Pada Menit Ke 00:18:06-00:18:13

Tabel 3.15 *Sign 3* Video Pada Tanggal 16 November 2020

<p><i>Sign</i></p>	 <p>Dialog: Jerome dan Erika: “Pokoknya ingat, dimanapun kita berada , kIta harus menjunjung tinggi bahasa persatuan bahasa Indonesia. Jangan sampai lupa dengan bangsa dan budaya sendiri”.</p>
<p><i>Object</i></p>	<p>Pada gambar dan dialog ini terdapat imbauan untuk mencintai, bangga, dan menjunjung tinggi bahasa Indonesia serta mengingat budaya negara Indonesia.</p>
<p><i>Interpretasi</i></p>	<p>Pada gambar dan dialog ini terdapat makna untuk terus mencintai dan mengingat negara Indonesia dimanapun kita tinggal. Selain itu juga harus selalu memiliki rasa bangga dan menjunjung tinggi bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.<sup>26</sup></p>

Gambar ini menceritakan tentang Jerome dan Erika yang mengingatkan Penonton untuk tetap mencintai dan menjunjung tinggi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.



<sup>26</sup>Hasil Observasi, pada Selasa, 09 Maret 2021.



**BAB IV**  
**ANALISIS *SIGN*, *OBJECT*, DAN INTERPRETASI PESAN EDUKASI**  
**DALAM KONTEN *BATTLE* DI KANAL YOUTUBE *NIHONGO***  
***MANTAPPU***

**A. *Sign* Pesan Edukasi Dalam Video *Battle***

Dari paparan data yang telah peneliti uraikan di bab sebelumnya, diketahui bahwa *sign* dalam pesan edukasi pada konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* berupa ikon dan simbol. *Sign* dalam bentuk ikon yaitu lambang dan gambar, sedangkan *sign* dalam bentuk simbol yaitu berupa dialog, monolog, backsound, sikap, tindakan dan gerakan. *Sign* adalah suatu bentuk fisik ataupun segala sesuatu yang dapat diserap oleh pancaindera dan mengacu pada sesuatu.<sup>1</sup> Seperti yang penulis jelaskan dalam bab II, sesuatu dapat dikatakan sebagai *sign* atau *representamen* apabila memenuhi 2 syarat, yaitu bisa di persepsi baik dengan panca indera maupun dengan perasaan atau pikiran, dan berfungsi sebagai tanda yang mewakili sesuatu.<sup>2</sup>

Adapun sesuatu yang dijadikan sebagai *sign* (tanda) dalam video konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* ialah sebagai berikut:

1. Ikon

Ikon ialah tanda yang menyerupai benda yang diwakili atau sebuah tanda yang menggunakan kesamaan ataupun ciri-

---

<sup>1</sup>Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, 23.

<sup>2</sup>Ibid., 22.

ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkannya. Benda tersebut memperoleh sifat tanda dengan adanya sebuah hubungan persamaan antara tanda dan denotasinya. Ikon dapat terdiri dari kata-kata onomatope, dan gambar (diagram, bagan, foto, dan lain-lain).<sup>3</sup>

Sign berupa ikon terdapat pada video berjudul *Battle Bahasa Jawa: Jerome Vs Korea Reomit (Jang Hansol)* pada menit ke 00:06:13, 00:07:34, 00:10:13, 00:12:15, 00:13:46, dan 00:14:47 yaitu berupa ikon baju batik yang mewakili budaya Indonesia dan lambang merah putih yang mewakili bendera negara Indonesia.

## 2. Simbol

Simbol merupakan suatu tanda, yang mana hubungan tanda dan konotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau dibentuk atas kesepakatan bersama.<sup>4</sup> Contohnya, kata-kata (bahasa) merupakan simbol, palang merah adalah simbol, gerakan, dan tanda-tanda kebahasaan adalah simbol.

Dalam video konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu*, *sign* berupa simbol banyak digunakan seperti yang peneliti paparkan pada bab sebelumnya, antara lain pada video berikut:

---

<sup>3</sup>Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis isi, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, 24.

<sup>4</sup>Ibid., 25.

- a) Video berjudul *Battle* Bahasa Jawa; Jerome Vs Korea Reomit (Jang Hansol) berupa ucapan bahasa Jawa dan gerakan mengangkat tangan.
- b) Video *battle* Bahasa Jepang! Erika Vs Jerome berupa gerakan mengangkat tangan, menyanyikan lagu Indonesia Raya, monolog, dan dialog.
- c) Video *battle* Bahasa Jawa, Jepang, Inggris melawan CEO Zenius berupa monolog dan tindakan diskusi.
- d) Video tes pengetahuan Bahasa Indonesia antara Jerome dan Erika berupa monolog dan dialog.

Simbol berupa tindakan, kata-kata, dialog, dan monolog yang diucapkan dalam video tersebut dimaksudkan untuk menyampaikan pesan edukasi kepada penonton. Selain dialog dan monolog, *sign* berupa simbol juga ditampilkan ketika Jerome dan Erika menyanyikan penggalan lagu Indonesia Raya sebagai lagu kebangsaan Indonesia.

### **B. Object Pesan Edukasi Dalam Video Battle**

*Object* merupakan komponen yang diwakili oleh tanda, komponen ini bisa berupa materi yang tertangkap pancaindera, bisa juga bersifat mental atau imajiner.<sup>5</sup> Seperti yang penulis paparkan pada bab

---

<sup>5</sup>Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Isi, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, 22.

sebelumnya, *object* yang ada dalam video-video konten *battle* di kanal Nihongo Mantappu antara lain sebagai berikut:

### 1. Budaya Batik

Kesadaran masyarakat untuk mencintai dan menjaga budaya lokal masih minim. Masyarakat era sekarang ini lebih memilih budaya asing yang lebih praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk itu, rasa cinta terhadap budaya harus ditanamkan sejak dini. Namun sekarang ini, sudah banyak yang menganggap mempelajari budaya tidaklah penting. Padahal melalui pembelajaran budaya, kita dapat mengetahui seberapa penting budaya lokal dalam membangun budaya bangsa, serta bagaimana cara untuk mengadaptasikan budaya lokal ditengah perkembangan zaman.<sup>6</sup>

Batik merupakan salah satu budaya khas yang dimiliki bangsa Indonesia, budaya tersebut harus tetap dilestarikan. Berbagai cara untuk melestarikan batik dapat dilakukan, salah satunya dengan memakai batik itu sendiri. Dalam video *battle* Bahasa Jawa antar Jerome melawan Jang Hansol, budaya batik yang dimiliki bangsa Indonesia diwakili dengan tanda (*sign*) berupa baju batik yang dipakai oleh Jerome.

---

<sup>6</sup>Nahak, Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi, 165.

## 2. Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia

Bahasa ialah bentuk dari budaya, dengan bahasa budaya dapat diekspresikan dan dikomunikasikan.<sup>7</sup> Bahasa juga merupakan bagian dari karakteristik bangsa. Di negara Indonesia terdapat beragam bahasa, bahkan setiap daerah memiliki bahasa daerah masing-masing. Bahasa dapat dalam video *battle* Bahasa Jawa antara Jerome dan Jang Hansol sepanjang video tersebut menggunakan Bahasa Jawa, dalam video *battle* bahasa jawa, Inggris, dan Jepang melawan CEO Zenius juga terdapat beberapa kalimat berbahasa Jawa yang ditampilkan dalam *transleter* pada layar, selain itu penggunaan Bahasa Indonesia ditampilkan dalam video *battle* Bahasa Indonesia antara Jerome dan Erika.

## 3. Keberanian dan Percaya Diri

Sikap berani merupakan sifat baik yang diperlukan oleh manusia. Keberanian dalam berpendapat, keberanian mengoreksi pendapat orang lain, keberanian melakukan sesuatu, berani di kritik, berani pula mempertahankan apa yang telah dismapaikan. Keberanian dan rasa percaya diri akan diperlukan sepanjang kehidupan manusia, terutama pada saat menghadapi kesulitan.<sup>8</sup> Keberanian dan rasa percaya diri dalam video *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* ditampilkan dengan

---

<sup>7</sup>Moh. Sakir, *Nilai-Nilai Budaya Lokal Sebagai Basis Pendidikan Di Lereng Gunung Merapi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 84.

<sup>8</sup>Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, 270.

tanda (*sign*) berupa gerakan mengangkat tangan dengan cepat ketika menjawab pertanyaan yang terdapat dalam salah satu adegan di video berjudul *battle* Bahasa Jawa antara Jang Hansol dan Jerome, serta video *battle* Jepang antara Jerome dan Erika seperti yang telah penulis paparkan di bab sebelumnya.

#### 4. Kerjasama

Setiap individu memiliki cara untuk memaksimalkan kebahagiaan dan kesejahteraannya sendiri. Namun untuk memperoleh kesejahteraan dan mencapai tujuan dalam masyarakat perlu adanya dorongan dan anjuran untuk bertindak sedemikian rupa sehingga memaksimumkan kesejahteraan dan mencapai tujuan masyarakat tersebut. Masing-masing dari individu menyadari bahwa kepuasan dan kesejahteraan ini dapat dimaksimalkan dengan baik melalui kerjasama dengan individu lain.<sup>9</sup> Untuk mencapai tujuan bersama memang diperlukan kerjasama antara individu dalam kelompok maupun masyarakat.

Dalam video *battle* Bahasa Jawa, Inggris, dan Jepang antara tim Jerome dan tim CEO Zenius, sikap kerjasama diwakilkan dalam tanda (*sign*) berupa tindakan diskusi yang

---

<sup>9</sup>Henry Hazlitt, *Dasar-Dasar Moralitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), 47-48.

dilakukan oleh tim, seperti pada adegan yang penulis sampaikan di bab sebelumnya.

#### 5. Belajar dan Bersungguh-sungguh

Kemauan dan kemampuan merupakan karakter kepribadian yang memberikan dampak besar terhadap proses penyesuaian diri. Sebagai sesuatu yang dinamis dan berkelanjutan, dalam penyesuaian diri dibutuhkan perubahan dalam bentuk kemauan, sikap, perilaku, dan karakter lainnya. Untuk bisa mencapai perkembangan dalam diri setiap individu, perlu belajar dan bersungguh-sungguh untuk bisa berubah ke arah yang lebih baik. Sebaliknya, sikap dan kebiasaan yang kaku, kecemasan, frustrasi, dan sifat neurotik lainnya dapat menurunkan kualitas penyesuaian diri untuk berkembang.<sup>10</sup>

Sikap belajar dan bersungguh-sungguh diwakilkan dengan tanda (*sign*) berupa monolog dari Jerome dalam 2 *sign* pada video *battle* Bahasa Jepang dan *battle* Bahasa Indonesia melawan Erika. Dalam kedua monolog tersebut mewakili sikap belajar dan bersungguh-sungguh yang ingin disampaikan dalam video tersebut.

#### 6. Berusaha

Untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, dibutuhkan keyakinan untuk terus berusaha dalam diri seseorang. Dalam

---

<sup>10</sup>Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, 183.

hal tersebut, bukannya terus menerus bekerja tanpa jeda, hanya saja melakukan sesuatu yang lebih gigih dari yang biasa dilakukan orang lain. Meskipun tidak jarang dalam usaha mencapai sesuatu mendapatkan halangan, bahkan menemui kegagalan berkali-kali, seseorang yang memiliki jiwa bekerja keras akan terus berusaha mencapai apa yang diinginkan.<sup>11</sup>

Sikap berusaha dalam video *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* ditunjukkan dalam *sign* berupa tindakan Rohan yang terus berusaha menjawab pertanyaan dengan benar meskipun beberapa salah. *Sign* tersebut mewakili *object* sikap berusaha yang ingin disampaikan dalam video tersebut.

#### 7. Bertanggungjawab dan Mengapresiasi Orang Lain

Sikap tanggungjawab merupakan merupakan salah satu pilar karakter yang harus dimiliki manusia. Tanggungjawab merujuk pada sikap dan perilaku individu untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dilakukan, baik terhadap diri sendiri, lingkungan, masyarakat, negara, dan Tuhan YME. Orang yang memiliki sikap tanggungjawab akan melakukan segala sesuatu yang terbaik, berfikir sebelum melakukan sesuatu, dan bertanggungjawab dengan apa yang dikatakan dan dilakukan.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Septiana Sulastri Al Ashadi Alimin, "Nilai Pendidikan Karakter Kerja Keras Dalam Novel 2 Karya Donny Dhargantoro", *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol 06 No 02 2017, 167.

<sup>12</sup> Paningkat Siburian, "Penanaman dan Implementasi Nilai Karakter Tanggung Jawab", *Jurnal Generasi Kampus*, Vol 05 No 01 2012, 97.

Sikap tanggungjawab juga dapat ditunjukkan dengan mengapresiasi orang lain sangat perlu diterapkan sejak dini. Memiliki karakter yang bertanggungjawab dibutuhkan selama hidup manusia, selain itu sikap mengapresiasi orang lain juga dibutuhkan, karena keduanya merupakan sifat dimana berkaitan dengan interaksi antar individu.

Sifat bertanggungjawab dan mengapresiasi orang lain dalam video *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* diwakilkan dengan *sign* berupa tindakan Jerome dalam video *battle* Bahasa Jepang melawan Erika, serta adanya backsound suara tepuk tangan seperti data yang penulis paparkan di bab sebelumnya. *Sign* tersebut mewakili *object* sifat tanggungjawab dan mengapresiasi orang lain yang disampaikan dalam video tersebut.

### **C. Interpretasi Pesan Edukasi Dalam Video *Battle***

Interpretasi merupakan penafsiran atau pemaknaan dari tanda. Interpretasi didapatkan dari tanda-tanda. Sesuai data yang peneliti dapatkan, dari *sign* dan *object* yang ada dalam konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* penulis menemukan beberapa interpretasi pesan edukasi yang ada dalam konten tersebut, antara lain meliputi muatan nilai-nilai edukasi sebagai berikut:

## 1. Nilai Budaya

Budaya merupakan hasil dari ciptaan manusia, dimana sebagai hasil dari suatu penciptaan, setiap budaya memiliki tingkatan dan kualitas yang tidak sama. Budaya tercipta dari suatu proses kerja nalar, indera, dan intuisi manusia. Akal, indera, dan intuisi merupakan karakteristik manusia yang tidak dimiliki makhluk lain. Oleh karenanya, kebudayaan ialah murni manusia.<sup>13</sup>

Era komunikasi informasi dan teknologi membawa perubahan yang cepat pada kebudayaan. Kebudayaan di masa depan adalah kebudayaan yang sulit diprediksi dan selalu berubah-ubah. Sehingga diperlukan kearifan dan ketajaman dalam memahami dan menjaga kebudayaan yang telah ada dan dengan benturan-benturan kebudayaan baru ataupun kebudayaan luar, sehingga perlu adanya negosiasi-negosiasi untuk menerima kebudayaan-kebudayaan baru yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia.<sup>14</sup> Sebagai proses pembudayaan, *culture universal* perlu diajarkan sejak dini. *Culture universal* adalah sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap anggota masyarakat. *Culture universal* ini berupa pengetahuan bahasa, adat istiadat, norma sosial, tata pergaulan, kemampuan mencari nafkah, dan lain sebagainya. Oleh

---

<sup>13</sup> Iswahyudi, "Demitologisasi Budaya Lokal Sebagai Antrian Radikalisme Keagamaan: Pemikiran Nurcholish Madjid tentang Budaya Lokal di Indonesia", *Jurnal SSRN*, Tahun 2020, 2.

<sup>14</sup> Sakir, *Nilai-Nilai Budaya Lokal Sebagai Basis Pendidikan Di Lereng Gunung Merapi*, 46.

karenanya, *culture universal* ini terkait dengan dengan hak dasar kemanusiaan yang dimiliki oleh setiap manusia.<sup>15</sup>

Dalam penelitian ini, pesan pendidikan berkaitan dengan nilai budaya ditunjukkan pada 4 video yang penulis teliti. Pesan pendidikan nilai budaya yang penulis temukan antara lain;

- a) Bangga menggunakan Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia di depan publik, serta menjunjung tinggi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Hal ini ditunjukkan dalam monolog, dialog, ikon, dan tindakan pada video *battle* seperti tertera dalam data yang penulis paparkan pada bab sebelumnya. Dari *sign* dan *object* dalam video-video tersebut dapat diinterpretasikan bahwa dalam video tersebut ingin menyampaikan pesan untuk bangga serta melestarikan bahasa daerah dan bahasa Indonesia dimanapun kita berada.
- b) Bangga menggunakan batik sebagai salah satu ciri khas negara Indonesia dan bendera merah putih.<sup>16</sup> Dalam video *battle* Bahasa Jawa antara Jerome dan Jang Hansol, Jerome memakai batik yang dapat diinterpretasikan bahwa Jerome ingin menyampaikan pesan sebagai anak muda harus bangga memakai batik sebagai salah satu budaya Indonesia.
- c) Mengingat lagu kebangsaan Indonesia Raya dimanapun berada sebagai bentuk kecintaan dan kebanggaan pada negara

---

<sup>15</sup>Ibid., 50.

<sup>16</sup>Hasil Observasi, Pada Selasa, 09 Maret 2021

Indonesia.<sup>17</sup> Seperti data yang penulis paparkan pada bab sebelumnya, dimana Jerome dan Erika menyanyikan sepenggal lagu Indonesia Raya dan juga dengan adanya monolog, penulis menginterpretasikan sebagai upaya menyampaikan pesan untuk tetap mengingat lagu kebangsaan Indonesia Raya dimanapun berada.

## 2. Nilai Moral

Moral ialah suatu pranata dan kaidah norma yang mengatur perilaku individu dalam hubungannya dengan masyarakat dan kelompok sosial. Moralitas adalah aspek kepribadian yang dibutuhkan manusia untuk mencapai kehidupan sosial yang adil, harmonis, dan seimbang.<sup>18</sup> Nilai moral merupakan ajaran tentang baik buruk yang diterima mengenai perbuatan, sikap, berkewajiban dan sebagainya. Moral dapat pula disebut dengan akhlak budi pekerti dan susila.

Pesan pendidikan yang berkaitan dengan nilai moral yang disampaikan dalam video konten *battle* yang penulis dapatkan antara lain:

- a. Sikap Berani dan Percaya Diri. Sikap berani dan percaya diri yang ditampilkan dalam video konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* terdapat pada video *battle* Bahasa Jawa antara Jerome dan Jang Hansol. Sikap berani dan percaya diri ditunjukkan dengan adanya gerakan mengangkat tangan dengan cepat ketika

---

<sup>17</sup>Hasil Observasi, Pada Selasa, 09 Maret 2021.

<sup>18</sup>Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, 136.

akan menjawab pertanyaan. Sikap berani dan percaya diri juga ditunjukkan dalam video *battle* Bahasa Jepang antara Jerome melawan Erika, dimana terdapat gerakan yang sama dilakukan oleh Erika. Dari *sign* dan *object* yang ditunjukkan dalam video-video tersebut, penulis memberikan interpretasi bahwa Jerome ingin menyampaikan pesan kepada penontonnya untuk percaya diri dan berani dalam melakukan sesuatu.

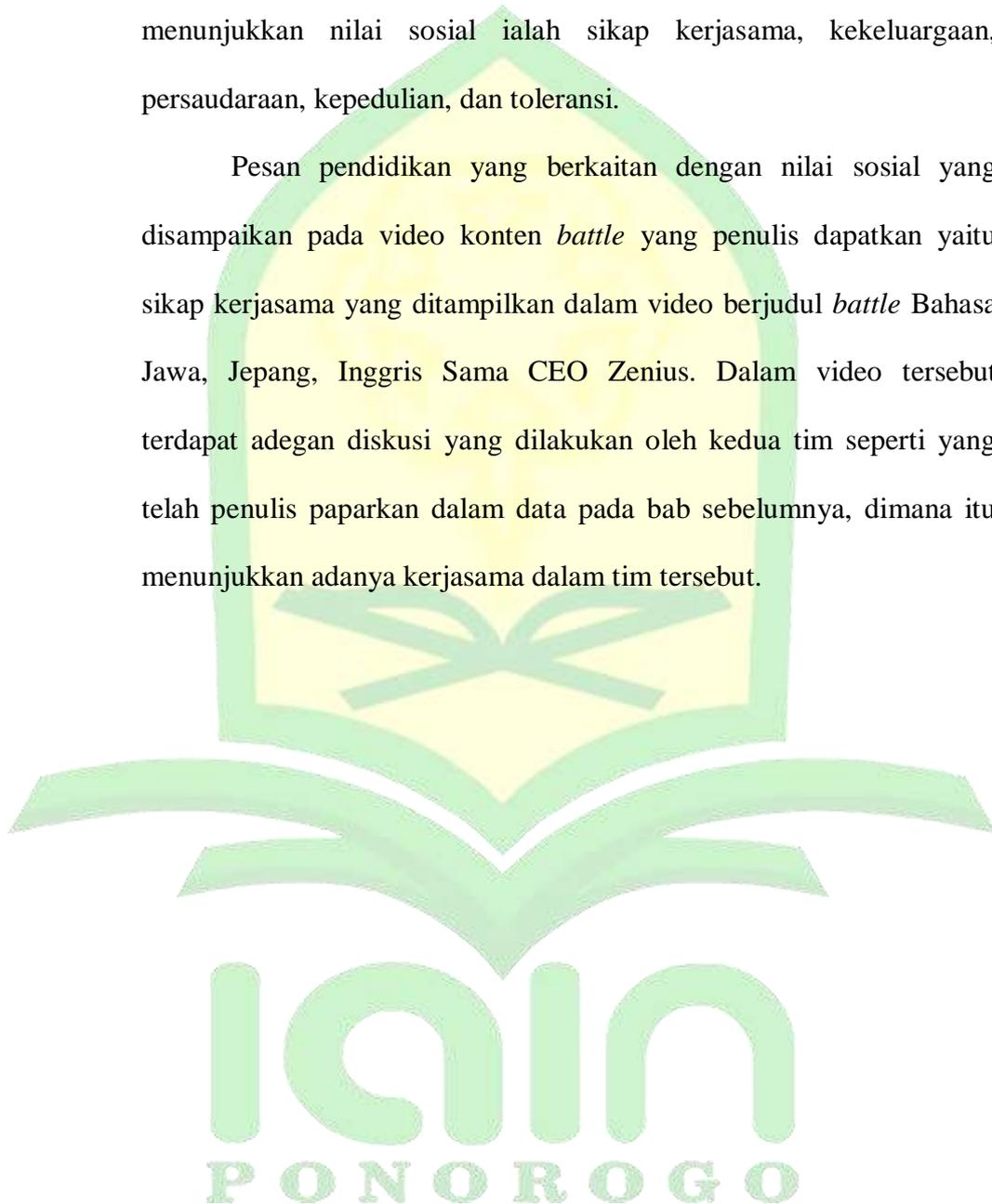
- b. Sikap Bertanggungjawab dan mengapresiasi orang lain. Sikap tanggungjawab ditunjukkan pada video *battle* Bahasa Jepang antara Jerome dan Erika, dimana Jerome yang kalah dalam *battle* tersebut menerima hukuman atas kealahannya, yaitu dengan mentraktir Erika. Dengan itu, Jerome menunjukkan sikap tanggungjawab sekaligus apresiasi.
- c. Sikap berusaha, belajar dan bersungguh-sungguh. Dalam video *battle* Bahasa Jepang antara Jerome dan Erika terdapat monolog yang disampaikan oleh Jerome dimana terdapat pesan untuk bersungguh-sungguh dan mau belajar.

### 3. Nilai sosial

Manusia merupakan makhluk yang memiliki individualitas hidup dalam dan dengan suatu kelompok sosial. Manusia tidak mungkin hidup tanpa kelompok, kelompok sosial yang justru menjadikan manusia tumbuh dan berkembang sebagaimana

seharusnya.<sup>19</sup> Dalam kehidupan manusia tidak lepas dari hubungan dengan sesama. Setiap individu membutuhkan hubungan dengan lingkungannya. Seperti yang penulis jelaskan dalam bab II, sikap yang menunjukkan nilai sosial ialah sikap kerjasama, kekeluargaan, persaudaraan, kepedulian, dan toleransi.

Pesan pendidikan yang berkaitan dengan nilai sosial yang disampaikan pada video konten *battle* yang penulis dapatkan yaitu sikap kerjasama yang ditampilkan dalam video berjudul *battle* Bahasa Jawa, Jepang, Inggris Sama CEO Zenius. Dalam video tersebut terdapat adegan diskusi yang dilakukan oleh kedua tim seperti yang telah penulis paparkan dalam data pada bab sebelumnya, dimana itu menunjukkan adanya kerjasama dalam tim tersebut.



---

<sup>19</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 87.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian skripsi yang berjudul Pesan Edukasi Dalam Konten *Battle* di Kanal YouTube *Nihongo Mantappu*, yang telah peneliti lakukan. Maka peneliti mengambil kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. *Sign* pesan edukasi yang terdapat dalam video konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* adalah berupa ikon dan simbol. *Sign* yang termasuk ke dalam ikon yaitu lambang dan gambar. Sedangkan *sign* berupa simbol yaitu berupa dialog, monolog, backsound, sikap, dan gerakan.
2. *Object* pesan edukasi yang terdapat dalam video konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* yaitu berupa Budaya Batik, Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, Lagu Kebangsaan Indonesia Raya, Bendera Merah Putih, sikap berani, sikap percaya diri, berusaha, kerjasama, belajar sungguh-sungguh, apresiasi dan tanggungjawab.
3. Interpretasi yang peneliti dapatkan berkaitan dengan pesan edukasi dalam video konten *battle* di kanal YouTube *Nihongo Mantappu* antara lain adanya muatan nilai-nilai pendidikan berupa nilai budaya, nilai moral, dan nilai sosial. Pesan nilai budaya yang ada dalam video konten *battle* di kanal *Nihongo Mantappu* yaitu rasa bangga menggunakan bahasa jawa dan bahasa Indonesia sebagai

bahasa lokal di depan publik, rasa bangga dan cinta terhadap budaya batik, rasa bangga terhadap bendera dan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Sedangkan pesan nilai moral yaitu berupa sikap tanggungjawab, mengapresiasi orang lain, sikap berani, percaya diri, berusaha, dan bersungguh-sungguh. Kemudian pesan nilai sosial dalam konten *battle* tersebut berupa sikap kerjasama.

## **B. Saran**

1. Penelitian ini kiranya dapat dijadikan sebagai motivasi oleh para konten kreator untuk lebih memperkaya konten-konten edukasi yang ada di media sosial dengan cara penyampaian yang menarik minat penonton.
2. Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya terkait kanal YouTube *Nihongo Mantappu*, agar mampu meneliti sisi lain dari kanal YouTube ini, misalnya dari segi gaya bahasa atau sudut pandang lainnya. Karena dalam penelitian ini peneliti hanya fokus pada pesan edukasi yang ada dalam konten *battle*.



## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Referensi Buku

- Ahmadi, Abu. *Psikologi sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Asrori, Mohammad Ali Mohammad. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004.
- Hazlitt, Henry. *Dasar-Dasar Moralitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Kadir, Abdul. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Lantowa, Jafar *et. al.*,. *Semiotika: Teori, Metode dan Penerapannya dalam Penelelitian Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2017.
- Mahfud, Choirul. *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif:Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Group Penerbit CV Budi Utomo), 2020.
- Hakiki, Ahmad Sultra Rustan NurHakki. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish , 2017.
- Sakir, Moh. *Nilai-Nilai Budaya Lokal Sebagai Basis Pendidikan Di Lereng Gunung Merapi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Siyoto, Sandu *et. al.*,*Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Satinem. *Apresiasi Prosa Fiksi: Teori, Metode dan Penerapannya*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019.
- Setiawan, Albi Anggito Johan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2019.
- Sukiyat. *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020.
- Suprpto, Tommy. *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta:Medpress, 2009.

Sobur, Alex. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.

## 2. Referensi Jurnal

Aisah, Susianti. Nilai-Nilai Sosial Yang Terkandung Dalam Cerita Rakyat “Ence Sulaiman” Pada Masyarakat Tomia. *Jurnal Humanika*, (online), Vol 3 No 15, Desember 2015, diakses pada 15 November 2020 pukul 11:48, dilaman <http://www.ojs.uho.ac.id>.

Alimin, Septiana Sulastri. Nilai Pendidikan Karakter Kerja Keras Dalam Novel 2 Karya Donny Dhargantoro. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, (online), Vol 06 No 02 Desember 2017, diakses pada 26 April 2021 pukul 20:26, dilaman <http://journal.ikipgriptk.ac.id>.

Cahyono, Anang Sugeng. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial IAIN Tulungagung*, (online), Vol 9 No 1 Tahun 2016, diakses pada 09 November 2020 pukul 09:42, dilaman <http://www.journal.unita.ac.id>.

David, Eribka Ruthelia *et.al.* Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *e-journal Acta Diurna*, Vol 06, No 01, Tahun 2017, diakses pada 02 April 2021 pukul 06:55, dilaman <http://www.medianeliti.com>.

Elneri, Nindy *et. al.* Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Novel Mamak Karya Nelson Alwi. *Jurnal Puitika*, (online), Vol 14 No 1, April 2018, diakses pada 12 November 2020 pukul 08:26, dilaman <http://www.jurbalpuitika.fib.unand.ac.id>.

Faiqah, Fatty *et. al.* YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar Vidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, (online), Vol 5 No 2, Juli-Desember 2016, diakses pada tanggal 20 November 2020 pukul 09:18, dilaman <http://www.journal.unhas.ac.id>.

Iswahyudi. Demitologisasi Budaya Lokal Sebagai Antrian Radikalisme Keagamaan: Pemikiran Nurcholish Madjid tentang Budaya Lokal di Indonesia, *Jurnal SSRN*, (online) Tahun 2020, diakses pada 06 April 2021 pukul 18:12, dilaman <http://ssrn.com>.

Muchith, M. Saekan. Membangun Komunikasi Edukatif. *Komunikasi Penyiaran Islam*, (online), Vol 3 No 1, Juni 2015, diakses pada 12

November 2020 pukul 09:28, dilaman  
<http://www.journal.iainkudus.ac.id>.

Nahak, Hildigardis M.I. Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Sosiologi Nusantara*, (online), Vol 5 No 01 Tahun 2019, diakses pada 11 Maret 2021 pukul 10:52, dilaman  
<http://www.ejournal.unib.ac.id>.

Siburian, Paningkat. Penanaman dan Implementasi Nilai Karakter Tanggung Jawab”, *Jurnal Generasi Kampus*, (online), Vol 05 No 01 Tahun 2012, diakses pada 05 April 2021 pukul 06:38, dilaman  
<http://digilib.unimed.ac.id>.

### 3. Referensi Skripsi

Ayudita, Franciska. Participatory Culture Dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu Komunikasi Partisipatif Subscriber-YouTuber dalam *Channel YouTube Nihongo Mantappu*. Universitas Sebelas Maret Surakarta: 2020.

Herawati, Anetty. Analisis Isi Pesan Edukasi Dalam Tayangan Kartun Adit Sopo Jarwo Di MNC TV. Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta: 2016.

Imamah, Nurul. Pesan Edukasi Pada Tayangan Televisi: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Program Si Bolang Bocah Petualang Trans7. Universitas Islam Negeri Gunung Djati Bandung: 2017.

Musthofa, Asrori Zain. Makna Pesan Edukasi Iklan S26 Procal Gold Versie Dari Belajar Jadi Hebat: Analisis Semiotik Model Charles Sanders Peirce. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya: 2020.

Rompas, Debora Christina. Pengaruh Kredibilitas YouTuber Jerome Polin terhadap Keterlibatan Remaja pada *Channel Nihongo Mantappu*”. Universitas Multimedia Nusantara Banten: 2020.

### 4. Referensi Berita

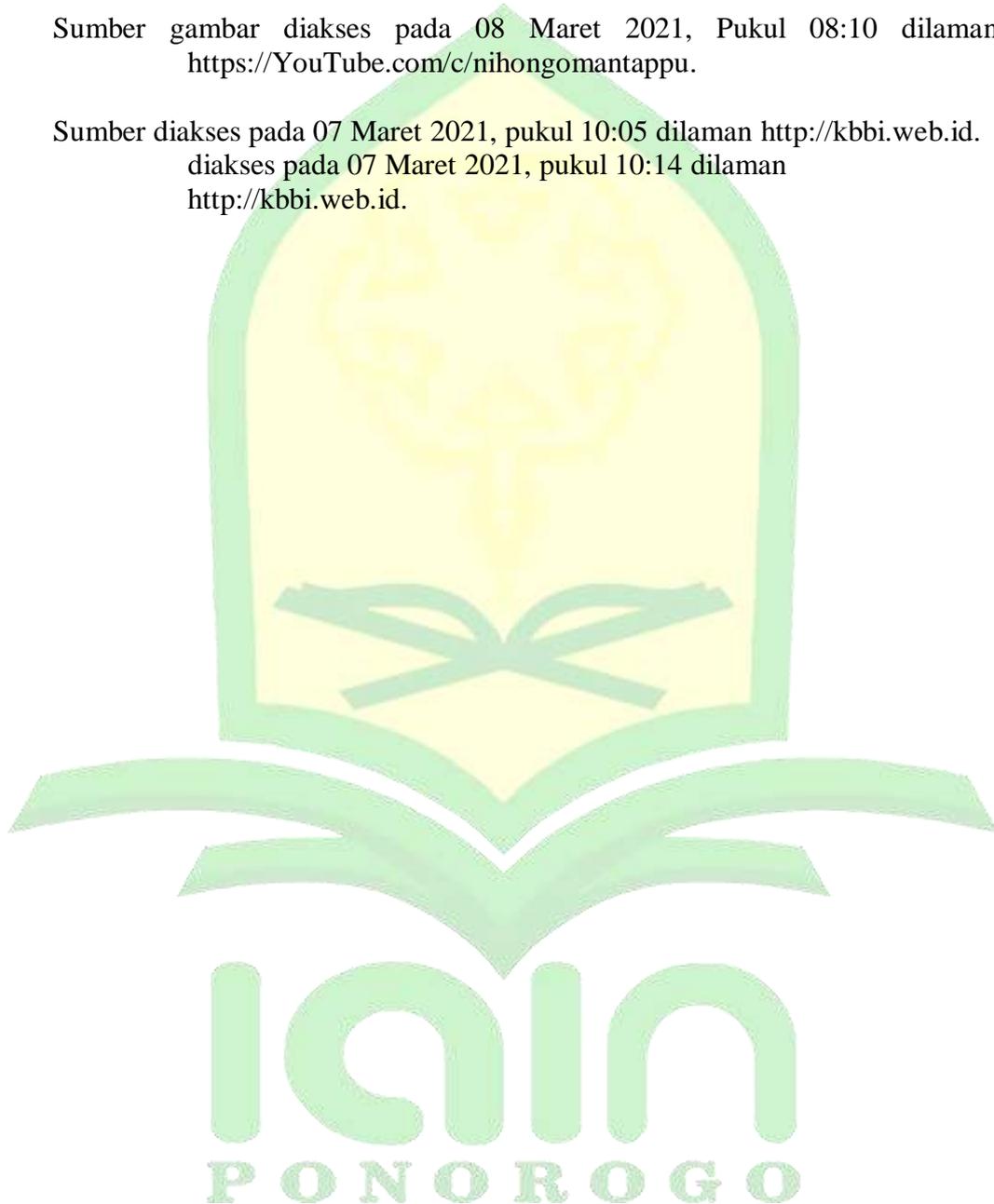
Tesalonica, “Jumlah Pengguna Unik YouTube Di Indonesia Capai 93 Juta”, *Tek.id*, 15 September 2020, (Diakses pada Jum’at, 19 Februari 2021, pukul 10:04, dilaman <https://www.tek.id/tek/jumlah-pengguna-unik-YouTube-di-indonesia-capai-93-juta-b1ZT79iPE>).

## 5. Referensi Internet

Sumber gambar diakses pada 25 februari 2021, pukul 09:52 dilaman <https://komunikasiana.wordpress.com/2008/02/19/teori-teori-semiotika-sebuah-pengantar/>.

Sumber gambar diakses pada 08 Maret 2021, Pukul 08:10 dilaman <https://YouTube.com/c/nihongomantappu>.

Sumber diakses pada 07 Maret 2021, pukul 10:05 dilaman <http://kbbi.web.id>.  
diakses pada 07 Maret 2021, pukul 10:14 dilaman <http://kbbi.web.id>.





**IAIN**  
**PONOROGO**