

ANALISIS GAYA BAHASA VIDEO PEMBELAJARAN BAGI ANAK DI CHANNEL YOUTUBE KINDERFLIX

SKRIPSI

Oleh:

SYLVIA SORAYA HARAHAP

2003110074

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Penyiaran**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama : SYLVIA SORAYA HARAHAHAP
NPM : 2003110074
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : ANALISIS GAYA BAHASA VIDEO PEMBELAJARAN BAGI ANAK DI CHANNEL YOUTUBE KINDERFLIX

Medan, Mei 2024

Pembimbing



FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0121058202

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi



AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0127048401



SALEH, S.Sos., M.SP
NIDN. 0030017402

Unggul | Terpercaya

PENGESAHAN*Bismillahirrahmanirrahim*

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : **SYLVIA SORAYA HARAHAP**
NPM : 2003110074
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Rabu, 08 Mei 2024
Waktu : Pukul 09:00 s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom**

(.....)

PENGUJI II : **Dr. ANANG ANAS AZHAR, M.A**

(.....)

PENGUJI III : **FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom**

(.....)

PANTIA PENGUJI

Ketua



Sekretaris

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **SYLVIA SORAYA HARAHAHAP**, NPM **2003110074**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kerjasama di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 27 Mei 2024

Yang menyatakan,



SYLVIA SORAYA HARAHAHAP

Unggul | Cerdas | Terpercaya



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi* *'alamin*. Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT dan Baginda Rasulullah Muhammad SAW, karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat berhasil melalui tantangan dan hambatan dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Analisis Gaya Bahasa Video Pembelajaran Bagi Anak Di Channel YouTube Kinderflix**.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan berbagai pihak, oleh karenanya pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga untuk kedua orang tua Ayahanda **Chairullah Harahap** dan Ibunda **Syahraini Issaray** yang sangat penulis sayangi dan cintai yang selalu mendoakan penulis, membimbing, serta Adik **Reza Pahlevi** memberikan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini selesai. Dengan segala kerendahan hati, penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku rector Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani S.sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Progran Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus dosen pembimbing saya yang telah membantu memberikan masukan serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan ibu dosen, staf dan pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Terima kasih untuk sahabat-sahabat sesama seperjuangan skripsi Salma Kadisa, Nindya Aulia, Cyntia Sinji, Rizka Amanda, Aisyah Nabila, Salsabila Mufidah, dan Fadillah Adriani. Terimakasih atas dukungan dan masukan dalam segala hal yang telah dilewati bersama.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan pada skripsi ini, maka itu diharapkan kritikan dan saran untuk perbaikan atas kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini, dan mendorong penulis untuk semakin maju kedepannya. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi semuapihak. Mohon maaf atas segala kekurangan, penulis ucapkan terima kasih.

Medan, 23 April 2024

Sylvia Soraya Harahap
Npm: 2003110074

ANALISIS GAYA BAHASA VIDEO PEMBELAJARAN BAGI ANAK DI CHANNEL YOUTUBE KINDERFLIX

SYLVIA SORAYA HARAHAP

NPM :2003110074

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan yang disebut media sosial. Terutama mendapatkan video dari YouTube. YouTuber yang terindikasi banyak menggunakan gaya bahasa adalah channel Youtube Kinderflix. Akun Kinderflix juga merupakan akun YouTube baru yang berisikan konten edukasi untuk balita, menyiapkan berbagai konten yang dapat membantu balita untuk belajar mengenali sesuatu. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menjelaskan bentuk penggunaan gaya bahasa video pembelajaran bagi anak di Channel YouTube Kinderflix. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk menghasilkan data deskriptif dengan bantuan Semiotika Roland Barthes. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi dengan meng-*capture scane* konten. Dengan menggunakan metode ini, peneliti mengamati dan menganalisis tanda kemudian mendeskripsikan setiap makna yang ada dalam konten Kinderflix. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video konten tersebut dinilai memiliki banyak konsep edukasi di dalamnya. Menganalisis dengan mengkaji makna Denotasi dan Konotasi pada Channel YouTube Kinderflix yang dalam kontennya memberikan pesan bahwa ingin membantu tumbuh kembang di masa keemasan anak secara motorik, dengan mendengarkan, berbicara, bergerak, hingga bernyanyi.

Kata Kunci : *Gaya, Bahasa, Video, edukasi, Semiotika*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	5
1.5.2 Manfaat Akademis	5
1.5.3 Manfaat Praktis.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II URAIAN TEORITIS	7
2.1 Media Komunikasi	7
2.2 Analisis	8
2.3 Gaya Bahasa	9
2.4 Video Pembelajaran.....	13
2.5 Anak	16
2.6 Media Sosial	17
2.7 Channel.....	19
2.8 YouTube	20
2.9 Kinderflix	21
2.10 Semiotik Roland Barthes	22
2.11 Metode Analisis Kualitatif	24
2.12 Penelitian Terdahulu.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27

3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Kerangka Konsep	27
3.3 Definisi Konsep	28
3.4 Kategorasi Penelitian.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.6 Teknik Analisis Data	31
3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	31
3.8 Deskripsi Kinderfilx	31
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.2 Pembahasan	31
BAB V PENUTUP.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta tanda Roland Barthes.....	24
Gambar 3.1 kerangka konsep.....	28
Gambar 3.2 Channel youtube kinderflix	31
Gambar 3. 3 Video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3.1 Kategorasi penelitian.....	30
Tabel 4.1 denotasi dan konotasi	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di era modern ini telah memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ini juga memunculkan perkembangan yang disebut media sosial. Media sosial merupakan sarana komunikasi yang tersedia dalam bentuk internet atau online. Komunikasi di jejaring sosial tidak hanya dilakukan melalui teks saja, namun juga dapat dilakukan melalui suara yang biasa disebut dengan panggilan suara. Tidak hanya melalui suara, komunikasi juga bisa dilakukan dengan tatap muka jarak jauh atau yang biasa disebut dengan *videocall*. Sama seperti fungsi komunikasi, fungsi informasi dalam teknologi juga dapat kita peroleh melalui teks ataupun sebuah video.

Dalam mendapatkan informasi melalui teks kita bisa mencari di Google, Instagram, kompas online atau media massa online lainnya. Sedangkan informasinya bisa kita peroleh melalui video-video yang bisa kita tonton di Instagram atau Youtube. Indonesia merupakan negara yang banyak menerima informasi melalui video. Pemirsa YouTube tidak hanya mendapatkan keuntungan dari informasi tersebut, tetapi sebagai pembuat konten, mereka juga mendapatkan keuntungan finansial.

YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi dalam bentuk “gambar bergerak”. *Website* ini diperuntukkan bagi mereka yang

ingin melakukan pencarian informasi melalui video dan menontonnya langsung. Kita juga dapat mengunggah video ke *server* YouTube dan membagikannya ke seluruh dunia. Para pembuat konten video di youtube biasanya disebut dengan YouTuber (Arisandi, Charlina, and Rumadi 2021).

Ada beberapa cara para Youtuber untuk menarik minat penonton yaitu dengan membuat video yang lagi *popular* saat ini dan membuat judul yang menarik, ada yang menarik minat penonton dengan editing video yang sangat baik. Namun yang paling utama, YouTuber harus memiliki kepribadian tersendiri untuk bersuara atau menyampaikan pesan kontennya.

YouTuber harus memiliki gaya Bahasa tersendiri, jika penyampaian mereka tidak menarik atau monoton tentunya kurang jumlah minat penonton untuk menonton konten youtubers tersebut. Gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak (M. K. Hidayat, Sauri, and Gadri2023) Karena dengan gaya Bahasa yang khas dan beda dari yang biasanya akan menarik banyak orang untuk menonton.

YouTuber yang terindikasi banyak menggunakan gaya bahasa adalah channel Youtube Kinderflix. Konten video yang dibuat Kinderflix adalah video mengenai kanal pendidikan bagi anak, yang dikemas secara menarik dan dipandu oleh beberapa *host* yang *ekspresif* untuk membantu anak-anak terbebas dengan gangguan *speech delay*. Konten-konten video yang di tayangkan bisa melatih anak-anak yang kesulitan untuk belajar kosa kata yang jamak di gunakan setiap hari.

Akun Kinderflix juga merupakan akun YouTube baru yang berisikan konten edukasi untuk balita, menyiapkan berbagai konten yang dapat membantu balita untuk belajar mengenali sesuatu. Dari akun YouTube-nya, Kinderflix sendiri saja saat ini sudah memiliki 350 ribu *subscriber*. Sementara itu, baru mulaimemposting video satu bulan belakangan, video tersebut mampu menjangkau ratusan ribu, bahkan jutaan penonton. Apalagi di saat seperti ini, banyak akun yang kurang mendidik untuk anak. Konten Kinderflix bertujuan untuk membantu anak belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan. Selain berperan untuk mendukung perkembangan kognitif anak, Kinderflix juga memberikan panduan bermanfaat kepada orang tua mengenai cara mendukung perkembangan anak-anak mereka selama masa perkembangan mereka.

Kiderflix yang tayangan kontennya ditujukan “*Kinder Parents*” dan “*Kinder friends*” yaitu mengajak anak-anak untuk belajar melafalkan kata-kata. Selain itu kinderflix juga ingin membantu tumbuh kembang di masa keemasan anak secara motorik, dengan mendengarkan, berbicara, bergerak, hingga bernyanyi. Para penonton video channel YouTube kinderflix menyukai cara menyampaikan suatu hal dal videonya dari segala usia. Mereka juga dapat *quality time* pada melalui momen-momen bersama sang anak ketika menyaksikan kinderflix.

Meski begitu, *traffic* dari akun kinderflix cukup tinggi. Bahkan sebelum viral karena jadi korban pelecehan seksual, video mereka mendapat *respons* dan antusias yang baik dari anak-anak. Orang tua pun juga menyukai konten edukatif dari kinderflix. Di balik konten yang menarik ini tersebut, ternyata ada sosok Kak

Nisa yang juga ramai diperbincangkan. Tidak hanya memiliki keahlian dalam mengajar, tetapi juga dapat mempelajari kata-kata bahkan bernyanyi bersama (Prambosrsfm.com 2023). Sayangnya konten penuh kecerdasan untuk anak-anak ini malah jadi disalagunakan oleh para oknum dewasa.

Penulis juga sudah menetapkan untuk meneliti salah satu video konten di channel kinderflix, dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Dengan menggunakan metode ini, peneliti mengamati dan menganalisis tanda kemudian mendeskripsikan setiap makna yang ada dalam konten Kinderflix. Memiliki banyak contoh edukasi yang sangat membantu untuk anak. Mulai dari menjelaskannya, mengajak untuk mengikutinya sehingga anak tidak akan merasa bosan. Dengan para host yang penuh semangat membuat suasana belajar yang menjadi menyenangkan dan juga konsep-konsep animasi seperti grafik gambar-gambar berjalan dengan warna-warna yang menarik sehingga tidak membuat anak merasa bosan melihatnya.

Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori semiotika Roland Barthes. Teori tersebut diterapkan untuk menemukan denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam sumber data. Sumber data penelitian ini adalah salah satu video konten dari channel Kinderflix “Mengenal benda, Suara hewan, lagu interaktif”. Video konten tersebut di upload pada 9 Desember 2023 di akun YouTube Kinderflix. Video tersebut berjenis edukasi dengan durasi 30 menit 41 detik.

1.2 Pembatasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan penelitian tersebut lebih terarah dari tujuan yang semula direncanakan maka penulis menetapkan batasan

masalah yang berfokus terhadap gaya Bahasa yang di gunakan oleh konten *creator* pada channel YouTube Kinderflix.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dari penelitian ini, adalah Bagaimana Analisis Penggunaan gaya Bahasa video pembelajaran bagi anak di channel youtube Kinderflix.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Analisis Penggunaan gaya Bahasa video pembelajaran bagi anak di channel youtube Kinderflix.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dari segi teoritis memiliki manfaat sebagai pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi seseorang yang ingin meneliti diksi dan gaya Bahasa dalam konten video pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Akademis

Secara akademis diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperdalam ilmu pengetahuan dan dapat menjadi sumber penelitian khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

1.5.3 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk para konten *creator* dan bermanfaat untuk penulis.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar untuk memberikan gambaran secara menyeluruh dan sistematis dalam skripsi ini, penulis membaginya dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II : Uraian Teoritis

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian Media Komunikasi, Analisis, Gaya Bahasa, Video Pembelajaran, Anak, Media Sosial, Channel, YouTube, dan Kinderflix.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini menguraikan jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Pembahasan

Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian dan pembahasan tentang Gaya Bahasa video pembelajaran bagi anak di channel YouTube Kinderflix.

BAB V : Penutup

Bab ini menguraikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Media Komunikasi

Media komunikasi merupakan media yang digunakan untuk memfasilitas komunikasi yang sedang terjadi. Melalui hadirnya media komunikasi olehnya komunikasi bakal menjadi lebih menarik, lebih tepat sasaran dan mudah dimengerti oleh lawan komunikasi.

2.1.1. Media

Media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Media juga merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektifitas program intruksional (Ani Daniyati et al. 2023).

2.1.2. Komunikasi

Komunikasi merupakan sarana untuk terjalinnya hubungan antar seseorang dengan orang lain. Dengan adanya komunikasi maka terjadilah hubungan sosia, karena manusia itu adalah sebagai makhluk sosial, maka terjadilah interaksi timbal balik. Komunikasi terjadi dalam hampir setiap kegiatan manusia, untuk lebih tegas dapat dikatakan bahwa banyak kegiatan manusia yang hanya bisa terjadi dengan bantuan komunikasi. Proses penyampaian atau

penerimaan pesan dari satu orang kepada orang lain, baik langsung maupun tidak langsung, secara tertulis, lisan, maupun nonverbal (Mawaddah and Elisa Harahap 2021).

2.1.3. Jenis-Jenis Media Komunikasi

Sebagai sarana dalam berkomunikasi, media komunikasi dapat dibedakan menjadi empat bagian menurut (Brata 2003).

a. Media komunikasi Audio

Suatu sarana bantuan dalam berkomunikasi dengan memanfaatkan suara/bunyi hingga kemudian akan diterima oleh saluran dengar masing-masing komunikan dan komunikator.

b. Media komunikasi visual

Suatu alat bantu komunikasi yang menggunakan penglihatan manusia untuk melangsungkan komunikasi terhadap para penerima pesan.

c. Media komunikasi audio-visual

Salah satu sarana bantu berkomunikasi dengan menggabungkan fungsi pendengaran dan penglihatan manusia. Dengan ini memungkinkan komunikan untuk melihat sekaligus mendengarkan informasi yang diberikan.

2.2 Analisis

Analisis adalah Kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu pokok menjadi bagian-bagian atau komponen sehingga dapat diketahui ciri atau tanda tiap bagian kemudian hubungan satu sama lain serta fungsi masing-masing bagian dari

keseluruhan yang menguraikan suatu pokok menjadi beberapa bagian dan menjadi bagian beberapa bagian dan melihat hubungannya agar dapat diperoleh pemahaman yang tepat terhadap obyek yang sedang diteliti (Suteja 2018).

2.3 Gaya Bahasa

2.3.1. Pengertian Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan suatu ciri khas tersendiri dalam lingkup kesastraan atau berbahasa. Semua pembahasan manapun akan mempunyai keunikan tersendiri untuk menyampaikan berita atau bahasa yang akan menjadi topik pembicaraan dengan orang lain (Ulfatun 2021). Gaya bahasa juga cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis atau penutur.

Dengan gaya bahasa, penutur bermaksud menjadikan paparan bahasanya menarik, kaya, padat, jelas dan lebih mampu menekankan gagasan yang ingin disampaikan, menciptakan suasana tertentu dan menampilkan efek estetis. Efek estetis tersebut menyebabkan karya sastra bernilai seni. Nilai seni suatu karya sastra tidak hanya bergantung pada gaya bahasanya saja, tetapi juga gaya bercerita atau penyusunan alurnya. Namun, gaya bahasalah yang berkontribusi besar terhadap pencapaian nilai (Niki Aldila, Chairil Effendy, and A Totok Priyadi 2012).

Kemampuan berbahasa ini diimplementasikan dengan kemampuan dalam beretorika, baik beretorika dalam menulis maupun berbicara. Rhetorika dalam hal ini adalah kemampuan dalam mengolah bahasa secara efektif dan efisien berupa ethos (karakter atau niat baik), pathos (membawa emosional pendengar atau

pembaca), dan logos (bukti logis) sehingga mampu mempengaruhi pembaca atau pendengar dengan pesan yang disampaikan melalui media tertulis atau lisan (Noermanzah 2019).

2.3.2. Hakikat Gaya Bahasa

Gaya bahasa atau *style* adalah pemanfaatan atas kekayaan bahasa oleh seseorang dalam bertutur atau menulis; pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek-efek tertentu: keseluruhan ciri-ciri bahasa sekelompok penulis sastra: cara khas dalam menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulis atau lisan (Noermanzah 2019). Gaya bahasa juga bermakna cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis atau pemakai Bahasa.

Gaya bahasa ini bersifat *individu* dan dapat juga bersifat kelompok. Gaya bahasa yang bersifat *individu* disebut idiolek, sedangkan yang bersifat kelompok (masyarakat) disebut dialek. Gaya bahasa memungkinkan kita dapat menilai pribadi, watak, dan watak, dan kemampuan seseorang ataupun masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut.

2.3.3. Bentuk Gaya Bahasa

1. Gaya Bahasa Simile

Gaya bahasa simile adalah gaya bahasa perbandingan yang bersifat eksplisit atau langsung menyatakan sesuatu sama dengan hal yang lain, yang dimana gaya bahasa simile ditandai dengan penggunaan yang menunjukkan kesamaan, dengan menggunakan kata-kata: seperti, bagaikan, laksana, sama, dan sebagainya.

2. Gaya Bahasa Metafora

Keraf (2015) Gaya bahasa metafora adalah semacam analogi yang membandingkan dua hal yang secara langsung tetapi dalam bentuk yang tingkat dan semacam analogi yang membandingkan dua hal yang secara langsung tetapi dalam bentuk yang singkat.

3. Gaya Bahasa Simbolik

Menurut Sudarsana (2007) Gaya bahasa simbolik adalah gaya bahasa perbandingan yang digunakan untuk mengungkapkan kalimat yang berupa kritikan atau opininya terhadap sesuatu dengan menggunakan kata-kata halus.

4. Gaya Bahasa Personifikasi

Personifikasi dapat diartikan majas yang menerapkan sifat-sifat manusia terhadap benda mati.

5. Gaya Bahasa Hiperbola

Menurut Sudarsana (2017) Gaya Bahasa hiperbola adalah kiasan yang berlebih-lebihan. sebagai gaya bahasa hiperbola karena terkesan berlebihan bahwa semua orang telah membicarakan produk tersebut dari berjuta-juta tahun yang lalu, padahal produk tersebut adalah produk baru.

6. Gaya Bahasa Antitesis

Keraf (2015) Gaya bahasa yang mengadakan komparasi atau perbandingan antara dua antonym, yaitu kata-kata yang mengandung ciri-ciri semantik yang bertentangan, sedikit merupakan lawan kata lebih, begitu juga sebaliknya.

7. Gaya Bahasa Antifrasis

Menurut Keraf (2015) Gaya Bahasa Antifrasis merupakan semacam ironi yang berwujud penggunaan sebuah kata dengan makna kebalikannya, yang bisa saja dianggap sebagai ironi sendiri, atau kata-kata yang dipakai untuk menangkal kejahatan, roh jahat, dan sebagainya. Gaya bahasa antifrasis pada kalimat diatas ditandai dengan penggunaan kata jenius sekali bukan yang dimana maknanya adalah kebalikan dari kata tersebut.

8. Gaya Bahasa Sarkasme

Keraf (2015) Gaya Bahasa sarkasme adalah suatu acuan yang lebih kasar dari ironi yang mengandung kepahitan dan celaan yang getir.

9. Gaya Bahasa Satire

Satire adalah gaya bahasa yang berbentuk ungkapan dengan maksud menertawakan atau menolak sesuatu sebagai suatu sindiran. Keraf (2015)

10. Gaya Bahasa Epanalipsis

Keraf (2015) berpendapat Epanalipsis adalah pengulangan yang berwujud kata terakhir dari baris, klausa, atau kalimat mengulang kata pertama, penggunaan kata ini ingin menegaskan sebuah kebenaran.

11. Gaya Bahasa Klimaks

Menurut Keraf (2004) klimaks adalah semacam gaya bahasa yang mengandung urutan-urutan pikiran yang setiap kali semakin meningkat kepentingannya dari gagasan gagasan sebelumnya.

12. Gaya Bahasa Pleonasme

Keraf (2015) berpendapat bahwa pleonasme adalah semacam acuan yang mempergunakan kata-kata lebih banyak dari pada yang diperlukan untuk menyatakan satu gagasan atau pikiran.

2.4 Video Pembelajaran

2.4.1. Pengertian Video

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual sehingga menciptakan tontonan yang dinamis dan menarik, video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD, dan media internet seperti YouTube, jadi mudah dibawa dan digunakan kemana saja, selain itu mudah digunakan dan dapat diakses oleh khalayak luas, penonton media video mempunyai fungsi penunjang belajar, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensasi.

Audio visual (video) dinilai sangat afektif. Jika penyajian video dilengkapi dengan *software interaktif* maka kemungkinan besar akan berinteraksi dengan program yang ada melalui pembelajaran dalam bentuk video akan memotivasi anak agar lebih tertarik terhadap pembelajaran yang akan diajarkan, agar pemanfaatan video yang diberikan dalam pembelajaran menggugah semangat anak selama penayangan video pembelajaran. Memilih media video sebagai sarana untuk menyebarkan hasil ide inovatif yang selain mampu memadukan unsur *visual* dengan suara juga dapat disajikan dalam berbagai bentuk, misalnya pergaulan langsung berkomunikasi dengan kelompok (Haryadi 2019).

Pentingnya media pembelajaran yang banyak dikemukakan oleh Rossi dan Breidle bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah media online dan sebagainya. Pentingnya media belajar dalam menunjang

proses pembelajaran seringkali terabaikan oleh pendidikan dengan berbagai alasan (Harahap, Hardiyanto, and Hidayat 2021).

2.4.2. Manfaat Video Pembelajaran

Seiring berjalannya waktu, media pembelajaran berbasis video semakin berkembang menjadi jenis jenis yang lebih spesifik seperti booklet dan video karakter dan terlihat bahwa penggunaan video karakter dapat memberikan penguatan dan pengetahuan. Hal tersebut dikarenakan video karakter memperlihatkan informasi secara jelas dan menarik sehingga seseorang tertarik untuk menyimaknya dan kemudian memberikan penguatan pada pengetahuanyang sudah dimiliki sebelumnya. Selain itu, lebih spesifik lagi dibuat menjadijenis video tutorial yang dapat diakses kapan saja sebagai panduan untuk belajar secara mandiri (Ridwan, Al-Aqsha, and Rahmadini 2020).

Kemudian video edukasi berbasis motion graphics yang lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami. Pada video edukasi berbasis *motion graphics* biasanya mengunggulkan *animasi* karakter dan tulisan yang menarik serta sudah dipahami walaupun ketika proses produksi cukup memakan waktu dibandingkan dengan membuat media pembelajaran berbasis video yang biasa. Jenis jenis video ini dapat dimanfaatkan baik untuk pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.

2.4.3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karenaguru dapat menyampaikan materi kepada anak menjadi lebih bermakna (Nurrita 2018). Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah

tetapi dapat membawa anak untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari pengguna media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan komunikasi anatar penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan Bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi anak dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan anak mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah anak untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Pengguna media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang anak yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan anak maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

2.5 Anak

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Meilasari and Diana 2022).

Pengembangan Literasi menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak. Untuk itu diperlukan upaya dari lingkungan terdekat yakni orang tua dalam pendampingan anak agar memiliki kemampuan literasi yang baik. Interaksi orang tua-anak yang baik akan membantu anak memiliki ketanggungan dalam menghadapi kerentanan, sehingga fungsi dan peran orang sangat penting dalam memberi dukungan, mengawasi dan berkomunikasi dengan baik terhadap anak (Ulayya 2017).

Tugas utama orang tua adalah fokus pada masa depan anak-anaknya agar menjadi pendukung bangsa. Sebagai guru, orang tua berkewajiban menciptakan kondisi dan landasan bagi pendidikan dan masa depan anak-anaknya. Dengan menciptakan suasana yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari, anak dapat dengan mudah mengembangkan keteladanan dasar yang diperlukan untuk pendidikan dan pengembangan diri, yang merupakan kapasitas dasar keluarga sebagai lembaga

pendidikan. Gagak mengatakan peran orang tua dalam membimbing dan mendidik anak sangat penting. Peran orang tua yang dapat diberikan kepada anak sejak dini(Sutrisno 2021).

2.6 Media Sosial

Menurut (Widada 2018) Media sosial adalah sebuah media *online*, dimana para penggunanya bisa dengan mudah memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan komunikasinya. Media sosial menggunakan teknologi berbasis *web* yang mengubah komunikasi menjadi dialog kreatif. Media sosial juga menjadi alasan utama di masyarakat dalam melakukan aktivitas online dalam kehidupan sehari-hari. Berekomunikasi secara interaktif tanpa harus berada ditempat yang sama atau bertemu secara langsung (F. P. Hidayat et al. 2023).

Perkembangan media sosial yang kian kencang tidak cuma berlangsung pada negara-negara maju saja, di negara berkembang seperti tanah air kita ini, Indonesia saja banyak sekali pemakai media sosial serta kemajuan yang pesat ini sanggup jadi pengganti peran media massa maupun konvensional dalam menyebarkan informasi ataupun data. Media sosial yang berpusat pada prinsip pengguna, memudahkan kegiatan serta kerja sama. Oleh karena itu, media sosial mampu dipandang selaku media online yang memperkuat jalinan antara pengguna serta hubungan sosial.

Pada umumnya, pengguna internet oleh kelompok-kelompok teroris membagi dua jenis kelompok teroris, yaitu *cyberterrorism* dan propaganda online. *cyberterrorism* merupakan tindakan dalam menggunakan internet untuk memusnahkan, menyakiti, menyerang, seseorang atau properti dengan mengubah,

merusak, menyebarkan virus pada situs-situs, serta menyisipkan pesan-pesan radikal situs orang lain (F. P. Hidayat and Lubis 2021).

2.6.1. Karakteristik Media Sosial

Berdasarkan karakteristik yang dikemukakan Mayfield (2008) dalam Suciska (2016), ada lima karakteristik media sosial yaitu:

1. Partisipasi, dimana menurutnya media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik *followers* yang tertarik dengan pesan yang dibagi melalui akun media sosial dalam hal ini twitter dan instagram diskominfo.
2. Keterbukaan, dimana semua postingan untuk umpan balik maupun partisipasi. Media sosial membuka ruang untuk pemungutan suara, komentar dan pertukaran informasi bagi sesama pengguna baik repost di Instagram maupun retweeted di twitter.
3. Percakapan, dimana media sosial memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah melalui akunnya.
4. Komunitas, berbagai komunikasi di media sosial bisa tampil secara cepat dan berinteraksi secara efektif dalam bidang yang mereka sukai.
5. Konektivitas, menjadi keunggulan media sosial, karena bisa memanfaatkannya berbagai link atau tautan ke situs web, sumber-sumber informasi dan masyarakat lainnya (Yusmanizar et al. 2020)

2.6.2. Fungsi Media Sosial

Fungsi media sosial dapat diketahui melalui sebuah kerangka kerja honeycomb (Yusmanizar et al. 2020) yaitu :

1. *Identity* menggambarkan pengaturan identitas para pengguna dalam sebuah media sosial menyangkut nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto.
2. *Conversations* menggambarkan pengaturan para pengguna berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam media sosial.
3. *Sharing* menggambarkan pertukaran, pembagian, serta penerimaan konten berupa teks, gambar, atau video yang dilakukan oleh para pengguna.
4. *Presence* menggambarkan apakah para pengguna dapat mengakses pengguna lainnya.
5. *Relationship* menggambarkan para pengguna terhubung atau terkait dengan pengguna lainnya.
6. *Reputation* menggambarkan para pengguna dapat mengidentifikasi orang lain serta dirinya sendiri.
7. *Groups* menggambarkan para pengguna dapat membentuk komunitas dan sub-komunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi.

2.7 Channel

Digital Marketing Channel merupakan media yang digunakan untuk melakukan pemasaran produk secara digital (Nusa 2023). *Digital marketing channel* sendiri dilakukan untuk menjangkau dan terhubung dengan target pasar yang lebih luas dengan biaya yang lebih efisien dibandingkan dengan pemasaran menggunakan metode tradisional. Saat ini, banyak pemanfaatan digital marketing channel menjadi hal yang sangat penting bagi bisnis karena sudah semakin banyak orang yang menggunakan internet untuk mencari segala informasi bahkan hingga berbelanja.

2.8 YouTube

2.8.1. Pengertian Youtube

YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi dalam bentuk “gambar bergerak”. *Website* ini diperuntukkan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi melalui video dan menontonnya langsung. Kita juga dapat mengunggah video ke *server* YouTube dan membagikannya ke seluruh dunia. Para pembuat konten video di youtube biasanya disebut dengan YouTuber. Ada beberapa cara para YouTuber untuk menarik minat penonton yaitu dengan membuat video yang lagi *popular* saat ini dan membuat judul yang menarik, ada yang menarik minat penonton dengan editing video yang sangat baik. Namun yang paling utama, YouTuber harus memiliki kepribadian tersendiri untuk bersuara atau menyampaikan pesan kontennya (Arisandi, Charlina, and Rumadi 2021).

Seiring berkembangnya zaman dari tahun ke tahun, internet juga semakin berkembang menjadi lebih canggih. Munculnya media baru pada masa kini membuat nama YouTube menjadi perhatian utama di mata masyarakat. Bahkan semenjak kehadiran Youtube sebagai media baru, tidak sedikit pengguna dan penonton televisi beralih ke Youtube. Salah satunya yaitu dimana YouTube sangat praktis bisa ditonton dimana saja dan kapan saja, dengan hanya bermodalkan smartphone saja kita sudah bisa menonton melalui youtube.

Pada zaman sekarang, Youtube semakin memiliki banyak fitur yang memudahkan penggunaannya untuk mencari informasi, seperti disediakan fitur pencarian sesuai dengan kategori seperti contohnya kategori music, game,

memasak, dll. Dari kelebihan youtube inilah yang menjadi daya tarik lebih dimata masyarakat. Selain untuk sarana komunikasi massa, YouTube juga bisa menghasilkan uang dengan fitur afiliasinya .maka terbentuklah peluang lapangan kerja baru dibidang YouTube seperti contohnya seperti YouTuber atau konten kreator (Arisandi, Charlina, and Rumadi 2021).

2.8.2. Manfaat Media YouTube

Dalam youtube terdapat jenis video yang menceritakan dongeng yang memiliki manfaat bagi pelajar dibangku sekolah dasar. Menggunakan video bermanfaat untuk memperlihatkan bergerakanya gambar, menampilkan objek, lokasi dan kejadian secara komprehensif sehingga pelajar terdorong untuk menggunakan youtube. Pelajar bisa memantau peristiwa dan melakukan perekaman dengan aplikasi youtube. Youtube memiliki bagian warna, suara, gerak yang berpotensi menciptakan perilaku atau personalitas lebih hidup sehingga akan mudah dimengerti isi dari ceritanya. Secara tidak langsung, youtube bisa menaikkan minat analisis masing-masing individu untuk mencari idedan materi (Mutoharoh Tryas 2022).

2.9 Kinderflix

YouTuber yang terindikasi banyak menggunakan gaya bahasa adalah channel Youtube Kinderflix. Konten video yang dibuat Kinderflix adalah video mengenai kanal pendidikan bagi anak, yang dikemas secara menarik dan dipandu oleh beberapa *host* yang *ekspresif* untuk membantu anak-anak terbebas dengan gangguan *speech delay*. Konten-konten video yang di tayangkan bisa melatih

anak-anak yang kesulitan untuk belajar kosa kata yang jamak di gunakan setiap hari.

Akun Kinderflix juga merupakan akun YouTube baru yang berisikan konten edukasi untuk balita, menyiapkan berbagai konten yang dapat membantu balita untuk belajar mengenali sesuatu. Dari akun YouTube-nya, Kinderflix sendiri saja saat ini sudah memiliki 350 ribu *subscriber*. Sementara itu, baru mulai memposting video satu bulan belakangan, video tersebut mampu menjangkau ratusan ribu, bahkan jutaan penonton. Apalagi di saat seperti ini, banyak akun yang kurang mendidik untuk anak. Di balik konten yang menarik ini tersebut, ternyata ada sosok Kak Nisa yang juga ramai diperbincangkan. Tidak hanya memiliki keahlian dalam mengajar, tetapi juga dapat mempelajari kata-kata bahkan bernyanyi bersama (Prambosrsfm.com 2023).

2.10 Semiotik Roland Barthes

Dalam teori Barthes, ia mengembangkan semiotika menjadi dua tingkatan tanda, yaitu tingkat denotasi dan konotasi (Rusmana 2014). Denotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai tingkat kesepakatan yang tinggi yang menghasilkan makna sesungguhnya dan merupakan sistem signifikasi tingkat pertama sedangkan pada konotasi, merupakan sistem signifikasi tingkat kedua. Hal tersebut menjelaskan interaksi yang terjadi saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca juga nilai-nilai kebudayaannya.

a. Analisis Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya manusia memiliki kemampuan untuk mencari makna pada setiap

gejala sosial yang terjadi disekitarnya. Dalam semiotika, komunikasi pada intinya dipandang sebagai mediasi atau pertukaran tanda-tanda secara intersubjektif. Komunikasi menjelaskan dan mengembangkan penggunaan bahasa dan sistem-sistem tanda lainnya dalam bentuk pertukaran (mediasi) antar perspektif yang bervariasi. Semiotika merupakan problematika representasi dan transmisi makna, dalam hal terjadinya *gap* antara subjektivitas yang coba di atasi melalui pengguna system tanda yang disepakati (Al Fiatur Rohmaniah 2021).

b. Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes yang mengacu pada Ferdinand de Saussure dengan menyelidiki hubungan penanda dan petanda pada sebuah tanda. Saussure meletakkan tanda dalam konteks Bahasa komunikasi tersusun dalam dua bagian yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* yaitu apa yang dikatakan, ditulis, dibaca. *Signified* yaitu pikiran atau konsep (gambaran mental). Barthes tidaksebatas itu memahami proses penandaan, tetapi juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat.

Konotasi mempunyai makna yang dapat berasal dari pandangan sendiri. Jadi dapat dikatakan, denotasi juga merupakan suatu tanda yang digambarkan pada sebuah objek sedangkan konotasi bagaimana menggambarkannya. Mitos adalah suatu bentuk dimana ideologi tercipta. Mitos muncul melalui suatu anggapan berdasarkan observasi kasar. Mitos dalam semiotic merupakan proses pemaknaan yang tidak mendalam. Ketika sebuah tanda memiliki makna konotasi, lalu tanda itu berkembang menjadi makna denotasi, maka denotasi tersebut menjadi mitos.

Gambar 2.1 Peta tanda Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative (Tanda Denotatif)	
4. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative (Konotatif)	

Sumber: Paul coble & Litzza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*.
Ny: Totem Books, Hlm 51. (Dalam, Sobur 2013:69)

Dari peta Barthes terlihat bahwa tanda denotative (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Penanda merupakan tanda yang kita persepsi yang dapat ditunjukkan dengan warna atau rangkaian gambar yang ada dalam objek yang diteliti. Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotative adalah juga penanda konotatif (4). Sementara itu petanda konotatif (5) menurut Barthes adalah mitos atau operasi ideologi (Vera 2016).

2. 11 Metode Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab. Melalui serangkaian aktivitas tersebut data kualitatif yang biasanya berserakan oleh bertumpuk-tumpuk bisa disederhanakan untuk akhirnya bisa dipahami dengan mudah. Metode analisis kualitatif sesungguhnya sudah dimulai saat peneliti menumpulkan data, dengan cara memilah mana data yang sesungguhnya penting atau tidak.

Penelitian kualitatif proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusi atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandanganterinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai masalah-masalah manusia dan sosial, bukan mendeskripsikan bagian permukaan dari sebuah realitas sebagaimana dilakukan penelitian kuantitatif (Fadli 2021).

2.12 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam uraian teoritis ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Table 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Metode Analisis	Hasil analisis
Chaterina Mariati Gultom, Mangatur Sinaga, Hemandra. (2020)	Gaya Bahasa dalam video <i>Channel YouTube</i> Suhay Salim	Deskriptif Kualitatif	Hasil penelitian ini ditulis dengan cara penjabaran dalam bentuk uraian dan tulisan. Sumber data yang akan dikaji adalah seluruh video ulasan produk yang diposting ke channel youtube Suhay Salim dimulai pada bulan Oktober 2018 hingga Januari 2019. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah bentuk gaya bahasa dan makna gaya bahasa yang dituturkan Suhay Salim. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik mentranskrip, karena sumber data yang digunakan adalah dokumen lisan, yaitu berupa video dari channel youtube Suhay Salim.

			<p>Teknik analisis data yaitu dimulai dengan menyusun data berdasarkan bulan dipostingnya ke internet, dilanjutkan ke tahap mentranskrip data lisan ke data tulisan, lalu mengidentifikasi data lisan yang termasuk bentuk gaya bahasa. Pada tahap terakhir peneliti menyimpulkan data kalimat bergaya bahasa beserta maknanya.</p>
<p>Ani Diana, Suherman, Rohmah Tussolekha. (2022)</p>	<p>Penggunaan gaya bahasa repetisi dalam film animasi anak-anak di channel youtube Nussa Official</p>	<p>Deskriptif Kualitatif</p>	<p>Hasil penelitian ini ditulis, film Nussa dan Rara yang ditayangkan melalui channel youtube Nussa Official di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai islami yang dapat dijadikan teladan bagi penonton, terutama anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, film ini baik untuk dijadikan salah satu alternatif bahan pembelajaran di sekolah, terutama sekolah dasar agar mampu membentuk karakter yang baik pada anak didik. Begitu pula peran orang tua sangat penting untuk memberikan pengarahan, pembimbingan, dan pengawasan kepada anaknya, terutama saat mereka berinteraksi dengan media sosial karena saat ini media sosial terbuka lebar sehingga dapat diakses oleh siapa saja, baik orang tua maupun anak-anak.</p>

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang bertujuan untuk menghasilkan data deskriptif. Menurut Syamsuddin, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu benda, tempat, situasi atau peristiwa yang berbentuk kata-kata atau pada benda yang berupa benda atau orang sehingga Anda mungkin merasa seolah-olah Anda adalah bagian dari objek.

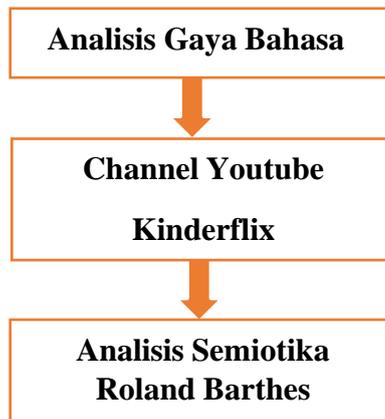
Dengan mendeskripsikan dalam bentuk narasi gaya bahasa yang ada dalam channel YouTube Kinderflix, maka hasil data dikumpulkan berupa bentuk kata-kata dan gambar yang akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran dalam penyajian laporan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dilakukan dengan mencari data dan sumber data dengan menggunakan semiotika Roland Barthes, Selain bahasa tanda dapat berupa lagu, benda, dialog, gambar, gerak tubuh, dan mimik wajah. Penelitian ini dilakukan dengan observasi offline terhadap objek penelitian, yaitu menonton objek secara langsung dalam bentuk rangkaian konten video dari channel YouTube kinderflix, untuk memudahkan dalam menganalisis objek yang akan dicari.

3.2 Kerangka Konsep

Dalam pelaksanaan penelitian ini, kerangka konsep dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi dan menjadi penilaian lebih sistematis.

Berdasarkan judul penelitian, maka Batasan-batasan konsep yang dipakai dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 kerangka konsep



Sumber: Olahan Peneliti, 2024

3.3 Definisi Konsep

- a. Gaya bahasa atau *style* merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak atau pembaca (Khoirina 2018). Pemanfaatan atas kekayaan bahasa oleh seseorang dalam bertutur atau menulis; pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek-efek tertentu: keseluruhan ciri-ciri bahasa sekelompok penulis sastra: cara khas dalam menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulis atau lisan. Gaya bahasa juga bermakna cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis atau pemakai Bahasa.
- b. YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi dalam bentuk “gambar bergerak”. *Website* ini diperuntukkan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi melalui video dan

menontonnya langsung. Kita juga dapat mengunggah video ke *server* YouTube dan membagikannya ke seluruh dunia. Para pembuat konten video di youtube biasanya disebut dengan YouTuber. Ada beberapa cara para YouTuber untuk menarik minat penonton yaitu dengan membuat video yang lagi *popular* saat ini dan membuat judul yang menarik, ada yang menarik minat penonton dengan editing video yang sangat baik. Namun yang paling utama, YouTuber harus memiliki kepribadian tersendiri untuk bersuara atau menyampaikan pesan kontennya (Arisandi, Charlina, and Rumadi 2021).

Kinderflix yang tayangan kontennya ditujukan “*Kinder Parents*” dan “*Kinder friends*” yaitu mengajak anak-anak untuk belajar melafalkan kata-kata. Selain itu kinderflix juga ingin membantu tumbuh kembang di masa keemasan anak secara motorik, dengan mendengarkan, berbicara, bergerak, hingga bernyanyi. Para penonton video channel YouTube kinderflix menyukai cara menyampaikan suatu hal dalam videonya dari segala usia. Mereka juga dapat *quality time* pada melalui momen-momen bersama sang anak ketika menyaksikan kinderflix. Meski begitu, *traffic* dari akun kinderflix cukup tinggi. Bahkan sebelum viral karena jadi korban pelecehan seksual, video mereka mendapat *respons* dan antusias yang baik dari anak-anak (Prambosrsfm.com 2023).

- c. Semiotika Roland Barthes terdiri atas tahapan makna yang diuraikan melalui tahapan konseptual yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tanda yang diungkapkan pada suatu benda sedangkan konotasi adalah cara

untuk menggambarannya. Mitos merupakan kebudayaan yang menjelaskan atau memahami unsur-unsur tertentu yang berkaitan dengan fenomena alam atau kenyataan, yang diciptakan oleh kelas sosial yang dominan. Ketika lambing mempunyai makna konotatif, maka lambing tersebut berkembang menjadi makna denotatif, kemudian makna denotatif tersebut menjadi mitos (Situmeang, 2015).

3.4 Kategorisasi Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep diatas, agar teori tersebut jelas maka teori yang ada diterjemahkan dalam Kategorisasi sebagai berikut :

Table 3.1 Kategorisasi penelitian

No	Konsep	Indikator
1	Gaya Bahasa	- Konotasi - Denotasi
2	Media Pembelajaran	- Bahasa Visual - Interpretasi

Sumber: Olahan Penelitian, 2024

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik observasi yang digunakan yaitu observasi langsung terhadap subjek penelitian dan dengan materi yang dilihat dari Youtube, dengan cara melihat konten-konten yang ada di channel YouTube Kinderflix dan kemudian melakukan capture frame pada beberapa adegan video. Kemudian melakukan tinjauan pustaka dengan membaca dokumen dan sumber data yang ada melalui buku, internet, serta karya ilmiah atau bentuk publikasi lainnya untuk mendukung hasil analisis yang akan dikemukakan.

3.6 Teknik Analisis Data

Dengan bantuan semiotika Roland Barthes yang dengan melihat tanda dan makna yang ada. Penelitian ini menggunakan bantuan analisis semiotika Roland Barthes dengan melalui dua tahap signifikasi yaitu tahap denotasi yang fokus pada visualisasi dan gaya bahasa yang menggunakan indera berupa ekspresi interaksi lebih nyata dekat dengan tanda. Dan tahap konotasi meliputi interpretasi terhadap isyarat kontekstual yang akan disampaikan penulis (Ernawati 2019).

3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi pada penelitian ini tidak mempunyai lokasi khusus untuk melakukan penelitian, karena dapat dilakukan dimana saja yang dinilai memungkinkan dan mendukung perangkat audio visual karena objek penelitian adalah video atau konten YouTube yang ditonton melalui laptop. Waktu penelitian ini dimulai Desember 2023 – April 2024.

3.8 Deskripsi Kinderflix

Gambar 3.2 Channel youtube kinderflix



Sumber: Screenshot home channel youtube kinderflix

Konten video yang dibuat Kinderflix adalah video mengenai kanal pendidikan bagi anak, yang dikemas secara menarik dan dipandu oleh beberapa *host* yang *ekspresif* untuk membantu anak-anak terbebas dengan gangguan *speech delay*. Konten-konten video yang di tayangkan bisa melatih anak-anak yang kesulitan untuk belajar kosa kata yang jamak di gunakan setiap hari, diisi dengan banyak animasi yang kreatif dan dapat menarik perhatian anak-anak. Dan sudah mulai *upload* sejak September 2023.

Channel Youtube Kinderflix merupakan channel yang di miliki oleh Konten creator yang bernama Delfano Charies, yang sudah lama dikenal dengan konten youtube nya yang dulu, namun sekarang sudah mempunyai istri dan dikaruniai seorang putra. Ide untuk membuka channel kinderflix sendiri terpikirkan oleh delfano dan istri ketika mendampingi anaknya bermain. Dengan banyaknya tontonan anak yang minim kualitas, delfano memutuskan untuk membuat video atau konten youtube berkualitas untuk anak-anak, terutama tumbuh kembang anak.

Peneliti juga sudah menetapkan untuk meneliti salah satu video konten di channel kinderflix, dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Dengan menggunakan metode ini, peneliti mengamati dan menganalisis tanda kemudian mendeskripsikan setiap makna yang ada dalam konten Kinderflix. Memiliki banyak contoh edukasi yang sangat membantu untuk anak. Mulai dari menjelaskannya, mengajak untuk mengikutinya sehingga anak tidak akan merasa bosan. Dengan para host yang penuh semangat membuat suasana belajar yang menjadi menyenangkan dan juga konsep-konsep animasi seperti grafik gambar-

gambar berjalan dengan warna-warna yang menarik sehingga tidak membuat anak merasa bosan melihatnya.

Gambar 3. 3 Video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif



Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif detik ke 00.18

Dalam visual yang ditampilkan pada gambar, terlihat jelas bahwan dalam konten video tersebut menggunakan tema yang sinkron dari mulai host hinga warna-warna dan bentuk. Terlihat host yang menyapa dengan melambaikan kedua tangannya dengan wajah yang gembira dan riang, dengan tema animasi yang sedang berada di ruang keluarga dengan warna-warna yang menarik para anak- anak agar tidak terlihat membosankan saat menontonnya. Dan juga terlihat bacaan nama channel kinderflix yang berwarna-warni.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori semiotika Roland Barthes. Teori tersebut diterapkan untuk menemukan denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam sumber data. Sumber data penelitian ini adalah salah satu video konten dari channel Kinderflix “Mengenal benda, Suara hewan, lagu interaktif”. Video konten tersebut di upload pada 9 Desember 2023 di akun YouTube Kinderflix. Video tersebut berjenis edukasi dengan durasi 30 menit 41 detik. Konten-konten video yang di tayangkan bisa melatih anak-anak yang kesulitan untuk belajar kosa kata yang jamak di gunakan setiap hari, yang dikemas secara menarik dan dipandu oleh beberapa *host* yang *ekspresif* untuk membantu anak-anak terbebas dengan gangguan *speech delay*. Yang saat ini sudah memiliki 350 ribu *subscriber* dan saat ini juga sudah 21 video konten di *upload*.

4.1.1 Denotasi dan Konotasi “Mengenal benda, Suara hewan, lagu interaktif” dalam Channel YouTube Kinderflix

Table 4.1 denotasi dan konotasi

No	Tanda	Denotasi	Konotasi
1.	 Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif	Salah satu host melambatkan tangannya. Terlihat <i>background</i> yang seperti berada di ruang keluarga.	Diawal pembukaan video, host menyapa penonton dengan gembira dan semangat.

2.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	Ketiga host melambatkan tangannya sambil tersenyum dengan <i>background</i> halaman luar.	Para host mengajak untuk mengikutinya bernyanyi bersama di halaman sambil bermain gelembung.
3.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	Host menunjukan anggota tubuhnya dan berada ditempat bermain.	Host mengajak untuk memegang pundak dan menggerakannya sambil mengenal anggota tubuh dengan bernyanyi di suasana tempat bermain diisi dengan mainan-mainan.
4.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	Host menunjuk buah yang berada di dapur.	Host memperkenalkan berbagai macam buah-buahan dan memberi tau bagaimana rasanya dengan cara sambil bernyanyi yang dilakukan di dapur.
5.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	Host terkejut dengan <i>background</i> di halaman.	Host terkejut melihat ada kuda, dan memberitahu suara kuda dan mengajak berlari seperti dikejar kuda dan juga memberitahu bagaimana mengelus kuda dengan diumpamakan mengelus pipi kita. Berada di halaman luar dengan teriknya matahari.
6.		Host membuka kedua tangan yang berada di taman rumah.	Host menerangkan berbagai macam bunga-bunga yang ada ditaman sambil

	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>		<p>memberitahukan warna-warnanya dengan harumnya bunga ada kupu-kupu yang hinggap sambil mengajak nyanyi bersama di taman.</p>
7.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	<p>Suasana malam di luar rumah dengan host yang kedinginan.</p>	<p>Host menjelaskan hari sudah malam akan gelap dan angin-angin berhembus kencang sehingga merasa dingin. Menunjukkan bulan dan bintang saat di malam hari.</p>
8.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	<p>Host menerangkan dengan bentuk bintang di atas.</p>	<p>Host menjelaskan bahwa di malam hari ada bintang dan mengajak untuk sambil mengitung bintang bersama ditandai dengan angka-angka dan menjelaskan bagaimana suasana langit di malam hari dan hewan yang ada di malam hari, sambil benyanyi bersama.</p>
9.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	<p>Host mengangkat kedua tangannya tepat di depan mulut. Dengan suasana malam hari di pegunungan.</p>	<p>Host memberitahukan bahwa dibelakangnya ada srigala sambil mengajak untuk menirukan suaranya, dan bagaimana gerak-gerik se-ekor srigala.</p>

10.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	Host menggosok tangannya dengan suasanya kamar mandi.	Host mengajak untuk mengikutinya cuci tangan bersama dengan sabun sebelum makan di kamar mandi.
11.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	Host menunjukan suasana dapur.	Host memperkenalkan sayur-saruran dan buah-buahan dengan berbagai manfaatnya, untuk mengajak agar memakan sayur bersama. Dengan cara bernyanyi bersama sambil belajar.
12.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	Host menunjukkan muka sedih di taman.	Host membawa balon-balonnya di taman sambil menghitung balonnya dan menirukan bagaimana balon. Nambun balonnya terbang dan host merasa sedih dan memberitahu bahwa kita menangis karena merasa sedih.
13.	 <p>Sumber: Screenshot video mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif</p>	Host menepuk tangannya di ruangan bermain.	Host mengajak untuk bergerak dan bernyanyi bersama sambil memperkenalnya anggota tubuh untuk mengikutinya, dengan suasa diruangan bermain sambil belajar bersama.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Analisis Makna Denotasi dan Konotasi Pada “Mengenal benda, Suara hewan, lagu interaktif”

Konten dalam aplikasi youtube memiliki informasi yang disajikan dalam bentuk video, dimana pesan yang ingin disampaikan akan diunggah. Video konten Kinderflix Mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif memiliki desain keunikan animasi dalam pesannya, dan banyak pembelajaran edukasi untuk anak- anak. Teori Roland Barthes yaitu makna denotasi dan konotasi serta mitos akan membantu dalam menganalisis pesan yang ada dalam video konten kinderflix “Mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif”.

a. Analisis Scene Opening

Makna Denotasi

Pada scene tersebut jika dilihat dari *signified* (petanda) adanya hos yang berlatar belakang rumah di ruang keluarga dengan tempat duduk beserta pajangan bingkai-bingkai yang ada di dinding, serta bacaan yang muncul dibawah dengan tulisan “KINDERFLIX Belajar & Bermain” yang dipenuhi dengan warna-warna yang menarik. Sedangkan *signifier* (penanda) yaitu host yang menyapa dengan melambaikan kedua tangannya sambil tersenyum.

Makna Konotasi

Pada scene ini, ruang keluarga menjadi tempat yang menyenangkan untuk berkumpul sambil menonton, dan orang tua juga memiliki peran yang penting dalam mengawasi apa yang dilihat oleh anak. Host yang menyapa dengan penuh rasa gembira memberikan senyuman semangat dan mengajak untuk belajar dan

bermain bersama.

Mitos

Ruang keluarga merupakan tempat berkumpulnya anggota keluarga. Karya seni yang mengangkat untuk menciptakan hidupnya ruangan, cara lain mendekorasi dinding adalah menggunakan wallpaper. Wallpaper dengan bunga, burung, binatang, pohon, dan dedaunan juga menciptakan banyak energy yang merangsang. Fungsi ruang tamu dalam sebuah rumah tinggal adalah sebuah tempat atau ruang untuk pemilik rumah dapat menerima tamu yang datang berkunjung dan bersilaturahmi (Ibadi and Wijanarko 2022).

b. Analisis Scene Mengenal Benda

Makna Denotasi

Pada *scene* ini menunjukkan petanda dengan mengenalkan benda-benda yang ada disekitar kita terutama di dalam rumah. Ketiga host bergantian dengan ceria menunjukkan benda dengan cara menjelaskan kegunaannya, seperti barang-barang yang ada di dapur, kamar, dan di halaman rumah atau taman. Dan dengan penanda posisi latar belakang yang dimana barang tersebut jika dicari akan ada ditempat tersebut.

Makna Konotasi

Pada *scene* ini menunjukkan rumah merupakan tempat yang nyaman untuk berkumpul bersama keluarga, host memperlihatkan benda-benda yang ada dirumah dengan kegunaannya seperti peralatan dapur pisau yang digunakan untuk memotong seperti buah dan sayur, sambil belajar dan mengajak untuk melakukannya sambil berhati-hati. Karena untuk mengetahui dan menjelaskan

klasifikasi benda dan klasifikasi makhluk hidup, segala sesuatu disekitar kitaterdiri atas benda-benda. Pembelajaran anak usia dini lebih menekankan keterampilan proses dari pada produk, keterampilan proses harus dikembangkan kepada anak sebagai pengalaman yang bermakna bagi anak. Dilakukan secara sederhana sambil bermain dengan melakukan ke berbagai benda, baik benda hidup maupun benda tak hidup yang ada disekitarnya (Amalia, Saparahayuningsih, and Suprapti 2018).

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi anak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatifitas untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan symbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan pengalamannya, pendidikan mempunyai peran penting perkembangan bermain untuk anak.

Mitos

Benda juga menjadi salah satu cara seseorang mempercayai sesuatu yang dapat membawa keberuntungan bagi sang pemilik. Benar atau tidaknya, tergantung pada kepercayaan seseorang. Misalnya pintu yang berwarna cerah atau terang dipercaya memberikan keberuntungan bagi penghuninya, warna-warna terang dipercaya membawa keberhasilan atau keberuntungan.

c. Analisis Suara Hewan

Makna Denotasi

Pada *scene* ini para host menjelaskan dengan memperagakan bagaimana

ciri-ciri hewan dengan gerakan dan menirukan suara-suara hewan. Dengan berlatar belakang taman dan suasana diluar pada saat malam hari, hewan apa saja yang keluar saat malam hari.

Makna Konotasi

Pada *scene* ini menunjukkan berbagai gerakan dan suara-suara hewan dengan menjelaskan ciri khas hewan tersebut serta pengenalan nama-nama hewan yang ada disekitar. Dan apa saja hewan yang keluar pada malam hari seperti burung hantu yang tidurnya siang hari dan pada saat malam hari baru keluar atau berkeliaran. Pengenalan binatang sambil bernyanyi yang dapat mempermudah proses belajar mengajar.

Mitos

Pola Suara Hewan merupakan salah satu contoh pengenalan terhadap pola karakter. Banyak yang bisa dilihat dari sekitar yaitu ayam, ayam yang berkokok saat tengah malam, jika ayam jago berkokok saat tengah malam atau sebelum waktu subuh artinya ayam sedang merasakan adanya makhluk halus. Mereka berkokok untuk memberi tahu manusia jika disekitar mereka ada makhluk halus lewat. Dan begitupun dengan hewan-hewan lain yang disekitar.

d. Analisis Lagu interaktif

Makna Denotasi

Pada scene ini petanda yang ditujukan kepada ketiga host yang mengajak untuk bernyanyi bersama dengan cara agar untuk mengikuti gerakannya seperti melambaikan tangan, menunjuk, dan bergerak. Dengan berlatar belakang yang berbeda-beda, di taman dan ruang bermain.

Makna Konotasi

Lagu-lagu interaktif yang dinyanyikan mengenai pembelajaran yang dinyanyikan agar dapat lebih mudah mengingatnya bagi anak-anak. Ketiga host juga banyak menggerakkan anggota tubuhnya sambil menjelaskannya dengan bernyanyi dan host memasang berbagai ekspresi wajah senang, sedih, gembira, takut, dan kedinginan. Dengan latar belakang animasi yang mendukung seperti saat malam hari ada banyak bintang dan sambil berhitung bersama-sama.

Lagu anak interaktif dirasa perlu didengarkan sejak dini mengingat pentingnya nantinya sebagai pengembangan ekosistem dalam peningkatan media edukasi. Oleh karena itu memang penting mengenalkan dan menggunakan lagu anak khususnya dengan tematik untuk anak-anak, selain dijadikan sebagai media edukasi, lagu anak tematik juga dapat menaitkan dan mengintegrasikan dari berbagai disiplin ilmu untuk memudahkan penjelasan materi mengajar (Aria, Putra, and Sagala 2023).

Mitos

Anak-anak sekarang banyak yang tidak dipantau oleh orang tua dengan mendengar atau menyanyikan lagu-lagu dewasa tentang cinta, nyanyikan lagu yang sesuai dengan tumbuh kembang anak-anak agar mereka tidak hanya matang dari sisi biologis tetapi juga sisi psikologis. Itulah kenapa anak jadi lebih cepat dewasa dan ini bisa berpengaruh pada tumbuh kembang anak-anak terutama pada aspek psikologis. Orang tua juga berperan terhadap ketepatan pemilihan lagu yang didengar anak, dalam konteks pengasuhan sesuai usia, terkadang pemahaman

orang tua justru terbalik dengan menganggap ketika anak-anak mendengarkan lagu-lagu tertentu agar dianggap mengikuti perkembangan trend.

e. Bermain sambil belajar

Makna Denotasi

Pada *scene* ini mengajarkan anak-anak untuk mengikuti yang dilakukan ketiga host secara bergantian, petanda yang ditunjukkan dengan angka-angkayang ada dibintang dan ada hewan-hewan diluar dengan meniru suaranya. Menunjukkan bagian organ tubuh agar untuk mengikutinya. Dengan berlatar belakang kamar bermain, halaman luar, taman, dan kamar mandi, yang diisidengan animasi-animasi berwarna-warni yang menjadikan suasana kreatif.

Makna Konotasi

Anak yang diajarkan sejak usia dini akan cenderung cepat untuk menerima pengetahuan yang diajarkan, dengan bermain sambil belajar kemampuan anak untuk mencari tahu hal yang menurutnya asing juga akan bertambah, akan secara tidak sadar akan mencoba hal-hal yang belum anak-anak tahu sebelumnya. Ketika anak sedang bermain peran anak akan menggunakan imajinasinya terhadap peran tersebut untuk bermain, anak akan menjadi lebih kreatif untuk menentukan peran apa saja yang cocok untuknya dan apa saja yang harus anak lakukan ketika mendapat peran tersebut.

Pada *scene* ini para host mengajak untuk melihat bintang dilangit pada malam hari sambil dengan menghitung bintang-bintang dengan angka dan menirukan suara hewan yang ketika keluar pada saat malam dan siang hari. Dan

juga mengajak untuk melakukan cuci tangan sebelum makan sambil menjelaskan nama-nama organ tubuh.

Mitos

Bermain bukar berarti untuk bersenang-senang, melaikan ada nilai belajar yang anak dapatkan. Anak-anak identic dengan rasa ingin tahu yang tinggi, suka bermain, bersemangat, suka mengeksplorasi lingkungan sekitar dan masi banyak lagi. Bermain sambil belajar dapat membuat anak jauh lebih paham dan mudah mengingat akan suatu hal. Bermain hal paling cocok jika disandingkan dengan belajar, karena belajar haruslah menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan ini bahwa makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos yang dapat kita ambil dari konten Youtube Kinderlix pada “Mengenal benda, suara hewan, lagu interaktif” dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Dengan metode ini, Memiliki banyak contoh edukasi yang sangat membantu untuk anak. Mulai dari menjelaskannya, mengajak untuk mengikutinya sehingga anak tidak akan merasa bosan.

Konotasi mempunyai makna yang dapat berasal dari pandangan sendiri. Jadi dapat dikatakan, Anak-anak akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan di dalamnya terdapat warna-warna cerah, suara-suara serta gambar animasi yang menarik perhatian. Denotasi juga merupakan suatu tanda yang digambarkan pada sebuah objek sedangkan konotasi bagaimana menggambarkannya. Mitos muncul melalui suatu anggapan berdasarkan observasi kasar. Mitos dalam semiotic merupakan proses pemaknaan yang tidak mendalam. Ketika sebuah tanda memiliki makna konotasi, lalu tanda itu berkembang menjadi makna denotasi, maka denotasi tersebut menjadi mitos.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Melalui pembahasan yang sudah peneliti teliti, berikut ini kesimpulan mengenai denotasi, konotasi dan mitos dalam video konten “Mengenal benda, Suara hewan, lagu interaktif” di channel YouTube Kinderflix. Adapun hasil kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Makna Denotasi

Makna denotasi dalam konten ini adalah para host yang mengajarkan dengan konsep belajar sambil bermain, penuh semangat dan *ekspresif* agar anak tidak merasa jenuh dan bosan.

2. Makna Konotasi

Makna konotasi yang terlihat dalam konten ini menunjukkan dengan berbagai ekspresi wajah dalam keadaan senang, sedih, takut, terkejut, mengajak dan menyapa. Anak-anak akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan di dalamnya terdapat warna-warna cerah, suara-suara serta gambar animasi yang menarik perhatian.

3. Mitos

Mitos dalam penelitian ini adalah karna ini konten edukasi untuk anak, banyak menggunakan konsep-konsep animasi yang kreatif dan, yang akan membuat anak-anak ter-obsesi masuk kedalam video.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mempunyai beberapa saran diantaranya:

1. Kinderflix secara umum ditujukan kepada anak dan orang tua, diharapkan dapat meningkatkan dan menghasilkan konten video-video yang membantu orang tua dalam memberikan kepada anak.
2. Diharapkan kepada konten creator YouTube lainnya dapat membuat video konten kreatif tentang edukasi anak yang memiliki banyak pesan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Khairani, Sri Saparahayuningsih, and Anni Suprapti. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Sains Mengenai Benda Cair Melalui Metode Eksperimen." *Jurnal Ilmiah POTENSIA* 3(2): 1–10.
- Ani Daniyati et al. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(1): 282–94.
- Aria, Zakarias, Widyatama Putra, and Mastri Dihita Sagala. 2023. "Kreativitas Pembuatan Lagu Anak Tematik Berbasis Video Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar Creativity in Making Thematic Children ' s Songs Based on Interactive Video As an Innovation for Music Learning in Elementary School." 12: 460–70.
- Arisandi, Rosi, Charlina, and Hadi Rumadi. 2021. "Gaya Bahasa Dalam Video Channel Youtube Suhay Salim." *Jurnal Tuah* 3(1): 15–23. <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JTUAH/>.
- Brata, A. A. 2003. *Dasar-Dasar Pelayanan Prima. PT Elex Media Komputindo*.
- Ernawati, Ernawati. 2019. "Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual." *DESKOVI: Art and Design Journal* 2(1): 27.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika* 21(1): 33–54.
- Al Fiatur Rohmaniah. 2021. "Kajian Semiotika Roland Barthes." *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 2(2): 124–34.
- Harahap, Muhammad Said, Sigit Hardiyanto, and Fadil Pahlevi Hidayat. 2021. "Pengenalan Media Belajar Online Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Anak Usia Sekolah Kampung Sejahtera Kota Medan." *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(2): 144–49.
- Haryadi, Mujianto. 2019. "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Dan Motivasi Belajar." *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian* 5(1): 135–59. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/588>.
- Hidayat, Fadhil Pahlevi, Sigit Hardiyanto, Faizal Hamzah Lubis, and Abrar Adhani. 2023. "Kemampuan Literasi Media Sebagai Upaya Mengantisipasi Cybercrime Pada Remaja Di Kota Medan." *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 7(1): 13–25.
- Hidayat, Fadhil Pahlevi, and Faizal Hamzah Lubis. 2021. "Literasi Media Dalam Menangkal Radikalisme Pada Siswa." *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5(1): 31–41.
- Hidayat, Muhamad Khaerul, Sopyan Sauri, and Henri Henriyan Al Gadri. 2023. "Analisis Gaya Bahasa Dan Makna Pada Iklan Di Media Digital Serta Pemanfaatannya Sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MTS."

Cendekian Pendidikan 1(1): 1–13.
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/427/416>.

- Ibadi, Mohamad Wisnu, and Gatot Wijanarko. 2022. “Kajian Keberadaan Dan Peran Ruang Tamu Dalam Desain Perancangan Rumah Tinggal.” *Arsitekta : Jurnal Arsitektur dan Kota Berkelanjutan* 4(01): 1–7.
- Khoirina, Mira. 2018. “Gaya Bahasa Majalah National Geographic Indonesia Edisi Juli-Desember 2018.” *Gaya Bahasa Majalah National Geographic Indonesia Edisi Juli-Desember 2018* 5: 1–15.
- Mawaddah, Rahmiyatul, and Novia Elisa Harahap. 2021. “Media Komunikasi.” *Journal Ability : : Journal of Education and Social Analysis* 2(4): 0–9.
- Meilasari, Devi, and Raden Rachmy Diana. 2022. “Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Literasi Pada Anak Usia Dini.” *JEA (Jurnal Edukasi AUD)* 8(1): 41.
- Mutoharoh Tryas. 2022. “Pemanfaatan Aplikasi Youtube Untuk Media Pembelajaran.” *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)* 1(November): 97–102.
- Niki Aldila, Chairil Effendy, and A Totok Priyadi. 2012. “Analisis Gaya Bahasa Dalam Novel Menjadi Tua Dan Tersisih Karya Vanny Crisma W.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3(2): 1–12.
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis/article/download/125/127/468>.
- Noermanzah. 2019. “Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian.” *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*: 306–19.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3(1): 171.
- Nusa, Great. 2023. “Digital Marketing Channel.” 8 februari.
<https://greatnusa.com/artikel/digital-marketing-channel-adalah/>.
- Prambosrsfm.com. 2023. “Content Creator Kinderflix, Video Edukasi Untuk Anak Malah Jadi Tempat Pelecehan Seksual.” *prambosrsfm.com*.
<https://www.prambosrsfm.com/news/content-creator-kinderflix-video-edukasi-untuk-anak-malah-jadi-tempat-pelecehan-seksual/all> (December 30, 2023).
- Ridwan, Ratu Sylvia, Isra Al-Aqsha, and Ginanda Rahmadini. 2020. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Konten Pembelajaran.” *Inovasi Kurikulum* 18(1): 38–53.
- Rusmana, D. 2014. *Filsafat Semiotika: Paradigma, Teori, Dan Metode Interpretasi Tanda Dari Semiotika Struktural Hingga Dekonstruksi Praktis*.

Bandung: Pustaka Setia.

- Suteja, I Gede Novian. 2018. "Analisis Kinerja Keuangan Dengan Metode Altman Z-Score Pada PT Ace Hardware Indonesia Tbk." *Jurnal Moneter* V(1): 12–17.
- Sutrisno, Amin. 2021. "Pentingnya Pendidikan Anak Di Usia Dini." *Jurnal UMJ*: 1–4.
- Ulayya, Atikah. 2017. "Perubahan Pola Interaksi Sosial Anak Pasca Ppkm Di Lingkungan 2 Kelurahan Glugur Darat I Kota Medan." *DINAMIKA GOVERNANCE* 7(April): 64–81.
<http://ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/jdg/article/view/1198>.
- Ulfatun, Ulfatun. 2021. "Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen Di Media Sosial Instagram." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 7(2): 411–23. e-journal.my.id/onoma/article/view/1255/1162.
- Vera, Nawiroh. 2016. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Widada, Cahyana Kumbul. 2018. "Mengambil Manfaat Media Sosial Dalam Pengembangan Layanan." *Journal of Documentation and Information Science* 2(1): 23–30.
- Yusmanizar, Thahir, Alimuddin Unde, and Muhammad Yunus. 2020. "Analisis Karakteristik Penggunaan Media Sosial Pada." *Jurnalisa* 06(November): 200–215.
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jurnalisa/article/view/16263/11055>.

LAMPIRAN



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1313/SK/BAN-PT.01.02/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
Website: <http://fkip.umsl.ac.id> Email: fkip@umsl.ac.id www.umsumedan.ac.id www.umsumedan.ac.id www.umsumedan.ac.id www.umsumedan.ac.id www.umsumedan.ac.id

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Sk-I

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan, 15 Desember 2023

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Sylvia Soraya Harahap
N P M : 2003110074
Program Studi : Ilmu Komunikasi
SKS diperoleh : 127 S.K.S, IP Kumulatif 3,76

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	<u>Analisis Gaya Bahasa Video Pembelajaran bagi anak di channel Youtube Kinderflix</u>	<u>21 Des 2023</u>
2	<u>Analisis Deskripsi desain visual pada Iklan Fres & Natural Special Edition With BT21 di Televisi</u>	.
3	<u>Analisis Deskripsi desain visual dalam Iklan Banyak Rasa Untuk setiap moment kopi Good Day di Televisi</u>	.

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
 - Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.
- Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

021.20-311

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tanggal 21 Desember 2023

Ketua
Program Studi.....

(Anshori S.Sos, M.I-Kom)
NIDN: 0127098401

(Sylvia Soraya Harahap)
Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi.....
Fozal Hamzah Lubis
NIDN:





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [f umsumedan](#) [i umsumedan](#) [t umsumedan](#) [u umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 2186/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2023

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443 H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **21 Desember 2023**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **SYLVIA SORAYA HARAHAH**
N P M : 2003110074
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **ANALISIS GAYA BAHASA VIDEO PEMBELAJARAN BAGI ANAK DI CHANNEL YOUTUBE KINDERFLIX**
Pembimbing : **FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 021.20.311 tahun 2023.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 21 Desember 2024.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 08 Djumadil Akhir 1445 H
21 Desember 2023 M



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bisa menabung surat ini agar ditetapkan
PUNDIR dan langganannya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBEANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/3AN-PT/Ak.KP/PT/11/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisp.umsu.ac.id> fisp@umsu.ac.id [fumsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 02 Februari 2024

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Syuvia Soraya Harahap
N P M : 2003110074
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor. 2024 /SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2023, tanggal 21 Desember 2023 dengan judul sebagai berikut :

ANALISIS GAYA BAHASA VIDEO PEMBELAJARAN BAGI ANAK
DI CHANNEL YOUTUBE KINDERCIX.

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester I s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP telah berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :
Pembimbing

(Farid H. Rizki W. P. S.)
NIDN: 0121050202

Permohon,

(Syuvia Soraya Harahap)





SK-4



UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 223/UND/II.3-AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Selasa, 06 Februari 2024
 Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2
 Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
26	SURYA PRASTYA	1903110168	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom.	REPRESENTASI MAKNA LGBT DALAM FILM MONARCH LEGACY OF MONSTERS KARYA CHRIS BLACK
27	SYLVIA SORAYA HARAHAP	2003110074	Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS GAYA BAHASA VIDEO PEMBELAJARAN BAGI ANAK DI CHANNEL YOUTUBE KINDERFLIX
28	VICI AIDIL FAIZIN	2003110009	Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT KOTA LHOKEUMAWE TERHADAP RESISTENSI KEHADIRAN PENGUNGGSI ETNIS ROHINGYA DI ACEH
29	DWI PUSPITA IRWANI RANGKUTI	2003110152	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	OPINI MASYARAKAT TERHADAP CALON LEGISLATIF PETAHANA DPRD KOTA TEBING TINGGI PADA PEMILU 2024
30	ANDINI RIZKY PRATIWI	2003110227	NURHASANAH NASUTION S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVRIKA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	MENOLAK PERILAKU BULLYING DALAM IKLAN LAYANAN MASYARAKAT 'BUAK BERMEDIA' (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)

Medan, 22 Rajab 1445 H
03 Februari 2024 M

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.)
 STARS
 1103 BY



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menyalah surai in agar membuat nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisp.umsu.ac.id> ✉ fisp@umsu.ac.id 📱 umsumedan 📷 umsumedan 📺 umsumedan 📺 umsumedan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Sylvia Soraya Harahap.....
N P M : 2003110079.....
Program Studi : Ilmu Komunikasi.....
Judul Skripsi : Analisis Gaya Bahasa Video Pembelajaran Bagi Anak di Channel Youtube Kinderflix.....

No.	Tanggal	Kegiatan Adv/s/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	21/12/2023	ACC Judul Skripsi	
2.	21/12/2023	Penetapan Dosen Skripsi	
3.	30/01/2024	Bimbingan Proposal	
4.	31/01/2024	Bimbingan Proposal	
5.	02/02/2024	ACC Seminar Proposal	
6.	22/02/2024	Bimbingan Skripsi	
7.	29/02/2024	Bimbingan Skripsi	
8.	27/03/2024	Revisi Bimbingan Skripsi	
9.	23/04/2024	Bimbingan Skripsi	
10.	25/04/2024	ACC Skripsi	

Medan, 25 APRIL 2024

Dekan,
(Dua Afifa Saleh, S.Sos.,MSP.)
NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,

(Anwar Anshori S.Sos.M.I.Kom)
NIDN: 0127048401

Pembimbing,

(Pardha Hanza Mublis)
NIDN: 0121038202



DAFTAR RIWAYAT HIDUP
Biodata Peneliti



Nama : Sylvia Soraya Harahap
Tempat/Tanggal lahir : Tanjung Morawa, 10 April 2002
Usia : 22 Tahun
Anak ke : 1 dari 2 bersaudara
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Irian Gg. Mushollah Lk V, Tanjung Morawa

Data Orang Tua

Nama Ayah : Chairullah Harahap
Nama Ibu : Syahraini Issaray Matondang
Pekerjaan Ayah : Pensiunan
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl. Irian Gg. Mushollah Lk V, Tanjung Morawa

Riwayat Pendidikan Formal

SD : SD NEGRI PTPN II Tanjung Morawa
SMP : SMP NEGRI 1 Tanjung Morawa
SMA : SMA NEGRI 1 Tanjung Morawa
S1 : Unniversitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 23 April 2024

Sylvia Soraya Harahap