

## Semiotika dalam Konten Jerome Polin Menjelajahi Kebudayaan Batak Bersama Wasedaboys

Renita Br. Saragih<sup>1</sup>, Lasmina Br. Sinaga<sup>2</sup>, Mely Kristiani Harefa<sup>3</sup>,  
Maria Margareta Siregar<sup>4</sup>, May Liza Girsang<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas HKBP Nommensen Medan

e-mail: [renita.saragih@uhn.ac.id](mailto:renita.saragih@uhn.ac.id)<sup>1</sup>, [lasmina.borusinaga@student.uhn.ac.id](mailto:lasmina.borusinaga@student.uhn.ac.id)<sup>2</sup>,  
[mely.kristianiharefa@student.uhn.ac.id](mailto:mely.kristianiharefa@student.uhn.ac.id)<sup>3</sup>, [maria.margarettasiregar@student.uhn.ac.id](mailto:maria.margarettasiregar@student.uhn.ac.id)<sup>4</sup>,  
[liza.girsang@student.uhn.ac.id](mailto:liza.girsang@student.uhn.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konten yang dibuat oleh Jerome Polin, seorang YouTuber terkenal di Indonesia, khususnya konten berjudul "Wasedaboys Menggila Di Medan-Samosir: Tortor, Patung Mistis, Kuburan Di Atas Pohon". Metode penelitian yang digunakan adalah observasi melalui platform YouTube untuk memahami esensi, tujuan, dan dampak konten tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa konten tersebut memiliki makna yang mendalam, menggabungkan aspek hiburan, edukasi, motivasi, dan mengenalkan budaya suku batak Bersama wasedaboys. Dampak dari konten Jerome Polin meliputi membangun hubungan, meningkatkan popularitas, ada dukungan sponsor serta mendidik dan menginspirasi. Konten ini juga menunjukkan bagaimana Jerome Polin memperkenalkan budaya suku batak kepada wasedaboys dengan melalui media social. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya analisis konten dalam mengapresiasi dan mengkritisi konten-konten digital yang bermanfaat bagi masyarakat. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan konten edukatif yang lebih baik dan berdampak positif di masa depan.

**Kata kunci:** *Analisis Konten, Jerome Polin, Konten Digital, Menjelajahi Kebudayaan, YouTube*

### Abstract

This study aims to analyze the content created by Jerome Polin, a famous YouTuber in Indonesia, specifically the content entitled "Wasedaboys Menggila Di Medan-Samosir: Tortor, Patung Mysticis, Kuburan Di Atas Pohon". The research method used is observation through the YouTube platform to understand the essence, purpose, and impact of the content. The results of the observation show that the content has a deep meaning, combining aspects of entertainment, education, motivation, and introducing Batak culture with Wasedaboys. The impact of Jerome Polin's content includes building relationships, increasing popularity, sponsorship support, and educating and inspiring. This content also shows how Jerome Polin introduces Batak culture to Wasedaboys through social media. This study provides a deeper understanding of the importance of content analysis in appreciating and criticizing digital content that is beneficial to society. It is hoped that the results of this study can be a reference for the development of better educational content that has a positive impact in the future.

**Keywords :** *Content Analysis, Digital Content, Exploring Culture, Jerome Polin, YouTube*

### PENDAHULUAN

Dalam era digital yang begitu dinamis ini, konten menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan kita. Konten tidak hanya berkembang pesat dalam dunia media sosial dan digital marketing, tetapi juga memainkan peran krusial dalam pendidikan, informasi, hiburan, dan bahkan politik. Media sosial adalah platform daring di mana pengguna dapat dengan mudah berinteraksi, berbagi, dan menciptakan berbagai jenis konten, termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan lingkungan virtual. (Widyani & Muktiyo, 2019), yang memberikan gagasannya berupa definisi media sosial dimana menurutnya pengertian media sosial

adalah media yang penggunaannya mudah berpartisipasi, berbagai dan menciptakan peran, khususnya blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia online, forum-forum maya, termasuk virtual worlds (dengan avatar/karakter 3D). Berbeda dengan (Rolya et al., 2023), media sosial merupakan sebuah media online yang beroperasi dengan bantuan teknologi berbasis web yang membuat perubahan dalam hal komunikasi yang dahulu hanya dapat satu arah dan berubah menjadi dua arah atau dapat disebut sebagai dialog interaktif. Selanjutnya menurut Mulawarman dalam (Budi et al., 2019), media sosial terdiri dari dua kata, yaitu media dan sosial. Media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi, sedangkan sosial merupakan suatu aksi atau interaksi dari seseorang terhadap masyarakat sekelilingnya. Media sosial dapat dipahami melalui berbagai definisi yang mencerminkan karakteristik dan fungsi utamanya. Secara keseluruhan, media sosial adalah platform online yang memungkinkan interaksi, partisipasi, dan berbagi informasi secara aktif di antara penggunaannya.

Kemunculan konten-konten baru setiap hari mendorong kita untuk memahami lebih dalam tentang esensi, tujuan, dan dampak dari setiap jenis konten yang diproduksi. Menurut (Sulistianto et al., 2022), content creator adalah kegiatan menyebarkan informasi yang ditransformasikan ke dalam sebuah gambar, video dan tulisan atau disebut sebagai sebuah konten, yang kemudian konten tersebut disebarluaskan melalui platform media sosial. Berbeda dengan (Juliantari et al., 2022), Content creator merupakan kegiatan dalam menyebarkan informasi yang ditransformasikan ke dalam sebuah gambar, video dan tulisan atau disebut sebagai sebuah konten, yang kemudian konten tersebut disebarluaskan melalui platform dan salah satunya adalah media sosial Instagram Content creator adalah orang yang membuat suatu konten, nantinya konten tersebut akan dibagikan ke berbagai media sosial terkenal, seperti Instagram, YouTube atau Facebook Content creator merupakan istilah yang mencakup sejumlah profesi. Selanjutnya menurut (Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, 2014), pengertian Content creator adalah sebuah profesi yang membuat suatu konten baik berupa tulisan, gambar, video, suara ataupun gabungan dari dua atau lebih materi. Content creator adalah individu atau profesi yang membuat dan menyebarkan konten berupa tulisan, gambar, video, atau suara. Konten ini dikembangkan dan dibagikan melalui berbagai platform, seperti media sosial Instagram, YouTube, atau Facebook. Secara umum, content creator menciptakan berbagai jenis konten untuk dibagikan melalui platform digital, dengan tujuan menghibur, menginformasikan, atau memengaruhi audiens mereka. Adapun tugas dari content creator yaitu mengumpulkan ide, data, serta melakukan riset dan membuat konsep untuk menghasilkan sebuah konten (Maeskina & Hidayat, 2022). Analisis mendalam terhadap konten menjadi sebuah pendekatan yang penting dalam mengeksplorasi lebih jauh makna yang terkandung di balik kata-kata, gambar, suara, atau video yang kita konsumsi setiap hari. Dengan melakukan analisis ini, kita dapat mengungkap bagaimana konten-konten tersebut mempengaruhi pemikiran, perilaku, dan persepsi masyarakat secara luas.

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis salah satu konten dari salah satu creator yang sudah cukup terkenal dikalangan masyarakat Indonesia yaitu Jerome Polin yang hampir semua kontennya cukup mengedukasi kalangan masyarakat Indonesia khususnya bagi anak-anak yang masih dalam masa pendidikan. Salah satu kontennya yaitu berjudul "Wasedaboys Menggila Di Medan-Samosir: Tortor, Patung Mistis, Kuburan Di Atas Pohon". Adapun alasan penulis menganalisis konten dari Jerome Polin untuk memahami dan menyelami makna, tujuan dan dampak dari konten yang telah di buat oleh Jerome Polin. Tujuan dari menganalisis dari sebuah konten dengan memahami pentingnya analisis mendalam terhadap konten, agar kita dapat lebih termotivasi, cerdas, dan kritis dalam mengonsumsi serta menerapkan konten-konten yang bermanfaat dan berkualitas tinggi bagi masyarakat.

## **METODE**

Ada banyak metode yang sering dipakai dalam melakukan suatu penelitian, salah satunya ialah metode kualitatif. Menurut Yulianty & Jufri (2020) dalam artikel (Anak, 2008), dalam penelitian kualitatif analisis data harus dilakukan dengan teliti agar data-data yang sudah diperoleh mampu dinarasikan dengan baik, sehingga menjadi hasil penelitian yang layak. Berbeda dengan (Creswell, 2013), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai

instrumen, teknik pengumpulan data dan dianalisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Selanjutnya ada juga pendapat (Iii, 2018), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Malahati et al., 2023), dalam penelitian kualitatif, analisis data wajib dilakukan dengan cermat supaya data- data yang telah didapat dapat dinarasikan dengan baik, hingga dapat menciptakan hasil riset yang layak. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi. Secara keseluruhan, penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan makna dari perspektif subjek, dengan menggunakan teknik deskriptif dan analisis data yang bersifat kualitatif.

Penelitian ini menggunakan observasi sebagai teknik utama untuk mengumpulkan data. Observasi merupakan pendekatan penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau subjek penelitian dengan tujuan memahami perilaku atau keadaan tertentu. Dalam konteks penelitian terhadap konten YouTube milik Jerome Polin yang berjudul “Tes Matematika Youtuber dan Influencer Indonesia”, observasi dilakukan secara online melalui platform YouTube.

Proses observasi dilakukan dengan dengan cara memahami isi dari konten Jerome Polin yang telah dibuatnya. Pengamatan mencakup aspek-aspek seperti cara penyajian, jenis konten yang diproduksi (edukatif, kolaboratif, World Trip), interaksi dengan penonton, dan upaya mempertahankan konsistensi dalam konten. Data yang diperoleh dari observasi ini dianggap sebagai sumber utama informasi untuk memahami konten YouTube milik Jerome Polin. Observasi online melalui platform YouTube memungkinkan peneliti untuk melihat secara real-time bagaimana konten disajikan dan interaksi antara YouTuber dan penonton terjalin. Metode observasi tidak hanya menggambarkan aktivitas Jerome Polin, tetapi juga mengungkap alasan di balik tindakan tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Barthes, semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk menafsirkan suatu tanda, yang mana bahasa juga merupakan gabungan tanda-tanda yang membawa pesan tertentu dari masyarakat. Tanda-tanda tersebut dapat berupa lagu, dialog, notasi musik, logo, gambar, ekspresi wajah, bahkan gerakan tubuh. Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan menggunakan semiotika oleh Rholand Barthes, strategi Jerome Polin dalam menularkan budaya Batak kepada teman-temannya melalui video yang ia tayangkan di YouTube dilakukan secara verbal dan nonverbal. Pesan verbal dan non-verbal dikelompokkan ke dalam symbol khusus.

### Pesan Non-Verbal

#### 1. Makna Bahasa

Kinestik

##### a. Gesture

Penanda (Menggerakkan tangan dan ekspresi wajah)

Tandanya (Bersemangat)



##### b. Ekspresi wajah

Penanda Mimik wajah yang menggoda pihak lain

Petanda Bibir terangkat ke atas, sudut mata sedikit terangkat.

Tandanya Kebahagiaan dan kesenangan



- c. Kontak Fisik  
Penanda Menjelaskan sesuatu dengan mengerakkan tangan  
Tandanya Memberikan arahan dan penjelasan yang baik



- d. Paralingguistik  
"Woaahhhh", "Gilaa susah juga iramanya!"  
(meniru tor-tor bersama wasedaboys bahwasanya tarian yang sangat sulit)  
Penanda Penekanan pada kata "Woaahhhh dan Gila"  
Petanda Susah dalam menari tor-tor  
Tandanya (kekaguman, takjub dan rasa senang hati)



- e. Gambar  
Penanda Logo/symbol "KNO" yang mana itu Bandara Kualanamu Airport  
Petanda Berada di Lokasi bandara  
Tandanya Pergi ke daerah Sumatera Utara



- f. Kontak Mata  
Penanda Kontak mata  
Petanda Kontak mata kedekatan Wasedaboys dengan caramen  
Tandanya Komunikasi



- g. Prosemik
  - a) Prosemik jarak  
Penanda Jarak Kontak fisik primer (akrab fase jauh)  
Petanda Kedekatan antara wasedaboys dan patung sigale-gale  
Tandanya Menari meniru patung sigale-gale



- h. Artefak  
Penanda Ulos  
Petanda Digunakan untuk acara suku Batak/ tor-tor  
Tandanya Memiliki sifat sederhana, jujur, tulus dan kasih sayang.



- i. Tampilan Fisik  
Penanda Baju yang dipakai Wasedaboys  
Petanda Orang pertama (paling kiri): Memakai jaket berwarna biru tua dengan hoodie. Di bagian dalam jaket, dia memakai kaos abu-abu.  
Orang kedua: Memakai kemeja berwarna pink muda dengan lengan panjang  
Orang ketiga: Memakai kemeja berwarna biru tua dengan kancing dan lengan panjang  
Orang keempat (paling kanan): Memakai kemeja berwarna hitam dengan kancing dan lengan panjang  
Tandanya Berlibur

## 2. Makna Tanda

- a) Tanda semangat  
Penanda: Semangat untuk mengenal suku Batak dari teman wasedaboys  
Petanda: Upaya yang dilakukan salah satu dari wasedaboys yaitu Jarome Polin untuk menjelaskan tentang budaya suku batak  
Mitos Jerome polin mampu menjelaskan ketemannya mengenai budaya suku batak
- b) Tanda kebahagiaan dan kesenangan  
Penanda Bahagia dan senang dalam mengenal suku Batak bagi teman Jerome Polin dari jepang  
Petanda Upaya yang dilakukan pihak dari wasedaboys ikut bahagia dan senang melihat dengan bangga  
Mitos Jerome Polin dan temannya ikut suasana bahagia dan bangga atas pihak dari sana
- c) Tanda memberi arahan  
Penanda Jerome Polin membuat temannya paham dan menerjemahkan bagaimana budaya Batak  
Petanda Upaya yang dilakukan Jerome Polin menjelaskan sesuai dengan menggerakkan tangan, memberikan arahan, dan memberikan penjelasan yang baik.  
Mitos Jerome Polin mampu membuat metode gerak tangan untuk menjelaskan kepada temannya
- d) Tanda kekaguman dan takjub  
Penanda Penekanan ini menunjukkan bahwa wasedaboys merasa kagum dan senang hati atas kesulitan tarian tor-tor yang dilakukan oleh penari tersebut  
Petanda Upaya yang dilakukan teman-teman Jerome Polin sulit untuk meniru tarian tor-tor tersebut

- Mitos Hanya Jerome Polin yang mampu untuk ikut tor-tor dan teman-temannya hanya mengikuti saja.
- e) Tanda Bepergian  
Penanda Logo/symbol "KNO" yang mana mereka berada di bandara Kualanamu  
Petanda Upaya yang dilakukan mereka sudah berada di bandara untuk mengunjungi Samosir  
Mitos Wasedaboys mampu berada di daerah Sumatera Utara
- f) Tanda Komunikasi  
Penanda Kontak mata kedekatan Wasedaboys dengan caramen  
Petanda Upaya komunikasi yang dilakukan Jerome Polin dengan cameraman untuk kepentingan kontennya  
Mitos Menghibur audiens bersamaan dengan Wasedaboys
- g) Tanda Menari meniru patung sigale-gale  
Penanda Kedekatan kontak fisik wasedaboys untuk ikut menari bersama patung sigale-gale  
Petanda Upaya yang dilakukan kedekatan teman Jerome Polin mengenal budaya Batak  
Mitos Menghibur pendatang dalam melestarikan budaya
- h) Tanda sifat sederhana jujur  
Penanda Ulos adalah kain tenun tradisional Batak yang memiliki makna simbolis yang mendalam. Ulos digunakan dalam berbagai acara adat Batak, seperti pernikahan, kematian, dan upacara keagamaan.  
Petanda Upaya yang dilakukan wasedaboys memakai ulos untuk mengenal budaya suku Batak dan ulos memberikan informasi tentang budaya Batak dan nilai-nilai yang dihargai oleh suku Batak.  
Mitos Ulos melambangkan sifat-sifat yang dihargai dalam budaya Batak, seperti kesederhanaan, kejujuran, ketulusan, dan kasih sayang.
- i) Tanda berlibur  
Penanda Pakaian yang digunakan wasedaboys untuk mengunjungi daerah Sumatera Utara  
Petanda Upaya yang dilakukan Jerome Polin dan teman-temannya memakai pakaian yang sopan dan menghargai budaya suku Batak  
Mitos Jerome Polin walau hidup di lingkungan yang tidak di lingkungan orang Batak, tetapi dia tahu untuk memberitahu dan menjelaskan suku dia yaitu Batak kepada teman-temannya.

Pesan non-verbal sangat penting untuk mengetahui tanda. Ini adalah kesatuan dalam proses interaksi antara manusia. Pesan non-verbal secara eksplisit lebih mampu ditangkap oleh indera. Maknanya juga lebih cepat, karena penonton bisa langsung menilai apa makna di balik pesan non-verbal yang diberikan. Jerome Polin dan teman-temannya berkomunikasi melalui serangkaian gerakan yang bagi penonton tertentu meyakinkan mereka untuk menjadikan Wasedaboys sebagai "Pendatang menjelajahi daerah Sumatera Utara" untuk belajar dan menghargai budaya yang ada di Indonesia tersebut. Gambar-gambar di bawah ini menunjukkan bagaimana keterampilan Jerome Polin menangkap dalam pesan non-verbal.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengeksplorasi video YouTube Jerome Polin berjudul "Wasedaboys Menggila Di Medan-Samosir: Tortor, Patung Mistis, Kuburan Di Atas Pohon" melalui lensa semiotika. Dalam video ini, Jerome Polin mengandalkan pesan non-verbal, seperti gesture, ekspresi wajah, dan kontak mata, untuk memperkaya pengalaman audiens dan menyampaikan emosi secara efektif. Video ini juga berhasil memperkenalkan budaya Batak dengan menunjukkan aktivitas seperti menari tor-tor dan menggunakan simbol budaya seperti ulos. Interaksi yang ditampilkan tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, menjadikannya media yang efektif untuk mengedukasi penonton tentang adat dan budaya Batak dengan cara yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, Jerome Polin memanfaatkan video sebagai alat untuk pendidikan dan promosi budaya, mengintegrasikan pesan verbal dan non-verbal untuk menciptakan pengalaman

yang mendalam. Pendekatan semiotika yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan pemahaman yang lebih dalam mengenai makna dan dampak pesan-pesan dalam video tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anak, K. N. P. E. S. K. (2008). Eksploitasi Seksual Komersial Anak di Indonesia. *Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57, 21(1), 33–54*. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Budi, B. B., Arif, E., & Roem, E. R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial. *Jurnal Ranah Komunikasi (JRK)*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.25077/rk.3.1.34-44.2019>
- Creswell. (2013). Bagaimana Simbol Komunikasi Pada Kelompok Touring? *Studi Interaksi Simbolik Pada Anggota Komunitas Fast Rider Di Bandung*, 71–92.
- lii, B. A. B. (2018). Metope. *Oxford Art Online*, 31–38. <https://doi.org/10.1093/gao/9781884446054.article.t057475>
- Juliantari, N. L., Astari, A. A. E., & Indiani, N. L. (2022). Pengaruh Content Creator Pada Aplikasi Reel Instagram Dalam Meningkatkan Inovasi Generasi Muda. *Nusantara Hasana Journal*, 2(4), Page.
- Maeskina, M. M., & Hidayat, D. (2022). Adaptasi Kerja Content Creator di Era Digital. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 11(1), 20–30. <https://doi.org/10.35508/jikom.v11i1.5150>
- Malahati, F., B. A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). Kualitatif: Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). Peran Content Creator Dalam Produksi Motion Graphic Di Lembaga Pemerintah non Kementerian BNNP DIY. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7–27.
- Rolya, V. N., Suprida, S., & Anggraini, A. (2023). Hubungan Keaktifan Penggunaan Media Sosial Lingkungan dan Sikap Remaja dengan Pengetahuan Seks Bebas di SMP PG Bunga Mayang Lampung Utara. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 3(12), 4058–4075. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i12.12234>
- Sulistianto, T., Rahmawati, S., & Kartika, L. (2022). CONTENT CREATOR SEBAGAI ALTERNATIF PILIHAN KARIER Universitas Bina Taruna Gorontalo. *IX(4)*, 689–702. <https://stia-binataruna.e-journal.id/PUBLIK/article/view/409/245>
- Widyani, R. R. V. N., & Muktiyo, W. (2019). Media Sosial Instagram Sebagai Media Aktualisasi Diri Bagi Atlet Difabel (Studi Kualitatif Tentang Aktualisasi Diri Dengan Penggunaan Media Sosial Instagram Pada ATlet Difabel Di Surakarta). *Jurnal Komunikasi Masa*, 3(1), 1–15.