INOVASI ROLEPLAY SEBAGAI MEDIA DALAM MENGENALKAN CITRA EDUTAINMENT DI KIDZANIA SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik
dan Memenuhi Syarat Pencapaian Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Ilmu Komunikasi

Oleh:

SAKHIYA MUTIARA PUTRI UTAMA

NBI. 1152200324

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

2026

INOVASI ROLEPLAY SEBAGAI MEDIA DALAM MENGENALKAN CITRA EDUTAINMENT DI KIDZANIA SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik
dan Memenuhi Syarat Pencapaian Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Ilmu Komunikasi

Oleh:

SAKHIYA MUTIARA PUTRI UTAMA

NBI. 1152200324

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
SURABAYA
2026

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	:	**Sakhiya Mutiara Putri Utama**
NBI	:	**1152200324**
Judul	:	**Inovasi Roleplay sebagai Media dalam Mengenalkan Citra Edutainment di Kidzania Surabaya**

Surabaya, 15 Juni 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Prof. Dr. V. Rudy Handoko, M.S.
NPP. 20110.86.0062

Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing I

Mohammad Insan Romadhan,S.I.Kom.,M.Med.Kom
NPP. 20150.17.0741

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan Sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal 15 Juni 2026

Dewan Penguji:

1. **Mohammad Insan Romadhan,SI.Kom.,M.Med.Kom** ( )
   Ketua

2. **Bagus Cahyo Shah Adhi Pradana, S. Sos., M. Med. Kom** ( )
   Anggota I

3. **Hajidah Fildzahun Nadhilah Kusnadi, S.Sos., M.A** ( )
   Anggota II

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Prof. Dr. V. Rudy Handoko, M.S.
NPP. 20110.86.0062

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Sakhiya Mutiara Putri Utama
NBI	: 1152200324
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutaiment di Kidzania Surabaya

Yang menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 15 Juni 2026
Yang Membuat Pernyataan



(Sakhiya Mutiara Putri Utama)

UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail: perpus@untag-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Sakhiya Mutiara Putri Utama
NBI/NPM	: 1152200324
Fakultas	: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Jenis Karya	: Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya ***Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)***, atas karya saya yang berjudul:

Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutaiment di Kidzania Surabaya

Dengan **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Nonexclusive Royalty - Free Right*)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Surabaya

Pada Tanggal : 15 Juni 2026

Yang Menyatakan



(Sakhiya Mutiara Putri Utama)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati,
karya ini saya persembahkan kepada:
Kedua Alm. kedua orang tua tercinta dan keluarga,
yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa henti hingga saya mampu berada di titik ini. Terima kasih karena selalu menjadi alasan saya untuk terus kuat dan melangkah sejauh ini.

Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP,
terima kasih atas ilmu, bimbingan, arahan, serta pengalaman berharga yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
Sahabat, teman seperjuangan, dan partner,
yang telah menemani setiap proses, memberikan dukungan,serta menghadirkan banyak cerita dan kenangan selama perjalanan menyelesaikan karya ini.

tempat kerja saya,
tempat saya belajar, bertumbuh, dan menjalani perjalanan bekerja sambil kuliah selama hampir tiga tahun. Terima kasih untuk setiap pengalaman, pelajaran, dan proses yang secara tidak langsung menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup dan penelitian skripsi saya.

Almamater tercinta,
yang telah menjadi tempat saya berkembang, belajar, dan memperoleh banyak pengalaman berharga selama menempuh pendidikan.

Dan terakhir, untuk diri saya sendiri,
terima kasih karena sudah mampu bertahan, bangkit, dan tidak menyerah dalam menjalani setiap proses yang tidak selalu mudah. Semua perjuangan, rasa lelah, dan air mata yang pernah dilalui menjadi bukti bahwa saya mampu sampai di titik ini.

RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama	**:** Sakhiya Mutiara Putri Utama
Tempat, Tanggal Lahir	**:** Surabaya, 9 Mei 2004
Alamat	**:** Jl. Kertajaya no. 37 Surabaya
Kebangsaan	**:** Indonesia
Jenis Kelamin	**:** Perempuan
Agama	**:** Islam
No.Telp / Email	**:** 081357229265/ sakhiyampu@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Jenjang	**Sekolah/Instansi/Universitas**	**Jurusan**	**Periode**
SD	SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya	-	2010 - 2016
SMP	SMP Muhammadiyah 2 Surabaya	-	2016-2019
SMA	SMA Muhammadiyah 10 Surabaya	IPA	2019-2022
Strata - 1	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	Ilmu Komunikasi	2022-2026

Pengalaman Kerja

NO	**Pengalaman Kerja**	**Jabatan**	**Periode**
1.	Cafe Ludic Tunjungan	Kitchen	Mei 2022 – Agusutus 2022
2.	PhotoDump Station	Customer Service	September 2022 – Desember 2022
3.	Haewoo Coffee and Bakery	Barista & Bakery	Desember 2022 – Maret 2023
4.	Ludic Cafe Semolowaru	Kitchen	Maret 2023 – Juni 2023
5.	PT. Aryan PP Properti Kidzania Surabaya	Staff Operasional	Juni 2023 – sekarang 2026

6.	AP3WeddingFair *By* WeddingYes (*Freelance*)	Media Konten	Desember 2025 – Februari 2026
7.	D'Orzu Personal Halal Care (*Freelance*)	Host Live Streaming	Maret 2026 – Mei 2026

RINGKASAN

Sakhiya Mutiara Putri Utama,2026, **Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutaiment di Kidzania Surabaya**

Penelitian ini mengkaji inovasi roleplay sebagai sarana untuk memperkenalkan citra wisata edutainment di Kidzania Surabaya. Alasan dilakukannya penelitian ini adalah karena konsep *roleplay* yang diterapkan di Kidzania merupakan salah satu bentuk inovasi dalam wisata edukatif yang mengintegrasikan elemen pembelajaran dan hiburan untuk anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami cara inovasi *roleplay* diperkenalkan kepada masyarakat melalui proses difusi inovasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari *Activity Design*, Koordinator Pembimbing, serta orang tua pengunjung Kidzania Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi *roleplay* di Kidzania Surabaya disebarkan melalui beberapa elemen difusi inovasi, yaitu inovasi itu sendiri, saluran komunikasi, durasi, dan sistem sosial. Selain itu, teori citra yang paling menonjol dalam penelitian ini adalah *current image* atau citra yang berlaku, yaitu citra yang terbentuk dari pengalaman langsung pengunjung terhadap aktivitas permainan peran. Pengunjung menganggap KidZania Surabaya sebagai tempat wisata *edutainment* yang edukatif, interaktif, modern, dan berdasarkan pengalaman. Faktor-faktor seperti media sosial, pengalaman langsung dari pengunjung, serta rekomendasi dari sekolah dan orang tua berkontribusi terhadap peningkatan minat masyarakat terhadap wisata *edutainment* di Kidzania Surabaya. Selain itu, interaksi antara pengelola, fasilitator, sekolah, dan orang tua juga berperan dalam mendukung penerimaan inovasi *roleplay* sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan demikian, inovasi *role play* ini berperan sebagai media komunikasi yang efektif dalam membangun citra wisata *edutainment* di Kidzania Surabaya.

Kata Kunci : Inovasi Difusi, Roleplay, Edutaiment, Media, Kidzania Surabaya

SUMMARY

Sakhiya Mutiara Putri Utama,2026, ***Roleplay Innovation As A Media In Introducing The Image Of Edutainment At Kidzania Surabaya***

This study examines roleplay innovation as a means to introduce the image of edutainment tourism at Kidzania Surabaya. The reason for conducting this research is because the roleplay concept implemented at Kidzania is a form of innovation in educational tourism that integrates elements of learning and entertainment for children. The purpose of this study is to understand how roleplay innovation is introduced to the public through the process of innovation diffusion. The method used in this study is descriptive qualitative, with data collection techniques including interviews, observation, and documentation. Informants involved in this study consisted of Activity Design, Guidance Coordinator, and parents of Kidzania Surabaya visitors. The results show that roleplay innovation at Kidzania Surabaya is spread through several elements of innovation diffusion, namely the innovation itself, communication channels, duration, and social systems. In addition, the most prominent image theory in this study is the current image or prevailing image, namely the image formed from visitors' direct experiences with roleplay activities. Visitors consider KidZania Surabaya as an educational, interactive, modern, and experiential edutainment tourism destination. Factors such as social media, firsthand experiences from visitors, and recommendations from schools and parents contributed to increased public interest in edutainment tourism at Kidzania Surabaya. Furthermore, interactions between management, facilitators, schools, and parents also played a role in supporting the acceptance of roleplay innovation as a fun learning method for children. Thus, this roleplay innovation serves as an effective communication medium in building the image of edutainment tourism at Kidzania Surabaya.

Keywords: *Innovation Diffusion, Roleplay, Edutainment, Media, Kidzania Surabaya*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutaiment di Kidzania Surabaya"** dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh pengalaman, pembelajaran, serta dukungan dari berbagai pihak yang sangat berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, doa, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Harjo Seputro, S.T., M.T. selaku rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak Prof. Dr. V. Rudy Handoko., M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Ibu Hajidah Fildzahun Nadhilah Kusnadi, S.Sos., M.A selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
4. Bapak Mohammad Insan Romadhan, S.I.Kom., M.Med.Kom selaku Dosen Pembimbing Satu yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Nara Garini Ayuningrum, S.Tr.I.Kom., M.A selaku Dosen Pembimbing Dua yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Pertama, Kedua orang tua saya, untuk Alm. Ayah Satriya Utama dan Alm. Mama Mardijana, Walaupun ayah dan mama sudah tidak ada di sini menemani setiap proses yang saya jalani, Saya yakin ayah dan mama selalu melihat, menjaga, dan mendoakanku dari tempat terbaik di atas sana. Menjalani semuanya tanpa kehadiran ayah dan mama memang tidak mudah. Di perjalanan menyelesaikan skripsi ini, saya harus menjalani kuliah sambil

bekerja, menghadapi rasa lelah, sedih, dan kadang ingin menyerah. Namun, setiap kali saya mengingat ayah dan mama, saya selalu merasa harus kuat dan terus melangkah. Saya juga belajar untuk terus mengusahakan diriku sendiri, melihat bagaimana ayah dan mama mengusahakan apa pun untuk anak tunggal kalian ini, dengan segala cara dan pengorbanan yang mungkin waktu kecil belum sepenuhnya ku pahami. Sekarang ku mengerti. Seiring berjalannya waktu, saya sadar kalau perlahan mulai lupa seperti apa suara ayah dan mama, bahkan beberapa wajah di ingatanku mulai samar. Tetapi saya bersyukur, ternyata sejak kecil selalu dirayakan lewat foto dan video yang masih bisa ku lihat sampai sekarang. Betapa beruntungnya pernah dicintai sebesar itu oleh ayah dan mama. Skripsi ini aku persembahkan untuk ayah dan mama, sebagai bentuk rasa terima kasih dan bukti bahwa anak kalian masih terus berjuang untuk mewujudkan apa yang pernah kalian harapkan.

7. Puji dan syukur saya panjatkan yang utama kepada Allah SWT, karena atas segala rahmat, kasih sayang, serta pertolongan-Nya, saya mampu berada di titik ini dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam setiap proses yang saya jalani, Allah SWT selalu memberikan jalan, kekuatan, dan ketenangan di saat saya merasa lelah, takut, bahkan hampir menyerah. Terima kasih Ya Allah, karena telah menghadirkan begitu banyak pelajaran, kesempatan, dan orang-orang baik di dalam hidup saya. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan saya dalam keadaan sesulit apa pun. Skripsi ini menjadi salah satu bukti bahwa tidak ada hal yang mustahil apabila Allah SWT sudah berkehendak.
8. Kedua, Saya berterima kasih kepada diri saya sendiri karena sudah mampu bertahan sampai di titik ini. Berkali-kali memilih tetap hidup, meskipun pernah ada masa di mana rasanya dunia terlalu berat untuk dijalani dan ingin menyerah saja. Tidak mudah meyakinkan diri sendiri bahwa semua ini akan berlalu dan bahwa diri ini pasti bisa, tetapi nyatanya saya masih ada di sini, masih berusaha berdiri, dan masih melangkah sejauh ini. Tetap mencoba lebih baik di tengah banyaknya rasa takut, khawatir, kecewa, dan lelah yang sering datang tanpa permisi. Terima kasih karena tetap menyelesaikan apa yang sudah dimulai, walaupun sering kali harus melawan diri sendiri dan isi kepala yang berisik. Kepada diri ini karena ternyata mampu bertahan lebih lama dari yang pernah saya bayangkan. Terima kasih karena masih memiliki hati yang baik kepada orang lain, masih mau membantu, mendengarkan, dan hadir untuk orang-orang terdekat walaupun diri sendiri kadang juga sedang tidak baik-baik saja. Tetaplah menjadi seseorang yang membawa kehangatan, ketenangan, dan kebahagiaan kecil bagi sekitar. Dan jika suatu hari nanti saya

sudah tidak ada, saya hanya ingin dikenang sebagai seseorang yang pernah berusaha kuat, pernah tulus menyayangi banyak orang, dan pernah mencoba hidup sebaik mungkin meskipun hidup tidak selalu berjalan mudah untuknya. *"Life goes on, with or without whoever or whatever. Take it the risk or never!"*

9. Ketiga, Saya juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua keluarga saya, Mama. Julak, Om, Acing, Mas, Mbak, Tante, Sepupu-sepupu tersayang dengan grup "7 Sejoli", serta ponakan kecil saya Dio yang selalu menjadi penghibur di tengah lelahnya proses ini, dan. Keluarga Ayah dan Mama yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, baik secara mental maupun materi, sehingga saya bisa sampai di titik ini dan menyelesaikan perjalanan perkuliahan saya. Untuk Tante, Om, Pak Dhe, Bude Keluarga Manyar dan Tulungagung yang tidak pernah berhenti menanyakan kabar saya di tengah kesibukan masing-masing. Walaupun sering kali saya sibuk dan terlambat membalas pesan atau telepon, percayalah saya selalu senang setiap melihat notifikasi dari kalian, karena dari hal kecil itu saya merasa masih disayang, diperhatikan, dan dikhawatirkan. Teruntuk Mbah Uti, Terima kasih untuk doa-doa yang tidak pernah putus, perhatian sederhana dan kasih sayang yang selalu Mbah Uti berikan sampai hari ini. Semoga Mbah Uti selalu diberikan kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan. Sepupu saya, Rafi, yang sedang sama-sama berjuang menyelesaikan skripsinya, semoga semua perjuangan kita bisa berakhir dengan hasil terbaik.
10. Saya juga ucapkan terima kasih kepada teman-teman kuliah saya, terutama teman-teman kelas perkuliahan malam saya. "Black Card" dan "OTW Milyader", yang sudah menemani proses perkuliahan ini dari awal sampai akhir. Terima kasih untuk semua cerita, tawa, dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang secara tidak sadar membuat masa kuliah terasa lebih ringan untuk dijalani. Semoga pertemanan ini tidak berhenti hanya karena perkuliahan sudah selesai, dan semoga suatu hari nanti kita benar-benar bisa menjadi "milyader" sesuai doa dan candaan kita selama ini.
11. Untuk seseorang yang pernah menjadi bagian besar dalam perjalanan hidup saya, "B", terima kasih karena sudah pernah hadir dan menemani saya selama hampir 9 tahun. Banyak proses, cerita, serta perjalanan hidup yang telah dilewati bersama, dan tentunya semua itu akan selalu menjadi bagian dari kenangan yang pernah saya syukuri. Terima kasih karena pernah menjadi tempat pulang, partner bertumbuh, dan seseorang yang menemani saya di banyak fase kehidupan. Meskipun pada akhirnya perjalanan kita tidak

berjalan bersama sampai akhir, semoga segala cerita yang pernah ada bisa menjadi bagian dari proses pendewasaan. Saya berharap, setelah ini kita bisa sama-sama menemukan kebahagiaan, kesuksesan, dan kehidupan yang lebih baik dengan jalan masing-masing. *"So, what I learned from this chapter? is how to let go and ikhlas"*

12. Kepada "D", seseorang yang datang setelah bertahun-tahun tanpa kabar, lalu hadir kembali dengan versi terbaik dari dirinya yang bahkan tidak pernah saya bayangkan sebelumnya. karena pertemuan yang awalnya tidak terduga, terasa sederhana ternyata membawa cerita, pelajaran, dan sudut pandang baru dalam hidup saya. Walaupun hanya sebentar, tetapi berhasil meninggalkan jejak. Datang dengan baik dan pergi dengan cara yang juga baik-baik. Mungkin itu yang membuat semuanya terasa sulit, bukan karena masalah waktunya. Tetapi dengan satu pesan ini, *"Consider me a wound that will watch you go to a better place."*
13. Untuk teman-teman saya sejak SMP yang sudah bersama hampir 10 tahun lamanya, terima kasih karena pernah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup saya. Kita sudah melewati banyak pahit manis bersama, tumbuh di fase yang berbeda-beda yang mungkin tidak akan bisa terulang lagi. Walaupun sekarang semuanya tidak berjalan semulus dulu dan mungkin sedang berada di fase “seleksi alam”, jauh di dalam hati saya tetap berharap semoga semuanya akan baik-baik saja pada waktunya. Kalian tetap menjadi salah satu teman terbaik yang pernah saya punya. Saya sadar dunia saya bukan hanya tentang kalian, begitu juga sebaliknya. Namun, jika suatu saat nanti waktu mempertemukan kita kembali, saya harap semuanya masih tetap seperti dulu. Karena sejauh apa pun jaraknya, sebagian cerita hidup saya akan selalu ada bersama kalian.

    Khusus untuk Jijah, Siti, dan Dahtun, terima kasih karena sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya sampai hari ini. Meskipun kita datang dari latar belakang keluarga dan kehidupan yang berbeda-beda, saya bersyukur pernah dipertemukan dengan kalian. Dan walaupun sekarang yang masih tersisa hanya kita bertiga, saya berharap semua cerita, tawa, tangis, dan proses yang sudah kita lewati bersama bukanlah sesuatu yang palsu. Sesakit apa pun keadaan yang pernah terjadi di antara kita, bagi saya kalian tetap sahabat yang pernah mengisi bagian penting dalam hidup saya.
14. terakhir, Untuk tempat saya bekerja "KZ". Tempat yang sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya selama hampir 3 tahun terakhir, terima kasih karena telah menjadi tempat saya belajar, bertumbuh, dan bertahan sampai sejauh ini. Menjalani pagi untuk bekerja dan malam untuk kuliah

bukanlah hal yang mudah, tetapi banyak proses dan pengalaman di tempat ini yang akhirnya menguatkan saya untuk terus berjalan sampai bisa menyelesaikan skripsi ini. Saya menemukan setiap langkah pasti ada pelajaran, cerita, dan orang-orang baik yang saya temui selama bekerja di sini. Bahkan tanpa saya sadari, tempat ini juga menjadi bagian penting dalam perjalanan penelitian skripsi saya hingga akhirnya bisa selesai di titik ini.

The best moto from me: *"Me and Do'a Nabi Yunus Againts A World"*

DAFTAR ISI

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI ..... **iii**
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **iv**
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS ..... **v**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vi**
RIWAYAT HIDUP ..... **vii**
RINGKASAN ..... **ix**
SUMMARY ..... **x**
KATA PENGANTAR ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xvi**
DAFTAR TABEL ..... **xviii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xix**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xx**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Pertanyaan Penelitian 6
1.3. Batasan Penelitian 6
1.4. Tujuan Penelitian 7
1.5. Manfaat Penelitian 7
1.5.1. Manfaat Teoritis 7
1.5.2. Manfaat Praktis 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA **9**
2.1. Penelitian Terdahulu 9
2.1.1. Penelitian Pertama 14
2.1.2. Penelitian Kedua 15
2.1.3. Penelitian Ketiga 15
2.1.4. Penelitian Keempat 15
2.1.5. Penelitian Kelima 16
2.1.6. Persamaan 16
2.1.7. Perbedaan 16
2.1.8. Gap Penelitian 17
2.2. Landasan Teori 17
2.2.1. Teori Citra (*Image Theory*) 17
2.3. Landasan Konsep 24
2.3.1. Experiental Learning 24

2.3.2 Edutaintement 24
2.4. Kerangka Pemikiran 25
BAB III METODE PENELITIAN 27
3.1. Pendekatan Penelitian 27
3.2. Jenis Penelitian 27
3.3. Subjek dan Objek Penelitian 28
3.3.1. Subjek Penelitian 28
3.3.2. Objek Penelitian 28
3.4 Sumber Data Penelitian 28
3.4.1. Data Primer 28
3.4.2. Data Sekunder 29
3.5 Teknik Pengumpulan Data 30
3.5.1 Observasi 30
3.5.2 Wawancara 30
3.5.3 Dokumentasi 30
3.6 Teknik Analisis Data 30
3.6.1 Reduksi Data 30
3.6.2 Penyajian Data 31
3.6.3 Penarikan Kesimpulan dan verifikasi 31
3.7 Keabsahan Data 32
3.7.1 Tringulasi Sumber 32
3.7.2 Tringulasi Teknik 32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 33
4.1. Hasil Penelitian 33
4.1.1 Sejarah Singkat Kidzania Surabaya 33
4.2. Hasil Penelitian 38
4.3. Pembahasan 52
4.3.1. Difusi Inovasi Dalam Mengenalkan Citra Edutainment di Kidzania Surabaya 52
4.3.2. Inovasi *Roleplay* di Kidzania Surabaya 56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 57
5.1. Kesimpulan 57
5.2. Saran 57
DAFTAR PUSTAKA 61
LAMPIRAN 63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 9
Tabel 3. 1 Kriteria Informan.....29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran 26
Gambar 4. 1 Logo Kidzania Surabaya 34
Gambar 4. 2 Wahana Profesi Aktivitas Kidzania 35
Gambar 4. 3 Beranda Media Sosial Tiktok 36
Gambar 4. 4 Beranda Media Sosial Instagram 37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara....63
Lampiran 2 Transkrip Wawancara....65
Lampiran 3 Transkrip Wawancara....74
Lampiran 4 Transkrip Wawancara....80
Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara....85
Lampiran 6 Dokumentasi Pendukung Lainnya....86
Lampiran 7 Surat Ijin Observasi....87
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Tampak Depan....88
Lampiran 9 LoA Publikasi Jurnal....90
Lampiran 10 Publikasi Jurnal....91
Lampiran 11 Surat Keterangan Turnitin....92
Lampiran 12 Hasil Turnitin....93
Lampiran 13 Lembar Perintah Revisi....94