LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

Informan : Fasilitator, Zupervisor/Staff Operational, Pengunjung

1. Inovasi

Informan: Fasilitator, Zupervisor/Staff Operational, Pengunjung

b.) Kenapa menurut anda konsep role play di Kidzania Surabaya memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan wisata edukasi lainnya? Keputusan

c.) Apa anda setuju dengan konsep belajar sambil bermain? bagaimana yang anda lihat atau rasakan setelah anda, anak atau remaja mengikuti aktivitas role play di sini? pengetahuan

d.) bagaimana staff membantu pengunjung memahami konsep roleplay agar pengalaman edutaiment seperti ini relevan dengan kebutuhan perkembangan anak saat ini? implementasi

e.) Bagaimana tingkat ketertarikan anak atau remaja dalam mencoba berbagai profesi yang ditawarkan, dan faktor apa yang memengaruhinya? Persuasi

d. Saluran Komunikasi

Informan: Fasilitator / Zupervisor/Staff Operational / Pengunjung

a) Bagaimana peran staff operational dalam menjelaskan aktivitas kepada anak sebelum kegiatan dimulai? Apakah penjelasan tersebut mudah dipahami? Saluran interpersonal (*word of mouth*)

b) Sejauh mana dampak interaksi langsung antara fasilitator dan anak membantu dalam memahami konsep role play? Saluran interpersonal (*word of mouth*)

c) Apakah Anda menilai efektivitas media sosial wisata edutaiment (Instagram, TikTok) dalam memberikan gambaran tentang pengalaman di KidZania? Terlebih anak remaja atau orang tua sebelum berkunjung (Media sosial)

d) Sejauh mana kemudahan akses informasi Kidzania dan layanan digital (seperti pembelian tiket atau konten) memengaruhi keputusan pengunjung untuk berkunjung? (Media sosial)

3. Jangka Waktu

Informan: pengelola / zupervisor staff operational / pengunjung

a) Apa saja Informasi yang paling sering dicari oleh calon pengunjung sebelum memutuskan datang ke KidZania?

b) Bagaimana pengelola menyediakan informasi yang dibutuhkan calon pengunjung sebelum mereka datang ke KidZania?

c) Bagaimana pengelola melihat proses pertimbangan pengunjung dalam memilih KidZania dibandingkan destinasi wisata edukatif lainnya?
d) Apakah terdapat kendala atau pertimbangan tertentu yang sempat membuat orang menunda kunjungan ke wisata edutaiment ini?

4. Sistem Sosial

Informan: pengelola / zupervisor staff operational / pengunjung

a) Bagaimana anda melihat pengaruh keluarga dalam keputusan pengunjung memilih KidZania sebagai wisata edukatif?
b) sejauh mana rekomendasi dari teman, sekolah, atau komunitas berperan dalam meningkatkan kunjungan ke KidZania?
c) Apakahbentuk kerja sama atau hubungan KidZania dengan sekolah maupun institusi pendidikan dalam mendukung kunjungan wisata edukatif?
d) Bagaimana pengaruh lingkungan sosial terhadap pandangan Anda mengenai konsep wisata edutainment seperti KidZania?

5. Kategori Adopter

Informan: pengelola / zupervisor staff operational / pengunjung

a) (Orang tua - Early Majority) Seberapa besar pengaruh ulasan, testimoni, media sosial, atau pengalaman pengunjung lain terhadap meningkatnya minat kunjungan orang tua?

6. Pertanyaan tambahan

Informan: pengelola / zupervisor staff operational / pengunjung

a) Di Kidzania ada konsep *Parent Experience* yang dimana orangtua bisa masuk ke wahana profesi ikut bekerja tanpa mendapatkan gaji, jadi menurut anda bagaimana pandangan staff dalam membantu pengunjung memahami konsep bermain sambil bekerja?
b) Apa faktor anak atau remaja dalam ketertatikan wahana di Kidzania Surabaya?
c) Apakah gutu atau orang tua ikut mendukung jika ada *fieldtrip* di Kidzania Surabaya?

Nama Informan 1 : A.A.T
Peran : Activity Design
Tanggal Wawancara : 08 Mei 2026
Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Peneliti	:	Oke baik Ibu, selamat pagi dengan Kiki disini. Boleh tau dengan ibu siapa ?
Informan	:	Amira Activity Design di Kidzania Surabaya
Peneliti	:	Oke baik, ini kita langsung ke pertanyaan pertama ya ibu,. Kira-kira kenapa menurut Ibu konsep *Roleplay* di Kidzania Surabaya itu memberikan pengalaman yang beda dibandingkan wisata lainnya?
Informan	:	Jadi kalau secara konsep memang beda ya. Kalau di Surabaya khususnya konsep untuk taman bermain bertema ini baru satu-satunya ya. Dan ya itu sih yang jadi bikin titik pembedanya dibandingkan dengan wisata edukasi lainnya kalau wisata edukasi lainnya. aku gak mau *compare* ya karena mau menitik berat ke Kidzania aja jadi dari segi edukasi memang beda, karena kami juga khusus spesifik ke *roleplay* profesi. Yang mana saya rasa juga belum ada ya di Surabaya. Baru Kirzania aja, kemudian *roleplay* nya pun juga *roleplay* profesi, jadi memang ingin menanamkan hal-hal atau memberikan edukasi pada anak-anak tentang pengetahuan lain seputar profesi yang belum tentu bisa mereka dapatkan di ruang-ruang kelas atau dari rumah mereka.
Peneliti	:	Oke, baik. Lalu yang kedua Ibu. apa Ibu setuju dengan konsep belajar sambil bermain? terus gimana yang Ibu lihat dan rasakan setelah anak atau remaja mengikuti aktivitas?
Informan	:	*Roleplay* di sini, Oh iya jadi belajar sambil bermain itu bisa jadi salah satu metode yang mungkin masuk ya ke anak-anak khususnya karena memang fokus utamanya di anak-anak kalau Kidzania ini. Memang ada kalanya belajar itu harus serius, karena memang ada beberapa materi yang harus dipahami secara menyeluruh. Tapi kalau di Kidzania kan memang edukasinya memang profesi ya, yang mana itu nantinya ingin menjadi inside nya anak-anak, bekalnya anak-anak. maka memang sebisa mungkin pendidikan atau edukasinya itu dibikin dengan cara menyenangkan jadi

		mereka belajar tentang berbagai macam profesi tapi sambil bermain karena dengan cara yang menyenangkan. Tentunya mereka bisa menyerap materi-materi yang kami berikan dengan lebih mudah, lebih melekat kayak gitu. karena kan, ya bayangin aja kiki di Kidzania itu, mereka selama berjam-jam ya ada di sini, mereka bertugas atau bekerja, memerankan berbagai macam profesi. Kalau kita metodenya dengan cara yang tidak bermain, atau *text book* banget, atau ceramah banget, ya mungkin mereka baru satu siklus permainan udah bosen gitu. Nah dengan cara bermain ini kan mereka akan lebih *engage* lebih tertarik ikutin aktivitas lebih apa ya lebih penasaran lebih kepo. Nah disitulah mereka apa ya, di *challenge* rasa ingin taunya disitu harapannya nanti mereka bisa belajar banyak hal ya salah satunya mereka tahu minat dan bakat mereka apa yang harapannya yaitu *in the future* mereka menemukan dirinya mereka itu si.
Peneliti	:	terus yang ketiga nih Ibu ya, gimana staff membantu pengunjung memahami konsep *roleplay* agar pengalaman *edutainment* yang seperti ini tuh relevan dengan kebutuhan perkembangan anak saat ini?
Informan	:	Jadi memang Kidzania punya standarnya sendiri ya, kita punya standar dan prosedur untuk hal itu jadi supaya relevan dengan pertumbuhan perkembangan anak saat ini. Ya jadi dari tahap kita merancang aktivitas itu sudah ada sasaran jadi mirip kayak guru-guru kalau bikin materi a tentukan kita rancang dulu kita rancang capaian belajarnya apa tujuan aktivitasnya apa dari peran ini tugasnya ngapain siapa yang cocok, maksudnya siapa yang cocok itu lebih ke usia mana sih dengan tingkat kesulitan seperti ini itu sudah kita kita rencanakan jadi kita dari konsep dulu itu udah direncanain. Nanti nilai-nilai apa aja yang bisa mereka dapatkan, itu kita tuangkan di berbagai elemen di naskah kemudian di materi belajar lain kayak multimedia, *learning board, Collateral*, alat peraga. Nah itu semuanya sudah ada standar dan prosedurnya dan itu diimplementasikan oleh teman-teman atau petugas di operasional, kita nyebutnya Zupervisor yang tentunya selalu diawasi oleh *leadernya* masing-masing

		dengan prosedur dan cara seperti itulah kami tetap menjaga supaya tetap relevan. Itu dari sisi prosedur kemudian di tiap wahana atau ruangan, kantor atau *establishment* ya, kita tetap berusaha, profesi itu beda-beda. Dan di setiap periode secara berkala, kita juga ada inovasi berupa pembaruan-pembaruan supaya tetap relevan dengan profesi saat ini. Seperti itu, Ya itu sih cara kita *Keep Up* nya.
Peneliti	:	Oke baik, Lalu Ibu bagaimana tingkat ketarikan Anak atau remaja dalam mencoba Berbagai profesi yang ditawarkan Dan faktor apa yang mempengaruhinya?
Informan	:	Sebenarnya ini banyak hal, banyak hal yang mempengaruhi. Yang pertama tentu minat tiap anak dan remaja itu sendiri kan beda-beda kalau anak ada yang variabelnya banyak. Bisa kalau kita lihat dari, jadi di operasional itu punya data ranking *establishment* yang paling ramai dikunjungi dan sampai yang paling rendah. Dan setelah kami analisis, itu ada beberapa faktor, tapi mungkin ada campur tangan orang dewasa ya, karena beberapa pengunjung Kidzania kan juga ini grup yang leadnya atau dipandu oleh orang dewasa, entah itu gurunya, entah itu orang tuanya, bisa jadi rame nya karena itu diarahkan oleh si orang dewasa ini karena memang yang rame itu mayoritas adalah yang mendapatkan *giveaway* jadi bisa jadi karena ada *reward* nya berupa *giveaway* itu. Sudah ada rewardnya sendiri. Berupa itu sih sesuatu yang ada rewardnya itu lebih disukai kemudian selain itu profesi-profesi yang sifatnya *Heroic* atau *aspirational* seperti misal yang penyelamat penyelamat gitu kayak pemadam kebakaran polisi betul dokter juga hal-hal yang seperti itu cukup disukai di sini selain itu ada yang berbau hal-hal yang kekinian kayak misal yang melibatkan karaoke yang bisa dipost di sosial media seperti itu. Terus Iya aktor, lalu mereka yang bermain peran yang lebih ke menunjukkan. Eh ini loh diriku!. lebih yang tampil-tampil kayak gitu performing *arts* itu cukup populer juga. Lalu profesi yang baru itu commercial studio jadi live streamer kemudian jadi *digital creator* itu cukup tadi minati juga sama ini sih Kik.

Peneliti	:	oke, lalu untuk peran staff operasional atau Zupervisor dalam menjalankan aktivitas kepada anak sebelum kegiatannya dimulai? nah apakah penjelasan tersebut mudah dipahami karena kan kita ada peran *experience* nya juga ya, seperti itu.
Informan	:	Perannya Zupervisor penting banget ya karena mereka kan gerda terdepan terutama di operasional ya untuk merekrut jadi kita ada standar sendiri jadi mereka wajib mengundang. Tidak menunggu, tapi *invite* atau mengundang ya ini harus mudah dipahami, ya harus mudah dipahami gitu. Karena mereka sudah dibekali naskah, sudah dibekali naskah yang ya itu harus mereka sampaikan seperti itu. Dan harusnya mudah dipahami ya, karena sebelum sebuah aktivitas atau wahana dirilis, kita sudah latihan bareng jadi kakak komandonya atau Zupervisor nya kemudian didampingi oleh tim konten tim aku terus juga dari tim operasional juga jadi naskah itu di *review*
Peneliti	:	sejauh mana dampak interaksi langsung antara fasilitator atau supervisor mungkin Ibu ya dengan anak itu membantu dalam memahami konsep *roleplay* nya? Jadi kan ada mungkin anak yang susah nih buat memahami. Nah sejauh ini kalau menurut pandangannya Ibu itu gimana untuk Zupervisor atau fasilitatornya itu untuk ngasih tahu atau nge-*briefing* anak-anak tersebut gitu? Jadi waktu anaknya Misalnya lagi kerja di Indomie Ternyata dia tuh susah banget nih misalnya diatur nah tapi kan per Zupervisor tuh punya caranya sendiri buat entah ngerayu dia, ngebujuk dia. Nah akhirnya tuh kan dia kan mau ikutin roleplay nya yang ada. jadi maksudnya tuh dampak yang dikasih sama Zupervisor tuh kira-kira mau pengaruhi gak ke anak tersebut gitu loh? agar dia tuh bisa mengikuti jalan nya *roleplay*
Informan	:	Memang kadang ada *challenge-challenge* tersendiri. Karena tiap anak itu kan beda ya karakternya gitu. Cuman kalau di skrip itu kami selalu ngebekali dengan ada namanya Zuper tips. Jadi kalau misal ada anak, jadi memang ada potensi-potensi seperti itu ya. Beberapa dituliskan di dalam naskah tapi beberapa disampaikan ketika sedang latihan, karena kan pasti ada *challenge-challenge* gitu itu. Kita selalu ngasih tips

		misal, tapi tetap *approach*-nya itu, standarnya yang harus dilakukan adalah kita kembalikan lagi ke narasi-narasi profesional atau pekerjaan, misal nih ada anak yang gak fokus ya balik lagi, kita lihat ke usianya juga kalau yang selalu disarankan konten adalah negurnya dengan secara profesional ke misal, Bapak Ayo sebagai seorang pendidik kita harus fokus bekerja supaya hasilnya tetap baik. Bla bla bla bla bla seperti itu cuman kadang di lapangan memang kan kalau anak yang usianya lebih kecil agak sulit ya, jadi memang pakai pendekatan seperti mereka agar mereka fokus lagi kayak. Contoh misal, Oke kalau saya bilang A kalian langsung fokus atau misalnya yang atau kayak tepuk diam hal-hal seperti itu.
Peneliti	:	apakah di kejadian itu memiliki efektivitas media sosial wisata *edutainment* seperti Instagram, tiktok dalam memberikan gambaran tentang pengalaman di Kidzania nih terlebih kan anak remaja atau orang tua yang sebelum berkunjung atau bermain ke Kidzania
Informan	:	iya jadi kalau untuk sosial media Kidzania Surabaya itu ada di hampir di semua *platform* sosial media kita ada kiki kayak gitu
Peneliti	:	baik berarti pembelian kayak tiket
Informan	:	pembelian tiket kan ada di platform sama juga di web nya kita sendiri
Peneliti	:	baik lalu sejauh mana nih kemudian akses informasi kejadiannya dan layanan digital Bu, mungkin seperti pembelian tiket tadi atau konten yang mempengaruhi keputusan pengunjung itu sebelum untuk berkunjung ke sini?
Informan	:	Sejauh mana, itu cukup ini ya, jadi gampang diakses ya, gampang banget diakses, bahkan kadang kalau mau yang *booking* sebelumnya pakai *online travel agent*, bahkan kadang ada yang lebih suka beli *walk in* nggak pengen ribet sama promo *spot* yang seperti itu ada yang cari promo mau belinya pakai OTS bisa langsung pesen di lokasi juga jadi semua kebutuhan terfasilitasi sih yang mau pesen jauh-jauh
Peneliti	:	Apa saja nih informasi yang paling sering dicari oleh calon pengunjung sebelum memutuskan datang ke Kidzania ibu?

Informan	:	Cuman biasanya macam-macam ada yang nanya promo sih ya kalau Surabaya banyak nanyanya promo gitu kemudian jam masuk sama kalau yang sering dulu tuh minta di itu tetep aja sih kayak promo kalau di total berapa terus pembelian dalam jumlah banyak
Peneliti	:	Prosedurnya gimana kayak gitu sih itu kan ada yang mainnya 8 jam sama hal yang halfday yang 6 jam tuh Bu, nah rata-rata orang-orang tuh lebih *prefer* yang mana milihnya tuh?
Informan	:	Masih lebih banyak yang full day, cuman itu biasanya musiman, jadi ada musim-musim dimana *half day* nya banyak, tapi tetap masih banyak yang *full day*.
Peneliti	:	Lalu Ibu bagaimana pengelola nih menyediakan informasi yang dibutuhkan calon pengunjung sebelum mereka datang ke Kidzania? sama seperti medsos atau ada lain gitu Ibu atau *door to door* atau gimana?
Informan	:	Kalau secara fasilitas, jadi standarnya sudah ada, Kiki. Standarnya sudah ada, kayak di dalam itu harus ada fasilitas umum apa aja untuk kemudahan dan kenyamanan pengunjung. Jadi kita sediakan, dari awal masuk itu ada *security check*, jadi memang itu ya untuk keamanan pengunjung dan karyawan. Karena kita nggak mau ada yang bahaya-bahaya kan. Lalu kalau yang barang bawaannya banyak, kita sediakan loker yang bisa disewa untuk penyimpan barang. Untuk bladder, hijin, kita punya *restroom*, toilet. Yang defable juga kami lengkapi, klinik dengan tenaga medis, restoran, tempat ibadah, apalagi ruang menyusui bayi, itu kita sediakan. Terus kita ada lift juga untuk yang di *difable* atau Lansia, jadi memang di dalam kidzania itu pengunjung kita coba fasilitasi senyaman mungkin. Tapi dari standar yang kami punya, kadang kan ada yang merasa kurang, kayak gitu. Yaitu dari situ kami juga evaluasi dan tambahkan perbaikan-perbaikan supaya lebih nyaman lagi
Peneliti	:	sebenarnya orang-orang udah pada tau gak sih, Bu? Melalui mungkin sosmednya kita kalau ternyata Kidzania itu di dalam fasilitas itu udah ini-ini loh, kayak gitu

Informan	:	Ada di sosmed kita juga *share*, kemudian kita juga ada *city map* gede itu di kantor tiket depan, jadi mereka sudah bisa lihat ada apa aja, sama biasanya mereka nanya sih, ada tempat makannya nggak, ada musholla nya nggak
Peneliti	:	Apakah terdapat kendala atau pertimbangan tertentu nih yang sempat membuat orang itu nunda kunjungan ke wisata *edutainment* ini di Kidzania?
Informan	:	macam-macam sih. Kalau itu ya, kalau sekolah kadang jadwal tripnya atau kadang ada yang rembuan bareng ada yang setuju nggak setuju tapi satunya pengen. Hal-hal seperti itu lebih ke musim ya lebih ke musim jadi misalkan musim-musim tuh maksudnya kayak, masa ujian masa belajar, kayak gitu sih. *Holiday season* nya kemudian kadang juga ada Juga ada kebijakan pemerintah lokal yang misalkan lagi nggak boleh *fieldtrip* ke luar kota. Kayak gitu kan juga mempengaruhi kebijakan. Itu sih kiki biasanya.
Peneliti	:	sejauh mana rekomendasi teman sekolah?
Informan	:	Oh ini hubungan kerjasama nih ya?
Peneliti	:	Iya, Hubungan kerjasama
Informan	:	Sejauh mana rekomendasinya ini ya signifikan ya, signifikan karena dari dan itu salah satu metodenya kita juga sebenarnya. Jadi kita ada tim sales sekolah RGS, *regional group sales* yang memang mereka sekolah-sekolah dan memang yaitu saling merekomendasikan satu sama lain masuk ke komunitas berbagai komunitas yang satu guru sanggar, pendidikan gitu dan ya signifikan sih rekomendasi seperti itu. Jadi memang metode rekomendasi dari satu ke yang lain itu masih dipakai dan ya karena Alhamdulillah selama ini rekomendasinya oke ya akhirnya banyak yang datang *repeat* lagi ya
Peneliti	:	Apakah bentuk kerjasama atau hubungan dengan sekolah maupun institusi pendidikan dalam mendukung kunjungan wisata edukatif ini bu?
Informan	:	Iya karena ya itu bahkan kita punya satu departemen khusus yang pergi ke sekolah-sekolah
Peneliti	:	Nah biasanya tuh seberapa besar pengaruh ulasan testimoni yang ada di media sosial atau pengalaman pengunjung terhadap meningkatnya minat kunjungan orang tua? nah

		biasanya kan ada orang tuh kalau lihat dari Google itu saat zaman sekarang kan kalau nih bintangnya dikit atau ulasannya *bad riview* gitu banyak yang nggak mau kesini gitu. Tetapi aku lihat dari reviewnya kidzania kan banyak yang baik tuh bu, tapi penting enggak kayak gitu Bu? apa menurut Ibu pandangan orang-orang kalau main ke tempat harus lihat *riview* nya dulu
Informan	:	Sebelum kita main ke tempat lihat *review* nya dulu gitu itu penting karena saya pun juga melakukan itu ya Kiki. Kemudian kalau disini review itu sangat dijaga memang tidak semua *review* itu baik ya karena pengalaman tiap orang beda-beda ada yang mereka ya skalanya dari 0 sampai 10 adalah macam-macam gitu cuman memang *review* itu ya penting dan sangat kami jaga di sini dan kalaupun ada yang mengalami hal kurang mengenakan tim *marcom* biasanya selalu *follow up* ya mau itu mengenakan atau tidak biasanya di *follow up.* Gitu jadi kayak apalagi kalau udah keluhannya yang agak lumayan ya udah terus kami *follow up* gitu supaya masalahnya terselesaikan dan Alhamdulillah selama ini bisa bisa diselesaikan dengan baik. Ya karena kadang biasanya cuma *misscom-misscom* sederhana ini.
Informan	:	Sebelum kita main ke tempat lihat *review* nya dulu gitu itu penting karena saya pun juga melakukan itu ya Kiki. Kemudian kalau disini review itu sangat dijaga memang tidak semua *review* itu baik ya karena pengalaman tiap orang beda-beda ada yang mereka ya skalanya dari 0 sampai 10 adalah macam-macam gitu cuman memang *review* itu ya penting dan sangat kami jaga di sini dan kalaupun ada yang mengalami hal kurang mengenakan tim *marcom* biasanya selalu *follow up* ya mau itu mengenakan atau tidak biasanya di *follow up.* Gitu jadi kayak apalagi kalau udah keluhannya yang agak lumayan ya udah terus kami *follow up* gitu supaya masalahnya terselesaikan dan Alhamdulillah selama ini bisa bisa diselesaikan dengan baik. Ya karena kadang biasanya cuma *misscom-misscom* sederhana ini.
Informan	:	Sebelum kita main ke tempat lihat *review* nya dulu gitu itu penting karena saya pun juga melakukan itu ya Kiki. Kemudian kalau disini review itu sangat dijaga memang

		tidak semua *review* itu baik ya karena pengalaman tiap orang beda-beda ada yang mereka ya skalanya dari 0 sampai 10 adalah macam-macam gitu cuman memang *review* itu ya penting dan sangat kami jaga di sini dan kalaupun ada yang mengalami hal kurang mengenakan tim *marcom* biasanya selalu *follow up* ya mau itu mengenakan atau tidak biasanya di *follow up.* Gitu jadi kayak apalagi kalau udah keluhannya yang agak lumayan ya udah terus kami *follow up* gitu supaya masalahnya terselesaikan dan Alhamdulillah selama ini bisa bisa diselesaikan dengan baik. Ya karena kadang biasanya cuma *misscom-misscom* sederhana ini.
Peneliti	**:**	Berarti menjaga banget ibu ya biar visitor lain bisa *repeat* lagi datang ke sini
Informan	**:**	itu yang paling penting ya kenyamanan
Peneliti	**:**	sesinya sudah selesai Ibu ya Terima kasih banyak atas waktunya ya
Informan	**:**	Sama-sama

Lampiran 3 Transkrip Wawancara

Nama Informan 2 : R.A.C
Peran : Salah Satu Orangtua Pengunjung
Tanggal Wawancara : 08 Mei 2026

Peneliti	:	Oke baik Bapak selamat pagi dengan Kiki disini dengan Bapak siapa?
Informan	:	Saya "R", saya pengunjung Kidzania Surabaya
Peneliti	:	kira-kira Bapak "R" sendiri nih kenapa nih kok memilih konsep *roleplay* untuk anaknya bermain di wisata *edutainment* di Kidzania, Surabaya nih Pak?
Informan	:	Oke, jadi tempat main anak-anak itu kan ada banyak banget tipenya di Surabaya terutama. Ada yang kayak tim park, ada yang main aja, ada yang *edutainment*. Jadi kenapa milih Kidzania sebagai tempat *roleplay edutainment* itu? karena ada *value* yang saya rasa cocok untuk anak saya jadi untuk ditanamkan di ada konsep-konsep yang sejalan dengan parenting saya jadi saya ingin anak saya tahu konsep *roleplay*, menjadi seseorang menjadi mengalami sebuah pekerjaan ada tahu konsep mata uang tukar-menukar sebuah pekerjaan. Nanti dia dapat sesuatu dan bermacam *experience* yang ada di kejadiannya itu sendiri.
Peneliti	:	berarti Bapak "R" sendiri setuju dengan konsep belajar sambil bermain?
Informan	:	Setuju banget soalnya ya emang anak-anak kan apa ya dunianya bermain lah. Apalagi anak saya masih umur 6-7 tahun gitu. Jadi dia emang banyak mainnya sebenarnya. Cuman kalau mulai di sisi edukasi disitu kan jadi gak cuma main aja. Jadinya anaknya tau ada nilai-nilai yang dia dapet selain *fun* nya.
Peneliti	:	Oke baik. Nah kebetulan kalau di Kidzania itu kan ada *parent experience* nya tuh Bapak. Jadi kan Pak "R" kan bisa masuk di beberapa wana profesi yang gimana nanti bisa ikut belajar dan juga bekerja tanpa mendapatkan gaji, Nah kira-kira menurut Bapak "R" ini gimana nih pandangannya dari staff yang membantu pengunjung untuk memahami konsep bermain sambil belajar di Kidzania ?

Informan	:	saya ingat itu saya pernah ke 3 tempat ke teater terus ke jewellery UBS itu sama fiber cream itu jadi *chef*, bikin cookies. jadi pernah masuk ke situ apalagi semuanya ramah kakak-kakaknya, terus membantu banget terus mereka tau apa yang konsep yang mau di *deliver* ke anak itu mereka tahu poinnya apa gitu. Terus anak juga terbantu, jadi mereka kebetulan anak saya sudah bisa baca tapi belum belum yang aktif gitu jadi memang harus perlu dikasih tahu beberapa secara verbal gitu jadi ya *goal*s nya anak saya bisa menyelesaikan tugasnya jadi saya rasa berarti mereka bisa apa sih kakak-kakaknya ini bisa men *deliver* perintah *roleplay* dengan baik.
Peneliti	:	nah lalu tingkat ketertarikan anak nih bapak "R" lihat remaja-remaja juga dalam mencoba berbagai profesi yang ditawarkan itu tuh gimana Pak? apa faktornya nih karena kan dari wahana establishment wahana kidzania itu kan banyak banget ya Nah dari semuanya tuh menurut bapak "R" itu ketertarikan anak itu gimana sih kok kamu yang disini aja kayak gitu
Informan	:	Kalau anakku itu kebetulan tipe yang senangannya itu kayak duduk terus fokus sama sesuatu bukan tipe yang kayak lari-lari yang kesana kesini gitu. Jadi dia seneng kalau bikin bikin itu karena yaitu pakai aktivitas pizza tuh bikin pizza dia senang terus apa sesuatu yang butuh konsentrasi itu dia senang bikin cookies apa ke bikin mie terus banyak aktivitas itu. Tapi selain itu dia juga juga suka fisik dia bisa ke kayak *contruction* terus apa itu, UBS Police. Dia juga suka tuuh untuk main ke situ cuman kalau dia disuruh milih dia biasanya waktu datang tuh udah digambar tuh mana yang mau didatengin tuh betulan kan dia udah mungkin keempat atau kelima kalilah bikin sana sudah dia udah tahu mana yang mau dia mainin Yang sesuai sama kesenangannya dia
Peneliti	:	Berarti untuk menilai efektivitas media sosial di wisata *edutainment* Kidzania Itu tuh pengaruh banget Bapak sebelum berkunjung kesini atau bagaimana?
Informan	:	Kalau aku sih media sosial itu bukan segalanya sebenarnya. Kalau ini penilaian pribadi ya. Jadi saya itu justru menghindari sesuatu yang *viral*. Karena itu pasti akan rame

		banget. Terus akan tidak nyaman atau apa gitu lah. Pokoknya tidak akan menyenangkan pengalamannya. Kebetulan di kidzania itu yang di informasi yang disampaikan di media sosialnya itu cenderung ke poin-poin yang kayak, ini loh disini ada wisata edutainment, disini ada kita bisa main ini, bisa main itu. Jadi kita itu kayak oke saya akan kesana jadi merasa oke ini tidak tidak, tidak bukan gak rame ya. Sebuah tempat itu pasti ada kemungkinan untuk rame gitu ya, cuman ketika hal itu disampaikan kita udah udah tahu nih. Oh gambarannya di sana akan seperti ini, seperti ini, jadinya merasa oke aku cocok nih sama konsepnya anakku juga bisa main di sana, terus kita juga mungkin juga melihat harga dengan harga yang ditawarkan dengan mendapat apa aja nanti setelah kita bermain disitu saya rasa cukup *worth it*
Peneliti	**:**	oke berarti kemudahan akses informasi di kidzania dan layanan digital kayak pembelian tiket atau konten itu mempengaruhi dan memudahkan Bapak "R" ya?
Informan	**:**	oh iya pastinya, jadi kalau apa ya tetap memang orang itu ada yang analog ya, datang beli, cuman ketika sudah ada yang bisa *direct* gitu, dari rumah dan baru datang untuk transaksi itu memang lebih mudah. Dan disitu biasanya juga ada bundling-bundling promo-promo juga, dan jadinya itu cukup menarik juga untuk digunakan.
Peneliti	**:**	Jadi sejauh mana nih dampak interaksi langsung antara fasilitator dan anak itu membantu memahami konsep *roleplay* nih sebelum aktivitasnya dimulai? Karena kan pasti sebelumnya kan nggak mungkin langsung main ya Bapak ya
Informan	**:**	Fasilitator ini kakak-kakak ini ya? Itu sangat membantu dan sangat penting peran mereka disitu karena ya itu tadi seperti yang saya sampaikan anak saya belum belum membaca secara aktif gitu ya. Jadi memang ada brief-brief yang dia lebih lebih paham dengan disampaikan secara verbal gitu, terus selama bermain juga banyak dibantu misal dia mulai datang ke sini itu sejak umur empat tahun, empat tahun itu kan motoriknya mungkin belum sebagus umur yang sekarang ya. Jadi kayak waktu masang gelang tuh yang di *jewellery* tuh, nah itu dia perlu dibantu. Terus memahami

		konsep waktu itu. Kayak yang di RTV tuh, studio RTV. Jadi dia kan kayak kikuk kan. Kayak aku harus ngapain ya ini di depan kamera, itu dia dibantu ini diarahkan, joget-joget, terus dikenalkan ini loh kamera, ini apa dia paham disitu oh, ini tuh kalau kita disini bisa masuk TV. Hal-hal kayak gitu itu yang yang memang sangat terbantu dengan adanya kakak-kakak Zupervisor.
Peneliti	:	oke, baik, nah terus kira-kira sebelum datang ke Kidzania nih Pak, apa aja informasi yang paling sering dicari Bapak "R" nih sebagai pengunjung yang sebelumnya tuh memutuskan datang ke Kidzania, atau kayak ada yang ngeracunin datang kesini, atau nyari informasinya sendiri atau ini kayaknya menarik nih kayak gitu
Informan	:	oke, kalau aku sih sebenernya kayak informasi tempat main tuh biasanya dari istriku dari istriku yang kayak ngasih tahu dulu gitu kayak ini loh ada tempat main di sini ada tempat main di sini Ayo kesana gitu setelah dikirim itu. biasanya dari medsos ya baru tak analisa tuh oke tempatnya enak paling penting sih tempat dulu sih tempat dulu jadi kayak Kidzania ya Kenapa saya pilih ya karena dia indoor ya, gak panas, terus nyaman gitu ya. Terus lihat *value* yang didapatkan dari, kalau bayangin disitu tuh apa sih, gak cuman fisik aja, atau dapet capeknya aja, tapi kan ada pendidikannya juga disitu Saya beberapa tempat main itu kan, yaudah main aja. Misalnya cuman motorik kasar, motorik halus gitu, tanpa ada apa yang masih value atau yang di *deliver* ke anak. Jadi ketika Kidzania itu hadir sebagai pilihan, ya menarik. Terus pun dengan harga tiketnya juga saya rasa kita masih mampu untuk bayar harga itu
Peneliti	:	di Kidzania itu bent bentuk kerjasamanya itu ada dengan institusi pendidikan yang mengunjung kunjungan wisata ke sini. Nah kira-kira untuk pandangannya Bapak "R" sendiri itu apakah ini adalah hal yang baik, positif atau gimana? Atau mungkin dari sekolahnya anaknya Bapak "R" pernah kunjungan juga mungkin ke sini?
Informan	:	Pernah, pernah. Jadi sekolah anak saya pernah sekali ke sini. Dan memang nilai-nilai yang diajarkan di Kidzania itu

		sejalan sama sekolah. Jadi sekolah itu juga ada pengenalan profesi juga, ada emperik halus kasar pasti, terus habis itu memahami perintah dan mengapresiasi karya juga. Jadi memang ada beberapa, jadi sekolahnya ketika mau kunjungan itu kita dikasih tahu kalau ke Kidzania itu kita melatih poin-poin ini. Ini ada beberapa poin yang dikasihkan ke orang tua. Saya lupa poin poinnya apa saja. Tapi ketika mereka datang, terus gurunya juga mendampingi. Dan ketika setelah bermain itu anak dikasih tahu. Jadi yang kamu mainin tadi disana itu gini loh, gini loh,jadi ini. Terus kayak dia juga dikasi tau, orang tuamu itu juga bekerja yang dia lakukan seperti ini ada di kerja, nanti dapet uang ada yang ditanamkan sama guru-guru.
Peneliti	:	nah kira-kira seberapa besar pengaruh ulasan testimoni dari media sosial mungkin Atau pengalaman dari pengunjung lain tuh yang berkunjung ke Kidzania? Apalagi Bapak "R" sebagai orang tua gitu kan Pengennya terbaik ya buat anaknya.
Informan	:	tentu kita nyarinya yang bintang 5 bintang 5 itu udah pasti banyak kadang-kadang nyari yang bintang 3 ini kenapa sih? tapi kan itu kadang minor atau kadang kesalahpahaman atau bahkan kompetitor yang menulis review buruk jadi kalau saya memang sebaiknya saya memang dibaca tapi memang datang dirasakan sendiri dulu baru punya *feedback* untuk Dibaca tapi emang datang dirasakan sendiri dulu Baru Punya *feedback* Untuk memvalidasi ini bener Gini gak sih Kalau saya sih Kayak gitu
Peneliti	:	di Kidzania itu kan kayaknya ada sistem ini kalau Di tengah-tengah aktivitas itu Ada kakak Customer service nya itu yang ngasih gambaran ulasan yang harus kita catat nih, nah pernah gak Bapak "R" untuk mencatat disitu nih Bapak?
Informan	:	paling catatan-catatan minor aja sih biasanya kalau yang saya amati sih, kayak misal posisi tempat sampahnya agak berjauh, mungkin yang kayak gitu-gitu aja sih, bukan yang major kayak apa misalnya, ada yang kakaknya gak ramah gitu enggak sih semuanya aman-aman aja.
Peneliti	:	oke baik kalau begitu baik Bapak "R" terima kasih atas waktunya

Informan	:	terima kasih

Lampiran 4 Transkrip Wawancara

Nama Informan 2 : M.R
Peran : Koordinator Pembimbing Area
Tanggal Wawancara : 12 Mei 2026

Peneliti	**:**	Oke baik selamat sore Bapak boleh dikenalkan bapak siapa?
Informan	**:**	Saya "M.R" disini saya sebagai koordinator pembimbing dimana tempat wahana edukasi Kidzania Surabaya
Peneliti	**:**	ini saya dengan Kiki langsung saja mengejukan pertanyaan pertama ya Bapak ya baik untuk yang pertama nih Bapak menurut Bapak "M.R" konsep *roleplay* di Kidzania Surabaya itu memberikan pengalaman yang berbeda gak dibandingkan dengan wisata edukasi yang lainnya?
Informan	**:**	Pastinya sangat berbeda, karena di Surabaya sendiri konsep wahana dengan edukasi itu yang selama saya tahu hanya ada di Kidzania. Rata-ratakan yang ada di Surabaya itu adanya hanya tempat *playground*, kayak gitu. Mungkin kalaupun ada edukasi, hanya pun edukasi sendiriBelum ada yang memperagakan selayaknya orang bekerja.
Peneliti	**:**	Lalu yang kedua nih, Bapak "R" Apa kalau Bapak "R:".setuju dengan konsep belajar sambil bermain? Nah, lalu bagaimana yang dilihat atau rasakan setelah Bapak "R:"itu Melihat aktivitas *roleplay* yang ada disini?
Informan	**:**	Kalau Yang dilihat seperti dikit Kidzania Pastinya sangat setuju Karena kita bermainnya bukan hanya Sekedar bermain, bermainnya itu Terkonsep, contoh Seperti bermain Layaknya orang bekerja seperti pemadam kebakaran Jadi anak-anak akan Lebih memahami Apa yang dikerjakan orang dewasa sebagai pemadam sebagai polisi ataupun sebagai pekerjaan lainnya.
Peneliti	**:**	baik Nah itu kan agar berjalan dengan lancar kan berarti membutuhkan staff nya Pak ya jadi pertanyaan ketiga nih ada hubungannya Bagaimana staf disini itu membantu pengunjung agar memahami konsep *roleplay* agar pengalaman *edutainment* disini itu tuh relevan dengan dengan kebutuhan perkembangan anak saat ini

Informan	:	Untuk staff membantu, pastinya dari Kidzania sendiri memiliki konsep tersendiri. Konsep itu pun enggak semena-mena langsung diterbitkan seadanya, Enggak. pasti kita akan memilih apakah ini akan tersampaikan ke pengunjung anak-anak atau enggak. Nah itu juga ada tim yang membentuk atau menyiapkan materi tersebut
Peneliti	:	pertanyaan selanjutnya tingkat ketertarikan anak atau remaja dalam mencoba berbagai profesi yang ditawarkan itu apa aja nih Bapak "R" dan faktornya tuh apa yang mempengaruhi apalagi kan ternyata sekarang yang main di Kidzania itu banyak anak remaja itu juga main gitu
Informan	:	Kertarikan ya, kalau untuk ketertarikan anak pastinya anak sangat tertarik karena bagi anak-anak kan belum pernah memahami apa sih ini ? pasti seperti itu pertanyaan awal, pasti seperti itu.Ya jadi dia sangat tertarik banget dan apalagi apa yang mereka rasakan seperti orang tuanya yang bekerja, tentu orang tuanya bekerja sebagai oh chef, dia akan tahu pasti dia akan tertarik yang dimana biasanya hanya diceritakan di rumah, oh papa seperti ini seperti ini, dan dia sekarang bisa merasakan sendiri, kalau untuk remaja, nah ini kalau untuk remaja, menurut saya kalau remaja sendiri itu pastinya dia akan merasakan hal berbeda, mungkin beberapa remaja yang sudah bekerja yang notabene dia bekerjanya di kantoran hanya memandang komputer dia disini bisa merasakan dan mungkin bisa jadi tertarik juga dengan pekerjaan hal yang lain kayak gitu
Peneliti	:	alu sejauh mana kira-kira efektivitas media sosial di edutainment Kidzania ini seperti kayak Instagram, TikTok Instagram,itu memberikan gambaran tentang pengalaman di Kidzania. Kan pasti kalau anak-anak atau remaja yang mau main kesini, atau orang tuanya, itu kan pasti ngeliat mungkin dari media sosial kan ya Pak ya. Nah, jadi kira-kira efektivitas media sosial itu mau pengaruhi juga nggak?
Informan	:	Pastinya mau pengaruhi banget karena di zaman sekarang banyak yang emang untuk share apapun itu via media sosial dan mungkin yang saya perhatikan selama ini banyak orang meskipun anak-anak pun ya pasti akan memegang gadget ya mudah-mudahan setiap orang tua akan memahami apa yang

		akan dilihatkan untuk anak-anak kedepannya, ya harapan saya dengan adanya Kidzania mungkin akan sedikit mengurangi sesuatu yang mungkin bisa berefek panjang, contoh anak-anak yang gak biasa harus pakai gadget harus bermain di sini meskipun kita juga butuh informasi *by social media* itu
Peneliti	:	Apa saja nih menurut Bapak "R" Informasi yang paling sering dicari Oleh calon pengunjung ke Kidzania itu Sebelum memutuskan akhirnya Datang ke Kidzania Mungkin kalau ada kayak visitor yang pernah *sharing* Atau bagaimana gitu?
Informan	:	Rata-rata sih kalau yang dicari Pastinya pekerjaan apa aja sih Banyaknya yang ada di Kidzania. Itu pertama. Itu emang masuk ke konsep kita. Konsep kita kan pasti sesuatu pekerjaan yang akan dilihatkan ke anak-anak. Jadi pertanyaan pertama wahana ini mengajarkan apa sih? Jadi kita langsung menjelaskan bahwasanya wahana ini mengajarkan sesuatu yang dikerjakan orang dewasa
Peneliti	:	apakah terdapat kendala atau juga pertimbangan tertentu yang sempat membuat orang itu menunda kunjungan ke wisata *edutainment* ini nih Bapak mungkin dari segi kayak tempatnya mungkin karena kan di Kidzania Indonesia kan cuma di Jakarta sama di Surabaya aja kayak gitu mungkin dari lokasi atau lainnya?
Informan	:	mungkin pastinya kalau bagi pengunjung awal banyak orang itu agak sedikit ragu apa sih ini karena ini pun wahana edukasi pertama di Surabaya jadi beberapa orang masih ragu dalam hal itu mungkin ya PR kita kedepannya apa akan mengeksplor apapun yang ada di dalam kinerja. supaya orang memahami bahwasanya wahana ini sangat-sangat penting untuk masa depan anak-anak jadi mana dia akan sedikit memahami bahwasanya kerja dewasa orang dewasa itu seperti ini loh. terus kemudian Selain itu sebagai repeater ya Kalau sebagai repeater Banyak yang mungkin sedikit membandingkan Karena perbedaan dari Surabaya Sama Jakarta itu Pasti berbeda Apalagi kalau di Jakarta lebih luas Dengan banyaknya wahana lebih dari Yang di Surabaya Itu

		pastinya itu yang mungkin Agak sedikit Menunda kunjungan ke sini Pasti akan membanding-bandingkan
Peneliti	:	apakah bentuk kerjasama Atau hubungan Kidzania dengan sekolah itu Maupun institusi pendidikan itu ya Pak ya Dalam mendukung kunjungan wisata edukatif ke sini itu Sangat mendukung gitu?
Informan	:	Kalau untuk hubungan dengan Kidzania masalah pendidikan, itu pastinya sangat mendukung. Apalagi selain dari sekolah, kita juga ada didukung oleh pemerintah. Nah, yang selama ini yang kita lakukan dengan kerjasama yang ada, yaitu Bunda Paut yang sudah terjadi. Nah, dari pemerintah Bunda Paut istri dari Bapak Eri pernah mengadakan *event* di sini dengan mengundang sekolah-sekolah dan berkegiatan di Kidzania dengan gratis.
Peneliti	:	itu apakah terjadi sampai sekarang dan detik ini Bapak "R" kayak misalnya ada pasti *fieldtrip* atau kunjungan sekolah yang mungkin main kesini gitu ?
Informan	:	pasti akan mengundang beberapa sekolah dengan ketentuan yang mungkin hubungan tertentu ya pastinya mungkin dari pihak sekolah ini ingin banget *fieldtrip* kesini pastinya nanti ada kerjasama tertentu dan itu selalu terjadi di tiap tahunnya ntah itu dari *event* ntah itu mungkin kita yang datang ke sekolahnya dengan mengajarkan sedikit *roleplay* yang kita lakukan di wahana kita.
Peneliti	:	Kalau misalnya ada *fieldtrip* gitu Bapak "R" main kesini Nah itu apakah cuma guru aja atau ada orang tua? Nah kalau pun ada orang tua apakah orang tuanya itu juga ikut mendukung Bapak "R"?
Informan	:	Untuk field trip atau kunjungan pastinya gak cuma hanya guru beberapa orang tua juga excited apalagi kita juga punya konsep dimana *parent experience* pasti mungkin beberapa orang tua sebagai ibu rumah tangga pasti kan belum tau pekerjaan ini seperti apa itu pun sudah terjadi di Kidzania orang tua yang saya ketahui banyak yang *excited* banget bahwasannya, oh bekerja ini kayak gini ya mas seru ya, kayak gitu-gitu, pasti banyak banget jadi termasuk juga guru-guru itu juga dia merasakan apa yang dirasakan murid-muridnya.

Peneliti	:	kira-kira seberapa besar pengaruh ulasan atau testimoni di media sosial itu dalam meningkatkan pengalaman pengunjung lain untuk datang ke Kidzania? kira-kira atau mungkin sejauh ini kayak misalnya ada orang tua yang Iya Mas karena ulasan di Google reviewnya bagus atau gimana gitu seberapa besar pengaruh ulasan testimoni
Informan	:	kalau seberapa besar namanya sosial media sangat berpengaruh besar ya banyak mungkin yang masih belum tahu tentang Kidzania Surabaya pasti orang akan searching tentang Kidzania baik ulasan semua untuk pengaruhnya sangat besar apalagi semua di ulasan kita lebih banyak ke hal yang positif. Dengan mengacu, oh iya, anak saya mulai bisa bicara, nggak malu malu karena setelah di Kidzania, sering diajak ngobrol sama staff staff nya, seperti itu. Nah, itu sangat positif banget bahwasannya. Ulasan tersebut membantu kita untuk mencari beberapa pengunjung yang ingin berkunjung di Kidzania sendiri.
Peneliti	:	Oke baik berarti, ulasan dari media sosialnya Kidzania itu juga berpengaruh ya Bapak ya? Oke baik kalau gitu terima kasih Bapak “R” atas waktunya.
Informan	:	terima kasih

Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara



Informan 2



informan 1



Informan 3

Lampiran 6 Dokumentasi Pendukung Lainnya



Wahana Profesi Kegiatan
Roastery Staff



Wahana Profesi Kegiatan
Content Creator



Wahana Kegiatan Pizzania

Lampiran 7 Surat Ijin Observasi

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Program Studi : ♦Ilmu Administrasi Negara ♦Ilmu Administrasi Niaga ♦Ilmu Komunikasi
♦Magister Administrasi Publik ♦Magister Ilmu Komunikasi ♦Doktor Ilmu Administrasi
Gedung F 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031-5931800 psw. 159 email : fisip@untag-sby.ac.id

Surabaya, 6 Mei 2026

Nomor : 0975/K/FISIP/V/2026
Lampiran : 1 (satu) berkas Proposal
Perihal : **Permohonan Ijin Observasi**

Kepada Yth. : HRD PT. Aryan PP Properti Kidzania Surabaya
Lagoon Avenue Mall Sungkono, Lantai 2, kawasan Grand Sungkono Lagoon,
Jl. KH. Abdul Wahab Siamin, Dukuh Pakis, Surabaya.

Dengan hormat.
Sehubungan dengan pemenuhan data sebagai syarat menyelesaikan mata kuliah Skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dengan observasi dan wawancara.
Berkenaan dengan hal tersebut diatas, maka bersama ini kami mohon perkenan Bapak/Ibu untuk memberikan ijin dan bantuan kepada mahasiswa di bawah ini:

No.	Nama dan NIM	Alamat	No. Tlp
1.	Sakhiya Mutiara Putri Utama (1152200324)	Jl. Kertajaya No. 37, Surabaya	081357229265

Guna melakukan pengambilan data di:

"PT. Aryan PP Properti Kidzania Surabaya"

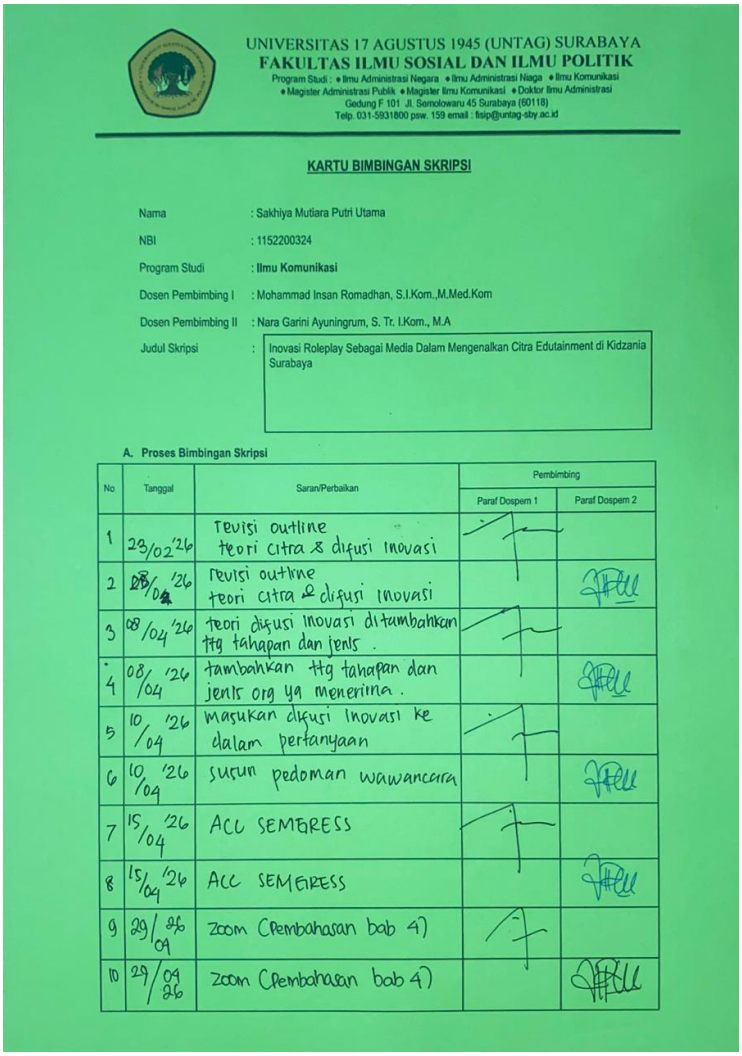
Dengan Judul Skripsi: **"Inovasi Roleplay Sebagai Media dalam Mengenalkan Citra Edutainment i Kidzania Surabaya".**

Demikian permohonan kami, atas perhatian serta kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Dekan,

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

Lampiran 8 Kartu Bimbingan Tampak Depan



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Program Studi : ♦Ilmu Administrasi Negara ♦Ilmu Administrasi Niaga ♦Ilmu Komunikasi
♦Magister Administrasi Publik ♦Magister Ilmu Komunikasi ♦Doktor Ilmu Administrasi
Gedung F 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031-5931800 psw. 159 email : fisip@untag-sby.ac.id

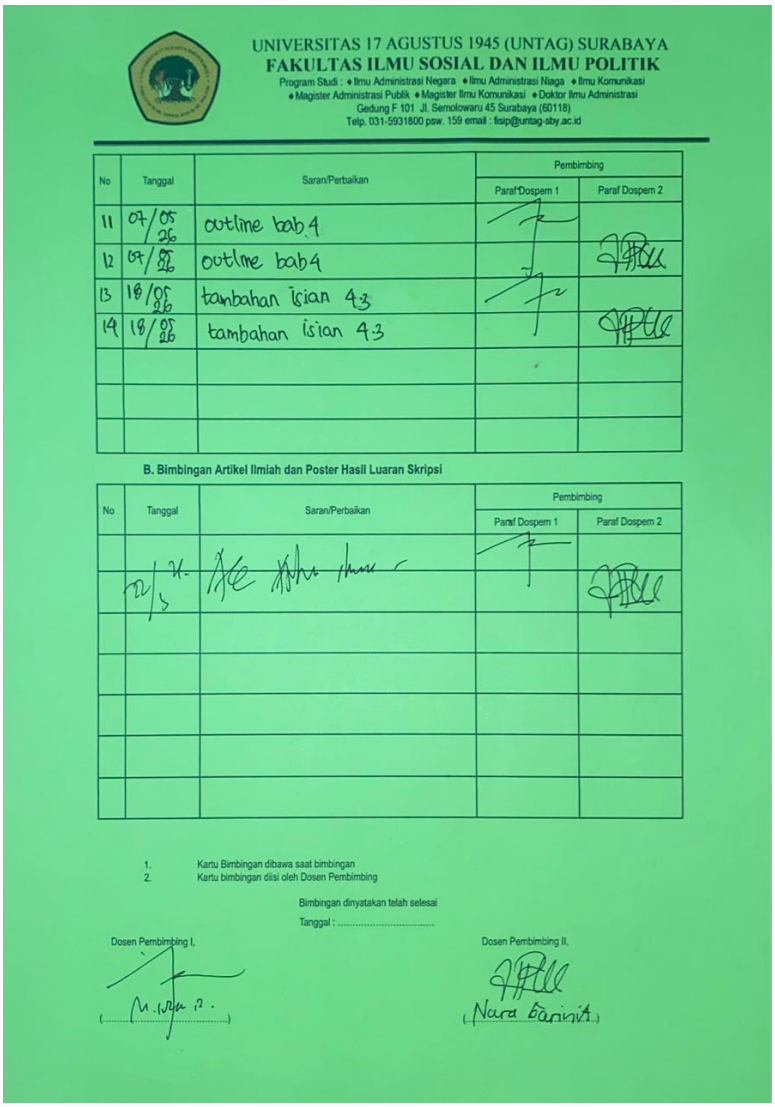
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sakhiya Mutiara Putri Utama
NBI : 1152200324
Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Dosen Pembimbing I : Mohammad Insan Romadhan, S.I.Kom.,M.Med.Kom
Dosen Pembimbing II : Nara Garini Ayuningrum, S. Tr. I.Kom., M.A
Judul Skripsi : Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutainment di Kidzania Surabaya

A. Proses Bimbingan Skripsi

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
1	23/02'26	Revisi outline teori citra & difusi inovasi		
2	28/04'26	revisi outline teori citra & difusi inovasi		
3	08/04'26	teori difusi inovasi ditambahkan ttg tahapan dan jenis.		
4	08/04'26	tambahkan ttg tahapan dan jenis org yg menerima.		
5	10/04'26	masukan difusi inovasi ke dalam pertanyaan		
6	10/04'26	susun pedoman wawancara		
7	15/04'26	ACC SEMHRESS		
8	15/04'26	ACC SEMHRESS		
9	29/09/26	Zoom Pembahasan bab 4)		
10	29/09/26	Zoom Pembahasan bab 4)		

Kartu Bimbingan Tampak Belakang



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Program Studi : ♦Ilmu Administrasi Negara ♦Ilmu Administrasi Niaga ♦Ilmu Komunikasi
♦Magister Administrasi Publik ♦Magister Ilmu Komunikasi ♦Doktor Ilmu Administrasi
Gedung F 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031-5931800 psw. 159 email : fisip@untag-sby.ac.id

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
11	07/05/26	outline bab 4		
12	07/05/26	outline bab 4		
13	18/05/26	tambahan isian 4.3		
14	18/05/26	tambahan isian 4.3		

B. Bimbingan Artikel Ilmiah dan Poster Hasil Luaran Skripsi

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
	22/5			

1. Kartu Bimbingan dibawa saat bimbingan
2. Kartu bimbingan diisi oleh Dosen Pembimbing

Bimbingan dinyatakan telah selesai
Tanggal : .....

Dosen Pembimbing I,
(.....)

Dosen Pembimbing II,
(Nara Barinta)

Lampiran 9 LoA Publikasi Jurnal



JOURNAL OF SOCIO VERBA HUMANICA
PT. EDUTECH MEDIA KREATIF
Ruko Galaxi Bumi Permai Blok J1 No. 23A Surabaya, Indonesia 60119
e-mail : admin@collegium.ac.id
website: https://journal.collegium.id/index.php/jsvh

Tanggal : 25 Mei 2026
Nomor : LoA-01/01/V/JSVH/2026

Kepada Yth

Sakhiya Mutiara Putri Utama, Mohammad Insan Romadhan, Nara Garini Ayuningrum

Bersama ini kami sampaikan bahwa naskah berjudul:

Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutainment Di Kidzania Surabaya

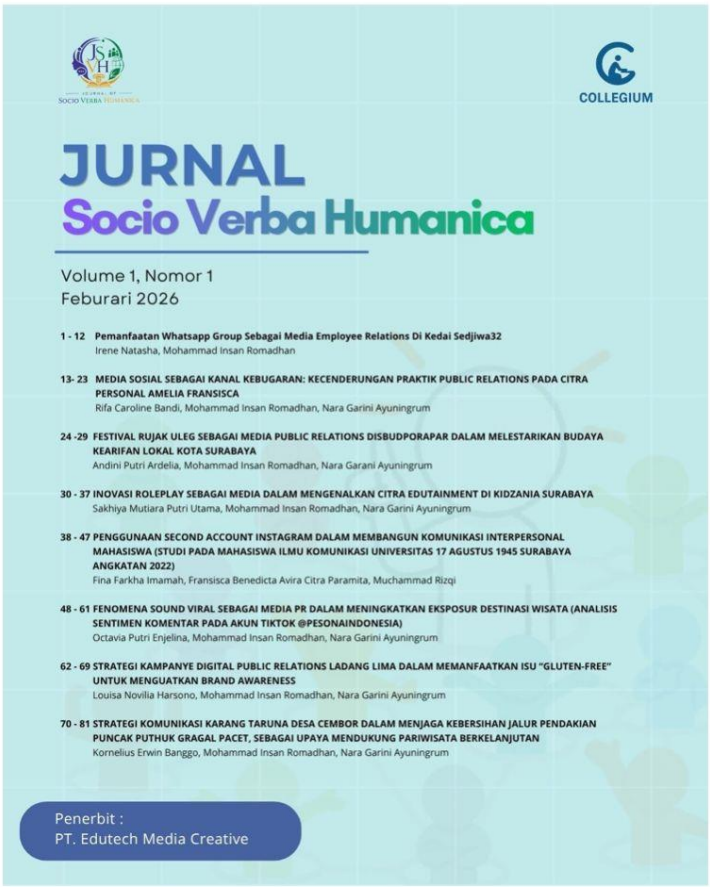
yang Saudara/i kirimkan telah melalui proses penilaian dan dinyatakan DITERIMA* untuk dipublikasikan pada Journal of Socio Verba Humanica Volume 1, Nomor 1 (2026). Artikel Anda dinilai memenuhi ketentuan redaksi dan saat ini masuk ke tahap penyuntingan akhir sebelum diterbitkan.

Atas kontribusi ilmiah yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Manajer Publikasi

Zulita Dian Utami, S.Si

Lampiran 10 Publikasi Jurnal



pdf

Published
2026-02-20

Lampiran 11 Surat Keterangan Turnitin

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
LABORATORIUM OTONOMI DAERAH
Gedung F Lantai 2 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya, Telp. (031) 5931800

SURAT KETERANGAN
Nomor:706/K/LOD/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini penanggung jawab Uji Turnitin dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya

Nama : Moh. Dey Prayogo, S.I.Kom., M.I.Kom
NPP : 20150220869

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Sakhiya Mutiara Putri Utama
NBI : 1152200324

Berdasarkan hasil uji turnitin untuk skripsi mahasiswa tersebut telah di bawah 20%.
Surat Keterangan ini diberikan atas permintaan yang bersangkutan untuk "Pendaftaran Ujian Skripsi"
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 25 Mei 2026

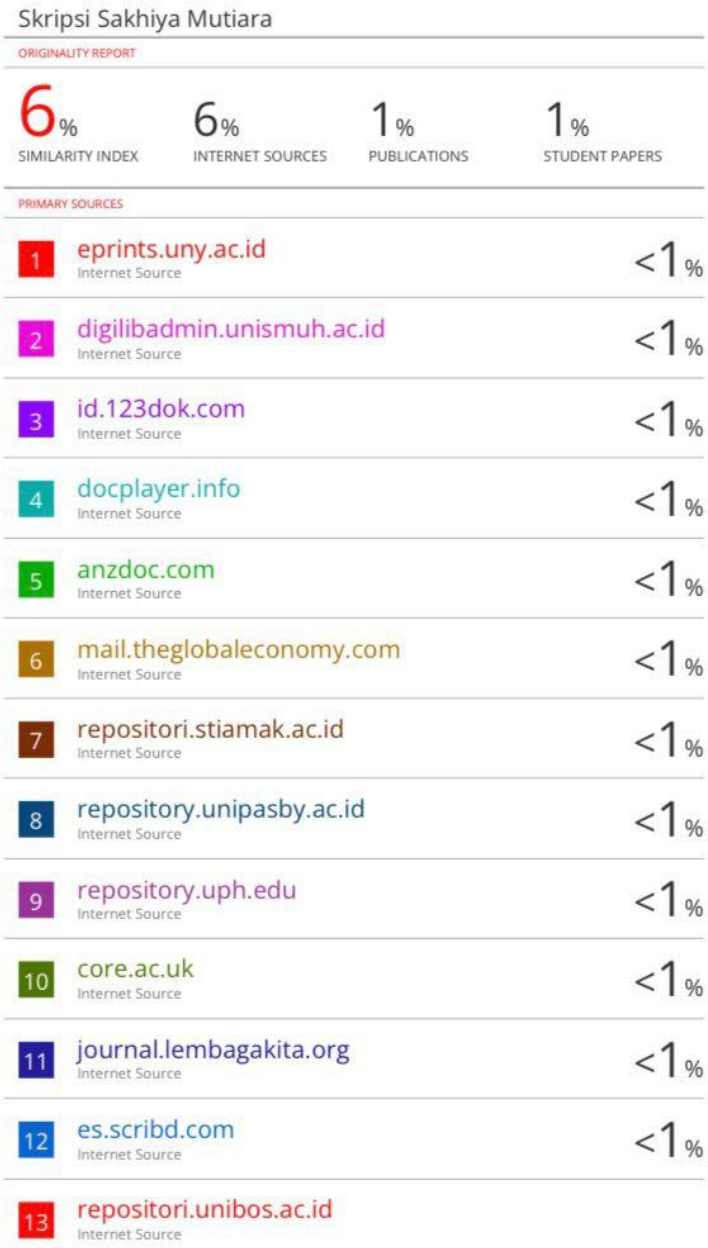
Mengetahui
Kepala Lab. Otoda,

Dida Rahmadanik, S.AP, M.AP

PIC Uji Plagiasi

Moh. Dey Prayogo, S.I.kom., M.I.Kom

Lampiran 12 Hasil Turnitin



Skripsi Sakhiya Mutiara

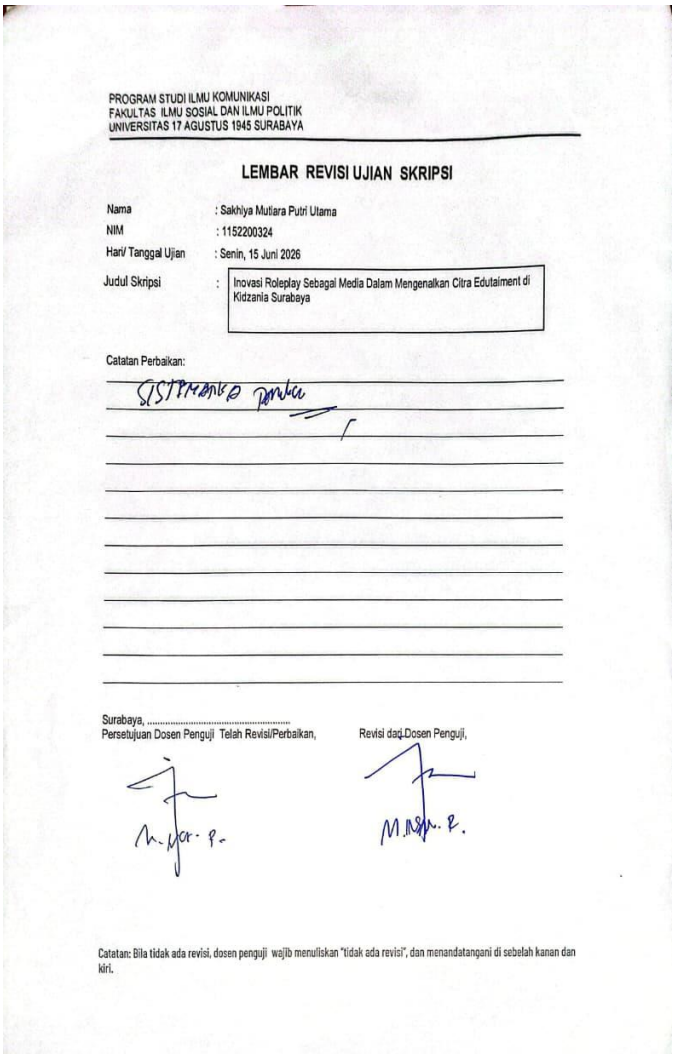
ORIGINALITY REPORT

6%	6%	1%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1%
3	id.123dok.com Internet Source	<1%
4	docplayer.info Internet Source	<1%
5	anzdoc.com Internet Source	<1%
6	mail.theglobaleconomy.com Internet Source	<1%
7	repositori.stiamak.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.unipasby.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.uph.edu Internet Source	<1%
10	core.ac.uk Internet Source	<1%
11	journal.lembagakita.org Internet Source	<1%
12	es.scribd.com Internet Source	<1%
13	repositori.unibos.ac.id Internet Source	

Lampiran 13 Lembar Perintah Revisi
Dosen Penguji 1



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

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Sakhiya Mutiara Putri Utama
NIM : 1152200324
Hari/ Tanggal Ujian : Senin, 15 Juni 2026
Judul Skripsi : Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutaiment di Kidzania Surabaya

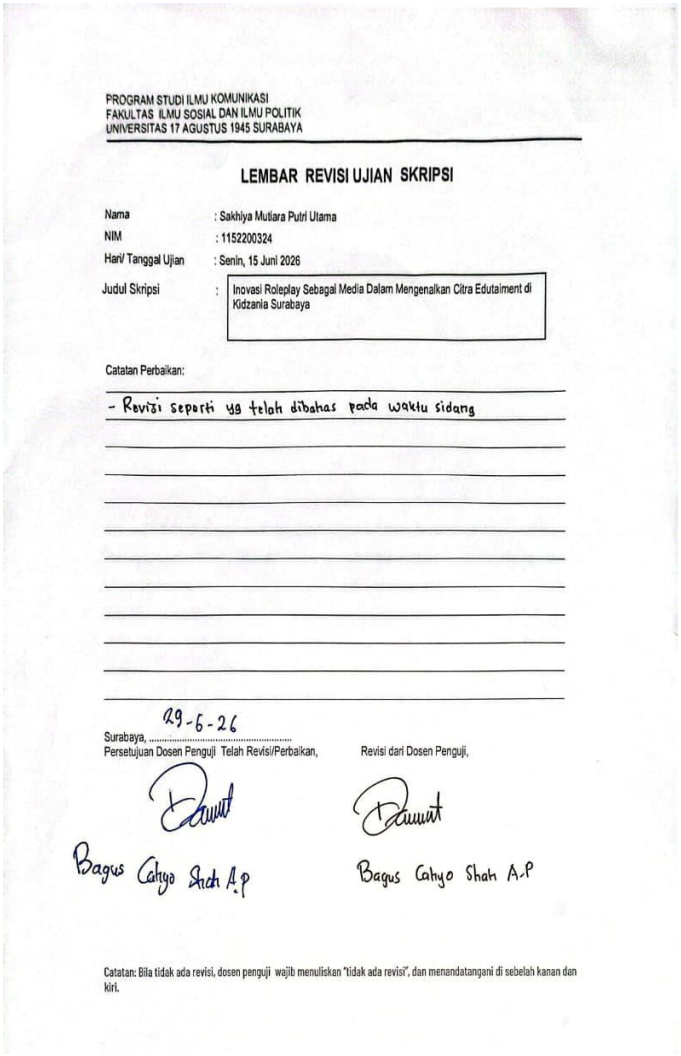
Catatan Perbaikan:

Surabaya, ...
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

Revisi dari Dosen Penguji,

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

Dosen Penguji 2



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

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Sakhiya Mutiara Putri Utama
NIM : 1152200324
Hari/ Tanggal Ujian : Senin, 15 Juni 2026
Judul Skripsi : Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutaiment di Kidzania Surabaya

Catatan Perbaikan:

- Revisi seperti yg telah dibahas pada waktu sidang

Surabaya, 29-6-26

Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

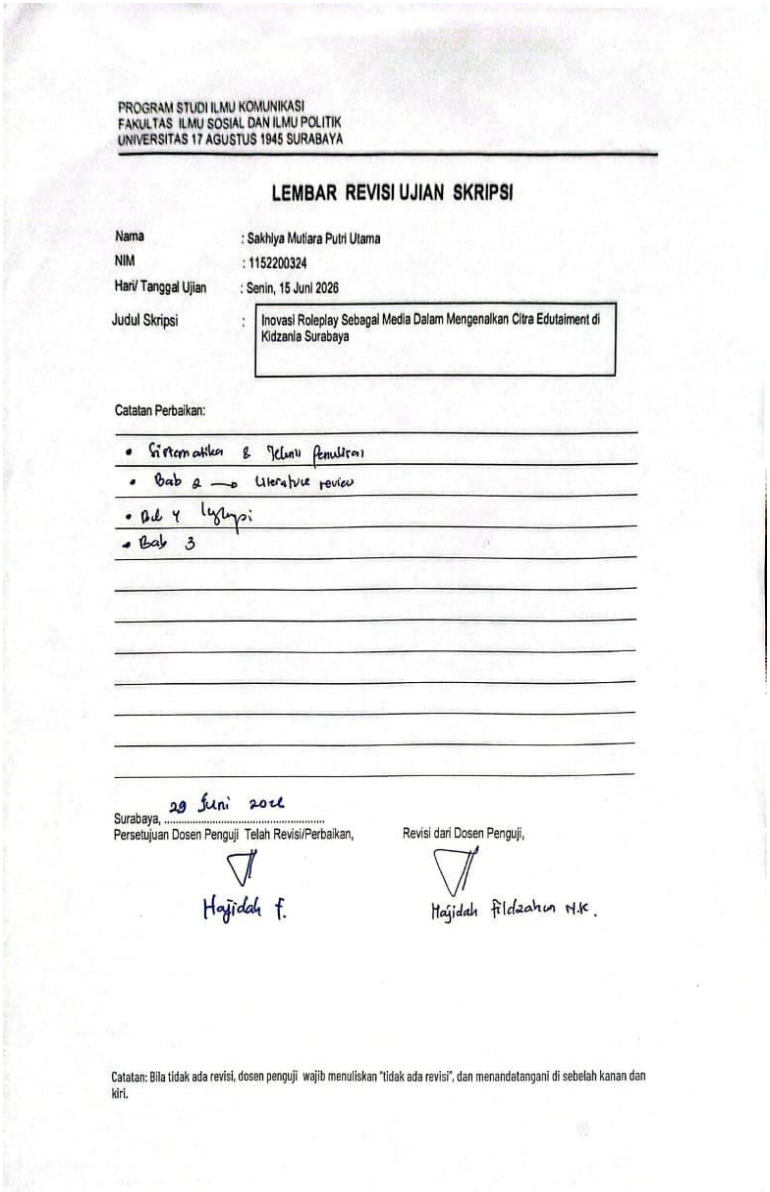
Bagus Catyo Shah A.P

Revisi dari Dosen Penguji,

Bagus Catyo Shah A.P

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

Dosen Penguji 3



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

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Sakhiya Mutiara Putri Utama
NIM : 1152200324
Hari/ Tanggal Ujian : Senin, 15 Juni 2026
Judul Skripsi : Inovasi Roleplay Sebagai Media Dalam Mengenalkan Citra Edutaiment di Kidzania Surabaya

Catatan Perbaikan:

- Sistematika & Teknik penulisan
- Bab 2 → Literature review
- Bab 4 lengkapi
- Bab 3

Surabaya, 29 Juni 2026

Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

Hajidah F.

Revisi dari Dosen Penguji,

Hajidah Fildzahra N.K.

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.