

INOVASI ROLEPLAY SEBAGAI MEDIA DALAM MENGENALKAN CITRA EDUTAINMENT DI KIDZANIA SURABAYA*ROLEPLAY INNOVATION AS A MEDIA IN INTRODUCING THE IMAGE OF EDUTAINMENT AT KIDZANIA SURABAYA*

Sakhiya Mutiara Putri Utama¹, Mohammad Insan Romadhan², Nara Garini Ayuningrum³
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya^{1,2,3}

*Email Correspondence: sakhiyampu@gmail.com

Diterima: 31-12-2025 | Direvisi 15-01-2026 | Publikasi: 20-02-2026

Abstrak

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 memperlihatkan 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, Edutainment, Media, Kidzania Surabaya*

Abstract

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*

PENDAHULUAN

Perkembangan sektor wisata edukasi di Indonesia memperlihatkan peningkatan yang signifikan, sejalan dengan kebutuhan masyarakat akan destinasi wisata yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga memberikan nilai-nilai pembelajaran. Salah satu bentuk wisata edukasi yang semakin populer adalah wisata edutainment, yang merupakan gabungan antara pendidikan dan hiburan dalam satu kegiatan. Konsep ini menarik perhatian orang tua yang ingin memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak mereka. Pendekatan ini akan membantu mengetahui apakah media yang digunakan sudah efektif, pesan yang disampaikan memberikan alternatif inovatif melalui *role playing* per bantuan media audio visual yang bisa meningkatkan keterampilan berbicara (Dewi, 2020).

Kidzania Surabaya adalah salah satu destinasi wisata *edutainment* yang menawarkan konsep bermain peran atau *roleplay* bagi anak-anak. Melalui aktivitas ini, anak-anak bisa merasakan pengalaman menjadi berbagai profesi seperti dokter, polisi, pemadam kebakaran, pembawa acara, dan banyak profesi lainnya dalam simulasi yang mirip dengan dunia kerja nyata. Seperti penggunaan visual dan elemen desain untuk mendukung edukasi sejarah, belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya (Viridianti *et al.*, 2017). Inovasi *roleplay* ini menjadi sarana pembelajaran yang menarik karena anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar tentang tanggung jawab, komunikasi, dan kerja sama.

Untuk memperkenalkan inovasi ini kepada masyarakat, Kidzania Surabaya memanfaatkan berbagai saluran komunikasi, termasuk media sosial, promosi di sekolah, serta pengalaman langsung dari pengunjung. Ini sejalan dengan teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Rogers (2003), yang menjelaskan proses penyebaran inovasi melalui saluran komunikasi dalam periode tertentu dalam suatu sistem sosial. Penyebaran inovasi dipengaruhi tidak hanya oleh media, tetapi juga oleh pengalaman pengunjung, rekomendasi dari orang tua, sekolah, dan lingkungan sosial.

Penelitian sebelumnya mengenai wisata *edutainment* umumnya lebih fokus pada strategi promosi dan penggunaan media sosial, sementara penelitian tentang inovasi *roleplay* sebagai media pembelajaran masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana inovasi *roleplay* digunakan sebagai media untuk memperkenalkan citra wisata edutainment di Kidzania Surabaya melalui perspektif difusi inovasi.

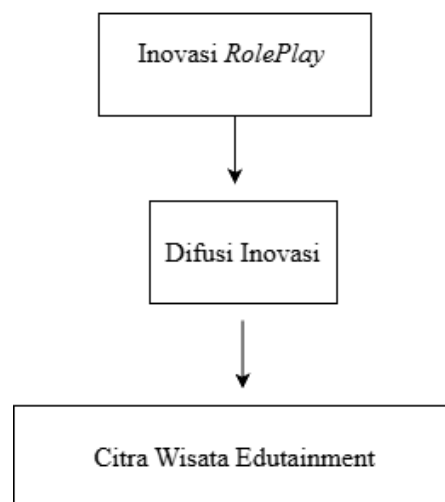
TINJAUAN PUSTAKA

Studi tentang wisata edutainment dan media pembelajaran yang menggunakan roleplay sudah banyak dilakukan di berbagai sektor, terutama dalam pendidikan dan komunikasi. Namun, penelitian yang mengkaji inovasi *roleplay* sebagai media untuk memperkenalkan citra wisata *edutainment* dari

sudut pandang difusi inovasi masih tergolong sedikit. Pembelajaran *edutainment* yang berfokus pada karakter adalah cara belajar yang seru dan menghibur, tetapi tetap menekankan pentingnya nilai-nilai karakter bagi para anak (Ramadhan et., al 2020). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cara inovasi *roleplay* di Kidzania Surabaya diperkenalkan dan diterima oleh masyarakat melalui proses difusi inovasi.

Penelitian tentang wisata *edutainment* memperlihatkan bahwa menggabungkan pembelajaran dengan hiburan bisa meningkatkan minat anak-anak untuk belajar. Wisata edukatif terbukti efektif karena memberikan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas interaktif. Di KidZania Surabaya, konsep *roleplay* menjadi salah satu bentuk wisata *edutainment* yang menawarkan pengalaman simulasi profesi kepada anak-anak, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi kini bisa mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, Berbagai bidang juga mengalami perkembangan teknologi yang bisa membantu proses kerja (Romadhan et., al 2017)

Studi lain mengenai metode *roleplay* juga mengungkapkan bahwa bermain peran bisa meningkatkan kemampuan komunikasi, kreativitas, kerja sama, dan pemahaman sosial anak. *Roleplay* dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif karena melibatkan partisipasi aktif dari para peserta. Konsep ini sejalan dengan aktivitas yang ada di Kidzania Surabaya, di mana anak-anak bisa mencoba berbagai profesi secara langsung dalam suasana yang mirip dengan dunia kerja nyata.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Analisis Penulis

Teori Difusi Inovasi yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers menjelaskan bahwa inovasi bisa diterima oleh masyarakat melalui proses komunikasi dalam waktu tertentu dalam sistem sosial. Rogers mengidentifikasi beberapa elemen penting dalam difusi inovasi, yaitu inovasi itu sendiri, saluran komunikasi, jangka waktu, dan sistem sosial. Dalam penelitian ini, teori difusi inovasi

digunakan untuk memahami bagaimana inovasi *roleplay* di Kidzania Surabaya diperkenalkan kepada masyarakat melalui media sosial, pengalaman pengunjung, sekolah, dan komunikasi interpersonal.

Meskipun ada beberapa penelitian sebelumnya yang membahas media sosial, wisata *edutainment*, dan *roleplay* sebagai media pembelajaran, masih terdapat kekurangan dalam kajian yang ada. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada strategi promosi wisata atau efektivitas media pembelajaran secara umum, sementara penelitian tentang inovasi *roleplay* sebagai media untuk memperkenalkan citra wisata edukasi.

METODE

Penelitian kualitatif adalah pendekatan yang diimplementasikan oleh penelitian ini dengan memanfaatkan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih sebab penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar penggunaan inovasi *roleplay* sebagai media dalam memperkenalkan citra wisata *edutainment* di Kidzania Surabaya bisa dipahami secara mendalam. Sugiyono (2013) memaparkan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang bersifat alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Metode deskriptif diterapkan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi berdasarkan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dikumpulkan selama proses penelitian.

Inovasi *roleplay* sebagai media untuk memperkenalkan citra wisata *edutainment* di Kidzania Surabaya menjadi objek penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada proses difusi inovasi yang mencakup elemen-elemen inovasi, saluran komunikasi, durasi, sistem sosial, serta kategori adopter yang merujuk pada teori Difusi Inovasi yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers.

Subjek penelitian terdiri dari beberapa informan yang dianggap memahami dan terlibat langsung dalam aktivitas di KidZania Surabaya. Teknik purposive sampling diimplementasikan untuk menentukan informan, dimana ada pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian yang dijadikan sebagai acuan untuk menentukan sampel. Informan dalam penelitian ini terdiri dari:

NO	Kriteria Informan	Alasan Pemilihan
1.	Pengelola / staff Kidzania Surabaya	untuk mengetahui informasi konsep tujuan, peran role play sebagai media komunikasi
2.	Fasilitator / Staff Kidzania Surabaya	untuk mengetahui proses pelaksanaan role play, bentuk komunikasi kepada pengunjung, serta respon pengunjung terhadap pengalaman <i>edutainment</i>
3.	Pengunjung	untuk mengetahui persepsi, pengalaman serta pandangan pengunjung terhadap Citra <i>Edutainment</i> di Kidzania Surabaya

Tabel 3.1 Kriteria Informan
Sumber : Diolah peneliti 2026

Dalam penelitian ini, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan tiga tahap yang termuat di dalam model Miles dan Huberman yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini. Pada tahap reduksi data, data yang relevan dipilih dan disederhanakan oleh peneliti sesuai dengan fokus penelitian. Narasi deskriptif dimanfaatkan untuk menyajikan data untuk memudahkan pemahaman hasil penelitian oleh peneliti. Tahap terakhir, makna dari data yang sudah dikumpulkan selama penelitian bisa ditemukan dengan cara menarik kesimpulan.

Absah tidaknya suatu data bisa dipastikan oleh peneliti dengan mengimplementasikan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara dari sejumlah informan. Pendekatan ini bertujuan agar tingkat validitas dan keandalan data yang diperoleh bisa lebih terjamin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa inovasi *role play* di Kidzania Surabaya berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk memperkenalkan citra wisata *edutainment* kepada masyarakat. Konsep *role play* yang diterapkan tidak hanya memberikan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar melalui simulasi profesi yang mirip dengan dunia kerja nyata. Anak-anak terlibat aktif dalam berbagai aktivitas profesi seperti dokter, polisi, pemadam kebakaran, chef, dan profesi lainnya, bukan hanya bermain secara pasif. Temuan ini memperlihatkan bahwa inovasi *role play* menjadi faktor pembeda utama dibandingkan dengan wisata bermain lainnya karena mengintegrasikan elemen pendidikan dan hiburan secara bersamaan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, inovasi *role play* didukung oleh visualisasi lingkungan yang menyerupai miniatur kota nyata. Keberadaan bangunan profesi, atribut kerja, alat simulasi, serta interaksi langsung dengan fasilitator atau Supervisor memungkinkan anak-anak merasakan pengalaman belajar yang nyata. Pengalaman ini membantu anak-anak memahami dunia profesi, tanggung jawab, komunikasi, dan kerja sama sosial melalui metode belajar sambil bermain. Hal ini memperlihatkan bahwa *role play* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi pengalaman yang efektif dalam menyampaikan pesan edukasi kepada pengunjung.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pengetahuan, persuasi, keputusan, dan implementasi merupakan sejumlah tahap yang dilalui dalam proses difusi inovasi. Pada tahap pengetahuan, masyarakat mulai mengenal konsep *role play* sebagai sarana belajar sambil bermain di Kidzania Surabaya. Informasi mengenai konsep ini diperoleh melalui pengalaman, observasi, media sosial, dan komunikasi langsung dengan pihak Kidzania Surabaya. Pengunjung mulai menyadari bahwa *role play* bukan hanya sekadar permainan, melainkan memiliki nilai edukatif yang penting bagi perkembangan anak.

Pada tahap persuasi, ketertarikan pengunjung terhadap konsep *role play* mulai muncul karena dianggap memberikan pengalaman yang interaktif dan unik. Anak-anak merasa tertarik untuk mencoba berbagai profesi secara langsung, sementara orang tua menilai bahwa aktivitas ini memberikan manfaat edukasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Ketertarikan masyarakat juga dipengaruhi oleh aktivitas profesi yang bersifat heroik, menarik, dan relevan dengan tren anak-anak saat ini. Selain itu, pengalaman positif dari pengunjung lain semakin memperkuat pandangan masyarakat terhadap inovasi *role play* di Kidzania Surabaya.

Tahap keputusan terlihat ketika orang tua mulai memutuskan untuk membawa anak mereka ke Kidzania Surabaya, karena mereka menilai bahwa konsep *role play* menawarkan nilai edukasi yang berbeda dibandingkan dengan tempat wisata bermain lainnya. Pengunjung percaya bahwa *role play* bisa membantu anak mengenal berbagai profesi, memahami tanggung jawab, dan belajar tentang aktivitas pekerjaan dengan cara yang menyenangkan. Keputusan ini juga dipengaruhi oleh kesesuaian konsep *role play* dengan pola pengasuhan dan kebutuhan pembelajaran anak.

Tahap implementasi selanjutnya terlihat melalui penerapan aktivitas *role play* secara langsung, yang didukung oleh standar operasional, materi pembelajaran, media visual, serta pendampingan dari fasilitator atau Supervisor. Aktivitas *role play* ini dirancang dengan tujuan pembelajaran tertentu, sehingga setiap simulasi profesi memiliki nilai edukatif yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Interaksi antara fasilitator dan pengunjung juga berperan penting dalam menyampaikan pesan edukasi agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa inovasi *role play* di Kidzania Surabaya bisa disebarkan oleh peran penting dari saluran komunikasi. Saluran interpersonal terlihat melalui komunikasi langsung antara pihak Kidzania Surabaya dan masyarakat, seperti program *KZ Go*, *city tour* di Kidzania, antar komunitas yang dilakukan di sekolah-sekolah serta interaksi antara Supervisor dan pengunjung. Komunikasi interpersonal ini membantu masyarakat untuk lebih memahami konsep *role play* dan membangun kepercayaan terhadap inovasi yang ditawarkan. Selain itu, *word of mouth* dari pengunjung yang pernah berkunjung juga berkontribusi dalam memperluas penyebaran informasi mengenai pengalaman wisata *edutainment* di Kidzania Surabaya.

Di sisi lain, aktivitas *role play* bisa diperkenalkan pada masyarakat luas dengan memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan TikTok sebagai saluran media massa. Konten visual yang menampilkan simulasi profesi, suasana kota mini, serta pengalaman anak-anak saat bermain berfungsi untuk menarik minat masyarakat terhadap wisata *edutainment* di Kidzania Surabaya. Media sosial juga berperan sebagai langkah awal dalam menciptakan pengetahuan dan minat masyarakat terhadap inovasi *role play*.

Hasil dari penelitian ini mendukung teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers, yang memaparkan bahwa penerimaan inovasi menerima pengaruh dari komunikasi, pengalaman individu, dan sistem sosial dalam masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, penerimaan masyarakat terhadap inovasi *role play* dipengaruhi oleh pengalaman langsung, rekomendasi dari pengunjung lain,

media sosial, serta komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh pihak Kidzania Surabaya. Proses ini memperlihatkan bahwa inovasi tidak diterima secara instan, melainkan melalui tahapan yang dipengaruhi oleh interaksi sosial dan komunikasi.

Penelitian ini juga selaras dengan konsep *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb, yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika individu mengalami sesuatu secara langsung. Aktivitas *role play* di Kidzania Surabaya memperlihatkan bagaimana anak-anak belajar melalui pengalaman nyata dalam menjalankan simulasi profesi. Pengalaman ini membantu anak-anak memahami dunia pekerjaan dengan lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat teoritis.

Selain mendukung konsep *experiential learning*, hasil penelitian ini juga memperkuat konsep *edutainment* yang menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan dalam proses pembelajaran. *Role play* di Kidzania Surabaya berfungsi sebagai media komunikasi berbasis pengalaman yang menciptakan proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual bagi anak-anak. Temuan ini memperlihatkan bahwa penyampaian informasi dan keterlibatan langsung pengunjung dalam aktivitas pembelajaran dijadikan sebagai fokus oleh wisata edukatif modern.

Teori *current image* atau citra yang berlaku, saat ini menjadi teori citra yang paling relevan karena studi ini lebih fokus pada pandangan nyata masyarakat mengenai Kidzania Surabaya sesudah mereka terlibat langsung dalam aktivitas peran. Ini sejalan dengan pandangan Frank Jefkins yang menyatakan bahwa citra saat ini adalah citra yang lahir dari pengalaman, informasi, dan interaksi yang diterima oleh masyarakat. Dalam penelitian ini, pengalaman langsung para pengunjung menjadi unsur utama yang membentuk citra positif Kidzania Surabaya sebagai tujuan wisata edukatif.

Pengaplikasian teoritis dari penelitian ini adalah penguatan teori difusi inovasi dan konsep *experiential learning* dalam konteks wisata *edutainment*. Di sisi lain, bisa inovasi *role play* bisa dikembangkan, kualitas interaksi antara fasilitator dan pengunjung bisa ditingkatkan, serta strategi komunikasi digital bisa diperkuat oleh pengelola Kidzania Surabaya dengan menjadikan implikasi praktis dari penelitian ini sebagai bahan masukan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa inovasi *role play* di Kidzania Surabaya berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk memperkenalkan citra wisata *edutainment* kepada masyarakat. Konsep *role play* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui simulasi berbagai profesi yang mirip dengan dunia kerja nyata, sehingga tidak hanya hiburan yang didapatkan oleh anak-anak, tetapi juga pendidikan secara langsung.

Proses difusi inovasi terjadi melalui beberapa tahap, yaitu pengetahuan, persuasi, keputusan, dan implementasi. Pengunjung mulai mengenal inovasi *role play* melalui media sosial, pengalaman langsung, dan komunikasi antarpribadi, yang membentuk persepsi positif terhadap Kidzania Surabaya sebagai destinasi wisata *edutainment*.

Selain itu, media sosial, rekomendasi dari mulut ke mulut, dan interaksi langsung dengan fasilitator memiliki peranan penting dalam menciptakan citra wisata edukatif yang modern dan interaktif. Dengan demikian, inovasi *role play* tidak hanya menjadi pembaruan dalam sektor wisata anak, tetapi juga berfungsi sebagai media pengalaman yang efektif dalam membangun citra wisata *edutainment* di kalangan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449-459. <https://doi.org/10.26877/mimbar.v25i3.11234>
- Ramadhan, M. R. (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam. *FIKROH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 13(2), 189-199.
- Andzani, D., Virgin, D., & Setijadi, N. (2024). Peran media sosial dalam membangun citra destinasi pariwisata yang menarik. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi*, 11(1), 188-195.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research & Development* (19th ed.). Alfabeta.
- Wahyudi, A., Rokhim, A., & Romadhan, M. I. (2022). Membangun Citra Cafe Grande Garden Dalam Bingkai Sosial Media Instagram. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 02,25-32
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode *Role Playing* dalam peningkatan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71-78. <https://doi.org/10.37216/jisd.v3i1.362>