

**STRATEGI KONTEN KREATOR DALAM  
MENGELOLA *PROJECT GAME BASED  
LEARNING* DI PT.TELKOM INDONESIA  
PERSERO.Tbk**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ria Herlina S**

**201810415104**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Strategi Konten Kreator Dalam Mengelola  
*Project Game Based Learning* Di PT.  
Telkom Indonesia Persero.Tbk

Nama Mahasiswa : Ria Herlina Sihombing

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415104

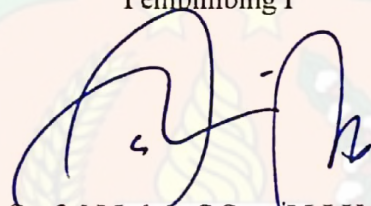
Program Studi/ Fakultas : Ilmu Komunikasi/ Ilmu komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Desember 2022

Jakarta, 22 Desember 2022

MENYETUJUI,

Pembimbing I



Saeful Mujab, S.Sos., M.I.Kom

NIDN.0303108001



## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Strategi Konten Kreator Dalam Mengelola  
Project *Game Based Learning* di PT.Telkom  
Indonesia Persero.Tbk

Nama Mahasiswa : Ria Herlina Sihombing

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415104

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/ Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Desember 2022


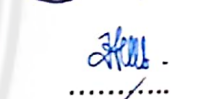
Jakarta, 22 Desember 2022

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Dr. Dina Kristina, M.Si  
NIDN. 0313088106

Penguji : Saeful Mujab, Sos., M.I.Kom  
NIDN. 0303108001


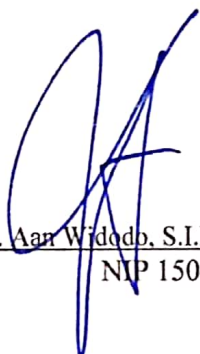
Sekretaris Penguji : Annisa Eka Syafrina, S.I.Kom,M.Si  
NIDN. 0312079501

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi

Dekan  
Fakultas Ilmu Komunikasi

  
Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si  
NIP 2109527  
Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom  
NIP 1504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul “STRATEGI KONTEN KREATOR DALAM MENGELOLA *PROJECT GAME BASED LEARNING* DI PT.TELKOM INDONESIA PERSERO.TBK adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas dan sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan kecurangan dalam karya ini, saya bersedia untuk menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Penulis dalam penelitian ini mengizinkan untuk dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 22 Desember 2022



**Ria Herlina Sihombing**  
20181041510

## ABSTRAK

Ria Herlina Sihombing 201810415104. “Strategi Konten Kreator Dalam Mengelola *Project Game Based Learning* Di PT. Telkom Indonesia Persero.Tbk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konten kreator dalam mengelola *project game based learning (Savile)* dalam mengembangkan media pembelajaran di dunia pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara dengan 4 informan salah satunya ada karyawan telkom indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konten kreator menggunakan lean canvas dalam mengelola game based learning (Savile). Hasil Penelitian Bahwa Strategi Konten Kreator menggunakan lean canvas, lean canvas ini terdiri dari *why, how, dan what* tujuan konten kreator menggunakan lean canvas untuk memastikan bahwa game based learning ini target pasar tepat serta mampu memberikan materi perikanan dan kelautan secara jelas lalu diikuti oleh . Inovasi yang diberikan oleh konten kreator pun sangat sesuai dalam mengelola project game based learning ini adanya modul perikanan yang mudah dipahami, serta mudah digunakan lalu dilengkapi dengan berupa percakapan mengenai mengenai dunia perikanan dan kelautan serta dilengkapi juga dengan video tutorial cara menggunakan *game based learning(Savile)*

Keywords : Konten Kreator, Inovasi dan *Game Based Learning*

## **ABSTRACT**

*Ria Herlina Sihombing 201810415104.. This study aims to find out content creators in managing game-based learning (Savile) projects in developing learning media in the world of education. This research uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques use observation, documentation, interviews with 4 informants, one of which is an employee of Telkom Indonesia. The results of this study show that content creators use lean canvas in managing game-based learning (Savile). Research Results That Content Creators use Lean Canvas, lean canvas consists of why, how, and what purpose content creators use lean canvas to ensure that this game-based learning target market is right and able to provide fisheries and marine materials in an educational and interactive manner. The innovation provided by content creators is also very suitable in managing this game-based learning project, there is a fisheries module that is easy to understand, and easy to use and is equipped with conversations about the world of fisheries and marine affairs and is also equipped with video tutorials on how to use game-based learning (Savile). The content creators in this research make videos for savile, and are able to create interesting, fun and easy-to-understand scripts with users who use this game-based learning.*

*Keywords : Content Creator, game-based learning and innovations*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karena rahmatnya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Papah dan Mamah yang selalu memberikan dukungan, nasehat, materi dan serta doa, sehingga skripsi ini dapat terlaksana dengan baik. Tujuan dibuatnya skripsi penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Strategi Konten Kreator Dalam Mengelola *Project Game Based Learning* di PT.Telkom Indonesia Persero.Tbk. Untuk bisa mengetahui konten kreator mengelola project game based learning serta kemampuan riset pada konten kreator di PT.Telkom Indonesia Persero. Tbk”. Dalam proses penyusunan skripsi ini, tentunya tidak akan selesai jika tanpa dukungan doa serta bantuan dari beberapa pihak yang terlibat, penulis mengucapkan terima kasih yang telah membantu dalam proses tersusunnya skripsi penelitian ini. Pada kesempatan yang baik ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, SH., MM. Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Saeful Mujab S.Sos., M.I.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, saran dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan proposal penelitian ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan informasi, bimbingan, arahan selama menjadi mahasiswa fikom.
6. Seluruh Teman-teman fikom A2 angkatan 2018 yang telah memberikan motivasi dan suportif.
7. Risma, Monika, Yanih, Audina dan teman-teman dekat yang telah memberikan motivasi dan suportif kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi penelitian ini selalu dalam lindungan Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua, khususnya bagi penulis sendiri. Tak lupa penulis memerlukan kritik dan saran yang bersifat membangun bagi para pembaca penelitian ini.

Jakarta, 22 Desember 2022



Ria Herlina Sihombing

201810415104



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Fokus Masalah .....	7
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
1.5.1 Manfaat Akademis .....	7
1.5.2 Manfaat Praktis .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
2.2 Kerangka Konsep .....	12
2.2.1 Media Baru .....	12
2.2.2 Strategi Kreatif .....	13
2.2.3 Konten Kreator .....	15
2.2.4 Game Based Learning .....	16
2.3 Kerangka Teori .....	17

2.3.1 Teori Difusi Inovasi .....	17
2.4. Kerangka Pemikiran .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Paradigma Penelitian .....	19
3.2 Jenis Penelitian .....	20
3.3 Metode Penelitian .....	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.4.1 Wawancara .....	22
3.4.2 Observasi .....	23
3.4.3 Dokumentasi .....	24
3.4.4 Informan .....	25
3.4.5 Key Informan .....	25
3.5 Teknik Analisis Data .....	26
3.6 Triangulasi Data .....	27
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
3.7.1 Lokasi Penelitian .....	28
3.7.2 Waktu Penelitian .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Gambaran Umum Perusahaan .....	29
4.1.1 Gambaran Umum Instansi .....	28
4.1.2 Logo Perusahaan .....	30
4.1.3 Visi Perusahaan .....	31
4.1.4 Misi Perusahaan .....	32
4.1.5 Struktur Perusahaan .....	32
4.2 Profil Informan .....	33
4.3 Hasil Penelitian .....	33
4.4 Pembahasan .....	49
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>55</b>
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran .....	55

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jenis <i>Game Based Learning</i> .....	4
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
Tabel 3.1 Data Key Informan .....	26



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 <i>Savile</i> .....	5
Gambar 4.1 Logo Perusahaan .....	31
Gambar 4.2 Struktur Organisasi <i>Telkom Corporate University Center</i> .....	32
Gambar 4.3 Video <i>Savile</i> .....	53
Gambar 4.4 Modul <i>Savile</i> .....	54
Gambar 4.5 <i>Script</i> Konten Kreator .....	54



## DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	18
-----------------------------------	----





## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Biodata Diri
- Lampiran 2 : Administrasi
- Lampiran 3 : Transkrip Wawancara dan Reduksi Data
- Lampiran 4 : Dokumentasi
- Lampiran 5 : Kartu Bimbingan
- Lampiran 6 : Form Perbaikan

