

**ANALISIS NARATIF DALAM MENCIPTAKAN MINAT PENONTON
PADA KONTEN EDUKATIF *REALITY SHOW CLASH OF
CHAMPIONS* DI ERA DIGITAL**

SKRIPSI

*Diusulkan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata Satu (1) Ilmu
Komunikasi pada Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Univeristas Andalas*

Oleh:

Ralvy Reizo Adhyaksa

NIM. 2010863020



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERITAS ANDALAS**

2025

**ANALISIS NARATIF DALAM MENCIPTAKAN MINAT PENONTON
PADA KONTEN EDUKATIF *REALITY SHOW CLASH OF
CHAMPIONS* DI ERA DIGITAL**

SKRIPSI

*Diusulkan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata Satu (1) Ilmu
Komunikasi pada Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Univeristas Andalas*

Oleh:

Ralvy Reizo Adhyaksa

NIM. 2010863020

Pembimbing:

Yuliandre Darwis., S.Sos., M.Mass.Comm., Ph.D

Rinaldi, S.Sos., M.I.Kom

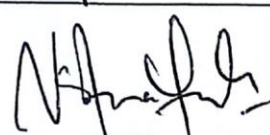


**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERITAS ANDALAS**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diuji dan disahkan di depan tim penguji pada Sidang Ujian Skripsi Departemen Ilmu Komunikasi serta diterima untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarja pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas, pada, Senin, 11 Agustus 2025 pukul 13.00 s.d selesai, bertempat di Ruang Sidang Departemen Ilmu Komunikasi dengan tim penguji:

TIM PENGUJI	STATUS	TANDA TANGAN
Dr. Rahmi Surya Dewi, M.Si.	Ketua Penguji	
Dr. Yuliandre Darwis, S.Sos., M.Mass.Comm., Ph.D	Sekretatis	
Rinaldi, S.Sos., M.I.Kom		
Vitania Yulia, M.A.	Anggota	
Dr. M.A. Dalmenda, M.Si	Anggota	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Andalas



Dr. Jendrius, M.Si
NIP. 196901311994031002

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Ralvy Reizo Adhyaksa
NIM : 2010863020
Judul : Analisis Naratif Dalam Menciptakan Minat Penonton pada Konten Edukatif *Reality Show Clash Of Champions* di Era Digital

Naskah skripsi ini disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi, untuk selanjutnya diperkenankan dilakukan ke Sidang Skripsi.



LEMBARAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini belum pernah dilakukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Andalas maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah karya saya sendiri, kecuali bantuan dan arahan dari pihak-pihak yang disebutkan dalam kata pengantar.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Padang, 23 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Ralvy Reizo Adhyaksa

2010863020

HALAMAN PERSEMBAHAN

"Lā yukallifullāhu nafsan illā wus'ahā"

UNIVERSITAS ANDALAS

Artinya: "Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, Bapak Aljufri SH dan Ibu Rahmawati A.Md. Terimakasih atas segala doa, cinta, dan dukungan yang tiada habisnya.

-Terima Kasih



ABSTRAK

ANALISIS NARATIF DALAM MENCIPTAKAN MINAT PENONTON PADA KONTEN EDUKATIF REALITY SHOW CLASH OF CHAMPIONS DI ERA DIGITAL

Disusun Oleh
Ralvy Reizo Adhyaksa
2010863020

Pembimbing:
Yuliandre Darwis, S.Sos.M.Mass.Comm., Ph.D
Rinaldi, S.Sos., M.I.Kom

Perkembangan teknologi digital telah mengubah preferensi masyarakat terhadap konten yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik. Penelitian ini menganalisis peran teknik naratif dalam membangun minat penonton terhadap reality show edukatif *Clash of Champions* produksi Ruangguru. Permasalahan yang dikaji adalah bagaimana teknik naratif mampu mempertahankan perhatian penonton terhadap konten edukatif dan sejauh mana elemen naratif menggabungkan hiburan dan edukasi untuk meningkatkan keterlibatan audiens di era digital. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan paradigma interpretatif dan analisis naratif Tzvetan Todorov, yang mencakup lima tahap: *equilibrium*, *disruption*, *recognition*, *attempt to repair*, dan *new equilibrium*. Data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi terhadap tiga episode pertama dengan jumlah *views* tertinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik naratif yang digunakan berhasil membangun ketegangan dan minat melalui struktur cerita yang terorganisir. Program ini efektif menggabungkan tantangan intelektual dengan format hiburan, menciptakan pengalaman *edutainment* yang menarik bagi generasi muda. Elemen seperti latar arena modern, teknik sinematik dinamis, musik heroik, dan interaksi karakter mampu membangun keterlibatan emosional tanpa kesan menggurui. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi naratif dalam konten edukatif digital dan model pembelajaran berbasis hiburan di platform digital.

Kata Kunci: analisis naratif, *edutainment*, *reality show*, konten edukatif, era digital

ABSTRACT

NARRATIVE ANALYSIS IN CREATING AUDIENCE INTEREST IN EDUCATIONAL CONTENT OF REALITY SHOW CLASH OF CHAMPIONS IN THE DIGITAL ERA

By:

***Ralvy Reizo Adhyaksa
2010863020***

Supervisor:

***Yuliandre Darwis, S.Sos.M.Mass.Comm., Ph.D
Rinaldi, S.Sos., M.I.Kom***

The advancement of digital technology has shifted public preferences toward content that is not only entertaining but also educational. This study analyzes the role of narrative techniques in attracting audience interest in the educational reality show Clash of Champions, produced by Ruangguru. It addresses how narrative strategies can sustain audience attention and to what extent narrative elements integrate entertainment and education to enhance audience engagement in the digital era. This qualitative research adopts an interpretive paradigm and applies Tzvetan Todorov's narrative analysis framework, consisting of five stages: equilibrium, disruption, recognition, attempt to repair, and new equilibrium. Data were collected through observation and documentation of the three most-viewed episodes. The findings indicate that the applied narrative techniques effectively build tension and captivate viewers through an organized storyline. The program successfully merges intellectual challenges with an entertaining reality show format, offering a compelling edutainment experience for young audiences. Elements such as a modern arena setting, dynamic cinematography, heroic music, and character interaction foster emotional engagement without being didactic. This research contributes to the development of narrative strategies in digital educational content and entertainment-based learning models on digital platforms.

Keywords: narrative analysis, edutainment, reality show, educational content, digital era