IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY UNTUK MENINGKATKAN REPUTASI PERUSAHAAN PERIODE 2023

(Studi Kasus Perusahaan PT. Monster Entertainment Jakarta, Indonesia)

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Muhammad Lutfi

44222010201

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

lib.mercubuana.ac.id

IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY UNTUK MENINGKATKAN REPUTASI PERUSAHAAN PERIODE 2023

(Studi Kasus Perusahaan PT. Monster Entertainment Jakarta, Indonesia)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Muhammad Lutfi

44222010201

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhammad Lutfi
NIM	: 44222010201
Fakultas/Program Studi	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY UNTUK MENINGKATKAN REPUTASI PERUSAHAAN PERIODE 2023 (Studi Kasus Perusahaan PT. Monster Entertainment Jakarta, Indonesia)" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 28 Agustus 2026



Muhammad Lutfi

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama	: Muhammad Lutfi
NIM	: 44222010201
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Bidang Studi	: Ilmu Komunikasi

Dengan judul "IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY UNTUK MENINGKATKAN REPUTASI PERUSAHAAN (Studi Kasus Perusahaan PT Monster Entertainment Indonesia, Jakarta." ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 02 September 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 23%

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 03 September 2026
Administrator Turnitin

Rizki Agustin. M.I.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI
Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Muhammad Lutfi
NIM	: 44222010201
Fakultas/Program Studi	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir	: "IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY UNTUK MENINGKATKAN REPUTASI PERUSAHAAN (Studi Kasus Perusahaan PT. Monster Entertainment Jakarta, Indonesia)"

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 26 Agustus 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Haekal Fajri Amrullah M,Sc)

NIDN/NUPTK: 0318109301

Jakarta, 28 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi	Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M. Si)	(Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si)
NIDN/NUPTK: 0318116602	NIDN/NUPTK: 0301117301

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Esa dan Maha Mengetahui dan segala limpahan rahmat dan hidayahnya yang diberikan kepada penulis. Tidak lupa shalawat serta salam saya curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad S.A.W beserta sahabat dan kerabatnya, yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Adapun judul penelitian ini "Implementasi program corporate social responsibility untuk meningkatkan reputasi (Studi Kasus Perusahaan PT. Monster Entertainment Jakarta, Indonesia)

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikana bantuan, bimbingan serta dorongan kepada penulis dalam Menyusun Penelitian. Pihak-pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini yakni :

1. Bapak Haekal Fajri Amrullah M,Sc selaku Dosen Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktu, memberikan banyak bimbingan , arahan dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir di Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. A. Rahman HI, M.Si Selaku Ketua Sidang Tugas Akhir Skripsi
3. Ibu Dr. Yoyoh Hereyah, S.Pd, M.Si Selaku Penguji Ahli Sidang Tugas Akhir Skripsi
4. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Melly Ridaryanthi, M.Soc.Sc, Ph.D selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
6. Dr. Farid Hamid Umarela, M.Si, selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
7. Siti Muslichatul, M.I.Kom, selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi.

lib.mercubuana.ac.id

8. Ibu Yuni Tresnawati,S,Sos.,M.Ikom selaku Kepala Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana.
9. Bapak Abdul Rahmat, SE., MM selaku Kepala Bagian Pengendalian Kegiatan dan Lingkungan Biro Kemahasiswaan Universitas Mecu Buana.
10. Bapak Aditya Pratama, S.T,M.M, Phd selaku Pembina komunitas UMB E-Sport periode 2024 – 2025.
11. Kedua Orang Tua tercinta saya, Bapak Wagiman dan Ibu Tasniah Priyati yang telah mendidik, medoakan kelancaran dan memberikan support dalam keadaan apapun.
12. Kakak-kakak saya, Eti Supriyanti, Dian Ernawati dan Tri Suryati yang selalu memberikan dukungan serta support dalam penyusunan skripsi ini.
13. Kenar Lituhayu Ratna Maya yang selalu ada ketika penulis butuh sosok seseorang yang menemani dan bercerita tentang keluh kesah di dalam penulisan skripsi ini.
14. Adjie Fathurahman selaku sahabat yang menemani dan membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
15. Seluruh rekan-rekan kepengurusan di UMB E-sport periode 2024 2025.
16. Seluruh Rekan-Rekan Mahasiswa *Public Relations* angkatan 2022/2023 yang sudah memberikan pengalaman dan kesan yang luar biasa saat menjadi mahasiswa di Universitas Mercu Buana.
17. Pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan sedikit banyak andil serta doa kepada penulis. Penulis ucapkan banyak Terima Kasih.

Penulis menyusun penelitian ini dengan sesempurna mungkin dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran , masukan dan kritik yang menbangun dari berbagai pihak. Semoga penelitian ini bermanfaat dan dapat

lib.mercubuana.ac.id

menambah pengetahuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Akhir kata dengan segala ketulusan dan kerendahan diri , penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kelemahan dari penelitian ini.

Jakarta, 20 Agustus 2026

Muhammad Lutfi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhammad Lutfi
NIM	: 44222010201
Fakultas/Program Studi	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir	: IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY UNTUK MENINGKATKAN REPUTASI PERUSAHAAN PERIODE 2023 (Studi Kasus Perusahaan PT. Monster Entertainment Jakarta, Indonesia)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Agustus 2026

Yang menyatakan,



(Muhammad Lutfi)

UNIVERSITAS MERCU BUANA

IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY UNTUK MENINGKATKAN REPUTASI PERUSAHAAN
(Studi Kasus Perusahaan PT. Monster Entertainment Jakarta, Indonesia)

Muhammad Lutfi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis implementasi program Corporate Social Responsibility (CSR) Moonton Cares yang dilakukan oleh PT Monster Entertainment Indonesia dalam meningkatkan reputasi perusahaan. Penelitian ini berfokus pada pelaksanaan program Moonton Cares di Institut Perbankan Nasional, khususnya melalui kegiatan pendidikan, pengembangan talenta, dan penguatan ekosistem e-sports. Penelitian menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Informan penelitian dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan dan pengetahuan terhadap program. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program Moonton Cares tidak hanya dilaksanakan sebagai bentuk bantuan sosial atau kegiatan filantropi, tetapi menjadi bagian dari strategi Corporate Social Responsibility (CSR) berbasis komunitas yang berkelanjutan. Program tersebut diwujudkan melalui pemberian beasiswa, seminar, mentorship, pelatihan keterampilan, pengembangan kompetensi, serta kesempatan magang bagi mahasiswa. Pelaksanaan program juga menerapkan komunikasi dua arah yang terbuka dan interaktif antara perusahaan, institusi pendidikan, mahasiswa, dan komunitas e-sports. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi program tersebut memberikan manfaat pada pengembangan kompetensi mahasiswa, memperkuat hubungan perusahaan dengan stakeholder, serta membantu mengurangi stigma negatif terhadap industri gim dan e-sports. Secara keseluruhan, implementasi Moonton Cares berkontribusi terhadap peningkatan reputasi PT Monster Entertainment Indonesia dengan membentuk persepsi positif sebagai perusahaan yang transparan, peduli terhadap pendidikan dan pengembangan talenta generasi muda, serta memiliki komitmen terhadap keberlanjutan industri kreatif digital di Indonesia.

Kata kunci: Corporate Social Responsibility (CSR), Moonton Cares, reputasi perusahaan, Public Relations, e-sports.

lib.mercubuana.ac.id

IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY UNTUK MENINGKATKAN REPUTASI PERUSAHAAN
(Studi Kasus Perusahaan PT. Monster Entertainment Jakarta, Indonesia)

Muhammad Lutfi

ABSTRACT

This study aims to identify and analyze the implementation of the Moonton Cares Corporate Social Responsibility (CSR) program conducted by PT Monster Entertainment Indonesia in enhancing the company's reputation. The study focuses on the implementation of the Moonton Cares program at Institut Perbankan Nasional, particularly through educational activities, talent development, and the strengthening of the e-sports ecosystem. This research employs a constructivist paradigm with a qualitative approach and a case study method. The research informants were selected purposively based on their involvement and knowledge of the program. Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation, while data analysis employed the Miles, Huberman, and Saldaña model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing and verification.

The findings indicate that the Moonton Cares program is not merely implemented as social assistance or conventional philanthropy, but functions as a sustainable, community-based Corporate Social Responsibility (CSR) strategy. The program is implemented through scholarships, seminars, mentorship programs, skills training, competency development, and internship opportunities for students. The implementation also applies open and interactive two-way communication between the company, educational institutions, students, and the e-sports community. The findings demonstrate that the program contributes to student competency development, strengthens the company's relationships with stakeholders, and helps reduce negative perceptions of the gaming and e-sports industry. Overall, the implementation of Moonton Cares contributes to enhancing the reputation of PT Monster Entertainment Indonesia by establishing a positive perception of the company as a transparent organization that is committed to education, youth talent development, and the sustainability of Indonesia's digital creative industry.

Keywords: Corporate Social Responsibility (CSR), Moonton Cares, corporate reputation, Public Relations, e-sports.

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **0**
HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI ..... **ii**
PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK* ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB ..... **viii**
ABSTRAK ..... **ix**
ABSTRACT ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Fokus Penelitian 13
1.3. Tujuan Penelitian 13
1.4. Manfaat Penelitian 13
1.4.1 Manfaat Teoritis 13
1.4.2 Manfaat Praktis 13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **14**
2.1 Penelitian Terdahulu 14
2.2 Kajian Teoritis 38
2.2.1 Komunikasi 38
2.2.2 Komunikasi Organisasi 40
2.2.3 Corporate Social Responsibility (CSR) 41
2.2.4 Manajemen POACE 44
2.2.5 Stakeholder 47
2.2.6 Reputasi 47

lib.mercubuana.ac.id

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 51
3.1 Paradigma Penelitian..... 51
3.2 Metode Penelitian..... 52
3.3 Subjek Penelitian..... 53
3.4 Teknik Pengumpulan Data 56
3.4.1 Data Primer 56
3.4.2 Data Sekunder.....56
3.5 Metode Analisis Data 57
3.6 Teknik Keabsahan Data..... 57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 58
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian 58
4.1.1 Sejarah Perusahaan 58
4.1.2 Visi dan Misi 59
4.2 Hasil Penelitian 60
4.2.1 Program *Corporate Social Responsibility* (CSR) Perusahaan Monster Entertainment Indonesia. 60
4.2.2 Implementasi Program Moonton Cares dalam Bidang Pendidikan dan Pengembangan Talenta di Insitute Perbankan Nasional. 63
4.2.4 Dampak Program Moonton Cares terhadap Mahasiswa dan Unit Kegiatan Mahasiswa E-sport Institut Perbankan Nasional.....70
4.2.5 Hasil Analisis Manajemen POACE dalam Implementasi Program program *Corporate Social Responsibility* (CSR) Moonton Cares di Institut Perbankan Nasional. 71
4.2.6 Persepsi Stakeholder terhadap Reputasi PT Monster Entertainment Indonesia.....78
4.3 Bahasan Penelitian 80
4.3.1 Aktivitas Komunikasi PT Monster Entertainment Indonesia dalam meningkatkan reputasi perusahaan. 81
4.3.2 Implementasi Program *Corporate Social Responsibility* (CSR) Moonton Cares sebagai Bentuk Tanggung Jawab Sosial Perusahaan. 82

lib.mercubuana.ac.id

4.3.3 Penerapan Komunikasi organisasi dalam program *Corporate Social Responsibility* (CSR) Moonton Cares. 83
4.3.4 Konsep penerapan *Corporate Social Responsibility* (CSR) Moonton Cares yang dilakukan oleh PT Monster Entertainment Indonesia. 84
4.3.5 Hasil Program Corporate Social Responsibility (CSR) Moonton Cares terhadap Reputasi Perusahaan PT Monster Entertainment Indonesia ...84
4.3.6 Strategi *Public Relation* PT Monster Entertainment Indonesia dalam meningkatkan reputasi perusahaan. 86
4.3.7 Peran Stakeholder dalam Implementasi Program Moonton Cares. 87
4.3.8 Pengembangan Ekosistem E-sports melalui Program *Corporate Social Responsibility* (CSR) Moonton Cares. 88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 90
5.1 Kesimpulan 90
5.2 Saran..... 91
5.2.1 Saran Akademis.....91
5.2.2 Saran Praktis 92
DAFTAR PUSTAKA.....94
LAMPIRAN.....98

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 19
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Analisis Manajemen POACE 71

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teori Piramida tanggung jawab social Carrol 42
Gambar 4. 1 Penyerahan Beasiswa Moonton Cares di Institute Perbankan Nasional 64
Gambar 4. 2 Program Moonton Cares di Institute Perbankan Nasional “Membina Sang Legenda” 65

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Draft Pertanyaan Wawancara 98
Lampiran 2 Hasil Transkip Wawancara 103
Lampiran 3 Bukti Wawancara..... 109

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id