

**PERAN *CAMPUS AMBASSADOR* HONOR OF KINGS DALAM
MENINGKATKAN MINAT BERMAIN MAHASISWA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Enselistiana

00000060944

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERAN *CAMPUS AMBASSADOR HONOR OF KINGS* DALAM
MENINGKATKAN MINAT BERMAIN MAHASISWA**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Enselistiana

00000060944

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Enselistiana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060944

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

PERAN *CAMPUS AMBASSADOR* HONOR OF KINGS DALAM MENINGKATKAN MINAT BERMAIN MAHASISWA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis , saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Juni 2025



A stylized handwritten signature in black ink, consisting of a large 'A' followed by a series of loops and a final horizontal stroke.

(Enselistiana)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERAN CAMPUS AMBASSADOR DALAM MENINGKATKAN MINAT BERMAIN MAHASISWA

Oleh

Nama : Enselistiana
NIM : 00000060944
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Jumat, 04 Juli 2025
Pukul 00.00 s.d 00.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Dra. Endah Murwani, M.Si.
NIDN 0327066402

Penguji



Digitally signed by
Fakhriy Dinansyah
Date: 2025.07.16
15:28:54 +07'00'

Fakhriy Dinansyah, M.M., M.I.Kom.
NIDN 0304039001

Pembimbing



Novaldy
Prawhesmara
2025.07.17
08:50:30 +07'00'

Novaldy Prawhesmara, S.Kom., M.I.Kom.
NIDN 0307117806

Ketua Ilmu Komunikasi



Digitally signed by
Cendera Rizky
Anugrah Bangun
Date: 2025.07.18
09:41:04 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enselistiana

NIM : 00000060944

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERAN *CAMPUS AMBASSADOR* HONOR
OF KINGS DALAM MENINGKATKAN MINAT BERMAIN
MAHASISWA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Enselistiana)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PERAN *CAMPUS AMBASSADOR* HONOR OF KINGS DALAM MENINGKATKAN MINAT BERMAIN MAHASISWA” ini dengan baik. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Dra. Endah Murwani, M.Si. selaku ketua sidang
5. Fakhriy Dinansyah, S.I.Kom., M.M. penguji sidang
6. Novaldy Prawhesmara, S.Kom., M.I.Kom., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Aveline Jantika yang selalu membantu memberikan arahan, bantuan, dan motivasi hingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Seselistiani dan Priscilla Karimang yang selalu menemani dan memberikan dukungan selama proses penulisan skripsi.
10. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi perusahaan, mahasiswa dan *campus ambassador* serta dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Enselistiana)

PERAN *CAMPUS AMBASSADOR* HONOR OF KINGS DALAM MENINGKATKAN MINAT BERMAIN MAHASISWA

(Enselistiana)

ABSTRAK

Honor of Kings merupakan salah satu gim MOBA yang mulai memasuki pasar Indonesia dengan menjadikan mahasiswa sebagai salah satu segmen utama. Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran dan strategi *campus ambassador* dalam menyampaikan pesan dan membangun keterlibatan mahasiswa dengan gim Honor of Kings di lingkungan kampus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus serta teknik triangulasi data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan dipilih secara purposif yang terdiri dari pihak internal Honor of Kings, *campus ambassador* dan mahasiswa di wilayah Jabodetabek. Analisis dalam penelitian ini didasarkan pada konsep *brand ambassador* dari Rossiter dan Percy melalui model VisCap untuk melihat bagaimana interaksi sosial terbentuk melalui aktivitas komunikasi yang dilakukan *campus ambassador*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *campus ambassador* berperan dalam memperkenalkan Honor of Kings melalui konten media sosial, kegiatan promosi langsung, dan pembentukan komunitas. Mereka menjalankan fungsi sebagai perpanjangan tangan perusahaan sekaligus sebagai representasi mahasiswa yang berbicara dalam gaya komunikasi yang akrab. Strategi yang dijalankan menunjukkan kesesuaian dengan aspek VisCap seperti *visibility*, *credibility*, *attraction*, dan *power* meskipun pelaksanaannya belum merata di seluruh kampus.

Kata kunci: *Campus Ambassador*, Honor of Kings, Minat Bermain

THE ROLE OF HONOR OF KINGS CAMPUS AMBASSADOR IN INCREASING STUDENT INTEREST IN PLAYING

(Enselistiana)

ABSTRACT

Honor of Kings is a MOBA game that recently entered the Indonesian market, targeting university students as one of its primary audiences. This study aims to explore the role and strategies of campus ambassadors in delivering messages and building student engagement with the game within campus environments. This research adopts a descriptive qualitative approach using a case study method and triangulates data through interviews, observation and documentation. Informants were selected purposively consisting of internal representatives from Honor of Kings, campus ambassadors, and students in the Jabodetabek area. This analysis draws upon the brand ambassador concept by Rossiter and Percy through the VisCap model to understand how social interaction is formed through the ambassadors communications activities. The findings show that campus ambassadors take part in introducing the game through social media content, direct promotional activities, and the formation of player communities. They function as an extension of the company while simultaneously representing the student voice through relatable communication styles. The strategies implemented reflect VisCap elements such as visibility, credibility, attraction, and power although their execution remains uneven across campuses.

Keywords: *Campus Ambassador, Honor of Kings, Playing Interest*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	7
1.5.1 Kegunaan Akademis	7
1.5.2 Kegunaan Praktis	7
1.5.3 Kegunaan Sosial	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori/ Konsep	11
2.3 Kerangka Pemikiran	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Paradigma Penelitian	14
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian	15
3.3 Metode Penelitian	15
3.4 Pemilihan Informan	16
3.5 Teknik Pengumpulan Data	18
3.5.1. Data Primer	19

3.6	Keabsahan Data.....	19
3.7	Teknik Analisis Data.....	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		21
4.1	Subjek dan Objek Penelitian.....	21
4.1.1.	Subjek Penelitian.....	21
4.1.2.	Objek Penelitian.....	21
4.2	Hasil Penelitian.....	21
4.2.1.	Strategi perusahaan Honor of Kings.....	22
4.2.2.	Peran dan strategi <i>campus ambassador</i>	23
4.2.3.	Keefektifan peran <i>campus ambassador</i>	30
4.2.4.	Strategi perusahaan Honor of Kings.....	32
4.2.5.	Persepsi mahasiswa terhadap <i>campus ambassador</i>	35
4.3	Pembahasan.....	39
4.3.1.	Peran dan strategi <i>campus ambassador</i>	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2.1	Saran Akademis.....	43
5.2.2	Saran Praktis.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....		44
LAMPIRAN.....		49

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Peneliti terdahulu	9
Tabel 3. 1 Daftar Informan.....	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 3 Grab Campus Ambassador.....	4
Gambar 2. 1 Alur Penelitian.....	13
Gambar 4. 1 Konten Instragram dan Story Campus Ambassador	25
Gambar 4. 2 In game group UMN	26
Gambar 4. 3 Ajakan dan livestream di TikTok.....	28
Gambar 4. 4 Komentar livestream campus ambassador Honor of Kings	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin	49
Lampiran B. Konsultasi Form (Wajib Ada).....	50
Lampiran C. Lembar Persetujuan	51
Lampiran D Transkrip Wawancara.....	59
Lampiran E Teknik Coding.....	60
Lampiran F. Foto Bukti Wawancara.....	61

