

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *campus ambassador* mempunyai peran penting dalam memperkenalkan dan mempromosikan gim Honor of Kings di kalangan mahasiswa. Mereka tidak hanya mengajak mahasiswa untuk mencoba bermain tapi juga menjelaskan fitur-fitur gim, membuat konten promosi di media sosial dan membentuk komunitas pemain di kampus. Selain itu, juga menjadi perpanjangan tangan perusahaan untuk menyampaikan pesan dan saran dari mahasiswa ke tim Honor of Kings.

Dalam pelaksanaannya, *campus ambassador* menunjukkan karakteristik yang sejalan dengan model *brand ambassador* VisCap dari Rossiter dan Percy, antara lain *visibility* melalui kehadiran di media sosial dan kegiatan *offline*, *credibility* karena dianggap lebih dipercaya sebagai sesama mahasiswa, *attractiveness* dari gaya komunikasi yang santai dan relevan, serta *power* yang terlihat dari keberhasilan *campus ambassador* membangun komunitas *in game group* di kampus dan mengajak mahasiswa untuk aktif bermain.

Namun, efektivitas peran *campus ambassador* masih terbatas karena belum semua kampus memiliki *campus ambassador* dan belum semua mahasiswa mengetahui aktivitas promosi yang dilakukan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk memperluas jangkauan promosi. Secara keseluruhan, kehadiran *campus ambassador* menjadi strategi tepat dalam menjangkau mahasiswa karena mereka berasal dari kalangan yang sama dan mampu berbicara dengan gaya komunikasi yang lebih akrab. Untuk meningkatkan dampak dari program *campus ambassador* disarankan untuk memperluas cakupan dan dukungan yang lebih kuat agar promosi Honor of Kings dapat menjangkau lebih banyak mahasiswa secara langsung dan merata.

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini dapat menjadi acuan awal untuk memperluas studi tentang strategi *campus ambassador* khususnya di industri gim. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas wilayah penelitian seperti di luar Jabodetabek agar hasil penelitian lebih menyeluruh dan lengkap.

5.2.2 Saran Praktis

Kepada tim marketing Honor of Kings disarankan untuk memperkuat keberadaan dan visibilitas *campus ambassador* melalui kolaborasi dengan *event* atau organisasi *e-sports* kampus. Selain itu, juga diharapkan dapat memperkuat pelatihan dan pendampingan terhadap *campus ambassador* untuk membentuk komunitas kampus atau *in-game group* yang lebih besar dan kompak.

