

Upaya Inclusive Marketing dalam Membangun Brand Image Inklusif di Industri Game: Studi Kasus Terhadap VALORANT = Inclusive Marketing Efforts in Building an Inclusive Brand Image in the Game Industry: A Case Study of VALORANT

Syifa Minnarrobbani, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920553408&lokasi=lokal>

Abstrak

Tingginya permintaan gamers untuk lingkungan game yang lebih inklusif memicu VALORANT sebagai FPS game untuk melakukan pemasaran kepada audiens dengan berbagai latar belakang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis upaya inclusive marketing yang digunakan oleh VALORANT dalam menciptakan brand image yang inklusif di industri game. Metode yang digunakan adalah analisis konten kualitatif untuk menganalisis pesan komunikasi dan upaya promosi yang disampaikan melalui saluran komunikasi resmi VALORANT. Metode penelitian tersebut dapat menggambarkan fenomena yang dikaji dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa VALORANT melakukan dua upaya dalam menggunakan inclusive marketing. Hal ini dilakukan melalui pembuatan para karakter agen VALORANT yang representatif dan turnamen Game Changers Championship untuk para pemain wanita dan marginalized genders profesional. Dengan memaksimalkan upaya tersebut, VALORANT akan terus berkomitmen serta berkontribusi ke dalam industri game yang lebih beragam dan membangun brand image yang inklusif di mata para gamers. Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah kajian penerapan inclusive marketing di industri game secara global.

.....The high demand of gamers for a more inclusive gaming environment triggers VALORANT as an FPS game to market to audiences with various backgrounds. This research aims to analyze the inclusive marketing efforts used by VALORANT in creating an inclusive brand image in the gaming industry. The method used is qualitative content analysis to analyze communication messages and promotional efforts delivered through VALORANT's official communication channels. The research method can describe the phenomenon studied in this research. The results showed that VALORANT made two efforts in using inclusive marketing. This is done through the creation of representative VALORANT agent characters and the Game Changers Championship tournament for professional female players and marginalized genders. By maximizing these efforts, VALORANT will continue to commit and contribute to a more diverse gaming industry and build an inclusive brand image in the eyes of gamers. The findings of this research can be utilized to add to the study of the application of inclusive marketing in the gaming industry globally.