

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai bidang, termasuk dunia olahraga. Salah satu cabang olahraga yang mengalami perubahan adalah olahraga berbasis teknologi, yang lebih dikenal dengan istilah *esports* (*electronic sports*). *Esports* adalah singkatan dari *electronic sports*, yang mengacu pada kompetisi *video game* di mana pemain bersaing secara individu atau dalam tim untuk memenangkan turnamen atau kompetisi tertentu. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh Windah Basudara sebagai *Brand Ambassador* terhadap *Brand Image* tim *esports* Rex Regum Qeon (RRQ). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner di beberapa platform media sosial seperti *Instagram* dan *WhatsApp*. Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat yang merupakan pendukung tim *esports* Rex Regum Qeon, yang sekaligus menjadi populasi dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji regresi linier sederhana, koefisien korelasi, koefisien determinasi, serta uji hipotesis T. Berdasarkan hasil uji penelitian, diperoleh temuan bahwa variabel (X) yaitu *Brand Ambassador* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel (Y) yaitu *Brand Image*. Windah Basudara sebagai *Brand Ambassador* (X) memberikan pengaruh sebesar 51,5% terhadap *Brand Image* (Y) tim *esports* Rex Regum Qeon, sedangkan 48,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Brand Ambassador, Brand Image, Esports, tim Esports*