

Abstrak

Dewasa ini *video game* merupakan hobi yang sangat digemari banyak orang, khususnya bagi generasi muda yang sudah hidup di era teknologi digital. *Video game* biasanya dilakukan untuk rekreasi namun dewasa ini *video game* juga dipakai sebagai ajang kompetisi. *Game* dapat dinikmati di banyak perangkat, seperti ponsel, konsol *game*, komputer. Beberapa *game* seperti balapan memerlukan perangkat tambahan khusus agar dapat bermain dengan layak. Namun harga perangkat tersebut masih cukup mahal untuk kantong gamers di Indonesia. Oleh karena itu ERS Racing Studio menyediakan jasa sewa *racing simulator rig* untuk bermain *video game*/simulasi balapan dengan baik. ERS Racing Studio sendiri baru saja berdiri pada tahun ini, sehingga memerlukan perancangan strategi promosi yang tepat yang dapat memperkenalkan dan meningkatkan jumlah pelanggan ERS Racing Studio. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi pustaka yang diolah dengan metode SWOT, AISAS, dan AOI. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan media promosi yang berkaitan dengan media visual, diharapkan rancangan strategi *branding* ini dapat membantu meningkatkan penjualan ERS Racing Studio.

Kata Kunci : Hobi, Strategi Branding, UMKM, *Video Game*