

ABSTRAK

MERANCANG VIDEO GAME INTERAKTIF 2 DIMENSI BERKONSEP “SNAKE AND APPLES” SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH MAKAN CHIZPREK CO

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis mengambil latar belakang dimana Chizprek Co ingin mempromosikan produk mereka kepada kalangan remaja yang menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari untuk menjelajahi internet, mengakses media sosial, dan bermain *video game*, dengan membawakan pesan penyajian yang berbeda terhadap ayam geprek *mozzarella*-nya. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menemukan ide untuk membuat *video game*, ide tersebut berdasarkan aktivitas mereka dari proses pengambilan data dengan metode segmentasi pasar. Adapun ada beberapa teori untuk mendukung dalam merancangnya seperti perancangan *videogame*, grafis desain. Dengan tujuan untuk mempromosikan produk Chizprek Co kepada target pasar yang dituju dengan memberikan informasi produk dari *videogame* yang dimainkan. Kemudian untuk menyebarkan informasi tersebut dengan menggunakan media sosial yang paling banyak digunakan oleh target pasar tersebut sehingga mempermudah cara informasi disampaikan dan disebarluaskan secara cepat.

Kata Kunci : Chizprek Co, Promosi produk, media sosial, *videogame*.