

ABSTRAKSI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena digital di era modern yang semakin maju. Diketahui dari *Cloud Gaming* no. 1 di Indonesia GameQoo merupakan fasilitas untuk bermain games secara *daring* yang dihadirkan oleh Telkom Indonesia melalui Indihome TV. GameQoo sampai sekarang memiliki 100+ games berlisensi oleh kreator terkemuka di dunia dan berbagai *genre*. Masalah yang dialami GameQoo yaitu promosi yang sudah ada masih belum tersampaikan di benak target sarasanya dikarenakan pesan visual dan media yang belum tepat. Maka dari itu, GameQoo perlu mengenalkan produk GameQoo terlebih dahulu dengan promosi melalui sosial media yang diminati oleh target sarasanya. Tujuan dari penelitian ini yaitu agar GameQoo dapat diketahui pelanggan yang berlangganan IndiHome dan meningkatkan jumlah pelanggan baru tiap bulannya. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan menganalisis dari hasil analisis pengumpulan data.

Kata kunci: Target sasaran pengguna IndiHome, perancangan promosi yang efektif, perancangan pesan visual dan media.