

## ABSTRAK

Pesatnya pertumbuhan *game mobile* memicu tingkat persaingan pada perusahaan penerbit dan pengembang *game mobile* untuk mencapai target pasar. Hal ini terjadi pada *Citampi Stories* yang merupakan salah satu *game mobile* bergenre *role player game* (RPG) buatan penerbit lokal Indonesia. *Citampi Stories* dibuat dan dikembangkan oleh sebuah pengembang *game* asal Bandung Jawa Barat bernama Ikaan Studio. Namun sejak diluncurkan pada tahun 2019 lalu, *Citampi Stories* belum mampu menjadi produk unggulan dalam toko online *App Store* dan *Play Store*. Untuk meningkatkan *brand awareness*, *Citampi Stories* telah menerapkan beberapa komunikasi pemasaran namun dalam penerapannya masih belum optimal. Tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi terbaik pada komunikasi pemasaran *Citampi Stories* untuk meningkatkan *brand awareness* dan jumlah unduh *Citampi Stories* dengan menggunakan metode *benchmarking* dan *Analytical Hierarchy Process* (AHP). Dengan menggunakan metode *benchmarking* dengan kompetitor terbaik maka didapatkan rancangan terbaik untuk mengoptimalkan komunikasi pemasaran *Citampi Stories*. Rekomendasi rancangan ini diharapkan mampu membantu *Citampi Stories* untuk meningkatkan jumlah unduh dan *brand awareness*. Rekomendasi komunikasi pemasaran yang dirancang dan diusulkan kepada *Citampi Stories* adalah meningkatkan jumlah unduh aplikasi, menambah *partner press release*, memperluas cakupan festival, menggunakan jenis promosi *price off packs* di dalam *game*, membangun website untuk *Citampi Stories* dengan kualitas kecepatan yang baik, meningkatkan rating aplikasi, memperkuat *social mention* di sosial media, meningkatkan pengikut di halaman Facebook, membangun Twitter untuk *Citampi Stories*, menggunakan *e-mail blast*, dan meningkatkan ranking *Citampi Stories* untuk mencapai *top picks* di toko aplikasi online.

**Kata kunci :** *Citampi Stories, Benchmarking, Analytical Hierarchy Process, Komunikasi Pemasaran, Mobile Game*