

## **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*.