

ABSTRAK

PERANCANGAN *GAME* UNTUK MEIJIN TOYS

Oleh:

Muhammad Rusdin Hafiz

1601190021

Permintaan pasar akan sebuah *game* baru terus meningkat semenjak pandemi dimulai, dengan berkurangnya aktivitas luar rumah yang memaksa semua orang mencari kegiatan didalam rumah membuat *game* menjadi salah satu media utama yang sangat sering digunakan oleh masyarakat luas, terutama di rentang usia remaja hingga dewasa muda. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancang *game* untuk membantu Meijin Toys mengangkat *brand awarness* dan juga mengenalkan produknya, agar diharapkan membantu produk Meijin menambah jumlah peminat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis matrik perbandingan, dengan mengacu pada lima pokok bahasan yaitu multimedia, *game*, *user Interface*, *user experience*, dan desain komunikasi visual. Kajian mengenai kelima bahasan tersebut sangat berguna untuk memahami bagaimana merancang *game* yang tepat untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan, dan diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada.

Kata Kunci: *Game*, *User Interface*, *User Experience*, Desain Komunikasi Visual, *Action Figure*