

ABSTRAK

PERANCANGAN PROMOSI UNTUK “EIZPER CHAIN” GAME *BLOCKCHAIN* PERTAMA DI INDONESIA

Oleh:

Defifthya Zefanya Natio BR Purba

1601181395

Eizper Chain merupakan *game* pertama di Indonesia yang menggunakan sistem *blockchain*. Sistem *blockchain* merupakan sistem penyimpanan data menggunakan prinsip kriptografi yang terdesentralisasi dan transparan. Sistem ini dimanfaatkan dalam transaksi *cryptocurrency* dan NFT, di mana *cryptocurrency* dan NFT sedang menjadi tren di Indonesia. Meskipun menjadi tren, banyak masyarakat hanya sekedar paham dan tidak mengerti.

Eizper Chain sebagai *game* baru dan menggunakan sistem *blockchain* yang masih tergolong asing di Indonesia, membutuhkan promosi agar dikenal (*brand awareness*) oleh masyarakat, melihat Indonesia adalah salah satu negara dengan pemain *game* aktif terbanyak di dunia (54.7 juta pemain aktif menurut Statista, 2020). Maka dari itu diperlukan perancangan untuk mempromosikan *game* Eizper Chain.

Perancangan promosi dilakukan dengan metode penelitian kualitatif, termasuk metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi dokumen untuk mendapatkan *insight* dari produk dan target audiens. Melalui penelitian dan pengumpulan data yang telah dilakukan, telah dipilih media untuk mempromosikan *game* Eizper Chain, yaitu *event* dengan judul “*NFT at The Tip of Your Fingers!*” yang diharapkan mampu menjangkau target audiens sehingga *game* Eizper Chain menjadi dikenal oleh masyarakat Indonesia, khususnya Bandung.

Kata Kunci: *Game*, *Brand Awareness*, Metode Kualitatif, *Event*, Promosi