

Pengaruh permainan augmented reality (AR) pokemon go terhadap kegiatan komunikasi pemasaran terpadu sebuah pusat perbelanjaan (studi kasus di Central Park Jakarta) = Impact of augmented reality ar game pokemon go to the integrated marketing communications aspects of a shopping mall (study case of Central Park Jakarta)

Jason, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20446928&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Jurnal ilmiah ini berfokus kepada kegiatan komunikasi pemasaran sebuah pusat perbelanjaan, yakni Central Park Jakarta, dengan memanfaatkan Pokemon Go, permainan yang menjadi fenomena di seluruh dunia pada pertengahan tahun 2016. Analisis dilakukan terhadap media digital, event dan public relations dari Central Park Jakarta. Penulis berupaya untuk menyimpulkan upaya-upaya apa saja yang telah dilakukan Central Park Jakarta untuk berkomunikasi dengan pengunjungnya. Diharapkan, dari jurnal ini, pemasar mampu untuk membuka matanya dan melihat peluang dari media-media baru yang dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan pengunjung maupun pembeli.

ABSTRACT

This journal focuses on the integrated marketing aspects of a shopping mall, Central Park Jakarta, which had tried to use Pokemon Go, a game that became a world phenomenon in mid 2016. Analysis had been done to the digital media, events, and public relations of Central Park Jakarta. Author tries to conclude what efforts had been done by Central Park to communicate with their visitors. With this journal, author hopes that marketers would be able to see another perspectives and take the opportunities from the newest medias that can be used to communicate with visitors and or consumers.