

## ABSTRAK

**Bima Bahari. 2013. Perancangan *game dating sims* PARAS. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Padang.**

*Game dating sims* PARAS adalah solusi terbaik bagi remaja yang memilih sesuatu yang menyimpang seperti bermain *eroge* untuk memuaskan hasrat ingin bermain *game dating sims*. *Eroge* memiliki konten yang tidak sesuai dengan konten budaya Indonesia. *Game dating sims* PARAS mempunyai konten simulasi sosialisasi yang di desain sedemikian rupa agar pemain dapat merasakan percakapan yang lebih dekat dengan *heroine*. *Game dating sims* PARAS mempunyai banyak konten Indonesia agar pemain bisa merasa lebih dekat dengan Indonesia.

Perancangan *dating sims* PARAS dilakukan menggunakan aplikasi *manga studio 5* dan *adobe flash professional CC 2015*. *Manga studio* berguna sebagai media perancangan desain karakter dan *UI(user interface)*. Perancangan *game dating sims* PARAS memiliki 7 media pendukung yaitu : label disc, stiker, pin, mug, t-shirt, poster dan x-baner yang berguna sebagai media promosi dan merchandise.

Metode yang digunakan yaitu dengan pendekatan 5W+1H yang dijadikan sebagai konsep dasar pemecahan masalah yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa), dan *how* (bagaimana). Tujuan dari analisis 5W+1H ini adalah untuk memberi gambaran hasil analisis yang digunakan sebagai dasar atau landasan penyusunan objekatif dan strategi dalam pembuatan. Semua aspek yang terangkum di dalam *game dating sims* PARAS seharusnya bisa menjadi *game dating sims* yang menarik dan bisa dinikmati sepenuh hati.

**Kata kunci : *dating sims*, PARAS, *game*, interaksi, simulasi**