

# PERANCANGAN DESAIN POSTER ACARA STREAM UNIVERSE MOBILE LEGENDS *ESPORTS TOURNAMENT*

Nida Mufiida<sup>1</sup>, Andriyanto<sup>2</sup>, Tiyas Maheni DK<sup>3</sup>

*Desain Grafis, Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta, Jl. Prof. Dr. G. A.  
Siwabessy, Kukusan, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat 16424  
Email: [nida.mufiida.tgp18@mhsw.pnj.ac.id](mailto:nida.mufiida.tgp18@mhsw.pnj.ac.id)*

## ABSTRAK

Stream Universe adalah sebuah perusahaan industri kreatif yang bergerak di bidang *esports*. Pada bulan Desember mendatang, Stream Universe akan menyelenggarakan turnamen *esports* untuk kategori game *Mobile Legends* dengan tema “partisipasi mengikuti permainan daring dalam skala turnamen di masa berakhirnya pandemi”. Namun Stream Universe belum memiliki media promosi untuk mempromosikan turnamen tersebut. Oleh karena itu, Stream Universe membutuhkan media promosi berupa poster berukuran A2 yang akan digunakan selama acara berlangsung dan juga berfungsi untuk mempromosikan acara. Metode penelitian yang dipakai adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif dimulai dengan melakukan dokumentasi, wawancara, kuesioner, dan juga studi pustaka. Data yang dikumpulkan setelah melakukan penelitian akan diolah menjadi arahan kreatif sehingga menghasilkan kata kunci yaitu modern dan teknologi dan dieksplorasi kembali sehingga menghasilkan *key visual* yang sesuai dengan nuansa *esports*. Konsep visual “*Esports is the New Sports*” direpresentasikan dengan warna ungu, biru, dan elemen *neon glow* dengan bentuk geometris seperti segitiga dan persegi. Font yang digunakan adalah sans serif dan dekoratif untuk *headline* untuk menarik minat *target audience*. Diharapkan hasil dari penelitian dapat meningkatkan minat *gamers* terhadap *esports* dan memajukan industri *esports* di Indonesia.

**Kata kunci:** *desain, media promosi, poster, esports*

## ABSTRACT

*Stream Universe is a creative industry company engaged in esports. In December, Stream Universe will organize an esports tournament for the Mobile Legends with the theme "participation in online games on a tournament scale during the end of the pandemic". However, Stream Universe does not yet have promotional media to promote the tournament. Therefore, Stream Universe needs promotional media in the form of A2-sized posters that will be used during the event and also serve to promote the event. The research method used is descriptive qualitative research. The qualitative research method begins with conducting documentation, interviews, questionnaires, and also literature studies. The data collected after conducting research will be processed into creative directions resulting in keywords, namely modern and technology. The keywords are explored again through mindmapping and moodboard to produce key visuals that match the nuances of esports and explored so as to produce key visuals that match the feel of esports. The visual concept of "Esports is the New Sports" is represented by purple, blue, and neon glow elements with geometric shapes such as triangles and squares. The font used is sans serif and decorative for the headlines to attract the interest of the target audience. It is hoped that the results of the research can increase gamers' interest in esports and advance the esports industry in Indonesia.*

**Keywords:** *design, media promotion, poster, esports*

## PENDAHULUAN

Game dapat dijadikan sebagai bidang olahraga digital yang dinamakan *esports* atau *electronic sports* [1]. Banyak *game online* yang dijadikan kompetisi sehingga membuat *esports* terus berkembang [2]. Kini, pengguna internet di Indonesia berusia 16 - 64 tahun yang bermain *game online* sudah mencapai 94,5% [3]. Dengan perkembangan yang begitu cepat, industri *esports* juga telah banyak membuka

lapangan pekerjaan baru di sektor industri kreatif seperti *streamer*, *caster*, dan lainnya [4].

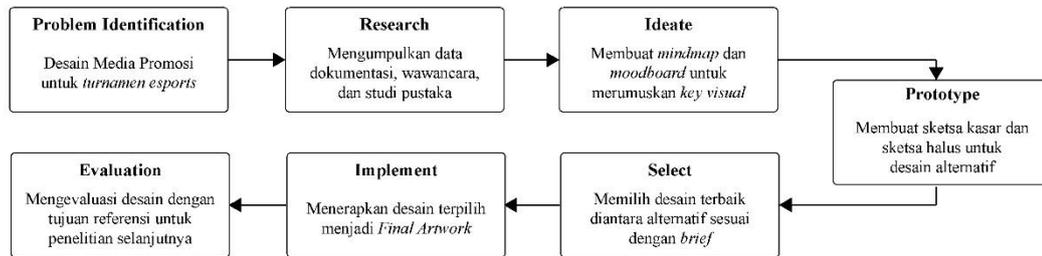
Stream Universe adalah sebuah perusahaan industri kreatif yang bergerak di bidang *esports*. Pada bulan Desember mendatang, Stream Universe akan menyelenggarakan turnamen *esports* untuk kategori game Mobile Legends dengan tema “partisipasi mengikuti permainan *daring* dalam skala turnamen di masa berakhirnya pandemi”. Stream Universe membutuhkan media promosi yang akan digunakan selama acara berlangsung dan juga berfungsi untuk mempromosikan acara. Tujuan yang ingin dicapai adalah membuat perancangan desain poster untuk acara *esports* Stream Universe. Manfaat yang ingin dicapai adalah desain poster acara *esports* ini dapat menjadi sarana media promosi yang baik dan menjangkau *target audience* yang lebih luas.

Promosi adalah seluruh usaha yang dimulai oleh penjual untuk membangun berbagai informasi yang bertujuan untuk menjual barang, jasa, atau memperkenalkan suatu gagasan [5]. Tujuan promosi adalah untuk meningkatkan penjualan suatu produk, membangun *positioning* suatu produk atau perusahaan, dan membentuk citra suatu produk atau perusahaan [6]. Poster merupakan salah satu media promosi untuk periklanan yang memuat komposisi huruf, warna dan ilustrasi didalamnya [7]. Desain poster biasa digunakan dalam promosi acara. Fungsi dari promosi acara adalah memperkenalkan merek, produk, atau jasa serta menarik pelanggan [8]. Dalam membuat desain poster tentu diperlukan *copywriting* yang jelas, sederhana, menarik, dan bersifat persuasif [9]. Poster yang akan dibuat berupa poster kegiatan, yaitu media yang berisi informasi tentang suatu kegiatan yang akan diselenggarakan [10]. Elemen desain poster yaitu bentuk, kontras, ukuran, dan warna [11]. Penggunaan tipografi juga penting. Tipografi untuk judul dibuat dengan ukuran minimum 14pt dan untuk *body text* 12pt [12]. Selain tipografi, penggunaan layout juga penting. Layout bertujuan untuk mempresentasikan elemen desain yang ingin dikomunikasikan agar pesan dapat tersampaikan dengan mudah [13]. Promosi juga dilakukan di media sosial Stream Universe. Media sosial berfungsi sebagai medium di internet untuk melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan pengguna lain secara virtual [14]. Media sosial yang digunakan untuk promosi *event* Stream Universe adalah Instagram, karena Instagram memiliki keunggulan seperti gratis, mudah dipakai, banyak pengguna, dan biasa digunakan sebagai sarana promosi [15].

## **METODE PENELITIAN**

Perancangan Desain Poster Acara Stream Universe Mobile Legends *Esports Tournament* menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif dimulai dengan melakukan: 1) Dokumentasi, berupa meminta foto-foto saat acara turnamen *esports* dilaksanakan. 2) Wawancara, dengan COO Stream Universe yaitu Pak Irfan melalui media telepon. 3) Kuesioner, dengan 156

responden untuk mendapatkan *consumer insight*. 4) Studi Pustaka, dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti internet, buku dan jurnal. Berikut merupakan flowchart dari metode riset desain yang digunakan dalam perancangan:



Gambar 1. Flowchart Metode Perancangan

## HASIL dan PEMBAHASAN

Pada bagian ini melanjutkan dari metode riset yang digunakan yaitu metode *Design Thinking*, dimulai dari *Ideate*, *Prototype*, *Select*, *Impelement*, dan *Learn*.

### *Ideate*

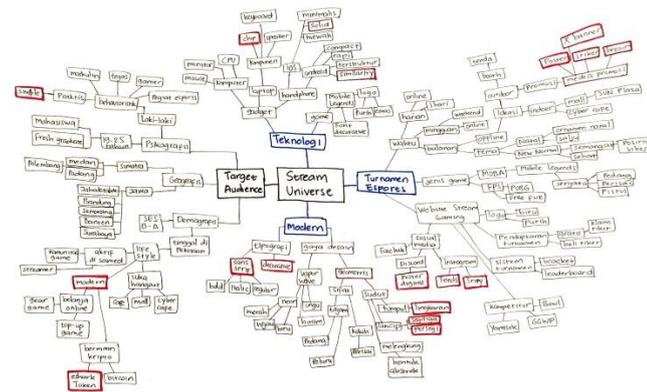
#### *Creative Brief*

Tabel 1. *Creative Brief*

<b>Latar Belakang Proyek</b>	Stream Universe menyelenggarakan <i>event</i> turnamen <i>esports</i> kategori <i>Mobile Legends</i> dan membutuhkan poster promosi untuk event tersebut.
<b>Informasi Produk</b>	Stream Universe menyelenggarakan <i>event</i> turnamen <i>esports</i> kategori <i>Mobile Legends</i> yang berlokasi di SUN Plaza Medan. Tema <i>event</i> ini adalah partisipasi mengikuti permainan <i>daring</i> dalam skala turnamen di masa berakhirnya pandemi.
<b>Target Audience</b>	Laki-laki, usia 19 – 25 tahun, SES menengah keatas
<b>Mandatori</b>	Logo, maskot stream gaming, kontak dan sosial media, jadwal dan lokasi turnamen, jumlah hadiah
<b>Tujuan Proyek</b>	Membuat poster yang menarik untuk <i>event esports</i> Stream Universe
<b>Pesan Utama</b>	<i>Event Game</i> Terbesar oleh Stream Gaming dan Eshark Token untuk membangun semangat para <i>gamers</i> dalam berkompetisi
<b>Tema dan Gaya Desain</b>	<i>Modern</i> , <i>Teknologi</i> , <i>Turnamen Esports</i>
<b>Media Details</b>	Poster ukuran A2

### *Mindmap*

Kata kunci yang terdapat pada arahan kreatif yaitu modern, teknologi, turnamen *esports* dijadikan *mindmap* untuk mendapat *key word* yang akan dijadikan referensi *key visual* untuk *moodboard*.



Gambar 2. Mindmap

Hasil dari pembuatan *mindmap* mendapatkan *key visual* sebagai berikut: 1.) Modern: Font Sans Serif, Warna Merah, Warna Hitam, Warna Ungu, Warna Neon Glow, Bentuk Geometris. 2.) Teknologi: Font Decorative, Solid, Similarity, Terstruktur, Warna Gradasi. 3.) Turnamen Esports: Pistol, Warna Biru, Warna Putih, Kawat Pagar.

**Moodboard**

*Moodboard* dibuat sebagai acuan dan referensi untuk desain. *Key visual* yang didapat pada *mindmap* ditampilkan dalam *moodboard*, menghasilkan palet warna, tipe huruf, dan elemen visual yang akan digunakan pada desain.



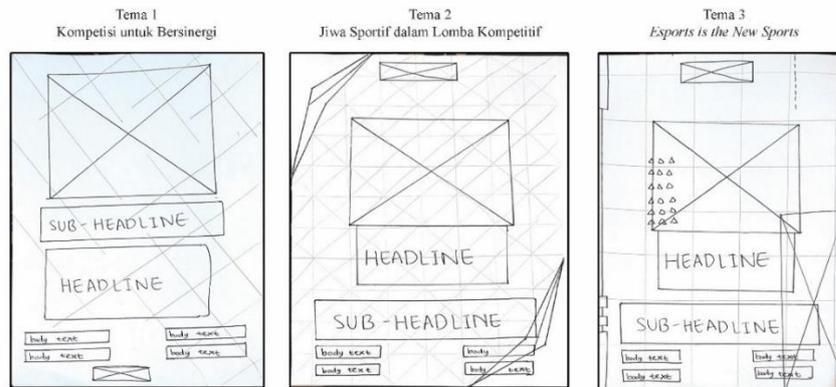
Gambar 3. Moodboard

**Prototype**

**Sketsa**

Dari *moodboard* didapat 3 tema yaitu: “Esports is the New Sports”, “Jiwa Sportif dalam Lomba Kompetitif”, dan “Kompetisi untuk Bersinergi” untuk dijadikan sketsa. Perbedaan dari ketiga tema ini adalah *layout* serta elemen desain yang digunakan. Pada tema “Kompetisi untuk Bersinergi”, elemen desain yang digunakan adalah garis putus-putus menyerupai kawat pagar yang seolah menyambung dan dengan ukuran yang berbeda, menunjukkan kesan seolah bersinergi sehingga membentuk kesatuan geometris. Pada tema “Jiwa Sportif dalam Lomba Kompetitif”, elemen desain yang digunakan adalah bentuk geometris yang berada di sisi kanan dan kiri *layout* dan bentuk outline persegi, menunjukkan kesan modern dan minimalis. Pada tema “Esports is the New Sports”, elemen desain yang

digunakan adalah garis putus-putus ditambah elemen desain pistol dan bentuk geometris persegi.



Gambar 4. Sketsa

### Desain Komprehensif

Dari ketiga tema sketsa yang telah dibuat didigitalisasikan menjadi desain komprehensif sebagai berikut.

Karakter wanita yang digunakan dalam poster adalah maskot dari Stream Universe dan juga Eshark Token sebagai promotor dari *event*. Pada tema Kompetisi untuk Bersinergi digunakan warna biru dan putih yang sesuai dengan warna identitas Stream Universe, sedangkan untuk konsep sinergi dapat dilihat pada bentuk garis putus-putus yang membentuk bentuk persegi sehingga garis tersebut terlihat bersinergi. Pada tema Jiwa Sportif dalam Lomba Kompetitif digunakan konsep geometris modern. Konsep modern dapat dilihat dari pemilihan warna cerah seperti ungu dan biru, juga penggunaan tipografi sans serif untuk *sub-headline* dan *body text*. sedangkan untuk konsep geometris dapat dilihat pada elemen desain bentuk persegi dan segitiga yang dijadikan *pattern*, juga pada bentuk geometris elemen desain lainnya. Pada tema *Esports is the New Sports* menggunakan elemen warna warna ungu biru, dan gradasi warna biru dan pink. Untuk warna pada elemen desain dibuat menjadi gradasi sehingga menimbulkan kesan neon *esports* dan modern. Kesan *esports* juga ditunjukkan dengan *key visual* pistol yang terdapat pada desain.



Gambar 5. Desain Komprehensif

### Select and Implement

Dari ketiga desain komprehensif, tema desain terpilih adalah “*Esports is the New Sports*”. Tipografi untuk *headline* yang digunakan adalah *decorative* “Space Mission” dan “Avenir” untuk *body text*. Elemen desain yang digunakan adalah bentuk geometris persegi, dan ilustrasi pistol. Elemen warna yang digunakan pada desain terpilih adalah warna ungu biru, dan gradasi warna biru dan pink. Untuk warna pada elemen desain dibuat menjadi gradasi sehingga menimbulkan kesan neon *esports* dan modern. Warna biru memberi kesan profesionalisme dan memiliki makna terkait dengan teknologi, sedangkan warna ungu memberi kesan mewah dan menjadi warna neon jika dipadukan dengan warna biru, dan warna putih memberi kesan minimalis. Prinsip desain yang digunakan dalam desain adalah: 1.) Kesatuan yaitu elemen geometris yang menyatu membentuk desain, 2.) Keseimbangan, yaitu *layout* simetris yang digunakan. 3.) Proporsi, yaitu proporsi *layout* yang digunakan sudah sesuai dan mudah dibaca, 4.) Penekanan, yaitu penekanan pada gambar karakter dan total hadiah sebagai *headline*, 5.) Irama, yaitu bentuk persegi yang diulang pada latar desain, 6.) Kesederhanaan, yaitu simplifikasi dari bentuk ilustrasi pistol, 7.) Kejelasan, yaitu alur baca yang jelas, dari atas ke bawah, 8.) Ruang, yaitu penggunaan *white space* yang cukup.



Gambar 6. Desain Terpilih dan Mockup



Gambar 7. Elemen Desain yang Digunakan

### **Learn**

Setelah melakukan beberapa diskusi, *feedback* yang didapat dari klien adalah desain yang dibuat sudah menunjukkan tema esports serta layout dan tipografi yang ada pada desain sudah sesuai. *Feedback* juga didapat dari *target audience* yaitu para *gamers*. Dari total 156 responden, sebanyak 59% sudah puas dengan layout atau tata letak konten pada brosur, pemilihan tipografi juga terbaca dan desain sudah menunjukkan tema *esports*.

### **SIMPULAN**

Proses perancangan poster dimulai dari identifikasi masalah, riset, pengumpulan data, kemudian data yang didapat diolah menjadi SWOT dan *creative brief* untuk mendapat konsep visual. Proses desain dimulai dari membuat *mindmap*, *moodboard* dan sketsa. Dari tiga desain komprehensif dipilih tema "*Esports is the New Sports*" yang dijadikan desain akhir. Konsep visual dari tema direpresentasikan dengan warna ungu, biru, dan elemen *neon glow* dengan bentuk geometris seperti segitiga dan persegi. Font yang digunakan adalah sans serif dan dekoratif untuk *headline* untuk menarik minat *target audience*. Diharapkan hasil dari penelitian dapat meningkatkan minat *gamers* terhadap *esports* dan memajukan industri *esports* di Indonesia. Saran bagi yang ingin melakukan penelitian kedepannya untuk melakukan riset lebih dalam dari permasalahan yang akan diselesaikan dengan desain grafis, dan juga melakukan riset target market secara lebih mendalam serta banyak berdiskusi dengan pihak yang memiliki pengetahuan tentang *esports*.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada Bapak Andri dan Ibu Tiyas yang telah membimbing dalam setiap prosesnya, Bapak Irfan, *Chief Operating Officer* Stream Universe selaku klien yang telah mempercayakan proyeknya kepada saya, serta teman-teman yang membantu dalam penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] A. A. Azzahra, "E-Sports Membawa Nama Baik Indonesia di Mata Dunia," Kompasiana, 20 June 2021. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/assyifaameliaa0798/60cf4ddc6e524752e67401e2/e-sports-membawa-nama-baik-indonesia-di-mata-dunia>.
- [2] M. K. Alfarizi and R. Widiastuti, "12 Game yang Sering Ditandingkan di Turnamen Esport," 22 Agustus 2019. [Online]. Available: <https://sport.tempo.co/read/1238822/12-game-yang-sering-ditandingkan-di-turnamen-esport>.
- [3] W. A. Social, "Digital 2022: Another Year of Bumper Growth," 26 January 2022. [Online]. Available: <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>.
- [4] A. Rizal, "Dua Manfaat Industri Esports, Genjot Ekonomi RI dan Serap Tenaga Kerja," 16 January 2020. [Online]. Available: <https://infokomputer.grid.id/read/121988552/dua-manfaat-industri-esports-genjot-ekonomi-ri-dan-serap-tenaga-kerja?page=all>.

- [5] Morissan, *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Jakarta: Prenadamedia, 2015.
- [6] M. Jaiz, *Dasar-dasar Periklanan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- [7] L. Sugiyanto, T. A. MT and A. Handoko, "Analisis Desain Poster Media Promosi Diklat 3 in 1 di Balai Diklat Industri Denpasar," *Jurnal Desain Interstudi*, pp. 143-155, 2022.
- [8] T. S. N. Fitri, "Event Marketing Urban Gigs Sebagai Bentuk Komunikasi Pemasaran dalam Membangun Brand Image Produk GG Mild di Pekanbaru," *JOM FISIP Vol.5 Edisi I*, pp. 1-14, 2018.
- [9] M. Madiyant, *Copywriting; Retorika Iklan dan Storytelling, Teori dan Teknik Menulis Naskah Iklan*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020.
- [10] A. R. Sitoresmi, "Apa Itu Poster? Pahami Pengertian, Ciri-Ciri, Fungsi, dan Jenis-Jenisnya," *Liputan6*, 15 November 2021. [Online]. Available: <https://hot.liputan6.com/read/4710866/apa-itu-poster-pahami-pengertian-ciri-ciri-fungsi-dan-jenis-jenisnya>. [Accessed 22 June 2022].
- [11] Anggraini and Nathalia, *Desain Komunikasi Visual*, Bandung: Penerbit Nuansa, 2014.
- [12] D. E. Valentino, "Pengantar Tipografi," *Tematik - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, pp. 152 - 173, 2019.
- [13] A. Anggarini, *Layout Desain Publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*, PNJ Press, 2019.
- [14] D. S. Puspitarini and R. Nuraeni, "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)," *Jurnal Common*, vol. Vol 3 no.1, pp. 71-80, 2019.
- [15] P. Nowo, "Kelebihan dan Kekurangan Instagram sebagai Media Promosi," *CitraHost*, 17 May 2021. [Online]. Available: <https://www.citrahost.com/blog/instagram-sebagai-sarana-promosi/>.