

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG ASPEK POSITIF DARI PERMAINAN E-SPORTS

MEDIA INFORMATION DESIGN TO IMPROVE UNDERSTANDING ABOUT POSITIF ASPECT FROM E-SPORTS GAME

Muhammad Rahmadika Ikhsan¹, Olivine Alifaprilina² dan Bambang Melga³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
rahmadikaikhsan@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id, bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pada Awal abad ke-21 ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat jika dibandingkan dekade sebelumnya, bagaimana tidak? Semua pekerjaan dan kegiatan menjadi lebih mudah hanya dengan salah satu teknologi yang paling diminat oleh masyarakat di dunia, yaitu menggunakan Handphone. Masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja sangat senang bermain games di ponsel pintarnya itu. Dengan bermain games, secara tidak sadar kita mendapatkan berbagai macam manfaat, baik manfaat positif dan manfaat negative. Namun di balik itu semua, masih banyak masyarakat Indonesia yang memandang sebelah mata Esport dan membandingkannya dengan beberapa olahraga yang memerlukan fisik kuat sebagai salah satu acuannya. Padahal Esport sendiri sudah masuk kedalam kategori Olahraga itu sendiri dan menjadi salah satu olahraga yang paling menguras pikiran dan juga tenaga di saat yang bersamaan Dengan adanya masalah tersebut di masyarakat membuat penulis tertarik untuk membahasnya. Metode analisis data yang digunakan adalah kuantitatif, dengan mengumpulkan data hasil wawancara dan kuesioner dan menyimpulkan hasil pengumpulan data dari studi pustaka teori desain yang relevan. Dari data yang ada, akan dijadikan landasar untuk merancang media informasi yang bisa di nikmati oleh masyarakat semua kalangan, baik orang dewasa maupun anak-anak.

Kata Kunci: Media Informasi, Esport, Games

Abstract: At the beginning of the 21st century, technology has evolved. All jobs and activities have become easier with just one technology, it's a device called a mobile phone. Indonesian Society Especially teenagers are very happy to play games on the smart phone. By playing games, we unconsciously get various kinds of benefits, both positive benefits and negative benefits. One of them is getting money out of it. Many people who often play games take this game to a higher level, take part in game competitions, also join one of the gaming organizations that at this time is not underestimated by everyone. Esports is one of them. But underneath it all, there are still many Indonesian people who underestimate Esport and compare it with some sports that require a strong physique as one of the references. While Esport itself has entered into the category of Sports itself and become one of the most draining mind sports and also energy at the same time With the existence of these problems in the community makes the writer interested to discuss it. Data analysis method used is quantitative, by collecting data from interviews and questionnaire and collecting study data from relevant design theory libraries. From the available data, a basis will be made to gather information media that can be reached by the community of all circles, both adults and children.

Keywords: Media Information, Esport, Games.

PENDAHULUAN

Pada Awal abad ke-21 ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat jika dibandingkan dekade sebelumnya, karena semua kegiatan dan pekerjaan menjadi dipermudah dengan teknologi yang sangat memadai, salah satu teknologi yang paling diminat oleh masyarakat di dunia, yaitu menggunakan alat bernama Handphone atau biasa dibilang *Smartphone*. Pada awal penciptaannya, fungsi awal handphone adalah untuk menerima dan menelpon panggilan dari orang lain saja, namun seiring berjalannya waktu dan teknologi yang memadai dapat merubah fungsi handphone yang awalnya hanya dapat menerima dan menelfon saja, menjadi alat serba guna untuk membantu manusia dalam mempermudah kebutuhan sehari-hari.

Berbicara tentang Handphone, masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja sangat senang bermain games di *smartphonenya* itu. Tidak menutup kemungkinan bahwa salah satu alasan masyarakat Indonesia membeli Handphone dengan spesifikasi yang bagus adalah untuk bermain games. Dengan bermain games, secara tidak sadar kita mendapatkan berbagai macam manfaat, baik manfaat positif dan manfaat negatif. Contoh dampak positif yang dapat kita peroleh dari bermain games salah satunya adalah jika kita bermain games dengan genre action, dapat mengasah penglihatan kita dan mampu menaikkan tingkat kepekaan mata. Selain itu, bermain games juga dapat membuat kita mendapatkan banyak ilmu. Salah satu manfaat langsung yang di dapatkan adalah jika kita bermain games berbahasa inggris kita secara tidak langsung menghafal dan mengerti arti dari kata itu, dengan begitu secara tidak langsung dapat mengasah skill bahasa inggris kita menjadi lebih baik dan bagus. Terakhir dampak positive yang terakhir adalah kita bisa mendapatkan penghasilan hanya dengan bermain games saja. Banyak orang yang sering bermain games, mengangkat games tersebut ke tingkat yang lebih tinggi, yaitu mengikuti kompetisi games dan juga mengikuti lomba serta mengikuti salah satu organisasi games yang pada saat ini sudah tidak di pandang sebelah mata oleh semua orang. Esports salah satunya.

Jika membahas tentang Esport, untuk orang yang awam pasti akan merasa asing setelah mendengar kata ini. Untuk para gamers, Esport sudah menjadi salah satu tujuan dan mimpi mereka bermain games secara bersungguh-sungguh, selain mendapatkan pengakuan dari masyarakat, Esport juga memberikan berbagai macam manfaat. Esport merupakan olahraga yang menggunakan games sebagai media kompetitif yang dimainkan oleh pemain professional. Esport di Indonesia sendiri masih sedikit jika di bandingkan dengan negara lain, dari segi tournamentnya, hadiah, dan juga prestasi yang di hasilkan. Tetapi masyarakat Indonesia, khususnya para remaja sangat antusias dengan perkembangan Esport di Indonesia ini. Terbukti dari tournament yang di selenggarakan, salah satunya pada saat tournament M1 Mobile Legends World Champonship yang di adakan Kuala Lumpur, Malaysia yang di hadiri dari beberapa negara dari ASEAN dan juga Eropa. Indonesia berhasil menduduki posisi Pertama dan Kedua, membuatnya semakin di kenal masyarakat Indonesia. Dengan segala banyak macam manfaat positifnya, Esport menjadi salah satu tujuan para gamers saat ini untuk mencari jati diri dan juga mencari penghasilan lebih.

Dengan banyaknya manfaat positif dan negative nya yang ada pada games dan juga mengikuti Esport, membuat kita menjadi lebih tau dan mengerti tentang games itu sendiri. Namun, untuk Esport masih banyak dari para masyarakat, khususnya para orang tua dari remaja yang masih tidak mengetahui dampak positif dari Esport itu sendiri. Mungkin dari orang tua remaja itu, Esport terdengar tidak terlalu penting untuk anaknya yang masih duduk dan belajar menimba ilmu di sekolah, namun alangkah baiknya jika orang tua mengetahui bahwa dengan mengarahkan bermain game pada anak yang hanya menghabiskan waktu luangnya untuk bermain dengan memiliki tujuan untuk mengikuti dan berkembang di ranah Esport untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik. Untuk itu, penulis tertarik menangkat judul “perancangan media informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang aspek positif dari permainan e-sports”, selain memberikan informasi tentang Esport itu sendiri, penulis juga ingin memberikan pemahaman bahwa mengikuti salah satu atau membuat organisasi Esport merupakan langkah menunjukkan kemampuan diri sendiri dan

juga tim untuk semakin di kenal dan di apresiasi oleh masyarakat kita sendiri. Jika kita mampu, kita dapat membuat bangga tim kita dan juga negara kita sendiri menuju liga Internasional.

METODE PENELITIAN

Demi tersampainya maksud dan tujuan dari penelitian serta perancangan media informasi ini, maka dibutuhkan data-data yang berhubungan dengan penelitian dan perancangan. Berdasarkan data yang dibutuhkan, maka berikut ini adalah metode-metode yang dilakukan:

Pengumpulan data

Terdapat beberapa metode dalam pengumpulan dan analisis data sebagai referensi, di antara lain:

a) Wawancara

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan sesuatu untuk mendapatkan data yang relevan dengan masalah penelitian (Rohidi, 2011, p. 182).

Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data berdasarkan hasil dari tanya jawab dari peneliti dan juga narasumber. Metode ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pihak yang relevan, salah satunya adalah ketua UKM Tel-U Esports.

b) Kuesioner

Kuisisioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relative singkat, karena jumlah orang yang diminta mengisi pilhan jawaban tertulis cukup banyak dalam sekaligus. (Soewardikoen, 2019: 59). Metode ini dilakukan dengan membagikan kuisisioner kepada orang tua pelajar SMA.

c) Studi pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara meneliti berbagai macam buku, jurnal, atau apapun yang bersifat dokumen yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk analisis penelitian yang terkait dengan judul dan topik tugas akhir.

d) Analisis SWOT

SWOT merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) dalam suatu proyek atau suatu

spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (strengths, weaknesses, opportunities, dan threats). SWOT akan lebih baik dibahas dengan menggunakan tabel yang dibuat dalam kertas besar, sehingga dapat dianalisis dengan baik hubungan dari setiap aspek.

Analisa data

Metode analisis data menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan data dan strategi, sebagai berikut:

a) Analisis kuesioner

Analisis kuesioner adalah metode kuantitatif dengan menghitung suatu variabel dari objek penelitian yang ditanyakan kepada responden dengan melihat variabel mana yang lebih signifikan dan juga lebih lemah, di mana data tersebut akan menjadi tolak ukur sebab dan akibat gejala itu terjadi (Soewardikoen, 2019, p.55). Dengan menggunakan analisa kuesioner, maka didapatkan berbagai macam jawaban dari masyarakat terhadap *E-Sports* tentang apa itu *E-Sports*, pendapat mereka tentang *E-Sports* dan beberapa saran tentang media informasi yang cocok dan pas untuk di buat kan supaya dapat dengan mudah di terima.

b) Analisis matriks

Matriks terdiri dari baris dan kolom yang di dalamnya memiliki objek dua dimensi yang di jajarkan sehingga bisa terlihat perbedaan dari objek satu dan yang lainnya (Soewardikoen, 2019, p.60). Analisis matriks dilakukan untuk membandingkan produk merek serupa lainnya, konten yang diberikan, layout, typografi, dan beberapa elemen desain lainnya. Setelah dilakukan perbandingan, didapatkan hasil berupa informasi yang akan digunakan untuk mengerjakan tugas akhir ini.

c) Analisis SWOT

SWOT adalah metode perencanaan strategi dengan menggunakan analisa internal (*strenghts* dan *weaknesses*) dan analisa eksternal (*opportunities* dan *threats*) untuk bisa melihat kelebihan dan kekurangan kepada perusahaan untuk melihat kebutuhan target pasar (Ferrell & Hartline, 2011, p.43). Analisa SWOT dilakukan untuk mendapatkan informasi kekuatan, kelemahan, kesempatan, juga ancaman dari perancangan media informasi untuk meningkat pemahaman tentang aspek positif dari *E-Sports* secara eksternal juga internal. Dengan ini akan didapatkan beberapa data yang bisa dipakai

untuk perancangan media informasi, dan juga bisa mengurangi kelemahan dari perancangan media informasi ini.

Dasar Pemikiran

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan ilmu tentang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif kedalam berbagai media komunikasi visual. Dalam mengungkapkan komunikasi visual maka diperlukan olahan elemen desain grafis yang terdiri dari huruf, gambar (ilustrasi), warna, komposisi dan layout. Semua itu dilakukan agar pesan yang ingin dikomunikasikan dapat tersampaikan dengan baik sesuai target sasaran yang dituju. Penyampaian pesan dapat dikomunikasikan secara visual, audio, dan audio visual (Tinarbuko, 2015:5).

Tipografi

Tipografi adalah salah satu elemen dalam desain grafis yang berupa seni cetak ataupun teknik dalam menata huruf. Penggunaan tipografi dalam desain grafis adalah sebagai penyampai pesan maupun kesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

Artinya, menurut Sumbo Tinarbuko, tipografi adalah seni dalam memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan yang berhubungan dengan komunikasi visual. Tipografi memiliki peran untuk menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial maupun komersial. Pada masa sekarang ini, tipografi mengalami perkembangan pesat yang dimana perkembangan teknologi digital menjadi salah satu yang paling berpengaruh (Tinarbuko, 2015:144).

Menurut Sihombing (2015:164) dalam buku Tipografi dalam Desain Grafis, tipografi adalah bentuk representasi visual dari komunikasi verbal dan juga merupakan sebuah perangkat visual yang pokok dan efektif untuk menyampaikan pesan dari sebuah desain. Melalui nilai-nilai fungsional dan estetikanya, penggunaan huruf atau tipografi memiliki potensi untuk memberikan makna dan ekspresi yang tersirat dalam sebuah desain.

Layout

Layout atau tata kelola dalam desain grafis dipahami sebagai manajer ide. Tugas dari layout adalah untuk menyusun sebuah tata kelola desain dalam stimulus verbal visual. Penggunaan layout menjadi sangat penting dan strategis untuk mewujudkan

tata kelola pesan verbal serta visual yang unik, artistik, dan komunikatif (Tinarbuko, 2015). Warna memainkan peran penting dalam karya seni dan desain. Skema warna desain meliputi tiga warna primer, tiga warna sekunder, dan enam warna tersier. (Tondreau, 2019).

Artinya, dengan penggunaan layout maka informasi yang ingin dikomunikasikan dari suatu desain yang telah dirancang diharapkan dapat dengan tepat disampaikan kepada komunikan. Sebaliknya, jika penggunaan layout tidak sesuai dengan elemen-elemen lain di dalam sebuah desain, maka akan terjadi miskomunikasi dari informasi yang ingin disampaikan dari suatu desain kepada komunikannya.

E-Sports

Menurut Audi E.Prasetio (2017) mengutarakan bahwa eSports atau electronic sport adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama. Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2017) mengutarakan bahwa Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, ESports, E-Sports, electronic sports, atau pro gaming di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi Permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Reza Wahyudi (2017) lebih lanjut juga menegaskan bahwa E-Sport merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berdasarkan hasil penelitian sampai analisis, penulis akan menyampaikan beberapa informasi seperti bermain games tidak selamanya buruk, jika kita bermain dengan tujuan kompetitif maka sebaiknya kita mengikuti diri kita untuk bermain di ranah Esport, dimana kita bisa berkompetisi sambil mengasah kemampuan serta pola berpikir kita tentang bermain games. Dengan dibuatnya buku menjadi media informasi yang efektif untuk memberikan pemahaman kepada para gamers serta para masyarakat awam tentang permainan Esport ini, yang kemudian dapat membuat masyarakat sadar bahwa pemikiran negatif yang selama ini mereka tahu, tidak seburuk yang mereka kira.

Konsep Media

Dalam perancangan konsep media ini, penulis mengambil buku sebagai media perancangannya. Dengan menggunakan buku sebagai media penyampaian informasi menjadikan sebuah bacaan yang informatif dan juga mendidik. Buku berukuran A4, dengan menggunakan kertas artpaper membuat warna dan tulisan yang di tambahkan tajam dan akurat.

Konsep Visual

1. Warna

Dalam memilih warna, penulis mengambil warna gelap sebagai dasarnya. Warna gelap memberikan kesan elegan dan kuat. Selain warna gelap, penulis juga menambahkan warna kontras seperti merah dan orange supaya memberikan efek estetis, tekanan, dan juga kekuatan yang dapat menaikkan tingkat adrenalin kita, membuat kita tidak bisa melewatkan satu hal ini.

2. Tipografi

Untuk tipografi, penulis menggunakan gaya Sans-serif Typeface yang berkesan kuat dan simpel, dan juga modern. Selain itu, penulis memilih typeface Sans-serif karena karakternya yang terkesan cocok dipakai di manapun.

Hasil Perancangan

Penulis menerapkan konsep minimalis pada cover, untuk meminimalisir banyaknya grafis yang dapat membingungkan pembaca. Untuk isi, penulis menggunakan foto yang sedikit besar. Membuatnya menjadi titik awal yang dilihat saat membuka halaman, setelahnya pembaca akan otomatis melihat kebawah yang otomatis memberikan read flow yang jelas kepada pembaca.

Cover



Gambar Cover Esports : Everything Starts from Now
Sumber: Muhammad Rahmadika Ikhsan, 2022

Daftar Isi

"THINK ABOUT IT: THE WAY THIS IS WHAT I'DONS'IM GOING TO HAVE ANOTHER WORD DOTA GAMES! MOST A BULL- ENJOY! THEM, EACH ONE OF THEM, NO REASON TO BE MAD - THE READ ABOUT ANOTHER."

JOHAN "NOTAKE" BLOMSTEN
3 TIMES INTERNATIONAL WINNER

Daftar Isi

Kata Pengantar	ii	27	Persiapan Individu seorang Atlit
Daftar Isi	iii	30	Tentang Anda dan Tim
Part One: E-Sports di Indonesia	1	32	Part Four: About you and Future
Part Two: Sekarang dan Masa Depan	5	35	Tentang 10 Tahun ke Depan
PC E-Sports	6	37	Media Massa dan Promosi
Mobile E-Sport	12	39	Cara Memutar Uang Saku
Part Three: The Dream Team	19	43	Melihat Ulang Waktu yang Terpakai
Memulai karir sebagai Atlit E-Sports	21	42	Masa Penstun
Tentang Organisasi	25	45	Tentang Penulis

Gambar Daftar Isi
Sumber: Muhammad Rahmadika Ikhsan, 2022

Halaman Pertama



Gambar Part One : Esports di Indonesia
Sumber : Muhammad Rahmadika Ikhsan, 2022

Halaman Kedua



Gambar Part Two : Sekarang dan Masa Depan
Sumber: Muhammad Rahmadika Ikhsan, 2022

Halaman Ketiga



Gambar Part Three : The Dream Team
Sumber : Muhammad Rahmadika Ikhsan, 2022

Media Pendukung



Gambar Media Pendukung, Banner
Sumber: Muhammad Rahmadika Ikhsan, 2022

KESIMPULAN

Perancangan buku tentang E-Sports ini di buat untuk memberi informasi dan pemahaman kepada masyarakat bahwa ada cabang olahraga lain yang menjadikan games sebagai wadah untuk berkompetitif yang dapat memberikan manfaat positif bagi para atlet. Karena, pada identifikasi masalah sudah terjabarkan bahwa masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui dampak positif yang ditimbulkan dari E-Sports serta kurangnya media informasi dan minimnya pemahaman masyarakat tentang E-Sports. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua UKM Tel-U E-Sports, membuat perancangan buku sebagai media informasi yang dapat membantu masyarakat memahami tentang E-Sports lebih dalam. Pemilihan media informasi dengan buku oleh penulis berdasarkan dari karakteristik target audiens, buku ini berisikan informasi tentang E-Sports mulai dari sejarah, perkembangan E-Sports di Indonesia dan juga bermacam-macam keperluan untuk menjadi atlet E-Sports serta dampak positif yang ditimbulkan dari E-Sport itu.

Berdasarkan proses perancangan ini, penulis menyadari bahwa hasil tugas akhir dari media informasi ini masih belum sempurna, berbagai aspek masih bisa dilakukan pengembangan lebih lanjut. Buku Informasi tentang dampak Positif dari E-Sports ini merupakan satu dari sekian banyak media informasi lain yang masih bisa di kembangkan lebih lanjut guna membantu masyarakat memahami E-Sports lebih dalam. Diharapkan penulis selanjutnya untuk dapat mengerjakan penelitian lebih matang, mulai dari mencari fenomena hingga hasil akhir media informasi yang lebih tepat pada sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE: Desain Komunikasi Visual – Penanda. Jakarta: PT. Buku Seru.
- Tondreau, B. (2019). Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids. Beverly: Rockport.
- Ferrell, O., & Hartline, M. D. (2011). Marketing Strategy. Mason: South-Western Cengage Learning.
- Rohidi, T. R. (2011). Metodologi Penelitian Seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara.