



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

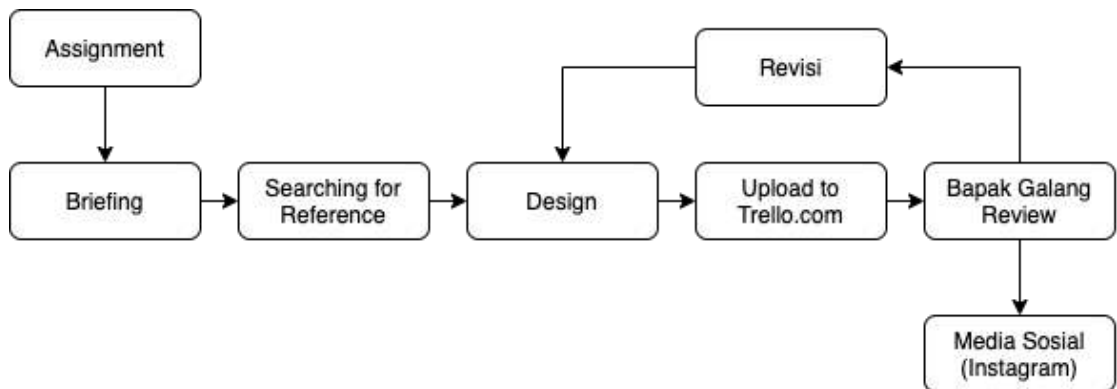
Dalam melakukan praktik kerja magang, terdapat kedudukan dan koordinasi dalam sebuah perusahaan. Penulis bekerja sebagai *Internship Designer* yang tergabung dalam divisi desain, dipimpin oleh *Creative Director*. Penjelasan mengenai kedudukan dan koordinasi penulis dalam kerja magang di PT Nizertek Lintas Bumi adalah sebagai berikut.

3.1.1. Kedudukan

Tim media sosial dipimpin oleh Bapak Galang Falih E. N. sebagai *Creative Director*, yang dibantu oleh Bapak Qohar sebagai *Designer*. Penulis yang melakukan kerja magang berada di bawah tanggung jawab Bapak Galang Falih E. N secara langsung. *Social Media & Digital Marketing Officer* yang ditangani oleh Ibu Jennifer Pingkan yang juga bekerja sama dengan semua orang di divisi desain media sosial.

3.1.2. Koordinasi

Dalam melakukan kerja magang, terdapat sebuah alur desain. Pada awalnya, penulis diberikan *editorial plan* untuk membuat konten harian media sosial instagram untuk bulan tertentu. Kemudian, Bapak Galang memberikan *briefing* mengenai tanggal-tanggal konten desain yang akan dikerjakan oleh penulis, juga *briefing* tambahan mengenai konten yang akan dikerjakan. Penulis mendapatkan *template file* yang akan digunakan sebagai desain dasar. Setelah itu, penulis mencari referensi yang berkaitan dengan contoh yang ada di *editorial plan*. Penulis membuat desain dengan beberapa alternatif, kemudian mengunggah hasil desainnya melalui situs *trello.com* dari perusahaan. Penulis akan mendapatkan catatan di situs tersebut, maupun *briefing* dari Bapak Galang jika harus melakukan revisi.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan praktik kerja magang di Alter Ego eSports, penulis membuat desain untuk unggahan media sosial. Unggahan tersebut diunggah ke dalam Instagram. Berikut adalah desain yang penulis kerjakan:

Tabel 3.1 Uraian Desain Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1 13 – 17 July 2020	Social Media Post	- Story, konten MPL - Brand Ambassador
2.	Minggu 2 20 – 24 July 2020	Social Media Post	- Build <i>Hero</i> - Meta - Konten MPL
3.	Minggu 3 27 – 30 July 2020	Social Media Post	- Konten MPL - Meme - Flashback old player
4.	Minggu 4 3 – 7 Augustus 2020	Social Media Post	- Hari Kemerdekaan Indonesia - Meme - Konten MPL

			<ul style="list-style-type: none"> - <i>Quotes</i> Player (Ahmad)
5.	Minggu 5 10 – 14 Agustus 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>Quotes</i> (Ahmad) - PUBG - <i>Quotes</i> Player (Udil)
6.	Minggu 6 18 – 19 Agustus 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - Meme (Konten MPL) - Tebak Skor Match MPL - Meme (Player Ahmad)
7.	Minggu 7 24 – 28 Agustus 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - PUBG - Player (Celiboy) - MLBB
8.	Minggu 8 31 Agustus – 4 September 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - Player MLBB - Brand Ambassador - MLBB <i>Role</i> - <i>Face change</i> AE & BTS - <i>Face change</i> player Udil & <i>hero</i> Selena
9.	Minggu 9 7 – 11 September 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi MLBB <i>Role</i> - Player (Maungzy) - Tebak-tebakan - Meme - MLBB

10.	Minggu 10 14 – 18 September 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - MPL Match (AE vs GFLX) - MPL Match (AE vs EVOS) - <i>Quotes</i> Player (Udil)
11.	Minggu 11 21 – 25 September 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - Player - MPL Match (AE vs RRQ) - MPL Match (AE vs Aura) - Player (Ahmad) - Konten Player vs Player - Item build by player
12.	Minggu 12 29 September – 2 Oktober 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi item bulid by player - Face change (player Pai & <i>hero</i> Khaleed) - MPL Playoffs - Player (Udil, Selena or Vale) - Player (Celiboy)
13.	Minggu 13 5 – 8, 12 - 13 Oktober 2020	Social Media Post	<ul style="list-style-type: none"> - Meme - <i>Build item hero</i> (Alice) - Tebak-tebakan spell MLBB - Brand Ambassador - Tebak <i>hero</i> MLBB

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses magang, penulis merancang desain untuk unggahan instagram. Pada awalnya, penulis menerima *brief* melalui *editorial plan* yang di dalamnya terdapat judul konten. Setelah itu, penulis membuat konsep desain yang didasari oleh *brief* yang diberikan. Berikut adalah uraian mengenai pelaksanaan kerja magang yang telah dilakukan penulis selama proses magang.

3.3.1. Desain Konten MPL

Desain konten *Mobile Legends Professional League (MPL)* merupakan sebuah unggahan interaktif yang menunjukkan sebuah pertanyaan kepada pembaca. Hal tersebut agar pembaca mengomentari unggahan tersebut dengan jawaban dari pertanyaannya. Desain diunggah ke *feeds* dan *story* Instagram tanggal 30 July 2020.

3.3.1.1 Aset Visual & Briefing

Dalam merancang desain, penulis mendapatkan *brief* judul konten melalui *editorial plan*, yang tertulis yakni, “*Hero signature Alter Ego di MPL Season 5*”, dan membuat unggahan untuk *feeds* juga jawabannya untuk unggahan *story*. Penulis menerima *brief* dari Bapak Galang untuk menggunakan *template* yang sudah disediakan pada bulan tertentu.



Gambar 3. 2 *Editorial Plan* Proyek 1

Dengan *template*, penulis bisa mengatur ukuran *font*, juga aset apapun yang terdapat pada *template* tanpa mengubah ataupun menambah

terlalu banyak elemen yang bisa menghasilkan desain yang terlalu berbeda dari *template* yang diberikan, agar hasil desain bisa tetap terlihat selaras dengan tema pada bulan tersebut. *Template* tersebut berupa file *photoshop* (PSD). Berikut adalah salah satu *template* yang diberikan untuk bulan Juli. Di dalam *template* ini disediakan contoh *layout*.



Gambar 3. 3 Template Bulan Juli Pertama

Dari *template* di atas terdapat beberapa logo di setiap ujung sisi, terkecuali sisi kanan atas. Logo tersebut merupakan aset yang bersifat wajib dan tidak pernah dihilangkan. Untuk kata-kata kecil yang berada di kedua sisi bagian tengah digunakan untuk nama-nama pemain yang fotonya digunakan ke dalam desain, namun tidak bersifat wajib dan dapat dihilangkan. Bentuk heptagon yang lonjong dan garis *outline* berwarna merah di bagian tengah bisa disesuaikan sesuai dengan kebutuhan konten.

Di bawah ini adalah *template* bulan Juli yang kedua dan *story template*. Untuk kedua *template* tersebut, penulis diberikan lebih banyak kebebasan. Penulis dapat mengatur tempat logo tulisan Alter Ego. Selain itu, teks bisa lebih diposisikan sesuai kebutuhan.



Gambar 3. 4 *Template* Bulan Juli Kedua & *Template* Story

Namun untuk logo Alter Ego di sisi kiri bawah, tulisan “Alter Ego” di kiri atas, dan tulisan “Champs” di kanan bawah merupakan aset yang diwajibkan. Untuk aset gambar, penulis diberikan *google drive* yang berisikan semua aset foto pemain professional Alter Ego eSports maupun aset gambar (dalam permainan) yang bisa digunakan seperti *background*, logo turnamen, gambar *hero* Mobile Legends, dan sebagainya.



Gambar 3. 5 *Font* yang Digunakan

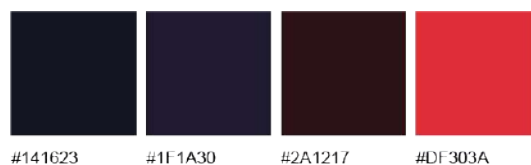
Untuk *font* yang digunakan pada unggahan ini adalah sebagai di atas sesuai dengan *guide template*. *Font* Modern Warfare dan Monument Extended merupakan *font* ciri khas Alter Ego yang paling sering digunakan untuk kalimat *headline* pada unggahan agar terlihat jelas dan menarik.

Referensi yang digunakan sebagai bagian dari proses membuat desain dapat dilihat melalui unggahan instagram yang dimiliki oleh Alter Ego. Referensi yang didapatkan yakni *cropping*, *layouting*, pemilihan aset untuk *background*, dan penambahan aset visual yang dapat membuat unggahan terlihat lebih menarik.



Gambar 3. 6 Referensi Proyek 1

Foto pemain yang digunakan biasanya ditunjukkan hanya sampai pinggang. Untuk pemilihan aset pada *background*, bisa menggunakan foto pemain saat di *stage*, gambar *hero*. Melalui referensi di atas, penulis juga membuat *color palette* yang dapat digunakan sebagai pelengkap desain.



Gambar 3. 7 Color Palette

Warna tersebut pada umumnya digunakan untuk *outerglow* maupun *innerglow*, *outline*, efek *shadow*. Warna putih sangat sering digunakan untuk *outline*. Secara keseluruhan, merah menjadi warna identik untuk unggahan Alter Ego eSports. *Color palette* tersebut digunakan untuk semua desain yang dibuat oleh penulis.

3.3.1.2 Konsep Desain

Berdasarkan *briefing* dengan judul konten “*Hero signature Alter Ego Di MPL season 5*” maka penulis memilih konsep “*QnA*”. Konsep ini, bertujuan untuk memberikan tantangan kepada para pembaca untuk menjawab kalimat pertanyaan yang terdapat didalam konten tersebut. Penulis memilih foto pemain Mobile Legends yang bermain pada *season 5* sebagai tampilan wajah utama dengan postur gaya yang menantang pembaca untuk berpikir,



Gambar 3. 8 Aset Foto Pemain 1

Dari kata “menantang”, penulis menggunakan foto yang berada di atas ini. Dengan alasan karena judul konten berupa sebuah pertanyaan. Sehingga, foto pemain yang dipilih menggunakan gaya dengan jarinya yang menunjuk ke kepala, menantang para pembaca agar memikirkan jawabannya.

Selain itu, penulis juga menggunakan gambar *hero signature* yang biasa digunakan selama MPL *season 5* berlangsung, yakni *hero* Khufra dan *hero* Thamuz. Namun, gambar *hero* akan disamarkan untuk menjaga jawaban dengan cara menonjolkan bentuk identik dari gambar *hero* untuk memberikan petunjuk.



Gambar 3. 9 Bagian Identik Gambar *Hero*

Untuk desain unggahan story, penulis membuat konsep untuk unggahan story yang terlihat jelas ketika dibaca, juga dengan menunjukkan gambar *hero* secara full. Untuk gambar *hero* sendiri, akan ditambahkan bayangan berwarna merah untuk lebih memberikan kesan Alter Ego eSports.

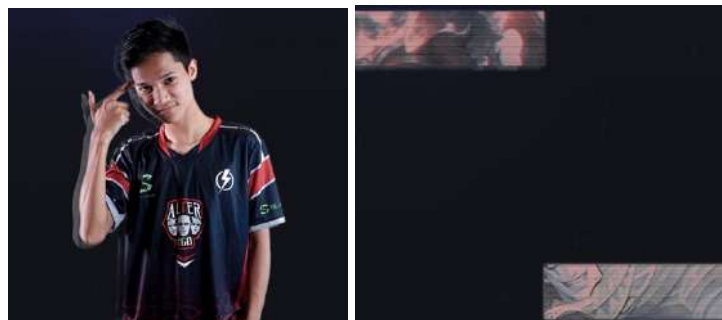
3.3.1.3 Produksi Desain

Pertama, penulis membuat desain untuk *feeds* terlebih dahulu. Berdasarkan referensi dari instagram Alter Ego eSports yang dipelajari, pada awalnya penulis menggunakan salah satu template yang disediakan untuk unggahan bulan Juli. *Template* yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 10 *Template* Juli Kedua

Menggunakan *template* tersebut, penulis mengisinya dengan aset yang direncanakan. Penulis menambahkan bayangan putih dibelakang foto pemain sesuai dengan referensi agar terlihat menyatu dengan unggahan lainnya. Untuk penempatan gambar *hero*, penulis melakukan membuat bentuk persegi panjang dan menata semua aset agar terlihat balance.



Gambar 3. 11 Aset yang Sudah di *Edit*

Untuk *wording*, tulisan diketik menggunakan *font* yang sudah tersedia pada layout template, yaitu *font* Monument Extended Regular dan Avenir Black. Untuk latar belakang, penulis menambahkan beberapa foto-

foto pemain saat bermain di panggung pada acara MPL Season 5, untuk lebih memeriahkan tujuan dari unggahan ini yang berjudul MPL Season 5. Latar belakang diatur dengan *opacity*, *fill*, dan *blending modes*. Foto-foto tersebut merupakan aset milik Alter Ego eSports yang disediakan dalam *drive*. Berikut adalah hasil desain sebelum direvisi dengan dua alternatif:



Gambar 3. 12 Desain Alternatif Konten MPL

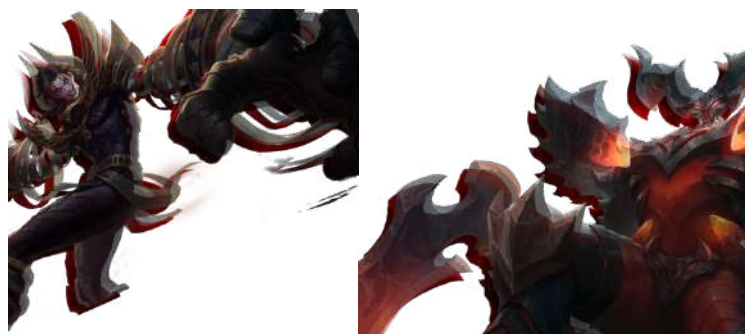
Setelah desain awal untuk *feeds* terselesaikan, penulis membuat desain untuk unggahan *story*. Untuk desain unggahan *story*, penulis menggunakan *template story* yang sudah disediakan sebelumnya. Untuk

judul, penulis akan mengaturnya dengan menggunakan *font* Monument Extended yang terdapat pada template dengan jenis Ultrabold dan jenis Reguler, agar terlihat lebih kontras. Kalimat judul diletakkan di tengah agar terlihat jelas ketika sedang dilihat.



Gambar 3. 13 *Template Story*

Karena template story berbentuk vertikal, maka ada bagian yang kosong di bagian atas dan bawah. Untuk mengisi bagian yang kosong, penulis menambahkan gambar *hero* sebagai visual untuk jawabannya, di bagian atas dan bawah.



Gambar 3. 14 Aset *Hero* yang Di *Edit*

Hero Khufra ditempatkan di bagian atas karena gaya gambarnya seperti menghadap ke kanan, dan sebaliknya untuk gambar *hero* Thamuz. Garis *outline* mengelilingi nama *hero* dan berwarna putih agar lebih kontras dan terlihat terpisah dari latar belakangnya sehingga lebih mudah untuk

dibaca. Penempatan aset dan teks diatur agar terlihat seimbang. Untuk hasil desain, akan ditunjukkan pada akhir subbab ‘Revisi dan Finalisasi’.

3.3.1.4 Revisi dan Finalisasi

Setelah meminta revisi, Bapak Galang hanya memberikan revisi untuk desain *feeds*. Beliau mengatakan jika tata letak foto pemain kurang terlihat baik karena tangannya terpotong, dan *spacing* antara obyek terlalu banyak. Beliau menyarankan untuk membuatnya dengan *template* yang kedua.

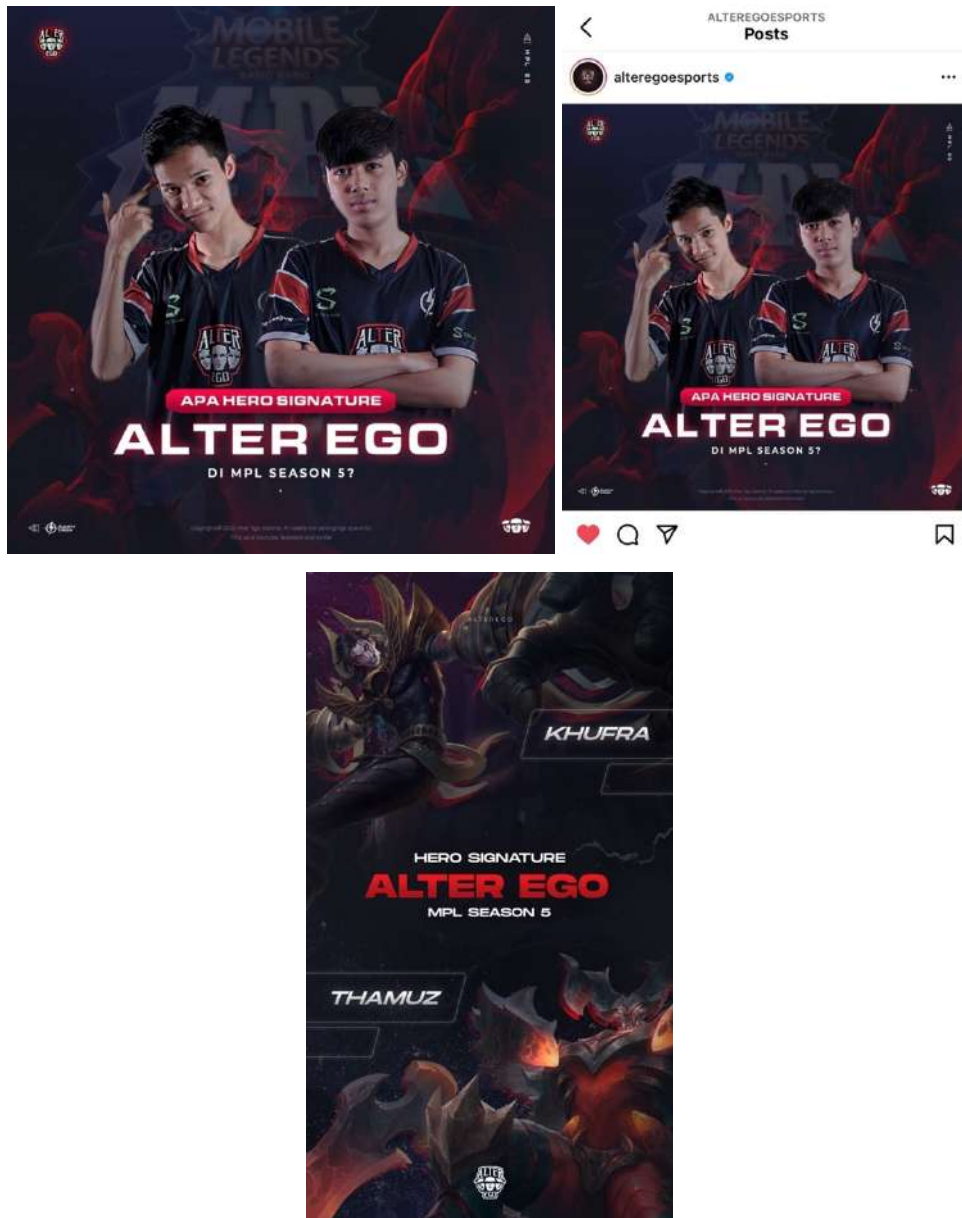
Pada *template* kedua, penulis menambahkan satu lagi foto player. Pemain tersebut merupakan pemain yang juga bermain *hero* signature tersebut pada *MPL S5*. Penulis memilih foto pemain yang terlihat lebih serius dan kasual. Kedua foto pemain dipotong hingga pinggang agar desain terlihat lebih rapih – hal tersebut juga dilakukan berdasarkan referensi yang dilihat. Penulis menambahkan logo *MPL* yang disamarkan untuk mengisi latar belakang juga sebagai penanda konten *MPL*.



Gambar 3. 15 Aset Tambahan Revisi

Untuk gambar *hero*, penulis hanya memunculkannya warna merahnya saja (karena Alter Ego eSports dan tema unggahannya identik dengan warna merah). *Opacity* dari gambar *hero* direndahkan, juga ditata sedemikian rupa agar bentuk identik dari *hero* tetap terlihat jelas meskipun disamarkan.

Bentuk heptagon lonjong yang berwarna merah juga disesuaikan agar dapat memuat kalimat teks. Penulis menambah *outherglow* berwarna merah sesuai yang ada di *color palette* pada teks Alter Ego untuk membuatnya terlihat lebih menarik. Berikut adalah hasil final desain konten *MPL* untuk *feeds* dan *story*.



Gambar 3. 16 Hasil Akhir Desain Konten *MPL*

3.3.2. Desain *Quotes* Pemain (Ahmad)

Desain *Quotes* Pemain merupakan sebuah unggahan yang menunjukkan kutipan pemain Mobile Legends tentang *MPL*. Unggahan ini bertujuan untuk mempromosikan pemain Mobile Legends, Ahmad – salah satu pemain handal Mobile Legends milik Alter Ego eSports. Desain ini diunggah ke dalam *feeds* Instagram pada tanggal 23 Agustus 2020.

3.3.2.1 Aset Visual & *Briefing*

Penulis mendapatkan *brief* melalui *editorial plan* untuk membuat desain unggahan *feeds* dengan *quotes* salah satu pemain Mobile Legends, Ahmad. Desain tersebut adalah bagian dari konten *MPL*. Berikut adalah *editorial plan* yang ditunjukkan.



Gambar 3. 17 *Briefing Editorial Plan* Proyek 2

Dalam *editorial plan*, tertulis judul konten yakni, “*Quotes* Maungzy Buat MPL” (Maungzy adalah *nickname* maupun panggilan pemain sebelum diganti menjadi Ahmad). Dalam *editorial plan* juga diberikan catatan untuk menambahkan *quotes* dan menggunakan foto Ahmad. Logo *MPL* ditambahkan sebagai penanda konten *MPL*.

Di bawah ini adalah template yang digunakan untuk desain unggahan bulan Agustus sesuai dengan *brief* Bapak Galang. *Template* tersebut sudah berisikan latar, yang memperlihatkan *supporter* Alter Ego ketika menonton pertandingan. Di dalam *template* ini, logo Alter Ego dan Supreme League selalu menjadi aset wajib. Logo *MPL* bisa ditambahkan karena unggahan ini berkaitan dengan *MPL*. Juga terdapat aset *smoke* yang bisa disesuaikan sebagai elemen pelengkap. Selain *template*, berikut adalah referensi yang penulis gunakan untuk menata aset.



Gambar 3. 18 *Template Feeds* Bulan Agustus & Referensi

Bapak Galang memberikan *brief* untuk latar belakang, penulis dapat menggunakan gambar *hero* maupun gambar pemain sebagai pengisi. Untuk aset gambar Ahmad, bisa dipilih dan diambil melalui *google drive*, sedangkan aset gambar pelengkap yang tidak tersedia di *google drive*, bisa diambil melalui *google*.

Bapak Galang kemudian memberikan *briefing* tambahan mengenai *quotes* yang akan ditulis yaitu, “Percuma ganteng kalau main Gusion slow hand.”, kemudian beliau memberikan arahan jika foto Ahmad harus terlihat besar karena *post* ini bertujuan untuk menonjolkan ataupun mempromosikan pemain dengan nuansa yang sedikit sangar.



Gambar 3. 19 Font yang Digunakan

Font BlackHawk & *font* Montserrat merupakan *font* yang diperbolehkan untuk digunakan sesuai dengan *guide* Bapak Galang. BlackHawk adalah sebuah brush *font* yang mempunyai ciri khas garang, juga menjadi salah satu *font* yang paling sering digunakan untuk lebih mengekspresikan sesuatu, *font* tersebut juga lebih cocok digunakan untuk kata, dan tidak untuk kalimat. Sedangkan, *font* Montserrat bisa digunakan sebagai *body text*.

3.3.2.2 Konsep Desain

Berdasarkan *quotes* “Percuma ganteng kalau main Gusion slow hand”, penulis membuat catatan mengenai tujuan atau tema dari *quotes* tersebut. Yang pertama, kalimat *quotes* itu bertujuan untuk mengejek maupun sebagai “lelucon yang menyindir”, kedua, *quotes* tersebut bertujuan untuk disampaikan secara tegas atau serius.

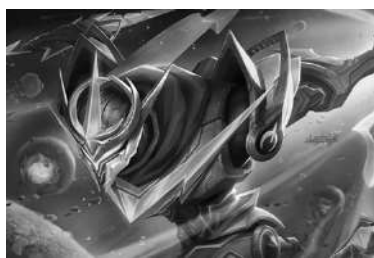
Catatan tersebut memberikan arahan kepada penulis dalam memilih gambar pemain. Maka penulis memilih dua foto dari banyaknya foto pemain Ahmad yang catatan penulis. Penulis memilih dua gaya foto seperti di bawah. Untuk foto pertama terlihat lebih ekspresif, dengan poster tubuhnya dan kedua tangannya yang memegang kepala. Foto tersebut

terlihat seperti sedang “mengejek” maupun “menertawakan musuh”. Sedangkan untuk foto kedua pemain terlihat lebih kasual dan serius.



Gambar 3. 20 Foto Pemain

Menggunakan dua gaya foto di atas, nantinya penulis akan membuat beberapa hasil alternatif dan akan meminta saran dari Bapak Galang mengenai gaya foto yang lebih cocok untuk *quotes* yang digunakan. Sesuai dengan *brief* Bapak Galang untuk mempromosikan identitas pemain, penulis menggunakan foto punggung Ahmad untuk menunjukkan identitas khas Alter Ego miliknya, yaitu nomor punggung, agar pembaca juga dapat mengingat kembali nomor punggung yang dimiliki oleh Ahmad.



Gambar 3. 21 Aset Tambahan

Selain itu, penulis juga menggunakan gambar *hero* Gusion dengan kelas “legendaris”, untuk memberikan kesan yang lebih keren. Penulis menggunakan *hero* tersebut karena namanya disebut di dalam kalimat *quotes*. Tidak lupa dengan logo *MPL* sebagai penanda unggahan konten *MPL*.

3.3.2.3 Produksi Desain

Yang penulis lakukan pertama kali, yaitu dengan menata foto pemain di dalam *template* sesuai dengan *briefing* Bapak Galang untuk membuat foto pemain terlihat besar. Berdasarkan referensi yang dilihat, penulis melakukan *resize* kepada foto pemain, dan menempatkannya di sisi kiri. Hal tersebut dilakukan karena salah satu foto alternatif dari pemain menghadap ke kanan.

Kemudian untuk pengisi latar belakang, penulis memprioritaskan foto punggung pemain terlebih dahulu, karena tujuannya dari unggahan adalah untuk mempromosikan nomor punggung pemain. Setelah itu, penulis menempatkan gambar *hero* Gusion pada bagian latar yang masih kosong.



Gambar 3. 22 Alternatif *Quotes* Pemain

Font yang digunakan untuk teks nama pemain “Ahmad” merupakan BlackHawk untuk lebih memunculkan nuansa gahar. Bentuk kotak dibuat untuk mengisi kalimat *quotes* agar terlihat lebih rapi. Dua tanda kutip pada *quotes* menggunakan font yang lebih *bold* sehingga tema dari unggahan ini, *quotes*, bisa lebih tersampaikan. Setelah semua aset di atas ditata ke dalam *template*, penulis mengunggah beberapa alternatif ke dalam *Trello* untuk mendapatkan masukan.

3.3.2.4 Revisi dan Finalisasi Desain *Quotes* Pemain (Ahmad)

Setelah menerima revisi lebih lanjut, pembimbing lapangan memberikan catatan untuk menggunakan foto pemain yang lebih ekspresif, yaitu foto yang terdapat pada alternatif ketiga, foto pemain dengan tangan yang memegang kepala. Selain itu, penulis harus menambahkan elemen maupun mengubah teks Ahmad untuk membuat desainnya terlihat lebih garang. Elemen tersebut disarankan untuk menggunakan yang tersedia di dalam *template*.



Gambar 3. 23 Aset *Smoke* Merah *Before-After*

Untuk menambah elemen yang membuat *post* ini lebih ekspresif, penulis menduplikasi aset *smoke* yang terdapat pada *template* untuk mengisi bagian bawah karena terlihat kosong. Hal tersebut dilakukan agar foto pemain bisa terlihat kontras dari latar belakangnya yang juga berwarna hitam. Aset *smoke* tersebut juga dibuat *layer masking* untuk membuat *depth*, sehingga bisa terlihat lebih menarik.

Hal tersebut bertujuan agar smoke terlihat seperti sedang membahara. Ide tersebut datang melalui ekspresi foto pemain dengan gaya mukanya yang menghadap agak ke atas, seperti sedang mengaum, untuk lebih menekan nuansa yang gahar. Untuk nama pemain dengan teks “Ahmad”, penulis mengaturnya dengan melakukan *resize* dan sedikit rotasi.



Gambar 3. 24 Hasil Revisi *Quotes* Pemain (Ahmad)

Pembimbing lapangan memberikan masukan untuk penulis agar teks tidak menutupi wajah pemain. Penulis memotong sebagian bentuk dari teks Ahmad, berada di belakang foto pemain agar tidak menutupi wajahnya. Berikut adalah final desain yang sudah diasistensi dengan pembimbing lapangan.



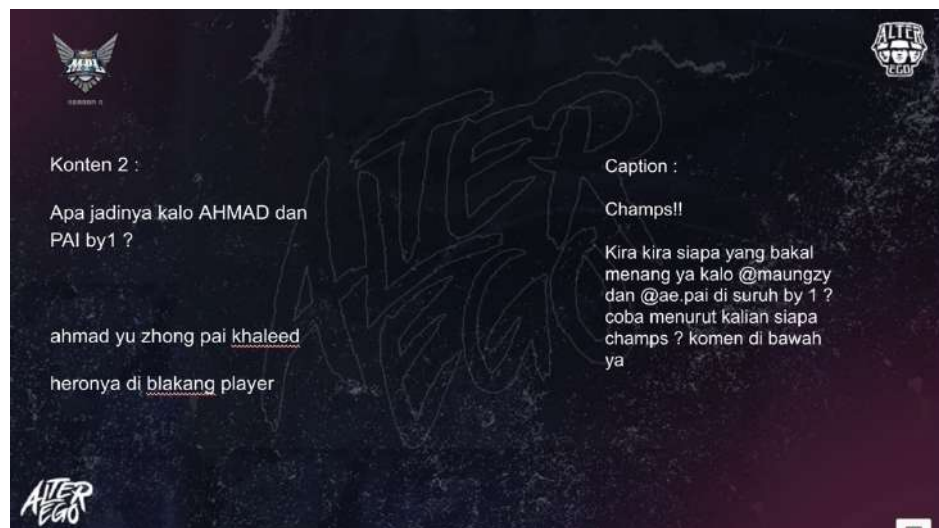
Gambar 3. 25 Final Design *Quotes* Pemain (Ahmad)

3.3.3. Desain Pemain vs Pemain

Desain “Pemain vs Pemain” merupakan sebuah unggahan yang memperlihatkan pertarungan antara dua pemain Mobile Legends dengan *role* yang sama, menggunakan *hero* andalan mereka saat bermain *MPL*. Unggahan ini bertujuan untuk menunjukkan performanya kedua pemain tersebut yang sangat baik ketika pertandingan berlangsung. Desain ini diunggah ke *feeds* Instagram pada tanggal 14 Oktober 2020.

3.3.3.1 Aset Visual & Briefing

Penulis mendapatkan *brief* melalui judul konten yang tertulis dalam *editorial plan* yakni, “Apa jadinya kalau AHMAD dan PAI by1?” *Brief* juga disertakan dengan catatan pemain Ahmad menggunakan *hero* Yu Zhong dan pemain PAI menggunakan *hero* Khaleed. Gambar *hero* diletakkan di belakang foto pemain. Berikut adalah *editorial plan*:



Gambar 3. 26 *Editorial Plan* Proyek 3

Template dengan percikan api digunakan untuk desain tersebut sesuai *brief* Bapak Galang. Untuk membuat desain yang bisa meningkatkan kesan “*hot match*” – sebuah pertandingan antara dua pemain andalan Alter Ego eSports. Di dalam *template* ini, logo Alter Ego, Supreme League, dan

MPL merupakan aset wajib. Latar belakang merupakan gambar *background hero* Mobile Legends yang bisa diganti dengan gambar lainnya. Berikut adalah *template* yang diberikan:



Gambar 3. 27 *Template Feeds* Untuk Bulan Oktober

Untuk *font* yang digunakan di dalam unggahan ini merupakan *font* Modern Warfare. Modern Warfare adalah *font* yang paling sering digunakan sebagai judul *headline* pada bulan tersebut. Aset gambar Ahmad dan Pai dapat diambil melalui *google drive*, sedangkan untuk gambar latar belakang, bisa menggunakan gambar yang terlihat cocok dengan konsep melalui google.

3.3.2.2 Konsep Desain

Berdasarkan konten yang tertera di *editorial plan*, desain untuk *post* ini mempunyai konsep “PvP” – “bagaimana jika kedua player itu bertarung menggunakan *hero* andalan mereka?”. Tema untuk desain ini akan lebih ke arah serius, menantang, juga dengan nuansa gahar untuk meningkatkan rasa “hot match”. Penulis memilih foto pemain dengan gaya serius, menantang, dan menghadap kedepan – karena gambar *hero* juga menghadap ke depan.



Gambar 3. 28 Aset Pemain dan *Hero*

Berdasarkan kalimat *wording* yang akan ditulis ke dalam *post*, kalimat tersebut memberikan kesan yang menantang. Sehingga, akan ditambahkan elemen yang bisa membuat *post* terlihat menantang ataupun garang. Elemen tersebut adalah *smoke* yang terdapat pada *template*.

Salah satu elemen yang bisa meningkatkan nuansa “pertarungan” adalah aset *smoke* yang terdapat pada *template*. Aset tersebut akan digunakan di belakang foto pemain. Setelah memikirkan tentang “hot match”, untuk meningkatkan kesan tersebut, penulis menempatkan tulisan “VS” di antara kedua pemain untuk lebih memperlihatkan konsep “PvP”.



Gambar 3. 29 Aset Latar Belakang

Sebagai pengisi latar belakang, penulis menggunakan gambar seperti di atas karena gambar tersebut terlihat seperti dua belah pihak yang saling berhadapan. Gambar tersebut terlihat seperti akan bertarung, sama seperti konsep desain “PvP”. Gambar tersebut di *black and white* seperti biasa, dan diambil melalui *google*.

3.3.2.3 Produksi Desain

Pertama yang penulis lakukan adalah, memposisikan aset gambar *hero* dan foto pemain sesuai dengan ketentuan di *editorial plan*. Di mana posisi dari gambar *hero* diletakkan di belakang foto pemain. Namun, setelah ditata, foto pemain terlihat sedikit gelap dibandingkan dengan gambar *hero*.



Gambar 3. 30 Aset Yang Digabungkan

Untuk memperbaiki hal tersebut, keterangan dan kejelasan foto pemain ditingkatkan agar terlihat lebih kontras, lebih sangar, karena foto pemain ditunjukkan sebagai dua pemeran utama. Foto pemain juga di potong hingga pinggang agar terlihat lebih rapih, karena pada bagian bawah akan ditimpa oleh teks *headline*.

Kemudian, penulis menambahkan tulisan “VS” di tengahnya, dan diberikan gradasi agar terlihat menarik dan outline berwarna putih agar lebih kontras dengan warna keseluruhannya yang berwarna merah. Aset *smoke* dimiringkan sedikit ke arah samping agar terlihat seperti “on fire”, aset *smoke* ditata di kedua sisi. Gambar latar belakang yang dipilih sebelumnya juga ditempatkan di bagian belakang.



Gambar 3. 31 Alternatif Pemain Vs Pemain

Ketika menuliskan kalimat *headline*, penulis membuat bentuk trapezium agar teks tidak terlihat menumpuk, juga untuk lebih menonjolkan tulisan “by one”. Bentuk tersebut diberikan *outline*, gradasi, *outer glow*, menggunakan warna dari *color palette*. Untuk nama pemain pada *headline* juga diubah warnanya menjadi merah agar nama mereka terlihat lebih jelas ketika dibaca.

3.3.3.4 Revisi dan Finalisasi Desain *Quotes* Pemain (Ahmad)

Setelah melakukan asistensi, pembimbing lapangan memberikan masukan untuk desain. Beberapa sarannya yakni, menambah teks nama pemain di bawah foto pemain dengan menggunakan bentuk paralelogramnya, agar foto pemain terlihat seperti pemeran utama di dalam *post*.

Kemudian, penulis membuat teks “VS” di *resize* lebih besar lagi agar konsep *post* lebih tersampaikan. Aset *smoke* yang berwarna merah diberdirikan dan diduplikasi agar foto pemain dan gambar *hero* bisa terlihat lebih kontras, juga untuk lebih menekankan kesan “on fire”. Hasil akhir yang sudah disetujui oleh pembimbing lapangan adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 32 Desain Akhir Pemain Vs Pemain

3.4. Kendala yang Ditemukan dan Solusi

Kendala yang ditemukan penulis dari awal masuk ke lapangan kerja adalah sebagai berikut:

- a. Merasa kesulitan untuk berkomunikasi ketika pertama kali masuk ke dalam lingkungan asing dan bertemu dengan orang-orang baru
- b. Tidak begitu menguasai *software* Photoshop, karena semua desain yang dibikin dituntut untuk dikerjakan melalui Photoshop
- c. Pemahaman konsep desain *post* eSports, dan bagaimana cara membuat desain yang bisa menyampaikan konsepnya dengan baik

Sebagai solusinya, dalam kendala berkomunikasi, penulis lama kelamaan menjadi terbiasa dengan lingkungannya. Rekan-rekan di divisi Alter Ego eSports sangat baik, menyenangkan, dan terbuka. Dalam hal penguasaan *software* Photoshop, penulis menjadi lebih terbiasa menggunakannya karena banyak hal yang penulis pelajari sendiri, juga dibantu oleh pembimbing lapangan sehingga proses pengerjaan desain bisa berjalan dengan baik.