

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL CARA
MENGATUR WAKTU EFEKTIF DALAM
BERMAIN GAME *ESPORTS***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Vincent Devano

00000057306

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL CARA
MENGATUR WAKTU EFEKTIF DALAM
BERMAIN GAME *ESPORTS***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Vincent Devano

00000057306

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Devano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057306
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL CARA MENGATUR WAKTU EFEKTIF DALAM BERMAIN GAME *ESPORTS*

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 09 Desember 2024



(Vincent Devano)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL CARA MENGATUR
WAKTU EFEKTIF DALAM BERMAIN GAME *ESPORTS***

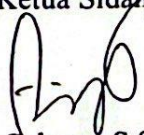
Oleh

Nama Lengkap : Vincent Devano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057306
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

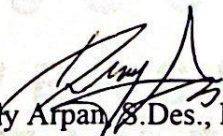
Ketua Sidang


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

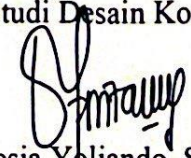
Penguji


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/100049

Pembimbing


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Devano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057306
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
CARA MENGATUR WAKTU EFEKTIF
DALAM BERMAIN GAME ESPORTS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 09 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Vincent Devano)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan kasih karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir saya yaitu perancangan konten media sosial cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*". Saya menyadari bahwa segala keberhasilan adalah anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para gamers, khususnya dalam mengatur waktu dalam bermain game *esports*, dan menjadi referensi yang berguna bagi pengembangan lebih lanjut. Harapan penulis bahwa perancangan konten media sosial ini dapat mengedukasi serta menambah wawasan masyarakat Indonesia mengenai cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*.

Tangerang, 09 Desember 2024



(Vincent Devano)

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL CARA MENGATUR WAKTU EFEKTIF DALAM BERMAIN GAME ESPORTS

(Vincent Devano)

ABSTRAK

Esports, sebagai cabang olahraga yang semakin populer, menawarkan potensi pendapatan yang besar bagi para pemainnya. Namun, intensitas bermain yang tinggi, gaya hidup yang serba digital, dan tuntutan untuk selalu tampil terbaik dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental para pemain sehingga dapat mengarah pada pola tidur yang buruk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah strategi komunikasi yang efektif melalui media sosial, dengan fokus pada penyampaian informasi yang relevan dan menarik bagi para gamers. Melalui pendekatan yang berbasis data dan pemahaman mendalam terhadap perilaku pengguna media sosial, diharapkan dapat dihasilkan konten yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menginspirasi dan memotivasi para gamers untuk mengubah kebiasaan bermain mereka. Melalui studi literatur dan analisis kebutuhan pengguna, penelitian ini menghasilkan desain konten media sosial yang informatif. Konten media sosial ini akan menyajikan informasi mengenai dampak dari bermain game berlebihan, tips mengatur jadwal bermain game, serta alasan mengapa gamers kecanduan bermain game. Proses perancangan media sosial ini didasarkan pada pendekatan desain yaitu *design thinking* dari Herbert Simon. Hasil akhir penelitian ini berupa media sosial dan media pendukung lainnya yang dapat digunakan sebagai acuan untuk para gamers dalam bermain game dengan pola hidup yang lebih sehat dan juga pengaturan waktu yang efektif.

Kata kunci: *esports*, manajemen waktu, media sosial, game

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL CARA MENGATUR WAKTU EFEKTIF DALAM BERMAIN GAME ESPORTS

(Vincent Devano)

ABSTRACT (English)

Esports, as an increasingly popular sport, offers great income potential for its players. However, high-intensity play, a digital lifestyle, and the demand to always perform at their best can have a negative impact on the physical and mental health of players, leading to poor sleep patterns. This study aims to design an effective communication strategy through social media, with a focus on delivering relevant and interesting information to gamers. Through a data-based approach and a deep understanding of social media user behavior, it is hoped that content can be produced that is not only informative, but also able to inspire and motivate gamers to change their playing habits. Through literature studies and user needs analysis, this study produces informative social media content designs. This social media content will present information about the impact of excessive gaming, tips for managing gaming schedules, and the reasons why gamers are addicted to gaming. The design process for this social media is based on the design approach, namely design thinking from Herbert Simon. The final result of this research is in the form of social media and other supporting media that can be used as a reference for gamers with a healthier lifestyle and also effective time management.

Keywords: *esports, time management, social media, game*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Media Sosial.....	4
2.1.1 Populasi Pengguna Media Sosial.....	4
2.1.2 Tren Teknologi Informasi.....	6
2.1.3 Media Sosial dan Pendidikan	6
2.1.4 Klasifikasi Media Sosial	7
2.1.5 Desain dalam Media Sosial	18
2.2 Esports	32
2.2.1 Sejarah Esports	32
2.3 Manajemen Waktu	34
2.3.1 Pentingnya Manajemen Waktu.....	35
2.4 Penelitian Yang Relevan.....	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	37
3.1 Subjek Perancangan	37
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	38

3.2.1 <i>Emphatize</i>	39
3.2.2 <i>Define</i>	39
3.2.3 <i>Ideate</i>	39
3.2.4 <i>Prototype</i>	40
3.2.5 <i>Test</i>	40
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	40
3.3.1 Observasi.....	41
3.3.2 Wawancara	41
3.3.3 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	43
3.3.4 Kuesioner.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	46
4.1 Hasil Perancangan	46
4.1.1 <i>Empathize</i>	46
4.1.2 <i>Define</i>	54
4.1.3 <i>Ideate</i>	57
4.1.4 <i>Prototype</i>	60
4.1.5 <i>Test</i>	68
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	68
4.2 Pembahasan Perancangan	69
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	69
4.2.2 Analisis Desain Media Sosial Instagram	75
4.2.3 Analisis Desain Poster	85
4.2.4 Analisis Desain <i>Google Ads Display</i>	86
4.2.5 Analisis Desain <i>Facebook Feeds</i>	89
4.2.6 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	91
4.2.7 Anggaran.....	91
BAB V PENUTUP	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Pengguna Media Sosial (s.d. Oktober 2021).....	4
Tabel 4. 1. Hasil Kuesioner.....	50
Tabel 4. 2. Tabel AISAS Strategi Pesan	56
Tabel 4. 3. Tabel AISAS Media.....	57



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Populasi Pengguna Media Sosial Indonesia.....	5
Gambar 2. 2. Media Sosial dalam Pendidikan	7
Gambar 2. 3. Youtube (<i>Content Communities</i>).....	9
Gambar 2. 4. Facebook (<i>Social Networking Sites</i>)	11
Gambar 2. 5. Instagram (<i>Social Networking Sites</i>).....	13
Gambar 2. 6. <i>Sequence</i>	19
Gambar 2. 7. <i>Emphasis</i>	19
Gambar 2. 8. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	20
Gambar 2. 9. <i>Manuscript Grid</i>	21
Gambar 2. 10. <i>Column Grid</i>	22
Gambar 2. 11. <i>Modular Grid</i>	23
Gambar 2. 12. <i>Typography</i>	23
Gambar 2. 13. <i>Display Type</i>	24
Gambar 2. 14. <i>Text Type/Body Type</i>	24
Gambar 2. 15. Century Old Style.....	25
Gambar 2. 16. Gotham.....	26
Gambar 2. 17. Beanco.....	26
Gambar 2. 18. Ringreat	27
Gambar 2. 19. Rockwell.....	27
Gambar 2. 20. Kiak	28
Gambar 2. 21. Baskerville.....	28
Gambar 2. 22. Rymaki	28
Gambar 2. 23. Balkind	29
Gambar 2. 24. Warna	29
Gambar 2. 25. <i>Esports</i>	32
Gambar 2. 26. <i>Esports</i> adalah Olahraga?	33
Gambar 2. 27. <i>Arcade</i>	33
Gambar 4. 1. EZ PC GAMING CAFE	47
Gambar 4. 2. FGD dengan gamers.....	51
Gambar 4. 3. Wawancara dengan Albertus Ferdinand	52
Gambar 4. 4. Wawancara dengan Mevlana	53
Gambar 4. 5. <i>User Persona</i>	54
Gambar 4. 6. <i>Healthy Gamer</i>	55
Gambar 4. 7. <i>Mindmap</i>	57
Gambar 4. 8. <i>Moodboards Typography</i>	58
Gambar 4. 9. <i>Moodboards Layout</i>	59
Gambar 4. 10. <i>Moodboards</i> Warna dan Elemen.....	59
Gambar 4. 11. Sketsa Kasar <i>Layout</i>	60
Gambar 4. 12. Sketsa <i>Layout</i>	61
Gambar 4. 13. Sketsa Kasar <i>Carousel</i>	61

Gambar 4. 14. Sketsa <i>Carousel</i>	62
Gambar 4. 15. Sketsa Kasar <i>Instagram Story</i>	62
Gambar 4. 16. Sketsa Kasar <i>Poster</i>	63
Gambar 4. 17. Sketsa Kasar <i>Skyscraper</i>	64
Gambar 4. 18. Sketsa Kasar <i>Leaderboard</i>	65
Gambar 4. 19. Sketsa Kasar <i>Half Page Ads</i>	65
Gambar 4. 20. Sketsa Kasar <i>Facebook Square Feeds</i>	66
Gambar 4. 21. Sketsa Kasar <i>Facebook Feeds</i>	66
Gambar 4. 22. Sketsa Kasar Stiker.....	67
Gambar 4. 23. <i>Form 1</i>	70
Gambar 4. 24. <i>Form 2</i>	70
Gambar 4. 25. <i>Form 3</i>	71
Gambar 4. 26. <i>Form 4</i>	71
Gambar 4. 27. <i>Form 5</i>	72
Gambar 4. 28. <i>Form 6</i>	72
Gambar 4. 29. <i>Form 7</i>	72
Gambar 4. 30. <i>Form 8</i>	73
Gambar 4. 31. <i>Form 9</i>	73
Gambar 4. 32. <i>Form 10</i>	74
Gambar 4. 33. <i>Form 11</i>	74
Gambar 4. 34. <i>Layout Feeds Instagram</i>	75
Gambar 4. 35. <i>Color Palette</i>	76
Gambar 4. 36. <i>Color Gradient</i>	77
Gambar 4. 37. <i>Technor Font Family</i>	77
Gambar 4. 38. <i>Gotham Font Family</i>	78
Gambar 4. 39. <i>Array Font Family</i>	78
Gambar 4. 40. <i>Feeds “TREAT EVERY GAME INTO BEST OF 3”</i>	79
Gambar 4. 41. <i>Feeds “BLINK MORE OFTEN”</i>	80
Gambar 4. 42. <i>Feeds “EYE CARE 20-20-20”</i>	80
Gambar 4. 43. <i>Feeds “RESET YOUR SLEEP SCHEDULE”</i>	81
Gambar 4. 44. <i>Feeds “WHY IS RANK GRINDING SO ADDICTIVE?”</i>	82
Gambar 4. 45. <i>Feeds “HEALTHY AMOUNT OF GAMING”</i>	82
Gambar 4. 46. <i>Feeds “DO THIS BEFORE PLAYING GAMES!”</i>	83
Gambar 4. 47. <i>Feeds “GIVE SPACE BEFORE YOU SLEEP”</i>	83
Gambar 4. 48. <i>Feeds “THE BENEFITS OF GAMING”</i>	84
Gambar 4. 49. <i>Mockup Instagram Story Ads</i>	84
Gambar 4. 50. <i>Instagram Story Ads</i>	85
Gambar 4. 51. <i>Mockup Poster</i>	85
Gambar 4. 52. <i>Poster</i>	86
Gambar 4. 53. <i>Mockup Google Ads Display</i>	86
Gambar 4. 54. <i>Skyscraper</i>	87
Gambar 4. 55. <i>Leaderboard</i>	88
Gambar 4. 56. <i>Half Page Ads</i>	88

Gambar 4. 57. <i>Mockup Facebook Square Feeds</i>	89
Gambar 4. 58. <i>Facebook Square Feeds</i>	89
Gambar 4. 59. <i>Mockup Facebook Feeds</i>	90
Gambar 4. 60. <i>Facebook Feeds</i>	90
Gambar 4. 61. <i>Sticker</i>	91



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	100
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	101
Lampiran 3 Hasil Kuesioner	103
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	108
Lampiran 5 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	112
Lampiran 6 Dokumentasi.....	115

