

## BAB III

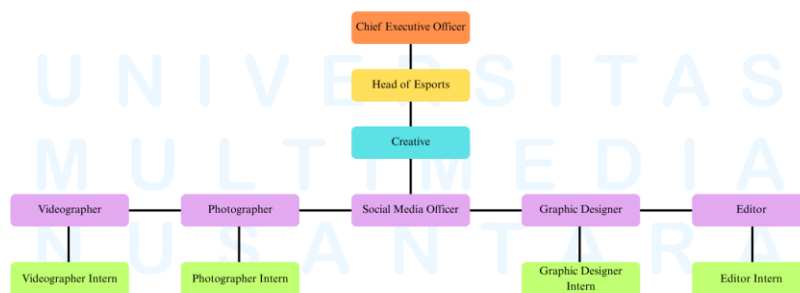
### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Praktik magang yang dilaksanakan oleh penulis di Dewa United Esports memberikan kesempatan bagi penulis sebagai *creative intern* dengan tugas utama sebagai *graphic designer* yang juga bertanggung jawab sebagai *videographer*, *photographer*, dan *editor*. Penulis bekerjasama bersama dengan rekan tim pada departemen kreatif yang memiliki tugas untuk merancang kebutuhan visual cetak maupun digital dari Dewa United Esports. Berikut adalah penjabaran detail mengenai peran dan sistematis pelaksanaan praktik magang di Dewa United Esports yang dilaksanakan oleh penulis.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan praktik magang di Dewa United Esports, penulis ditempatkan di bawah divisi kreatif yang bertanggung jawab atas *branding* dan promosi dari Dewa United Esports. Dipimpin oleh *Head of Esports* di bawah *approval* CEO, divisi kreatif memiliki tugas untuk merancang semua kebutuhan visual cetak dan digital untuk keperluan perusahaan sebagai media promosi partisipasi Dewa United Esports pada berbagai jenis kompetisi serta pengembangan komunitas Anak Dewa. Berikut adalah kedudukan pelaksanaan kerja pada Dewa United Esports.



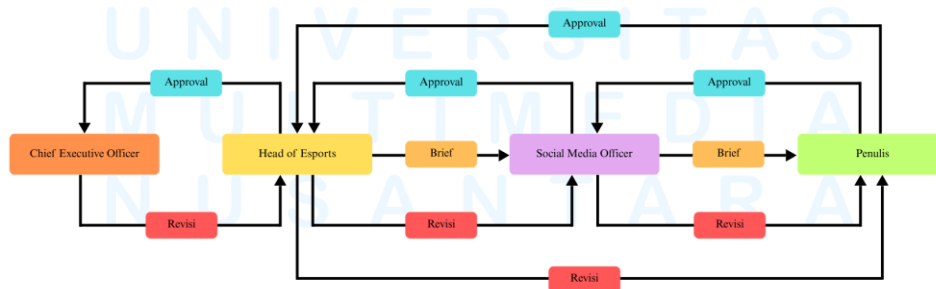
Gambar 3. 1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja pada Dewa United Esports

Divisi kreatif terdiri dari lima posisi yang mencakup *social media officer*, *graphic designer*, fotografer, videografer, dan *editor*. Dari kelima posisi ini, empat diantaranya memiliki posisi *intern* guna membantu meningkatkan kualitas dan kuantitas konten yang diproduksi. *Brief* yang diberikan oleh *social media officer* kepada keempat posisi lainnya akan kemudian melalui proses *approval* dari *Head of Esports* dan CEO.

Sebagai anggota dari divisi kreatif, penulis bertanggung jawab sebagai *graphic designer* yang juga bertanggung jawab sebagai *videographer*, *photographer*, dan *editor* atau secara singkat sebagai *creative intern*. Penulis selama praktik magangnya memiliki tugas untuk membuat konten visual dalam berbagai jenis media. Pekerjaan penulis mencakup perancangan desain poster, pembuatan animasi, pengambilan serta *editing* video, dokumentasi pertandingan, pembuatan desain *merchandise*, dan keperluan desain lainnya guna memenuhi kebutuhan konten pada berbagai jenis *platform* media sosial Dewa United Esports.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Koordinasi pelaksanaan kerja yang diterapkan penulis selama praktik magang di Dewa United Esports dibagi menjadi dua, yaitu koordinasi internal divisi kreatif serta koordinasi yang dilakukan berkaitan dengan kolaborasi antara Dewa United Esports dan pihak eksternal. Kedua sistem koordinasi akan melewati proses *approval* dari CEO meskipun secara langsung tidak terlibat pada pelaksanaan teknis proyek guna melakukan pengecekan akhir untuk menjaga kualitas konten yang dihasilkan.

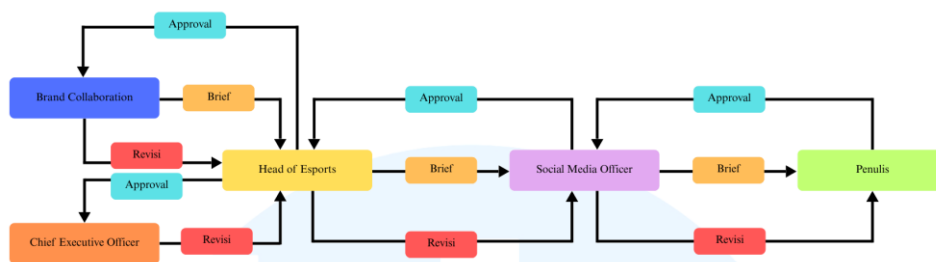


Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi Internal Dewa United Esports

Alur koordinasi internal Dewa United Esports pada umumnya dipergunakan sebagai sistem dalam pembuatan konten pada media sosial Dewa United Esports. Diawali oleh *Head of Esports* yang memberikan *brief* pekerjaan serta jadwal-jadwal pertandingan yang diikuti oleh Dewa United Esports secara keseluruhan kepada *social media officer*. *Social media officer* bertugas untuk menyusun kembali *brief* yang diberikan oleh *Head of Esports* dalam bentuk *brief* yang sesuai untuk media sosial Dewa United Esports, termasuk dengan jadwal publikasi konten-konten tersebut. Perancangan *brief* yang dibuat oleh *social media officer* disiapkan dalam bentuk Google Slides yang dilengkapi dengan referensi serta *copywriting* yang kemudian diberikan kepada penulis sebagai *graphic designer* melalui WhatsApp bersamaan dengan Google Sheets yang mencakup tanggal *deadline* untuk melakukan *preview* dan publikasi.

Penulis terlebih dahulu melakukan proses perancangan desain sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan dan jadwal yang ditentukan. Desain yang sudah diselesaikan kemudian diserahkan kepada *social media officer* melalui Telegram untuk proses *approval*. Proses *approval* kemudian akan diteruskan oleh *social media officer* kepada *Head of Esports*. Apabila terdapat revisi, baik dari *social media officer* maupun *Head of Esports*, desain akan disesuaikan kembali oleh penulis. *Approval* dari *Head of Esports* kemudian akan diteruskan kepada CEO sebagai bentuk *approval* terakhir sebelum konten dipublikasi. Sama halnya dengan tahap sebelumnya, apabila revisi dibutuhkan pada desain, maka desain akan dikembalikan kepada penulis untuk disesuaikan kembali sebelum dipublikasikan.

Pada situasi tertentu, *Head of Esports* akan secara langsung memberikan *brief* kepada penulis sebagai *graphic designer* untuk perancangan desain yang tidak berkaitan dengan media sosial seperti pembuatan desain baju komunitas. Proses *approval* dan revisi juga secara langsung penulis sampaikan kepada *Head of Esports* dan sebaliknya hingga desain akhir dicapai yang kemudian diteruskan kepada CEO untuk proses *approval* akhir.



Gambar 3. 3 Bagan Alur Koordinasi Eksternal Dewa United Esports

Alur koordinasi eksternal Dewa United Esports secara keseluruhan tidak menunjukkan perbedaan yang substansial. Perbedaan alur koordinasi terletak pada koordinasi dengan *brand* yang melakukan kolaborasi dengan Dewa United Esports yang secara langsung berkoordinasi dengan *Head of Esports* untuk memberikan *brief*, *approval*, dan revisi jika diperlukan. Terlepas dari itu, sistematis koordinasi tetap bersifat sama seperti koordinasi internal Dewa United Esports yang melewati proses *approval* dan revisi dari CEO jika diperlukan.

Kedua jenis koordinasi yang dilakukan oleh Dewa United Esports, baik koordinasi internal maupun dengan pihak eksternal dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan hasil akhir yang memuaskan. Hal tersebut menjadi aspek penting dalam berjalannya struktur departemen kreatif maupun struktur perusahaan secara keseluruhan. Dengan ini, dapat memastikan terpenuhinya ekspektasi *brand* yang melakukan kolaborasi.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Melalui pelaksanaan praktik magang di Dewa United Esports, penulis mendapatkan kepercayaan untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas-tugas di bawah naungan departemen kreatif. Setiap tugas yang menjadi tanggung jawab penulis terdokumentasi dalam bentuk *supervisor daily task* yang dijabarkan secara detail melalui situs Pro Step. Tugas-tugas yang diberikan kepada penulis mencakup pembuatan desain pada berbagai jenis media, fotografi, videografi, dan proses *editing*. Berikut adalah tabel pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama praktik magang di Dewa United Esports.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	01 - 02 Agustus 2025	BAIC Indonesia (GIIAS 2025)  Arsip Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat video promosi untuk BAIC Indonesia sebagai salah satu sponsor dari Dewa United bersama dengan <i>talent</i> dan <i>brand ambassador</i> yang mencakup proses syuting dan <i>editing</i>.</li> <li>- Melakukan <i>photoshoot</i> bersama dengan divisi Free Fire Ladies untuk keperluan aset untuk Dewa United Esports.</li> </ul>
2	04 - 09 Agustus 2025	MPL (Moonton)  Mobile Legends: Bang Bang (Moonton)  Arsip Dewa United Esports  <i>Merchandise</i> Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan proses pembuatan video perkenalan atlet divisi Mobile Legends Dewa United Esports yang mencakup proses <i>brainstorming</i>, pembuatan <i>shotlist</i>, syuting, dan persiapan lainnya seperti <i>venue</i>, perizinan, dan properti yang akan digunakan.</li> <li>- Membuat desain salah satu <i>merchandise</i> Dewa United Esports yang merupakan <i>work jacket</i> yang mencakup proses pencarian referensi, sketsa, pembuatan aset, digitalisasi, <i>sampling</i>, revisi, dan lain sebagainya.</li> <li>- Membuat video promosi koaborasi dengan MPL dan Mobile Legends untuk mempromosikan MPL Cards X 1Play.com yang mencakup proses pembuatan <i>shotlist</i>, syuting, <i>editing</i>, dan revisi.</li> <li>- Melakukan <i>photoshoot</i> bersama dengan divisi MPL, MDL, dan</li> </ul>

			Lignas untuk keperluan aset Dewa United Esports.
3	11 - 15 Agustus 2025	MPL (Moonton) MDL (Moonton) Media sosial Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan proses pembuatan dari video pengenalan atlet divisi Mobile Legends Dewa United Esports yang mencakup pembuatan properti, <i>editing</i>, finalisasi, dan revisi.</li> <li>- Membantu dalam produksi video pengenalan atlet divisi MDL dalam penataan set yang digunakan untuk keperluan syuting.</li> <li>- Melakukan dokumentasi pada acara <i>bonding</i> Dewa United Esports bersama dengan divisi MPL, MDL, dan Lignas di Bogor dan Sentul. Dokumentasi dilakukan selama tiga hari yang dilengkapi dengan beragam aktivitas.</li> </ul>
4	18 - 22 Agustus 2025	Media sosial Dewa United Esports MPL (Moonton) <i>Merchandise</i> Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain poster untuk memperkenalkan atlet divisi Free Fire Ladies Dewa United Esports menggunakan Adobe Photoshop yang kemudian diubah menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects</li> <li>- Membuat desain poster untuk <i>game day</i> pertandingan Dewa United Esports melawan Onic dan Alter Ego sebagai pertandingan pada minggu pertama MPL ID S16. Pembuatan poster dilakukan menggunakan Adobe Photoshop yang kemudian diubah menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dokumentasi pertandingan Dewa United Esports melawan Onic pada pertandingan minggu pertama MPL ID S16 dalam bentuk fotografi yang kemudian dikurasi.</li> <li>- Melakukan proses pembuatan baju komunitas yang menjadi <i>merchandise</i> Dewa United Esports. Pembuatan desain baju komunitas mencakup pencarian referensi, sketsa awal, dan digitalisasi.</li> </ul>
5	24 - 30 Agustus 2025	MPL (Moonton)  Media sosial Dewa United Esports  Arsip Dewa United Esports  <i>Merchandise</i> Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan proses pembuatan baju komunitas Dewa United Esports dalam tahapan digitalisasi, finalisasi, dan <i>sampling</i>.</li> <li>- Membuat desain poster <i>farewell</i> salah satu <i>talent</i> Dewa United Esports menggunakan teknik <i>digital imaging</i> yang dilakukan diubah menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects.</li> <li>- Membuat desain poster <i>game day</i> untuk pertandingan Dewa United Esports melawan Navi dengan teknik <i>digital imaging</i> menggunakan Adobe Photoshop yang kemudian diubah menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects.</li> <li>- Melakukan dokumentasi pertandingan minggu satu dan dua pada pertandingan MPL ID S16, dimana Dewa United Esports melawan Alter Ego dan dokumentasi pertandingan minggu kedua melawan Navi dan</li> </ul>

			<p>Team Liquid ID. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk fotografi yang kemudian dikurasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>photoshoot</i> singkat dengan salah satu <i>brand ambassador</i> Dewa United Esports untuk keperluan konten pada media sosial.</li> <li>- Melakukan proses pembuatan <i>playoff jersey</i> untuk divisi MPL Dewa United Esports. Pembuatan <i>playoff jersey</i> mencakup pencarian referensi serta sketsa awal.</li> </ul>
6	01 - 04 September 2025	<p><i>Merchandise</i> Dewa United Esports</p> <p>Media sosial Dewa United Esports</p> <p>MPL (Moonton)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan proses pembuatan <i>playoff jersey</i> divisi MPL Dewa United Esports yang mencakup digitalisasi dan finalisasi.</li> <li>- Membuat dua video <i>highlights</i> dari salah satu permainan atlet MPL pada pertandingannya di minggu kedua MPL ID S16.</li> <li>- Membuat desain poster <i>game day</i> untuk pertandingan MPL ID S16 pada minggu ketiga, dimana Dewa United Esports melawan BTR. Desain poster dibuat menggunakan teknik <i>digital imaging</i> pada Adobe Photoshop yang kemudian diubah menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects.</li> <li>- Membuat desain poster “Week 2 Recap” pada pertandingan minggu kedua Dewa United Esports di MPL ID S16. Poster dibuat menggunakan teknik <i>digital imaging</i> pada Adobe Photoshop.</li> </ul>



7	07 - 12 September 2025	MPL (Moonton)  Media sosial Dewa United Esports  Arsip Dewa United Esports  <i>Merchandise</i> Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dokumentasi pertandingan Dewa United Esports pada minggu ketiga MPL ID S16 melawan BTR dan minggu keempat MPL ID S16 melawan Evos. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk fotografi yang kemudian dikurasi.</li> <li>- Melakukan proses pembuatan video pengenalan <i>brand ambassador</i> baru dari Dewa United Esports. Pembuatan video pengenalan mencakup proses <i>brainstorming</i>, pembuatan <i>shotlist</i>, pencarian <i>venue</i>, perizinan, dan pemilihan properti.</li> <li>- Melakukan dua jenis <i>photoshoot</i> dengan semua <i>brand ambassador</i> baru Dewa United Esports untuk keperluan aset Dewa United Esports dan keperluan promosi <i>merchandise</i> Dewa United.</li> <li>- Melakukan revisi pada pembuatan <i>merchandise work jacket</i> Dewa United Esports sesuai dengan arahan yang diberikan oleh atasan.</li> </ul>
8	14 - 20 September 2025	MPL (Moonton)  <i>Merchandise</i> Dewa United Esports  Media sosial Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dokumentasi pertandingan Dewa United melawan Geek Fam dan RRQ pada MPL ID S16 minggu keempat. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk fotografi yang kemudian dikurasi.</li> <li>- Membuat desain poster <i>game day</i> pertandingan Dewa United Esports melawan RRQ pada MPL ID S16 menggunakan teknik <i>digital imaging</i> pada Adobe Photoshop yang kemudian</li> </ul>

			<p>diubah menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects.</p> <p>- Mencari referensi untuk pembuatan desain alternatif <i>merchandise work jacket</i> Dewa United Esports yang dilanjutkan dengan pembuatan aset menggunakan Procreate dan Adobe Photoshop.</p>
9	21 - 26 September 2025	<p>MPL (Moonton)</p> <p>Arsip Dewa United Esports</p> <p>Media sosial Dewa United Esports</p>	<p>- Melakukan dokumentasi pertandingan MPL ID S16 minggu kelima, dimana Dewa United Esports melawan Team Liquid ID dan Navi. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk fotografi yang kemudian dikurasi.</p> <p>- Mencari beberapa alternatif untuk melakukan <i>photoshoot brand ambassador</i> Dewa United Esports sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan serta melakukan proses <i>photoshoot</i> tersebut.</p> <p>- Melakukan syuting video perkenalan <i>brand ambassador</i> baru Dewa United Esports yang mencakup proses peninjauan ulang pada konsep video, pengambilan gambar pada beberapa venue sesuai dengan konsep, dan membuat <i>editing outline</i> untuk rekan tim.</p>
10	29 September – 04 Oktober 2025	<p><i>Merchandise</i> Dewa United Esports</p> <p>MPL (Moonton)</p>	<p>- Membuat desain poster <i>game day</i> untuk pertandingan Dewa United Esports melawan Geek Fam pada minggu keenam MPL ID S16. Desain poster dibuat menggunakan teknik <i>digital imaging</i> menggunakan Adobe</p>

		Media sosial Dewa United Esports	<p>Photoshop yang kemudian diubah menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dokumentasi pertandingan minggu keenam MPL ID S16, dimana Dewa United Esports melawan Geek Fam dan Alter Ego. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk fotografi yang kemudian di kurasi.</li> <li>- Membuat desain baru <i>playoff jersey</i> untuk divisi MPL Dewa United Esports menggunakan Adobe Illustrator.</li> <li>- Melakukan revisi pada pembuatan desain <i>merchandise work jacket</i> Dewa United Esports sesuai dengan masukan yang diberikan oleh atasan.</li> </ul>
11	06 - 10 Oktober 2025	MPL (Moonton)  Media sosial Dewa United Esports  <i>Merchandise</i> Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dokumentasi pertandingan minggu ketujuh MPL ID S16, dimana Dewa United Esports melawan BTR. Hasil dokumentasi kemudian dikurasi.</li> <li>- Membuat desain poster “Playoff Secured” untuk divisi MPL Dewa United Esports menggunakan teknik <i>digital imaging</i> pada Adobe Photoshop.</li> <li>- Melakukan revisi minor pada desain <i>playoff jersey</i> Dewa United Esports sesuai dengan arahan yang diberikan atasan.</li> </ul>
12	12 - 17 Oktober 2025	MPL (Moonton)  Media sosial Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dokumentasi minggu kedelapan MPL ID S16 untuk pertandingan Dewa United Esports melawan RRQ dan Onic.</li> </ul>

			<p>Hasil dokumentasi kemudian dikurasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain poster <i>game day</i> minggu kedelapan MPL ID S16 untuk pertandingan Dewa United Esports melawan Evos menggunakan teknik <i>digital imaging</i> pada Adobe Photoshop.</li> <li>- Melakukan syuting <i>brand</i> bersama dengan salah satu <i>brand ambassador</i> Dewa United Esports yang mencakup proses pembuatan <i>shotlist</i>, pengambilan gambar, dan proses <i>editing</i>.</li> </ul>
13	19 - 24 Oktober 2025	<p>MPL (Moonton)</p> <p>MPL Festival (Moonton)</p> <p>Media sosial Dewa United Esports</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dokumentasi pertandingan terakhir pada <i>regular season</i> MPL ID S16 untuk pertandingan Dewa United Esports melawan Evos. Hasil dokumentasi kemudian dikurasi.</li> <li>- Membuat desain <i>display</i> LED untuk keperluan MPL Festival pada <i>playoff</i> MPL ID S16 menggunakan Adobe Photoshop yang kemudian diubah menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects.</li> <li>- Melakukan syuting untuk salah satu <i>brand ambassador</i> Dewa United Esports yang mencakup proses pembuatan <i>shotlist</i>, pengambilan gambar, dan proses <i>editing</i>.</li> </ul>
14	27 - 31 Oktober 2025	<p>MPL (Moonton)</p> <p>MPL Festival (Moonton)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>photoshoot</i> bersama dengan <i>brand ambassador</i> dengan tema “DeyWAn” untuk keperluan MPL Festival MPL ID S16.</li> <li>- Melakukan revisi minor pada desain <i>display</i> LED untuk</li> </ul>

		Media sosial Dewa United Esports  Arsip Dewa United Esports	<p>keperluan MPL Festival pada <i>playoff</i> MPL ID S16.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dokumentasi pertandingan perdana Dewa United Esports pada <i>playoff</i> MPL ID S16 melawan Evos di NICE PIK 2. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto.</li> <li>- Melakukan proses kurasi setiap <i>game</i> pada pertandingan <i>playoff</i> Dewa United Esports pada MPL ID S16 melawan Evos yang kemudian melalui proses <i>editing</i> pada Adobe Lightroom.</li> </ul>
15	03 - 07 November 2025	Media sosial Dewa United Esports  <i>Merchandise</i> Dewa United Esports  MPL (Moonton)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain poster “<i>carousel</i>” dari hasil foto <i>playoff</i> MPL ID S16 pada pertandingan Dewa United Esports melawan Evos yang sudah melalui proses <i>editing</i> menggunakan Adobe Photoshop.</li> <li>- Membuat desain celana panjang untuk Dewa United Esports menggunakan Adobe Photoshop.</li> <li>- Membantu proses syuting kilas balik <i>playoff</i> MPL ID S16 untuk video “Mic Check” Dewa United Esports.</li> <li>- Membuat video untuk salah satu brand ambassador Dewa United Esports yang mencakup proses pembuatan shotlist, syuting, dan editing.</li> </ul>
16	10 - 14 November 2025	<i>Merchandise</i> Dewa United Esports	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat tiga desain baju komunitas Dewa United Esports menggunakan Adobe Photoshop</li> </ul>

			yang mencakup proses desain dan revisi minor.  - Melakukan proses pembuatan desain <i>jersey</i> Dewa United Esports tahun 2026 menggunakan Adobe Illustrator.
17	17 - 21 November 2025	<i>Merchandise</i> Dewa United Esports	- Melanjutkan dan melakukan finalisasi pada proses pembuatan <i>jersey</i> Dewa United Esports untuk tahun 2026 menggunakan Adobe Illustrator.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan praktik magang di Dewa United Esports memberi kesempatan bagi penulis sebagai seorang *creative intern* dengan tanggung jawab utama sebagai *graphic designer*. Selama praktik magang dilaksanakan, penulis dipercayai untuk menangani beberapa proyek dengan jenis yang beragam, baik perancangan konten visual digital maupun cetak. Secara keseluruhan, perancangan konten-konten visual tersebut mencakup desain, animasi, fotografi, videografi, dan *editing*. Dengan ini, penulis memperoleh kesempatan untuk merasakan pengalaman yang sangat bervariasi pada ranah kreatif di industri *e-sports* Indonesia.

Di antara tugas-tugas yang sudah diselesaikan oleh penulis, terdapat satu tugas utama dan empat tugas tambahan yang ingin penulis soroti. Bersama dengan anggota divisi kreatif, penulis dipercayai untuk membuat sebuah video perkenalan atlet *e-sports* untuk divisi MPL Dewa United Esports yang menjadi tugas utama penulis. Pada sisi yang lain, penulis juga bertanggung jawab untuk perancangan beberapa jenis desain yang menjadi tugas tambahan penulis. Desain-desain tersebut mencakup perancangan desain *merchandise*, desain media sosial, desain *display* LED, fotografi, dan videografi. Berikut adalah penjabaran detail mengenai proses pelaksanaan tugas utama dan tambahan yang sudah diselesaikan oleh penulis selama praktik magang di Dewa United Esports.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang diselesaikan oleh penulis selama melaksanakan praktik magang di Dewa United Esports adalah pembuatan video pengenalan *official roster announcement* untuk MPL ID Season 16. Video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports digunakan sebagai pembuka dari MPL ID Season 16 bersama dengan delapan tim *e-sports* lainnya yang akan berkompetisi. Proyek pembuatan video pengenalan ini secara bersamaan dikerjakan oleh seluruh anggota divisi kreatif dengan tanggung jawabnya masing-masing.

Penulis memiliki tiga peran utama pada pembuatan video tersebut yang mencakup peran sebagai sutradara, videografer, dan *editor*. Sebagai sutradara, penulis membuat dan menentukan *shotlist* pengambilan gambar dari keseluruhan video serta memberi petunjuk selama proses syuting. Sebagai videografer utama, penulis bersama dengan satu rekan lainnya bertugas untuk mengoperasikan kamera dan mengambil semua video yang sudah direncanakan pada *shotlist*. Terakhir, penulis sebagai seorang *editor* bertugas untuk menyunting semua video yang sudah diambil dan mengemasnya secara menarik dengan SFX, VFX, BGM, dan *color grading*.

Pada proses pembuatan video pengenalan ini, penulis mengikuti metode perancangan untuk proyek besar yang diterapkan oleh Dewa United Esports. Metode perancangan proyek ini mencakup proses *brief*, *conceptual brainstorming*, *reference and moodboard*, *production*, dan *review and feedback*. Berikut adalah penjabaran detail mengenai setiap proses metode perancangan yang digunakan dalam perancangan video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports.

#### 1. *Brief*

Tahapan pertama dalam proses pembuatan video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports adalah penerimaan *brief* yang diberikan oleh *social media officer* kepada seluruh anggota kreatif. Hal ini dilakukan untuk menjadwalkan tanggal guna melakukan

diskusi untuk mencari ide konsep besar untuk video pengenalan tersebut. *Brief* yang diberikan oleh *social media officer* disampaikan secara tertulis menggunakan *Google Sheets*.

	Content Headline	Content Reference	Link to File	Format Detail	Platform	Upload Date	Release Date	Designer	Status
24	Lintas Komunitas versi 18.08	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
25	Forward Beres	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
26	Forward Gendak	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
27	Wah, Full Beres	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
28	Wah, Full Beres	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
29	Wah, Full Beres	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
30	Wah, Full Beres	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
31	Tidak bisa Part 1	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
32	Elaborasi untuk tes	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
33	Lintas Komunitas	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...
34	Partisan Black	https://www.youtube.com/watch?v=...	https://www.youtube.com/watch?v=...	Fixed 4:5	10/08/2025	10/08/2025	...	...	...

Gambar 3. 4 *Brief* Perancangan Video Perkenalan Atlet Divisi MPL

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada anggota divisi kreatif perihal jadwal proses *brainstorming* yang akan dilakukan. Seluruh anggota divisi kreatif diwajibkan untuk menyediakan waktu dalam berpartisipasi pada proses *brainstorming* tersebut. Dikarenakan *brief* bersifat informatif, penulis belum mendapatkan arahan pengerjaan proyek, melainkan adakan mendapatkannya setelah proses *brainstorming* dilakukan.

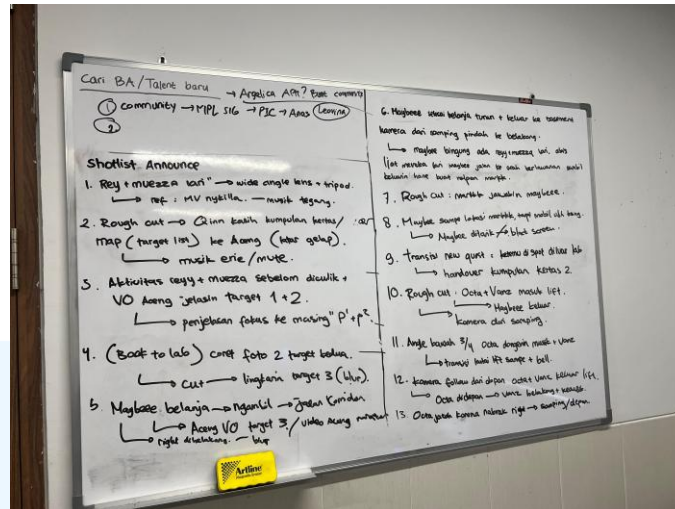
## 2. *Conceptual Brainstorming*

Tahapan kedua dalam proses perancangan video adalah *conceptual brainstorming* yang menjadi proses diskusi bagi seluruh anggota divisi kreatif untuk mencari ide besar pada konsep video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports. Perancangan video pengenalan ini diperuntukkan sebagai bagian dari pembukaan MPL ID S16 serta aspek penilaian yang dilakukan oleh pihak kompetisi.

Dikarenakan perancangan video dibuat untuk memperkenalkan setiap atlet pada divisi MPL, konsep video dirancang untuk menyoroti setiap atlet serta *role* mereka dalam



game Mobile Legends: Bang Bang yang mencakup tujuh atlet dan dua *division coach* Dewa United Esports.



Gambar 3. 5 Hasil *Conceptual Brainstorming*

Hasil dari proses *conceptual brainstorming* memperoleh sebuah konsep dengan ide besar “Rise Beyond Limits” yang menceritakan mengenai upaya dari Dewa United Esports yang selalu dikenal sebagai sebuah tim “*underdog*”. Konsep ini diangkat dengan tujuan untuk menunjukkan motivasi Dewa United Esports dalam memecahkan stigma buruk yang selama ini melekat serta memperjuangkan kelolosan pada *playoff* MPL ID Season 16 yang dapat mengubah nasib tiga musim terakhir Dewa United Esports yang selalu mengakhiri musim pada peringkat bawah klasemen.

Konsep “Rise Beyond Limits” menceritakan dua *division coach* baru yang berupaya mencari atlet-atlet MPL yang dapat membawa Dewa United Esports pada kemenangan. Atlet-atlet yang ditemukan oleh kedua *division coach* kemudian dikumpulkan menjadi satu melalui proses penculikan untuk membangun sebuah tim yang siap dalam berkompetisi pada musim baru. Video ini menyoroti dua senjata rahasia baru dari Dewa United Esports yang terletak pada salah satu *division coach* yang merupakan seorang pelatih asal Filipina yang berhasil membawa tim lamanya kepada

kejuaraan pada kompetisi MDL. Pada sisi lain, Dewa United Esports juga mendatangkan satu atlet asal Filipina untuk mengisi *role explainer* yang menjadi “*ace card*” dari Dewa United Esports pada MPL ID Season 16.

Secara garis besar, video ini dirancang untuk membangun atmosfer tegang yang mencekam melalui penerapan struktur naratif yang bersifat *non-linear*, memanfaatkan alur yang berjalan dengan lompatan waktu berupa *flashback* dan *flashforward* guna mengarahkan perhatian penonton dan menciptakan pengalaman yang imersif serta keterhubungan dari cerita yang disampaikan.

### 3. *Reference and Moodboard*

Tahapan ketiga setelah *conceptual brainstorming* adalah untuk melakukan riset dan membuat *moodboard* berdasarkan hasil *brainstorming* yang digunakan sebagai bentuk referensi dalam proses pembuatan video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports. *Moodboard* dirancang melalui situs Pinterest menggunakan berbagai jenis teknik pengambil gambar dari beberapa jenis karya film dan fotografi dengan tujuan memudahkan *production crew* pada proses pengambilan gambar.



Gambar 3. 6 *Moodboard* Perancangan Video Perkenalan Atlet Divisi MPL

Terbentuknya *moodboard* disesuaikan dengan gaya visual yang ingin diperlihatkan pada video. *Moodboard* mencakup sudut pandang pengambilan gambar, *tone* warna untuk *color grading*, penataan *lighting*, latar tempat cerita, properti yang dibutuhkan, dan genre yang ingin ditampilkan. Hal ini dilakukan dengan upaya untuk menjaga keselarasan visualisasi pada proses produksi serta dapat berhasil menyampaikan pesan di balik cerita yang dipertunjukkan melalui video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports yang sudah direncanakan.

*Moodboard* menunjukkan teknik pengambilan gambar yang sangat bervariasi, di antaranya penggunaan *wide lens* yang membentuk sebuah efek distorsi pada subjek. Pemilihan *tone* warna yang memiliki temperatur hangat dan *tint* yang memiliki warna kehijauan. Pemilihan teknik penataan *lighting* yang menggunakan warna merah dan permainan siluet pada subjek yang digabungkan dengan pemilihan properti serta latar tempat. Selain itu, penulis juga ingin menunjukkan latar situasi yang menegangkan melalui pemilihan genre video bersifat *mystery thriller* dengan tujuan untuk meningkatkan rasa penasaran dan antisipasi penonton.

#### **4. Production**

Tahapan keempat dalam proses perancangan video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports adalah tahapan produksi. Tahapan produksi dibagi menjadi tiga jenis tahapan yang mencakup *pre-production*, *syuting*, dan *post-production*. Diterapkannya ketiga tahapan ini memiliki tujuan untuk memastikan semua keperluan yang dibutuhkan sebelum, selama, dan sesudah *syuting* akan terpenuhi. *Pre-production* dilakukan untuk mempersiapkan proses *syuting* yang mencakup penentuan *timeline* produksi, pembuatan *shotlist*, pengurusan perizinan, dan persiapan

properti. *Post-production* kemudian dilakukan untuk pengelolaan hasil syuting menjadi hasil final yang akan dipublikasikan.

*Pre-production* diawali dengan pembuatan *shotlist* menggunakan naskah yang sudah dibuat oleh rekan divisi kreatif. Pembuatan *shotlist* menjadi daftar pengambilan gambar yang menjadi panduan selama proses syuting. Selain itu, *shotlist* akan digunakan saat *post-production*, dalam melakukan proses kurasi *file* serta visualisasi penggambaran adegan yang ingin ditampilkan selama proses *editing*.

SHOTLIST ANNOUNCEMENT MPL ID S16

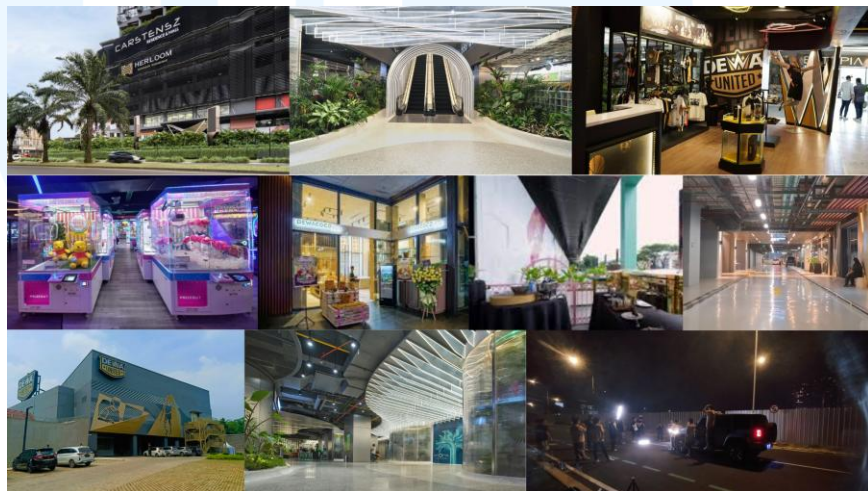
SHOT	KETERANGAN	LOKASI	LENSA	DAY	URUTAN	CONFIRMED FILE
1	POV shot Reyry menggunakan tripod sedang melarikan diri di basement carstensz Ekspresi : cemas, ketakutan agak lelah	Basement Carstensz	16-35	2		
2	POV shot Muezza menggunakan tripod sedang melarikan diri di basement carstensz, shot sama persis dengan shot 1 Ekspresi : cemas, ketakutan agak lelah	Basement Carstensz	16-35	2		
3	Shot close up tangan Qinn kasih berkas ke Aceng	Bawah Tangga (Markas)	50 28-70	1		
4	Reyy lagi liat barang di meja yang tengah diangkat pake tangan kanan dan kiri. Kamera akan mundur perlahan di atas meja tengah menggunakan gimbal	Dewa Coco	16-35	1		
5	Shot Reyry ambil produk dari lemari, kamera ditaruh di belakang produk, seolah-olah kamera adalah salah satu produk yang dijual	Dewa Coco	16-35	1		
6	Shot aktivitas Reyry dan Muezza sebelum diculik saat mereka lagi belanja di	Dewa Coco	16-35 28-70	1		

Gambar 3. 7 *Shotlist* Perancangan Video Perkenalan Atlet Divisi MPL

Perancangan *shotlist* mencakup keterangan sudut pandang pengambilan gambar serta posisi kamera dan *lighting*, lokasi latar tempat, jenis lensa yang digunakan, hari pengambilan gambar, urutan pengambil gambar, dan *file* akhir yang akan digunakan pada video. *Shotlist* kemudian dibagi dengan pembagian warna yang berbeda untuk menandakan hari pengambilan gambar.

Pemilihan *shotlist* disesuaikan untuk memperoleh *look and feel* yang bersifat *cinematic storytelling* menggunakan genre *thriller*.

*Shotlist* menggabungkan berbagai jenis sudut pandang pengambilan gambar seperti *close up*, *medium shot*, *wide shot*, *high angle*, *low angle*, dan *eye level*. Penulis juga menggunakan teknik pengambilan gambar yang menghasilkan efek bokeh dengan tujuan membuat *focus area* pada subjek sebagai *point of interest* (POI). Lensa dengan *aperture* rendah sebesar f/1.4-f/2.8 digunakan pada sebagian besar pengambilan gambar tersebut yang dipadukan dengan teknik pengambilan gambar lainnya seperti *follow through*, *panning*, *still shot*, penggunaan *foreground*, dan *background*.



Gambar 3. 8 Lokasi Syuting Video Perkenalan Atlet Divisi MPL

Menggunakan *shotlist* tersebut, penulis menentukan lokasi yang akan digunakan. Dengan ini, sebagian besar proses syuting dilakukan pada Carstensz Mall yang mencakup Dewa United Store, Cow Play Cow Moo (CPCM), Dewa Coco, dan Mama Ann. Selain itu, proses pengambilan gambar juga dilakukan pada beberapa area mall, seperti *elevator*, *escalator*, *hallway*, dan *parking lot*. Di luar area mall, proses pengambilan gambar dilakukan pada *basecamp* Dewa United Esports dan area Ruko Maggiore, Gading Serpong.

Selain menentukan lokasi syuting, penulis juga menggunakan *shotlist* untuk menjabarkan semua properti yang akan digunakan pada proses pengambilan gambar. Properti-properti tersebut mencakup *jersey* Dewa United Esports, *casual outfit*,



topeng, *dust bag*, tali tambang, *target board*, amplop kertas, kartu remi, telepon genggam, *headphone*, dan mobil BAIC BJ40. Dengan ini, penulis dapat menentukan *timeline* produksi yang dibutuhkan untuk melakukan proses pembuatan video.

Gambar 3. 9 *Timeline* Produksi Video Perkenalan Atlet Divisi MPL

*Timeline* produksi dibagi menjadi dua hari pada tanggal 7 – 8 Agustus 2025. *Timeline* produksi dilengkapi dengan lokasi syuting, jadwal syuting, dan keterangan jadwal secara keseluruhan. Namun, dikarenakan proses pengambilan gambar melewati waktu yang sudah diestimasikan, proses syuting diperpanjang menjadi tiga hari pada tanggal 9 Agustus 2025.

Setelah *timeline* produksi ditetapkan, penulis melakukan persiapan terakhir yang meliputi pengecekan alat-alat yang digunakan untuk proses pengambilan gambar. Penulis menggunakan kamera Sony FX 3, beragam jenis lensa yang mencakup Sony 50mm f/1.4, Sony 16-35mm f/2.8, dan Sony 24-70mm f/2.8, dan aksesoris tambahan seperti mic, tripod, gimbal, serta *lighting*.

Setelah tahap *pre-production* telah selesai, penulis melanjutkan proses perancangan video perkenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports pada tahapan pengambilan gambar. Keseluruhan proses syuting yang mencakup pengambilan gambar dan *voice over* dilaksanakan dalam rentang waktu tiga hari, yakni pada tanggal 7-9 Agustus 2025. Selama proses syuting dilakukan,

penulis mengatur konfigurasi kamera yang ditetapkan pada dimensi 1920 X 1080 *pixels* dengan ratio 16:9 dengan format 4k 60fps yang memberikan *output* gambar Jpeg. Penulis mengatur ISO, *aperture*, dan *shutter speed* pada kamera sesuai dengan kebutuhan pengambilan gambar guna menghasilkan video berkualitas tinggi dengan tingkat ketajaman yang maksimal.

Proses syuting dimulai pada hari Kamis, 7 Agustus 2025 pukul 15.00 WIB sebagai hari pertama proses pengambilan gambar. Diawali dengan *briefing* divisi kreatif yang dilanjutkan dengan *briefing* bersama para *talent* untuk memberitahu jadwal proses syuting yang dilaksanakan pada hari tersebut. Penulis kemudian berangkat menuju lokasi syuting terlebih dahulu untuk melakukan persiapan alat. Hal tersebut dilakukan sehingga proses pengambilan gambar dapat segera dilaksanakan setibanya para *talent* di lokasi guna memaksimalkan waktu secara efisien.



Gambar 3. 10 *Briefing Talent* Hari Pertama

Penulis kembali melakukan *briefing* singkat bersama para *talent* untuk memastikan keselarasan pemahaman *scene* yang akan diambil terkait gestur, ekspresi, dan teknik pengambilan gambar yang akan dilakukan. Proses syuting pada lokasi pertama dilaksanakan dari pukul 17.00 – 19.00 WIB sebelum melakukan perpindahan lokasi untuk melakukan proses syuting berikutnya.

Dikarenakan terdapat kendala terkait perizinan, jadwal syuting selanjutnya diakhiri pada hari berikutnya. Meskipun demikian, proses syuting tetap dilaksanakan pada lokasi syuting ketiga di CPCM yang diakhiri pada pukul 23.00 WIB. Penyesuaian waktu yang dilakukan oleh penulis guna memastikan kebutuhan pengambilan gambar sudah terpenuhi sesuai dengan konsep.

Kegiatan syuting hari kedua dilanjutkan pada hari Jumat, 8 Agustus 2025 pukul 17.00 WIB yang diawali dengan *briefing* sebelum menuju pada lokasi pertama untuk melanjutkan proses syuting. Pukul 18.00 WIB, proses pengambilan gambar dilakukan pada beberapa lokasi seperti Dewa Coco, Mama Ann, dan Dewa United Store. Pukul 20.00 WIB, penulis menuju lokasi berikutnya pada *parking lot* mall untuk melanjutkan proses pengambilan gambar hingga pukul 23.00 WIB. Dengan ini, penulis berhasil memenuhi semua kebutuhan pengambilan gambar pada Carztesz Mall dan melanjutkan syuting di Ruko Maggiore, Gading Serpong.



Gambar 3. 11 Proses Syuting Hari Kedua

Proses pengambilan gambar yang dilakukan di area Ruko Maggiore dipertunjukkan memperkenalkan setiap atlet bersama dengan *role* mereka pada *game* Mobile Legends: Bang Bang serta *jersey* yang akan digunakan satu musim kedepan. Penulis juga melakukan *briefing* terkait teknik pengambilan gambar yang ingin



diperoleh sebelum proses syuting dilaksanakan. Proses syuting pada area Ruko Maggiore diselesaikan pukul 02.00 WIB yang mengakhiri hari kedua pengambilan gambar untuk video pengenalan.



Gambar 3. 12 Divisi MPL Dewa United Esports

Proses syuting hari ketiga dilanjutkan pada hari Sabtu, 9 Agustus 2025 di *basecamp* Dewa United Esports. Penulis melakukan *briefing* singkat untuk memastikan kembali semua rencana pengambilan gambar yang akan dilakukan pada hari ketiga. Dilanjutkan dengan pembuatan latar set pada salah satu ruangan *basecamp*, penulis melakukan persiapan alat produksi, penempatan kamera, pengaturan *lighting*, properti, dan *briefing talent*.

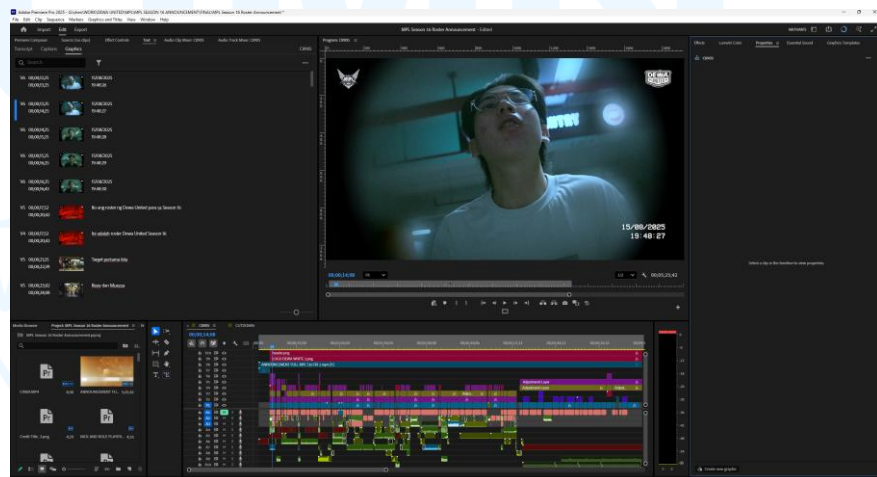


Gambar 3. 13 Proses Syuting Hari Ketiga

Proses pengambilan gambar dimulai pada pukul 16.00 WIB dan diselesaikan pada pukul 18.00 WIB. Pada rentang waktu tersebut, penulis mengambil beberapa *scene* tambahan yang akan dipergunakan pada *credit scene* video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports. Setelah seluruh rangkaian proses syuting selesai dilaksanakan, penulis bersama tim produksi melanjutkan pengambilan *voice over* dari dua *talent* serta melakukan pengecekan terakhir pada *file* video guna memastikan seluruh *scene* sudah diperoleh sesuai kebutuhan produksi.

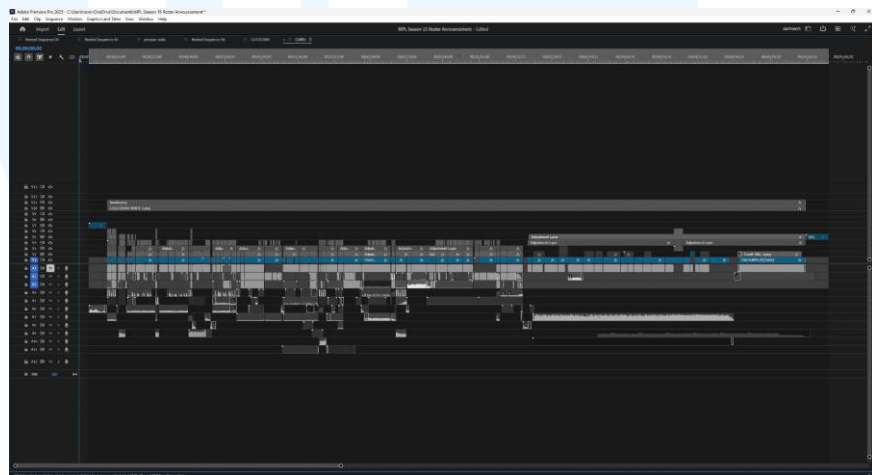
Setelah tahapan *pre-production* dan proses syuting diselesaikan, penulis melanjutkan proses pembuatan video pada tahapan *post-production*, dimana hasil video yang sudah diambil semasa proses syuting melewati proses *editing* hingga menghasilkan *draft* final yang akan dipublikasikan. Pada tahapan ini, penulis memiliki tugas untuk melakukan proses *stitching*, *mixing*, dan *color grading* hasil *file* video yang sudah terlebih dahulu dikurasi.

Proses *editing* mengambil waktu satu minggu yang dilaksanakan secara *hybrid*, dimana proses pembuatan video pengenalan tersebut bertabrakan dengan jadwal *bonding* Dewa United Esports. Hal tersebut secara langsung mengharuskan penulis untuk melaksanakan proses *editing* secara *remote*.



Gambar 3. 14 Proses *Editing*

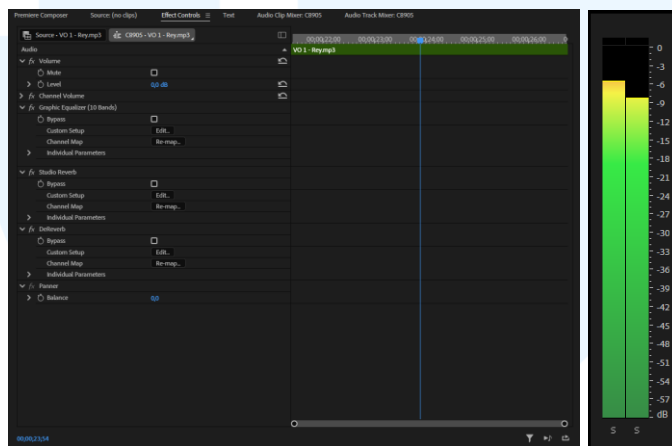
Keseluruhan proses *editing* dilakukan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro dengan dimensi video 1920 X 1080 *pixels* dengan ratio 16:9 60fps. *File* yang sudah terkurasi dipindahkan ke dalam *software* Adobe Premiere Pro untuk melalui proses *editing*, dimana penulis melakukan tahapan pemotongan dan penjaitan atau *video stitching* yang disesuaikan dengan kebutuhan *scene*. *File* video yang telah melalui proses *stitching* menjadi fondasi serta gambaran kasar bagi penulis untuk mengembangkan hasil pada langkah berikutnya.



Gambar 3. 15 Proses *Cutting* dan *Stitching* Video

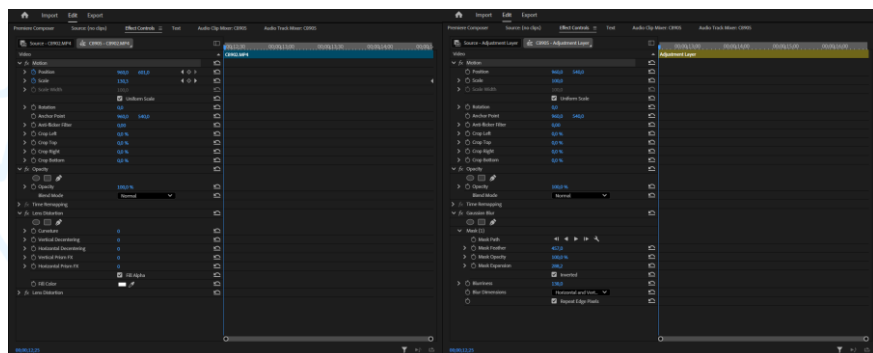
Proses pemotongan dan penjaitan video dilakukan bersamaan dengan pemotongan dan penjaitan audio utama yang merupakan *voice over talent*. Audio tersebut melalui proses *mixing* dengan tujuan melakukan *audio correction* menggunakan efek seperti Studio Reverb dengan pengaturan yang disesuaikan pada kebutuhan video. Penulis juga menggunakan efek DeReverb yang bertujuan untuk mengurangi *background noise* dengan pengaturan 50% yang cukup untuk menghilangkan *audio noise* namun tetap menjaga kejernihan audio. Audio utama juga diberikan efek *Enhancer* dengan pengaturan *Podcast Reverb* dan *Equalizer* guna memfokuskan audio serta memberikan efek isolasi pada suara.

Penulis kemudian melanjutkan pada proses pengaturan desibel yang dihasilkan oleh audio utama yang diatur pada dB -6 yang menjadi standar *mixing* dengan tujuan untuk menghasilkan audio dialog yang natural, optimal, dan mencegah adanya *audio clipping* serta terbentuknya distorsi pada gelombang suara. *Mixing* yang dilakukan oleh penulis menjadi upaya untuk menghasilkan audio yang jelas dan tajam serta memberikan fleksibilitas bagi penulis untuk menambahkan BGM dan SFX lainnya.



Gambar 3. 16 Audio Mixing

Melanjutkan proses pemotongan dan penjaitan video, penulis menambahkan beberapa jenis efek pada video untuk memberikan kesan yang lebih hidup pada *still shots*. Penulis memberikan efek seperti *zooming*, perpindahan *position*, *opacity*, *rotation*, *Film Dissolve* untuk transisi, dan *Warp Stabilizer* untuk meminimalisir getaran pada beberapa *file* video.



Gambar 3. 17 Efek Visual Correction

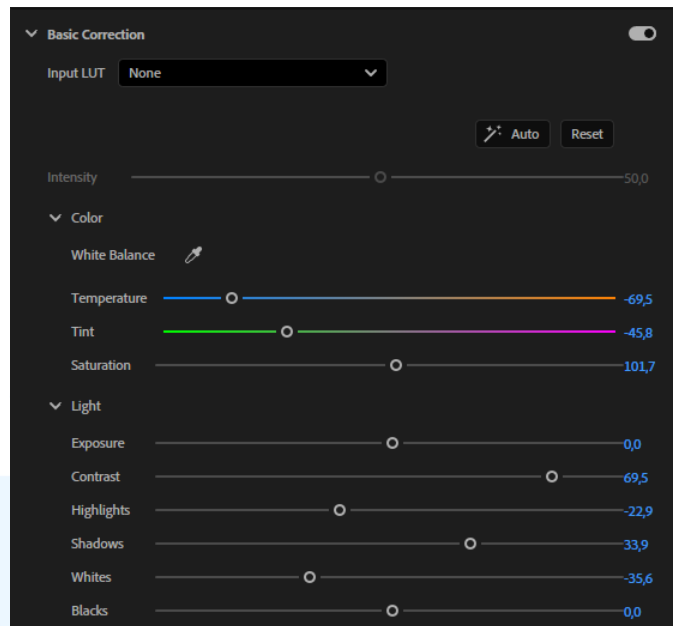
Selain efek yang membantu dalam melakukan *visual correction*, penulis juga menggunakan *Adjustment Layer* untuk menambahkan efek yang meningkatkan aspek visual. Penulis menggunakan efek *masking* yang dipadukan dengan efek *Noise*, *Lens Distortion*, *cropped Black Video*, dan *Gaussian Blur* untuk menciptakan efek *halation*. Percepatan serta perlambatan video juga menjadi efek yang penulis gunakan dengan tujuan menghasilkan visual yang lebih dinamis untuk mencegah video terlihat monoton.



Gambar 3. 18 Frame Capture Scene 1

Proses *editing* dilanjutkan dengan tahapan *color correction* serta *color grading*. Penulis melakukan *color correction* disebabkan oleh beberapa hasil video yang memiliki perbedaan yang cukup signifikan pada warna. Maka dari itu, *color correction* bertujuan menghasilkan warna yang selaras pada setiap *scene* yang menjadi fondasi bagi penulis untuk melakukan proses *color grading*.

Penulis menggunakan *Adjustment Layer* yang diletakkan di atas *file video* untuk memisahkan pengaturan warna dari *file* asli yang akan menjadi *backup* bagi penulis jika terdapat kesalahan dalam melakukan proses *color grading*. Untuk *color correction*, penulis menggunakan panel *basic correction* pada panel *Lumetri Color* untuk mengatur *temperature*, *tint*, *exposure*, *contrast*, *highlights*, *shadows*, *whites*, *blacks* sesuai dengan kebutuhan dari setiap *file video* yang tentunya memiliki perbedaan untuk setiap *scene*. Ketentuan dalam pengaturan *basic correction* juga disesuaikan oleh penulis pada kebutuhan gaya visual yang ingin ditampilkan pada video.



Gambar 3. 19 *Basic Correction* Video

*Basic correction* pada panel diambil dari *scene* satu video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports. Penulis mengubah pengaturan pada *slider temperature* dan *tint* menuju arah biru dan hijau serta menaikkan kontras untuk mempertajam video. Selanjutnya *slider highlights* dan *white* diturunkan dengan tujuan menurun cahaya putih yang berlebih. Penulis juga menaikkan intensitas *slider shadows* untuk meningkatkan pencahayaan pada area-area tertentu yang tertutup dengan bayangan. Pengaturan *basic correction* pada video dikaitkan pengaturan panel *curves* dan *vignette* yang digunakan untuk melakukan *color grading*.

*Color grading* yang dilakukan bertujuan untuk membuat visual video lebih hidup dan selaras dengan genre yang ingin dicapai, yaitu genre *mystery thriller*. Penulis menggunakan panel *curves* untuk mengubah pengaturan *saturation*, *hue*, dan *luminance* yang memiliki perannya masing-masing untuk memanipulasi warna asli video sesuai dengan kebutuhan produksi video. Permainan panel *curve* menggunakan warna RGB sebagai warna dasar yang dimanipulasi untuk menciptakan warna pada *draft* final video

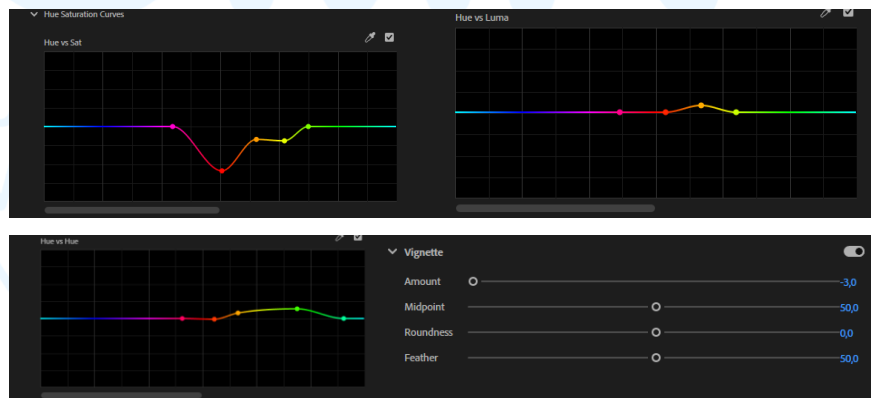


perkenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports. Penggunaan panel *vignette* juga dipergunakan untuk memanipulasi warna akhir yang dihasilkan pada *draft* final.



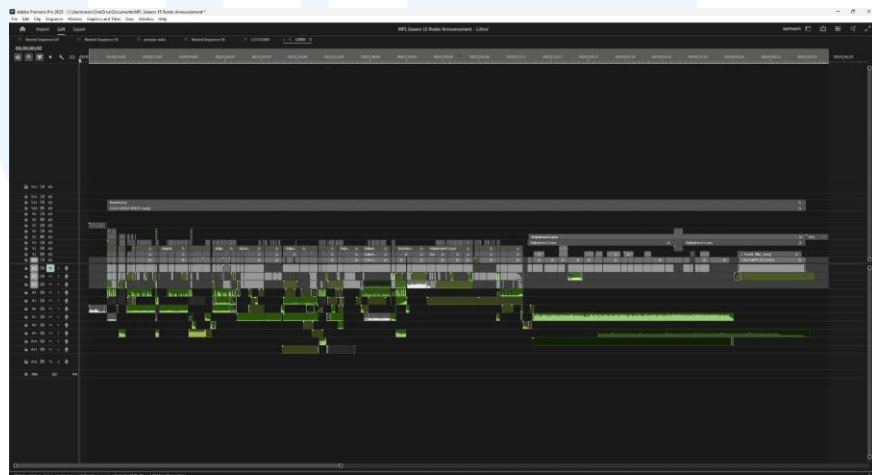
Gambar 3. 20 *Before* dan *After* Proses *Color Grading*

Untuk keseluruhan *scene*, penulis menggunakan teknik *color grading* yang mengubah pengaturan *graph* saturasi pada tingkatan warna jingga yang diturunkan bersama dengan tingkatan warna merah dan kuning. *Graph hue* diatur pada tingkat warna kuning yang diubah menjadi jingga dan tingkatan warna hijau yang diubah menjadi kuning. Penulis mengubah tingkatan *graph luminance* pada warna jingga yang dinaikan guna mencerahkan warna kulit subjek pada video. Meskipun demikian, perubahan pada ketiga *graph* tersebut memiliki tingkatan yang berbeda-beda menyesuaikan warna *basic correction* yang sudah dilakukan. Setelah pengaturan pada panel *curves* dilakukan, penulis menurunkan *slider amount* yang terletak pada panel *vignette*. Hal ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan efek gelap pada titik sudut video guna mendukung kesan misteri.



Gambar 3. 21 *Color Grading* Video

Proses *editing* dilanjutkan dengan penambahan audio, seperti SFX, foley, dan BGM pada video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports. Pemilihan audio dilakukan berdasarkan situasi yang digambarkan pada *scene*. Penulis menggunakan audio langkah kaki saat subjek berjalan, audio *flickering* saat lampu berkedip, audio *impact* saat adanya benturan, dan berbagai jenis audio lainnya. Penggunaan audio dilakukan untuk meningkatkan rasa imersif, dimana audio-audio tersebut akan mendukung rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh subjek pada video.



Gambar 3. 22 Audio SFX Video

Sebagian besar audio yang digunakan pada video diunduh pada situs Envato Elements untuk mendapatkan SFX dan BGM dengan kualitas yang memadai. Penulis juga menggunakan Youtube untuk mengunduh beberapa BGM. Mengingat hal tersebut, penulis memastikan syarat penggunaan audio yang dipakai secara gratis.

Penulis menggunakan dua jenis BGM, BGM berbasis instrumental dan BGM yang memiliki lirik. BGM instrumental yang digunakan memberikan nuansa ceria yang *high beat* untuk beberapa *scene* video. Pada sisi lain, penulis juga menggunakan BGM dengan nada bernuansa tegang dan seram untuk mendukung SFX serta keseluruhan video yang dikemas dengan genre *mystery thriller*. Untuk BGM yang memiliki lirik, penulis menggunakan lagu Bugatti



karya Ace Hood ft. Future dan Rick Ross sebagai salah satu parodi dan bentuk komedi serta partisipasi tren pada waktu pembuatan video berlangsung. Penulis juga menggunakan lagu Tuyu karya Rodrigo Amarante sebagai BGM pada *scene* pengenalan setiap atlet divisi MPL Dewa United Esports.

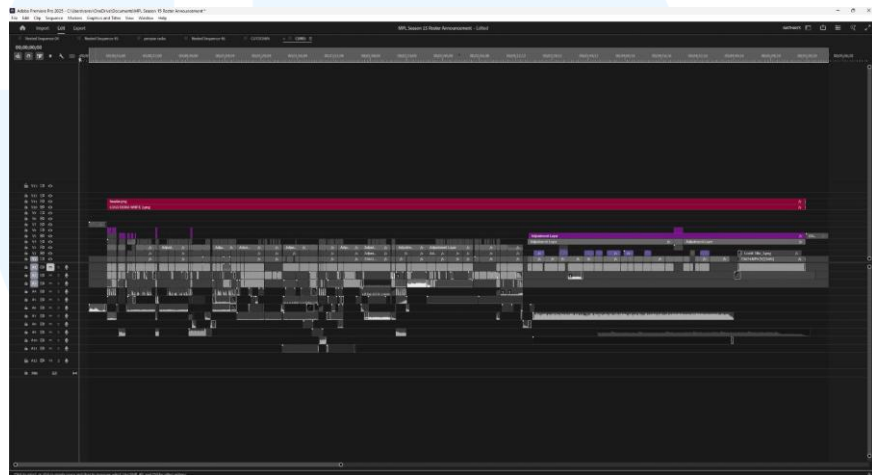
Pada proses penambahan audio SFX dan BGM, penulis juga melakukan penyesuaian minor pada beberapa audio, dimana penulis mengubah tingkat kekerasan suara atau *audio gain* yang dihasilkan oleh audio. Penulis menyesuaikan beberapa audio menggunakan *keyframe audio level* yang mengubah tingkat kekerasan audio secara progresif yang dipadukan dengan efek transisi seperti *Constant Power* dan *Constant Gain*. Penyesuaian pada audio SFX dan BGM yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keselarasan pada video dan audio utama menggunakan tingkatan desibel yang sesuai serta transisi audio yang memberikan kesan menyatu.

Proses *editing* dilanjutkan dengan penambahan *subtitle* untuk mendukung komunikasi visual dalam bentuk tekstual. Penulis menggunakan *font* Helvetica Regular dengan ukuran 40 pt yang diletakkan dengan *center alignment* pada bagian bawah video. Penulis menggunakan warna putih dengan *hex code* #FFFFFF serta *shadow* untuk *subtitle* guna menghasilkan kontras pada video.



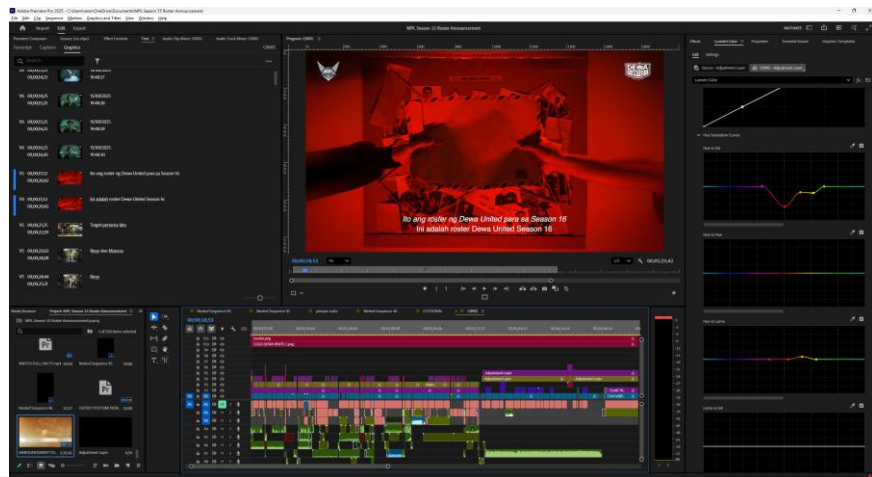
Gambar 3. 23 *Subtitle* Video

Video juga dilengkapi dengan aset-aset visual pendukung seperti penggunaan logo Dewa United Esports, logo MPL, *cinematic black bars*, animasi nama, dan tipografi sebagai aset pendukung. Aset-aset visual dipergunakan dengan bertujuan untuk meningkatkan kualitas video secara keseluruhan dan secara bersamaan meningkatkan imersifitas video bagi penonton yang melihat video.



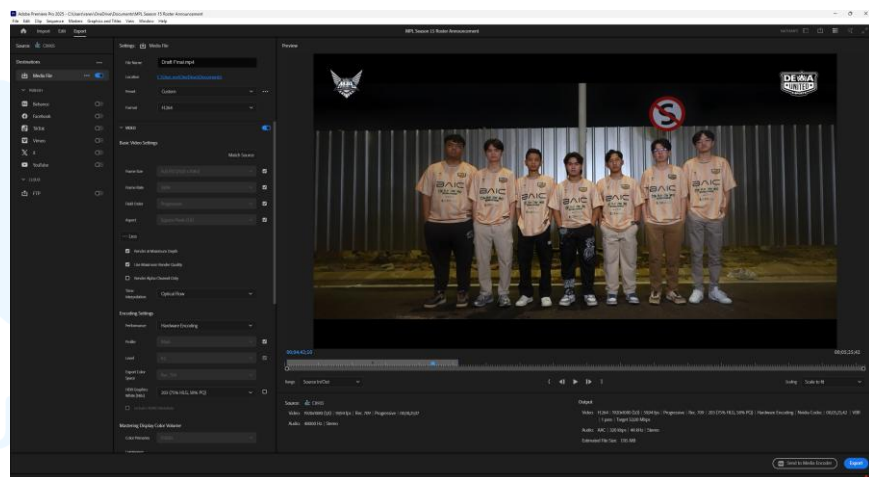
Gambar 3. 24 Aset Visual Pendukung Video

Setelah menyelesaikan semua proses *editing*, penulis melakukan pengecekan terakhir untuk memastikan sebuah proses sudah dilakukan dengan tepat dan teratur. Penulis akan merujuk pada *shotlist* kembali untuk melakukan proses validasi terakhir sebelum meminta pendapat rekan *editor* dan divisi kreatif terhadap keseluruhan video untuk memaksimalkan hasil akhir dari video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports. Evaluasi terakhir yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk memastikan keselarasan video secara visual serta meminimalisir pontensi terjadinya kesalahan selama proses *editing* sebelum video melalui proses *exporting*. Selain itu, proses peninjauan ulang juga bertujuan untuk memastikan kualitas video sudah sesuai standar divisi kreatif dengan narasi dan pesan yang ingin ditampilkan pada video dapat tersalurkan kepada penonton saat melihat video ini.



Gambar 3. 25 *Timeline Editing Video*

Proses pembuatan video kemudian melalui proses *exporting*, penulis mengubah pengaturan *exporting* yang disesuaikan dengan standar *platform* media publikasi video. *Draft* final video diatur dengan format *H.264 Full HD*. Proses *exporting* menggunakan 60 *frame rate* dengan pengaturan *Maximum Depth Render* dan *Maximum Render Quality* serta pengaturan *Time Interpolation* yang diatur menjadi *Optical Flow* dengan *Bitrate* sebesar 32 Mbps.



Gambar 3. 26 *Exporting Draft Final Video*

Video yang sudah selesai melewati proses *exporting* menghasilkan video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports dengan durasi 5.25 menit. Video kemudian diteruskan kepada *social media officer* untuk melakukan proses pengecekan

sebelum video siap diublikasikan. Berikut adalah *mockup* dari *draft* final video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports.



Gambar 3. 27 *Mockup Draft* Final Video

## 5. *Review and Feedback*

Tahapan kelima dalam proses perancangan video pengenalan atlet divisi MPL Dewa United Esports adalah tahapan *approval*. Penulis memberikna *draft* final video kepada *social media officer* yang kemudian akan meminta *approval* dari *Head of Esports* dan CEO untuk melakukan pengecekan sebelum video dipublikasikan. Video yang diberikan oleh penulis melewati proses *approval* tanpa adanya revisi yang disebabkan oleh beberapa faktor.



Gambar 3. 28 Publikasi Video pada *Platform* YouTube

Faktor jadwal penayangan yang sudah mendekati batas waktu yang diberikan oleh pihak MPL sebagai penyelenggara kompetisi menjadi salah satu alasan. Pada sisi lain, selama proses *post-production*, *social media officer* bersama dengan *Head of*

*Esports* selalu mengawasi penulis serta memberikan masukan secara langsung guna meminimalisir waktu yang digunakan untuk proses *review*. Oleh karena itu, *draft* final yang diberikan oleh penulis sudah siap untuk dipublikasikan pada berbagai jenis *platform* media milik Dewa United Esports.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja**

Selama melaksanakan praktik magang di Dewa United Esports, terlepas dari tugas utama yang diberikan kepada penulis, penulis juga diberikan tanggung jawab tambahan yang beragam. Tugas-tugas tambahan yang diberikan kepada penulis mencakup tugas perancangan desain yang dipergunakan untuk keperluan media sosial Dewa United Esports serta beberapa media lainnya. Perancangan desain tersebut mencakup pembuatan desain *feeds*, animasi, dan *merchandise*. Pada sisi lain, penulis juga menerima tugas fotografi untuk memotret *brand ambassador* Dewa United Esports yang dilakukan untuk keperluan arsip perusahaan. Dalam pelaksanaan proses perancangan tugas tambahan yang diberikan kepada penulis, penulis menggunakan metode perancangan desain yang berbeda-beda untuk menyesuaikan kepada jenis tugas yang diberikan, mengingat tugas memiliki karakteristik yang bervariasi. Berikut adalah penjabaran detail mengenai tugas tambahan yang diselesaikan oleh penulis semasa melaksanakan praktik magang di Dewa United Esports.

#### **3.3.2.1 Proyek Perancangan Desain Poster *Game Day* MPL**

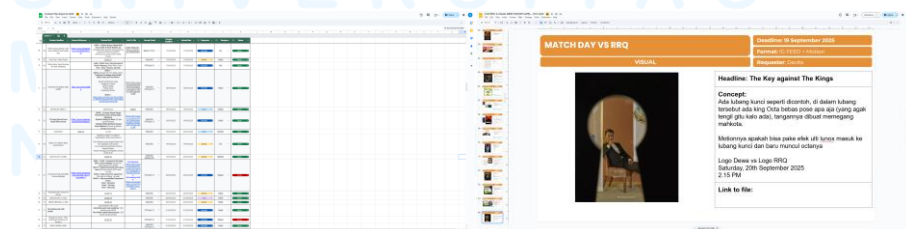
Pelaksanaan praktik magang penulis di Dewa United Esports secara bersamaan dilaksanakan dengan berlangsungnya pertandingan Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) Season 16. Maka dari itu, penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain poster *game day* untuk keperluan media sosial Dewa United Esports. Desain poster yang dirancang oleh penulis memiliki tujuan untuk memberikan informasi mengenai lawan serta jadwal pertandingan Dewa United Esports semasa berjalannya musim kompetisi.



Proses perancangan desain poster *game day* yang diselesaikan oleh penulis mencakup tujuh poster yang berbeda-beda, dimana penulis bersama dengan rekan divisi kreatif, setiap minggu selama musim kompetisi berlangsung akan mendapatkan tugas perancangan desain poster *game day* tersebut. Tugas perancangan desain poster yang diberikan oleh penulis melewati beberapa tahapan guna memastikan keselarasan gaya visual yang ditampilkan serta memperoleh hasil akhir yang maksimal. Pada proses perancangan ini, penulis melewati tahapan *brief*, *production*, dan *review and feedback*. Berikut adalahh penjabaran detail proses perancangan desain poster *game day* MPL.

### 1. *Brief*

Tahapan pertama dalam proses perancangan desain poster *game day* MPL adalah penerimaan *brief* yang diberikan oleh *social media officer* kepada penulis melalui Google Sheets. *Brief* yang diberikan kepada penulis melalui Google Sheets dilengkapi dengan informasi mengenai rentang waktu yang diberikan untuk melakukan proses perancangan desain pada *preview deadline* dan *upload date*. Selain itu, Google Sheets juga dilengkapi dengan nama *social media officer* yang melakukan *design request* kepada penulis. Hal ini dilakukan dengan upaya memudahkan proses koordinasi antara penulis serta *requester* semasa proses perancangan desain dilakukan. Dalam rangka memonitor berjalannya proses perancangan desain, terdapat panel status pada Google Sheets yang dapat diganti sesuai dengan berjalannya tahapan proses desain, baik oleh penulis maupun *social media officer* sebagai *requester*.

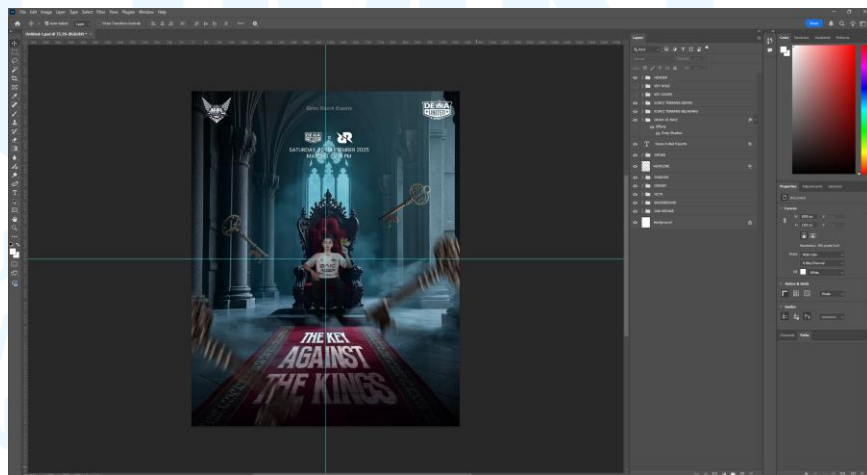


Gambar 3. 29 *Brief* Perancangan Desain Poster *Game Day* MPL

*Brief* yang diberikan melalui Google Sheets juga dilengkapi dengan *hyperlink* yang mengarah pada Google Slides. Google Slides berisikan referensi gambar yang akan digunakan untuk proses desain poster serta *headline* dan *text* sebagai bentuk informasi yang ingin ditampilkan pada poster. Penentuan referensi dilakukan oleh *requester* yang pada sebagian besar situasi menggunakan poster *film* atau *drama* terkenal untuk diparodikan. Walau demikian, *requester* memberikan kebebasan penuh pada penulis sebagai desainer untuk mengembangkan ide pada pembuatan poster dan sebatas menggunakan referensi sebagai acuan kasar perancangan desain.

## 2. *Production*

Tahapan kedua setelah meninjau *brief* yang diberikan kepada penulis adalah untuk memulai proses produksi desain poster. Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop sebagai *platform* utama pada pembuatan poster. Penentuan penggunaan jenis *software* didasarkan dengan teknik pembuatan poster yang menggunakan *digital imaging*, dimana penulis menilai penggunaan *software* Adobe Photoshop akan memberi tingkatan fleksibilitas tertinggi semasa proses desain, terutama dengan jumlah penggunaan aset berbasis *pixel* yang banyak pada setiap perancangan desain poster.



Gambar 3. 30 *Canvas* Perancangan Desain Poster

Penulis menggunakan kanvas dengan dimensi 1080 X 1350 *pixels* (300 ppi) dengan ratio 4:5 yang disesuaikan dengan ratio *feeds* pada aplikasi Instagram. Penulis memulai proses pembuatan poster dengan mengunduh semua aset yang diperlukan. Aset-aset yang digunakan penulis pada perancangan desain poster diperoleh dari situs Freepik menggunakan sistem langganan resmi milik Dewa United Esports. Pemilihan aset yang dilakukan didasarkan dengan gaya visual yang gelap dan misterius. Oleh karena itu, penulis menggunakan aset-aset dengan gaya visual yang serupa.

Dimulai dengan pencarian *background*, penulis menggunakan fitur *AI Image Generator* yang disediakan pada situs Freepik menggunakan *prompt* yang dirancang untuk menghasilkan latar tempat sebuah takhta di dalam kastel tua yang megah dan mewah, dilengkapi dengan karpet merah yang terbentak di depan takhta. Penulis juga menggunakan fitur tersebut untuk mengubah pose tubuh subjek sesuai dengan kebutuhan dan visualisasi yang diinginkan oleh penulis. Walau demikian, penggunaan fitur tersebut tidak sempurna, dimana penulis masih diharuskan untuk melakukan beberapa penyesuaian untuk mendapatkan hasil akhir yang maksimal.



Gambar 3. 31 Tahapan Penyesuaian Aset Visual



Diawali dengan penulis yang mengunggah aset subjek ke dalam situs Freepik yang disertai dengan *prompt* untuk menghasilkan gaya tubuh yang sedang terduduk. Penyesuaian yang dilakukan oleh penulis adalah dengan menggunakan tubuh subjek yang dihasilkan menggunakan *AI Image Generator* yang digabungkan dengan aset subjek asli. Penulis juga melakukan beberapa penyesuaian pada *jersey* yang dikenakan oleh subjek, terutama penyesuaian logo sponsor dan bentuk *jersey*.

Setelah aset *background* dan aset subjek dihasilkan, penulis mengunduh aset-aset visual lainnya, seperti aset kunci tua, aset awan yang digunakan sebagai asap, aset mahkota, dan jenis *font* yang sesuai untuk desain poster. Dengan itu, penulis mulai melakukan perancangan desain poster melalui proses *layouting* berdasarkan referensi yang diberikan oleh *requester*. Selama proses perancangan desain, penulis menggunakan beragam efek untuk meningkatkan keselerasan poster agar terlihat nyata.

Penulis menggunakan *Camera Raw Filter* untuk melakukan proses *color correction* pada setiap aset yang memiliki gaya warna yang berbeda. Gaya pewarnaan yang dipilih penulis didominasi dengan warna biru untuk memberikan kesan dingin yang mendukung aspek misterius. Penggunaan *gradient tool* juga berperan penting dalam perancangan desain poster ini, dimana *Gradient Tool* digunakan untuk membuat *shadows* warna hitam dengan *hex code* #000000 serta *highlights* warna putih dengan *hex code* #FFFFFF yang terlihat, baik pada latar maupun aset pada poster. Penulis juga menggabungkan permainan *brush* halus dengan *flow* 10%, beragam *blending mode*, dan tingkatan *opacity* bersamaan dengan *Gradient Tool* untuk menciptakan kesan hidup dengan pencahayaan serta bayangan buatan pada subjek, komponen visual pendukung, dan keseluruhan desain poster.

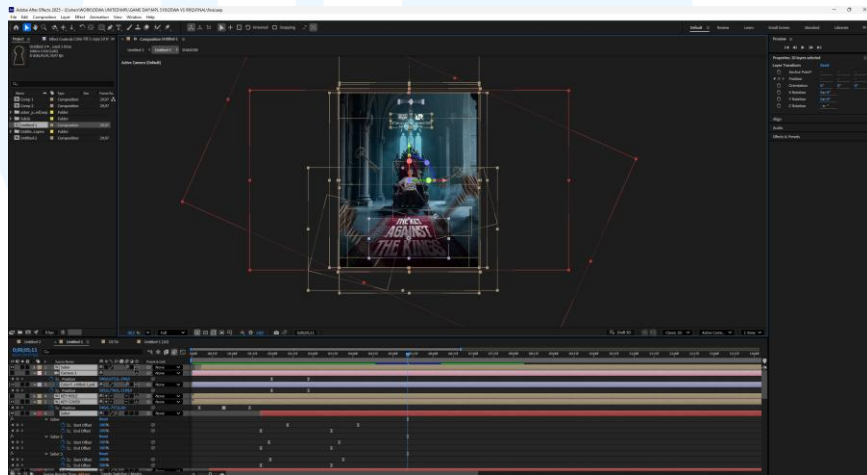
Pada beberapa aset visual, penulis juga menggunakan efek *Gaussian Blur*, *Field Blur*, dan *Path Blur* pada persentase yang beragam serta *scaling* yang memberikan efek dimensi pada aset. Selain itu, penulis juga menggunakan beberapa jenis *font* untuk tipografi pada desain poster menggunakan warna putih dengan *hex code* #FFFFFF untuk memperoleh kontras antara *text* sebagai informasi utama dengan komponen visual lainnya. Penulis juga mengubah pengaturan *blending option* pada tipografi menggunakan *slider Underlying Layer* untuk memberikan kesan menyatu seperti pada *headline* yang bertuliskan “The Key Against The Kings”.

Terakhir, penulis menambahkan aset logo Dewa United Esports dan logo MPL sebagai bentuk *branding* dan ketentuan untuk melakukan kolaborasi serta penilaian dari MPL sebagai pihak penyelenggara kompetisi. Setelah semua komponen visual sudah sesuai dengan kebutuhan desain, penulis merapihkan *file*, dimana setiap aset diberikan nama serta dikelompokkan sesuai dengan kategorinya masing-masing. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan mempermudah penulis pada tahapan selanjutnya untuk mengubah desain poster menjadi animasi. Namun, sebelum proses berikutnya dilaksanakan, penulis melakukan proses *exporting* pada *draft final poster* untuk mendapatkan *approval* dari *requester*.



Gambar 3. 32 Draft Final Desain Poster

Penulis membuat dua versi *draft* final desain poster untuk kebutuhan proses pembuatan animasi pada *software* Adobe After Effects. Penulis menggunakan kanvas dengan dimensi 1080 X 1350 dengan ratio 4:5 untuk *file* animasi, dimana penulis memindahkan *file* PSD ke dalam aplikasi guna memberikan animasi pada desain poster. *File* PSD yang dipindahkan ke dalam Adobe After Effect dibagi menjadi beberapa kelompok menggunakan *compositional* guna memberikan kemudahan bagi penulis untuk menelusuri *file* pada proses pembuatan animasi.



Gambar 3. 33 Timeline Perancangan Animasi

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah untuk membuat efek *camera movement* yang diperoleh dengan menaikkan ukuran *composition* dan menambahkan efek *Wiggle Position* pada pengaturan rendah. Penulis mengaktifkan efek *Motion Blur* pada seluruh *composition* dengan tujuan memberikan pergerakan yang bersifat progresif dan halus. Setelah itu, penulis mengaktifkan efek *3D Layer* pada setiap *layer file* untuk membuat transisi kamera yang memasuki lobang kunci ke dalam ruangan kastel. Pada tahap ini, penulis menggunakan efek *Position* dan *Scale*, dimana saat lobang kunci terbuka, kamera akan melewatinya dan area ruangan kastel akan membesar seolah-olah kamera mendekat pada subjek. Penulis juga menambahkan efek *Saber* berwarna biru yang terlebih dahulu

diunduh untuk menginterpertasikan salah satu *skill hero* pada game Mobile Legends: Bang Bang yang kerap digunakan oleh subjek pada kompetisi MPL ID.



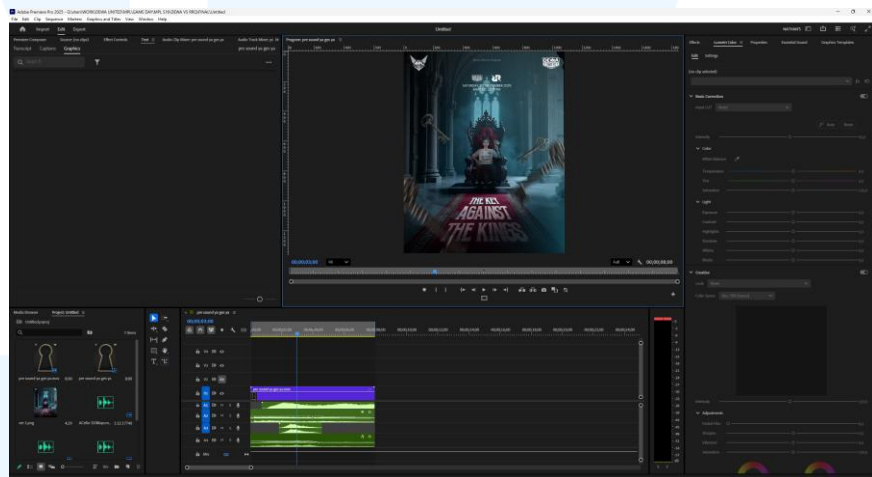
Gambar 3. 34 Animasi 3D Layer

Penulis kemudian melanjutkan proses pembuatan animasi dan memberikan efek pada semua *text* yang ada pada poster. Penulis menggunakan *Masking* untuk memunculkan *text* secara progresif. Pengaturan *masking* pada *layer* juga melalui proses penambahan efek *Feather* guna memberikan efek halus pada setiap sudut *masking* yang dipadukan dengan pengaturan *opacity* pada awal pergerakan *masking* yang secara perlahan dinaikkan guna mendukung kesan progresif yang ingin dicapai.

Selain itu, penulis juga memberikan efek pada kunci yang beterbangan di samping takhta, penulis menggunakan efek *Wiggle Position*, *rotation*, dan *position* untuk animasi naik dan turun kunci. Pengaturan *opacity* juga dipergunakan pada bayangan bawah kunci, dimana penulis mengatur tingkatan transparansi berdasarkan jarak

kunci dengan rantai kastel. Setelah itu, penulis menambahkan efek pada asap yang terletak pada kiri dan kanan poster, dimana secara progresif asap akan muncul dan mendekat menggunakan *position* dan *opacity*.

Dengan ini, perancangan animasi pada desain poster *game day* MPL sudah selesai dan siap untuk dipindahkan pada *software* Adobe Premiere Pro untuk proses *sound design*. Penulis melakukan pengecekan terakhir untuk memastikan setiap komponen sudah sesuai dengan kebutuhan visual serta mengubah semua *keyframe* menjadi *Ease Out* agar memberikan efek yang lebih halus. Setelah itu, penulis melakukan proses *exporting file* dan memindahkannya pada *software* berikutnya untuk finalisasi.



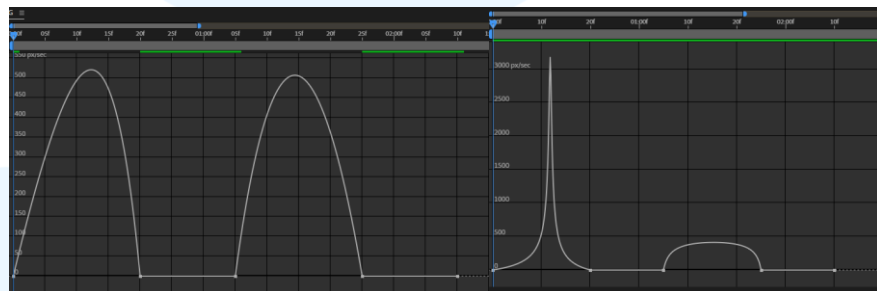
Gambar 3. 35 Timeline Editing Sound Design

Pada tahapan *sound design*, penulis mengunduh SFX yang sesuai dengan hasil animasi pada situs Envato Elements. Di antaranya, penulis menggunakan SFX *zooming* untuk memberikan efek suara saat kamera memasuki lobang kunci, SFX *magic aura* untuk efek *Saber*, SFX *metal door* untuk saat lobang kunci dibuka, dan BGM instrumen cello untuk mendukung kesan misterius yang ingin dicapai. Keseluruhan audio kemudian melalui proses penyesuaian pada desibel suara yang dihasilkan menggunakan *audio gain* agar hasil audio dapat memperkuat keselarasan poster.

Penulis kemudian melakukan proses pengecekan terakhir guna memastikan kualitas keseluruhan poster sudah memiliki keselarasan sesuai dengan kebutuhan visual dan *brief* yang diberikan kepada penulis. Poster yang sudah selesai diperiksa melewati proses *exporting*, dimana poster sudah dilengkapi dengan animasi dan *sound design*. Proses *exporting* dilakukan oleh penulis dan menghasilkan sebuah karya poster dengan durasi delapan detik yang siap untuk melewati proses *approval* dari *requester*.

### 3. *Review and Feedback*

*Draft* final yang sudah selesai diajukan kepada *social media officer* sebagai *requester* melalui aplikasi Telegram. Tahapan ini menjadi proses pengecekan terakhir sebelum dipublikasikan pada media sosial Dewa United Esports. Berdasarkan *review* yang dilakukan oleh *requester*, pergerakan naik turunnya kunci terlihat terlalu kaku dan butuh penyesuaian agar pergerakan lebih halus.



Gambar 3. 36 Penyesuaian Ulang *Graph Position*

Melalui *feedback* yang diberikan oleh *requester*, penulis melakukan penyesuaian *arch* pada *graph position* menjadi lebih cepat pada perpindahan setiap *keyframe* untuk *arch* pertama serta perpindahan yang melambung untuk *arch* kedua. Penulis kemudian melakukan proses *exporting* kembali dan meneruskan hasil animasi poster kepada *requester* untuk melewati proses *review* dan *approval*. Hasil revisi yang dilakukan penulis sudah mendapatkan *approval*, dan penulis segera mengirimkan *draft* final melalui aplikasi Telegram kepada *requester*.



### 3.3.2.2 Proyek Perancangan Desain *LED Display Stage MPL Festival*

Tugas tambahan kedua yang diberikan kepada penulis masih memiliki keterkaitan dengan tugas sebelumnya yang diberikan selama pelaksanaan kompetisi MPL ID Season 16 *regular season*. Tugas kedua berperan sebagai tugas lanjutan, dimana Dewa United Esports tetap melakukan kolaborasi bersama dengan MPL ID, mengingat Dewa United Esports menjadi salah satu dari enam tim yang lolos *playoff* MPL ID Season 16. Maka dari itu, penugasan kedua yang diberikan kepada penulis adalah untuk merancang sebuah desain layar LED berbasis animasi untuk keperluan panggung MPL Festival.

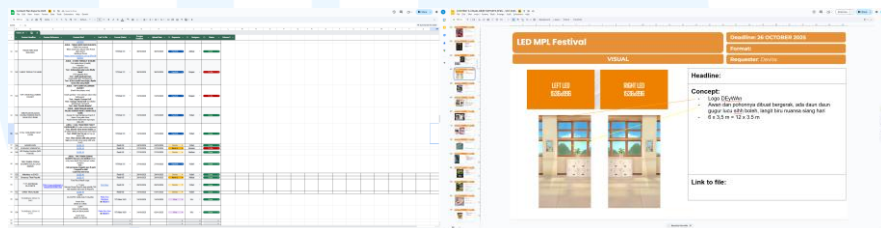
Desain layar tersebut akan digunakan untuk *brand ambassador* dan *talent* Dewa United Esports yang ditayangkan secara bersamaan pada kedua sisi panggung MPL Festival. Penampilan yang dilakukan oleh *brand ambassador* dan *talent* Dewa United Esports menjadi salah satu kategori penilaian yang dilakukan oleh pihak MPL sebagai penyelenggara kompetisi. Dalam upaya memastikan kelancaran berlangsungnya penampilan, penulis merancang desain layar LED menggunakan beberapa tahap desain yang mencakup *brief*, *reference and moodboard*, *production*, dan *review and feedback*. Penulis menggunakan metode perancangan tersebut dengan tujuan untuk memperoleh hasil akhir yang maksimal dan memiliki keselerasan dengan kebutuhan visual yang diminta. Maka dari itu, penulis diwajibkan untuk merancang desain layar LED yang dapat menyampaikan pesan kepada penonton. Berikut adalah penjabaran detail mengenai setiap tahapan pada proses perancangan desain layar LED untuk panggung MPL Festival.

#### 1. *Brief*

Tahapan pertama dalam perancangan desain layar LED untuk keperluan panggung MPL Festival adalah penerimaan *brief* yang diberikan oleh *social media officer* kepada penulis menggunakan Google Sheets. Sama halnya dengan tugas tambahan yang pertama, *brief* yang diberikan melalui Google Sheets memiliki



konten yang sama, dimana penulis diberikan rentang waktu untuk mengerjakan tugas yang juga dilengkapi dengan tanggal *preview deadline*, *upload date*, *assigned requester*, dan *hyperlink* yang mengarah pada Google Slides. Setiap detail yang terletak pada *brief* menjadi upaya untuk memastikan penulis sebagai *desainer* dapat menghasilkan desain final dengan maksimal dan selaras dengan kebutuhan visual yang diminta. *Brief* tersebut juga membantu proses desain tetap dibawah *monitoring requester* yang memudahkan proses koordinasi dengan penulis.

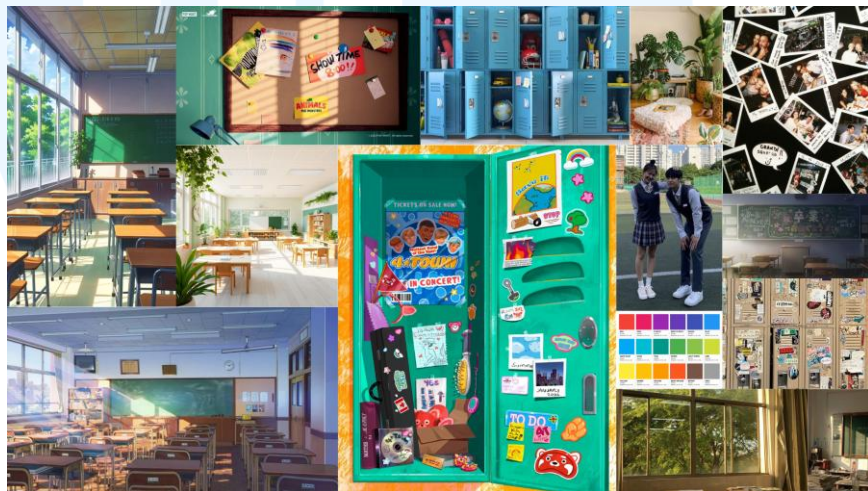


Gambar 3. 37 *Brief* Perancangan Desain Layar LED MPL Festival

Selain *brief* yang diberikan melalui Google Sheets, penulis juga diberikan *brief* melalui Google Slides yang dilengkapi dengan gambar referensi serta informasi-informasi penting bagi proses perancangan desain maupun informasi yang akan dimasukkan di dalam desain tersebut. Pada proses, penulis menerima *brief* untuk membuat sebuah latar lokasi untuk penampilan *brand ambassador* dan *talent* Dewa United Esports pada MPL Festival. Dengan konsep “DeyWAn”, *requester* meminta penulis untuk membuat desain yang berkaitan dengan latar lokasi persekolahan yang dilengkapi dengan perlengkapan sekolah serta komponen-komponen pendukung lainnya. Sama halnya dengan tugas tambahan pertama, penulis diberikan kebebasan penuh oleh *requester* untuk melakukan perkembangan ide serta memutuskan gaya visual yang ingin digunakan pada tampilan keseluruhan desain. Walau demikian, referensi yang diberikan oleh *requester* tetap dijadikan acuan dasar untuk mencegah terjadinya penyimpangan pada proses desain.

## 2. Reference and Moodboard

Tahapan kedua setelah mendapatkan *brief* dari *requester* adalah untuk mencari referensi dan membuat *moodboard* sebagai acuan yang menunjukkan *look and feel* yang ingin dicapai pada proses perancangan desain. Penulis melakukan *listing* sebelum membuat *moodboard* untuk menjabarkan semua ide yang ingin dicapai. Menggunakan situs Pinterest, penulis mengumpulkan referensi untuk dimasukkan ke dalam *moodboard* yang mencakup gaya visual dan gaya pewarnaan desain layar LED MPL Festival.

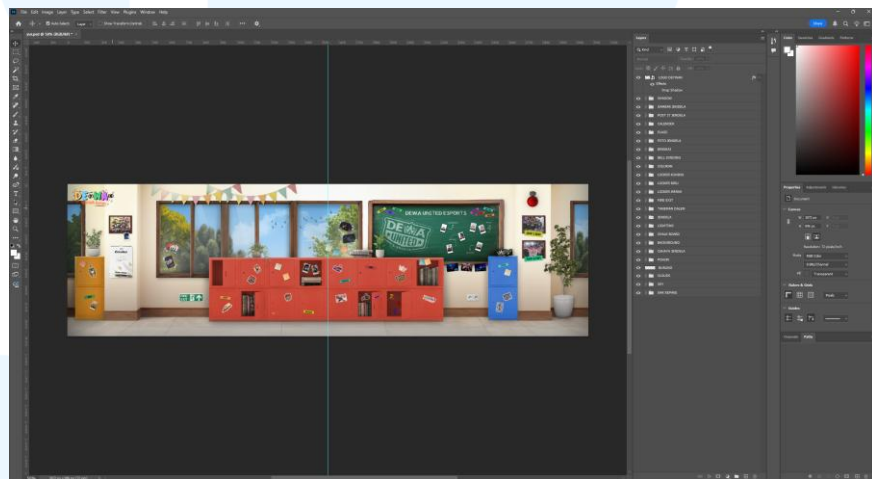


Gambar 3. 38 Moodbarod Perancangan Desain Layar LED MPL Festival

Penulis memutuskan untuk merancang desain layar LED menggunakan gaya visual yang mengacu pada latar kelas dalam animasi Jepang karena dinilai memiliki keselarasan dengan konsep “DeyWAn” yang dibawakan dalam penampilan *brand ambassador* dan *talent* Dewa United Esports. Gaya visual dan pewarnaan akan menggunakan warna-warna cerah yang dipadukan dengan komponen-komponen pendukung seperti stiker, foto polaroid, tanaman, dan garis coretan pada papan tulis. Pendekatan visual tersebut dipilih oleh penulis sebagai upaya untuk menghasilkan komposisi desain yang terkesan ramai guna memberikan atmosfer yang hidup.

### 3. Production

Tahapan berikutnya setelah penerimaan *brief* dan perancangan *moodboard* adalah proses digitalisasi yang dibagi menjadi proses *layouting* dan animasi. Perancangan desain layar LED diawali dengan proses *layouting* pada *software* Adobe Photoshop yang dinilai memiliki tingkat fleksibilitas untuk memberikan kebebasan penuh bagi penulis dalam proses perancangan desain. Pada perancangan desain, penulis menggunakan kanvas dengan dimensi 3072 X 896 *pixels* (72 ppi) dengan ratio 24:7 yang merupakan ketentuan yang diberikan oleh pihak MPL sebagai penyelenggara kompetisi. Dengan ini, dimensi disesuaikan dengan ukuran layar LED pada panggung MPL Festival.



Gambar 3. 39 Canvas Perancangan Desain Layar LED

Pada proses *layouting*, penulis terlebih dahulu mengunduh semua aset yang diperlukan pada perancangan desain layar LED MPL Festival. Pencarian sebagian besar aset dilakukan pada situs Freepik menggunakan sistem langganan resmi milik Dewa United Esports yang mencakup *frame* jendela, papan tulis, bell, bingkai foto, buku, dan tanaman. Penulis juga menggunakan beberapa aset dari arsip milik Dewa United Esports yang mencakup stiker, logo, dan foto-foto atlet, *brand ambassador*, serta *talent* Dewa United Esports. Pada sisi lain, penulis memanfaatkan fitur *AI Image*

*Generator* yang disediakan pada situs Freepik menggunakan *prompt* untuk menghasilkan aset latar tembok, lantai, dan aset loker. Sama halnya dengan tugas tambahan pertama, hasil aset yang diperoleh menggunakan *AI Image Generator* tidak sempurna dan membutuhkan penyesuaian ulang.



Gambar 3. 40 Proses *Prompting* Ulang Aset

Dalam upaya mendapatkan hasil yang maksimal, penulis melakukan proses *prompting* berulang kali yang kemudian dilanjutkan dengan proses penyesuaian ulang sesuai kebutuhan visual perancangan desain layar LED. Salah satu proses penyesuaian ulang yang dilakukan oleh penulis adalah *color correction* yang menggunakan *Camera Raw Filter* untuk mengubah tampilan warna aset dengan tujuan meningkatkan keselarasan pada setiap komponen yang digunakan dalam perancangan desain. Penulis menggunakan gaya perwarnaan yang cerah dengan tujuan untuk menghasilkan tingkatan kontras yang tinggi sehingga menjadi aspek tonjol untuk mengambil perhatian penonton saat ditampilkan pada layar LED MPL Festival. Pada tahapan ini, penulis juga mengubah warna pada beberapa aset visual seperti loker yang diubah dari warna putih menjadi warna merah dengan *hex code* #FF0000. Gaya pewarnaan yang cerah juga mendukung konsep “DeyWAn” dengan memberikan kesan ceria, positif, dan penuh energi, sesuai dengan penampilan *brand ambassador* dan *talent* Dewa United Esports pada MPL Festival. S



Gambar 3. 41 Proses *Color Correction*

Setelah proses *color correction*, penulis juga menggunakan *gradient tool* untuk membuat *shadow* dan *highlight*. Penulis menggunakan *Gradient Tool* dengan pengaturan *opacity* pada tingkat transparansi 25% guna menghasilkan bentuk bayangan yang proporsional. Penulis juga mengubah *blending mode* pada *layer* menjadi *Screen* dan *Overlay* agar integrasi warna *layer* memiliki keharmonisan dengan *background*. Pada sisi lain, penulis menggunakan *brush Soft Round* yang memiliki karakteristik halus dengan intensitas *flow* sebesar 10% untuk membuat bayangan pada objek pada desain layar LED. Penyesuaian tingkat transparansi pada bayangan diturunkan pada 50% atau 25%, disesuaikan dengan kebutuhan visual. Selain digunakan untuk menghasilkan efek bayangan, kedua *tools* tersebut dimanfaatkan untuk membentuk pencahayaan pada desain layar LED. Penulis menggunakan warna hitam dengan *hex code* #000000 untuk menghasilkan bayangan dan warna putih dengan *hex code* #FFFFFF untuk menghasilkan pencahayaan. Meski demikian, penulis tetap memanfaatkan variasi kombinasi warna lainnya untuk pembuatan bayangan dan pencahayaan pada desain layar LED MPL Festival.

Penerapan efek *Gaussian Blur* pada desain layar LED juga digunakan oleh penulis dengan tujuan menghasilkan kesan *depth* dan dimensi. Pengaturan intensitas efek *gaussian blur* ditetapkan sebesar 10% guna memberikan perbedaan pada *background* dan *foreground*. Penulis kemudian menambahkan tipografi pada aset



papan tulis menggunakan jenis *font* Chalk Regular yang memiliki karakteristik visual menyerupai kapur. Penulis juga menggunakan jenis *font* Rushford Clean Regular yang memiliki karakteristik tingkat ketebalan tinggi untuk menonjolkan nama para atlet yang ditempatkan pada loker. Tipografi pada keseluruhan desain menggunakan dua warna yang menggabungkan kombinasi warna hitam dengan *hex code* #000000 dan warna putih dengan *hex code* #FFFFFF. Penulis juga menyesuaikan ukuran *text* dengan rentang 12 pt – 40 pt yang disesuaikan dengan kebutuhan visual.

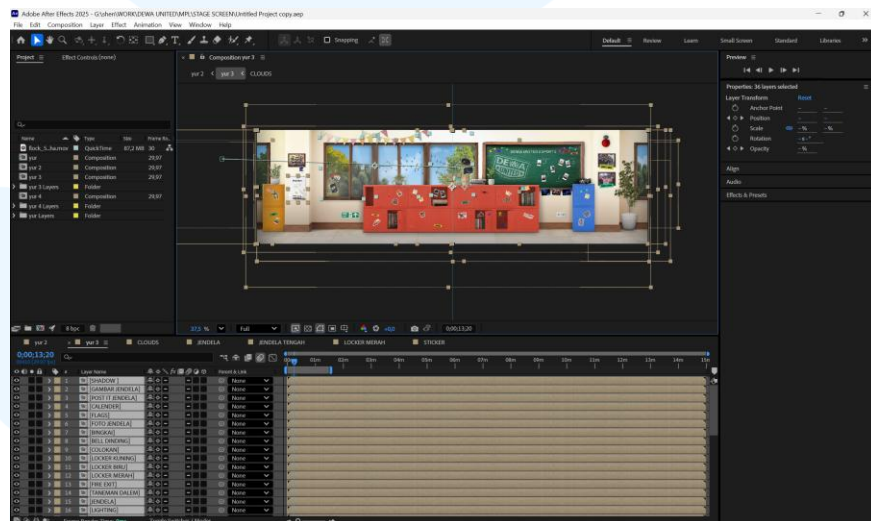
Terakhir, penulis menambahkan logo Dewa United Esports berbentuk *outline* pada aset papan tulis sebagai elemen identitas visual serta *branding*. Pada tahap ini, penulis mengubah *blending mode* menjadi *Dissolve* serta menambahkan *layer mask invert* dan menghapusnya secara progresif menggunakan *brush Soft Round* dengan *flow* sebesar 10% untuk menghasilkan tekstur pada logo Dewa United Esports. Penulis kemudian menyesuaikan *blending option* pada *slider Underlying Layer* dan menambahkan logo “DeyWAn” pada sudut atas desain layar LED guna menjadi representasi tema konsep penampilan *brand ambassador* dan *talent* Dewa United Esports yang ingin diperlihatkan.

Setelah proses *layouting* diselesaikan, penulis melakukan pengecekan terakhir dan merapihkan *file* desain layar LED. Penulis mengklasifikasikan setiap komponen visual pada desain menjadi kelompok-kelompok terpisah sesuai dengan kategorinya masing-masing. Langkah tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah penulis pada tahapan berikutnya, yaitu mengubah desain tersebut menjadi animasi. Hal ini dilakukan setelah melalui proses *exporting* dan penulis mendapatkan *approval* dari *requester* terhadap *draft* final dari desain layar LED MPL Festival.



Gambar 3. 42 Draft Final Desain Layar LED MPL Festival

Pembuatan animasi dilakukan pada *software* Adobe After Effects menggunakan kanvas dengan dimensi 3072 X 896 *pixels* dengan ratio 24:7 yang menjadi ketentuan yang diberikan oleh pihak MPL. Langkah pertama adalah untuk memindahkan *file* final dari Adobe Photoshop ke dalam Adobe After Effects untuk memulai proses pembuatan animasi. Penggunaan *composition* yang berbeda-beda dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah penulis dalam proses perancangan, dimana keseluruhan *layer* pada *file* sudah dikelompokkan terlebih dahulu berdasarkan kategorinya.



Gambar 3. 43 Timeline Perancangan Animasi

Proses perancangan animasi diawali dengan mengerjakan *background*, dimana penulis menggunakan *Puppet Pin Tool* pada aset pohon untuk menghasilkan pergerakan ke arah kiri dan kanan. Setelah itu, penulis melakukan pengaturan efek *position* pada aset awan untuk menghasilkan pergerakan dari sisi kiri kanvas menuju



sisi kanan. Aset awan juga terlebih dahulu diberikan efek *Wiggle Position* dengan kecepatan 5% guna menghasilkan efek yang memanipulasi posisi secara tidak beraturan. Pada tahap ini, penulis turut mengaktifkan efek *Motion Blur* pada seluruh *layer* untuk memperoleh pergerakan animasi yang halus dan progresif. Selain itu, penulis menambahkan elemen video burung yang beterbangan di *background* dan turut mengatur *opacity* yang diturunkan secara progresif untuk memberikan efek menghilang pada komponen tersebut. Penulis kemudian menambahkan *looping* dengan *expression LoopOut(“Cycle”)* pada seluruh komponen, menciptakan pola pergerakan berulang sepanjang durasi animasi.

Langkah berikutnya adalah untuk membuat efek pergerakan pada elemen isi latar kelas, dimana sebagian besar aset seperti bingkai foto, foto polaroid, *nameset*, dan stiker dianimasikan secara individual. Tahap ini dimulai pada animasi bingkai foto menggunakan efek *CC Light Sweep* guna menghasilkan efek sinar yang bergerak menyapu *layer* dari satu sisi ke sisi lainnya. Langkah berikutnya dilanjutkan dengan *scaling* dan *rotation* pada aset stiker, foto polaroid, serta *nameset*. Pada tahap ini, animasi dirancang untuk memberikan efek muncul, dengan mengubah ukuran aset secara progresif menggunakan *keyframe* dan penyesuaian *arch graph scale* untuk memberikan animasi yang bersifat halus. Selain itu, penulis menggunakan *rotation* pada foto polaroid yang digabungkan dengan efek *Wiggle Position* dengan intensitas kecepatan 5% untuk menghasilkan animasi pergerakan yang bersifat tidak teratur.



Gambar 3. 44 Animasi Aset Stiker

Setelah seluruh efek dan komponen visual selesai dianimasikan, penulis mengubah semua *keyframe* pada *file* animasi menjadi *Ease Out* dengan tujuan untuk memberikan dinamika pergerakan animasi yang lebih halus dan tidak monoton. Penulis juga menambahkan *expression LoopOut("Cycle")* pada beberapa layer untuk menciptakan pola pergerakan yang berulang sepanjang durasi animasi. Animasi yang sudah melalui proses penyempurnaan kemudian melewati proses *exporting* dan menghasilkan *draft* final dengan durasi 1.30 menit yang dilanjutkan kepada *social media officer* sebagai *requester* guna melakukan *review* dan *approval*.

#### 4. Review and Feedback

*Draft* final yang sudah diselesaikan diajukan kepada *social media officer* sebagai *requester* melalui aplikasi Telegram. Langkah ini menjadi tahapan pengecekan terakhir terhadap desain untuk memastikan keselarasan dengan *brief* yang diberikan, sebelum *draft* final dilanjutkan pada pihak MPL sebagai penyelenggara kompetisi. Melalui proses *review*, penulis mendapatkan *feedback* dari *requester* terhadap pewarnaan aset loker terlalu monoton dan meminta penulis untuk mengubah setiap warna loker menjadi warna yang berbeda.



Gambar 3. 45 Penyesuaian Ulang Pewarnaan Aset

Setelah penyesuaian ulang pada pewarnaan aset menggunakan Adobe Photoshop, penulis memindahkan *file* PSD yang sudah direvisi kembali ke dalam *software* Adobe After Effects guna mengganti *layer* aset loker menjadi *layer* yang sudah disempurnakan. Penulis kemudian melakukan proses *exporting* kembali dan meneruskan *draft* final kepada *requester* untuk melewati proses *review* dan *approval*. Hasil akhir yang sudah mendapatkan *approval* dikirimkan kembali kepada *requester* melalui aplikasi Telegram sebelum dilanjutkan kepada pihak MPL.

### 3.3.2.3 Proyek Perancangan Desain Jersey Dewa United Esports

Tugas tambahan ketiga yang diberikan kepada penulis adalah perancangan desain *jersey* Dewa United Esports. Perancangan *jersey* memiliki tujuan sebagai sarana yang memperkuat *branding* serta identitas tim yang akan dikenakan oleh keseluruhan divisi Dewa United Esports pada berbagai ajang kompetisi. Selain fungsi identitas, perancangan desain *jersey* Dewa United Esports berperan sebagai upaya pembaruan visual yang menggantikan desain sebelumnya guna meningkatkan relevansi terhadap konsep baru Dewa United Esports. Perancangan desain *jersey* juga dilakukan sebagai bagian dari strategi produksi *merchandise* resmi Dewa United Esports yang diperuntukkan kebutuhan komunitas dan komersial yang mendukung kegiatan monetisasi Dewa United Esports.

Maka dari itu, penulis melalui beberapa rangkaian tahap desain dalam proses perancangan desain *jersey* Dewa United Esports guna membangun alur kerja yang terstruktur serta memastikan hasil akhir yang maksimal dan memiliki keselarasan untuk merepresentasikan *brand* Dewa United Esports. Metode perancangan yang diterapkan selama proses perancangan desain *jersey* Dewa United Esports mencakup tahapan *brief*, *reference and moodboard*, *production*, dan *review and feedback*. Berikut adalah penjabaran detail proses perancangan desain *jersey* Dewa United Esports sebagai bentuk dari penugasan tambahan ketiga yang diberikan kepada penulis.

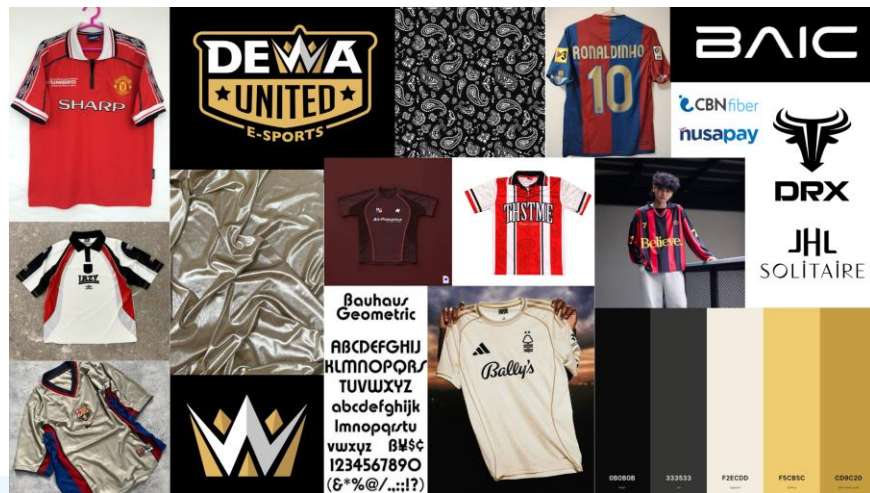
## **1. Brief**

Tahapan pertama dalam proses perancangan desain *jersey* Dewa United Esports adalah penerimaan *brief* yang diberikan oleh *Head of Esports* kepada penulis secara lisan. Penulis diminta untuk membuat tiga alternatif desain *jersey* Dewa United Esports yang dapat merepresentasikan *brand*. Desain *jersey* diwajibkan untuk menggunakan warna utama perusahaan yang dikembangkan kembali menjadi dua jenis alternatif untuk *home jersey* dan *away jersey*. Selain itu, *Head of Esports* menginstruksikan penulis untuk mencantumkan semua logo-logo sponsor Dewa United Esports pada desain *jersey* serta ketentuan penempatan dan ukuran setiap logo pada *jersey*.

Di luar dari elemen visual yang ditetapkan sebagai komponen mutlak, penulis diberikan ruang kebebasan oleh *Head of Esports* untuk melakukan proses pengembangan ide serta eksplorasi pada perancangan desain *jersey*. Penulis juga diberikan waktu selama satu minggu untuk menghasilkan ketiga desain alternatif sesuai *brief* yang sudah diberikan oleh *Head of Esports*.

## **2. Reference and Moodboard**

Tahapan kedua dalam proses perancangan desain *jersey* Dewa United Esports adalah proses pencarian referensi dan penyusunan *moodboard* yang berfungsi sebagai landasan ide dan acuan bagi penulis selama proses perancangan desain *jersey*. Pada tahap ini, penulis menggunakan situs Pinterest untuk mencari beragam referensi yang mencakup aspek desain, material, maupun pola guna mengklasifikasikan estetika visual *desain jersey* yang ingin dicapai pada perancangan desain *jersey* baru Dewa United Esports. Seluruh referensi yang dinilai bermanfaat dalam mendukung proses perancangan desain baru *jersey* disusun kembali dalam bentuk *moodboard* yang dan dijadikan pedoman selama proses perancangan desain baru *jersey* Dewa United Esports.



Gambar 3. 46 Moodboard Perancangan Desain Jersey Dewa United Esports

Berdasarkan referensi dan *moodboard* yang telah disusun, penulis turut memutuskan untuk menggunakan konsep “*vintage football jersey*” sebagai dasar perancangan desain. Konsep ini merujuk pada estetika desain *jersey* sepak bola pada era 2000-an yang dijadikan acuan dalam proses perancangan desain *jersey*. Pada tahap ini, penulis memutuskan untuk menggunakan model *jersey* berkerah dengan material dasar *polyester* yang dipadukan dengan penempatan elemen visual berupa logo sponsor, *nameset* atlet, serta nomor punggung. Selain itu, penulis juga menggunakan skema warna Dewa United Esports guna memastikan keselarasan identitas visual pada citra *brand*.

### 3. Production

Tahap ketiga setelah proses penyusunan *moodboard* adalah tahap digitalisasi. Penulis mengawali proses perancangan desain *jersey* dengan menghasilkan tiga alternatif sketsa desain baru *jersey* Dewa United Esports melalui *software* Procreate. Pada tahap ini, penulis memastikan untuk mencatumkan semua komponen visual, baik elemen yang bersifat mutlak maupun elemen visual yang bersifat dekoratif. Selain itu, proses pembuatan sketsa dari ketiga alternatif desain *jersey* dilakukan untuk mendapatkan gambaran



**FRONT**

**APPROVED**

**1**

Pattern crown  
JML  
Logo diamond  
Logo CBN  
Tag

**2**

Pattern crown  
JML  
diamond  
BASIC  
CCPM  
Tag

**3**

Pattern crown  
JML  
diamond  
BASIC  
CCPM  
Tag

**BACK**

**1**

76  
narrower 'bandwidth'  
Logo CBN  
narrower 'bandwidth' (custom)

**2**

76  
narrower 'bandwidth' (custom)  
Logo CBN  
narrower 'bandwidth' (custom)

**3**

76  
narrower 'bandwidth' (custom)  
Logo CBN  
narrower 'bandwidth' (custom)

Setelah proses pembuatan ketiga alternatif desain *jersey* Dewa United Esports diselesaikan, penulis mengajukan ketiga alternatif desain kepada *Head of Esports*. Melalui proses *review*, desain kedua mendapatkan *approval* untuk dilanjutkan pada tahap berikutnya karena dinilai sudah memenuhi kriteria.

76

memiliki dimensi 3508 X 2480 *pixels* (300 dpi), setara dengan dimensi berukuran A4 *landscape*.

Menggunakan *file template* yang diperoleh, penulis melanjutkan proses perancangan desain pada tahap pembentukan pola *jersey*. Pada tahap ini, penulis melakukan penyesuaian minor guna menyesuaikan proporsi bentuk *jersey* agar memiliki *cutting* berjenis *boxy*. Modifikasi yang dilakukan pada bentuk siluet *jersey* meningkatkan kualitas tampilan *jersey* secara keseluruhan. Selain itu, penulis juga merancangan pola bentuk *jersey* menggunakan pendekatan *multi panel jersey* yang memberikan penulis kebebasan dalam menggunakan kombinasi warna dan material pada *jersey*.



Gambar 3. 48 Canva Perancangan Desain *Jersey* Dewa United Esports

Setelah itu, penulis menambahkan warna dasar pada desain *jersey* yang menggunakan bercampuran kombinasi warna emas dengan *hex code* #efcb8e sebagai warna primer dan warna coklat dengan *hex code* # 3c2415 sebagai warna sekunder. Penulis turut memanfaatkan turunan dari kedua warna tersebut dalam perancangan desain *jersey*, terutama dalam pembuatan motif pada *jersey*. Perancangan motif dibagi ke dalam dua kategori, dimana penulis merancang motif berbasis garis-garis dan bentuk *diamond* yang diaplikasikan pada bagian utama *jersey* serta motif batik yang diaplikasikan pada bagian samping *jersey*. Kedua motif tersebut



dirancang menggunakan turunan warna primer dan sekunder dengan intensitas transparansi antara 5% - 25% yang kemudian dipadukan dengan penggunaan *Gradient Tool* untuk menghasilkan efek gradasi pada bagian bawah *jersey*.



Gambar 3. 49 Desain Motif *Jersey*

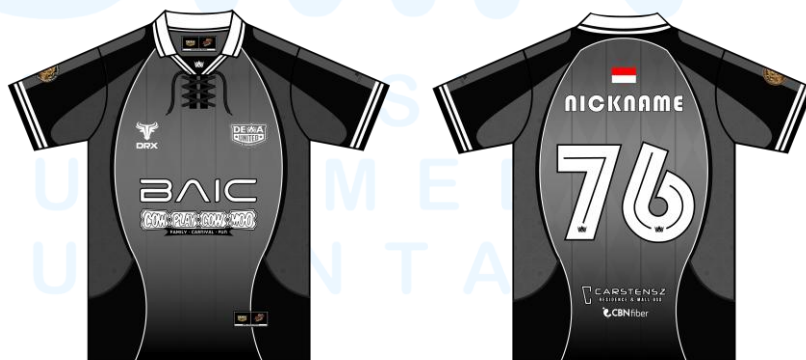
Pada tahap berikutnya, penulis melakukan proses *layouting* logo yang dilakukan berdasarkan dengan ketentuan yang sudah terlebih dahulu diberikan oleh *Head of Esports* sebagai *requester*. Pada tahap ini, penulis menempatkan logo Dewa United Esports dan DRX sebagai vendor pada posisi dada serta logo sponsor BAIC Indonesia dan Cow Play Cow Moo (CPCM) pada bagian perut. Selain itu, beberapa logo sponsor lainnya ditempatkan pada area lengan dan punggung bawah *jersey*. Proses pewarnaan pada logo juga dilakukan menggunakan penerapan kombinasi warna hitam dengan *hex code* #000000 dan warna putih dengan *hex code* #FFFFFF. Pemilihan kombinasi kedua warna tersebut disesuaikan berdasarkan kebutuhan desain, dimana warna putih digunakan sebagai *fill* pada logo dan warna hitam sebagai *outline* logo dengan tingkat ketebalan sebesar 1 pt. Pendekatan gaya pewarnaan pada logo ditujukan untuk menghasilkan kontras dengan warna dasar *jersey*.



Gambar 3. 50 Logo pada Jersey

Penulis kemudian melanjutkan pada proses pemilihan *font* untuk penulisan *nameset* atlet serta nomor punggung pada *jersey*. Pada tahap ini, penulis menggunakan *font* Bauhaus 93 Regular dengan pengaturan ukuran 23 pt dan *stroke* sebesar 0,5 pt untuk *nameset* atlet, sedangkan untuk nomor punggung, penulis turut menggunakan ukuran 137 pt dengan *stroke* sebesar 1,5 pt. Selain itu, penulis menambahkan aset bendera Indonesia maupun Filipina sesuai dengan negara asal atlet.

Setelah seluruh komponen visual desain *home jersey* sudah diselesaikan, penulis merancang desain untuk *away jersey*. Pada tahap ini, penulis melakukan penyesuaian pada warna dasar yang menggunakan warna hitam dengan *hex code* #000000 sebagai warna primer dan warna abu dengan *hex code* #515151 sebagai warna sekunder. Selain itu, penulis turut menggunakan warna turunan dari kedua warna tersebut serta warna putih untuk penyesuaian warna logo dan *nameset* atlet. Penyesuaian lanjutan juga dilakukan pada logo Dewa United Esports yang diubah menjadi bentuk *outline*.



Gambar 3. 51 Desain Away Jersey

Penulis selanjutnya melakukan proses pengecekan akhir pada *draft final home jersey* dan *away jersey*, terutama pada elemen visual, warna, serta *layouting* agar seluruh komponen desain memenuhi standar, baik secara estetika maupun fungsional. Setelah itu, penulis mengajukan *draft final* kepada *Head of Esports* sebagai *requester* untuk melanjutkan tahapan berikutnya.

#### 4. Review and Feedback

*Draft final* yang sudah diselesaikan kemudian diajukan oleh penulis untuk melalui proses *review* oleh *Head of Esports* dan CEO melalui aplikasi WhatsApp. Langkah ini menjadi tahapan pengecekan terakhir sebelum desain akhir *jersey* dapat dilanjutkan pada proses *sampling*. Melalui proses *review*, penulis mendapatkan *feedback* dari *Head of Esports* terhadap motif batik yang dinilai bukan sebagai batik. Penulis kemudian diminta untuk melakukan penyesuaian ulang berdasarkan *feedback* tersebut serta menambahkan logo milik salah satu sponsor baru Dewa United Esports pada desain baru *jersey*.



Gambar 3. 52 Penyesuaian Ulang Desain Jersey

Desain terbaru *jersey* Dewa United Esports yang sudah melalui proses penyesuaian ulang diajukan kembali oleh penulis kepada *Head of Esports* untuk dilakukan proses *review* lanjutan. Setelah memperoleh *approval*, penulis kemudian mengirimkan *draft final* desain *jersey* kepada *Head of Esports* sebagai *requester* melalui aplikasi WhatsApp untuk melanjutkan tahapan *sampling*.

#### 3.3.2.4 Proyek *Photoshoot Brand Ambassador* Dewa United Esports

Tugas tambahan keempat yang diberikan kepada penulis adalah pelaksanaan kegiatan *studio photoshoot* bersama *brand ambassador* Dewa United Esports dengan menggunakan *merchandise* dari Dewa United Store. Kegiatan *photoshoot* dilakukan dengan rencana ingin memperkenalkan tiga *brand ambassador* baru, sehingga diperlukan pengumpulan aset foto baru sebagai arsip Dewa United Esports yang mendukung keperluan konten pada media sosial Dewa United Esports.

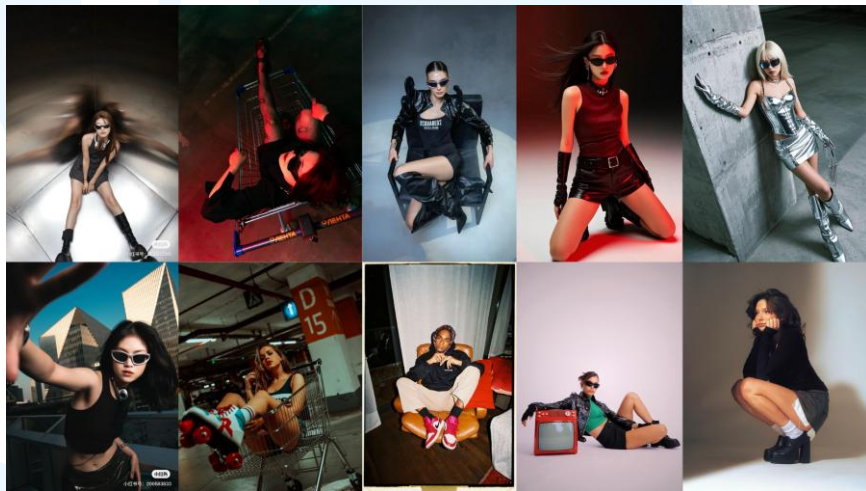
Pelaksanaan kegiatan *photoshoot* dilakukan melalui beragam rangkaian tahap produksi guna menjaga alur kerja agar tetap terstruktur dan memastikan hasil akhir yang sesuai dengan standar visual Dewa United Esports. Penulis menggunakan empat metode pada proses pelaksanaan produksi yang mencakup *brief*, *reference*, *production*, dan *review and feedback*. Berikut adalah penjabaran detail proses pelaksanaan *studio photoshoot brand ambassador* Dewa United Esports sebagai bentuk dari penugasan tambahan keempat yang diberikan kepada penulis.

##### 1. *Brief*

Tahap pertama dalam proses pelaksanaan *studio photoshoot* bersama *brand ambassador* Dewa United Esports adalah tahap penerimaan *brief* yang diberikan oleh *social media officer* kepada penulis secara lisan. Penulis diinstruksikan untuk merancang konsep awal yang digunakan selama proses kegiatan *photoshoot*, termasuk penyusunan referensi gaya pose serta pemilihan studio yang dinilai dapat mendukung konsep *photoshoot* berdasarkan alternatif yang diberikan oleh *requester*. Pada tahap ini, penulis diinformasikan akan bertanggung jawab sebagai fotografer utama dalam proses pengambilan gambar untuk seluruh *brand ambassador* Dewa United Esports, bersama dengan satu rekan fotografer lainnya.

## 2. Reference

Tahap kedua setelah penulis menentukan studio foto yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan *studio photoshoot* adalah proses pencarian referensi gaya pose yang akan dijadikan acuan bagi *brand ambassador* selama proses pengambilan gambar. Pemilihan referensi gaya disesuaikan dengan konsep awal serta karakteristik latar studio yang didominasi oleh material berbahan *chrome*, sehingga menghasilkan kesan visual dengan konsep Y2K. Pada tahap ini, penulis memanfaatkan situs Pinterest untuk mencari dan mengumpulkan seluruh kebutuhan referensi visual yang diperlukan.



Gambar 3. 53 Referensi Gaya Pose *Photoshoot Brand Ambassador*

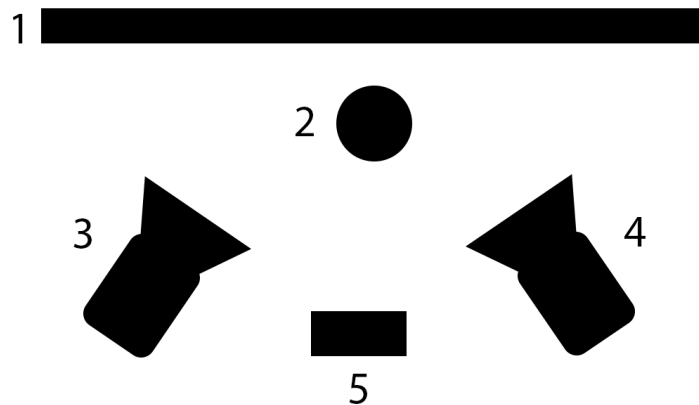
Berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan, penulis turut mengarah pada gaya visual yang memanfaatkan kombinasi penggunaan beragam jenis lensa untuk mendukung hasil foto yang optimal. Pendekatan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan variasi komposisi yang luas, baik dari segi proporsi maupun dinamika visual foto. Dengan demikian, penggunaan beragam lensa diterapkan sebagai strategi untuk menghasilkan foto dengan estetika yang selaras dengan konsep yang telah dirancang.

### 3. *Production*

Tahap ketiga dalam pelaksanaan kegiatan *studio photoshoot* bersama dengan *brand ambassador* Dewa United Esports merupakan tahap produksi. Pada tahap ini, kegiatan produksi dibagi menjadi dua tahapan proses lainnya yang mencakup proses *photoshoot* dan *post-production*. Pembagian tahapan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memastikan alur kerja yang terstruktur guna menjaga kelancaran berjalannya proses produksi serta menghasilkan foto dengan kualitas yang memenuhi standar visual perusahaan.

Pelaksanaan kegiatan *photoshoot* diawali dengan penataan skema pencahayaan yang digunakan untuk *photoshoot*. Penulis menggunakan jenis lampu *flash* Godox AD 300 Pro yang diletakkan pada sisi kanan dan kiri subjek. Penulis memanfaatkan pengaturan intensitas kekuatan cahaya yang berbeda untuk kedua lampu guna membedakan peran *key light* dan *fill light*. Pencahayaan *key light* diletakkan pada sisi kanan subjek dengan intensitas pencahayaan  $\frac{1}{4}$ , sedangkan pencahayaan *fill light* diletakkan pada sisi kiri subjek dengan intensitas pencahayaan  $\frac{1}{8}$ . Perbedaan dalam pengaturan intensitas pencahayaan dimanfaatkan untuk menghasilkan kontras pada pencahayaan dan bayangan yang dihasilkan pada muka subjek guna memberikan efek *depth* yang mendukung pembentukan karakter visual muka subjek yang mencegah visualisasi yang monoton. Setelah itu, penulis memanfaatkan aksesoris pencahayaan tambahan seperti *soft box* yang digunakan untuk menghasilkan penyebaran turut memperhalus proyeksi cahaya yang dihasilkan oleh lampu. Penulis juga menggunakan *c-stand* untuk menopang lampu secara stabil guna memastikan konsistensi posisi pencahayaan selama proses *photoshoot*.





1. Background
2. Model
3. Fill Light+ Soft Box (1/8)
4. Main Light+ Soft Box (1/4)
5. Camera Sony A7IV+ Lens (16-35mm, 24-70mm)

Gambar 3. 54 Skema Pencahayaan

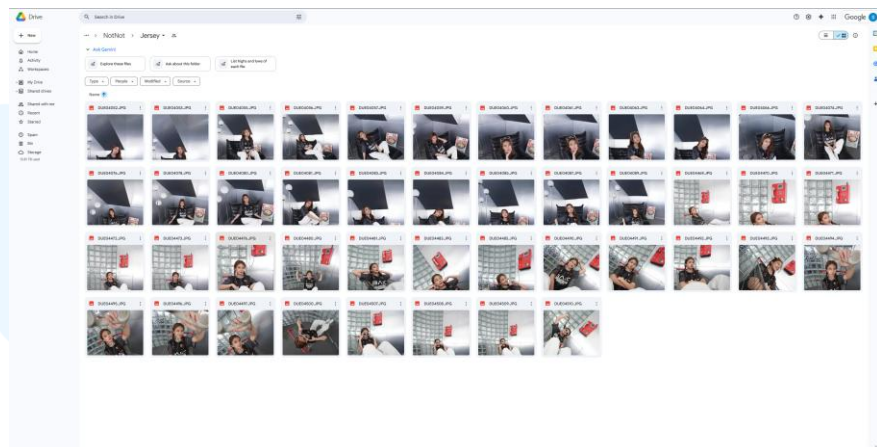
Selanjutnya, penulis melaksanakan proses pengambilan gambar dengan melakukan penyesuaian ulang pada kamera. Penulis menggunakan kamera Sony A7IV dengan konfigurasi hasil *file* berjenis Jpeg dengan spesifikasi ISO sebesar 100, *aperture* sebesar  $f/5.6$ , dan *shutter speed* sebesar  $1/125$  sesuai dengan jenis lampu *flash* yang digunakan. Pada tahap ini, penulis memanfaatkan dua jenis lensa dengan *focal length* 16-35mm yang digunakan untuk menghasilkan foto *wide angle* dan lensa dengan *focal length* 24-70mm untuk memperoleh fleksibilitas pengambilan gambar, baik *medium shot* maupun *close up shot* yang memberikan variasi komposisi pada hasil foto guna menonjolkan subjek foto. Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan proses pengambilan gambar pada dua lokasi latar *photoshoot* yang berbeda di dalam studio foto dengan melakukan eksplorasi pada berbagai jenis sudut pandang pengambilan gambar seperti *low*, *high*, dan *eye level angle*.





Gambar 3. 55 Hasil *Photoshoot Brand Ambassador*

Tahap berikutnya setelah proses *photoshoot* diselesaikan adalah tahap *post-production*, dimana penulis melakukan proses kurasi *file*. Pada tahap ini, penulis melakukan pengecekan kembali pada setiap hasil fotografi yang diperoleh dan mengklasifikasikannya berdasarkan masing-masing *brand ambassador*. *File* yang sudah terkurasi dipindahkan ke dalam Google Drive sebelum dilanjutkan pada proses *editing*.



Gambar 3. 56 Google Drive Hasil Proses Kurasi

Selanjutnya, penulis melakukan proses *editing* yang meliputi proses *color correction* dan *color grading* menggunakan *software* Adobe Lightroom Mobile. Pada tahapan ini, penulis memanfaatkan pengaturan *slider contrast*, *shadows*, *highlights*, *white*, dan *black* untuk melakukan *basic correction* sesuai dengan

kebutuhan visual dan pewarnaan pada masing-masing foto. Penulis kemudian melakukan penyesuaian pada *temperature* dan *tint* serta pengaturan *slider hue*, *saturation*, dan *luminance* untuk mendapatkan hasil gaya pewarnaan akhir yang diinginkan. Langkah ini dilakukan guna memastikan kualitas foto dapat dihasilkan secara maksimal untuk keperluan arsip Dewa United Esports.



Gambar 3. 57 Draft Final Photoshoot Brand Ambassador

Setelah keseluruhan kegiatan produksi sudah diselesaikan, penulis melakukan pengecekan terakhir pada *look and feel* hasil *editing* foto guna memastikan *draft* final yang dihasilkan sudah selaras dengan konsep awal dan *brief* yang diberikan.

#### **4. Review and Feedback**

Tahap keempat setelah penulis melakukan pengecekan akhir adalah untuk mengajukan *draft* final kepada *social media officer* selaku *requester* melalui aplikasi Telegram untuk melakukan proses *review* dan mendapatkan *approval*. Pada tahap ini, *draft* final dinilai sudah memenuhi kriteria dan tidak diwajibkan untuk melalui proses revisi. Dengan itu, penulis melanjutkan proses *editing* pada semua *file* yang sudah terkurasi dan mengunggah *draft* final pada Google Drive yang sudah diklasifikasikan sesuai dengan kategorinya masing-masing. Pada tahap ini, *draft* final juga dikirimkan kepada pihak Dewa United Store guna memberikan akses dalam penggunaan aset foto untuk keperluan media sosial.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama lima bulan melaksanakan praktik magang di Dewa United Esports, penulis berhasil untuk mendapatkan pengalaman baru yang berharga sebagai seorang *creative intern* dengan tugas utama sebagai *graphic designer*, terutama dalam menimba ilmu pada industri *e-sports* Indonesia dan lingkup sebagai seorang pekerja di industri kreatif. Walau demikian, penulis tetap menghadapi beragam tantangan serta kendala selama pelaksanaan praktik magang. Hal ini membantu penulis untuk secara nyata merasakan etika kerja pada lingkup profesional dan mencari solusi untuk setiap permasalahan yang dihadapi baik secara individual maupun komunal.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Terdapat beberapa kendala yang sempat dirasakan oleh penulis selama melaksanakan praktik magang di Dewa United Esports. Kendala-kendala yang dirasakan baik secara teknis maupun non teknis cukup mempengaruhi kinerja penulis pada aspek waktu dan kualitas akhir yang diperoleh. Penulis menyadari bahwa ada tiga kendala utama yang dihadapi selama praktik magang di Dewa United Esports yang mencakup penggunaan *software* desain, perangkat yang kurang memadai, dan jam kerja yang tidak pasti.

Kendala pertama yang penulis rasakan berkaitan dengan penggunaan *software* desain Adobe Photoshop sebagai *software* utama untuk menghasilkan desain. Penulis menyadari keterbatasannya yang belum cukup familiar dengan *software* tersebut sebagai *platform* dalam pembuatan desain. Selain itu, penulis juga harus melalui proses pembelajaran terkait *digital imaging*, mengingat pengetahuan dan pengalaman penulis terhadap teknik tersebut masih terbatas. Hal ini berdampak pada efisiensi kinerja penulis, khususnya pada tahapan awal yang dikarenakan diperlukannya waktu tambahan untuk memahami *software*.

Kendala kedua yang penulis rasakan berkaitan dengan perangkat digital yang kurang memadai milik penulis. Dikarenakan beragamnya tanggung jawab penulis, penulis kerap menggunakan berbagai jenis *software* seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, dan Adobe

Premiere Pro untuk menghasilkan desain maupun konten visual lainnya. Hal tersebut menjadi kendala bagi penulis dikarenakan perangkat yang digunakan tidak dapat menangani *software-software* tersebut secara bersamaan. Selain itu, edisi *software* yang dimiliki oleh penulis juga termasuk sudah tidak relevan atau belum diperbarui yang secara langsung membatasi kapasitas desain yang dapat dilakukan.

Kendala ketiga yang penulis rasakan berkaitan dengan hari dan jam kerja yang tidak pasti. Sebagai sebuah organisasi olahraga digital yang berpartisipasi pada pertandingan *e-sports* Indonesia, Dewa United Esports bersama dengan tim *e-sports* lainnya diharuskan untuk mengikuti jadwal yang sudah ditetapkan oleh penyelenggara kompetisi semasa musim pertandingan sedang berlangsung. Keseluruhan pertandingan tersebut dilakukan pada hari Jumat hingga Minggu dengan rentang waktu yang beragam, sehingga mengharuskan penulis untuk bekerja di luar jam kerja pada umumnya. Hal tersebut terkadang menyebabkan penulis tidak memiliki waktu istirahat yang cukup serta mengharuskan adanya penyesuaian pada waktu pribadi penulis.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Berdasarkan kendala di atas yang dirasakan penulis, penulis berhasil untuk melakukan beberapa upaya sebagai solusi untuk mengatasi tantangan yang dirasakan selama melaksanakan praktik magang di Dewa United Esports. Untuk menghadapi kendala pertama terkait minimnya pengalaman dalam penggunaan *software* Adobe Photoshop serta praktik *digital imaging*, penulis memutuskan untuk melakukan pembelajaran mandiri yang meningkatkan kemampuan dalam penggunaan Adobe Photoshop serta teknik desain *digital imaging*. Pembelajaran ini dilakukan menggunakan beberapa panduan yang dapat ditemukan pada *platform* YouTube serta menggunakan metode *trial and error*. Upaya ini dilakukan oleh penulis agar penulis dapat menjadi lebih familiar dengan *platform* yang digunakan serta menambah *hardskill* pada *digital imaging*. Selain itu, penulis juga meminta masukkan-masukkan dari rekan tim guna mendapatkan hasil akhir yang lebih maksimal.

Untuk mengatasi kendala kedua yang dialami oleh penulis terkait dengan perangkat yang kurang memadai. Pada tahapan awal, penulis menggunakan perangkat secara semaksimal mungkin dengan menentukan prioritas urgensi pekerjaan yang harus dilakukan tanpa memaksa perangkat untuk bekerja secara berlebihan dengan membuka berbagai jenis *software* desain secara bersamaan. Kemudian sebagai tindak lanjut, penulis berkoordinasi dengan *supervisor* untuk memperoleh dukungan dalam bentuk perangkat yang lebih memadai serta *software* desain yang telah diperbarui guna meningkatkan kelancaran proses perancangan desain.

Terakhir, untuk mengatasi kendala ketiga yang dialami penulis terkait hari dan jam kerja yang tidak pasti, penulis melakukan pemetaan manajemen waktu yang disesuaikan dengan jam kerja yang diterapkan di Dewa United Esports. Penulis menyusun jadwal secara efektif yang mendorong penulis untuk memprioritaskan tugas yang diberikan dari Dewa United Esports serta tugas yang diberikan dari UMN. Hal ini dilakukan oleh penulis dengan upaya memiliki waktu lebih pada akhir pekan dan waktu istirahat yang mencukupi.

