

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

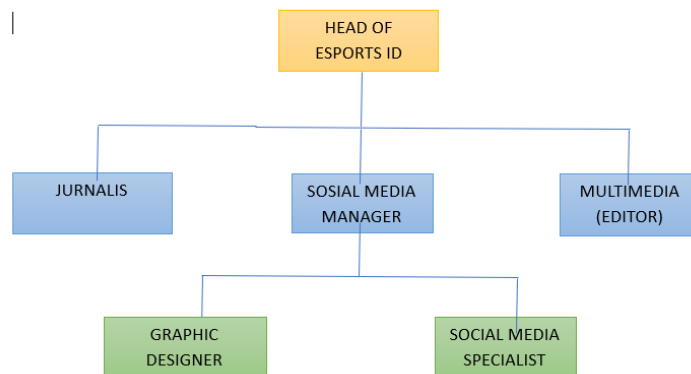
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Paragraf Penulis melaksanakan kegiatan magang di PT Merah Putih Media selama lima bulan. Pada program ini, penulis ditempatkan sebagai *graphic designer intern* untuk portal media berita Esports ID. Dalam pelaksanaannya, penulis bekerja di bawah bimbingan *social media manager* selaku *supervisor*, serta berkoordinasi dengan *Head of Esports ID* dan tim *social media* untuk kebutuhan konten sehari-hari.

Selama menjalankan peran tersebut, penulis banyak terlibat dalam aktivitas desain dan pengelolaan konten sehingga mendapatkan pengalaman baru yang cukup berpengaruh terhadap kemampuan desain. Beberapa pekerjaan menuntut penulis untuk melakukan riset kecil, menyusun ide visual, serta menyesuaikan desain dengan kebutuhan konten. Dari proses tersebut, penulis semakin memahami bahwa sebuah desain perlu disiapkan secara terstruktur agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh audiens yang dituju.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Di Esports ID, penulis menempati posisi sebagai *graphic designer intern* dan bekerja dalam tim *social media*. Tim ini beranggotakan 3 (tiga) orang dengan tugas yang berbeda-beda, dan seluruh kegiatan dikoordinasi oleh *social media manager* yang juga menjadi *supervisor* penulis selama magang.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Esports ID di PT Merah Putih Media

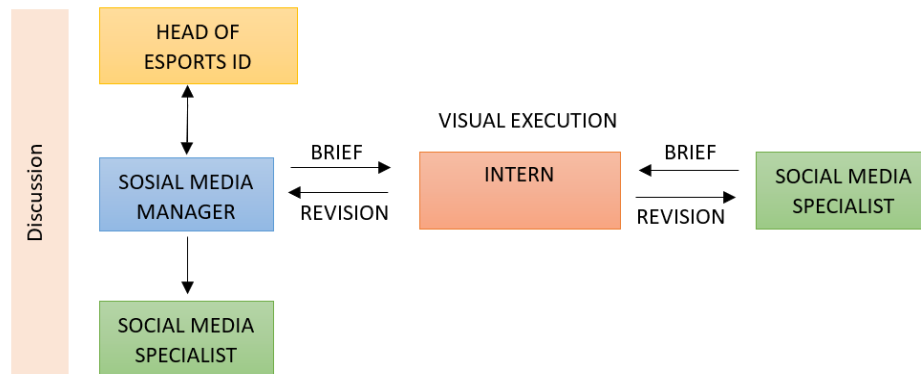
Dalam struktur kerja tersebut, terdapat beberapa peran utama. Posisi *social media specialist* bertanggung jawab mengatur alur konten, mulai dari perencanaan, pemilihan materi, hingga proses unggah dan interaksi dengan audiens di berbagai platform seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *YouTube*. Di sisi lain, jurnalis menangani penulisan berita esports, termasuk liputan turnamen dan pembaruan perkembangan pemain maupun tim.

Divisi multimedia berperan dalam penyuntingan video untuk kebutuhan *YouTube* dan konten singkat seperti *Reels*. Sementara itu, *graphic designer* berfokus pada pembuatan materi visual seperti poster berita, infografis, jadwal pertandingan, hingga *template* untuk *feed* dan *Instagram Story*. Selama magang, penulis berada di bawah arahan *social media manager* dan bertanggung jawab pada pembuatan konten visual yang digunakan pada platform *Instagram Esports ID*, khususnya untuk poster pertandingan, *Timeline* turnamen, dan berbagai *template* yang digunakan secara berulang di akun tersebut.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Koordinasi pelaksanaan kerja menjadi hal yang penting untuk dipahami dan diikuti oleh penulis selama proses magang di Esports ID. Koordinasi pelaksanaan kerja menjadi acuan utama bagi penulis dalam proses komunikasi dengan tim *social media* terkait pemberian *brief*, kebutuhan

desain hingga tahap revisi. Dengan mengikuti koordinasi pelaksanaan kerja proses kerja penulis menjadi lebih efisien dan jelas.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi *Esports ID* di PT Merah Putih Media

Gambar 3.2 menunjukkan alur koordinasi dalam tim *social media* Esports ID. Setiap tugas yang dikerjakan penulis biasanya diawali dengan diskusi internal antara *Social Media Specialist*, *Social Media Manager*, dan *Head of Esports ID*. Dengan demikian, penulis memperoleh *brief* melalui *private chat* yang dikirimkan oleh *Social Media Manager* selaku *supervisor* yang memberikan arahan langsung selama proses pengerjaan tugas.

Sebelum memulai proses perancangan desain, penulis terlebih dahulu mengkaji ulang *brief* yang diterima untuk memastikan pemahaman yang tepat terhadap kebutuhan konten. Apabila terdapat instruksi yang kurang jelas atau berpotensi menimbulkan perbedaan persepsi, penulis melakukan konfirmasi langsung kepada *supervisor* agar arah visual yang dikembangkan tetap sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Setelah tahap tersebut, penulis melanjutkan dengan menyiapkan elemen desain, antara lain mencari referensi visual yang relevan dan menyusun konsep awal sebagai dasar sebelum memasuki tahap eksekusi.

Draft desain biasanya dikirimkan kepada *Social Media Manager* untuk mendapatkan masukan. Namun pada beberapa situasi, desain juga perlu ditinjau oleh *Head of Esports ID* atau melalui grup internal agar semua pihak

yang terlibat dapat memberikan saran secara bersamaan. Proses seperti ini cukup membantu karena revisi bisa dilakukan lebih cepat dan terarah.

Jika desain sudah disetujui, penulis mengirimkan hasil final melalui *private chat* kepada pihak yang memberikan *brief*. Konten tersebut kemudian dijadwalkan oleh *Social Media Specialist* untuk dipublikasikan di akun Instagram Esports ID, sesuai dengan rencana unggahan yang telah disusun sebelumnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani masa magang, penulis diwajibkan melaporkan kegiatan harian melalui fitur *daily task* pada situs PRO-STEP. Laporan tersebut berisi rangkuman pekerjaan yang dikerjakan setiap hari selama penulis bertugas sebagai *Graphic Designer Intern* di Esports ID. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, pada tabel berikut penulis menyajikan daftar tugas yang dikerjakan selama periode magang, mulai dari pembuatan konten visual hingga pekerjaan pendukung lain yang berkaitan dengan kebutuhan tim *social media*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	23 Juni—26 Juni 2024	<i>Onboarding</i> dan pengenalan sistem kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain <i>feeds</i> untuk <i>match score</i> dan <i>quotes</i> • Membuat 2 alternatif desain agar bisa dibandingkan kualitas desainnya untuk kebutuhan • Mendapatkan dan melakukan revisi <i>minor</i> terkait salah satu desain • Melakukan revisi untuk desain <i>match score</i> sesuai

			dengan <i>feedback</i> yang didapatkan
2	30 Juni—4 Juli 2025	Pembuatan <i>feeds</i> dan <i>timeline</i> MPL	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengimputan foto pemain, logo grup, <i>text</i>, tanggal dan <i>match</i> untuk grup yang bertanding di hari itu agar dapat langsung di <i>upload</i> begitu pertandingan selesai • Melakukan revisi sesuai <i>feedback</i> yang telah di dapatkan dari <i>supervisor</i>
3	7 Juli—11 Juli 2025	<i>Timeline</i> EWC dan <i>template feeds</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan desain <i>timeline</i> EWC untuk diposting di Instagram Esports ID (<i>feeds</i>) dengan <i>format carousel</i> • Melakukan riset dan mencari referensi untuk desain <i>ig story</i> di pinterest, behance, akun instagram serupa, google • Mencoba beberapa desain <i>template</i> untuk <i>ig story</i> (<i>news</i>) • Mencoba membuat <i>template</i> dari hasil riset (referensi, tipografi yang cocok, <i>color palette</i>) dengan konten

			<ul style="list-style-type: none"> • Mencari kembali beberapa referensi tambahan untuk keperluan pembuatan desain <i>ig story</i> • Melakukan brainstorming
4	14 Juli—18 Juli 2025	Riset <i>template</i> dan proses <i>approval</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari beberapa referensi desain untuk konten <i>schedule</i> (khusus <i>game</i>) di beberapa akun esports ataupun akun instagram yang serupa dengan Esports ID serta di pinterest, behance • Mencari kembali referensi tambahan yang sekiranya lebih cocok untuk Esports ID • Mengikuti rapat bulanan yang wajib diikuti oleh setiap cabang media yang ada di PT Merah Putih terutama oleh tim <i>social media</i> untuk membahas performa dan seberapa besar <i>impact</i> dari konten yang dibuat (komentar dan <i>like</i>)
5	21 Juli—25 Juli 2025	Proses desain	<ul style="list-style-type: none"> • Menyempurnakan dan menyelesaikan desain <i>template ig story</i>

		<i>template ig story</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>template quotes</i> untuk instagram <i>feeds</i> (berisikan <i>quotes</i> dari pemain ataupun pelatih profesional) • Melakukan revisi terkait desain yang sudah dibuat sebelumnya • Meminta saran kepada orang-orang di kantor (sesama <i>graphic designer</i>) dan juga rekan kerja di Esports ID • Mengirimkan hasil desain <i>template</i> ke <i>supervisor</i> lewat <i>private chat</i> untuk mendapatkan <i>approval</i> • Mencoba membuat <i>template</i> untuk <i>feeds match score</i> mengikuti referensi yang sudah disetujui oleh <i>supervisor</i>
6	28 Juli—1 Agustus 2025	<i>Cover</i> dan <i>slide MPL</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba membuat beberapa desain guna melihat kira-kira mana <i>layout</i>, tipografi, gambar, dan elemen mana yang

			<p>paling cocok untuk desain <i>feeds schedule</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mulai mempersiapkan atau mengerjakan desain konten <i>schedule</i> untuk <i>Mobile Legends Professional League</i> (MPL) • Membuat desain <i>cover</i> untuk MPL • Melakukan revisi desain sesuai keinginan dan <i>feedback</i> yang didapatkan dari <i>Social Media Specialist</i>
7	4 Agustus 2025—8 Agustus 2025	<i>Timeline</i> dan referensi visual	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan desain <i>timeline</i> untuk turnamen esports yang sedang berlangsung • Mencari referensi visual untuk kebutuhan desain di berbagai tempat seperti behance, pinterest, internet, dan juga instagram • Mencoba membuat <i>feeds</i> dengan menggunakan <i>style</i> yang berbeda • Melakukan asistensi kembali lewat <i>private chat</i> terkait <i>cover</i> dan <i>slide 1</i> untuk <i>feeds schedule</i> MPL

8	11 Agustus —15 Agustus 2025	<i>Feeds schedule</i> MPL	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan dan menyelesaikan desain <i>feeds schedule</i> MPL sesuai <i>feedback</i> yang sudah diberikan kemarin oleh <i>Social Media Specialist (supervisor)</i> • Melakukan revisi untuk <i>slide 2</i> sesuai dengan <i>feedback</i> yang sudah didapatkan • Mulai mencicil mengerjakan <i>schedule</i> MPL (<i>week 1 – week 9</i>)
9	18 Agustus—22 Agustus 2025	<i>Schedule</i> MPL dan revisi	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai mencicil mengerjakan <i>schedule</i> MPL (<i>week 1 – week 9</i>) • Melakukan asistensi dan mencatat beberapa <i>feedback</i> yang diberikan terkait desain yang dibuat • Memperbaiki desain (mengubah ukuran tulisan, memasukkan logo MPL, membuat logo tim sama besar(konsisten) karena sebelumnya ada yang kecil banget lalu ada yang besar banget

10	25 Agustus—29 Agustus 2025	Revisi <i>match score</i> dan proses <i>approval</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan dan menyelesaikan proses desain <i>feeds match score</i> • Melakukan asistensi <i>feeds match score</i> kepada <i>supervisor</i> • Mengerjakan revisi kecil desain ke 2 <i>feeds match score</i> terkait elemen, warna, <i>font</i>, dan <i>layout</i> serta melakukan asistensi kembali kepada <i>supervisor</i> dan berhasil mendapatkan <i>approval</i> • Melakukan penginputan foto , logo grup, tulisan, tanggal, dan <i>match</i> untuk grup yang bertanding di hari itu agar setelah <i>match</i> selesai langsung bisa segera di <i>upload</i>
11	1 September—5 September 2025	Konten IKL dan eksplorasi tipografi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan desain <i>feeds</i> untuk konten Indonesia Esports <i>League</i> (IKL) • Melakukan eksplorasi terkait tipografi guna mencari <i>style</i> yang sekiranya sesuai dengan

			<p>konten dan <i>brand</i> Esports ID</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat beberapa desain tambahan sebagai alternatif (warna, elemen, dan <i>layout</i>) • Melakukan penginputan foto , logo grup, tulisan, tanggal, dan <i>match</i> untuk grup yang bertanding di hari itu agar setelah <i>match</i> selesai langsung bisa segera di <i>upload</i>
12	8 September— 12 September 2025	Konten IKL dan revisi	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan asistensi kepada <i>supervisor</i> terkait desain untuk <i>Indonesia Esports League</i> (IKL) • Menyelesaikan dan menyempurnakan proses desain konten <i>Indonesia Esports League</i> (IKL) • Melakukan penginputan foto , logo grup, tulisan, tanggal, dan <i>match</i> untuk grup yang bertanding di hari itu agar setelah <i>match</i> selesai langsung bisa segera di <i>upload</i>
13	15 September— 19 September 2025	Konten MPL	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penginputan foto , logo grup, tulisan, tanggal, dan <i>match</i> untuk

			<p>grup yang bertanding di hari itu agar setelah <i>match</i> selesai langsung bisa segera di <i>upload</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan <i>feedback</i> terkait feed untuk <i>score</i> MPL yaitu “diperhatiin lagi yah buat postingan skor, jangann kebalik timnya, soalnya misalkan BTR-ONIC dengan ONIC-BTR itu beda, jadii jangan kebalik yaa dan melakukan perbaikan sesuai instruksi
14	22 September— 26 September 2025	Konten Q&A	<ul style="list-style-type: none"> • Diberikan tugas untuk membuat <i>feeds</i> Q&A • Mencari referensi <i>feeds</i> dengan konten yang serupa di instagram, pinterest, behance • Mencoba beberapa <i>layout</i>, tipografi, warna untuk <i>feeds</i>

			<p>Q&A sesuai yang ada di otak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencoba membuat desain mengikuti referensi yang sudah dicari sebelumnya • Menyelesaikan desain <i>feeds</i> Q&A (tipografi, warna) • Meminta foto untuk keperluan <i>feeds</i> lalu mencari <i>frame</i> dan mulai menyusun dan memasukkan foto • Melakukan asistensi kepada <i>supervisor</i> terkait <i>feeds</i> O&A dan mendapatkan revisi terkait desain • Melakukan revisi terkait : <ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran 2. Logo ESPORTS ID di atas 3. Revisi di <i>textnya</i> "Kalau Bisa Nanya Ke <i>Player</i> MPL "Kamu Mau Nanya Apa?" 4. Mendapatkan <i>feedback</i> terkait desain yaitu menggunakan 3-4 foto(blur) agar tidak terlalu sepi
--	--	--	--

15	29 September— 3 Oktober 2025	Konten Q&A dan MPL	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 2 alternatif desain agar bisa dipilih yang terbaik nanti oleh <i>supervisor</i> • Mendapatkan revisi kecil terkait salah satu desain (foto, <i>layout text</i>) • Melakukan penginputan foto , logo grup, tulisan, tanggal, dan <i>match</i> untuk grup yang bertanding di hari itu agar setelah <i>match</i> selesai langsung bisa segera di <i>upload</i> • <i>Supervisor</i> memilih 1 desain <i>final</i> dengan sedikit perbaikan tambahan • Menyempurnakan dan menyelesaikan desain <i>feeds</i> Q&A agar bisa segera di <i>post</i>
16	6 Oktober—10 Oktober 2025	Konten Q&A dan MPL	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penginputan foto , logo grup, tulisan, tanggal, dan <i>match</i> untuk grup yang bertanding di hari itu agar setelah <i>match</i> selesai langsung bisa segera di <i>upload</i> • Mengerjakan <i>story</i> Instagram -> melakukan

			pengimputan <i>text</i> , mencari foto untuk dijadikan logo ataupun <i>background</i> , mengatur <i>outline</i> dan <i>blur</i>
17	13 Oktober—17 Oktober 2025	Konten Facebook	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengimputan foto, logo, <i>text</i> dan mengatur <i>effect</i> pada <i>background</i> (blur-> 20% dan memberikan <i>outline</i> putih pada logo) • Mengatur <i>layout</i> konten
18	20 Oktober—24 Oktober 2025	Konten Facebook	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengimputan foto, logo, <i>text</i> dan mengatur <i>effect</i> pada <i>background</i> (blur-> 20% dan memberikan <i>outline</i> putih pada logo) • Mengatur <i>layout</i> konten
19	27 Oktober—31 Oktober 2025	Konten Facebook	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengimputan foto, logo, <i>text</i> dan mengatur <i>effect</i> pada <i>background</i> (blur-> 20% dan memberikan <i>outline</i> putih pada logo) • Mengatur <i>layout</i> konten
20	3 November—7 November 2025	Konten Facebook	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengimputan foto, logo, <i>text</i> dan mengatur <i>effect</i> pada <i>background</i> (blur-> 20%

			<p>dan memberikan <i>outline</i> putih pada logo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengatur <i>layout</i> konten
21	10 November— 14 November 2025	<i>Moodboard</i> Esports ID <i>Goes To School</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>moodboard</i> Esports ID <i>Goes To School</i> • Mulai mencari inspirasi desain untuk postingan <i>event</i> di beberapa tempat seperti Instagram, pinterest, behance • Mulai mencari inspirasi desain untuk <i>template news ig story</i> di beberapa tempat seperti Instagram, Pinterest, Behance • Menelusuri akun Instagram milik Esports ID guna mengetahui desain <i>event</i> Esports ID <i>Goes To School</i> di tahun lalu • Mulai membuat <i>moodboard</i> untuk <i>event</i> Esports ID <i>Goes To School</i> berdasarkan referensi (mencari foto, elemen desain, warna serta <i>font</i> yang cocok) • Diminta untuk membuat desain secara langsung dari

			<p><i>moodboard</i> yang sudah selesai dibuat sebelumnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perubahan pada <i>moodboard</i> • Mencoba 2 <i>layout</i>, tipografi, gambar, elemen, dan warna yang berbeda • Membuat 2 desain alternatif dan 3 alternatif <i>moodboard</i>
22	17 November— 21 November 2025	<i>Template</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan dan menyelesaikan desain <i>feeds</i> untuk <i>event</i> Esports ID <i>Goes To School</i> • Meminta revisi/<i>feedback</i> kepada <i>supervisor</i> • Memperbaiki desain sesuai dengan <i>feedback</i> yang diterima : <ol style="list-style-type: none"> 1.Membedakan warna shadow pada <i>text</i> “<i>Goes to School</i>” agar lebih kelihatan 2.Menghilangkan elemen/bentuk segitiga di tengah 3.Membesarkan atau <i>highlight</i> bagian Esports ID nya • Diberikan <i>brief</i> untuk membuat <i>template</i> baru untuk <i>daily post</i>, ukurannya

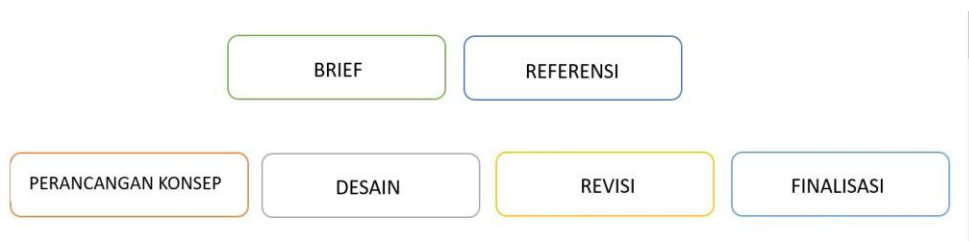
			<p>1080x1440px, kebutuhannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Story - <i>Feeds</i> untuk foto ukuran full (4:5) - <i>Feeds</i> untuk foto ukuran youtube (16:9) - <i>Slide carousel</i> untuk foto 4:5 - <i>Slide carousel</i> untuk foto yang ukurannya selain 4:5 - Quotes • Mencari referensi <i>template</i> di Pinterest,Behance,dan akun esports/berita lain serta melihat-lihat <i>template</i> sebelumnya • Mencoba-coba <i>layout</i>, tipografi, gambar, elemen, dan warna yang berbeda untuk <i>ig story</i> • Menyelesaikan <i>template ig story</i> dan meminta revisi/<i>feedback</i> kepada <i>supervisor</i> • Menyempurnakan desain <i>template ig story news</i> sesuai dengan <i>feedback</i>
--	--	--	---

			yang didapatkan yaitu menipiskan <i>border</i>
--	--	--	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses kerja. Jumlah minimal proses yang dijabarkan adalah lima proyek/ karya, meliputi proses perancangan dari awal hingga akhir. Metode perancangan mengacu pada metode yang digunakan di perusahaan tempat kerja. Usahakan lima proyek tersebut berbeda, jangan ketiganya *signage*, misalnya, tapi beda-beda. Kalau hanya mengerjakan *signage*, harus dari tiga klien berbeda. Bisa variatif, bisa juga spesifik, tergantung pekerjaan. Dari lima proyek tersebut, penulis menentukan satu tugas utama dan empat tugas tambahan. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan proses pelaksanaan kerja yang penulis lakukan selama magang di Esports ID. Selama magang, penulis menangani beberapa jenis desain, seperti *template match score*, poster turnamen, infografis *timeline*, serta konten *quotes* pemain profesional yang semua proses desain dan *editing* di lakukan di aplikasi Canva. Alasan penggunaan aplikasi Canva *premium* bukan hanya karena *privilege* yang diberikan oleh *Esports ID* kepada tim *social media*. Aplikasi Canva memiliki fleksibilitas yang tinggi yang memungkinkan setiap anak di tim *social media* mengakses, mengedit bahkan mengunduh desain yang telah dibuat dengan menggunakan *device* apapun. Pengerjaan desain dilakukan dengan memperhatikan penataan elemen visual, pemilihan warna, dan konsistensi gaya sesuai standar *visual Esports ID*. Metode kerja ini membantu menjaga ketepatan informasi dan kecepatan produksi, terutama karena konten esports memiliki ritme yang cukup cepat mengikuti perkembangan pertandingan dan tren di media sosial.



Gambar 3.3 Alur Pelaksanaan Kerja *Esports ID*

Selama menjalani magang di PT Merah Putih Media bersama tim *Esports ID*, penulis terlibat dalam pembuatan berbagai desain konten yang diunggah ke media sosial. Setiap pekerjaan mengikuti alur kerja yang sudah ditetapkan, mulai dari menerima *brief* dari *Social Media Manager*, berdiskusi mengenai arah visual, hingga mencari referensi agar desain yang dibuat tetap relevan dengan audiens *esports Indonesia*, proses revisi dan terakhir finalisasi desain.

1. Tahap *Briefing*

Briefing merupakan tahapan pemberian informasi penting dan intruksi singkat terkait tugas desain yang harus dibuat oleh penulis. Hampir keseluruhan *brief* diberikan oleh *social media manager* sekaligus *supervisor* penulis selama magang secara *private chat* di aplikasi WhatsApp. *Brief* yang diberikan selalu berisikan informasi data, format ukuran, dan ketentuan khusus yang harus ada di desain.

2. Tahap Referensi

Tahap referensi merupakan tahap dimana penulis melakukan pencarian visual di beberapa tempat seperti Pinterest, Behance, akun Instagram, dan lain lain yang sekiranya sesuai dengan kebutuhan konten. Pencarian referensi merupakan hal penting yang harus dilakukan penulis sebelum melakukan proses desain karena dapat mempermudah penulis dalam menciptakan desain yang berkualitas dan menyesuaikan gaya desain dengan *Esports ID*. Referensi yang dicari biasanya berupa *layout*, *font*, warna, dan elemen.

3. Tahap Perancangan Konsep (Desain)

Setelah tahap referensi selesai dilakukan, penulis biasanya akan mulai memasuki tahap perancangan konsep yang dilakukan di aplikasi Canva. Tahap perancangan konsep merupakan tempat bagi penulis untuk mengatur posisi setiap elemen agar lebih terstruktur, *brainstorming* atau bisa dibilang mencoba membuat alternatif desain yang berbeda bukan hanya dari segi *layout* melainkan *font*, elemen hingga warna. Secara tidak langsung tahap ini membantu penulis dalam membuat dan memilih desain yang paling cocok untuk konten tersebut.

4. Tahap Revisi

Tahap revisi merupakan tahap dimana penulis harus sudah menyelesaikan keseluruhan desain dan segera mengirimkannya ke *social media manager* selaku *supervisor* penulis guna dicek kelengkapan dan keseluruhan desainnya. Pada tahap ini, jika ada yang dirasa masih kurang sesuai maka *feedback* terkait desain maupun isi konten yang biasanya berupa kekeliruan pada data, *size*, *layout* maupun warna. Semua *feedback* yang didapatkan harus dimengerti dengan baik oleh penulis agar desain yang dibuat nantinya dapat di *approve*.

5. Tahap Finalisasi

Pada tahap ini, penulis akan melakukan semua perbaikan berdasarkan *feedback* yang telah didapatkan. Sebelum mengirimkan kembali *final* desain, penulis akan melakukan pengecekan kembali terkait desain seperti *layout*, kerapian, *size* serta kesesuaian revisi dengan *feedback* dari *supervisor*.

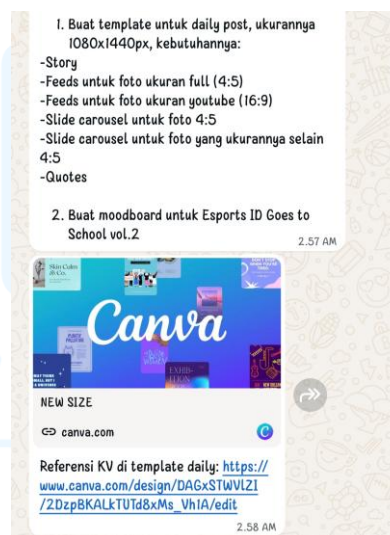
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Keterampilan dan tantangan yang dihadapi saat mengerjakan desain *template* merupakan alasan utama mengapa penulis memutuskan untuk menjadikan tugas ini sebagai proyek utama. Sebagai *graphic designer*, dalam proses desain *template* penulis diwajibkan untuk bisa membuat sebuah *template* yang sesuai dengan *brand identity* Esports ID. Dalam pengerjaan

desain ini, secara tidak langsung melatih kemampuan penulis dalam membuat sebuah desain yang kreatif dan konsisten. Tantangan yang dihadapi saat mengerjakan proyek ini juga lebih berat dan beragam daripada proyek lainnya. Dalam membuat sebuah desain *template*, penulis harus menguasai berbagai format konten seperti *feeds* foto ukuran 4:5, *feeds* foto ukuran youtube 16:9, dan lainnya yang masing-masing memiliki kebutuhan konten dan visual yang berbeda namun harus tetap konsisten agar ketika audiens melihat desain tersebut secara otomatis akan menyadari bahwa desain yang dibuat berasal dari Esports ID.

1. Tahap *Briefing*

Mendekati berakhirnya kontrak magang penulis dengan Esports ID, penulis diberikan sebuah tugas dalam jumlah banyak yang sekaligus merupakan tugas terakhir penulis. *Brief* diberikan diberikan melalui *private chat* oleh *Social Media Manager*, lengkap dengan daftar kebutuhan ukuran seperti *Story*, *feeds* rasio 4:5, *carousel* foto, hingga versi *landscape* 16:9 untuk konten yang berasal dari format YouTube.



Gambar 3.4 *Brief Template*

Salah satu tugas utama yang penulis kerjakan adalah pembuatan beberapa *template* konten berukuran 1080 × 1440 px. Arahan

diberikan melalui *private chat* oleh *Social Media Manager*, lengkap dengan daftar kebutuhan ukuran seperti *Story*, *feeds* rasio 4:5, *carousel* foto, hingga versi *landscape* 16:9 untuk konten yang berasal dari format YouTube. Setelah menerima *brief*, penulis mulai menyusun konsep awal dengan menyesuaikan kebutuhan tiap rasio konten. Untuk mengatur tata letak, penulis menggunakan pendekatan *modular grid 3 column* agar elemen visual tetap rapi, mudah disesuaikan untuk berbagai ukuran, dan konsisten dengan gaya visual Esports ID.

2. Tahap Referensi

Pencarian referensi ini dilakukan sebelum memulai proses desain agar mempermudah penulis dalam menciptakan desain yang berkualitas dan menyesuaikan gaya visual dengan identitas Esports ID. Permintaan pembuatan template baru muncul karena pihak Esports ID menginginkan suasana visual yang lebih segar dibandingkan template lama, baik dari segi struktur, nuansa, maupun pengolahan elemen visual. Oleh karena itu, penulis tidak langsung memodifikasi template lama, melainkan mencari inspirasi terlebih dahulu melalui *Pinterest*, akun-akun esports lain, dan berbagai sumber visual yang relevan untuk memahami bagaimana media sejenis mengolah judul, menggabungkan elemen foto dengan teks, serta memanfaatkan tone merek agar tetap nyaman dibaca di perangkat *mobile*.



Gambar 3.5 Desain *Template* Lama

Gambar 3.5 menampilkan kolase tiga contoh template lama Esports ID, yang mencakup: news card peluncuran *Splitgate 2* dengan dominasi warna biru dan ungu; konten *fast update* pertandingan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) dari Turtle dengan overlay gelap dan aksen kuning khas Esports ID; desain *Timeline* jadwal mingguan MPL ID Season 16 menggunakan *modular grid* dengan kombinasi warna hitam dan kuning sebagai elemen branding; serta konten quote viral berisi pernyataan Pak AP disertai screenshot percakapan dan elemen visual humor berupa foto jempol. Seluruh desain dibuat melalui Canva Pro dengan resolusi 1080×1350 piksel, menggunakan aset resmi dari folder drive internal tim, serta mengikuti pedoman brand guideline Esports ID.

Dari Pinterest dan akun esports lain, penulis menyimpan banyak contoh tata letak berita game dengan gaya grid yang jelas, penggunaan frame bulat, serta kombinasi warna kontras. Elemen-elemen tersebut kemudian diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan visual Esports ID, sehingga template baru diharapkan menghadirkan suasana yang lebih segar dan profesional dibandingkan template lama.

Dalam proses penyesuaian visual, seluruh elemen diatur melalui Canva, mulai dari pengaturan jarak antar elemen, penyesuaian ukuran gambar, hingga memastikan desain tetap terlihat rapi ketika dibuka di layar smartphone. Pendekatan ini memastikan konten yang dihasilkan konsisten dengan gaya Esports ID dan mudah digunakan kembali oleh tim media sosial.



Gambar 3.6 Referensi Desain *Template IG Story*

Dalam mengembangkan template, penulis mempertimbangkan pemilihan warna dan font berdasarkan referensi visual dari berbagai sumber. Kuning dipilih sebagai warna identitas utama Esports ID dan ditempatkan pada elemen-elemen penting seperti judul, garis, dan ikon dekoratif. Pemilihan ini bertujuan untuk memperkuat pengenalan brand sekaligus menjaga konsistensi visual di seluruh konten yang dibuat. Dari Pinterest dan akun esports lain, penulis menyimpan banyak contoh tata letak berita game dengan gaya grid yang jelas, penggunaan frame bulat, serta kombinasi warna kontras. Elemen-elemen tersebut kemudian diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan visual Esports ID, sehingga template baru menghadirkan suasana yang lebih segar dan profesional dibandingkan template lama.

3. Tahap Perencanaan Konsep Desain

Setelah tahap referensi selesai dilakukan, penulis memasuki tahap perancangan konsep menggunakan aplikasi Canva. Tahap ini merupakan proses di mana penulis mengatur posisi setiap elemen secara terstruktur, melakukan brainstorming, serta mencoba membuat alternatif Desain yang berbeda, tidak hanya dari segi *layout*, tetapi juga *font*, elemen, hingga warna. Secara tidak langsung, tahap ini membantu penulis dalam membuat dan memilih desain yang paling cocok untuk konten yang akan

dipublikasikan. Dalam mengembangkan *template*, penulis mempertimbangkan pemilihan warna dan *font* berdasarkan referensi visual dari berbagai sumber. Kuning dipilih sebagai warna identitas utama Esports ID dan ditempatkan pada elemen penting seperti judul, garis, dan ikon dekoratif. Pemilihan ini bertujuan untuk memperkuat pengenalan brand sekaligus membuat informasi utama lebih mudah diperhatikan oleh audiens. Background dirancang menggunakan kombinasi hitam, abu-abu gelap, atau gradien biru agar konten visual dan teks tetap menjadi fokus utama tanpa terganggu oleh elemen *background*.

Untuk tipografi, penulis menggunakan *font sans serif* dengan ukuran judul yang konsisten, umumnya ditempatkan di bagian bawah atau panel khusus. Keputusan ini memastikan bahwa ketika *template* digunakan untuk berbagai konten berita, pembaca tetap dapat mengikuti alur informasi dengan pola yang sama meskipun konten visual berubah-ubah. Dengan pendekatan ini, *template* yang dihasilkan memenuhi kebutuhan atasan untuk memiliki identitas visual yang jelas dan berbeda dari versi sebelumnya, sekaligus tetap mudah digunakan ulang oleh tim media sosial.



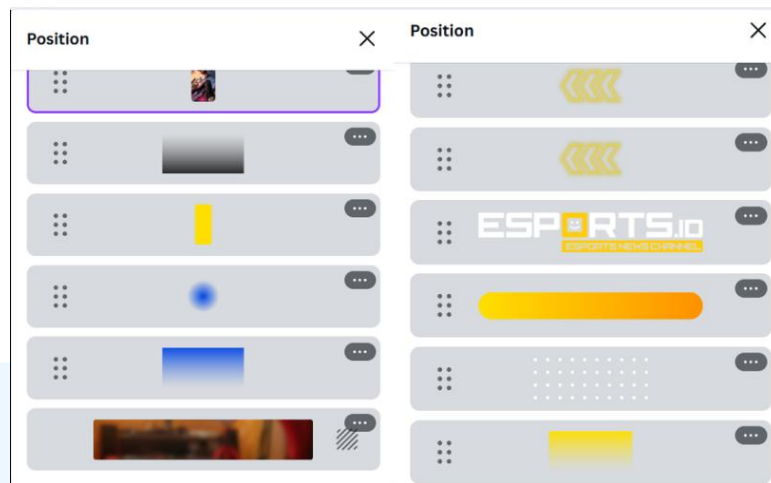
Gambar 3.7 Desain *Final* Dan *Grid*

Pada template *story*, penulis menggunakan grid empat kolom dan tiga baris. Kolom kanan yang lebih luas digunakan untuk menampilkan gambar utama, sementara kolom kiri berfungsi sebagai ruang pendukung yang berisi label kategori dan background blur. Secara vertikal, bagian atas diisi dengan logo Esports ID, bagian tengah menampilkan gambar utama, dan bagian bawah menyertakan judul berita serta tombol ajakan untuk membaca selengkapnya.



Gambar 3.8 Font poppins dan *palette* warna Instagram *story*

Tipografi yang digunakan adalah *font sans serif bold* untuk judul utama dan ketebalan regular untuk *text* “E-sport News” serta *text* kecil lainnya, sehingga menciptakan hirarki informasi yang jelas. Warna biru tua diterapkan sebagai *background* judul untuk menambahkan kesan tegas, sedangkan kuning digunakan pada tombol “Baca selengkapnya di sini” sebagai aksen yang menarik perhatian sekaligus merupakan identitas Esports ID. Kombinasi warna ini membuat *story* tetap selaras dengan identitas merek, tetapi terasa sedikit lebih formal dibandingkan konten hiburan biasa.



Gambar 3.9 Layer Template Instagram Story

Proses *editing template* dilakukan menggunakan aplikasi canva melalui fitur *layer*. Fitur *layer* merupakan fitur yang digunakan oleh penulis untuk mengatur posisi setiap elemen. Dari gambar diatas, terlihat jelas susunan *layer* dari yang paling bawah (kiri) hingga paling atas (kanan). *Background blur* (foto) merupakan *layer* paling bawah yang berperan sebagai *depth of field* agar fokus audiens tetap berada di elemen-elemen yang ada di depan. Di bagian atas terdapat *overlay* berwarna gelap guna meningkatkan kontras antara *background* dan *text*. Di *layer* atas, terdapat logo Esports ID dan elemen dekoratif dengan aksent kuning sebagai tanda identitas media. *Frame rounded* berwarna kuning dengan ilustrasi(foto) merupakan elemen utama dalam desain ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



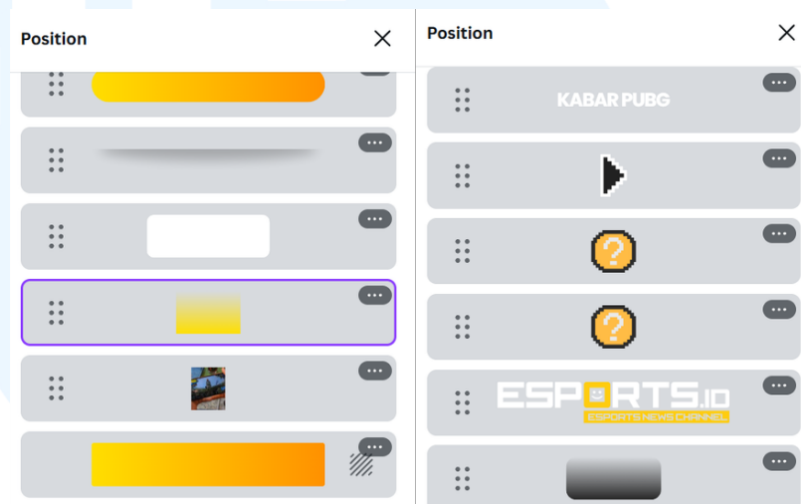
Gambar 3.10 Desain *Template Feeds Foto 4:5*

Template feed foto 4:5 sepenuhnya menggunakan *grid 4 column* dan 4 *baris*. Sebuah area besar diisi sepenuhnya dengan foto, sementara elemen identitas diletakkan di dua strip tetap, yaitu panel hitam semi-transparan di bagian atas untuk logo Esports ID dan *bar* kuning di bagian bawah untuk daftar akun media sosial milik Esports ID. *Section bar* tidak hanya berperan sebagai elemen dekoratif saja melainkan juga berfungsi untuk informasi media sosial Esports ID yang divisualisasikan dengan *icon* seperti TikTok, YouTube, Twitter, Instagram yang ditata dengan rapi. Selain itu, untuk menjaga keseimbangan visual penulis sangat memperhatikan *spacing* antar *icon*.



Gambar 3.11 *Font Poppins* Dan *Palette Warna Feeds 4:5*

Penggunaan *font sans serif* kapital dengan warna *dark gray* dan *size* yang kecil pada *bar* kuning membuat *text* tetap mudah dibaca walaupun dilihat dari layar *smartphone*. Penggunaan warna kuning di *bar* bawah berfungsi sebagai identitas Esports *ID* sekaligus membuat audiens tetap fokus pada foto utama, sambil memastikan konsistensi dari segi *branding* pada tiap *template*.



Gambar 3.12 Layer Template Instagram Feeds 4:5

Penulis melakukan proses *editing* di aplikasi canva dengan menggunakan fitur *layer*. Gambar diatas menampilkan susunan *layer* dari tiap elemen dari yang paling bawah hingga paling atas. Keputusan untuk menjadikan *background* sebagai *layer* paling dasar/bawah bukanlah tanpa alasan. Keputusan ini didasari oleh keinginan penulis yang ingin membuat elemen utama menjadi lebih menonjol daripada elemen lain sehingga audiens dapat tetap fokus dengan informasi ataupun elemen penting lainnya. *Shape rounded* berwarna putih berfungsi sebagai elemen penting dalam desain ini. *Shape* memiliki peranan penting dalam menciptakan kontras antara *background* dengan *headline*, subjudul, dan elemen dekoratif lainnya menjadi lebih dominan dari elemen lain. Elemen dekoratif seperti *icon pixel-art* dan tanda panah digunakan untuk menghadirkan suasana gaming. Di bagian terakhir, terdapat logo

Esports ID di bagian atas yang berfungsi sebagai identitas media dan informasi terkait *social media* Esports ID yang secara tidak langsung menjadikan *template* ini sebagai identitas brand ataupun *visual* dari Esports ID meskipun terus terjadi perubahan *background* ataupun konten.



Gambar 3.13 Desain Dan Grid

Pada *carousel* foto dengan rasio 4:5, penulis menggunakan *grid* 3 *column* dan 3 *baris*. *Grid* tersebut dipakai untuk memposisikan logo, *frame(background)*, dan *bar* kuning dengan baik. Logo Esports ID ditempatkan di bagian atas tengah, mengisi satu *baris grid* khusus di area atas. Sementara itu, *bar* kuning yang berisikan informasi media sosial Esports ID diletakkan di bagian bawah. Dengan pembagian ini, bagian atas dan bawah berfungsi sebagai area identitas sedangkan bagian tengah berfungsi sebagai area utama untuk *gambar*. Dalam Desain Komunikasi Visual, *grid* system digunakan sebagai kerangka untuk mengatur tata letak elemen visual agar tercipta komposisi yang rapi, seimbang, dan konsisten. Penerapan *grid* memungkinkan distribusi elemen secara proporsional dan konsisten, membantu terciptanya komposisi visual yang rapi sekaligus mendukung keterbacaan dan komunikasi pesan desain secara efektif (Xin, 2021).



Gambar 3.14 *Font Poppins* Dan *Palette* Warna Foto 4:5

Pada desain *template* ini, tidak terdapat *text* sama sekali kecuali di bagian *bar* kuning yang berisikan informasi media sosial Esports ID. *Font* yang digunakan pada desain adalah *font sans serif* karena dirasa lebih *simple* dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik meskipun dalam *size* kecil. Untuk bagian informasi media sosial Esports ID, penulis memutuskan untuk menggunakan *full* huruf kapital karena dapat meningkatkan keterbacaan visual. Warna kuning dipilih karena merupakan elemen dari identitas visual Esports ID dan digunakan secara konsisten di *template* lainnya untuk memperkuat identitas *brand*. Kontras warna yang tinggi antara warna kuning dengan *text* atau *icon* berwarna gelap membuat informasi dan *icon* menjadi lebih menonjol di mata audiens tanpa perlu mengganggu keseluruhan susunan desain.



Gambar 3.15 *Layer Template Carousel* Foto 4:5

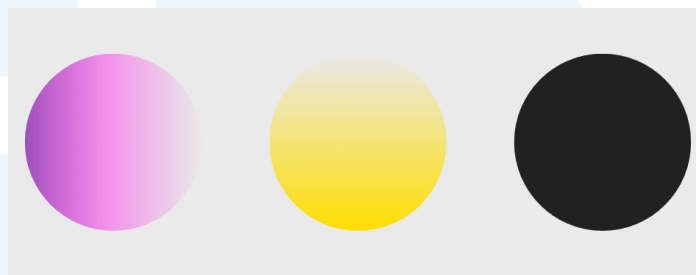
Untuk proses *editing*, penulis menggunakan fitur *layer* yang terdapat pada aplikasi canva. *Background* diletakkan di bagian *layer* paling bawah untuk memberikan konteks visual. *Layer* berikutnya menampilkan logo Esports ID yang diletakkan di bagian atas dengan *size* besar yang berfungsi sebagai *focal point* dan identitas *brand*. Bar kuning yang berisikan informasi media sosial Esports ID di letakkan secara *horizontal* di bagian bawah sebagai elemen penutup, sehingga keseluruhan desain dapat dipahami sebagai satu kesatuan identitas yang konsisten dan siap digunakan setiap saat sesuai kebutuhan konten.



Gambar 3.16 Desain *Template Carousel Foto Selain 4:5*

Pada *template carousel* ini, penulis menggunakan *grid 3 column* dan 4 *baris*. Desain ini dirancang untuk memperkuat identitas konten sekaligus menarik perhatian melalui penggunaan judul besar yang terletak di bagian bawah. Dalam hal struktur, tata letak tetap mengikuti pola yang sama seperti proyek-proyek lainnya, yaitu terdiri dari satu *column vertikal* yang dibagi menjadi tiga bagian diantaranya atas, tengah, dan bawah. Bagian paling atas menampilkan logo Esports ID, yang bentuk dan lokasinya selaras dengan *template* lainnya, sehingga audiens dapat langsung mengenali bahwa konten tersebut berasal dari saluran yang sama. Di bagian tengah, penulis menyusun tiga *column* tegak sejajar

sebagai *frame* untuk menampilkan foto atau visual utama sesuai kebutuhan konten. Komposisi tiga *column* ini dibuat untuk menjaga kesan dinamis meskipun gambar di dalamnya diubah-ubah. Cahaya kuning yang disisipkan di antara ketiga *column* ini berfungsi untuk menarik perhatian ke bagian tengah dan memberikan kesan bahwa isi bingkai adalah hal yang penting untuk diperhatikan.



Gambar 3.17 *Palette Warna Template Carousel Foto Selain 4:5*

Pada *template* ini warna kuning tetap digunakan sebagai warna utama karena telah menjadi bagian dari identitas visual Esports ID. Warna tersebut biasanya dipakai untuk menandai elemen penting seperti judul, sorotan, dan tombol, sehingga konsistensi ini tetap dipertahankan. Kuning ditempatkan pada area tengah untuk memberi kesan cahaya sekaligus menonjolkan judul, terutama ketika desain dilihat dalam ukuran kecil di *grid* Instagram.

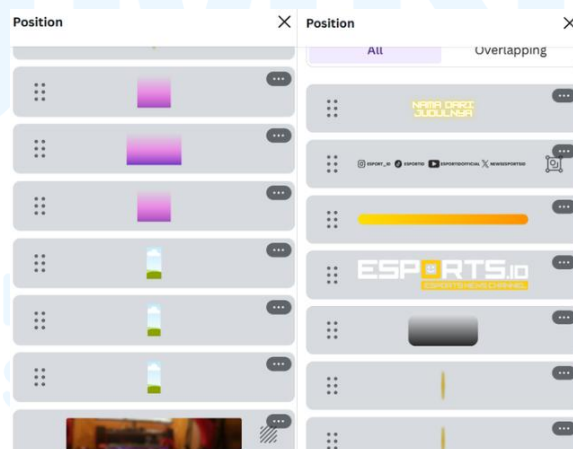
Untuk *background*, digunakan perpaduan cokelat tua dan oranye hangat yang diambil dari warna foto, sehingga tercipta kontras yang cukup dengan kuning tanpa terasa berlebihan. Selain itu, warna ungu lembut pada bagian bingkai berfungsi untuk menyeimbangkan keseluruhan komposisi agar area tengah tidak terlihat berat, sementara bagian judul di bawah tetap tampil tegas. Kombinasi warna hangat seperti kuning, oranye, dan cokelat, ditambah sedikit aksen dingin seperti biru muda, dipilih agar selaras dengan gaya konten Esports ID. Namun, tampilan ini tetap

dibuat lebih ringan dan *playful* dibandingkan *template* konten berita lainnya.



Gambar 3.18 Font HK Modular Template Carousel Foto Selain 4:5

Untuk tipografi, penulis memilih *font sans serif*, yang bentuk hurufnya memiliki kesan *modern* dan sesuai dengan estetika untuk desain *game*. Judul “NAMA DARI JUDULNYA” ditulis dalam huruf kapital dengan ketebalan yang kuat agar fokus audiens dapat langsung tertuju ke sana, sementara lebar huruf yang konsisten membantu judul tetap tertata rapi meski *text*nya panjang. Pertimbangan lain adalah aspek keterbacaan di layar *smartphone* yaitu bentuk *sans serif* yang bersih dan jarak antar huruf yang cukup renggang membuat judul tetap jelas terbaca ketika pengguna hanya melihatnya dalam ukuran kecil di *feeds*.



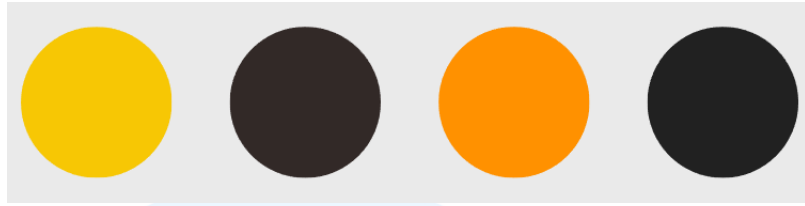
Gambar 3.19 Layer Template Carousel Foto Selain 4:5

Tahap *editing* dilakukan di aplikasi canva menggunakan fitur *layer*. *Background* yang diletakkan di bagian *layer* paling bawah bertujuan untuk menciptakan suasana visual tanpa mengalihkan perhatian audiens dari komposisi utama. Bagian tengah terdiri dari tiga *frame* vertikal yang diatur berdampingan sebagai ruang untuk memasukkan visual/foto agar *template* tetap dapat digunakan berulang kali kedepannya menyesuaikan kebutuhan konten. Tipografi judul dengan *size* ukuran besar serta *effect glow* berwarna kuning dibuat agar terlihat lebih mencolok dibandingkan elemen lain. Di bagian atas terdapat logo Esports ID yang berfungsi sebagai identitas sementara itu di bagian paling bawah diisi dengan elemen penutup berupa *icon* dan informasi media sosial Esports ID.



Gambar 3.20 Desain Dan *Grid* Opsi *Template Carousel* Selain 4:5

Pada *template* “Kabar PUBG” (pilihan *carousel* foto selain *format* 4:5), penulis menggunakan *grid* 3 *column* dan 4 baris. Penulis membuat tata letak untuk *format carousel* ketika Esports ID ingin menampilkan berita singkat yang terkesan ringan tetapi tetap jelas informasinya. Bagian atas disediakan sebagai bingkai kosong yang fleksibel, sehingga tim *social media* hanya perlu mengganti visual sesuai dengan konten berita tanpa perlu repot-repot mengubah struktur desain.



Gambar 3.21 *Palette Warna Opsi Template Carousel Selain 4:5*

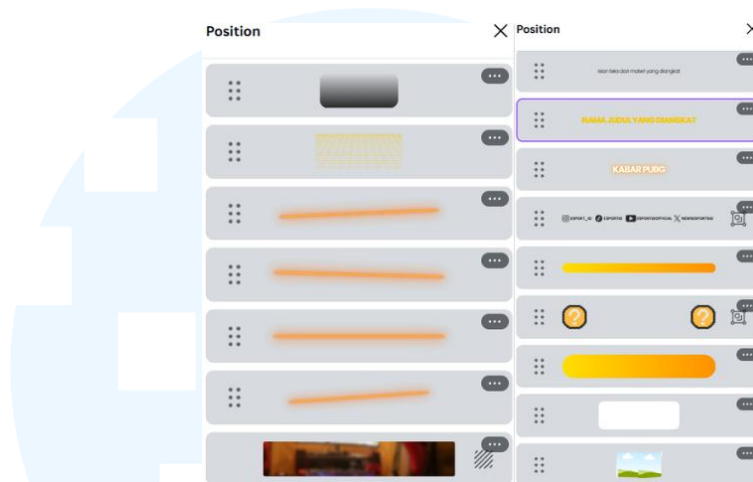
Pemilihan warna pada *template* ini mengikuti pedoman dari Esports ID dengan kuning sebagai warna identitas utama. Kuning digunakan di *bar* kategori "KABAR PUBG", *text* judul utama, *grid*, serta pada *bar* akun media sosial di bagian bawah. Warna kuning ditempatkan pada elemen yang ingin difokuskan sebagai informasi penting, seperti label kategori dan judul berita, sehingga mudah terlihat saat pengguna hanya melihat sekilas saja. Panel *text* dirancang dalam warna putih agar semua tulisan tetap terbaca dengan jelas meskipun *gambar* di bagian atas nantinya akan sering berubah mengikuti konten. Bagian di luar panel cenderung memiliki nuansa gelap kecoklatan, yang menciptakan kontras kuat antara warna kuning dan putih tanpa membuat silau.



Gambar 3.22 *Font Poppins Opsi Template Carousel Selain 4:5*

Dalam hal tipografi, penulis memilih *font sans serif* yang serupa dengan *template* berita lainnya untuk mempertahankan keselarasan visual. Tulisan "KABAR PUBG" ditulis dengan huruf kapital tebal berwarna putih di atas *bar* kuning-oranye, berfungsi sebagai fokus utama. Judul utama "NAMA JUDUL YANG DIANGKAT" ditampilkan dengan *font sans serif* tebal berwarna

kuning, juga dalam huruf kapital penuh. *Text* deskripsi singkat di bawahnya ditulis dengan *font sans serif regular* berwarna abu-abu dengan ukuran yang lebih kecil, sebagai elemen pendukung.



Gambar 3.23 Layer Opsi *Template Carousel* Selain 4:5

Proses *editing* di lakukan di aplikasi canva dengan menggunakan fitur *layer*. Bagian bawah diisi dengan panel informasi berbentuk kotak putih besar yang memiliki sudut melengkung, yang berfungsi sebagai ruang utama untuk *text*. Bentuk ini dipilih agar tampilan terasa lebih bersahabat sekaligus memisahkan area informasi dari *background* yang cenderung gelap dan bertekstur. Penulis menyusun sesuai dengan hierarki visual, dimulai dari *bar* kategori “KABAR PUBG” di bagian atas panel, kemudian ruang judul di tengah, dan keterangan singkat di baris selanjutnya. Pendekatan *grid* ini membantu mengarahkan alur baca mata untuk bergerak dari logo yang terletak di paling atas, turun ke bingkai foto, lalu berhenti di judul dan deskripsi yang terpusat di panel putih.



Gambar 3.24 Desain Dan *Grid Feeds* Foto Ukuran Youtube

Pada *template feeds* foto untuk ukuran YouTube, digunakan *grid 3 column* dan 4 baris sebagai dasar penyusunan *layout*. Struktur ini masih mengikuti metode yang diterapkan pada *template* sebelumnya, namun penekanannya lebih diarahkan pada bagian judul dan subjudul agar informasi utama dapat terlihat lebih jelas.

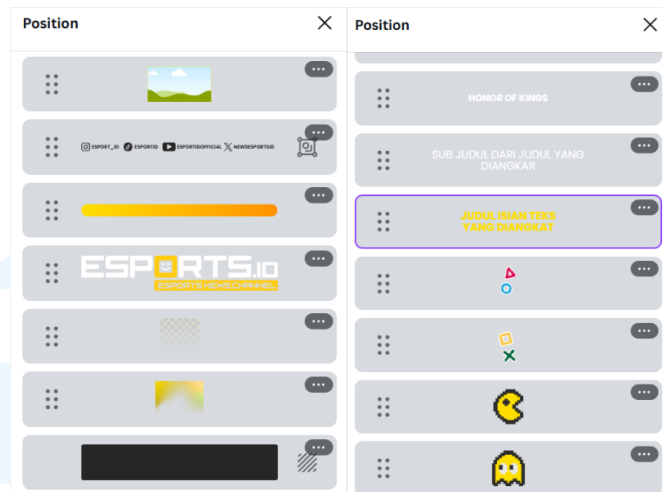
Baris pertama berfungsi sebagai *header* yang menampilkan logo Esports ID. Baris kedua digunakan sebagai bingkai untuk aset visual, seperti foto atau *thumbnail* YouTube. Sementara itu, baris ketiga diisi dengan *text* yang memuat nama gim, judul utama, subjudul, dan informasi platform. Area bingkai di bagian tengah dibiarkan kosong dengan tujuan memberikan ruang bagi elemen utama, tetapi diberi garis tepi berwarna kuning sebagai penanda batas gambar. Cara ini memudahkan proses penggantian visual tanpa perlu mengatur ulang tata letak. Di sekitar bingkai ditambahkan *icon* piksel seperti karakter, tombol, dan simbol kecil lainnya untuk memberikan kesan yang lebih menyenangkan serta menegaskan bahwa konten yang dibuat berkaitan dengan *gim*.



Gambar 3.25 Font Poppins Dan Palette Warna Template Feeds Foto Youtube

Pada *template* ini, warna kuning kembali digunakan sebagai aksentuasi utama, terutama pada garis bingkai, judul bagian bawah, dan informasi mengenai media sosial Esports ID. Penggunaan warna ini membantu elemen penting terlihat lebih jelas ketika desain dilihat pada tampilan *feeds*. Pada area judul, warna kuning dipadukan dengan *background* gelap berpola kotak untuk membuat *text* tetap terbaca meskipun tampil dalam ukuran kecil.

Judul utama ditampilkan menggunakan huruf kapital dengan *font sans serif* tebal agar mudah dikenali sebagai informasi utama. Subjudul dan *text* “VIA YOUTUBE” menggunakan *font sans serif* berwarna putih dengan ukuran lebih kecil. Di atas judul, nama gim “HONOR OF KINGS” juga ditulis dengan huruf kapital berwarna putih sebagai penanda topik sebelum pembaca beralih ke judul inti. Penggunaan *font sans serif* diterapkan di seluruh elemen *text* karena bentuknya lebih sederhana dan mudah dibaca di layar *smartphone*. Distribusi warna juga dijaga agar tetap selaras dengan identitas Esports ID, di mana warna kuning hanya ditempatkan pada bagian yang perlu ditonjolkan, sedangkan elemen lainnya menggunakan warna hitam atau abu-abu agar komposisi tetap seimbang.



Gambar 3.26 *Layer template feeds* ukuran youtube

Tahap *editing template* dilakukan menggunakan aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan pengaturan *layer*. Bagian paling dasar diisi oleh *background*, kemudian di atasnya ditempatkan sebuah *frame* berbentuk *landscape*. *Frame* ini dibuat agar tetap fleksibel agar tim media sosial Esports ID dapat mengganti gambar sesuai kebutuhan tanpa mengubah susunan *layout*.

4. Tahap Revisi

Pada tahap revisi, *feedback* yang diberikan bersifat minor dan berfokus pada aspek visual agar desain lebih jelas dan optimal saat ditayangkan.



Gambar 3.27 Revisi Desain *Template*

Berdasarkan gambar 3.27 Revisi yang dilakukan meliputi perubahan warna logo pada beberapa template dari putih menjadi hitam agar lebih terlihat, serta penyesuaian ketebalan border pada template YouTube dengan membuatnya lebih tipis. Perbaikan tersebut dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan dan kerapian desain sebelum konten dinyatakan siap untuk dipublikasikan.

5. Tahap Finalisasi

Setelah dilakukan proses revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh supervisor, desain konten *feed* YouTube dinyatakan telah sesuai dan siap digunakan. Pada tahap ini, perbaikan yang dilakukan meliputi penyesuaian ketebalan border agar terlihat lebih rapi serta perubahan warna logo pada beberapa template agar lebih jelas dan mudah terbaca. Selanjutnya, desain akhir diekspor dengan memperhatikan resolusi dan kualitas visual, kemudian dikirimkan kepada supervisor melalui *WhatsApp* dalam format dokumen untuk menjaga kualitas desain.



Gambar 3.28 Finalisasi Desain Template

Desain feed YouTube yang telah difinalisasi kemudian digunakan sebagai thumbnail konten YouTube E-sport News dengan judul “*Guide Menggunakan Granger di Mobile Legends, Dijamin Auto Win!*”. Template ini digunakan secara konsisten

untuk menjaga identitas visual dan meningkatkan daya tarik konten pada platform YouTube.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama masa magang, penulis menerima proyek tambahan yang diberikan langsung oleh *Social Media Manager* selaku *supervisor*. *Brief* disampaikan melalui pesan *WhatsApp* dan berisi tujuan konten, format yang perlu dibuat, serta data pendukung seperti jadwal pertandingan atau informasi yang harus dimasukkan ke dalam desain.

Dari seluruh tugas yang dikerjakan, penulis memilih empat proyek yang dinilai paling relevan untuk dibahas dalam laporan. Keempat proyek ini dipilih karena memiliki tantangan yang berbeda dan sering diberikan selama proses magang, sehingga dianggap dapat menunjukkan alur kerja penulis sebagai desainer di Esports ID.

Melalui pengerjaan proyek tersebut, penulis memperoleh pengalaman baru terkait penyusunan hierarki informasi, pemilihan *size* dan gaya *font*, serta penyesuaian warna agar desain tetap nyaman dilihat. Penulis juga belajar dari revisi *supervisor*, mengatur tenggat waktu, dan menyesuaikan desain apabila terdapat perubahan data sebelum publikasi. Pengalaman ini membantu penulis lebih percaya diri dalam mengerjakan konten visual yang bersifat informatif untuk kebutuhan media sosial.

3.3.2.1 Proyek *Template Match Score & Quotes*

Kedua template ini dipilih dengan alasan banyaknya pengalaman positif yang didapatkan oleh penulis baik dalam aspek desain maupun pengembangan diri. Dari sisi teknis, penulis semakin terbiasa menyusun hierarki informasi, memilih *size font* yang tepat, dan memanfaatkan *grid* agar elemen seperti foto, logo, dan *text* dapat tersusun dengan rapi. Penulis juga belajar menggunakan elemen grafis seperti garis dan efek *glow* untuk menarik perhatian tanpa mengganggu keterbacaan *text*.

Selain keterampilan desain, penulis juga belajar mengelola *feedback* dari atasan, menyesuaikan warna agar sesuai *brand guideline* Esports ID, serta mengikuti tren visual yang umum digunakan dalam konten esports. Proyek ini turut melatih penulis dalam pengaturan waktu, terutama ketika desain harus diselesaikan sebelum pertandingan dimulai dan segera diunggah di media sosial. Penulis juga terbiasa menghadapi perubahan data yang mendadak, seperti skor yang berubah atau *quotes* pemain yang diperbarui. Pengalaman ini membantu meningkatkan kepercayaan diri penulis dalam mengerjakan konten visual informatif di masa mendatang

1. Tahap *Briefing*

Proyek pertama melibatkan pengembangan dua *template* desain, yaitu *match score* dan *feeds quotes* pemain profesional. Kedua *template* dirancang agar dapat digunakan berulang-ulang selama event berlangsung. Penulis memilih proyek ini karena konten sejenis muncul setiap minggu, sehingga memberikan kesempatan untuk memahami cara menjaga konsistensi *layout*, tipografi, dan penekanan *visual* pada informasi penting seperti hasil pertandingan dan pernyataan pemain dalam waktu produksi yang terbatas.

```
hari ini :  
1) bikin template baru bentuknya terserah. notenya : kuning, putih, atau dark grey  
kuning : ffd900  
putih : 000000/ffffff  
dark grey : 262626  
  
di bulan agustus bikin 2 jenis dummy template baru untuk instagram (kalau bisa templatennya dimasukkan ke canva)  
rasionalnya ikutin yang ada di canva bikin buat story dan post sesuaiin aja (Font bebas, di capslock)  
  
harus ada head dan sub judul  
  
buat yang bentuknya quotes (bebas desainnya)  
  
story : sub judul diatas ( baru bawah judulnya dibawah gede  
judul utama kadang (3-5/6) baca selengkapnya disini. harus ada logo
```

Gambar 3.29 *Brief* Pembuatan *Template*

Pada awal Agustus 2025, *supervisor* memberikan arahan langsung kepada penulis di kantor untuk mengembangkan kedua *template* tersebut. *Brief* yang diberikan mencakup kebutuhan visual utama seperti *palette*

warna tim, ukuran dan penempatan foto pemain, serta panduan tipografi yang harus diikuti. *Supervisor* juga memberikan informasi mengenai standar *visual Esports ID* yang perlu dipertahankan untuk menjaga konsistensi brand di setiap konten yang dipublikasikan.

2. Tahap Referensi

Setelah menerima *brief*, penulis mulai mengumpulkan referensi visual dari platform Behance dan Pinterest untuk memahami tren desain *match score* dan *quotes* di industri esports. Meskipun referensi diperoleh dari berbagai sumber, penulis tetap menyesuaikan setiap elemen dengan karakteristik brand Esports ID yang mengutamakan kesan kompetitif namun tetap sederhana dan mudah dipahami. Riset ini membantu penulis menentukan pilihan warna, *font*, dan komposisi *layout* yang tepat sebelum memulai eksekusi desain.



Gambar 3.30 Referensi Desain *Match Score* Dan *Quotes*

Gambar ini menampilkan beberapa referensi desain konten media sosial yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain *match score* dan *quotes*. Desain *match score*

menonjolkan hasil pertandingan dengan penekanan pada skor akhir, visual pemain, serta identitas tim untuk memberikan informasi yang jelas dan menarik. Sementara itu, desain *quotes* menampilkan kutipan motivatif dari pemain atau figur terkait yang dikemas secara visual dengan foto subjek, tipografi tegas, dan komposisi warna yang mendukung karakter konten E-sport.

3. Tahap Pengembangan Konsep (Desain)

Dalam proses pengembangan, penulis membuat dua alternatif desain untuk masing-masing *template* guna memberikan pilihan kepada *supervisor*. Untuk *match score*, alternatif pertama menggunakan *layout* horizontal dengan skor di tengah, sementara alternatif kedua menempatkan skor di bagian atas dengan foto pemain di bawah. Demikian pula untuk *feeds quotes*, penulis mengembangkan dua variasi penempatan *text* dan foto agar *supervisor* dapat memilih yang paling sesuai dengan kebutuhan visual.



Gambar 3.31 Alternatif Desain *Match Score* Dan *Quotes*

Setelah *review*, *supervisor* memilih alternatif kedua untuk kedua *template* tersebut. *Template match score* yang

terpilih menampilkan skor pertandingan secara menonjol di bagian atas dengan identitas tim di samping, sementara *template feeds quotes* yang terpilih menempatkan foto pemain di sebelah kiri dan pernyataan di sebelah kanan dengan aksen kuning yang jelas.



Gambar 3.32 Grid Match Score

Pada *template match score*, penulis berfokus pada penyusunan *layout* yang memiliki hierarki informasi yang jelas agar skor pertandingan dan identitas tim dapat dilihat dengan mudah oleh audiens. Penulis menggunakan prinsip *grid system* untuk menjaga keteraturan elemen dan memastikan desain tetap dapat digunakan pada berbagai ukuran layar. *Grid* yang digunakan terdiri dari 3 *column* dan empat baris. Pembagian ini membantu setiap bagian memiliki fungsi yang jelas.

Bagian atas diisi dengan hasil pertandingan, bagian tengah menampilkan foto pemain, dan bagian bawah memuat pernyataan singkat. Seluruh elemen ditempatkan dalam satu frame yang saling terhubung. Pemilihan *grid* ini dilakukan karena strukturnya cukup fleksibel untuk menampung

berbagai jenis konten seperti foto, *text*, dan logo tanpa membuat tampilan menjadi padat atau tidak teratur.

Dengan struktur tersebut, hierarki visual dapat tersusun lebih jelas. Perhatian penonton pertama kali tertuju pada hasil pertandingan yang ditampilkan dengan warna kuning, kemudian berpindah ke foto pemain sebagai fokus visual, dan diakhiri oleh pernyataan di bagian bawah. Dalam konten esports, penggunaan *grid* sangat membantu penulis untuk menyajikan banyak informasi dengan tetap menjaga desain tetap rapi dan tidak membosankan.



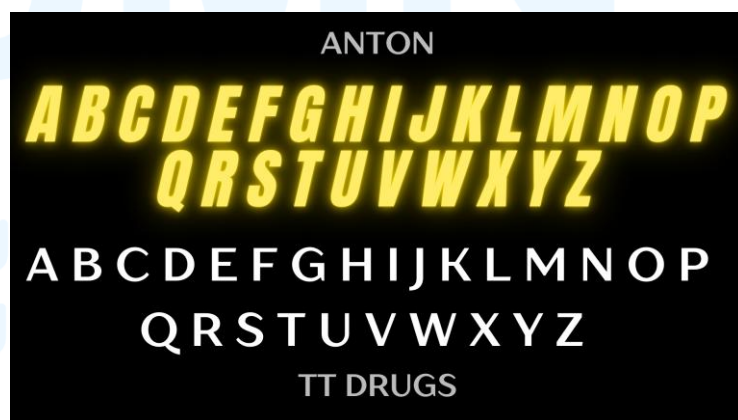
Gambar 3.33 *Grid Quotes*

Pada *template quotes* ini, penulis menggunakan *grid* untuk mengatur posisi *text* dan foto agar *layout* lebih terstruktur dan mudah dibaca. *Grid* yang dipakai terdiri dari beberapa *column* dan baris yang membantu memisahkan area *text* dengan area visual. Bagian kiri digunakan untuk memuat nama pemain dan *quotes*, sedangkan bagian kanan diisi oleh foto pemain sebagai fokus utama.

Dengan pembagian *grid* tersebut, *text* dapat disejajarkan dengan rapi dan tidak bertabrakan dengan elemen visual di

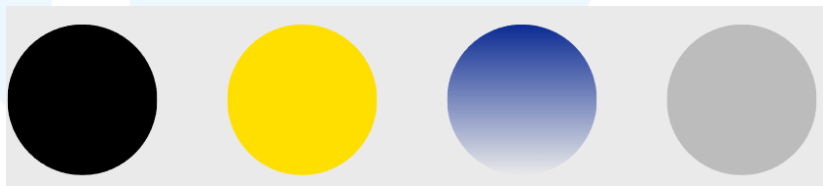
belakangnya. Foto pemain ditempatkan pada sisi kanan untuk menjaga keseimbangan komposisi, sementara *text block* dijaga tetap konsisten di sisi kiri agar *quotes* mudah dikenali. Pengaturan ini juga membantu menjaga hierarki informasi, dimulai dari nama pemain, *quotes* utama, hingga informasi tambahan di bagian bawah. *Grid* yang digunakan memudahkan penulis menjaga proporsi dan jarak antar elemen, sehingga desain tetap rapi meskipun memuat *text* yang cukup banyak. Kombinasi antara penempatan foto, penggunaan tipografi yang tegas, dan struktur *grid* yang jelas membuat konten *quotes* ini tetap nyaman dilihat dan sesuai dengan gaya visual Esports ID.

Untuk meningkatkan *engagement*, penulis menambahkan elemen grafis seperti garis dan efek *glowing* yang berfungsi sebagai penekanan visual pada bagian tertentu, khususnya skor pertandingan. Pada konten *feeds quotes*, penulis mengutamakan perpaduan antara foto pemain dan *quotes* yang diambil dari momen penting pertandingan. Pemilihan tipografi dibuat sederhana dan tegas agar tetap mudah dibaca, kemudian disusun dengan *alignment* yang rapi sesuai kebutuhan *layout*.



Gambar 3.34 *Font Match Score* dan *Quotes*

Font yang digunakan pada *template* dipilih dari tipe *sans serif* yang berkarakter tegas dan *modern*, seperti pada *match result* yaitu Anton dan TT Drugs. *Font* jenis ini mudah diakses secara digital, memberikan tampilan yang bersih, jelas, serta responsif ketika ditempatkan pada media sosial dengan *format* visual yang variatif. Prioritas utama adalah keterbacaan di *smartphone* serta kekuatan visual dalam memukau atau menarik audiens, mengingat audiens esports lebih dominan mengakses konten via *smartphone* dan cenderung menyukai kesan *bold*. Selain itu, *font sans serif* juga memudahkan penataan hierarki pada skor, nama tim, dan *quotes*, sehingga informasi yang krusial lebih mudah disorot.



Gambar 3.35 *Palette* Warna

Pemilihan warna pada *template* ini mengikuti identitas visual Esports ID yang menggunakan kombinasi kuning dan hitam sebagai warna utama, ditambah aksen biru atau putih untuk menonjolkan bagian tertentu. Warna kuning dipilih karena memberi kesan energik dan sesuai dengan nuansa kompetitif esports, sekaligus mudah menarik perhatian ketika ditampilkan di *feeds*. Hitam digunakan sebagai dasar untuk memberikan kontras yang kuat serta membantu membingkai elemen *visual* agar tetap rapi.

Aksen biru dan putih digunakan seperlunya untuk menambah variasi dan memberi kedalaman pada *layout*, misalnya pada garis skor atau *highlight* pada *text quotes*. Setiap warna diatur agar tetap memiliki kontras yang jelas dan

sesuai dengan fungsi visualnya, seperti warna utama untuk identitas, warna netral untuk konten, dan warna lebih terang sebagai aksen. Pemilihan *font* dan warna dilakukan dengan melihat referensi dari *brand guideline* Esports ID serta beberapa akun esports internasional. Cara ini membantu penulis menjaga desain tetap relevan dengan tren, tetapi tetap memiliki ciri khas lokal. Dengan penggunaan *font sans serif* dan kombinasi warna yang kontras, desain dapat tampil jelas, komunikatif, dan tetap menarik bagi audiens digital esports di Indonesia.

Pada tahap *editing*, penulis menggunakan aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan fitur *layer* untuk menyusun setiap elemen secara berurutan. Penyusunan dimulai dari bagian paling dasar seperti *background*, kemudian dilanjutkan dengan penempatan foto pemain, garis dekoratif, logo tim, dan *text* utama. Urutan *layer* ini membantu penulis mengatur posisi elemen agar tidak saling menutupi dan tetap berada pada area yang sesuai dengan struktur *layout*. Contoh tampilan *layer* dapat dilihat pada gambar di atas, di mana setiap elemen ditempatkan dalam posisi yang berbeda sesuai perannya dalam desain.



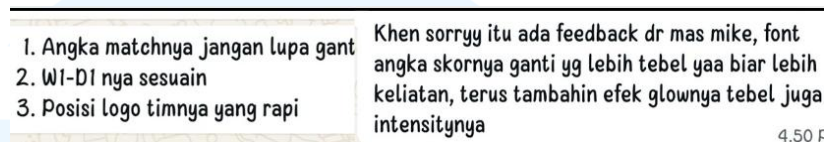
Gambar 3.36 *Layer Quotes Dan Match Score*

Penggunaan *layer* juga memudahkan penulis saat melakukan penyesuaian, seperti memindahkan foto pemain, mengganti warna tulisan, atau mengatur jarak antar elemen tanpa mengubah komposisi secara keseluruhan. Pada konten match score, penulis meletakkan skor dan nama tim di bagian atas sebagai informasi utama, kemudian menempatkan foto pemain di bagian tengah, dan menambahkan pernyataan singkat di bagian bawah. Untuk *template quotes*, penulis menempatkan *quotes* pada sisi kiri dan foto pemain pada sisi kanan agar keseimbangan visual tetap terjaga.

4. Tahap Revisi

Setelah seluruh desain match update selesai dibuat, desain tersebut diserahkan kepada supervisor untuk dilakukan proses *review* dan revisi. Pada tahap ini, supervisor memberikan masukan secara langsung terkait penyesuaian visual dan kelengkapan informasi agar desain sesuai dengan

data pertandingan serta standar konten esports yang digunakan. Apabila terdapat revisi, penulis melakukan perbaikan berdasarkan *feedback* yang diberikan hingga desain dinyatakan layak untuk digunakan.



Gambar 3.37 Before Match Update

Feedback yang diberikan pada tahap ini bersifat teknis dan berfokus pada penyempurnaan elemen visual. Revisi yang dilakukan meliputi penyesuaian angka *match* dan skor agar sesuai dengan hasil pertandingan, penyelarasan format kemenangan dan kekalahan (W1–D1) sesuai standar Esports ID, serta perapihan posisi logo tim agar terlihat lebih rapi dan proporsional. Selain itu, supervisor juga meminta penggunaan *font* angka skor yang lebih tebal disertai penambahan efek *glow* dengan intensitas yang lebih kuat agar skor menjadi fokus utama dan mudah terbaca pada layar *smartphone*.



Gambar 3.38 After Match Update

Setelah seluruh revisi diterapkan, desain *match update* menampilkan informasi pertandingan “MATCH 2” dalam format visual esports yang lebih jelas dan tegas. Desain akhir menonjolkan skor, identitas tim, dan elemen visual pendukung secara seimbang, sehingga konten terlihat lebih profesional,

kompetitif, dan konsisten dengan karakter *brand esports* yang diusung.

5. Tahap Finalisasi

Setelah desain dinyatakan *final*, *file* akan dikirimkan kepada *supervisor* melalui *private chat* untuk dipersiapkan proses *publishing* baik di Instagram maupun platform lain yang menggunakan basis konten serupa. Dengan proses ini, hasil desain *template match score* dan *feeds quotes* tidak hanya efektif secara komunikasi visual saja, tetapi secara tidak langsung juga memperkuat identitas digital Esports ID di tengah persaingan dengan *brand esports* lain.



Gambar 3.39 *Final Desain Match*

Gambar 3.39 ini menampilkan hasil akhir desain konten match result yang telah melalui tahap *review* dan revisi. Desain akhir menonjolkan informasi utama berupa skor pertandingan, identitas tim, serta visual pemain dengan komposisi yang seimbang dan hierarki visual yang jelas. Penggunaan font skor yang lebih tebal, penataan logo tim yang rapi, serta penambahan efek *glow* pada angka skor membuat informasi pertandingan lebih mudah dibaca dan menjadi fokus utama, sehingga desain terlihat profesional dan sesuai dengan karakter visual konten esports.

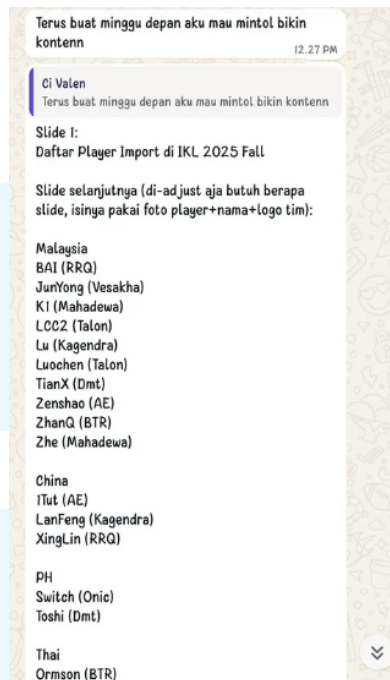
3.3.2.2 Proyek *Feeds* untuk IKL (Indonesia *Kings Liga*)

Pemilihan proyek “Daftar Pemain *Import* di IKL FALL 2025” sebagai tugas tambahan didasarkan pada tantangan yang berbeda dibandingkan dengan proyek lainnya. Dalam pengerjaannya, penulis perlu mengatur komposisi antara ilustrasi, judul, dan kumpulan foto pemain agar dapat ditampilkan dalam satu visual yang informatif dan mudah dipahami. Penulis juga menyesuaikan elemen dekoratif seperti ilustrasi api dan warna merah-oranye agar tidak mengganggu keterbacaan judul, nama turnamen, dan informasi pemain.

Melalui proyek ini, penulis semakin terlatih dalam menyusun hierarki visual, menjaga konsistensi tata letak antar *slide*, serta menyesuaikan warna agar sesuai dengan suasana kompetitif IKL. Penulis juga belajar menampilkan informasi dalam jumlah banyak menggunakan format visual yang tetap sederhana dan teratur. Pengalaman ini memberi penulis pemahaman yang lebih baik mengenai penerapan prinsip komunikasi visual pada konten serupa, serta menambah kepercayaan diri dalam menangani proyek desain informatif di masa mendatang.

1. Tahapan *Briefing*

Pada tahapan *briefing*, penulis menerima arahan awal terkait konsep dan kebutuhan desain yang akan dikerjakan sebagai acuan utama dalam proses perancangan, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3.40 Pemberian *Brief* IKL

Pemberian *brief* dilakukan secara langsung oleh *supervisor* lewat *private chat*. Penulis diminta untuk membuat sebuah desain untuk *feeds* instagram dengan ukuran 1080x1350 px. Penulis diminta untuk membuat sebuah desain untuk konten “Daftar *Player Import di IKL FALL 2025*” berdasarkan *brief* yang sudah diberikan. Penulis diharapkan mampu menciptakan sebuah desain dengan estetika yang baik namun tetap informatif dan mudah dipahami oleh *audiens*.

2. Tahap Referensi

Setelah menerima *brief*, penulis harus mencari terlebih dahulu *asset* tambahan untuk mendukung proses desain seperti logo tim dan foto-foto *player import* di IKL *FALL 2025*.



Gambar 3.41 Referensi Desain IKL

Gambar 3.41 Referensi Desain IKL menampilkan contoh desain visual promosi turnamen IKL FALL 2025 yang menonjolkan deretan player import dari berbagai tim esports. Desain ini digunakan sebagai referensi visual pada tahap referensi untuk membantu perancang memahami standar estetika, gaya komunikasi visual, serta karakter visual yang umum digunakan dalam industri esports.

3. Tahap Perancangan Konsep (Desain)

Dalam proses perancangan konten IKL, penulis membuat dua alternatif desain untuk memastikan penyajian informasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan visual turnamen. Kedua desain tersebut menampilkan struktur *layout* yang serupa, namun memiliki perbedaan pada penggunaan warna, ilustrasi, dan penempatan foto pemain.



Gambar 3.42 Alternatif Desain IKL

Setelah melalui proses penyesuaian dan masukan dari atasan, desain yang dipilih sebagai *template* final adalah alternatif yang berada pada sisi kanan.



Gambar 3.43 Grid IKL

Dalam proses desain konten “Daftar Pemain *Import* di IKL FALL 2025”, penulis menggunakan *modular grid* untuk membantu menata elemen visual agar lebih terorganisir.

Penggunaan *grid* ini memudahkan penulis dalam menyusun gambar, logo tim, bendera, dan nama pemain sehingga informasi dapat dibaca dengan jelas oleh audiens. Pada bagian *cover*, penulis menggunakan *grid 3 column* dan empat baris, sedangkan pada *slide* berikutnya digunakan *grid 5 column* agar setiap objek memiliki jarak yang proporsional dan tidak saling bertumpukan. Penerapan *modular grid* juga membantu menjaga *white space*, sehingga perhatian audiens tetap terarah pada daftar pemain tanpa terganggu elemen dekoratif di sekitarnya.



Gambar 3.44 *Font IKL*

Penggunaan *font* blok yang kuat pada judul utama "IKL FALL 2025" dipilih oleh penulis untuk membuat judul tersebut lebih menonjol di antara ornamen visual api dengan *background* gelap. Penggunaan *font sans serif* yang kuat seperti "*Poppins*" dan "*Montserrat*" juga dimaksudkan oleh penulis karena tampilannya yang modern dan kuat, dan kemungkinan besar, kemampuannya untuk membuat informasi utama menjadi lebih tebal. Pemilihan dan penggunaan *font* pada judul utama juga mempertimbangkan keterbacaan di perangkat seluler, dan penulis memastikan bahwa informasi utama, termasuk nama dan detail lainnya,

tetap dapat terbaca dengan baik meskipun dilihat dalam *format* kecil di *feeds* Instagram. Penggunaan *font basic* dengan warna kuning cerah pada *text* pendukung "daftar *player import*" untuk memberi kesan *simple* jadi tidak akan mengganggu visual utama.

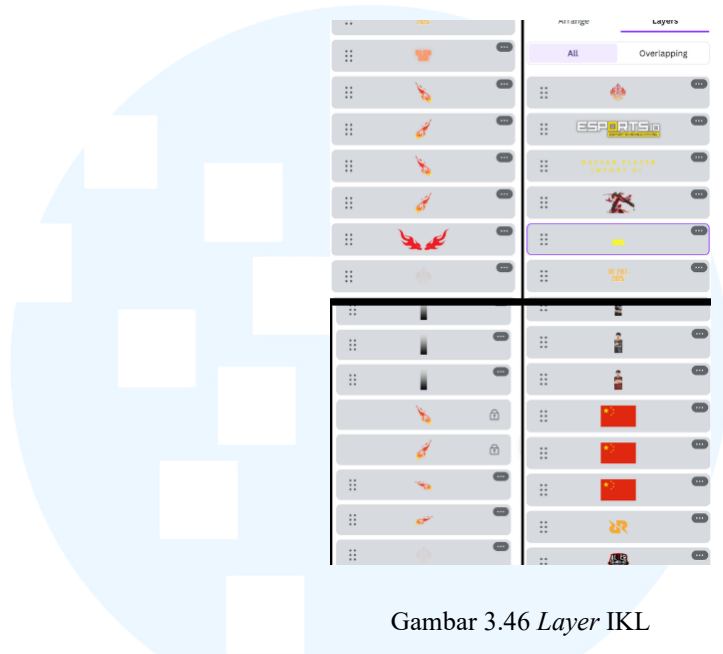


Gambar 3.45 *Palette* Warna IKL

Terkait warna, penggunaan warna kuning pada *headline*, warna merah pekat pada nama pemain, dan warna hitam pada *background* mempertimbangkan faktor psikologis dan karakteristik warna esports. Penggunaan warna kuning pada *feeds* diterapkan oleh penulis karena warna tersebut identik dengan Esports ID dan juga warna tersebut dapat memberikan kesan semangat dan menciptakan persaingan di acara tersebut, serta dapat langsung menarik perhatian pengguna Instagram. Warna merah yang digunakan pada nama pemain berfungsi sebagai pembeda yang kuat, memperjelas identitas setiap orang dalam daftar. Penggunaan gradasi warna hitam dan oranye pada *background* diterapkan oleh penulis sebagai bagian dari pertimbangan visual untuk memperkuat karakter desain agar memastikan adanya suasana yang panas atau kompetitif di *feeds* tersebut.

Ornamen api di sisi *feeds* dan efek gradasi oranye di bagian bawah merupakan cara penulis menekankan karakter IKL sebagai liga yang kompetitif. Aspek visual modern,

bersama dengan konsistensi dalam *branding* IKL, juga dicapai melalui penambahan bayangan pada foto pemain dan garis luar pada logo tim.



Gambar 3.46 Layer IKL

Pada tahap *editing*, penulis mengatur seluruh elemen desain melalui panel *layer* di Canva agar susunan visual tetap rapi dan tidak saling menutupi. Proses ini meliputi pengaturan posisi *text*, foto pemain, logo tim, dan elemen dekoratif seperti api serta bentuk visual lainnya. Setiap elemen ditempatkan pada *layer* yang berbeda sehingga penulis dapat mengatur urutannya dengan mudah, misalnya menempatkan dekorasi pada bagian belakang dan mempertahankan *text* penting di lapisan teratas. Penulis juga menyesuaikan ukuran, jarak, serta transparansi beberapa elemen agar tidak mengganggu fokus utama desain. Jika melihat contoh pada gambar di atas, dapat terlihat bagaimana penulis memindahkan, mengunci, dan mengatur ulang elemen-elemen tersebut hingga menghasilkan tampilan yang konsisten antar *slide*. Melalui proses ini, penulis dapat memastikan bahwa keseluruhan desain tetap jelas,

terstruktur, dan nyaman dilihat ketika dipublikasikan pada *feed* media sosial.

Penulis memilih proyek “Daftar Pemain *Import* IKL FALL 2025” sebagai tugas tambahan karena proyek ini memberikan kesempatan untuk mengolah informasi dalam jumlah cukup banyak dengan tetap menjaga identitas visual. Pada bagian *cover*, penulis belajar mengatur penggunaan huruf tebal, efek bayangan, dan *background* yang kontras agar judul terlihat jelas. Elemen dekoratif seperti api juga ditempatkan secara hati-hati agar tidak mengganggu keterbacaan judul, nama turnamen, dan informasi lain. Pada *slide* berikutnya, penulis memahami pentingnya penggunaan *modular grid* untuk menata foto pemain, bendera, logo, dan nama secara teratur. *Grid* membantu menjaga jarak antar elemen sehingga informasi tetap mudah dibaca meskipun jumlah datanya banyak. Penulis juga memastikan tampilan visual antara *cover* dan *slide* tetap konsisten, mulai dari pemilihan warna hingga penggunaan elemen dekoratif. Melalui proyek ini, penulis belajar menyeimbangkan ilustrasi dan *text* agar informasi utama dapat tersampaikan dengan jelas kepada audiens.

4. Tahap Revisi

Pada tahap revisi, penulis melakukan penyesuaian dan perbaikan desain berdasarkan evaluasi yang telah diberikan sebelumnya untuk meningkatkan kerapian serta kejelasan visual, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3.47 Revisi IKL

Pada tahap revisi, penulis mengatur seluruh elemen desain melalui panel *layer* di Canva agar susunan visual tetap rapi dan tidak saling menutupi. Proses ini meliputi pengaturan posisi *text*, foto pemain, logo tim, dan elemen dekoratif seperti api serta bentuk visual lainnya. Setiap elemen ditempatkan pada *layer* yang berbeda sehingga penulis dapat mengatur urutannya dengan mudah, misalnya menempatkan dekorasi pada bagian belakang dan mempertahankan *text* penting di lapisan teratas. Penulis juga menyesuaikan ukuran, jarak, serta transparansi beberapa elemen agar tidak mengganggu fokus utama desain. Jika melihat contoh pada gambar di atas, dapat terlihat bagaimana penulis memindahkan, mengunci, dan mengatur ulang elemen-elemen tersebut hingga menghasilkan tampilan yang konsisten antar *slide*. Melalui proses ini, penulis dapat memastikan bahwa keseluruhan desain tetap jelas, terstruktur, dan nyaman dilihat ketika dipublikasikan pada *feed* media sosial.

5. Tahap Finalisasi

Setelah proses perancangan desain “Daftar Pemain Import IKL FALL 2025” selesai dan memperoleh persetujuan dari supervisor, penulis melakukan tahap

finalisasi dengan menyempurnakan seluruh elemen visual agar tersaji secara rapi, konsisten, dan sesuai dengan identitas visual yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, penulis memastikan bahwa penggunaan warna, tipografi, serta elemen dekoratif telah selaras antara halaman cover dan slide lanjutan.



Gambar 3.48 Daftar Pemain *Import* IKL FALL 2025

Proyek “Daftar Pemain Import IKL FALL 2025” dipilih sebagai tugas tambahan karena proyek ini melibatkan pengolahan informasi dalam jumlah cukup banyak, sehingga menuntut ketelitian dalam penataan visual. Pada bagian *cover*, penulis menerapkan penggunaan huruf tebal, efek bayangan, serta latar belakang yang kontras agar judul terlihat jelas dan menonjol. Elemen dekoratif seperti ilustrasi api juga ditempatkan secara terkontrol agar tidak mengganggu keterbacaan judul, nama turnamen, maupun informasi pendukung lainnya.

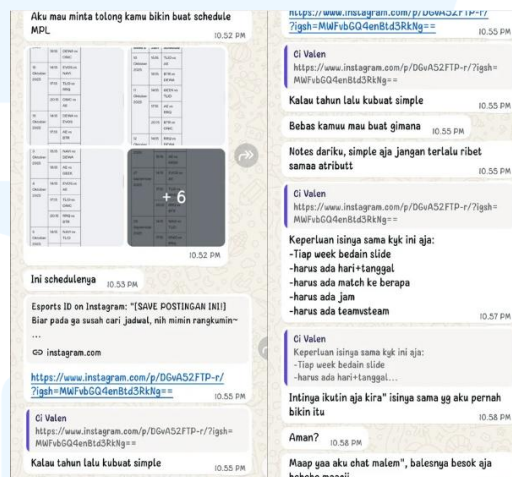
3.3.2.3 Proyek Timeline Pertandingan MPL ID Season 16

Proyek ketiga adalah pembuatan konten *feeds* untuk *timeline* pertandingan MPL ID Season 16, yang mengharuskan

pengorganisasian informasi yang cukup padat ke dalam *format* tabel per minggunya. Pemilihan proyek desain jadwal MPL ID *Season 16* ini didasari oleh tantangan proyek tersebut untuk menampilkan detail jadwal yang padat dengan tampilan formal dan tingkat kontras yang tinggi, berbeda dengan desain-desain terkait EWC 2025 yang cenderung lebih ringan dengan beragam warna.

1. Tahap Breifing

Pada tahap briefing, penulis menerima arahan awal terkait kebutuhan dan tujuan desain yang akan dibuat sebagai dasar proses perancangan selanjutnya, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3.49 Briefing MPL

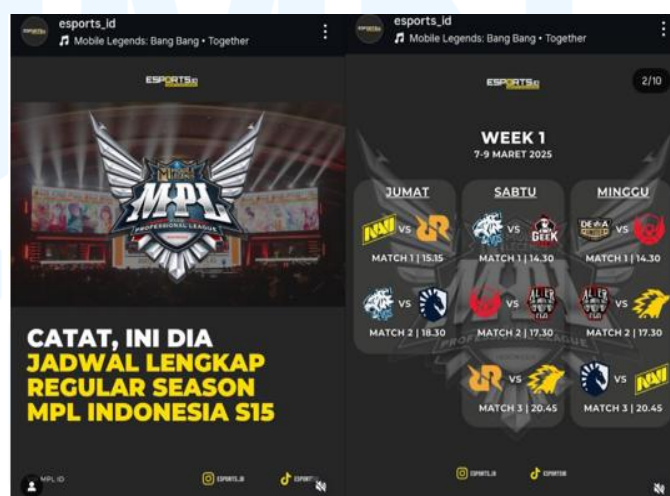
Penulis ditugaskan untuk membuat desain *timeline* pertandingan yang ditujukan untuk MPL ID *Season 16* berdasarkan *brief* yang telah diberikan oleh *supervisor*. *Brief* tersebut menjelaskan bahwa desain yang dibuat harus bisa menampilkan keseluruhan jadwal, terstruktur, dan harus mudah dipahami oleh audiens Esports ID.

2. Tahap Referensi

Setelah menerima *brief*, penulis memulai tahap referensi dengan mengamati desain *timeline* pada akun

Instagram resmi Esports ID, khususnya konten MPL ID pada musim sebelumnya. Langkah ini dilakukan untuk memahami pola visual, konsistensi identitas brand, serta gaya komunikasi yang telah diterapkan oleh Esports ID. Selain itu, penulis juga mengumpulkan referensi tambahan dari berbagai platform seperti *Pinterest*, *Behance*, akun media sosial esports, serta sumber daring lainnya guna memperluas wawasan visual sebelum memasuki tahap perancangan desain.

Meskipun referensi diperoleh dari beragam sumber, penulis tetap menyesuaikan setiap elemen visual dengan karakteristik Esports ID. Beberapa aspek utama yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi tampilan *timeline*, pemilihan warna, serta jenis font yang umum digunakan dalam industri esports. Pertimbangan tersebut dilakukan agar desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual bagi audiens, khususnya penggemar esports, tetapi juga memiliki tingkat keterbacaan yang baik sehingga informasi dapat tersampaikan secara jelas dan efektif.



Gambar 3.50 Referensi *Timeline* MPL Sebelumnya

Gambar 3.50 ini menampilkan beberapa referensi desain *timeline* konten media sosial esports yang digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan. Referensi tersebut memperlihatkan penggunaan warna kontras, tipografi tegas, serta tata letak yang terstruktur untuk menonjolkan informasi utama. Melalui tahap referensi ini, penulis memperoleh gambaran visual yang membantu dalam menentukan arah desain yang konsisten dengan identitas Esports ID sekaligus relevan dengan tren desain di industri esports.

3. Tahap Pengembangan Konsep (Desain)

Pada tahap pengembangan konsep desain, penulis terlebih dahulu menetapkan sistem grid sebagai dasar perancangan visual untuk memastikan tata letak yang rapi, konsisten, dan mudah dibaca, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3.51 Grid Timeline MPL

Pada *cover*, penulis menggunakan *grid 3 column* sedangkan pada *slide timeline* penulis menggunakan *4 column*. *Modular grid* dianggap paling cocok untuk dijadikan fondasi sebuah *timeline*. Setiap elemen yang terdapat pada desain akan ditata sedemikian rupa sesuai

dengan hierarki dan kebutuhan informasi, dimulai dari *headline*, tanggal, logo tim, dan waktu. Sebelum melakukan eksekusi desain, penulis akan menentukan elemen mana yang paling ingin ditonjolkan di dalam desain terlebih dahulu yaitu ada *headline event*, tanggal main dan logo tiap tim. Dalam pembuatan *timeline*, penulis memilih *grid* tabel yang berisikan hari, tanggal, tim yang bertanding dan juga jam berapa pertandingan akan dimulai. Hal ini bukanlah tanpa alasan yang jelas, penulis merasa bahwa dalam sebuah desain *timeline*, struktur yang jelas dan teratur merupakan hal yang sangat penting dan cukup efektif untuk dilakukan karena dapat memuat banyak informasi terkait *event* tanpa mengganggu kenyamanan audiens saat melihat desain.



Gambar 3.52 Font RQND Pro Condensed Dan Poppins

Untuk data pertandingan harian, penulis mengatur tiga baris terpisah sesuai dengan hari (Jumat, Sabtu, Minggu). Setiap baris dibagi menjadi beberapa *column* berdasarkan *slot* pertandingan. Penempatan logo tim dengan proporsi yang tepat dikombinasikan dengan *background* hitam, berfungsi untuk mempertahankan kontras antara informasi tim dan waktu. Pada bagian waktu pertandingan, penulis memilih *font sans serif* “Poppins” size kecil berwarna putih

agar tetap terlihat jelas di atas *background* gelap, tanpa mengalahkan informasi utama seperti nama tim.



Gambar 3.53 *Palette Warna Timeline MPL*

Mengenai pemilihan warna, kuning digunakan sebagai fokus utama yang menambah daya tarik pada judul dan elemen tanggal serta menciptakan efek visual lebih menyala di antara *background venue MPL* yang sebagian besarnya didominasi warna gelap. Kombinasi hitam, kuning, dan putih juga membantu memisahkan hierarki informasi seperti kuning untuk elemen utama, hitam sebagai pemisah area informasi inti, dan putih untuk detail tambahan dalam tata letak. Penulis menempatkan logo MPL ID *season* serta elemen garis api di beberapa sudut desain sebagai penegasan *branding*. Elemen ini dibuat untuk menjaga identitas esport, namun tetap menghadirkan suasana kompetisi yang khas dari acara MPL. *Background venue*, efek asap, dan pantulan cahaya dan dibuat sedikit transparan agar judul dan data pertandingan tetap terlihat jelas dan tidak tenggelam di antara ornamen.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.54 *Layer Timeline MPL*

Gambar 3.54 menampilkan panel *position* saat proses *editing* desain *Timeline MPL ID Season 16* di Canva. Pada tahap ini, penulis mengatur letak setiap elemen agar susunan *layout* tetap rapi dan hierarki informasi jelas. Logo tim ditempatkan di bagian tengah baris untuk menjaga keseimbangan dengan simbol “VS”, sedangkan elemen dekoratif seperti efek asap dan kilat diletakkan pada lapisan atas dengan tingkat transparansi rendah agar tidak mengganggu keterbacaan *text* tanggal maupun jam pertandingan.

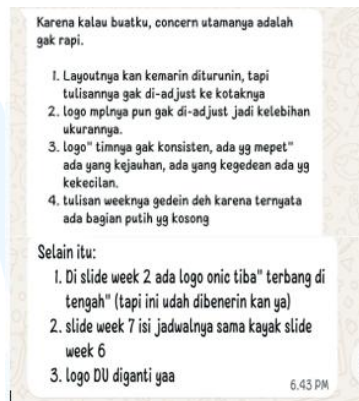
Penulis memanfaatkan fitur *arrange* untuk menyesuaikan posisi garis headline berwarna kuning, mengunci lapisan *background* agar tidak berubah saat data pertandingan diperbarui, serta menjaga jarak antar elemen seperti *icon* dan penanda visual lainnya. Pengaturan ini membantu menjaga kontras warna, terutama kombinasi kuning dan hitam, sehingga informasi tetap mudah dibaca melalui perangkat seluler. Urutan visual dibuat berlapis,

dimulai dari judul, disusul logo tim, dan dilanjutkan dengan detail pertandingan.

Seluruh proses penyesuaian dilakukan di Canva, termasuk pengaturan posisi, penambahan efek transparansi pada elemen dekoratif, serta penyesuaian ukuran sebelum desain diekspor untuk format *carousel* Instagram. Dengan pengaturan ini, penulis memastikan bahwa *template timeline* MPL dapat digunakan kembali untuk jumlah pertandingan yang bervariasi setiap minggunya, sekaligus tetap menjaga tampilan yang konsisten dan mudah dipahami audiens.

4. Tahap Revisi

Berdasarkan masukan yang diberikan, revisi difokuskan pada peningkatan keterbacaan, keseimbangan visual, dan ketegasan elemen utama desain. Secara umum, desain dinilai telah sesuai dengan arahan awal, namun masih memerlukan beberapa penyempurnaan teknis.



Gambar 3.55 Revisi MPL

Berdasarkan masukan yang diberikan bahwa, hasil desain masih terlihat kurang rapi dan perlu penataan ulang agar lebih enak dilihat. Beberapa elemen seperti teks dan logo belum menyesuaikan ruang yang tersedia, sehingga ada yang terlihat terlalu besar, terlalu kecil, atau posisinya tidak

seimbang. Konsistensi antarlogo juga masih kurang karena jarak dan ukurannya berbeda-beda. Selain itu, pemanfaatan ruang belum optimal karena masih ada bagian kosong yang seharusnya bisa diisi dengan memperbesar ukuran tulisan.

5. Tahap Finalisasi

Berdasarkan hasil finalisasi yang telah dilakukan, berikut ditampilkan visual desain MPL yang merepresentasikan penerapan prinsip tata letak, konsistensi visual, dan hierarki informasi secara lebih optimal.



Gambar 3.56 Hasil Finalisasi Desain MPL

Jika melihat pada hasil desain MPL, sudah menunjukkan tampilan yang lebih rapi, terstruktur, dan profesional, dengan hierarki informasi yang jelas mulai dari judul, pekan pertandingan, hingga jadwal harian. Penempatan logo dan elemen visual terlihat lebih seimbang serta konsisten, sementara penggunaan warna dan kontras membantu memperjelas fokus utama tanpa membuat desain terasa penuh. Tata letak jadwal juga lebih mudah dibaca karena pembagian hari, tanggal, dan jam pertandingan disusun sistematis, sehingga keseluruhan desain tampak matang, informatif, dan siap digunakan sebagai media publikasi resmi.

3.3.2.4 Proyek *Timeline EWC (Esports World Cup)*.

Pembuatan *feeds timeline* EWC mengajarkan penulis menciptakan hierarki visual yang baik agar semua elemen visual dapat disusun berurutan sesuai tanggal dan waktu pertandingan tiap game. Mengolah dan mengubah data menjadi bentuk visual menjadi salah satu tantangan yang dihadapi penulis selama membuat desain ini. Pada desain ini, penulis diharapkan mampu menyusun tiap elemen seperti gambar, *text*, elemen dekoratif dengan baik agar setiap informasi yang diberikan dapat dipahami dan dilihat dengan baik oleh audiens

1. Tahap *Briefing*

Proyek keempat merupakan desain *feeds* untuk *timeline* turnamen EWC 2025, dengan tampilan visual yang ringan dan penuh warna yang menampilkan serangkaian nama *game* dan tanggal pertandingan. Pada proyek ini, penulis menerima *brief* dari *supervisor* untuk mengembangkan konten *timeline* turnamen Esports World Cup (EWC) 2025 yang mencakup daftar *game* dan jadwal pertandingan dalam satu rangkaian *feeds*.



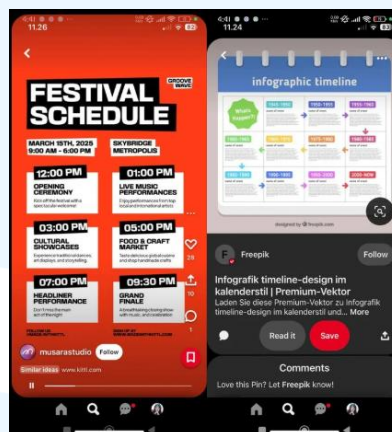
Gambar 3.57 *Brief Timeline EWC*

Instruksi tersebut menekankan bahwa desain *feeds* EWC harus terasa lebih ringan dan lebih menyenangkan dibandingkan dengan konten MPL, karena meliputi banyak

judul *game* dan ditujukan untuk audiens yang lebih luas. Informasi perlu disajikan secara ringkas, jelas, dan mudah dimengerti agar pengikut Instagram Esports ID dapat dengan cepat memahami *game* apa yang dipertandingkan dan kapan waktu berlangsungnya.

2. Tahap Referensi

Sebagai langkah awal, penulis mencari referensi visual terlebih dahulu dari berbagai sumber, termasuk akun resmi Esports ID, *timeline* EWC di tahun-tahun sebelumnya, dan konten *timeline* turnamen internasional yang melibatkan banyak *game*.



Gambar 3.58 Referensi *Timeline*

Penulis juga memperhatikan gaya visual yang telah diterapkan oleh Esports ID untuk memastikan desain *baru* tetap konsisten, seperti penggunaan aksesoris kuning dan penempatan logo Esports ID sebagai identitas merek.

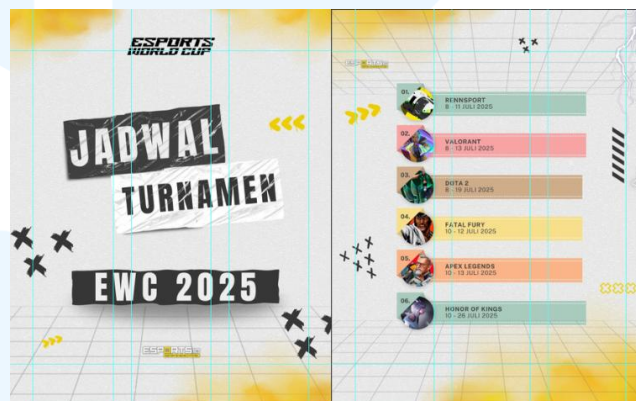
3. Tahap Perancangan Konsep (Desain)

Penulis merancang dua alternatif desain untuk konten *feeds* IKL dengan melakukan variasi pada susunan elemen, seperti penempatan logo, komposisi visual, dan penggunaan warna aksesoris agar desain lebih fleksibel saat diadaptasi ke berbagai kebutuhan konten.



Gambar 3.59 Alternatif Desain *Timeline* EWC

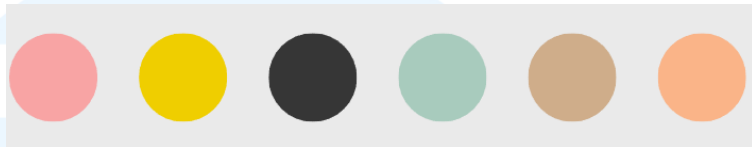
Setelah melalui proses penilaian dan penyesuaian, *template* yang dipilih untuk digunakan adalah desain pada gambar sebelah kanan.



Gambar 3.60 *Grid Timeline* EWC

Penulis menggunakan *layout* vertikal dengan 3 *column* yang diperkuat oleh elemen *bar* warna sebagai media penyampaian informasi utama. Setiap judul *game* disajikan dalam satu bar horizontal yang berisi nomor urut, *thumbnail* karakter *game* di bagian kiri, serta nama *game* dan rentang tanggal di bagian kanan. Pendekatan ini dipilih untuk membangun alur bacaan yang mengalir dari atas ke bawah secara terstruktur. Perbedaan warna pada setiap bar berfungsi

sebagai pembeda visual, sehingga audiens dapat mengenali setiap *game* dengan cepat tanpa memerlukan garis pemisah yang kaku. Desain ini membantu menjaga tampilan tetap bersih, konsisten, dan mudah dipahami.



Gambar 3.61 *Palette Warna Timeline EWC*

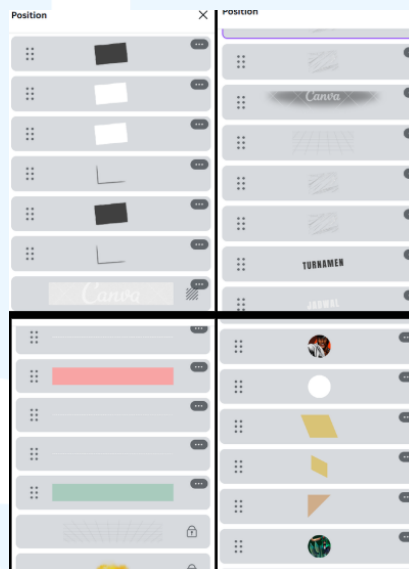
Dari segi warna, penulis memilih *palette* pastel lembut seperti hijau mint, pink, coklat muda, kuning cerah, oranye, dan biru kehijauan untuk setiap *bar game*. Warna-warna ini memberikan kesan bahwa setiap *game* memiliki “blok”nya sendiri, tetapi tetap terlihat harmonis saat dilihat secara keseluruhan. *Background* abu-abu muda digunakan untuk memberikan kesan bersih dan modern, serta memberikan kontras yang cukup terhadap *bar* berwarna-warni. Aksen kuning khas Esports *ID* tetap ditonjolkan melalui *brush*, *icon* panah, dan area gradasi di *grid* bawah, sehingga konten ini dapat dengan mudah dikenali sebagai bagian dari identitas visual Esports ID.



Gambar 3.62 *Font Anton Dan Public Sans*

Tipografi yang dipilih oleh penulis sebagian besar terdiri dari *font sans serif*. Pada *cover*, kata “JADWAL” dan

“TURNAMEN” ditampilkan dalam huruf kapital tebal untuk memberikan kesan kuat sebagai judul utama, sedangkan “EWC 2025” ditulis dengan gaya blok yang konsisten agar terdengar sebagai pengumuman acara utama. Di halaman jadwal *game*, nama-nama *game* ditulis dalam huruf kapital dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan *text* tanggal untuk menegaskan urutan informasi karena biasanya pembaca cenderung terlebih dahulu melihat nama *game*, kemudian *baru* periode waktunya.



Gambar 3.63 *Layer Timeline EWC*

Gambar 3.63 menampilkan panel *position* pada tahap penyuntingan desain *Timeline EWC 2025* di Canva. Pada tahap ini, penulis mengatur penempatan elemen agar susunan terlihat rapi serta alur informasi dapat dibaca secara jelas dari bagian atas ke bawah. Elemen judul “JADWAL TURNAMEN” ditempatkan di bagian tengah atas sebagai fokus utama, sementara *bar* warna pastel merah, hijau, dan kuning disusun secara vertikal di sisi kanan untuk membedakan setiap judul *game* tanpa mengganggu tampilan

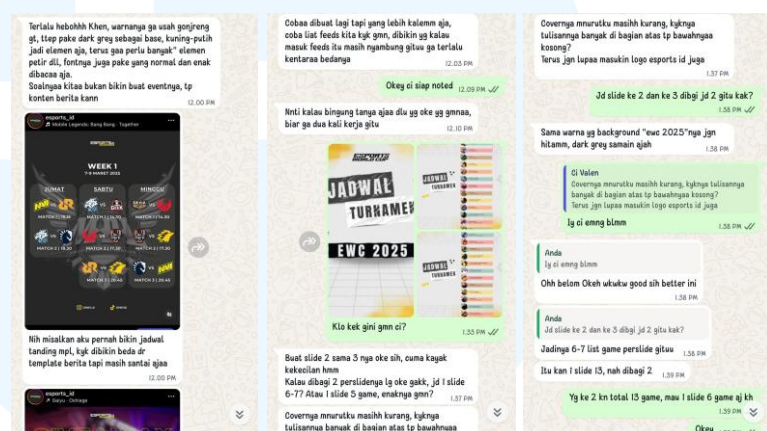
thumbnail karakter. Penulis memanfaatkan fitur *arrange* untuk menyesuaikan posisi *icon* panah kuning, mengatur tingkat *opacity* pada elemen dekoratif seperti bintang dan gradasi warna agar tidak menutupi nama *game* maupun tanggal, serta mengunci *layer background* berwarna abu-abu muda agar tidak berubah ketika data jadwal diperbaharui.

Pengaturan ini dilakukan untuk memastikan hierarki visual berjalan dengan baik, dimulai dari judul sebagai titik perhatian utama, kemudian diikuti oleh daftar *game* pada bar warna. Seluruh proses penyuntingan dilakukan di Canva, meliputi penyesuaian posisi elemen, pengaturan transparansi dekorasi, hingga proses ekspor desain sesuai ukuran yang digunakan untuk format *feeds* Instagram.

Selain elemen utama, penulis juga menambahkan ornamen visual seperti garis putus-putus di dalam bar, *icon* panah kuning, bentuk kilat di sisi kanan, serta tanda silang “X” sebagai pendukung estetika. Garis putus-putus digunakan untuk menandai area *text* tanpa membebani tampilan, sementara panah kuning membantu mengarahkan alur baca ke bagian di bawahnya. Simbol kilat dan tanda “X” dipilih untuk memperkuat konteks visual yang identik dengan dunia *game* yang dinamis. Melalui tahapan ini mulai dari memahami arahan konten, mengumpulkan referensi visual, menyusun tata letak, memilih *palette* warna pastel, hingga menyesuaikan tipografi *sans serif* yang mudah dibaca penulis berupaya menyajikan desain *Timeline* EWC 2025 yang informatif, konsisten, dan tetap selaras dengan identitas visual Esports ID.

4. Tahap Revisi

Pada bagian ini, revisi dilakukan untuk menyempurnakan hasil desain, mulai dari perubahan warna background hingga penyesuaian bentuk tampilan dan susunan slide. Revisi bertujuan untuk memastikan desain akhir lebih konsisten, mudah dibaca, dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi visual Esports ID.



Gambar 3.64 Revisi *Timeline* EWC

Gambar 3.64 menunjukkan proses revisi *timeline* EWC yang dilakukan sebagai bagian dari tahap penyempurnaan desain. Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan dan evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga setiap elemen visual dapat disesuaikan untuk meningkatkan keterbacaan, estetika, dan konsistensi identitas merek.

5. Tahap Finalisasi

Tahap finalisasi yaitu, dimana desain sudah melalui proses revisi dan sebagai bentuk *final*.



Gambar 3.65 Desain Finalisasi EWC

Desain menampilkan konten “Jadwal Turnamen EWC 2025” dengan pendekatan visual yang sederhana namun tegas, sehingga informasi utama dapat langsung ditangkap oleh audiens. Judul disusun menggunakan tipografi sans serif tebal dengan efek potongan (*cut-out style*) yang memberikan kesan dinamis dan modern, selaras dengan karakter kompetitif dunia esports. Penempatan judul di bagian tengah menjadikannya sebagai focal point utama, sementara logo *Esports World Cup* di bagian atas berfungsi sebagai identitas dan penegasan konteks acara.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani praktik kerja di Esports ID, penulis menghadapi beberapa kendala yang berkaitan dengan proses produksi konten desain dan alur kerja tim. Kendala tersebut muncul dalam bentuk teknis maupun nonteknis, seperti perubahan data yang mendadak, penyesuaian gaya visual, serta tuntutan waktu publikasi yang ketat. Meskipun demikian, setiap kendala yang dialami menjadi bagian dari proses belajar dan memberikan pengalaman penting dalam mengelola pekerjaan secara profesional. Pada subbab berikut, penulis menjelaskan kendala utama yang dihadapi beserta solusi yang diterapkan selama proses magang berlangsung.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama proses pengerjaan proyek, kendala yang dihadapi penulis yaitu:

1. Terjadinya perubahan data pertandingan secara mendadak, terutama pada konten *match score*, *timeline*, dan pembaruan pemain, sehingga desain harus sering direvisi dalam waktu singkat.
2. Kesulitan dalam menyesuaikan gaya desain dengan *brand guideline* Esports ID, khususnya pada tahap awal dalam menentukan warna, tipografi, dan hierarki visual.
3. Pengerjaan beberapa proyek desain secara bersamaan yang menuntut penyelesaian tepat waktu sesuai tenggat publikasi.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan kendala yang dihadapi, maka solusi yang diberikan yaitu:

1. Untuk mengatasi perubahan data yang mendadak, penulis menerapkan sistem kerja berbasis *template* dan *modular grid* agar elemen visual mudah diganti tanpa mengubah struktur utama desain. Pendekatan ini membuat proses revisi menjadi lebih cepat dan efisien, terutama ketika bekerja dengan konten yang membutuhkan pembaruan informasi secara *real time*.
2. Penulis juga lebih aktif berkonsultasi dengan *supervisor* untuk memastikan bahwa setiap desain sesuai dengan gaya *visual* Esports ID, sekaligus menerima koreksi agar hasil yang dibuat relevan dengan identitas merek.
3. Dalam menghadapi banyak proyek sekaligus, penulis mulai membuat jadwal kerja harian yang memprioritaskan desain berdasarkan urgensi publikasi, sehingga seluruh tugas dapat diselesaikan tepat waktu.

Melalui solusi ini, penulis dapat bekerja lebih terstruktur dan mampu menjaga kualitas setiap desain yang diproduksi.