

PERANCANGAN PROMOSI EVENT TOURNAMENT GAME ONLINE DOTA – ALLSTARS

Hansen Hanjani, Ahmad Fuad
Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK), Universitas Esa Unggul (UEU)
Jl. Terusan Arjuna Tol Tomang – Kebon Jeruk, Jakarta 11510
ahmad.fuad@esaunggul.ac.id

Abstrak

Penulisan laporan penelitian ini mengambil judul “Tournament Game Online DotA - Allstars Jakarta Barat”, yang merupakan syarat dan ketentuan dari kelulusan mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual. Pengambilan judul ini penulis ingin mengadakan sebuah tournament game DotA - Allstars untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki para gamer yang ada di Jakarta khususnya Jakarta Barat dengan bertanding dalam 1 (satu) team melawan team lain untuk menjadi pemenang dan juga memperkenalkan permainan game DotA - Allstars ini bagi para gamer lain yang belum mengetahui betapa seru dan menariknya game tersebut untuk dimainkan oleh para gamer. Dalam penulisan laporan penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan mendatangi beberapa warnet besar dan terkenal yang ada di Jakarta Barat untuk mencari tahu berapa banyak peminat dan penggemar game DotA tersebut, selain itu juga penulis melakukan penelitian dengan melakukan wawancara kepada gamer dan sharing melalui website indogamers yang benar-benar sangat membantu dalam pencarian data tentang game dan tournament DotA - Allstars. Penulis mengangkat tema tentang tournament game DotA - Allstars ini untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki para gamer. Untuk memaksimalkan hasil karya penelitian ini, penulis menggunakan beberapa aplikasi seperti Photoshop, Illustrator, dan Indesign untuk membuat layout dan desain pada media publikasi. Menambahkan objek-objek gambar atau foto untuk tampilan lebih menarik. Pemilihan warna yang tepat dan baik serta font yang cocok dan serasi agar hasil karya penelitian ini terlihat bagus dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata kunci: perancangan promosi, *event, tournament game online*

Pendahuluan

Kegemaran bermain game online membuat bisnis warnet yang berada di belakang berkembangannya permainan game online ini menjamur di kota-kota besar di Indonesia salah satunya Jakarta yang menjadi ibukota negara. Perkembangan warnet di Indonesia saat semenjak beberapa tahun ini terlihat sangat pesat.

Akibat fenomena ini, game online sering dijadikan sebagai ajang tournament untuk menambah daya tarik game online tersebut. Selain itu dapat menambah teman dan kemampuan bagi sesama gamer serta menjadi ajang pembuktian diri. Tournament itu sendiri adalah kompetisi yang melibatkan sejumlah pesaing dengan jumlah peserta yang relatif besar.

Game online adalah sebuah permainan atau game yang dimainkan oleh banyak orang dimana para pemain melakukan interaksi sosial antara yang satu dengan yang lainnya melalui

media online atau internet (Yuhefizar, 2008:10).

Game online mempunyai banyak genre dari game versus, action, first person shutter, role playing game (rpg), rpg hybrid, dan sebagainya. Salah satu game yang sangat banyak peminatnya adalah Defense of the Ancient - Allstars atau sering para gamer menyebutnya DotA. Game ini termasuk genre rpg hybrid. Game DotA - Allstars (Defense of the Ancients) adalah game online yang sudah tidak asing lagi namanya dikalangan para gamer di Indonesia. Game online DotA ini adalah perkembangan dari game War Craft III : Frozen Throne yang dibuat peta “aeon of strife“ untuk permainan game DotA - Allstars tersebut.

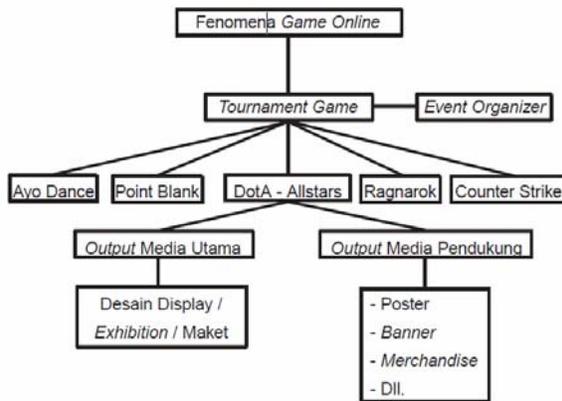
Game online DotA - Allstars ini sangat digemari para gamers se-Indonesia. Game online ini bagus dan sangat keren dari segi grafik maupun teknik cara permainannya. Game online DotA-Allstars ini adalah strategy team game yang dapat memacu daya pikir seseorang manusia untuk mencapai sebuah kemenangan

dan dapat meningkatkan kerja sama dan solidaritas antar team atau teman. Permainan ini adalah permainan 2 (dua) team yang saling berperang untuk memperebutkan kemenangan.

Game DotA - Allstars memiliki banyak karakter “Hero“ yang bisa dipilih untuk dimainkan oleh player dan para karakter itu dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok, yaitu Sentinel, Neutral, dan Scourge. setiap karakter memiliki skill (kemampuan) yang berbeda pada tiap-tiap karakter dan setiap kelompok sama-sama terbagi menjadi 3 (tiga) kelompok yang mempunyai kelebihan, yaitu Strength, Agility, dan Intelligence.

Metode Penelitian

1. Studi Kepustakaan, memperoleh data dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan *tournament game* DotA - Allstars.
2. Wawancara kepada salah satu pengurus warnet yang pernah melaksanakan *tournament game* DotA - Allstars.
3. Kerangka Pemikiran



Hasil dan Pembahasan

1. Keyword

Melalui pemilihan judul yang telah diambil oleh penulis mengenai “Event Tournament Game Online DotA - Allstars“ maka penentuan keyword yang digunakan adalah “Amazing“. Kata “amazing“ atau “luar biasa“ dalam bahasa Indonesia mewakili konsep event tournament game DotA – Allstars.

Media maket tidaklah rumit untuk dijelaskan. Karena kita hanya perlu melihat pada media maket tersebut dan memperhatikan beberapa keterangan yang tersedia pada medi, maka kita akan mengerti dan paham apa

maksud dari rancangan media maket yang dibuat. Sangat mudah dimengerti oleh masyarakat maksud dari tujuan media maket dan keunikannya sangat menarik perhatian masyarakat.

Pembuatan media maket diprogram sebagai display untuk masyarakat melihat dan menjadi gambaran suatu rancangan konsep yang akan dibuat. Sebagai media promosi, media maket sangat unik dan bisa dibidang jarang memakai maket untuk promosi sebuah event. Karena kerumitan dalam pembuatan media maket memberikan nilai positif yang lebih untuk sebuah event yang akan diselenggarakan.

Dalam event ini akan dirancang sedemikian mungkin tampak luar biasa bagi para gamer dan yang mengikuti event ini akan berkata “wow“ (luar biasa), karena mereka akan terkejut dan terkagum-kagum melihat event tournament game DotA - Allstars ini.

2. Strategi Kreatif

a. Warna

Warna berfungsi untuk memberikan vibrasi tertentu di dalam suatu desain. Begitu hebatnya kekuatan warna, sehingga bisa memberikan efek psikologis kepada semua orang yang melihatnya. Penggunaan warna dalam karya “Event Tournament Game Online DotA - Allstars“ ini memakai warna-warna yang gelap dengan kombinasi warna cerah agar tetap menarik untuk dilihat dan mendapatkan perhatian para gamer.

Warna gelap yang digunakan untuk menonjolkan unsur tegang, misteri, emosi kuat, keseriusan, kecanggihan dan kokoh (kuat). Warna cerah untuk memberikan hasil yang tidak monoton, serta memberikan kombinasi yang lebih baik pada hasil karya. Warna-warna cerah yang digunakan seperti warna putih, merah, kuning, orange, hijau dan biru.

b. Tipografi

Dalam ilmu bahasa dikenal istilah sintaksis, yang berarti penyusunan kakta-kata dalam bentuk dan urutan yang tepat. Aturan dalam tata bahasa sudah dibakukan, seperti: huruf

membentuk kata, kemudian kata membentuk kalimat yang terdiri dari komponen-komponen seperti subjek, predikat, dan objek.

Sedangkan sintaksis dalam tipografi memiliki pengertian sebagai sebuah proses penataan elemen-elemen visual ke dalam kesatuan bentuk yang kohensif. Sintaksis dalam tipografi tidak memiliki aturan yang baku. Namun dalam proses perancangan tipografi, penggunaan logika-logika dan prinsip-prinsip persepsi visual yang diterapkan dalam setiap pendekatan kreatif akan secara bertahap melahirkan suatu sistematis penataan elemen-elemen visual huruf. Tugas seorang perancang grafis adalah menciptakan sebuah kesatuan visual yang mudah dipahami oleh penglihat. Pemahaman terhadap prinsip persepsi visual adalah kunci untuk memahami tendensi mata kita dalam melihat sebuah pola visual.

Dalam event tournament game DotA - Allstars ini menggunakan font yang tegas dan mudah terbaca agar pembaca dapat dengan jelas melihat dan membacanya. Font yang digunakan seperti : Drakon, Copperplate Gothic Bold, Ethnocentric, dan Franklin Gothic.

c. Image

Penggunaan gambar pada rancangan event tournament game DotA - Allstars ini memakai gambar-gambar yang sesuai topik pembahasan serta ilustrasi sederhana yang mendukung topik berdasarkan karakteristik obyek yang dibuat.

Tujuan diberi gambar agar hasil karya menjadi lebih baik dan tidak monoton, karena karakter seorang gamer lebih tertarik dengan melihat gambar secara keseluruhan dibandingkan tulisan. Hal ini dapat digunakan untuk menarik perhatian para gamer lebih banyak lagi.

d. Identitas visual

Identitas Visual adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dalam hal ini yang menjadi identitas visual dalam

event tournament game DotA - Allstars adalah logonya sendiri yaitu “wow“, karena logo sangat berperan penting untuk membedakan suatu produk dengan produk lainnya. Selain itu, logo juga merupakan sebuah ciri khas atau sebagai citra, baik citra sebuah produk, perusahaan maupun organisasi.

e. Gaya desain

Penggunaan gaya desain pada rancangan event tournament game DotA - Allstars ini memakai gaya desain yang modern dan bila diperlukan untuk melakukan penambahan ornamen-ornamen yang dapat mendukung hasil desain menjadi lebih baik lagi.

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan, bila ditinjau dari target sasaran yaitu para gamer, sebisa mungkin gaya desain tidak monoton dan tidak membuat kesan membosankan. Selain itu gaya desain juga harus disesuaikan dengan konsep agar terlihat keharmonisan dalam suatu hasil karya desain.

f. Layout

Layout yang digunakan untuk media promosi seperti poster, banner, flyer, brosur dan media promosi lainnya pada sebuah rancangan event tournament game DotA - Allstars ini menggunakan layout yang mendukung penempatan teks dan gambar secara berdampingan dengan harmonis dan tidak rumit. Komposisi gambar dan tulisan harus proporsional dengan halaman layout agar tampilan lebih baik dan nyaman dilihat oleh mata.

Memberikan sedikit ruang kosong pada layout juga dapat mengurangi tingkat kejenuhan, karena penuhnya layout dengan tulisan atau gambar dapat menimbulkan dampak yang membosankan.

3. Logo

Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara, lembaga/ Organisasi dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal yang singkat

dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama yang sebenarnya.

Pembuatan logo untuk event tournament game DotA - Allstars memakai keyword yang telah ditetapkan. Memakai kata “wow” yang berarti “luar biasa” dengan diberi sedikit permainan tipografi pada kata tersebut akan dijadikan logo event tournament game DotA - Allstars ini. Dengan kata “wow” disini maka logo yang dibuat akan memiliki makna luar biasa.

Sehubungan dengan konsep yang telah ditetapkan maka dibuat logo yang sederhana tapi memiliki kesan luar biasa dan yang melihat logo tersebut akan mudah mengerti dan memahami maksud dari logo tersebut. Agar berhasil menyampaikan pesan dari event tournament game DotA - Allstars yang dirancang serta dapat menarik minat para gamer, maka image dimunculkan melalui karakteristik seorang gamer sendiri.

Perancangan logo untuk “Event Tournament Game Online DotA - Allstar” dirancang dari keyword yang telah ditentukan. Keyword “amazing” yang telah dipilih menjadi acuan dalam pembuatan logo “Event Tournament Game Online DotA - Allstar”. Kata “wow” yang menggantikan ekspresi wajah saat terpesona, takjub atau melihat hal yang bagi manusia dapat dikatakan “luar biasa”, akan dijadikan sebuah logo untuk mewakili citra dalam event tournament game online DotA - Allstar ini.

Langkah-langkah dalam pembuatan logo event tournament game online DotA - Allstar :



Gambar 1
Transformasi 1

1. Awal pembuatan konsep logo event tournament game online DotA - Allstar dimulai dari kata “WOW” yang menggambarkan seperti orang yang terkejut karena ada hal yang luar biasa.



Gambar 2
Transformasi 2

2. Pemilihan *font* yang sesuai untuk pembuatan logo yaitu memakai *font* “OCR A Std”. *Font* ini sekilas biasa tetapi jenis *font* ini mempunyai huruf “O” kapital yang unik. Keunikan ini menjadikan sesuatu yang menarik dalam visual seseorang yang melihatnya. Selain itu *font* ini juga tegas dan tidak monoton.



Gambar 3
Transformasi 3

3. Ditambahkan ornamen garis lengkung yang menghubungkan kedua huruf “W”, dimaksudkan huruf “W” dalam logo ada 2 yang sama besarnya. Huruf “W” ini digambarkan sebagai para gamer yang mempunyai kegemaran yang sama yaitu bermain game, dan dihubungkannya huruf “W” ini adalah keinginan penulis untuk mempersatukan para gamer.



Gambar 4
Transformasi 4

4. Dua ornamen bulat pada logo ditambahkan untuk memberikan variasi sebagai mata yang melihat sebuah tournament agar tidak terjadi kecurangan dan bermain sportif.



Gambar 5
Transformasi 5

5. Digantinya warna huruf “O” pada logo menjadi warna merah adalah menjadikan huruf “O” sebagai tempat arena tournament dan warna merah ini yang menjadi pusat perhatian orang karena berada ditengah-tengah logo, selain itu warna merah merupakan

warna yang cerah dan mudah dilihat. Dari keseluruhan logo pada tahap ini serupa terlihat seseorang yang sedang terkejut atau bisa dikatakan seseorang yang sedang berkata "WOW". Huruf "O" yang berwarna merah pada logo sebagai bibir seseorang dan dua ornamen bulat tetap sebagai matanya. Tetapi pada tahap ini, logo masih belum jadi, karena komposisi dan porposional bentuk masih belum sempurna.



Gambar 6
Transformasi 6 Hasil Akhir

6. Diperbesarnya ukuran huruf "O" melebihi besar huruf yang lain, untuk menyempurnakan bentuk dan komposisi pada logo. Tahap ini merupakan hasil akhir dari pembuatan logo untuk "Event Tournament Game Online DotA - Allstar".

4. Slogan

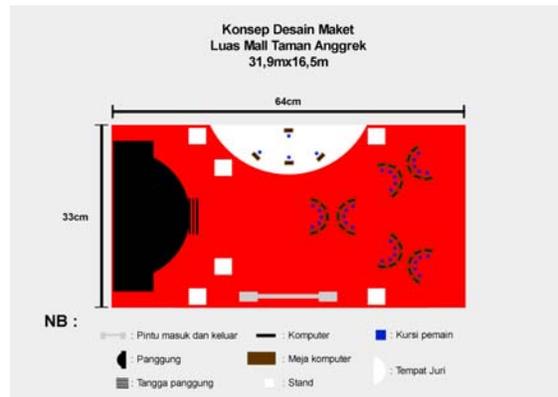
Slogan adalah motto atau frasa yang dipakai pada konteks politik, komersial, agama, dan lainnya, sebagai ekspresi sebuah ide atau tujuan yang mudah diingat. Hal ini sangat diperlukan agar event tournament game online DotA - Allstar ini menjadi lebih menarik dan mempunyai ciri khas pada setiap event berikutnya.

Dalam hal ini slogan yang di pakai adalah "Defend and Defeat" yang dalam bahasa Indonesia artinya "Bertahan dan Mengalahkan". Selain menjadi slogan, kata-kata tersebut merupakan ciri khas dalam cara bermain game online DotA - Allstar tersebut. Dipilihnya kata "Defend and Defeat" menjadi suatu keselarasan dalam game online DotA - Allstar dan menonjolkan unsur unity pada slogan terhadap game tersebut.

5. Media Publikasi



Gambar 7
Lt. Dasar Mall Taman Angrek



Gambar 8
Desain Maket

Ukuran poster
42 x 59,4 cm (A2)



Gambar 9
Poster Acara

Ukuran flyer
14,8 x 21 cm (A5)



Gambar 11
Flyer

Ukuran brosur
21 x 29,7 cm (A4)



Gambar 10
Brosur Acara

Ukuran x-banner
60 x 160 cm



Gambar 12
X-Banner

6. Merchandise

Ukuran kalender 15 x 15 cm berbentuk kubus dan diletakkan pada alas yang berbentuk segitiga agar kubus bisa berdiri dan tidak jatuh.

Pada kubus luar terdapat kalender bulan Januari sampai dengan Juni. Model kalender ini bisa di bongkar pasang untuk melanjutkan bulan Juli sampai dengan Desember pada kubus bagian dalam.



Gambar 13
Hasil X-Banner

Ukuran iklan majalah Hotgame
21 x 27,5 cm



Gambar 14
Iklan Majalah Hotgame



Gambar 16
Kalender

Ukuran pin
lingkaran dalam 44,5mm
lingkaran luar 53,7mm



Gambar 17
Pin



Gambar 15
Hasil Iklan Majalah Hotgame



Gambar 18
Stiker dalam Pulpen



Gambar 19
hasil pulpen

Ukuran mug
diameter 8,5cm
tinggi 9,5cm



Gambar 20
gambar pada mug



Gambar 21
Hasil mug

Kesimpulan

Pembuatan sebuah event tidak mudah, begitu pula dalam pembuatan Event Tournament Game Online Dota - Allstars ini. Dalam hal ini dibutuhkan beberapa proses dan tahap untuk mengadakan sebuah event. Mulai dari membuat konsep event, menentukan target peserta, pemilihan tempat, dan masih banyak proses serta tahap yang lainnya. Tapi dalam proses promosi sebuah event, tahap ini

merupakan proses yang sangat penting. Karena sebuah event dapat sukses disebabkan oleh bagaimana cara mempromosikannya, bila promosi event tersebut baik dan banyak peminatnya maka event tersebut dapat dikatakan berhasil. Cara promosi sebuah event dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti melalui orang dan disebarakan lagi ke orang lain atau menggunakan sebuah media promosi.

Beberapa media yang dapat dijadikan sebagai media promosi adalah poster, x-banner, flyer, iklan disebuah majalah atau sekaligus membuat maket. Maket merupakan media promosi yang sangat polpuler dan sangat berperan penting untuk menarik perhatian target meskipun maket jarang dijadikan sebuah media promosi untuk sebuah event.

Daftar Pustaka

Darmaprawira W.A., Sulasmi, WARNA: Teori dan Kreatifitas Pengunaannya, Edisi kedua, Bandung : ITB, 2002, ISBN 979-9299-51-9

Efendy, Onong Uchjana, M.A., Prof., Drs. Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004, ISBN 979-514-030-2

Gamble, Teri Kwal, Michael Gamble. Communication Works. New York: McGraw-hill Companies, 2002, ISBN 978-007-353-422-0

Gulo, W., Metodologi Penelitian, Jakarta : Grasindo, 2008, ISBN 978-979-695-645-6

Kusrianto, Adi , Pengantar Desain Komunikasi Visual, Edisi II, Yogyakarta : ANDI, 2009, ISBN 978-979-763-809-2

Megananda, Yudhi, Eo:7 Langkah Jitu Membangun Bisnis Eo, Jakarta : BIP Kelompok Gramedia, 2009, ISBN 978-979-798-797-8

Mulyana, Deddy. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Rev.ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007, ISBN 978-979-514-993-4

- Nugroho, Eko, Dr. Ir. M.Si, Pengenalan Teori Warna, 2008, Yogyakarta : Andi Publisher, ISBN 978-979-290-278-5
- Peter, Paul, Consumer Behaviour 2 Ed.4 :Perilaku Konsumen & Strategi Pemasaran, Edisi 4, Jakarta : Erlangga, 2000 ISBN 979-411-736-6
- Reihan, Friza, Panduan Grafis Desainer Grafis, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009, ISBN 978-979-27-6124-5 107
- Ruslan, Rosady. Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003, ISBN 979-421-966-5
- Rustan, SURIANTO, Layout : Dasar Penerapannya, Edisi Kedua, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2009, ISBN 978-979-22-4887-6
- Safanayong, Yongky, Desain Komunikasi Visual Terpadu, Edisi kedua, Jakarta : Arte Intermedia, 2006, ISBN 978-602-95237-0-6
- Sihombing, Danton, Tipografi : Dalam Desain Grafis, 2003, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003, ISBN 979-655-956-0
- Yuhafizar. 10 Jam Menguasai Internet: Teknologi dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2008, ISBN 979-27-3470-6