

**PERANCANGAN *VISUAL* DESAIN PRODUK *PLACEMENT*
PADA *LIVE STREAMING* TURNAMEN *E-SPORTS*
GAME VALORANT GEFORCE ESPORTS FESTIVAL
DI INDONESIA TAHUN 2024
(PT. Electronic Sports Indonesia)**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



DOSEN PEMBIMBING

Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds



DISUSUN OLEH

Asirwada Niroga Nirpataka

42318110011

**UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

2024/2025

 <p>MERCU BUANA</p>	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
--	--	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2024/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asirwada Niroga Nirpataka

Nomor Induk Mahasiswa : 42318110011

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini ialah karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 31 July 2024

Yang memberikan pernyataan,



Asirwada Niroga Nirpataka

HALAMAN PENGESAHAN

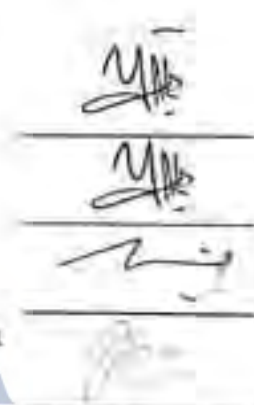
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Asirwada Niroya Nirpataka
NIM : 42318110011
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Desain Produk Placement pada Live Streaming Turnamen Esports Game Valorant Geforce Esports Festival di Indonesia Tahun 2024 (PT. Electronic Sports Indonesia)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
NIDN : 0317078006
Ketua Penguji : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
NIDN : 0317078006
Penguji 1 : Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0318017604
Penguji 2 : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana S.Sn, M. Ikom
NIDN : -



Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

**PERANCANGAN VISUAL DESAIN PRODUK PLACEMENT
PADA LIVE STREAMING TURNAMEN E-SPORTS
GAME VALORANT GEFORCE ESPORTS FESTIVAL
DI INDONESIA TAHUN 2024 (PT. Electronic Sports Indonesia)**

Asirwada Niroga Nirpataka

42318110011

ABSTRAK

Perancangan visual desain produk *placement* pada *Live Streaming* Turnamen *Esports Game Valorant Geforce Esports Festival* Di Indonesia tahun 2024 ini ditujukan agar memiliki ciri identitas event yang konsisten sehingga mudah diingat oleh publik. Identitas Visual atau yang sering juga disebut *Brand Guidline* atau juga *Brand Style Guide* adalah elemen penting bagi *brand*. Setiap *Brand* seharusnya memiliki pedoman yang jelas agar proses *branding* bisa dilakukan secara konsisten. Hal itu bisa dilakukan dengan mudah jika sudah memiliki identitas visual atau *brand guideline*. Pada penerapan branding turnamen ini dilakukan di live streaming youtube yang memiliki desain seperti key visual, studio caster, overlay ingame, overlay ingame, overlay waiting screen 1, overlay waiting screen 2, overlay TVC. NVIDIA selaku merek yang diterapkan pada media live streaming, sebagai bentuk promosi dan mengenalkan produk NVIDIA kepada penikmat *esports*.

Kata kunci: Visual Produk Placement, Valorant, *Event Organizer*, Turnamen Esports, Indonesia

**VISUAL DESIGN PRODUCTS PLACEMENT ON LIVE STREAMING
TURNAMEN E-SPORTS GAME VALORANT GEFORCE ESPORTS
FESTIVAL IN INDONESIA YEAR 2024 (PT. Electronic Sports Indonesia)**

Asirwada Niroga Nirpataka

42318110011

ABSTRACT

Visual design of product placement on Live Streaming Esports Tournament Valorant Geforce Esports Festival in Indonesia in 2024 is intended to have a consistent identity feature of the brand so that it is easy to remember by the public. Visual identity, often referred to as the Brand Guideline or Brand Style Guide, is an important element of a brand. Every brand should have clear guidelines so that the branding process can be carried out consistently. It can be done easily if you already have a visual identity or brand guideline. On the application of branding this tournament was done on live streaming youtube which has designs such as key visual, studio caster, overlay ingame, overlay ingame, overlay waiting screen 1, overlay awaiting screen 2, overlay TVC. NVIDIA is a brand that is applied to live streaming media, as a form of promotion and introduction of NVIDIA products to esports enthusiasts.

Keywords: Visual Product Placement, Valorant, Event Organizer, Esports Tournament, Indonesia

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah –Nya kepada kami, sehingga saya dapat menyelesaikan makalah berjudul “Perancangan visual desain produk *placement* pada *Live Streaming* Turnamen *Esports Game Valorant Gefoce Esports Festival* Di Indonesia tahun 2024 (PT. Electronic Sports Indonesia)”

Tugas Akhir ini telah saya susun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancarkan perbuatan tugas akhir ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds., PT. Elektronik Sports Indonesia (ESID) selaku mitra dan semua pihak yang telah kontribusi dalam pembuatan perancangan tugas akhir ini.

Terlepas dari semua itu, Kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. oleh karna itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar saya dapat memperbaiki makalah ilmiah ini.

Akhir kata kami berharap semoga makalah ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Asirwada Niroga Nirpataka

DAFTAR ISI

Cover Dalam	i
Lembar Pernyataan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Istilah	xii
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
Bab II Metode Perancangan	3
2.1 Orisinalitas	3
2.2 Target Perancang.....	5
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
2.3.1 Pengetahuan	6
2.3.2 Keterampilan.....	7
2.3.3 Teknologi yang di butuhkan	7
2.3.4 Material yang di gunakan.....	7
2.4 Biaya Produksi	8
2.5 Skema Proses Kerja	9
Bab III Analisis Data dan Perancangan	11
3.1 Tujuan Perancangan visual desain produk <i>placement</i> pada <i>Live Streaming</i> Turnamen <i>Esports Game Valorant Gefoce Esports Festival</i> Di Indonesia	

tahun 2024.....	11
3.2 Strategi	11
Bab IV Konsep Perancangan dan Hasil Desain	13
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas	13
4.1.1 Analisa Pengguna/Komunitas Karya	13
4.1.2 Kontribusi pada Masyarakat	15
4.2 Tataran Media	16
4.2.1 Cara Kerja Karya	16
4.2.2 Cara Penyebaran/Distribusi//Penepatan Karya	16
4.3 Tataran Kekaryaan	17
4.3.1 Logo Geforce Esports Festival.....	17
4.3.2 NVIDIA	17
4.3.3 RTX 40 Series.....	18
4.3.4 Key Visual	20
4.3.5 Studio Caster Live Streaming	24
4.3.6 Overlay Ingame Live Streaming.....	37
4.3.7 Overlay Pick Hero dan Map	39
4.3.8 Overlay Waiting Screen 1	40
4.3.9 Overlay Waiting Screen 2	42
4.3.10 Overlay TVC.....	43
Bab V Kegiatan Pameran.....	44
5.1 Deskripsi Karya	44
5.2 Kegiatan Uji Desain	44
5.2.1 Kegiatan Pameran di Mitra PT. Electronic Sports Indonesia ..	45
5.2.2 Kegiatan Pameran Online	46
5.3 Hasil Uji Desain	47
5.3.1 Hasil Uji Desain pada Google Form.....	47

5.4. Kesimpulan dan Saran	54
Daftar Pustaka.....	55
Lampiran	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ligagame Community Tournament.....	6
Gambar 2 Ligagame Community Tournament.....	6
Gambar 3 Skema Proses Perancangan.....	11
Gambar 4 Analisis pengguna Youtube.....	15
Gambar 5 Analisis pengguna game online.....	16
Gambar 6 Logo Gefoce Esports Festival.....	19
Gambar 7 Logo NVIDIA.....	20
Gambar 8 Generasi Kartu Grafis NVIDIA.....	20
Gambar 9 Tagline NVIDIA.....	21
Gambar 10 Frame NVIDIA.....	22
Gambar 11 Poster Turnamen Game Valorant	23
Gambar 12 Poster Turnamen Game Valorant	23
Gambar 13 Agent Valorant.....	24
Gambar 14 Poster Turnamen Game Valorant	25
Gambar 15 Studio Caster.....	26
Gambar 16 Simulasi Penataan Studio Caster	27
Gambar 17 Desain Studio Caster.....	28
Gambar 18 Desain Studio Caster.....	31
Gambar 19 Desain Studio Caster.....	32
Gambar 20 Desain Studio Caster.....	33
Gambar 21 Desain Studio Caster.....	34
Gambar 22 Desain Studio Caster.....	35
Gambar 23 Desain Studio Caster.....	36

Gambar 24 Studio Caster.....	37
Gambar 25 Software VMIX	38
Gambar 26 Studio Caster.....	39
Gambar 27 Overlay Ingame Live Streaming.....	40
Gambar 28 Overlay Ingame Live Streaming.....	40
Gambar 29 Overlay Pick Hero & Map.....	41
Gambar 30 Overlay Pick Hero & Map.....	42
Gambar 31 Overlay Waiting Screen 1.....	43
Gambar 32 Overlay Waiting Screen 1.....	43
Gambar 33 Overlay Waiting Screen 2.....	44
Gambar 34 Overlay TVC	45
Gambar 35 Karya Final	46
Gambar 36 Kegiatan Uji Desain Pameran.....	47
Gambar 37 Kegiatan Uji Desain Pameran.....	48
Gambar 38 Hasil Uji Desain.....	49
Gambar 39 Hasil Uji Desain.....	50
Gambar 40 Hasil Uji Desain.....	51
Gambar 41 Hasil Uji Desain.....	52
Gambar 42 Hasil Uji Desain.....	53
Gambar 43 Hasil Uji Desain.....	54
Gambar 44 Hasil Uji Desain.....	55

DAFTAR ISTILAH

Istilah tentang *game*:

1. Caster = komentator turnamen game
2. Ingame = didalam game
3. Nickname = nama didalam game
4. Overlay = desain layout di live streaming
5. Agent = sebutan karakter di game valorant
6. Riot = penerbit game valorant
7. Bracket = bagan turnamen game
8. Publisher = penerbit
9. Boom Esports = tim esports berasal Indonesia
10. Role = tugas/skill pada karakter
11. TVC = iklan brand
12. Waiting Screen = hasil/bagan pertandingan
13. Esports = olahraga elektronik
14. Gamers = pemain game
15. GTX = generasi komponen kartu grafis NVIDIA
16. RTX = generasi komponen kartu grafis NVIDIA
17. Ray Tracing = teknologi efek pencahayaan realistis
18. Brand Ambassador = orang yang terkenal untuk mempromosikan merek
19. Duelist = *role* karakter yang menjadi orang pertama yang menghadapi musuh
20. VGA = komponen komput