

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

TribunPadang.com merupakan, suatu jaringan media yang ada di Sumatera Barat, Indonesia, yang mana situs media berita ini di bawah naungan dari Jaringan TribunNetwork dan Tribunnews.com yang tersebar di seluruh indonesia

Mobile legend adalah game yang sedang booming saat ini. Oleh karena itu, TribunPadang.com menyelenggarakan sebuah event Mobile legend untuk para gamers di wilayah Padang dan sekitarnya. Untuk mempromosikan event ini, TribunPadang.com merancang komunikasi visual dengan menggunakan gambar-gambar karakter hero Mobile legend yang terkenal dan menarik perhatian para gamers. Desain tersebut kemudian diposting di sosial media TribunPadang.com seperti Instagram, Twitter, dan Facebook. Tujuan dari perancangan komunikasi visual ini adalah agar event Mobile legend yang diselenggarakan oleh TribunPadang.com dapat lebih dikenal oleh para gamers dan mendatangkan lebih banyak partisipan. Banyak yang salah melihat TribunPadang.com hanya portal yang menyediakan berita, ternyata TribunPadang.com banyak menyediakan sesuatu yang tidak terduga, salah satunya mempunyai EO/Event Organizer.

Eo TribunPadang.com sudah banyak menggarap event yang kekinian, diantaranya, event tournament PUBG, Talkshow, Event Stand Up

Comedy, dan event mobile legend, membahas tentang game, game online, merupakan media yang cukup diminati oleh beberapa kalangan terutama kalangan remaja atau anak muda, game online memberikan kelebihan bagi penggemar itu sendiri. Contohnya adalah keseruan dalam memainkan game tersebut, fitur-fitur yang ditawarkan dalam game, mau pun berbagai hadiah atau item yang diberikan oleh game-game tersebut. Para penikmat game online ada yang menikmati bermain sendiri, namun ada yang menikmati bermain Bersama dengan teman-teman mereka masing-masing. Untuk mensupport kaum muda yang gemar bermain game online, karena itu TribunPadang.com hadir sebagai wadah untuk anak-anak muda yang gemar dan tertarik untuk mengikuti *tournament game online*.

Terdapat beberapa jenis game online yang ditawarkan menurut cara. Bermainnya dan banyak varian game yang tersebar di Indonesia. Akan tetapi, salah satu contoh *game online* yang lumayan banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, khususnya kalangan remaja atau bahkan anak-anak saat ini adalah *Mobile Legends Bang Bang* atau kerap disebut dengan *Mobile Legends*, dan uniknya, mereka memanggilnya dengan singkatan ML. Mengapa *game* ini banyak diminati kaum-kaum muda di Indonesia? Karena gaya permainan yang disuguhkan mengingatkan mereka akan salah satu game legendaris sekitar dibawah tahun 2006, yaitu DoTA. *Game Mobile Legends* ini berjenis MOBA (*Mutliplayer Online Battle Arena*), diciptakan pada tahun 2016 dan dikembangkan oleh perusahaan bernama *Moonton*.

Dalam penelitian ini, penulis akan merancang dan menyelenggarakan

sebuah turnamen *mobile legends* yang akan diadakan oleh TribunPadang.com, yang mana *event* ini menjadi sarana TribunPadang.com menggait kaula muda dan sponsor agar tau tentang, TribunPadang.com, kenapa harus *mobile legend* bukan game yang lain?, karena sebelumnya penulis pernah mengadakan event yang serupa, dan bisa di kategorikan sukses event tersebut, maka dari itu untuk perancangan kali ini penulis memilih menjalankan *event* ini karena, kemampuan dan pengetahuan penulis baru merancanag *event* Turnamen *Mobile Legend* ini, tapi ada masalah yang penulis hadapi yaitu. TribunPadang.com sebelumnya belum pernah menyelenggarakan event *Mobile Legend* ini, untuk perencanaannya penulis dan TribunPadang.com yang merencanakan rancangannya. Terlebih lagi berkenaan dengan desain komunikasi visual dari event ini memang belum ada dan untuk menentukan desain dari event mobile legend tribun *E-Sport* ini penulis merancangan benar benar dari nol.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

1. Desain komunikasi visual dari Event Tribun E-Sport Mobile Legend ini belum ada.
2. Susah menentukan tema komunikasi visual karena event baru perdana diselenggarakan.
3. Tak ada sumber/patokan desain komunikasi visual dari Tribun yang lain..

C. Batasan Masalah

Dalam perancangan ini, penulis membatasi beberapa masalah guna menghindari permasalahan yang lebih luas. Batasan tersebut adalah:

1. Perlu adanya konsep tema yang menarik dan inovatif
2. Kesesuaian tema komunikasi visual dengan event

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah dijelaskan, maka tentunya penulis akan menghadapi beberapa masalah dalam merancang turnamen *Mobile Legends* tersebut. Masalah-masalah tersebut antara lain:

1. Bagaimana cara membuat identitas visual yang mencerminkan tema dan konsep visual?
2. Bagaimana menyajikan informasi yang menarik dan mudah dipahami?

E. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, dapat disimpulkan tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Agar TribunPadang.com disukai dan menjadi media nya anak muda.
2. Menarik perhatian audience dengan komunikasi visual yang menarik

F. Manfaat Perancangan

Dari rumusan masalah yang telah di uraikan sebelum nya maka tujuan dari perancangan tugas akhir ini dapat di jabarkan sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- a. Menambah ilmu bagi penulis baik hard skill maupun soft skill
- b. Menambah pengalaman karena terjun langsung menyelesaikan masalah yang terjadi di masyarakat dalam ilmu DKV.
- c. Dapat menambah ilmu dan pengalaman dalam perancangan event.

2. Bagi TribunPadang.com

- a. Memperkenalkan TribunPadang.com kepada masyarakat.
- b. Mendapat kan promosi serta ilmu yang bermanfaat dalam perancangan event tersebut.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Menambah referensi bagi akademis, diharapkan mampu menambah dokumen atau pembendaharaan perpustakaan, serta sebagai bahan masukan atau perbandingan bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian terhadap masalah sejenis di masa yang akan datang.