

Perancangan Video Iklan PT. Stream Gaming Sebagai Upaya Meningkatkan Esport di Kota Medan

Sandi Permadani^{1*}, Irwansyah²

Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Potensi Utama

ABSTRAK: Stream Gaming merupakan platform berbasis web yang memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi turnamen, info menarik seputar game dan memudahkan pengguna untuk mengikuti turnamen game yang diselenggarakan di Stream Gaming, Juga menjadi wadah untuk para gamers memulai karier di bidang game (esport) “ fokus kami yaitu meningkatkan pengalaman bermain game pengguna ke level yang lebih tinggi “.Observasi dilakukan di PT. Stream Gaming untuk mengetahui objek atau tempat yang akan di ambil saat melakukan shoot video agar dapat mempermudah saat produksi yang di susun dalam storyboard. Wawancara dilakukan dengan Muhksin Al-Hasfi yang merupakan Cyber Security Analisis PT. Stream Gaming dengan mengajukan pertanyaan terkait iklan PT. Stream Gaming. Pengkarya memberikan kuesioner kepada masyarakat di Kota Medan secara langsung yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari masyarakat di Kota Medan. Dalam perancangan video iklan PT. Strem Gaming sebagai upaya meningkatkan esport di kota Medan ini, menjawab pertanyaan – pertanyaan yang selama ini di butuhkan oleh masyarakat khususnya yang ingin berkarir di bidang game / esport. 1. Penggunaan sound effect dan backsound pada video iklan mampu menambah daya tarik pada setiap video yang dihasilkan dan membuat masyarakat memahami video iklan tersebut. 2. Penggunaan teknik-teknik video shoot seperti menggunakan teknik low engle saat ini sudah berkembang terlebih lagi sudah banyak digunakan untuk visual video game, anime, kartun dan animasi yang merupakan minat dan menjadi perhatian masyarakat zaman sekarang, bila diterapkan dinilai akan menambah detail video iklan dan informasi yang di sampaikan.

Kata Kunci: Vidio iklan, Minat, Penggunaan

Design Video Advertising PT. Stream Gaming As An Effort To Improve Esports in Medan City

Sandi Permadani^{1*}, Irwansyah²

Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Potensi Utama

ABSTRACT: Stream Gaming is a web-based platform that makes it easy for users to get tournament information, interesting info about games and makes it easier for users to take part in game tournaments held at Stream Gaming, Also a place for gamers to start a career in the game (esports) "our focus namely improving the user's gaming experience to a higher level." Observations were made at PT. Stream Gaming to find out the object or place that will be taken when shooting a video in order to make it easier for the production to be arranged in the storyboard. Interviews were conducted with Muhksin Al-Hasfi who is a Cyber Security Analyst at PT. Stream Gaming by asking questions related to PT. Stream Gaming. The craftsmen give questionnaires to the people in Medan City directly which aims to get responses from the people in Medan City. In designing the video advertisement of PT. Strem Gaming as an effort to improve esports in the city of Medan, answers questions that have been needed by the community, especially those who want a career in the game / esports field. 1. The use of sound effects and backsounds in advertising videos is able to add to the attractiveness of each video produced and make the public understand the ad video. 2. The use of video shoot techniques, such as using the low angle technique, is currently developing, moreover it has been widely used for visual video games, anime, cartoons and animations which are the interests and concerns of today's society. and information conveyed.

Keywords: Advertising video, Interests, Usage

submitted: 09-08-2022; Revised: 11-08-2022; Accepted:29-08-2022

***Corresponding Author :** Sandipermadani1209@gmail.com

PENDAHULUAN

Stream Gaming merupakan *platform* berbasis *web* yang memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi turnamen, info menarik seputar *game* dan memudahkan pengguna untuk mengikuti turnamen *game* yang diselenggarakan di Stream Gaming, Juga menjadi wadah untuk para *gamers* memulai karier di bidang *game* (*esport*) “ fokus kami yaitu meningkatkan pengalaman bermain *game* pengguna ke level yang lebih tinggi “.

Pada tahun 2017 terbentuknya komunitas *gamer* yang di dirikan oleh Steven Taslim yang diberi nama Stream Gaming, kemudian pada tahun 2018 komunitas tersebut berubah menjadi Stream Cyber Cafe 1 (*gaming warnet*) perdana *launching* dan pada tahun 2019 muncul ide untuk membuat *website* Stream Gaming dan mulai di *develop* di akhir tahun 2019, kemudian pada tahun 2020 Stream Gaming *website* mulai *launching*.

Setelah resminya PT. Stream Gaming, perusahaan tersebut belum mempunyai *video* iklan yang dapat di kenal masyarakat di karenakan selama ini perusahaan tersebut melakukan promosi melalui instagram, salah satu cara yang dapat di terapkan untuk memperkenalkan PT. Stream Gaming menggunakan *video* iklan, saat sebuah brand memiliki *video* iklan pastinya masyarakat akan terbantu dengan informasi yang di sampaikan di dalam *video* iklan tersebut. Sehingga masyarakat mendapatkan informasi di mana tempat atau wadah untuk memulai karier di bidang *game* (*esport*).

Setelah resminya *esport* di Indonesia sudah beberapa Provinsi telah menjadikan *esport* sebagai wadah pekerjaan bagi para *gamers*, namun di Kota Medan sendiri *esport* belum terlalu di pandang oleh pemerintah, sehingga lambatnya perkembangan *esport* di Kota Medan, banyak *gamers* yang berbakat namun bakat mereka tidak dapat di kembangkan di karenakan tidak adanya wadah untuk memulai dan mengembangkan bakat tersebut.

Mengembangkan *esport* di Kota Medan sangat di perlukan karena dapat memperbaiki ekonomi masyarakat dan juga dapat membuka lapangan pekerjaan bagi para *gamers*, agar para *gamers* bisa bersaing di tingkat nasional maupun internasional, apalagi sudah banyak *platform game* yang mengadakan *turnament* bertingkat nasional maupun internasional.

PT.Stream Gaming hadir untuk mengembangkan bakat para *gamers*, namun setelah berdirinya PT. Stream Gaming banyak masyarakat yang belum mengetahui apa itu PT. Stream Gaming, bahkan banyak yang berpendapat PT. Stream Gaming adalah perusahaan *game* dan juga sebuah *warnet*, maka dari itu memperkenalkan PT. Stream Gaming sangat di butuhkan agar dapat membantu para *gamers* mengembangkan bakat mereka.

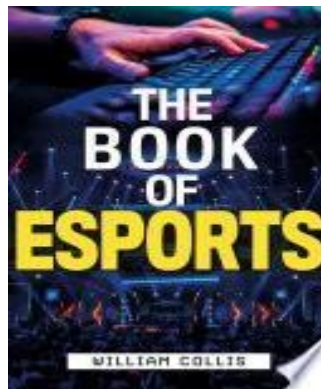
Maka dari itu memperkenalkan PT. Stream Gaming ke pada masyarakat sangat di perlukan agar ekosistem *esport* di Kota Medan menjadi lebih baik. Salah satu cara yang dapat di gunakan yaitu menggunakan *video* iklan, dimana iklan tersebut memperkenalkan PT. Stream Gaming sebagai wadah untuk memulai karier di bidang *esport*. Dengan menggunakan *effect* pada *editing video* dan *motion graphic* 2D dan 3D yang dapat mendukung visual yang di

tampilkan, diharapkan masyarakat dapat mendapatkan informasi tentang *esport*. Besar harapan penulis nantinya akan lebih banyak diketahui dari kalangan muda sampai kalangan dewasa agar *esport* di Kota Medan semakin berkembang sehingga dapat bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penelitian karya ilmiah, diperlukan susunan sistematis untuk memudahkan langkah yang akan diambil penulis. Langkah yang akan diambil yaitu melakukan studi literatur pada jurnal ataupun buku - buku terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. The Book Of Esport



Gambar 1. The Book Of Esport

(Sumber: Willian Collis, Rosetta Books, 4 Agustus 2020)

Dalam buku *The Book Of Esport* membahas tentang pertanyaan pertanyaan apa sebenarnya *esports* itu, dan bagaimana mereka menjadi begitu populer begitu cepat? mengapa *video game blockbuster* seperti *league of legends*, *fortnite*, dan *starcraft* berhasil? Kemana tepatnya semua *video game* ini menuju? Bagaimana masa depan *esports*? Apa yang perlu diketahui oleh para *gamer* dan mahasiswa untuk memposisikan diri mereka agar sukses di industri ini? bagaimana anda membuat bisnis *esports* bernilai miliaran dolar? pilihan strategis apa yang mendorong kesuksesan di industri game modern? bisakah *video game* benar-benar membuat anak anda masuk perguruan tinggi? (semua biaya ditanggung, tentu saja...) buku ini juga mengajarkan bagai mana memulai karir di *esport*.

Berdasarkan kutipan buku tersebut, penulis akan menjadikan pedoman terkait masalah – masalah yang memandang *game* itu negatif, padahal juga memiliki hal yang positif, agar pembuatan *video* iklan tersebut dapat mudah di pahami oleh masyarakat.

2. Kupas Tuntas Aplikasi Editing Video Keren

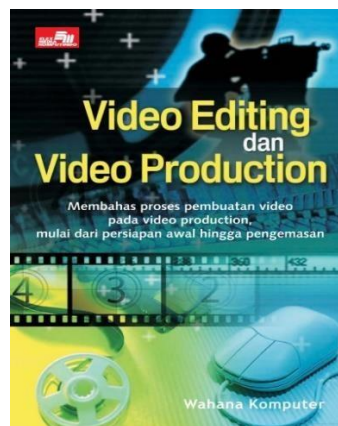


Gambar 2. Kupas Tuntas Aplikasi Editing Video Keren (Sumber: Onki Aleksander, BCM, M. IT 2021)

Dalam buku Kupas Tuntas Aplikasi Editing Video Keren membahas tentang adobe premier pro untuk mengedit *video* dalam pembahasan akan di berikan langkah-langkah yang praktis dan aplikatif. Berdasarkan kutipan buku tersebut, *tool* untuk mengedit *video* dan mempelajari teknik-teknik *editing video* iklan agar hasil karya yang di buat oleh penulis maksial dan menjadi *video* iklan *esport* pertama di Kota Medan.

Penulis akan menggunakan *software* adobe premier pro sebagai media dalam pembuatan iklan PT. Stream Gaming juga menerapkan beberapa *effect* dan *tools – tools* lainnya.

3. Video Editing dan Video Production



Gambar 3. Video Editing dan Video Production
(Sumber: Wahana Komputer, Alex Media Komputindo 2008)

Dalam buku Video Editing dan Video Production membahas berbagai macam jenis-jenis *video* dan juga teknik-teknik pengambilan *video*, penulis mefokuskan di *video* iklan agar dapat di terapkan dalam pembuatan *video* iklan PT. Stream Gaming, buku ini juga membahas *effect-effect* yang di gunakan dalam pembuatan *video* iklan agar hasil iklan dapat maksimal.

Berdasarkan kutipan buku tersebut, penulis akan menjadikan acuan dalam membuat *video* iklan dengan mempelajari teknik-teknik dan *effect-effect* yang sesuai agar nantinya *video* iklan Stream Gaming dapat mudah di pahami oleh masyarakat.

4. Creative Motion Graphic Titling



Gambar 4. Creative Motion Graphic Titling
(Sumber: Bill Byrne 2012)

Buku ini menampilkan bagian tutorial berbasis genre, dengan petunjuk langkah demi langkah untuk membuat urutan horor, komedi, drama, dan ketegangan yang efektif. Tutorial untuk membuat beberapa urutan judul paling populer dalam film blockbuster disertakan (Se7en, The Sopranos, 24, The Matrix). Tutorial lainnya mengajarkan anda cara menggunakan suara dan VFX secara efektif dalam judul anda, dan juga termasuk instruksi untuk mengedit urutan judul anda.

Berdasarkan kutipan buku tersebut, penulis akan menjadikan acuan dalam membuat *video* iklan dengan menggunakan teknik-teknik *motion graphic* yang sesuai agar nantinya dapat memperjelas *video* iklan PT. Stream Gaming agar dapat mempermudah di pahami oleh masyarakat.

5. Esport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian



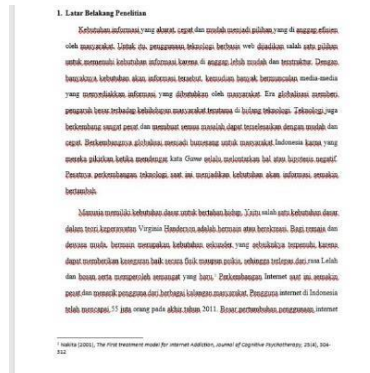
Gambar 5. Esport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian.
(Sumber: Dokumentasi Fadillah Kurniawan 2019)

Berdasarkan jurnal karya Fadillah Kurniawan yang berjudul “ *Esport* Dalam Fenomena Olahraga Kekinian”, di jurnal ini membahas tentang *esport* yang kini menjadi kegemaran khususnya di kalangan remaja penelitian ini dilakukan untuk memberitahukan tentang *esport* yang sudah mulai berkembang di Indonesia. Bahkan sudah menjadi sebuah pekerjaan dari beberapa orang.

Karya ini akan menjadi referensi penulis untuk merancang *video* iklan seperti jurnal di atas di mana *esport* menjadi olahraga kekinian, dan nantinya

penulis akan menggunakan *style* kekinian yaitu *video shoot* dan *motiongraphic 2D / 3D*.

6. Perkembangan Esport di Asia Tenggara dan Pengaruh Diplomasi Pada Masyarakat Indonesia



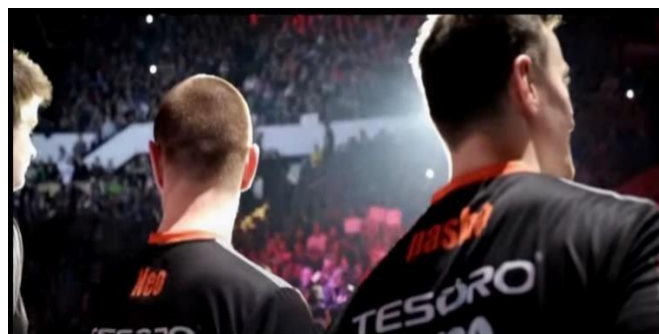
Gambar 6. Perkembangan Esport di Asia Tenggara dan Pengaruh Diplomasi Pada Masyarakat Indonesia

(Sumber: Dokumentasi Andrean, 2022)

Berdasarkan jurnal karya Ryhan Hivan Sutrisno yang berjudul “Perkembangan Esport di Asia Tenggara dan Pengaruh Diplomasi Pada Masyarakat Indonesia”, di jurnal ini membahas tentang perkembangan *esport* di asia tenggara dan khususnya masyarakat Indonesia. Jurnal ini juga membahas *espor* sebagai cabang baru di bidang olahraga yang mulai di lirik oleh pemerintah Indonesia agar perkembangan ekosistem *esport* di Indonesia dapat berkembang dengan baik.

Karya jurnal ini akan menjadi pembanding penulis untuk mengumpulkan data sebagai pembanding *esport* di kota medan yang belum di lirik oleh pemerintah Kota Medan, dengan memperkenalkan PT. Stream Gaming besar harapan penulis nantinya *video* iklan yang penulis buat dapat membantu ekosistem *esport* di Kota Medan.

7. ESL - ESPORTS PROMOTION VIDEO



Gambar 7. Esl - Esport Promotion Video

(Sumber: Youtube TOPCMINDO, 2016)

Esl – Esport Promotion Video hasil *screenshot* ini diambil dari youtube, dimana dalam *video* iklan tersebut menceritakan tentang cerita seorang *gamers* atau *pro player* yang sedang mengikuti *tournament game online*. Dalam *video* iklan yang berdurasi 1 menit 3 detik ini terlihat bahwa *video* iklan menggunakan *effect* dan *motion graphic* tulisan, menggunakan musik *backsound* yang sedikit keras untuk mendukung bahwa ini adalah iklan *esport*.

Karya *video* iklan ini akan penulis jadikan referensi dimana di dalam *video* iklan memberikan kesan masa depan yang terjamin bagi atlit *esport*. Teknik ini akan penulis gunakan nantinya di saat proses pembuatan *video* iklan.

8.Pembuatan Video Iklan Cylo Esport Menggunakan Motion Graphic



Gambar 8. Pembuatan Video Iklan Cylo Esport Menggunakan Motion Graphic

(Sumber: Youtube Cylo Esport, 2020)

Pembuatan Vidio Iklan Cylo Esport Menggunakan *Motion Graphic* hasil *screenshot* ini diambil dari youtube, dimana dalam *video* iklan tersebut menceritakan tentang tim *esport* yang berhasil meraih juara di berbagai bidang *game online*. Teknik *video* yang digunakan memasukan *game play* sehingga menegaskan *video* iklan ini tentang *esport*. Penulis menjadikan refrensi dalam membuat *video* iklan menjadi karya yang dapat melebihi karya-karya sebelumnya dengan menggunakan gabungan *video shoot* dan *motion graphic* agar informasi yang penulis sampaikan dapat mudah di pahami.

Karya *video* iklan ini akan penulis jadikan referensi di mana *effect-effect* yang di gunakan di padukan dengan *motion graphic* 2D / 3D sehingga hasil *video* dapat dengan mudah di pahami menggunakan teknik ini.

9. New Brand Ambassador : Windah Basudara



Gambar 9. New Brand Ambassador : Windah Basudara

(Sumber: Youtube Team RRQ, 2021)

Pembuatan *video* iklan New Brand Ambassador : Windah Basudara menggunakan berbagai macam teknik dalam pengambilan gambar seperti, *wide shoot*, *very wide shoot* dll. *Video* ini membahas *brand ambassador*, yang memperkenalkan *brand ambassador* ke pada masyarakat maupun *fans team* RRQ penulis akan menggunakan teknik ini dalam pembuatan *video* iklan, memperkenalkan PT. Stream Gaming kepada masyarakat khususnya Kota Medan.

Karya *video* iklan ini akan penulis jadikan sebagai referensi dimana teknik – teknik yang digunakan akan penulis terapkan untuk memperkenalkan PT. Stream Gaming kepada masyarakat Kota Medan.

9. PBESI Opening #1



Gambar 9. PBESI Opening #1
(Sumber: Youtube PB ESI, 2020)

Video iklan ini diambil youtube PB ESI dimana iklan ini memperkenalkan n PBESI (Pengurus Besar Esport Indonesia dimana *video* ini menggunakan *motion graphic* 2D dan 3D juga beberapa transisi, dan teknik – teknik *motion graphic* yang di gunakan.

Penulis akan menjadikan *video* iklan ini sebagai referensi untuk menggunakan teknik – teknik dan transisi yang ada pada *video* iklan tersebut.

10. Video Iklan UKM IT Telkom Surabaya



Gambar 10. Video iklan UKM IT Telkom Surabaya
(Sumber: Youtube Arindra Project, 2021)

Pembuatan *video* iklan UKM IT Telkom Surabaya menggunakan *video shoot* dan *motiongraphic text*, dimana di dalam *video* iklan tersebut menceritakan atlet *esport* UKM yang hadir untuk bersaing di dunia *esport*. Teknik *motion graphic* yang digunakan yaitu *motiongraphic text* yang memperkuat *devisi – devisi esport* UKM.

Karya *video* iklan ini akan penulis jadikan referensi dimana teknik *motion graphic* yang digunakan bisa penulis terapkan nantinya agar memperjelas maksud dan tujuan *video*, sehingga hasil *video* dapat mudah di pahami oleh masyarakat.

METODOLOGI

a. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan di PT. Stream Gaming untuk mengetahui objek atau tempat yang akan di ambil saat melakukan *shoot video* agar dapat mempermudah saat produksi yang di susun dalam *storyboard*.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Muhksin Al-Hasfi yang merupakan Cyber Security Analisis PT. Stream Gaming dengan mengajukan pertanyaan terkait iklan PT. Stream Gaming.

1. Menurut bapak, bagai mana *video* iklan yang akan di rancang?
2. Menurut bapak, apa yang memperlambat PT. Stream Gaming dalam menjalankan perusahaan?
3. Menurut bapak, apa yang membuat PT. Stream Gaming tidak terlalu di kenal oleh masyarakat Kota Medan?

c. Kuesioner

Pengkarya memberikan kuesioner kepada masyarakat di Kota Medan secara langsung yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari masyarakat di Kota Medan. Pertanyaan tersebut mengenai PT. Stream Gaming, pertanyaan yang ditujukan memuat beberapa poin, yaitu: pengetahuan cara berkarier di bidang *esport*, dan bagaimana cara bergabung dan mengikuti *tournament* yang di selenggarakan PT. Stream Gaming.

HASIL PENELITIAN

a. Media Utama

Video shoot dan *motion graphic* yang akan pengkarya buat yaitu *video* iklan PT. Stream Gaming yang berdurasi sekitar 2 ; 5 menit. Terdiri dari penggabungan *video shoot* dan *motion graphic*. Pada *video* iklan pengkarya menggunakan *effect* pada Adobe Premiere Pro dan *keyframe* yang ada di Adobie Premiere Pro untuk menggerakkan dan membuat *motion graphic*. Pengkarya juga menggunakan *Backsound* dan *dubbing* agar lebih mudah dipahami. Sedangkan pada proses *shooting* , pengkarya menggunakan alat *camera* DSLR, gimbal dan juga drone agar gambar yang di hasilkan dapat terpenuhi.

b. Media Pendukung

Adapun beberapa media pendukung yang pengkarya gunakan untuk membantu dalam mempromosikan media utama yaitu sebagai berikut.

1. Baju

Baju yang di tampilkan yaitu baju kaos yang di desain menggunakan karakter Stream Gming, agar mendukung visual yang di tampilkan mengguankan desain yang banyak di gemari para gamers, dan juga berfungsi sebagai merchandise.

2. Botol Minum / Tumbler

Botol minum / tumbler yang di gunakan menggunakan bahan besi / almonium yang di desain menggunakan karkter Stream Gaming di sertai barcode ataupun link untuk mengakses *website* PT. Stream Gaming maupun *link video* iklan.

3. Brosur

Brosur lipat 2 yang berisi tentang informasi PT. Stream Gaming secara singkat dengan jenis bahan *art paper* ukuran A4 di dalam *brosur* juga akan disertakan link yang nantinya akan menjadi lokasi upload video iklan di tayangkan.

4. Mousepad

Mousepad di desain dengan menarik sehingga dapat mendukung visual yang di tampilkan, penulis akan menyertakan *link* atau *barcode* untuk mengakses *video* iklan maupun *website* PT. Stream Gaming.

5. Banner

Banner di gunakan untuk menarik perhatian pengunjung, di desain dengan logo dan karakter PT. Stream Gaming di sertai *barcode video* iklan dan *barcode web* PT. Stream Gaming.

6. Handset

Handset di gunakan sebagai media pendukung sekaligus sebagai *merchandise*, dengan menggunakan *handset* RGB dengan desain logo PT. Stream Gaming.

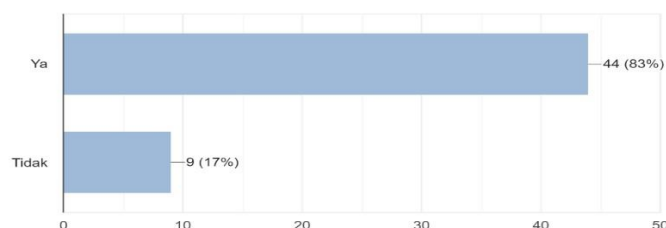
7. Mouse

Mouse di gunakan sebagai media pendukung sekaligus sebagai *merchandise*, dengan menggunakan *mouset* RGB dengan desain logo PT. Stream Gaming.

Hasil kuesioner karya dari 53 responden diakumulasikan sebagai berikut:

1. Apakah anda mengetahui tentang *esport* ?

1. Apakah anda mengetahui tentang *esport* ?
53 jawaban

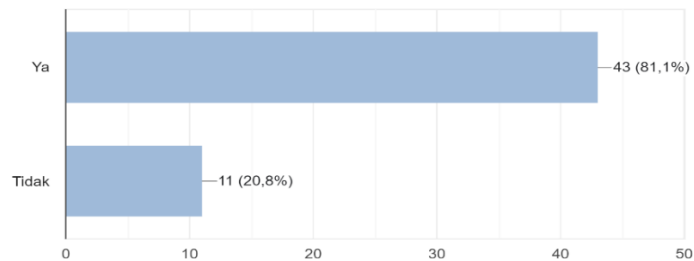


Gambar IV. 30. Hasil Kuesioner Pertanyaan 1
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 83% responden yang mengetahui tentang *esport*, dan terdapat 17% yang tidak mengetahui tentang *esport*.

2. Apakah anda bermain game ?

2. Apakah anda bermain game ?
53 jawaban

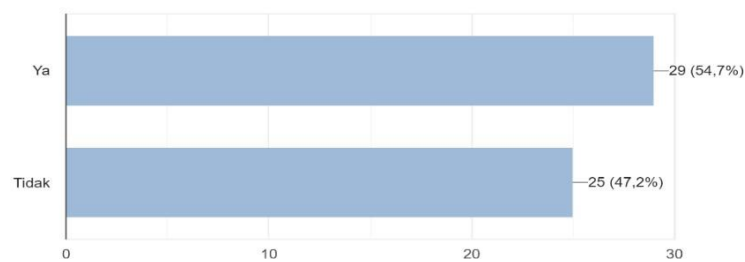


Gambar IV. 31. Hasil Kuesioner Pertanyaan 2
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 81,1% responden yang bermain *game*, dan terdapat 20,8% yang tidak bermain *game*.

3. Apakah anda tau cara berkarir di bidang game / *esport* ?

3. Apakah anda tau cara berkarir di bidang game / *esport* ?
53 jawaban



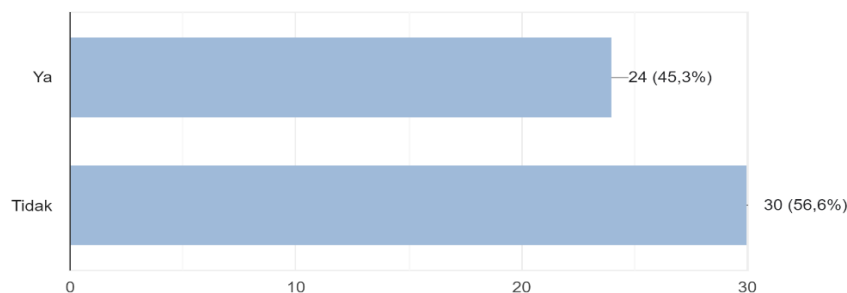
Gambar IV. 32. Hasil Kuesioner Pertanyaan 3
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 54,7% responden yang tau cara berkarir di bidang *game / esport*, dan terdapat 47,2% yang tidak tau cara berkarir di bidang *game / esport*.

4. Apakah anda pernah mengikuti *turnament game online* ?

4. Apakah anda pernah mengikuti turnamen game online ?

53 jawaban



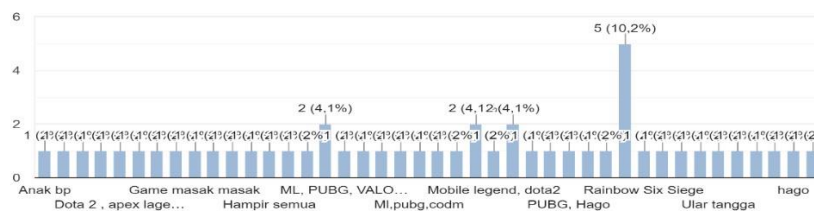
Gambar IV. 33. Hasil Kuesioner Pertanyaan 4
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 45,3% responden yang pernah mengikuti *tournament game online* dan terdapat 56,6% yang tidak mengikuti *tournament game online*.

5. Game apa yang anda mainkan / pernah mainkan?

5. Game apa yang anda mainkan / pernah mainkan?

49 jawaban



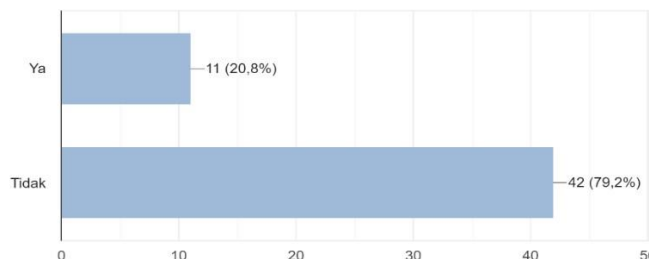
Gambar IV. 34. Hasil Kuesioner Pertanyaan 5
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas penulis menyimpulkan dari nilai tertinggi bahwa terdapat 10,2% responden yang memainkan *game Pubg*, dan 4,1% yang bermain *Mobile Legends*.

6. Apakah pandangan anda buruk tentang *game online* ?

6. Apakah pandangan anda buruk tentang game online ?

53 jawaban

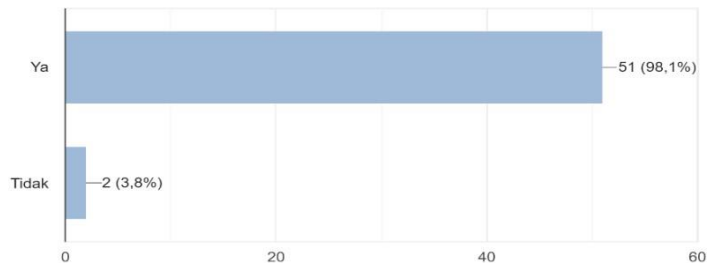


Gambar IV. 35. Hasil Kuesioner Pertanyaan 6
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 20,8% responden yang berpandangan buruk tentang *game online*, dan terdapat 79,2% yang tidak berpandangan buruk tentang *game online*.

7. Apakah anda tau bahwa *game online* bisa menghasilkan uang ?

7. Apakah anda tau bahwa game online bisa menghasilkan uang ?
52 jawaban

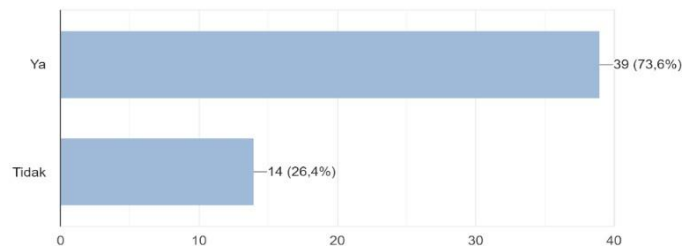


Gambar IV. 36. Hasil Kuesioner Pertanyaan 7
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 98,1% responden yang tau bahwa *game online* bisa menghasilkan uang, dan 3,8% yang tidak tau bahwa *game online* bisa menghasilkan uang.

8. Pernahkah anda melihat *turnament game online* ?

8. Pernahkah anda melihat turnamen game online?
53 jawaban

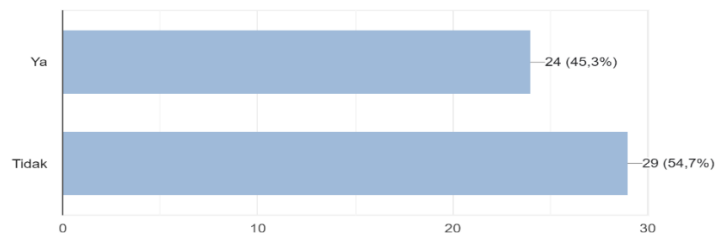


Gambar IV. 37. Hasil Kuesioner Pertanyaan 8
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 73,6% responden yang pernah melihat *turnament game online*, dan 26,4% yang tidak pernah melihat *turnament game online*.

8. Apakah anda ingin menjadi *profesional player* (*Proplayer*) ?

9. Apakah anda ingin menjadi profesional player (Proplayer) ?
53 jawaban

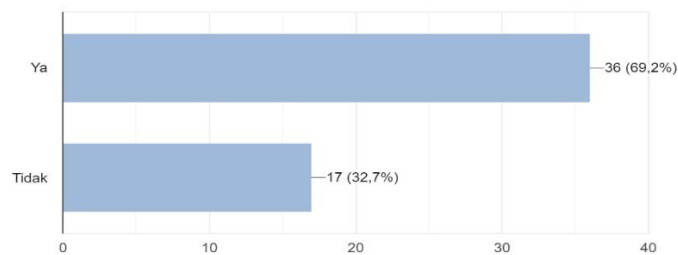


Gambar IV. 38. Hasil Kuesioner Pertanyaan 9
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 45,3% responden yang ingin menjadi *proplayer*, dan 54,7% yang tidak ingin menjadi *proplayer*.

10. Apakah anda mengetahui tentang *team esport* ?

10. Apakah anda mengetahui tentang team ESPORT ?
52 jawaban

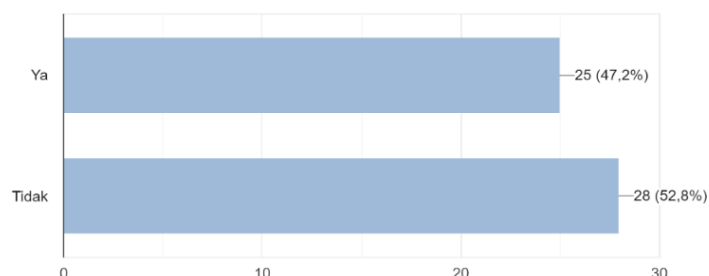


Gambar IV. 39. Hasil Kuesioner Pertanyaan 10
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 69,2% responden yang mengetahui tentang *team esport*, dan 32,7% yang tidak mengetahui tentang *team esport*.

11. Apakah anda tau ada *team esport* di Kota Medan ?

11. Apakah anda tau ada team Esport di kota medan ?
53 jawaban

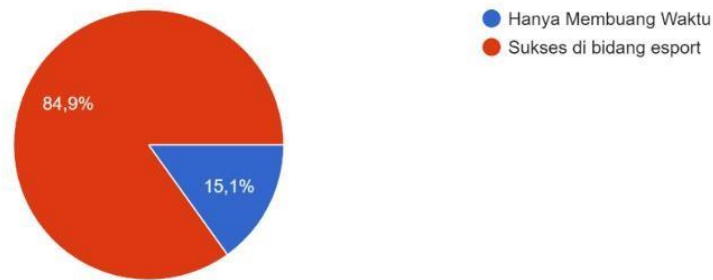


Gambar IV. 40. Hasil Kuesioner Pertanyaan 11
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 47,2% responden yang mengetahui *team esports* di Kota Medan, dan 52,8% yang tidak mengetahui *team esports* di Kota Medan.

12. Apa pandangan anda tentang masa depan *proplayer esports* ?

12. Apa pandangan anda tentang masa depan *proplayer esports* ?
53 jawaban

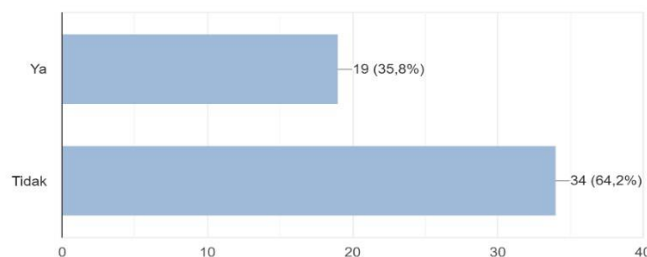


Gambar IV. 41. Hasil Kuesioner Pertanyaan 12
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 84,9% responden yang berpendapat sukses di bidang *esports*, dan 15,1% yang berpendapat hanya membuang waktu.

13. Apakah anda mengetahui apa itu PT. Stream Gaming ?

13. Apakah anda mengetahui apa itu PT. Stream Gaming ?
53 jawaban

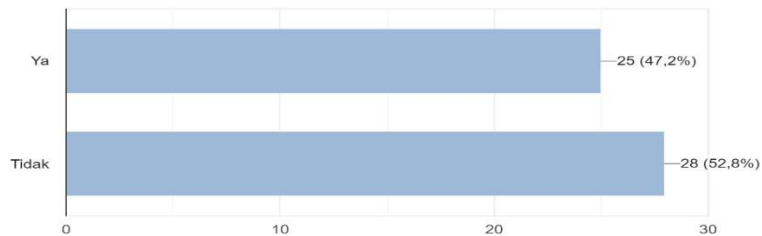


Gambar IV. 42. Hasil Kuesioner Pertanyaan 13
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 35,8% responden yang mengetahui apa itu PT. Stream Gaming, dan 64,2% yang tidak mengetahui apa itu PT. Stream Gaming.

14. Apakah anda tau pendapatan seorang *proplayer* ?

14. Apakah anda tau tentang pendapatan seorang *proplayer* ?
53 jawaban

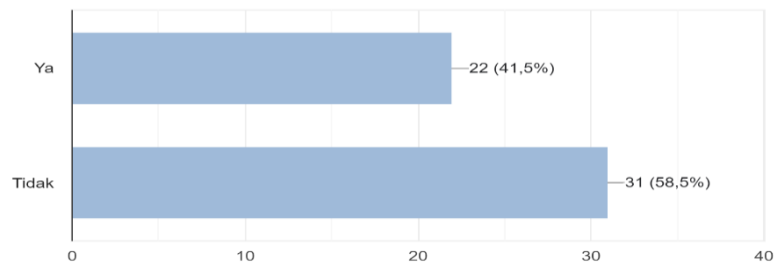


Gambar IV. 43. Hasil Kuesioner Pertanyaan 14
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 47,2% responden yang mengetahui pendapatan seorang *proplayer*, dan 52,8% yang tidak mengetahui pendapatan seorang *proplayer*.

15. Apakah anda pernah mencoba menjadi seorang *propesional player* (*Proplayer*)

15. Apakah anda pernah mencoba menjadi seorang *propesional player* (*Proplayer*) ?
53 jawaban

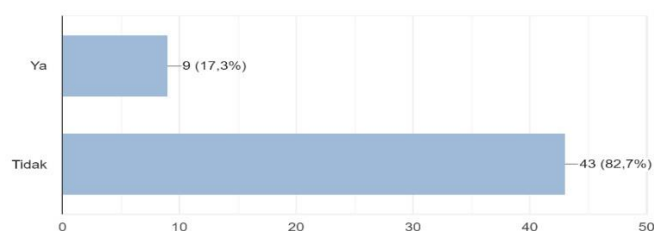


Gambar IV. 44. Hasil Kuesioner Pertanyaan 15
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 41,5% responden yang mencoba menjadi seorang *proplayer*, dan 58,5% yang tidak mencoba menjadi seorang *proplayer*.

16. Apakah anda pernah masuk *team esport* ?

16. Apakah anda pernah masuk *team esport* ?
52 jawaban

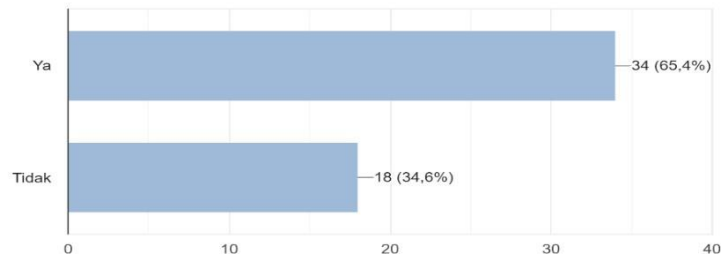


Gambar IV. 45. Hasil Kuesioner Pertanyaan 16
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 17,3% responden yang pernah masuk *team esports*, dan 82,7% yang tidak pernah masuk *team esports*.

17. Apakah anda pernah melihat acara tentang *game online / esports* ?

17. Apakah anda pernah melihat acara tentang *game online / esports* ?
52 jawaban

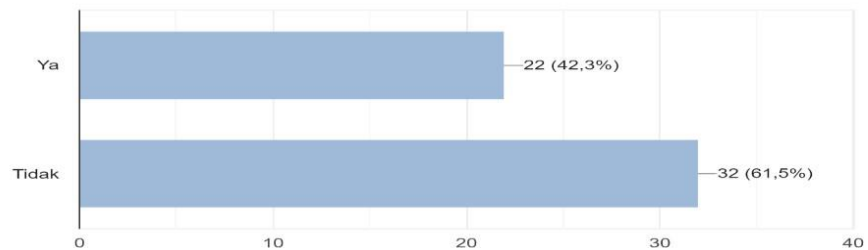


Gambar IV. 46. Hasil Kuesioner Pertanyaan 17
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 65,4% responden yang pernah melihat acara tentang *game online / esports*, dan 34,6% yang tidak pernah melihat acara tentang *game online / esports*.

18. Pernahkah anda mendapatkan penghasilan dari *game* ?

18. Pernahkah anda mendapatkan penghasilan dari *game* ?
52 jawaban

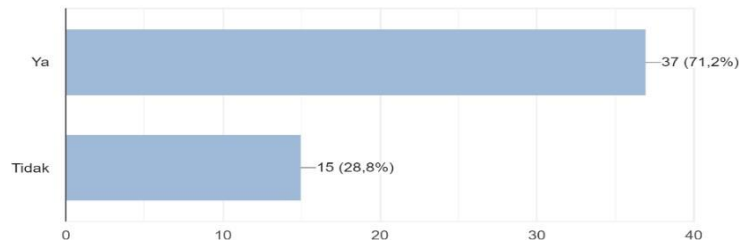


Gambar IV. 47. Hasil Kuesioner Pertanyaan 18
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 42,3% responden yang mendapatkan penghasilan dari *game*, dan 61,5% yang tidak mendapatkan penghasilan dari *game*.

19. Apakah anda menyukai *game online* ?

19. Apakah anda menyukai game online ?
52 jawaban

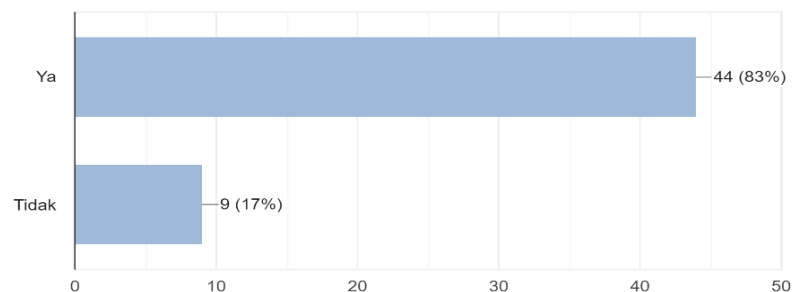


Gambar IV. 48. Hasil Kuesioner Pertanyaan 19
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 71,2% responden yang menyukai *game online*, dan 28,8% yang tidak menyukai *game online*.

20. Apakah anda tau *esport* menjadi cabang olah raga baru di SEA GAMES?

20. Apakah anda tau esport menjadi cabang olah raga baru di SEA GAMES ?
53 jawaban

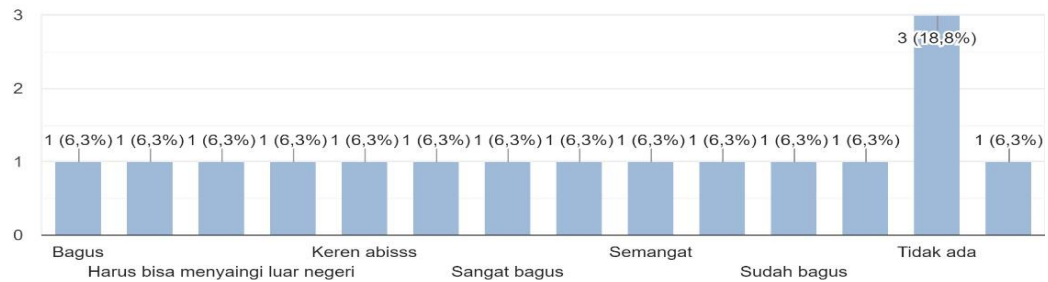


Gambar IV. 49. Hasil Kuesioner Pertanyaan 20
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 83% responden yang mengetahui bahwa *game online* menjadi cabang olah raga baru di SEA GAMES, dan 17,8% yang tidak mengetahui bahwa *game online* menjadi cabang olah raga baru di SEA GAMES.

Keritik dan saran

Keritik dan Saran ?!
16 jawaban



Gambar IV. 50. Hasil keritik dan saran
(Sumber: Sandi Permadani 2022)

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Sebanyak 53 responden berpendapat tentang video iklan PT. Stream Gaming Bagus, Keren, Harus bisa menyaingi luar negeri, tidak ada. Kuesioner yang diberikan kepada masyarakat memperoleh respon dengan baik, hal ini disimpulkan bahwa para responden paham bagaimana cara berkarir di bidang *esport* setelah melihat *video* iklan PT. Stream Gaming. Hal ini di dukung dengan menggunakan hitungan skala likert yaitu : 50%.

PENELITIAN LANJUTAN

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dan dijalankan pada masa yang akan datang untuk memperbaiki perancangan video iklan PT. Stream Gaming antara lain :

1. Penggunaan sound effect dan backsound pada *video* iklan mampu menambah daya tarik pada setiap video yang dihasilkan dan membuat masyarakat memahami *video* iklan tersebut.
2. Penggunaan teknik-teknik *video shoot* seperti menggunakan teknik low engle saat ini sudah berkembang terlebih lagi sudah banyak digunakan untuk visual video game, anime, kartun dan animasi yang merupakan minat dan menjadi perhatian masyarakat zaman sekarang, bila diterapkan dinilai akan menambah detail *video* iklan dan informasi yang di sampaikan.
3. *Video* iklan sebagai media promosi PT. Stream Gaming sebaiknya lebih dipublikasikan lagi kepada masyarakat luas khususnya masyarakat di Kota Medan agar lebih banyak masyarakat yang mendapatkan informasi seputar *game / esport*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah penulis ucapkan puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan salawat beriring salam kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama dalam membantu dan memberikan arahan untuk menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Braha, Y., & Byrne, B. (2012). Creative motion graphic titling. Routledge.
- Onki Alexander, B. C. M. (2021). Kupas Tuntas Aplikasi Editing Video Keren (Adobe Premier Pro). Media Sains Indonesia.
- Wahana Komputer. (2008). Video editing dan video production. Elex Media Komputindo.
- William Collis. (2020). The Book Of Esport. Rosetta Books.
- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66, ISSN 2597-6109.
- Sutrisno, R. H. (2019). Perkembangan e-sport di asia tenggara dan pengaruh diplomasi pada masyarakat indonesia. *REPOSETORY UNPAS*. (Doctoral dissertation, PERPUSTAKAAN).
- Website Stream Gaming. Diakses 28 Maret 2022. Dari [ANAK WARNET | Streamgaming](#)
- Arindra Project. (26 Desember 2021). Video Iklan UKM IT Telkom Surabaya (Berkas Video/Video Youtube). Diakses melalui/Diperoleh dari <https://youtu.be/foqCd69tI-s> 28 Mei 2022.
- Cylo Esport. (22 Agustus 2020). Pembuatan Video Iklan CyloE sport Menggunakan Motion Graphic (Berkas Video/Video Youtube). <https://youtu.be/uSdqo3HhKRk> 28 Mei 2022.
- PB ESI. (25 Januari 2020). PBESI Opening #1 (Berkas Video/Video Youtube). https://youtu.be/q_vCfrRAB5w 28 Mei 2022.
- [PBESI Pengurus Besar Esports Indonesia](#). Diakses 28 Maret 2022. Dari [PBESI | Pengurus Besar Esports Indonesia](#)
- Team RRQ. (8 Juni 2021). New Brand Ambassador : Windah Basudara “ (Berkas Video/Video Youtube). <https://youtu.be/T2l6GU4cLUA> 28 Mei 2022.

Permadani

TOPCMINDO. (8 November 2016) Esport Promotion Video (Berkas Video/Video Youtube). <https://youtu.be/jAOIwNOU I4> 28 Mei 2022.

Ubah Pandangan Tentang Game Online. Diakses 30 Maret 2022. Dari [Ubah Pandangan Tentang Game Online \(hipwee.com\)](http://hipwee.com) (hipwee.com)