



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI *EVENT STREAM* UNIVERSE *MOBILE LEGENDS ESPORTS TOURNAMENT*



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
NIDA MUFIIDA
1806421018

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

DEPOK

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI *EVENT STREAM* UNIVERSE MOBILE LEGENDS *ESPORTS TOURNAMENT*

Oleh:

NIDA MUFIIDA
1806421018

Disahkan:

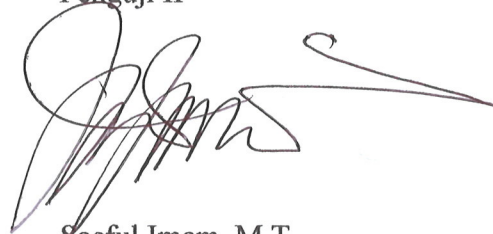
Depok, 3 Agustus 2022

Penguji I



Drs. Sugeng Indriyanto
NIP. 5200000000000000240

Penguji II



Saeful Imam, M.T
NIP. 198607202010121004

Ketua Jurusan

Teknik Grafika dan Penerbitan



Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Media Promosi *Event Stream Universe
Mobile Legends Esports Tournament*

Penulis : Nida Mufiida

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 15 Juli 2022

Menyetujui,

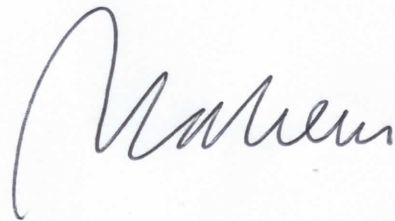
Pembimbing I



Andriyanto, S.E., M.Kom

NIP. 23272015100119730629

Pembimbing II



MRR. Tiyas Maheni DK, S.H., M.H.

NIP. 197608241999032002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI *EVENT* STREAM
UNIVERSE MOBILE LEGENDS *ESPORTS TOURNAMENT***

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Nida Mufiida
1806421018



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Esports atau *electronic sports* adalah bidang olahraga digital yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama. *Esports* semakin berkembang dan kini semakin banyak *game online* yang dijadikan kompetisi. Stream Universe adalah salah satu perusahaan industri kreatif yang bergerak di bidang *esports* dan berfokus pada pengembangan komunitas *gamers* di seluruh Indonesia dan penyelenggaraan berbagai *event esports*. Pada bulan Desember mendatang, Stream Universe akan menyelenggarakan turnamen *esports* untuk kategori *game* Mobile Legends. Agar lebih menarik minat masyarakat dan para *gamers* mengenai *esports*, Stream Universe membutuhkan media promosi yang akan digunakan selama *event* berlangsung dan juga berfungsi untuk mempromosikan *event* tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat desain media promosi yang akan digunakan untuk *event esports* Stream Universe. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini dimulai dengan melakukan wawancara, membuat kuesioner, meminta dokumentasi dan juga melakukan studi pustaka untuk mendapatkan data. Data yang didapat diolah menjadi arahan kreatif dan menghasilkan kata kunci yaitu *modern* dan *teknologi*. Konsep visual “*Esports is the New Sports*” direpresentasikan dengan warna ungu, biru, dan elemen neon *glow* dengan bentuk geometris seperti segitiga dan persegi. *Key visual* berupa senjata pada *game* dan karakter yang memegang senjata menambah kesan *esports*. Font yang digunakan adalah sans serif dan dekoratif untuk *headline* untuk menarik minat *target audience*. Media utamanya adalah brosur *trifold* A4 dengan media turunan cetak berupa poster, stiker, *banner*, dan *X-banner*. Untuk media turunan digital berupa poster digital, *banner* digital, Instagram *feed* dan Instagram *story*. Diharapkan hasil dari penelitian dapat meningkatkan minat *gamers* terhadap *esports* dan memajukan industri *esports* di Indonesia.

Kata kunci: desain, media promosi, *event*, *esports*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Esports or electronic sports is a digital sports field that uses gaming as the main competitive field. Esports is growing and now more and more online games are being turned into competitions. Stream Universe is one of the creative industry companies that engaged in esports and focuses on developing a community of gamers throughout Indonesia and organizing various esports events. In December, Stream Universe will organize an esports tournament for Mobile Legends game. In order to attract more interest from the public and gamers about esports, Stream Universe needs promotional media that will be used during the event and also serves to promote the event. The purpose of this research is to create a promotional media design that will be used for the Stream Universe esports event. The research method used is descriptive qualitative research method. This method begins with conducting interviews, making questionnaires, requesting documentation and also conducting literature studies to obtain data. The data obtained is processed into creative direction and produces keywords, namely modern and technology. The visual concept of "Esports is the New Sports" is represented with purple, blue, and neon glow elements with geometric shapes such as triangles and squares. Key visuals in the form of weapons in games and characters holding weapons add to the impression of esports. The font used is sans serif and decorative for the headline to attract the target audience. The main media is A4 trifold brochure with print derivative media in the form of posters, stickers, banners, and X banners. For digital derivative media in the form of digital posters, digital banners, Instagram feeds and Instagram stories. It is hoped that the results of the research can increase gamer's interest in esports and advance the esports industry in Indonesia.

Key words: *design, media promotion, event, esports*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji serta syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas segala nikmat dan karunia-Nya, Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Desain Media Promosi *Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament* ini dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam tercurah kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu tahap yang harus ditempuh dan dilakukan untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan di Politeknik Negeri Jakarta tepatnya di jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan. Dalam proses penyusunan dan penyelesaiannya, ucapan terima kasih ingin disampaikan kepada:

1. Dr. sc. Zainal Nur Arifin, Dipl. Eng. HTL. MT, selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, MM, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Anggi Anggarini, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Andriyanto, S.E., M.Kom, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran serta arahan materi selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. MRR. Tiyas Maheni DK, S.H., M.H, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran serta arahan teknis penulisan laporan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh dosen dan *staff* Teknik Grafika dan Penerbitan, terima kasih atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama berkuliah di Politeknik Negeri Jakarta.
7. Bapak Irfan, selaku *Chief Operating Officer* dan Bapak Muhksin selaku *staff* dari Stream Universe yang telah mempercayakan *projectnya* kepada saya dan selalu siap membantu selama proses pengerjaan Tugas Akhir,
8. Teman-teman Desain Grafis TGP yang saling membantu serta berbagi informasi serta telah berjuang bersama-sama hingga sampai ke titik akhir ini,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Dewa yang selalu menjadi *support system* selama pengerjaan Tugas Akhir baik dalam segi moral maupun teknis, di masa manis hingga titik kritis,
 10. Kesya, Krishna, Khayxin dan semua teman-temanku yang selalu membantu meminjamkan fasilitasnya selama mengerjakan TA,
- Juga semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga kebaikan kalian semua selalu dibalas oleh Allah SWT.



Depok, 15 Juli 2022

Nida Mufiida



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	7
2.1 Media Promosi	7
2.1.1 Pengertian Promosi	7
2.1.2 Tujuan Promosi	7
2.1.3 Bauran Promosi	8
2.1.4 Fungsi Promosi	10
2.2 Strategi Promosi	10
2.2.1 Strategi Media Promosi	10
2.2.2 Jenis Media Promosi	11
2.2.3 <i>Event Marketing</i>	15
2.2.4 Copywriting	16
2.3 Elemen Desain Promosi	16
2.3.1 Bentuk	16



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.3.2 Kontras	18
2.3.3 Ukuran	19
2.3.4 Warna	20
2.3.5 Tipografi	21
2.3.6 Gambar	26
2.4 <i>Layout</i>	27
2.4.1 Prinsip <i>Layout</i>	27
2.4.2 Fungsi <i>Layout</i>	28
2.4.3 Grid	28
2.5 Metode Riset Desain	30
BAB III METODE PERANCANGAN	32
3.1 Metode Riset Desain	32
3.2 Metode Pengumpulan Data	34
3.3 Data dan Analisis	35
3.3.1 Profil Klien	35
3.3.2 Product Knowledge	37
3.3.3 Kompetitor	39
3.3.4 Consumer Insight	42
3.3.5 Positioning	42
3.3.6 Hasil Analisis Data	43
3.4 Arahkan Kreatif	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 <i>Ideate</i>	47
4.1.1 <i>Mindmap</i>	47
4.1.2 <i>Keyword</i>	48
4.1.3 <i>Moodboard</i>	49
4.2 <i>Prototype</i>	51
4.2.1 Sketsa Kasar	51
4.2.2 Sketsa Halus	53
4.2.3 Desain Komprehensif	55
4.3 <i>Select</i>	60
4.4 <i>Implement</i>	66



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.3.1 Media Cetak	66
4.3.2 Media Digital	72
4.3.3 Pertimbangan Produksi	76
4.5 <i>Learn</i>	76
BAB V PENUTUP	78
5.1 Simpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR REFERENSI	80
LAMPIRAN	





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Bagan bauran promosi	9
Gambar 2. 2	Contoh media promosi brosur	12
Gambar 2. 3	Contoh media promosi standing banner	13
Gambar 2. 4	Contoh media promosi poster	14
Gambar 2. 5	Contoh media promosi stiker	15
Gambar 2. 6	Contoh copywriting pada media promosi	16
Gambar 2. 7	Contoh bentuk geometrik media promosi (Brosur)	17
Gambar 2. 8	Contoh bentuk natural media promosi (Brosur)	17
Gambar 2. 9	Contoh bentuk abstrak media promosi (Brosur)	18
Gambar 2. 10	Contoh penerapan kontras dalam media promosi (Poster)	19
Gambar 2. 11	Contoh penerapan ukuran dalam media promosi (Poster)	19
Gambar 2. 12	Contoh tipografi jenis serif pada media promosi	23
Gambar 2. 13	Contoh tipografi jenis sans serif pada media promosi	23
Gambar 2. 14	Contoh tipografi jenis script pada media promosi	24
Gambar 2. 15	Contoh tipografi jenis calligraphic pada media promosi	24
Gambar 2. 16	Contoh tipografi jenis handwriting pada media promosi	25
Gambar 2. 17	Contoh tipografi jenis blackletter pada media promosi	25
Gambar 2. 18	Contoh ilustrasi pada media promosi	26
Gambar 2. 19	Contoh fotografi pada media promosi	27
Gambar 2. 20	Anatomi Grid	29
Gambar 2. 21	Proses Design Thinking	30
Gambar 3. 1	Logo Stream Universe	35
Gambar 3. 2	Logo Stream Gaming	36
Gambar 3. 3	Website Stream Gaming	37
Gambar 3. 4	Informasi Event	38
Gambar 3. 5	Pendaftaran Event	38
Gambar 3. 6	Informasi Event	39
Gambar 3. 7	Website BOWL	40



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 8	Website GGWP.ID	41
Gambar 3. 9	Website Yamisok	42
Gambar 4 1	Mindmapping	48
Gambar 4 2	Moodboard key visual	49
Gambar 4 3	Moodboard layout	50
Gambar 4 4	Moodboard target audience	50
Gambar 4 5	Sketsa Kasar Alternatif 1	51
Gambar 4 6	Sketsa Kasar Alternatif 2	52
Gambar 4 7	Sketsa Kasar Alternatif 3	52
Gambar 4 8	Sketsa Kasar Alternatif 4	52
Gambar 4 9	Sketsa Kasar Alternatif 5	53
Gambar 4 10	Sketsa Halus Alternatif 1	53
Gambar 4 11	Sketsa Halus Alternatif 2	54
Gambar 4 12	Sketsa Halus Alternatif 3	54
Gambar 4 13	Desain Komprehensif 1	56
Gambar 4 14	Mockup Desain Komprehensif 1	56
Gambar 4 15	Desain Komprehensif 2	58
Gambar 4 16	Mockup Desain Komprehensif 2	58
Gambar 4 17	Desain Komprehensif 3	59
Gambar 4 18	Mockup Desain Komprehensif 3	59
Gambar 4 19	Desain terpilih bagian muka	60
Gambar 4 20	Desain terpilih bagian dalam	61
Gambar 4 21	Warna pada desain	62
Gambar 4 22	Font Space Mission	63
Gambar 4 23	Font Avenir Medium	63
Gambar 4 24	Font Avenir Black	63
Gambar 4 25	Font Avenir Black	63
Gambar 4 26	Final Artwork	64
Gambar 4 27	Mockup desain tampak depan	65
Gambar 4 28	Mockup desain tampak dalam	65



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4 29	Mockup desain	66
Gambar 4 30	Media Cetak Poster	67
Gambar 4 31	Mockup Media Cetak Poster	67
Gambar 4 32	Media Cetak X Banner	68
Gambar 4 33	Mockup Media Cetak X Banner	68
Gambar 4 34	Media Cetak Banner	69
Gambar 4 35	Mockup Media Cetak Banner	69
Gambar 4 36	Font pada Stiker	70
Gambar 4 37	Desain Stiker	70
Gambar 4 38	Mockup Desain Stiker	71
Gambar 4 39	Flyer A5	71
Gambar 4 40	Desain Poster Digital	72
Gambar 4 41	Mockup Desain Poster Digital	73
Gambar 4 42	Desain Banner Digital	73
Gambar 4 43	Mockup Desain Banner Digital	73
Gambar 4 44	Desain Instagram feed	74
Gambar 4 45	Mockup Desain Instagram feed	74
Gambar 4 46	Desain Instagram story	75
Gambar 4 47	Mockup Desain Instagram story	75



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1	Matriks SWOT	43
Tabel 3 2	Arahan Kreatif	45
Tabel 4 1	Keyword	48





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 2	Hasil Survey untuk Consumer Insight
Lampiran 3	Hasil Survey Evaluasi Desain
Lampiran 4	Transkrip Wawancara
Lampiran 5	Dokumentasi Klien
Lampiran 6	Pemilihan Desain Komprehensif dengan Klien
Lampiran 7	Testimoni Klien
Lampiran 8	Bukti Cek Plagiarisme
Lampiran 9	Daftar Riwayat Hidup



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan internet di Indonesia saat ini sangat berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh We Are Social, sebuah *hootsuite* yang menyajikan data beserta tren yang dibutuhkan dalam memahami internet, terdapat 205 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022. Rata-rata orang menghabiskan 8 (delapan) jam per hari selama menggunakan internet untuk menemukan informasi, mengisi waktu luang, mengikuti berita dan kejadian terkini, menonton video, bermain *game online*, dan lain sebagainya. Kini, *game online* mulai menjadi perbincangan dan seiring waktu semakin mengalami perkembangan di berbagai dunia, begitu juga dengan Indonesia yang menjadi negara dengan jumlah pemain *game online* terbanyak ketiga di dunia. Sebanyak 94,5% pengguna internet di Indonesia berusia 16 - 64 tahun bermain *game online* dan sebanyak 68,1% diantaranya menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. (We Are Social, 2022).

Esports atau *electronic sports* adalah bidang olahraga digital yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama (Audi E. Prasetyo, 2017). Pada tahun 2014, sebuah organisasi bernama Indonesia *Esports Association* (IESPA) resmi berdiri untuk mendukung perkembangan *esports* di Indonesia. Lima tahun kemudian, *Esports* akhirnya menjadi cabang olahraga resmi yang memperebutkan medali pada SEA Games Filipina 2019. IESPA berhasil mempersembahkan 2 (dua) medali perak pada pertandingan *Mobile Legends* dan *Arena of Valor* (AOV). *Esports* semakin berkembang dan kini semakin banyak *game online* yang dijadikan kompetisi (Harian Tempo, 2019). Menurut Eddy Lim (dalam Rizal, 2020) dengan perkembangan yang begitu cepat, industri *esports* juga telah banyak membuka lapangan pekerjaan baru di sektor industri kreatif yang ikut memajukan sektor ekonomi untuk Indonesia dan menciptakan lapangan pekerjaan baru yang begitu beragam. Tak hanya menjadi atlet di industri *esports*, masyarakat

juga dapat berperan sebagai *organizer*, *shoutcaster*, konten kreator, dan berbagai profesi lain sesuai talent mereka.

PT. Sistem Teknologi Regularisasi Elektronik Aktivitas Milenial “Stream Universe” adalah sebuah perusahaan industri kreatif yang bergerak di bidang *esports*. Perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 2017 dan sudah terdaftar menjadi Perseroan Terbatas pada 1 November 2019. Stream Universe berfokus pada pengembangan komunitas *gamers* di seluruh Indonesia dan penyelenggaraan berbagai *event esports*. Untuk menunjang penyelenggaraan *event esports*, Stream Universe memiliki sebuah website bernama *Stream Gaming*. *Stream Gaming* merupakan platform website yang memudahkan penggunanya untuk mendapatkan informasi turnamen/*event esports*, informasi menarik seputar *game* serta berfungsi sebagai sarana pendaftaran turnamen *game* yang diselenggarakan oleh Stream Universe.

Setiap bulannya, Stream Universe selalu mengadakan *event esports*, baik secara *online* maupun diselenggarakan langsung di sebuah tempat acara. Turnamen yang diselenggarakan juga bermacam-macam, mulai dari *game* yang dimainkan di komputer maupun *smartphone*. Setiap mengadakan turnamen, Stream Universe membuat media promosi penunjang *event* seperti *banner*, *backdrop*, dan *booth*. Namun desain media promosi tersebut hanya berupa logo perusahaan yang dicetak saja. Selain itu, berdasarkan data yang didapat dari *website* Stream Gaming oleh Stream Universe, jumlah *gamers* yang mendaftar untuk turnamen *esports* sering tidak memenuhi slot pendaftaran, baik itu dari turnamen gratis maupun berbayar. Berdasarkan data yang didapat dari kuesioner mengenai promosi yang dilakukan, para *gamers* sering ketinggalan informasi mengenai jadwal turnamen sehingga menyebabkan penurunan peserta.

Pada bulan Desember mendatang, Stream Universe akan menyelenggarakan turnamen *esports* untuk kategori game Mobile Legends. Tema *event* ini adalah “partisipasi mengikuti permainan *daring* dalam skala turnamen di masa berakhirnya pandemi”. Selain itu *event* ini juga memperkenalkan E-shark Token, yaitu token kripto berbasis *blockchain* untuk para *gamers* agar diharapkan untuk menggunakan E-shark Token. Untuk lebih menarik minat masyarakat dan para *gamers* dan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

meningkatkan jumlah peserta, Stream Universe membutuhkan media promosi yang akan digunakan selama *event* berlangsung dan juga berfungsi untuk mempromosikan *event* tersebut. Media promosi yang akan dibuat berupa media cetak untuk kegiatan *event* dan media promosi digital untuk *pra-event* agar *target audience* diharapkan tidak lagi ketinggalan informasi mengenai turnamen yang akan dilaksanakan. Maka dari itu dibuatlah Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Desain Media Promosi *Event* Stream Universe Mobile Legends *Esports Tournament*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang didapat adalah: Bagaimana membuat perancangan media promosi untuk *event* yang sesuai dengan kebutuhan *event esports* Stream Universe dan tepat sehingga diharapkan dapat menarik *target audience* dan masyarakat?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam penyusunan Tugas Akhir ini berfokus pada Perancangan Desain Media Promosi *Event* Stream Universe Mobile Legends *Esports Tournament* dengan batasan masalah yang diberikan agar pembahasan Tugas Akhir ini tidak terlalu luas. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain media promosi *event* untuk *event esports* Stream Universe.
2. Penggunaan dan pengaplikasian elemen dan prinsip desain grafis pada perancangan desain media promosi *event* untuk *event esports* Stream Universe.
3. Pemilihan material dan bahan pada perancangan media promosi *event* untuk *event esports* Stream Universe.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dari proses pembuatan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Desain Media Promosi *Event* Stream Universe Mobile Legends *Esports Tournament* adalah sebagai berikut:

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Membuat perancangan desain media promosi untuk *event esports* Stream Universe. Media promosi yang akan dibuat berupa brosur, poster, X banner, dan stiker.
2. Mengaplikasikan pengetahuan desain grafis kedalam karya media promosi untuk *event esports* Stream Universe.
3. Mengaplikasikan perancangan desain yang sudah dibuat ke dalam media promosi turunan yang berbentuk digital.

Manfaat yang ingin diperoleh dari proses pembuatan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Desain Media Promosi *Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament* adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk klien/*user*
Perancangan desain media promosi *event esports* ini dapat menjadi sarana media promosi yang baik untuk klien dan sesuai dengan citra perusahaan sehingga dapat menjangkau target audience yang lebih luas dan dapat memperkenalkan *Stream Gaming* dari Stream Universe lebih jelas kepada *target audience*.
2. Manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan
Perancangan desain media promosi *event esports* ini dapat menjadi acuan referensi maupun informasi yang berguna untuk menjawab permasalahan serupa yang ada dalam penyusunan Tugas Akhir atau karya ilmiah, dan agar mahasiswa atau peneliti lainnya dapat meneruskan atau memperbaiki penelitian ini dalam penelitian selanjutnya.
3. Manfaat untuk dunia desain grafis
Perancangan desain media promosi *event esports* ini dapat menjadi salah satu referensi desain media promosi *event esports* lainnya dengan memperhatikan aspek desain dari segi visual, pemilihan tipografi, *layout*, warna, dan pemilihan media yang sesuai dengan tema *event esports*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Desain Media Promosi *Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament* adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang mengenai topik yang akan diangkat, informasi singkat klien, dan alasan mengapa klien membutuhkan desain, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan tentang apa yang ingin dibahas agar pembahasan tidak meluas kemana-mana dan mempunyai ruang lingkungannya, tujuan dan manfaat untuk klien, pengembangan ilmu pengetahuan, dan desain grafis, serta sistematika penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas landasan perancangan mengenai teori-teori yang dipakai dalam penyusunan Tugas Akhir ini, bersumber dari buku dan jurnal ilmiah desain. Teori yang digunakan adalah teori umum mengenai pembahasan desain grafis, teori khusus yang membahas tentang media promosi dan teori khusus tentang *event* serta *esports* yang akan menjadi topik untuk Tugas Akhir ini. Berdasarkan landasan teori tersebut maka dapat menjadi solusi dari masalah yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir ini yaitu “Perancangan Desain Media Promosi *Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament*”.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini membahas metode perancangan yang akan digunakan untuk Tugas Akhir ini. Metode perancangan penelitian ini digunakan sebelum memulai proses kreatif, seperti metode penelitian, teknik pengumpulan data, profil singkat perusahaan klien yaitu Stream Universe, analisis data dan fakta, dan arahan kreatif sebagai acuan untuk membuat desain dalam Tugas Akhir.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini berisi hasil dan pembahasan desain. Pembahasan desain meliputi mulai dari pengembangan konsep seperti pengembangan ide, *brainstorming* dan *mindmapping*, pembuatan *moodboard*, visualisasi konsep seperti pembuatan alternatif desain yang komprehensif ke sketsa kasar, sketsa halus, hingga finalisasi desain dengan penerapan prinsip dan elemen desain. Desain yang terpilih akan dijelaskan alasannya mengapa memilih desain tersebut, kemudian digitalisasi desain yang diterapkan ke media pendukung dan pertimbangan produksi dalam Tugas Akhir ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil karya desain yang telah dibuat sebagai media promosi untuk *event esports* Stream Universe, dan saran yang didapat dari penyusunan laporan Tugas Akhir ini.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari proses Perancangan Desain Media Promosi *Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament* yang telah dilakukan, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Proses Perancangan Desain Media Promosi *Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament* dimulai dari mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi oleh klien, kemudian melakukan riset serta pengumpulan data dan fakta melalui metode penelitian dokumentasi, kuesioner, dan wawancara. Kemudian data dan fakta yang didapat diolah menjadi matriks SWOT dan arahan kreatif untuk membuat konsep visual. *Mindmap* dan *moodboard* dibuat untuk mendapatkan *key word* dan *key visual*. setelah *key visual* didapat, proses dilanjutkan dengan membuat 5 sketsa kasar. Dari sketsa kasar dipilih 3 sketsa terbaik yang akan dijadikan sketsa halus. Sketsa halus terpilih akan dijadikan desain komprehensif dan dipilih tema terpilih “*Esports is the New Sports*” yang akan dijadikan desain akhir. Kemudian desain akhir akan menjadi *final artwork* untuk diaplikasikan pada media utama dan media turunan.
2. Elemen desain grafis yang diterapkan pada perancangan media promosi ini adalah bentuk geometris yaitu persegi dan segitiga, juga pattern yang masih berbentuk geometris yang sesuai dengan nuansa modern. Elemen ilustrasi yaitu karakter perempuan yang sedang memegang senjata, serta ilustrasi senjata game dan penggunaan elemen warna biru dan ungu yang sesuai dengan tema *esports*. Penggunaan tipografi sans serif dan dekoratif membuat kesan modern dan teknologi. Prinsip desain grafis yang diterapkan adalah keseimbangan pada *layout* yang menggunakan prinsip *full center align* untuk teks, pemberian ruang, proporsi pada *layout*, serta irama di bentuk geometris pada desain.
3. Material yang digunakan pada perancangan media promosi untuk *event esports Stream Universe* adalah kertas *art paper* 150gsm untuk brosur, stiker dan poster, dan kertas albatros untuk *banner* dan *X-banner*, sedangkan untuk

desain yang akan dicetak menggunakan warna CMYK untuk hasil yang lebih optimal.

5.2 Saran

Saran agar Perancangan Desain Media Promosi *Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament* dapat dilakukan dengan lebih baik untuk pengembangan dan penelitian serupa ke depannya yaitu:

1. Saran untuk klien

Saran untuk klien adalah untuk lebih informatif mengenai *update* tentang *esports* dan minat para *gamers* terhadap *esports* masa kini, dan juga mengikuti berita kondisi yang sedang dihadapi oleh sektor industri kreatif terutama kompetitor agar dapat menentukan strategi dalam meningkatkan jumlah peserta turnamen atau target konsumen. Untuk desain media promosi dapat diaplikasikan ke berbagai ukuran sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan kembali atau dijadikan acuan apabila akan diadakan *event offline* dan membutuhkan media promosi.

2. Saran untuk mahasiswa

Saran untuk mahasiswa yang ingin melakukan penelitian terkait desain media promosi untuk turnamen *esports* agar melakukan riset lebih dalam terkait solusi dari permasalahan yang akan diselesaikan dengan desain grafis, dan juga melakukan riset terkait target market secara lebih mendalam agar mendapatkan hasil observasi dan dokumentasi yang lebih detail, dan juga mengenal dunia *esports* lebih dalam sebelum hendak melakukan penelitian serta banyak berdiskusi dengan pihak yang memiliki pengetahuan tentang *esports*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Alfarizi, M. K., & Widiastuti, R. (2019, Agustus 22). *12 Game yang Sering Ditandingkan di Turnamen Esport*. Retrieved from Sport Tempo: <https://sport.tempo.co/read/1238822/12-game-yang-sering-ditandingkan-di-turnamen-esport>
- Anggarini, A. (2019). *Layout Desain Publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*. PNI Press.
- Anggraini, & Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Aziz, M. I., & Rahmania, T. (2021). *Perkembangan E-Sport Dari Perspektif Pelaku E-Sport (Event Organizer Dan Team Esport) Di Kabupaten Pandeglang*. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, Vol. 6 No. 2, 42-48.
- Azzahra, A. A. (2021, June 20). *E-Sports Membawa Nama Baik Indonesia di Mata Dunia*. Retrieved from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/assyifaameliaa0798/60cf4ddc6e524752e67401e2/e-sports-membawa-nama-baik-indonesia-di-mata-dunia>
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*. Pre-print Digital Library.
- Fitri, T. S. (2018). *Event Marketing Urban Gigs Sebagai Bentuk Komunikasi Pemasaran dalam Membangun Brand Image Produk GG Mild di Pekanbaru*. *JOM FISIP Vol.5 Edisi I*, 1-14.
- Fitriah, M. (2018). *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Yogyakarta: Deepublish.
- Garaika, & Feriyan, W. (2018). *Promosi Dan Pengaruhnya Terhadap Animo Calon Mahasiswa Baru dalam Memilih Perguruan Tinggi Swasta*. *Jurnal Aktual STIE Trisna Negara*, Volume 16 (1) Juni 2018, Hal. 21-27.
- Irawan, S. A., Gede, C., & Thamrin, D. (2017). *Perancangan Interior Tourism Activity Center di Banyuwangi*. *Jurnal Intra Vol. 5 No. 2*, 703-711.
- Jaiz, M. (2014). *Dasar-dasar Periklanan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kurniawan, F. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. *Jurnal Olahraga Prestasi*, Vol. 15 No. 2, 61-66.

- Madiyant, M. (2020). *Copywriting; Retorika Iklan dan Storytelling, Teori dan Teknik Menulis Naskah Iklan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Morissan. (2015). *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia.
- Pamuji, E. (2019). *Media Cetak vs Media Online (Perspektif Manajemen dan Bisnis Media Massa)*. Surabaya: Unitomo Press.
- Ramadeni, S., & Soewardikoen, D. W. (2017). *Identitas Visual dan Media Promosi Wisata Edukasi Jendela Alam*. Demandia, 113 - 128.
- Rizal, A. (2020, January 16). *Dua Manfaat Industri Esports, Genjot Ekonomi RI dan Serap Tenaga Kerja*. Retrieved from Info Komputer: <https://infokomputer.grid.id/read/121988552/dua-manfaat-industri-esports-genjot-ekonomi-ri-dan-serap-tenaga-kerja?page=all>
- Social, W. A. (2022, January 26). *DIGITAL 2022: ANOTHER YEAR OF BUMPER GROWTH*. Retrieved from [wearesocial.com: https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/](https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/)
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Valentino, D. E. (2019). *Pengantar Tipografi*. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 152 - 173.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Nida Mufiida	
NAMA PEMBIMBING		Andriyanto, S.E., M.Kom	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Desain Media Promosi Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	12 April 2022	Judul dan pemilihan media sudah diterima, melanjutkan ke bab 1	Menyelesaikan bab 1
2	25 April 2022	Revisi bab 1 tidak perlu memasukkan teori, latar belakang diperkuat lagi, mereview kerangka teori bab 2	Merevisi bab 1 dan melanjutkan ke bab 2
3	28 April 2022	Bab 1 sementara OK, bab 2 sementara OK, lanjut ke bab 3	Melanjutkan ke bab 3, membuat kuesioner
4	11 May 2022	Bab 3 sebagian OK, secepatnya lengkapi bab 3	Melengkapi bab 3 dan membuat slide presentasi
5	30 May 2022	Eksplorasi ide-ide untuk mindmap dari hasil data yang sudah dikumpulkan	Membuat mindmap dan moodboard
6	6 June 2022	Mindmap butuh dieksplorasi lagi, lanjutkan sambil cicil tema untuk alternatif sketsa	Merevisi mindmap dan menentukan tema untuk desain
7	27 June 2022	Asistensi sketsa kasar dan moodboard, lanjutkan digitalisasi sketsa	Melanjutkan ke digitalisasi sketsa halus
8	14 July 2022	Sudah OK, key visual ditambah lagi sedikit	menambahkan key visual yang diperlukan

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Nida Mufida	
NAMA PEMBIMBING		MRR Tiyas Maheni DK, S.FH., M.H.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Desain Media Promosi Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	11 June 2022	Sudah dikoreksi, layout masih berantakan, ikuti untuk keseluruhan ya arahnya.	Merevisi penulisan bab 1 - 3
2	12 July 2022	Memberikan pengarahan tentang layout dan formatting secara keseluruhan, silakan direvisi lagi	Merevisi penulisan bab 1 - 5
3	17 July 2022	Memberikan pengarahan tentang layout dan formatting secara keseluruhan, silakan direvisi lagi	Merevisi penulisan bab 1 - 5
4	18 July 2022	Sudah rapi, disisir lagi kata italic nya dan daftar isi dirapikan lagi	Merapikan yang masih berantakan
5	18 July 2022	Sudah sip, acc	

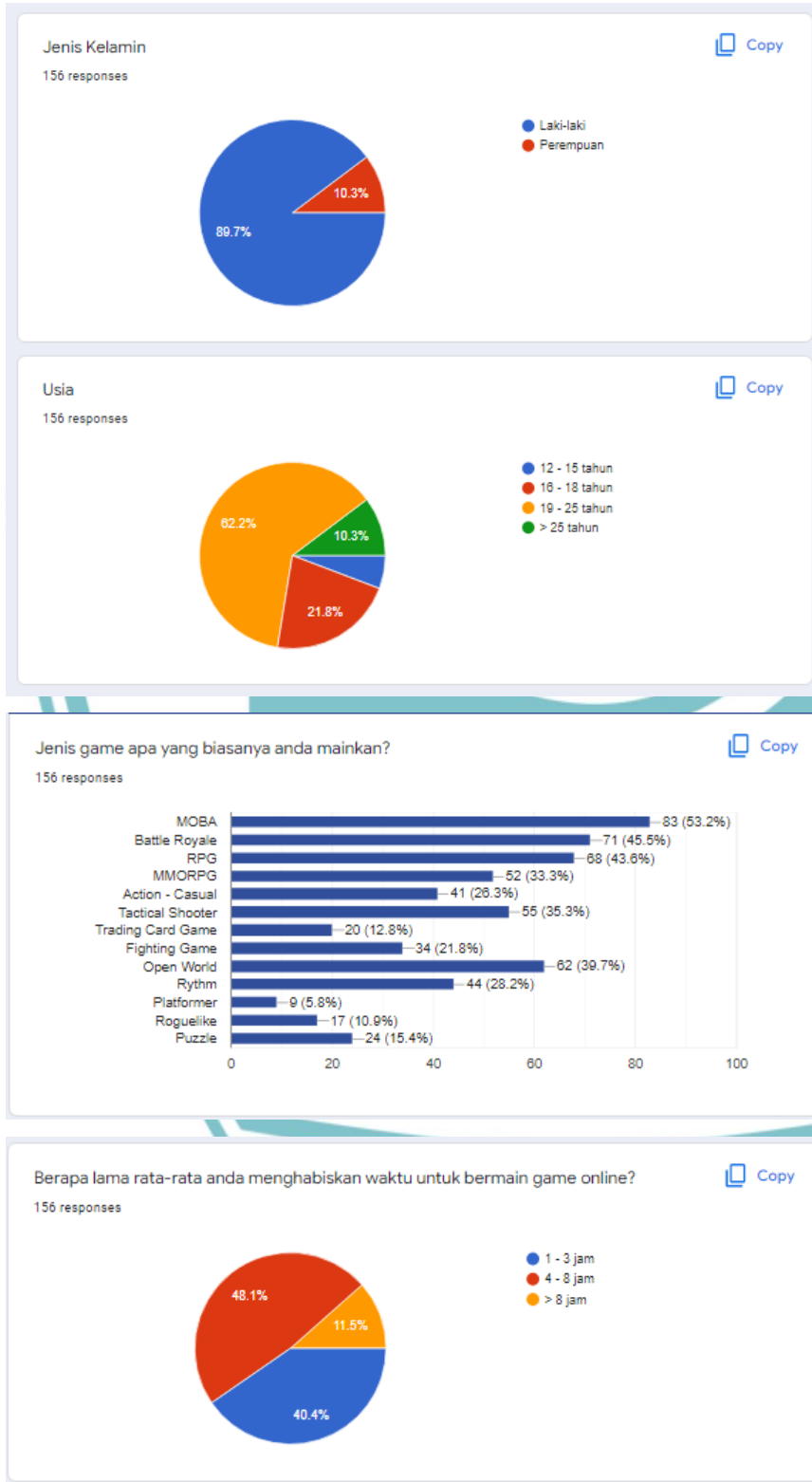
**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Lampiran 2 Hasil Survey untuk Consumer Insight

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

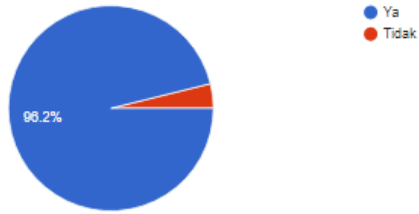
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah anda sudah mengetahui adanya kompetisi game online/esports?

Copy

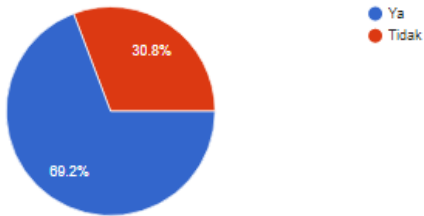
156 responses



Apakah anda tertarik untuk mengikuti esports?

Copy

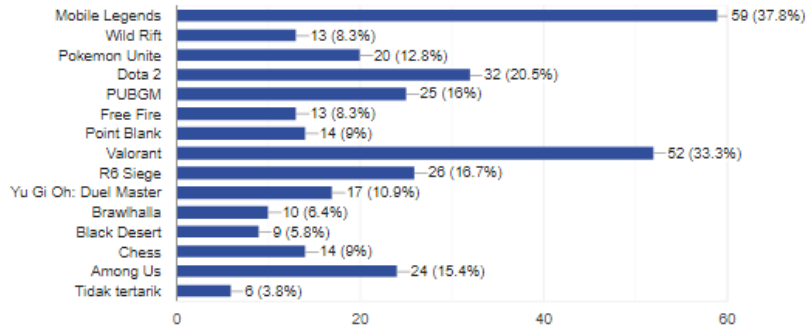
156 responses



Jika anda tertarik untuk mengikuti turnamen esports, Game esports apa yang akan ada mainkan?

Copy

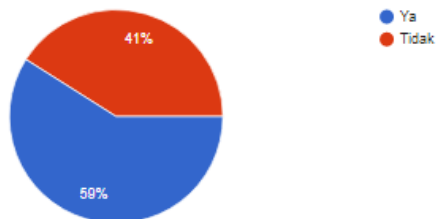
156 responses



Apakah anda mengetahui apa itu Stream Gaming?

Copy

156 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

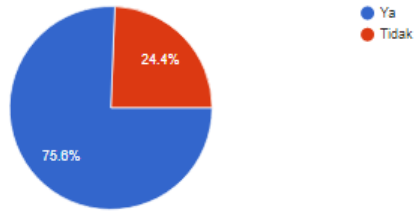
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah anda tertarik dengan turnamen esports yang diselenggarakan oleh Stream Gaming?

Copy

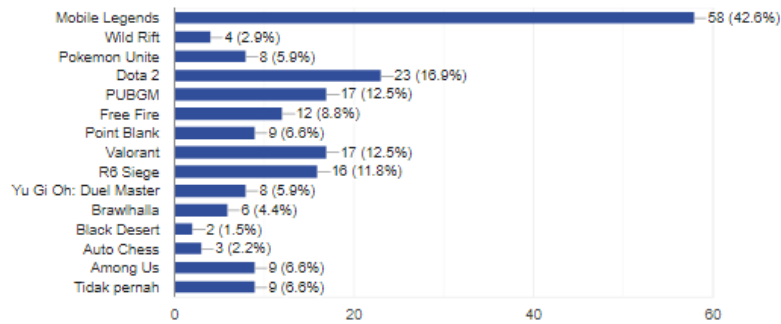
156 responses



Turnamen apa yang pernah anda ikuti?

Copy

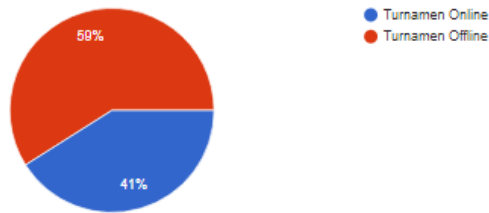
136 responses



Apakah anda lebih menyukai turnamen offline (event) atau online?

Copy

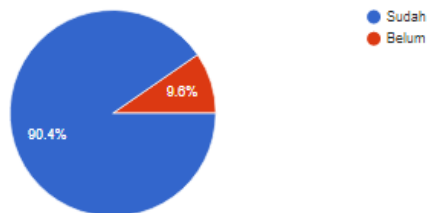
156 responses



Menurut anda, apa poster informasi esports yang diberikan oleh Stream Gaming sudah cukup informatif?

Copy

156 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

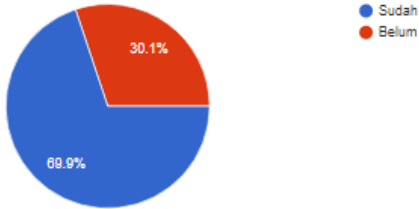
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah penyebaran informasi mengenai jadwal turnamen esports yang akan diselenggarakan oleh Stream Gaming sudah cukup efektif?

Copy

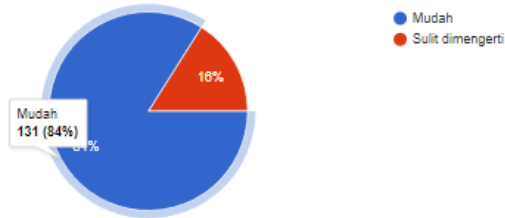
156 responses



Apakah menurut anda cara mendaftar turnamen esports yang diselenggarakan oleh Stream Gaming cukup mudah?

Copy

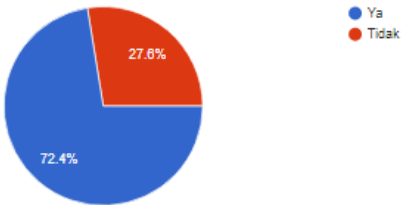
156 responses



Apakah anda pernah ketinggalan info turnamen yang diselenggarakan oleh Stream Gaming?

Copy

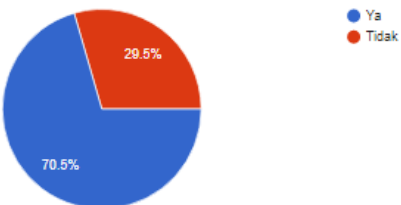
156 responses



Apakah anda setuju jika Stream Gaming membuat media promosi cetak berbentuk brosur untuk lebih banyak memberikan informasi kepada para gamers?

Copy

156 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

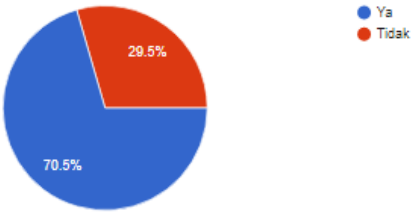
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah anda setuju jika Stream Gaming membuat media promosi cetak berbentuk brosur untuk lebih banyak memberikan informasi kepada para gamers?

[Copy](#)

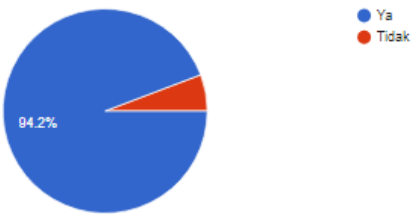
156 responses



Apakah anda setuju jika Stream Gaming memberikan merchandise saat turnamen offline untuk lebih mempromosikan esports kepada masyarakat?

[Copy](#)

156 responses



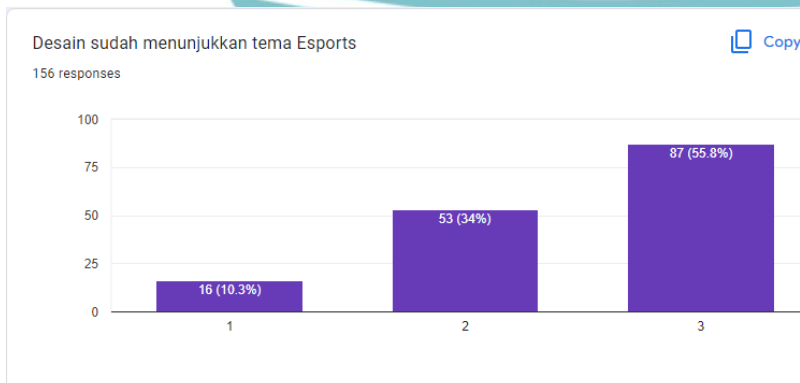
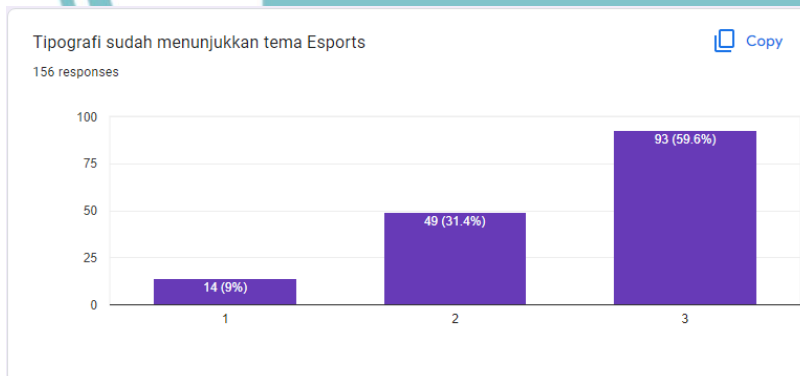
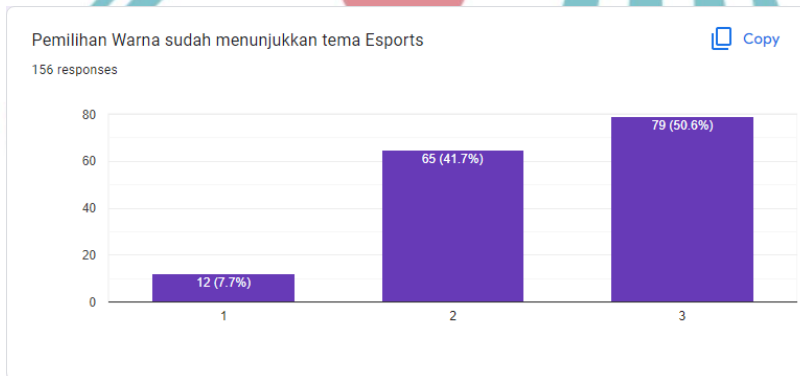
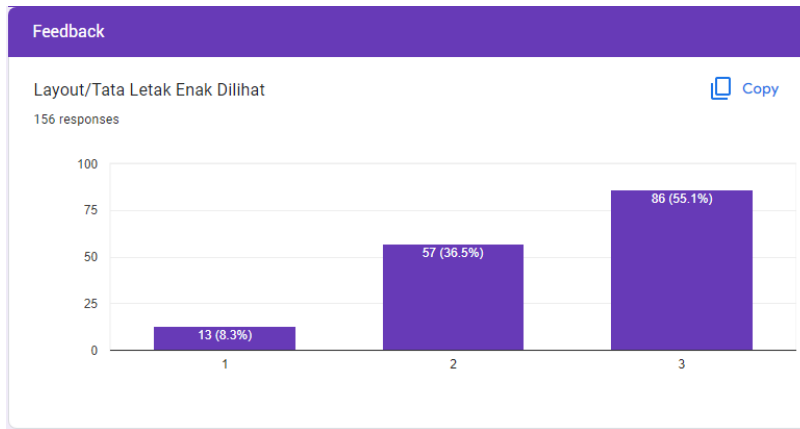
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Hasil Survey Evaluasi Desain





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Transkrip Wawancara

Waktu : Minggu, 8 Mei 2022

Narasumber : Bapak Irfan, A.Md, S.E (*Chief Operating Officer*)

Lokasi : Online (Telepon via WhatsApp)

Hasil : Informasi tentang Stream Universe dan Stream Gaming, *competitor* sejenis, kelebihan Stream Gaming

Transkrip Wawancara

1. Bagaimana awal Stream Universe dan Stream Gaming berdiri, Pak?

Awalnya Stream Universe hanyalah sebuah komunitas *gamers* kota Medan dan menjadi *tournament gaming community*, kemudian komunitas ini menjadi semakin berkembang dan pada tahun 2019 Stream Universe menjadi PT. Untuk Stream Gaming sendiri merupakan platform berbasis web yang dikerjakan oleh team IT Stream Universe yang berfungsi untuk memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi turnamen, info menarik seputar game dan memudahkan pengguna untuk mengikuti turnamen game yang diselenggarakan di Stream Gaming, fokus kami yaitu meningkatkan pengalaman bermain game pengguna ke level yang lebih tinggi. Hingga kini Stream Gaming masih aktif dalam dunia industri *esports* dan rutin mengadakan turnamen setiap bulannya, dalam sebulan bisa terdapat 2 – 3 turnamen dengan jenis *game* yang berbeda.

2. Turnamen *offline* apa yang akan diadakan dalam waktu dekat ini Pak?

Saat ini turnamen *offline* yang akan dilaksanakan dalam waktu dekat adalah *esports* Mobile Legends dengan sponsor E-shark Token dan lokasi *event* akan berada di SUN Plaza Medan. *Event* akan dilaksanakan pada 22 – 24 Desember 2022 nanti. Untuk kelengkapannya seperti hal yang harus ada tentu saja informasi turnamen, dan semua tinggal dilihat di *website* saja ya.

3. Stream Universe ingin terlihat seperti apa di mata masyarakat?

Untuk Stream Gaming dari Stream Universe, Stream Gaming ingin dilihat sebagai platform yang dapat mendukung berbagai kegiatan beberapa kalangan seperti *gamers*, *streamers*, *content creator*, *influencer*, *event organize*, pecinta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

esport, management dan bahkan *brand* yang ingin mempromosikan bidang usaha mereka melalui industri *esport*, oleh sebab itu Stream Gaming ingin dikenal sebagai wadah tempat menyalurkan dan membantu seluruh kalangan tersebut untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

4. Menurut Bapak, apa kelebihan dari Stream Gaming?

Adanya turnamen gratis setiap minggunya dari setiap game yang ada di Stream Gaming, agar statistik aktivitas user di komunitas dan website meningkat kembali. Stream Gaming juga membuat *event* harian yang perhitungan pemenangnya setiap minggu pada komunitas agar meningkatkan aktivitas komunitas. Turnamen mingguan gratis yang hadiahnya tidak perlu besar dan slotnya tidak perlu banyak agar user berebut untuk mendaftar kedalam turnamen.

5. Apakah ada perusahaan sejenis seperti Stream Universe?

Untuk perusahaan lain seperti yang mengadakan turnamen dan pendaftaran serta informasinya melalui *website*, ada Yamisok, BOWL atau Battle of Warrior League, dan juga ada GGWP.ID. Mungkin masih ada beberapa juga yang seperti kami Stream Universe, tetapi dalam persaingan Stream Universe berusaha untuk menyediakan yang terbaik untuk para *gamers* dan penggiat *esports* lainnya.

Lampiran 5 Dokumentasi Klien

Hak Cipta :

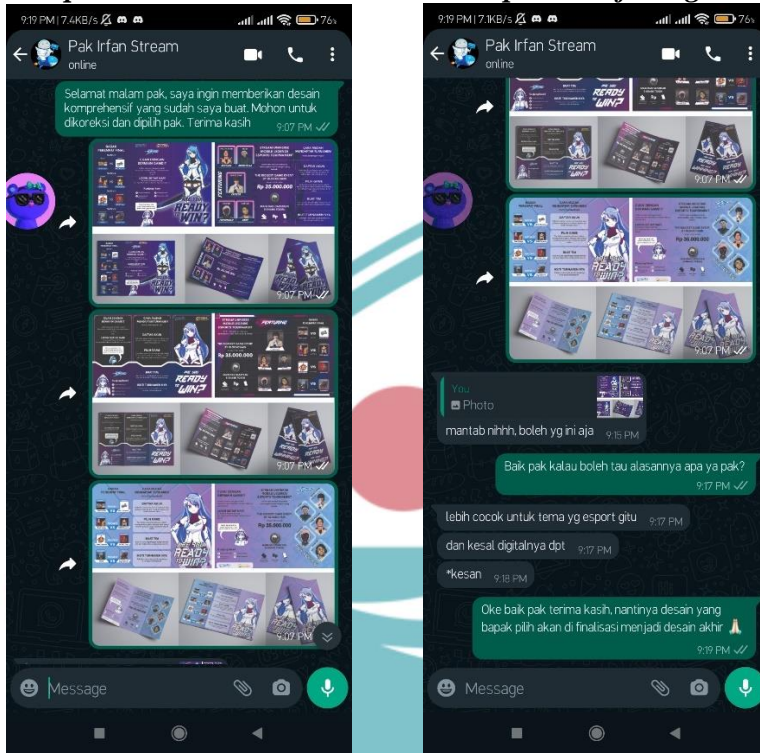
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



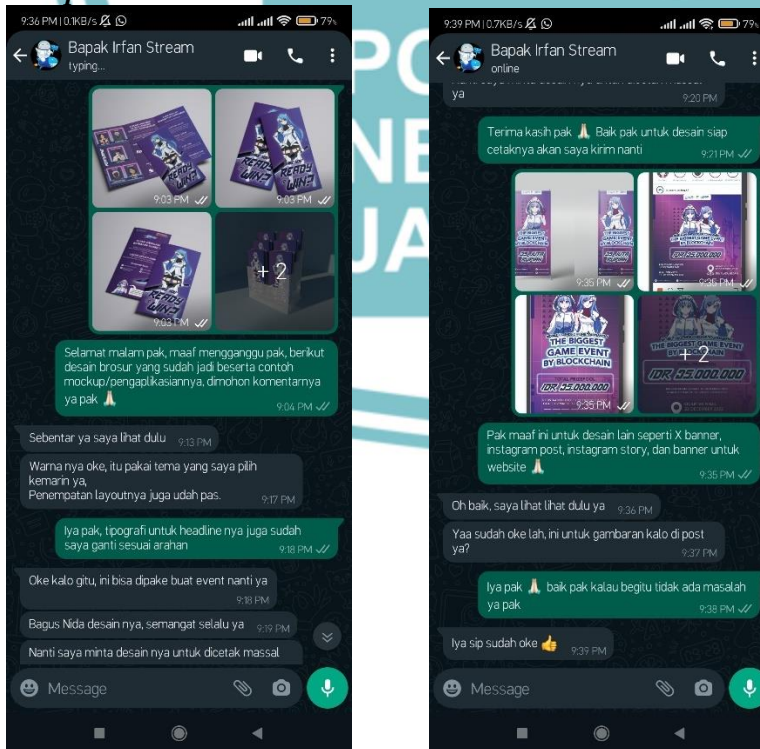
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Pemilihan Desain Komprehensif dengan Klien



Lampiran 7 Testimoni Klien





Lampiran 8 Bukti Cek Plagiarisme

7/14/22, 11:04 AM

Turnitin

Turnitin Originality Report

Processed on: 13-Jul-2022 21:26 +03
 ID: 1870147510
 Word Count: 10671
 Submitted: 1

Similarity Index	Similarity by Source
14%	Internet Sources: 14% Publications: 3% Student Papers: 6%

Perancangan Desain Media Promosi Event Stream Universe Mobile Legends Esports Tournament By Nida Mufida

2% match (Internet from 28-Jan-2022) http://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/
1% match () Ramadhani, Rr. Zhafira Yumna. "LKP : Perancangan Desain Media Promosi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Dan Kebudayaan Untuk Meningkatkan Brand Awareness", 2020
< 1% match () Mardha, Harel Laisa. "LKP : Perancangan Visual Merchandise Sebagai Bagian dari Promosi CV. Tradisi Group", 2015
< 1% match () Aabidah, Ghina Citra Mutiara. "LKP : Perancangan Buku Katalog PT. Sidomoro Makmur Sentosa untuk Produk Stroller Bayi Chrisbell Sebagai Penunjang Promosi", 2017
< 1% match (Internet from 30-Nov-2020) https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1133469143
< 1% match (Internet from 30-Nov-2020) https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1321476778
< 1% match (Internet from 13-Dec-2020) https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1221474161
< 1% match (Internet from 14-Nov-2020) https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1521488584
< 1% match (student papers from 01-Mar-2019) Submitted to Academic Library Consortium on 2019-03-01
< 1% match (student papers from 16-Mar-2018) Submitted to Academic Library Consortium on 2018-03-16
< 1% match (student papers from 09-Mar-2018) Submitted to Academic Library Consortium on 2018-03-09
< 1% match (student papers from 01-Mar-2019) Submitted to Academic Library Consortium on 2019-03-01
< 1% match (Internet from 18-Jan-2022) https://123dok.com/document/y8g901d4-bab-ii-landasan-perancangan.html
< 1% match (Internet from 17-Nov-2020) https://123dok.com/document/wye3g57g-promosi-hotel-isola-resort.html
< 1% match (Internet from 04-Dec-2020) https://123dok.com/document/z3dkp0my-pengembangan-berbasis-komunikasi-visual-bermuatan-makhluk-subtema-lingkungan.html
< 1% match (Internet from 15-Dec-2020) https://123dok.com/document/eqpl59kq-sistem-informasi-nilai-online-islam-huda-brebes-tengah.html
< 1% match (Internet from 15-Nov-2020) https://123dok.com/document/rz35g1eq-perancangan-media-promosi-snack-frozen-sebagai-meningkatkan-awareness.html
< 1% match (student papers from 03-Jul-2015) Submitted to Unika Soegijapranata on 2015-07-03
< 1% match (student papers from 21-Aug-2015) Submitted to Unika Sosgijapranata on 2015-08-21
< 1% match (student papers from 06-May-2015) Submitted to Unika Soegijapranata on 2015-05-06



- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup



Nida Mufida

Graphic Designer

I am a Graphic Design student, currently entering my final year. I am able to work efficiently both individually and in groups. I'm always looking forward to improve myself.

Experience

PT. Trans Retail Indonesia

Internship Graphic Designer

July 2021 - February 2022, Jakarta

Responsible to deliver day-to-day design, but not limited to:

- Helping design team to create key visual for special event
- Create design for online catalogue
- Help and learn to create product photography
- Retouching and edit products photos
- Create digital imaging for campaigns
- Create design for Homepage Banner e-commerce and social media

SMAN 6 Depok

Freelance Graphic Designer

July 2020 - July 2021

Responsible for teaching design, make posters, and illustration using Adobe Softwares to students.

Volunteering

Aksaradiksi 2019

Crew of Media and Public Relation Division

Creating designs for events and documenting events as well as creating designs for post-event.

Bidikmisi Goes to School 2019

Crew of Media and Public Relation Division

Cooperate with senior high schools in Jakarta to socialize Bidikmisi Scholarships and presenting the topic to the students.

BIGBOSS 2018

Crew of Media and Public Relation Division

Creating design for social media needs, and teach children to paint.

nida.mufida@gmail.com

linkedin.com/in/nidamufida

+62 857-1564-3823

June 17, 2000

Depok, Indonesia

Education

Jakarta State Polytechnic

Majoring in Graphic Design, GPA 3.97

August 2018 - now

Skills

- Illustration
- Digital Imaging
- Graphic Design
- Visual Design

Technical Skills

Adobe Illustrator

Creating design and illustration, text editing, image masking, shape blending, and adding effects.

Adobe InDesign

Creating book and catalogues, text layouting, page binding, adding images and shape.

Adobe Photoshop

Creating Digital Imaging, retouching images, cropping images, adjust color, masking layer, add effects.