

**REX REGUM QEON: THE GUARDIANS, THE THRONES AND THE RIVALS
(PRODUKSI FANZINE TIM E-SPORTS RRQ INDONESIA)**



**LAPORAN PROJEK KOMUNIKASI
DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN MEMPEROLEH GELAR
SARJANA ILMU KOMUNIKASI PADA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**Oleh
SAYYID ALHAFIDZ
20321017**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR KARYA

**REX REGUM QEON: THE GUARDIANS, THE THRONES AND THE RIVALS
(PRODUKSI FANZINE TIM E-SPORTS RRQ INDONESIA)**



Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji tugas akhir.

Tanggal: 28 Agustus 2025

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

الجمعة الالهية
الاستاذ الالهية
الانبياء

Dr. Zaki Habibi, M.Comms.

NIDN 0517078101

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR KARYA

REX REGUM QEON: THE GUARDIANS, THE THRONES AND THE RIVALS
(PRODUKSI FANZINE TIM E-SPORTS RRQ INDONESIA)

Disusun Oleh
SAYYID ALHAFIDZ
20321017

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya
Universitas Islam Indonesia
Tanggal: 29 Oktober 2025


Dewan Penguji:

1. Ketua : Dr. Zaki Habibi, M.Comms.
NIDN 0517078101



(.....)

2. Anggota : Anggi Arifudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom
NIDN 0511119003

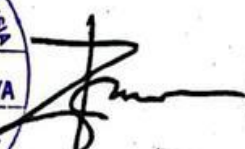


(.....)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi,
Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya,
Universitas Islam Indonesia




Zaki Habibi, M.Comms.
NIDN: 0517078101

MOTTO

"Maka kelak kamu akan ingat kepada apa yang kukatakan kepadamu. Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah"

(Qs. Al Ghafir : 44)

“Terlepas apa yang engkau percayai
Tetap takkan ada yang dibawa mati
Kembali ke tanah dan tumbuh cemara
Mana saja harta yang lebih berharga?
Terlepas apa yang engkau percayai
Tetap takkan ada yang dibawa mati
Menimbun surga yang tak bisa dibagi
Akhirnya pun wafat sendiri-sendiri”

(Untuk Apa – Hindia)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada keluarga saya, Bapak Masly dan Ibu Nuri Artati, serta adik-adik saya Aini, Ilham dan Rasyid yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil tanpa henti kepada kreator untuk terus semangat diperantauan dan perkuliahan termasuk proses pembuatan karya ini.
2. Kepada Bapak Zaki Habibi selaku dosen pembimbing saya dan Bapak Anggi Setiadi selaku dosen pakar kuliah terbaik saya, berkat beliau saya dapat menyelesaikan karya ini. Membimbing saya dalam menyusun karya zine ini, mengajarkan dan mengenalkan saya terhadap banyaknya hal yang membantu pembuatan karya zine ini selesai. Terima kasih atas segala bentuk dukungan, waktu, dan tenaga yang telah diberikan kepada saya.
3. Kepada kekasih saya, Ummi Rufaidah Arriski. Terima kasih telah menemani, mendukung dan menyemangati saya dalam segala proses hingga saya mencapai titik penciptaan karya di ujung perkuliahan ini. Semoga kita saling menjadi lebih baik dan bertahan lama.
4. Kepada komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta dan mas Arnold selaku koordinator, terima kasih telah merangkul, membimbing dan memfasilitasi saya dalam setiap proses pembuatan karya zine ini.

5. Kepada teman-teman Ilkom saya Ghazi, Raisa, Astrid, Inas, dan lainnya yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu, terima kasih telah menemani dan memberikan dukungan kepada saya untuk segera menyelesaikan perkuliahan ini.
6. Kepada teman-teman SMAIT Raudhatul Jannah Cilegon saya Rahmat, Alif, Altan, Else, Mahdi, Rafli dan Akif, terima kasih untuk selalu menjadi tempat berkeluh kesah kreator dikala suntuk.
7. Kepada teman-teman STEEZE saya di berbagai daerah di Indonesia, terima kasih telah memberikan banyak ilmu dan pelajaran hidup kepada saya untuk tetap bertahan menjalani proses hidup yang naik turun. Semoga selalu terjalin ikatan pertemanan hingga tua nanti.
8. Kepada teman-teman FSM KAFFA Alumni pondok pesantren Daar Al Ilmi yang selalu membatasi dan membina saya menuju jalan yang benar di perantauan.
9. Kepada mas Aldean Tegar (DEANKT) dan mas Ade Setiawan yang telah menemani malam saya dengan streaming Youtube yang menghibur saya sebagai viewer setia.
10. Kepada Daniel Baskara Putra selaku vokalis band Hindia dan Feast., terima kasih telah menciptakan karya dengan lirik-lirik lagu yang menakjubkan dan selalu berhasil menyadarkan saya tentang bagaimana dunia bekerja.

Kepada seluruh teman dan sahabat saya yang mendukung saya dan telah hadir dalam publikasi karya ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR KARYA	2
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR KARYA .Error! Bookmark not defined.	
MOTTO.....	3
PERSEMBAHAN	4
DAFTAR ISI.....	6
ABSTRAKSI.....	8
BAB I	10
1.1. Latar Belakang	10
1.2. Ide Penciptaan Karya	13
1.3. Tujuan Pembuatan Karya	13
1.4. Manfaat Pembuatan Karya	14
1.4.1. Manfaat Teoritis	14
1.4.2. Manfaat Praktis	14
1.5. Tinjauan Pustaka	14
1.5.1. Penciptaan Karya Terdahulu.....	15
1.5.2. Kerangka Konseptual	20
1.5.2.1. Zine dan FanZine.....	20
1.5.2.2. Perkembangan Tim RRQ E-sports Indonesia	22
1.5.2.3. Fanatisme	23
1.6. Deskripsi Rancangan Karya	24
1.7. Metode Penciptaan Karya	24
1.7.1. Perencanaan Kreatif	24
1.7.1.1. Observasi	24
1.7.1.2. Fitur Konten.....	25
1.7.1.3. Aset Digital.....	25
1.7.2. Perencanaan Teknis dan Peralatan	25

1.7.2.1.	Masa Pra-Produksi	26
1.7.2.2.	Masa Produksi	26
1.7.2.3.	Masa Pasca Produksi	27
1.7.2.4.	Peralatan	27
1.7.3.	Perencanaan Anggaran dan Jadwal Pembuatan Karya	27
1.7.3.1.	Rencana Anggaran Biaya	27
1.7.3.2.	Jadwal Pembuatan Karya	28
BAB II	29
2.1.	Gambaran Umum.....	29
2.2.	Pembahasan Karya	30
2.2.1.	Tahap Pembuatan Karya	30
2.2.1.1.	Pengumpulan Referensi (Pra-Produksi Tahap 1).....	30
2.2.1.2.	Observasi Komunitas RRQ Kingdom (Pra-Produksi Tahap 2).....	30
2.2.1.3.	Persiapan Alat (Pra-Produksi Tahap 3)	31
2.2.1.4.	Pengambilan Stok Foto (Produksi Tahap 1).....	32
2.2.1.5.	Pemilihan Aset Foto dan Editing (Produksi Tahap 2).....	33
2.2.1.6.	Pencetakan Zine (Produksi Tahap 3)	38
2.2.1.7.	Publikasi Karya (Pasca Produksi)	40
2.3.	Analisis Karya	41
2.4.	Prospek dan Keberlanjutan Karya.....	46
2.4.1.	Diseminasi Karya	46
2.4.2.	Fungsi dan Manfaat Karya	47
2.4.3.	Manfaat di Luar Komunitas RRQ	47
BAB III	49
3.1.	Keterbatasan Projek	49
3.2.	Saran/Rekomendasi	50
DAFTAR PUSTAKA	51

ABSTRAKSI

Produksi karya Fanzine ini di dasari oleh kekaguman kreator terhadap perkembangan salah satu tim e-sports tanah air yaitu tim RRQ Indonesia. Kreator ingin memberikan gambaran singkat tentang perkembangan industri e-sports di Indonesia melalui perjalanan tim RRQ Indonesia di dunia e-sports. Proyek Fanzine ini mengambil tema tentang perjuangan tim RRQ bersama para penggemar setianya untuk memperbaiki isu komunikasi negatif berupa ujaran kebencian (*hate speech*) pada skema e-sports Indonesia. Pasalnya, tidak setiap waktu dan setiap tim menyajikan performa kompetitif yang terbaik karena pasti setiap waktu dan setiap tim memiliki hambatannya masing masing, masalah konsistensi tersebut lah yang dialami oleh tim RRQ Indonesia hingga akhirnya muncul lah oknum-oknum pembenci di media sosial atau yang biasa di kenal sebagai *haters*. Atas dasar kecintaan RRQ Indonesia terhadap industri e-sports Indonesia, RRQ memiliki berbagai macam cara untuk menghadapi tantangan *haters* yang cenderung merugikan ini hingga yang pada akhirnya *haters* tim RRQ ini dibuat tidak berdaya dengan program-program positif yang di ciptakan oleh tim RRQ dan para penggemarnya. Pada karya Fanzine ini, kreator berusaha menyajikan opini dalam bentuk cinderamata Fanzine yang ditargetkan kepada RRQ Kingdom Yogyakarta sebagai bentuk media apresiasi maupun ajakan untuk bersama-sama menjaga lingkungan komunikasi di dunia e-sports Indonesia menjadi positif dan ramah untuk di nikmati oleh berbagai kalangan masyarakat pencinta industri game online Indonesia.

Kata Kunci : Zine, E-sports, RRQ, Haters.

ABSTRACT

The production of this Fanzine is based on the creator's admiration for the growth of one of Indonesia's leading e-sports teams, RRQ Indonesia. The creator aims to provide a brief overview of the development of the e-sports industry in Indonesia through the journey of RRQ Indonesia in the world of e-sports. This Fanzine project takes on the theme of the struggles of team RRQ together with their loyal fans in addressing the issue of negative communication, particularly hate speech, within Indonesia's e-sports scene. After all, not every moment and not every team can consistently deliver the best competitive performance, as each team inevitably faces its own challenges. This inconsistency is exactly what RRQ Indonesia has

experienced, which in turn has led to the emergence of haters on social media. Out of RRQ Indonesia's love for the country's e-sports industry, the team has developed various ways to face this harmful hatred, eventually rendering the haters powerless through the positive programs created by RRQ and its fans. In this Fanzine, the creator seeks to present an opinion piece in the form of a Fanzine souvenir targeted at RRQ Kingdom Yogyakarta, as a medium of appreciation and an invitation to collectively maintain a positive and welcoming communication environment within Indonesia's e-sports community, so it can be enjoyed by a wide range of online gaming enthusiasts across the nation.

Keywords : Zine, E-Sports, RRQ, Haters

BAB I

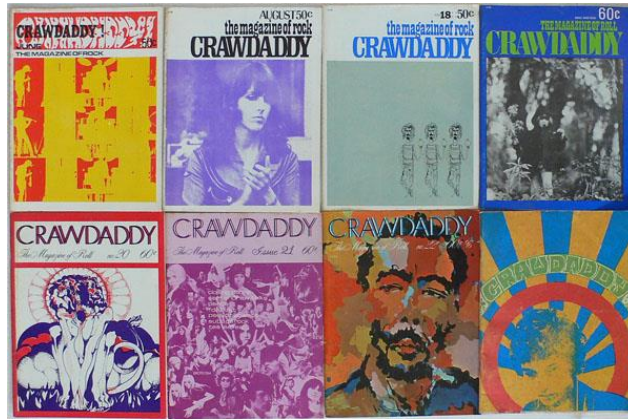
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan karya visual adalah karya cetak Zine. Zine di sini diartikan sebagai versi sederhana dari magazine atau majalah, dibedakan dengan jumlah halaman yang lebih sedikit serta ukurannya yang lebih kecil dari bahan bacaan biasanya. Zine menjadi sebuah subkultur yang cukup banyak digandrungi orang, khususnya penggiat seni (Setyaputra, 2019). Dengan sifatnya yang independen, Zine dapat diterbitkan oleh siapa saja tanpa terikat ketentuan khusus dalam proses produksinya.

Zine memiliki sejarah panjang sebagai media komunikasi alternatif yang dimulai pada era 1960-an. Pada periode ini, zine lahir sebagai bentuk counter culture yang diprakarsai oleh anak-anak muda dan aktivis yang merasa tidak terwakili oleh media massa mainstream. Gerakan ini berawal dari komunitas underground di Amerika Serikat dan Eropa, di mana para pembuat zine menggunakan teknologi fotokopi yang baru berkembang untuk memproduksi publikasi mandiri dengan biaya rendah (Putra, 2022). Kemajuannya berlangsung hingga kini, Zine dapat dipergunakan sebagai sarana komunikasi populer di kalangan seniman, fotografer, hingga penggiat dan penggemar e-sport yang notabene berbasis digital platform.

Pada pertengahan dekade 1960-an, terungkap bahwa para penggemar fiksi ilmiah dan komik ternyata juga memiliki ketertarikan yang serupa pada musik rock. Fenomena ini kemudian memunculkan publikasi zine bertema musik rock, salah satunya adalah “Crawdaddy” yang terbit pada 1966 di bawah penyuntingan Paul William asal California, yang kemudian berkembang menjadi majalah musik profesional. Memasuki era 1970-an, dunia zine mengalami transformasi yang didorong oleh dua faktor utama, diantaranya kemajuan teknologi berupa kehadiran mesin fotokopi dan munculnya budaya punk. Budaya punk memberikan kontribusi yang sangat signifikan bagi perkembangan fanzine/zine, seolah-olah menciptakan suatu entitas dengan cita rasa estetika yang benar-benar baru (Aunillah, 2024).



(Gambar 1.1 Zine CRAWDADDY 1960-an)

Sumber : <https://recordmecca.com/item-archives/crawdaddy-magazine-archive-of-issues-1-23/>

Memasuki era 2000-an, dunia fanzine mengalami transformasi signifikan. Keragaman ini terjadi seiring dengan bertambahnya jumlah kreator fanzine. Fanzine tidak lagi didominasi oleh tema musik dan politik saja, namun berkembang ke berbagai bidang seperti kehidupan personal, olahraga, seni visual, komik, bahkan topik seksualitas. Era yang sama juga menandai kemunculan distributor zine. Sebagaimana fungsi distributor pada umumnya yang menjembatani produsen dengan konsumen, kehadiran distributor zine turut memperkuat ekosistem perkembangan zine di Indonesia. Evolusi zine di Indonesia terus berlanjut hingga kini. Zine tidak lagi terbatas pada format cetak konvensional, melainkan juga hadir dalam format digital berupa Portable Document Format (PDF) (Mg, 2016).

Di Indonesia, budaya zine mulai berkembang pada akhir 1990-an dan awal 2000-an, seiring dengan pertumbuhan komunitas musik underground dan seni independen. Zine-zine Indonesia seperti "Ripples," "Beton," dan "Hysteria" menjadi wadah ekspresi bagi seniman dan musisi lokal yang tidak terfasilitasi media mainstream. Kemajuannya berlangsung hingga kini, Zine dapat dipergunakan sebagai sarana komunikasi populer di kalangan seniman, fotografer, hingga penggiat dan penggemar e-sport yang notabene berbasis digital platform. Evolusi zine ke ranah e-sports menunjukkan adaptabilitas medium ini terhadap budaya kontemporer, di mana komunitas digital mencari cara untuk mengekspresikan identitas dan membangun narasi kolektif melalui media fisik.

Pemilihan tim RRQ (Rex Regum Qeon) sebagai objek utama penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis dan relevansi terhadap fenomena

komunikasi e-sports Indonesia. Pertama, dominasi dan popularitas RRQ dalam industri e-sports Indonesia tidak terbantahkan. Berdasarkan data Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia, RRQ konsisten masuk dalam jajaran tim teratas sejak 2018 hingga 2024, dengan pencapaian juara MPL Indonesia Season 6 (2020) dan berbagai prestasi internasional. Popularitas ini tercermin dari jumlah pengikut media sosial RRQ yang mencapai lebih dari 2,8 juta followers di Instagram dan 1,2 juta subscribers di YouTube per 2024, menjadikannya salah satu organisasi e-sports dengan fanbase terbesar di Asia Tenggara.

Kedua, fenomena polarisasi komunikasi yang paling intens terjadi seputar tim RRQ. Sebagai tim dengan fanbase terbesar, RRQ mengalami fenomena "tall poppy syndrome" di mana kesuksesan mereka memicu reaksi ekstrem baik berupa dukungan fanatik maupun kritik berlebihan. Hal ini menjadikan RRQ sebagai studi kasus ideal untuk menganalisis dinamika komunikasi positif dan negatif dalam ekosistem e-sports Indonesia. Ketiga, struktur organisasi RRQ yang komprehensif memberikan akses penelitian yang kaya. RRQ memiliki divisi lengkap mulai dari tim profesional, content creator, hingga merchandise, serta jaringan komunitas penggemar (RRQ Kingdom) yang tersebar di seluruh Indonesia. Struktur ini memungkinkan penelitian mendalam tentang berbagai aspek komunikasi dalam ekosistem e-sports.

Keempat, relevansi geografis dan aksesibilitas. Dengan basis operasional di Jakarta dan jaringan komunitas yang kuat di Yogyakarta (RRQ Kingdom Yogyakarta), penelitian ini dapat dilakukan dengan akses langsung ke subjek penelitian, memungkinkan observasi partisipatif yang mendalam. Kelima, signifikansi kultural RRQ dalam membentuk identitas e-sports Indonesia. RRQ bukan sekadar tim kompetitif, tetapi telah menjadi brand yang merepresentasikan aspirasi dan kebanggaan komunitas gaming Indonesia. Nama "Rex Regum Qeon" (Raja dari segala Raja) sendiri mencerminkan ambisi untuk mendominasi scene e-sports regional, yang resonan dengan semangat nasionalisme digital generasi muda Indonesia.

Zine yang diterbitkan berdasarkan kegemaran seseorang terhadap suatu kelompok tertentu disebut FanZine. Sebuah karya yang akan diciptakan ini berdasarkan fanatisme penggemar terhadap perkembangan industri e-sports Indonesia pada tim Mobile Legends RRQ yang sedang naik daun ini berjudul "REX REGUM QEON: The Guardians, The Thrones and The Rivals", berlatar belakang dengan lingkungan fanatisme penggemar salah satu tim e-sport terkenal Indonesia bernama RRQ yang

mengangkat isu tentang komunikasi negatif berupa *hate speech* di dunia e-sport Indonesia.

Isu yang akan diangkat berlatar belakang dari keresahan penikmat game Mobile Legends ketika mengikuti skema kompetitif turnamen nasional yang hadir di Indonesia, biasa dikenal dengan MPL (*Mobile Legends Professional League*). Pasalnya, keresahan ini ditimbulkan akibat fanatisme penggemar tim Mobile Legends lainnya selain RRQ, dipicu oleh performa tim kesayangan mereka yang tampil pada ajang MPL ini sehingga beberapa penggemar mungkin dapat melakukan ujaran kebencian, provokasi terhadap pemain atau penggemar tim lain hingga beraliansi menyerang secara psikologis melalui media sosial dengan menghilangkan akun media sosial (Hendrawan, 2020).

Fenomena inilah yang menimbulkan stigma bahwa skema game Mobile Legends khususnya pada panggung kompetitifnya menjadi buruk akibat budaya atau kebiasaan penggemarnya yang *abusive*. RRQ sebagai salah satu tim besar dan terkenal di Indonesia tentu tidak dapat tinggal diam, maka dari itu RRQ memiliki kelompok penggemar yang tersebar di berbagai penjuru Indonesia yang dinamakan RRQ Kingdom, RRQ Kingdom merupakan fanbase setia di bawah koordinasi dan naungan dari tim Mobile Legends professional RRQ e-sports Indonesia. Mengingat Indonesia menjadi salah satu negara dengan peminat game Mobile Legends terbanyak di dunia, kasus ini sangat disayangkan adanya.

Maka dari itu, karya ini diciptakan sebagai bentuk komunikasi visual yang didasari atas kesadaran penggemar game Mobile Legends terkait budaya yang masih bisa dikatakan buruk pada lingkungan e-sports Indonesia itu sendiri.

1.2. Ide Penciptaan Karya

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai keresahan penggemar game Mobile Legends terkait fenomena komunikasi dengan bentuk fanatisme yang memicu timbulnya bermacam-macam ujaran kebencian, maka dari itu fokus penciptaan karya ini bertarget pada masalah komunikasi para penggemar skema kompetitif Mobile Legends Indonesia dengan melakukan penerbitan sebuah FanZine yang diangkat atas komitmen penggemar tim RRQ Indonesia dengan judul “REX REGUM QEON: The Guardians, The Thrones and The Rivals”.

1.3. Tujuan Pembuatan Karya

Tujuan pembuatan karya Zine ini adalah sebagai bentuk komunikasi visual untuk mengkomunikasikan ajakan pihak tim RRQ terhadap setiap penggemar skema kompetitif Mobile Legends Indonesia yang memiliki tim kesayangannya masing masing untuk tetap menjaga kondusifitas komunikasi yang terjadi pada platform media sosial.

1.4. Manfaat Pembuatan Karya

Adapun manfaat dari pembuatan projek karya ini FanZine ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Pada pembuatan karya FanZine ini diharapkan dapat dijadikan acuan serta rujukan dalam penciptaan karya Zine selanjutnya yang akan dilakukan di kemudian hari khususnya mengenai topik yang sama terkait skema game Mobile Legends Indonesia atau sejenisnya. Selain itu juga, projek pembuatan karya Zine ini data membantu program studi ilmu komunikasi untuk proses pembuatan karya Zine lainnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Pembuatan karya FanZine ini harapannya dapat memberikan kontribusi terkait cara berpikir dan berkomunikasi kita kepada mereka yang fanatis terhadap apa yang digemarinya masing masing tanpa menjatuhkan pihak lain yang memiliki kegemaran yang sejenis, serta bagaimana cara kita untuk memiliki bahwa pandangan tentang game itu tidak selamanya buruk di mata orang awam.

1.5. Tinjauan Pustaka

Penelitian karya terdahulu dalam konteks zine dan fanzine menunjukkan evolusi medium ini dari dokumentasi olahraga tradisional hingga budaya digital kontemporer. Melalui analisis empat karya zine yang relevan, penelitian ini mengidentifikasi tren perkembangan dari zine sebagai media dokumentasi (The Club, 2009), edukasi massa (Zine Basket, 2016), pelestarian budaya (Iramamama, 2019), hingga reinterpretasi urban (Tetris City, 2024).

Keempat karya ini dipilih berdasarkan kesamaan pendekatan dalam menggunakan zine sebagai medium komunikasi komunitas, dokumentasi identitas kelompok, dan transformasi perspektif terhadap subjek yang diangkat. Analisis komparatif menunjukkan bagaimana

zine konsisten berfungsi sebagai counter-narrative terhadap representasi mainstream, memberikan platform bagi suara-suara yang tidak terakomodasi media konvensional.

1.5.1. Penciptaan Karya Terdahulu

a. Karya Terdahulu 1 : The Club (2009)

Pada pembuatan karya FanZine ini sangat dibutuhkan adanya karya Zine terdahulu sebagai sebuah bahan untuk dilakukannya peninjauan Pustaka yang didasari pada kesamaan antara tema yang diambil ataupun konsep teori yang digunakan pada karya Zine terdahulu sebelumnya.

Salah satu karya Zine terdahulu yang menjadi tinjauan referensi pembuatan karya ini adalah karya Zine yang dibuat oleh Christy O'Connor pada tahun 2009 di Irlandia dengan judul "The Club". Pada pembuatan karya Zine ini, sebagai salah satu penggemar, Christy memberikan opini dan aspirasinya terkait perjalanan sebuah klub olahraga asal Irlandia St. Joseph's Doora Barefield GAA Club. Klub ini menjadi salah satu klub olahraga tersohor di Irlandia dengan berbagai penghargaan yang dicapainya, salah satunya pada tahun 1999 yaitu menjadi satu satunya klub yang memenangkan kejuaraan Munster berturut turut dan menjadi satu satunya klub Munster yang berhasil mencapai final All-Ireland berturut turut.

Namun tragedi yang mengguncangkan tim ini datang sepuluh tahun kemudian, pada tahun 2009 ketika klub ini sedang mencapai peringkat teratas nasional klub ini dilanda tragedy berupa meninggalnya salah satu anggota tim senior (punggawa tim kemenangan 1999) yang begitu melukai hati para pemain, manajemen tim dan penggemar klub. Hingga akhirnya tim berusaha untuk tetap bangkit dan mencoba menjuarai kejuaraan daerah sekali lagi dengan situasi klub yang sedang sangat kontroversial, mulai dari pertikaian antar pemain, perselisihan antara manajemen pemain, organisasi olahraga nasional hingga pertandingan didalam lapangan.

Christy O'Connor menggunakan perspektif insider sebagai penggemar untuk memberikan narasi yang jujur tentang St. Joseph's Doora Barefield GAA Club, dengan menggambarkan zine ini penuh kejujuran atas ironi didalamnya sebagai sebuah kisah nyata tentang upaya perjuangan tim melewati segala penderitaannya. Zine ini berfokus pada periode kontroversial 2009 ketika klub mengalami tragedi kehilangan anggota senior, yang berdampak pada dinamika

internal tim dan performa kompetitif. Pendekatan naratif yang dipilih O'Connor adalah "honest storytelling" - menyajikan fakta tanpa glorifikasi, termasuk konflik internal, perselisihan manajemen, dan struggle emosional tim, yang mencerminkan esensi zine sebagai media independen yang tidak terikat pada kepentingan komersial atau politik tertentu.

Zine ini diterbitkan kepada pihak klub St. Joseph itu sendiri sebagai bahan refleksi dengan aspirasi Christy sendiri terkait keterpurukan tim tersebut semenjak tragedi yang menimpanya, dengan harapan supaya klub St. Joseph berbenah untuk segera mengembalikan atmosfer sehat manajemen tim dan mengembalikan performa tim seperti semula. Secara visual, zine ini menggunakan pendekatan fotojurnalistik dengan dominasi warna monokrom, menciptakan atmosfer melankolis yang sesuai dengan narasi tragedi tim. Layout mengadopsi gaya newspaper dengan kolom-kolom teks yang diselengi foto dokumenter, sementara penggunaan kertas newsprint memberikan kesan otentik sebagai dokumentasi sejarah.

Karya O'Connor menunjukkan bagaimana zine dapat berfungsi sebagai platform refleksi komunitas dalam menghadapi krisis identitas, dengan relevansi terhadap penelitian ini yang terletak pada penggunaan zine sebagai medium untuk mengkomunikasikan isu kompleks dalam komunitas olahraga/e-sports, serta posisi creator sebagai bagian dari komunitas yang diteliti.

b. Karya Terdahulu 2 : Zine Legends: The Best Players, Games and Teams in Basketball (2016)

Karya Zine selanjutnya yang menjadi bahan rujukan pembuatan karya Zine ini yaitu sebuah Zine berjudul *The Legends: The Best Players, Games and Teams in Basketball*. Bertema olahraga basket yang dibuat oleh Howard Bryant pada tahun 2016 di Amerika Serikat. Howard Bryant dari ESPN (sebuah media entertainment olahraga asal Amerika Serikat) menerbitkan sebuah Zine tentang perkembangan olahraga bola basket yang begitu tenar di seluruh Amerika. Olahraga yang dinaungi NBA (*National Basketball Association*) ini mampu memenangkan hati masyarakat dunia khususnya Amerika Serikat, dengan mega bintangnya seperti Magic Johnson, Michael Jordan, LeBron James hingga Steph

Curry, mereka mampu membawa nama olahraga ini menjadi ikon budaya dan panutan para penggemar muda olahraga bola basket dunia.

Zine ini dikemas dengan banyak fakta sejarah cemerlang perkembangan olahraga basket dari zaman klub Celtics dengan pelatih legendarisnya Bill Russell, Lakers dengan Magic Johnson, Lakers Bulls dengan Jordan hingga Spurs yang dipimpin oleh Tim Duncan, merupakan gambaran hebat bagaimana olahraga basket menjadi salah satu olahraga terpopuler di dunia dengan semua pemain hebat yang ada didalamnya. Howard menerbitkan Zine ini sebagai panduan informasi yang sangat baik bagi penggemar olahraga basket, juga sebagai koleksi menarik yang kaya akan “harta karun” olahraga basket serta dikemas dengan cara yang mudah dan ringkas.

Zine ini mengadopsi aesthetic sports magazine dengan production value tinggi namun tetap mempertahankan intimacy zine melalui ukuran yang compact dan distribusi terbatas. Penggunaan fotografi ikonik dari era-era berbeda NBA disandingkan dengan data statistik dan quotes dari pemain legendaris menciptakan pengalaman membaca yang immersive dan informatif.

Karya Bryant mendemonstrasikan penggunaan zine untuk elevasi persepsi publik terhadap suatu komunitas atau industri. Sama seperti penelitian ini yang berupaya mengubah stigma negatif terhadap e-sports, Bryant menggunakan zine untuk mengkomunikasikan nilai positif dan cultural significance dari basket. Pendekatan ini menunjukkan bagaimana medium zine dapat menjadi alat yang efektif untuk rebranding dan repositioning suatu bidang yang mungkin menghadapi persepsi negatif atau kurang pemahaman dari masyarakat umum.

c. Karya Terdahulu 3 : “IRAMAMAMA” (2019)



Gambar 1.2 Karya Terdahulu 3 : “IRAMAMAMA” (2019)

Sumber : <https://wrstorejkt.wordpress.com/2020/09/17/irama-mama-lagu-zine-2019-fanzine/>

Selain itu, sebuah Zine yang kreator gunakan sebagai acuan penciptaan karya lainnya adalah sebuah Zine yang berjudul “IRAMAMAMA” yang diterbitkan oleh Binatang Press dan Irama Nusantara pada tahun 2019 di kota Bandung, Jawa Barat.

Zine ini diciptakan dengan jumlah 9 halaman yang berisi beberapa kutipan lirik lagu Betawi bergenre indie tahun 1940an sampai tahun 1950an, selain itu Zine ini dicetak dengan bentuk bulat dan dijilid sebagai representasi bahwa musik zaman dulu identik dengan ikon kaset musik yang bertebaran dimana mana dan dijual secara bebas dipasaran. Zine ini selain bentuknya yang unik, juga bertujuan untuk mengenang dan melestarikan musik musik zaman dulu yang unik serta meninggalkan kesan *vintage* yang kuat bagi pendengarnya, memanfaatkan fitur barcode yang dapat di scan oleh pembacanya melalui

ponsel yang nantinya dialihkan ke laman internet berisi daftar musik zaman dulu yang tersedia di Zine tersebut.

"IRAMAMAMA" menggunakan strategi "nostalgic preservation" dengan fokus pada musik Betawi indie 1940-1950an. Pendekatan curatorial menekankan pada accessibility - membuat musik lama dapat diakses generasi muda melalui teknologi kontemporer. Penggunaan 9 halaman menunjukkan efisiensi dalam storytelling, di mana setiap halaman memiliki fungsi spesifik dalam membangun narasi tentang kekayaan musik tradisional Indonesia. Integrasi barcode/QR code menunjukkan adaptasi zine terhadap era digital tanpa kehilangan essence sebagai physical medium.

Karya ini menunjukkan bagaimana zine dapat berfungsi sebagai bridge between traditional and digital culture. Relevansi dengan penelitian terletak pada penggunaan teknologi untuk memperkaya pengalaman pembaca sekaligus mempertahankan tactile experience zine tradisional.

d. Karya Terdahulu 4 : “Tetris City” (2024)



Gambar 1.3 Karya Terdahulu 4 : “Tetris City” (2024)
Sumber : <https://www.instagram.com/wuthipol.designs/?hl=en>

Kemudian karya zine yang menjadi acuan inti dari pembuatan karya zine oleh kreator ini adalah zine yang berjudul “Tetris City” yang dibuat oleh Wuthipol Ujathammarat dan dipublikasikan oleh Crevasse Books pada tahun 2024 di Bangkok, Thailand. Zine ini menampilkan karya visual fotografi unik dari foto foto arsitektur bangunan yang ada di kota Bangkok, disajikan dengan

gaya foto kontras berwarna warni cerah. Terdapat 70 halaman yang dijilid dengan 65 buah konten fotografi didalamnya serta dikemas dengan kemasan tempat kaset pita radio berbahan plastik yang sudah tidak terpakai. Zine ini seakan bermaksud mematahkan banyak stigma masyarakat tentang kota Bangkok yang kumuh dan kacau namun didalamnya masih terdapat banyak keunikan yang berwarna jika dipandang menggunakan perspektif yang berbeda.

Berdasarkan Namanya “Tetris” yang diserap dari nama permainan game populer Tetris, konten fotografi didalamnya divisualisasikan dengan warna warni cerah dan bentuk geometri yang simetris dari bangunan bangunan memberikan interpretasi tidak langsung yang berkaitan dengan bentuk game Tetris.

Dari beberapa acuan Pustaka yang kreator temukan seperti diatas, maka dari itu pada pembuatan FanZine yang berjudul “REX REGUM QEON: THE GUARDIANS, THE THRONES AND THE RIVALS” ini dibuat dengan mengangkat tema *fans behaviour* dari sebuah tim e-sports terkemuka Indonesia yaitu RRQ atas maraknya *hate speech* yang terjadi terhadap tim tersebut.

Zine ini juga memberikan pandangan baru bahwa penggemar sebenarnya ialah penggemar yang menjaga lingkungan yang digemarinya itu tetap sehat dan tidak anarkis, selain itu juga FanZine ini memberikan pandangan baru bagi Zine itu sendiri bahwa Zine dapat dibuat sebagai media komunikasi yang bersifat independen terkait opini yang kreatornya sampaikan dengan maksud memperkenalkan lingkungan komunikasi dunia e-sports yang baik dan memotivasi pembaca untuk selalu menjaga lingkungan fanatisme itu sendiri.

1.5.2. Kerangka Konseptual

1.5.2.1. Zine dan FanZine

Pembuatan karya ini berawal dari ketertarikan kreator mengenai media alternatif yang disebut Zine. Zine sendiri berasal dari kata “magazine” yang berarti majalah namun dipersingkat, menurut Bartel bahwa Zine (dilafalkan “zin”) pada dasarnya adalah majalah kecil yang diterbitkan individual atau kelompok yang didistribusikan melalui jaringan komunitas dalam lingkup yang kecil. Dalam hal ini, tidak ada batasan dalam membuat Zine. Bahkan Duncombe mengartikan Zine sebagai media non-komersial dan non-professional dengan sirkulasi

yang tidak begitu besar untuk dibuat, dipublikasikan, dan didistribusikan secara mandiri. Duncombe juga melihat Zine sebagai bentuk tindakan (perlawanan) terhadap hal yang terjadi di dalam masyarakat (Putra, 2022).

Zine adalah publikasi yang independen, seringkali dibuat secara mandiri, yang mencakup berbagai topik seperti seni, sastra, politik, budaya pop, atau apapun yang menarik bagi pembuatnya. Istilah "Zine" sendiri berasal dari kata "magazine" yang dipersingkat. Zine sering kali dicetak dalam jumlah yang relatif sedikit, dengan teknik sederhana seperti fotokopi, dan didistribusikan secara terbatas, baik secara gratis maupun dengan biaya. Adapun karakteristik utama Zine yaitu sebagai berikut:

- D.I.Y (*Do It Yourself*), biasanya diproduksi dan didistribusikan secara mandiri tanpa keterlibatan penerbit besar.
- Konten alternatif, seringkali mengandung konten yang bersifat submersif, eksperimental, atau sangat niche.
- Sirkulasi terbatas, dicetak dalam jumlah kecil dan didistribusikan melalui komunitas-komunitas tertentu, toko buku independent atau secara online.
- Format kreatif, tidak terikat pada format atau gaya tertentu, bisa berupa teks, gambar, kolase atau kombinasi berbagai media.

Adapun FanZine juga merupakan bagian dari Zine namun dibedakan dari tujuan pembuatannya. FanZine merupakan sebuah publikasi kecil, seringkali dibuat oleh penggemar untuk penggemar, yang mencakup berbagai topik seperti musik, seni, budaya pop, sastra, dan topik lainnya. FanZine sering kali menjadi wadah bagi orang-orang yang memiliki minat khusus untuk berbagi pendapat, ulasan, karya seni, atau informasi dengan komunitas yang sama-sama tertarik. FanZine dapat menjadi tempat bagi orang-orang untuk mengekspresikan diri, terlibat dalam dialog, dan membangun komunitas di sekitar minat bersama. Berikut adalah ciri khas FanZine yaitu

- Dedikasi pada Fandom, kontennya berpusat pada subjek yang dicintai oleh komunitas penggemar seperti analisis, berita, cerita pendek, fan art, dan lain sebagainya.
- Keterlibatan komunitas, dibuat dan didistribusikan oleh anggota komunitas penggemar, seringkali sebagai bagian dari aktivitas komunitas seperti konvensi atau pertemuan.
- Distribusi mandiri, seperti Zine, FanZine juga didistribusikan secara independent, seringkali melalui jaringan komunitas atau secara langsung di acara acara fandom.

Kedua jenis publikasi ini mencerminkan semangat independent dan komunitas yang kuat, serta memberikan platform bagi suara suara yang mungkin tidak terdengar di arus utama media.

1.5.2.2. Perkembangan Tim RRQ E-sports Indonesia

RRQ E-sports adalah organisasi e-sports terkemuka yang berbasis di Indonesia. RRQ singkatan dari “Rex Regum Qeon” yang diadaptasi dari Bahasa latin yang artinya Raja dari segala Raja. Mereka memiliki tim-tim yang berkompetisi dalam berbagai game populer seperti Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, Free Fire, dan game-game lainnya. RRQ E-sports telah menjadi salah satu organisasi terkemuka di dunia e-sports, dengan pencapaian yang mengesankan dalam berbagai turnamen dan kompetisi baik di tingkat nasional maupun internasional.

Selain keberhasilan mereka di arena kompetisi, RRQ E-sports juga dikenal karena basis penggemar yang besar dan antusiasme yang tinggi dari komunitas gaming Indonesia. Mereka sering kali menjadi sorotan dalam kompetisi e-sports, baik dalam hal performa permainan mereka maupun kehadiran yang kuat dalam komunitas e-sports Indonesia. Adapun penggemar RRQ yang disebutkan tadi biasa dikenal dengan sebutan RRQ Kingdom, menyematkan kata “Kingdom” yang dalam bahasa inggris artinya adalah Kerajaan, merepresentasikan bahwa RRQ

adalah raja kerajaan yang kawal oleh rakyat Kerajaan yaitu RRQ Kingdom itu sendiri.

Sejak awal berdiri pada tahun 2017, divisi Mobile Legends RRQ mengalami beberapa perkembangan. Seperti nama RRQ yang semula adalah RRQ O2, pada bulan februari tahun 2019 RRQ berkolaborasi dengan salah satu klub sepakbola kelas dunia asal Prancis yaitu Paris Saint Germain lalu RRQ mengganti nama timnya menjadi PSG.RRQ, kemudian pada bulan juli ditahun yang sama RRQ mengakhiri kolaborasinya dengan PSG dan mengganti nama timnya hingga sekarang yang dikenal dengan nama RRQ Hoshi.

Selain perubahan nama, para pemain RRQ atau rosternya pun seringkali mengalami perubahan setiap musimnya yang mana menjadi sebuah hiburan kejutan tersendiri bagi para penggemar atas rasa penasaran apa lagi yang RRQ sediakan bagi para penggemarnya yang tersebar di seluruh Indonesia.

1.5.2.3. Fanatisme

Kata fanatisme berasal dari dua kata yaitu “Fanatik” dan “isme”. Fanatic sebenarnya berasal dari Bahasa latin “fanaticus”, yang dalam bahasa inggrisnya diartikan sebagai *frantic* atau *frenzied* artinya gila gilaan, kalut, mabuk atau hingar bingar. Dari asal kata ini, kata fanatic diartikan sebagai sebuah sikap seseorang yang melakukan atau menggemari sesuatu secara serius atau bersungguh sungguh. Sedangkan kata “isme” diartikan sebagai sebuah kepercayaan atau keyakinan (Zulkarnain, 2020). Kata fanatisme merujuk pada sikap atau perilaku yang ditandai oleh kegigihan atau ketidaktertahuan dalam keyakinan, ideologi, atau pandangan tertentu. Orang yang fanatik cenderung sangat berkomitmen pada keyakinan atau pandangan mereka, bahkan sampai pada tingkat yang ekstrem, dan mereka mungkin tidak mau menerima pandangan yang berbeda atau membuka diri terhadap pemikiran yang bertentangan.

Fanatisme dapat berkaitan dengan berbagai bidang, termasuk agama, politik, olahraga, atau bahkan minat pribadi tertentu. Orang yang fanatik sering kali mempertahankan keyakinan atau pandangan mereka

dengan keras, bahkan ketika ada bukti atau argumen yang bertentangan. Fanatisme sering kali dianggap negatif karena dapat menghalangi dialog yang konstruktif, memicu konflik, atau bahkan menyebabkan tindakan yang merugikan.

1.6. Deskripsi Rancangan Karya

Karya yang diciptakan oleh kreator merupakan sebuah karya Zine yang berjenis FanZine yang memuat konten tipografi, kolase serta visual seperti fotografi dan desain grafis. Kreator mengambil fokus pada tim e-sports RRQ Indonesia yang memiliki fanbase bernama RRQ Kingdom yang tersebar di seluruh provinsi di Indonesia. Selain itu, kreator juga sedikit menyertakan beberapa karya terkait tim e-sports lainnya yang menjadi pesaing RRQ di turnamen nasional MPL seperti EVOS e-sports, Onic E-sports, Bigetron, dll.

Karena karya ini mengangkat tentang isu komunikasi sosial mengenai maraknya *hate speech* terhadap tim RRQ, karya FanZine ini menyampaikan pesan tertulis dan pesan visual atas keresahan kreator sebagai penggemar skema e-sports Indonesia, khususnya RRQ. Menggunakan media Zine sebagai media cetak visual dengan maksud memberikan bahan bacaan yang ringan namun tetap modern supaya pesan isu komunikasi yang diangkat tetap tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

1.7. Metode Penciptaan Karya

1.7.1. Perencanaan Kreatif

Observasi, fitur konten dan aset digital FanZine “REX REGUM QEON: THE GUARDIANS, THE THRONES AND THE RIVALS”.

1.7.1.1. Observasi

Kreator melakukan observasi dengan cara memasuki lingkungan penggemar RRQ Kingdom di kota Yogyakarta sebagai anggota komunitas dan berbagi pengetahuan tentang fans behaviour Mobile Legends dan RRQ, selain itu kreator juga mengumpulkan referensi ide konten visual karya dari internet (Liquipedia), web resmi RRQ dan aplikasi RRQ+.

1.7.1.2. Fitur Konten

FanZine yang kreator buat berisi sejumlah konten berupa:

1. Desain Grafis
2. Fotografi
3. Tipografi
4. Quotes
5. Stiker
6. Packaging

Fitur konten di atas dimuat ke dalam FanZine sebanyak 1 bundle (3 zine/bundle) berisikan FanZine berukuran A8 dan A7, 2 buah stiker RRQ Skylar, 1 buah stiker campaign, 1 buat cover packaging dan 1 buah casing handphone sebagai packaging.

1.7.1.3. Aset Digital

Aset digital FanZine yang akan kreator buat antara lain sebagai berikut:

1. Color palette: Orange (#F3AA36), Putih (#FFFFFF), Hitam (#000000)



Color palette ini kreator pilih sebagai acuan warna berdasarkan warna khas tim RRQ Indonesia dengan warna oranye, putih dan hitam.

2. Aplikasi editing desain grafis: Adobe Illustrator 2021 dan Adobe Photoshop 2024

1.7.2. Perencanaan Teknis dan Peralatan

Pembuatan FanZine ini tentunya tidak terlepas dari tiga tahapan penting penciptaan karya, tahapan tersebut dimulai dari masa pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Setelah tahap perencanaan yang telah dipaparkan diatas sudah siap, kreator melanjutkan langkah menuju tiga tahap pembuatan karya ini yang akan kreator jelaskan secara rinci di bawah ini:

1.7.2.1. Pra-Produksi

Ketika karya FanZine ini akan dibuat, tentunya kreator mematangkan ide penciptaan terlebih dulu dengan memperbanyak referensi Zine terdahulu yang telah dibuat, kemudian memandang e-sports Mobile Legends RRQ Indonesia sebagai objek yang akan diangkat kedalam penciptaan Zine melalui sharing pengetahuan bersama komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta sebagai narasumber. Lalu, kreator juga mengumpulkan aset digital yang berkaitan dengan RRQ dari internet seperti Logo dan informasi apapun yang berkaitan dengan RRQ, setelah siap, kreator mencoba memvisualisasikan layout Zine dengan lembaran kertas HVS berukuran A6 sebagai sketsa moodboard terkait fitur fitur yang kreator ciptakan untuk nantinya berlanjut dengan desain grafis. Sebelumnya juga, kreator mempersiapkan printer pribadi untuk mencetak layout Zine yang telah direncanakan

Setelah alat-alat, moodboard beserta sketsa fitur konten dan aset aset digital telah siap dan matang, maka kreator melanjutkan langkah ke tahap produksi karya.

1.7.2.2. Produksi

Setelah melalui tahap pra-produksi, proses selanjutnya yaitu memasuki tahap produksi. Tahap ini merupakan tahap lanjutan yang harus dikerjakan setelah persiapan pada tahap pra-produksi telah siap dan matang. Tahap ini sebagai bentuk memvisualisasikan ide ide yang sebelumnya telah disusun menjadi sebuah karya, kegiatan ini meliputi pengambilan aset foto di venue, mendesain dan mencetak.

Setelah print out desain Zine tercetak, kreator menyusun setiap print out konten menjadi sebuah Zine dengan teknik memotong dan melipat hingga akhirnya menjadi sebuah Zine fisik. Sesuai ide yang telah direncanakan sebelumnya, beberapa eksemplar Zine dibuat oleh kreator untuk nantinya akan dibagikan kepada target audiens di Pasca Produksi

1.7.2.3. Pasca Produksi

Tahap akhir dari proses penciptaan karya selanjutnya yaitu penyebaran atau pendistribusian secara gratis beberapa hasil eksemplar Zine eksklusif kepada komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta.

1.7.2.4. Peralatan

Tabel 1.1. (Peralatan)

Peralatan	Jumlah
Kertas Aster	21 lembar A3
Kertas Ivory 270 gram	2 lembar A3
Kertas Stiker Vinyl	2 lembar A3
Casing Handphone	12 buah
Kamera Canon EOS Kiss X4	1 buah
Laptop	1 buah
Handphone	1 buah
Pisau Cutter	1 buah
Penggaris	1 buah

1.7.3. Perencanaan Anggaran dan Jadwal Pembuatan Karya

1.7.3.1. Rencana Anggaran Biaya

Tabel 1.2. (Rencana Anggaran Biaya)

Nama	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah
Print Kertas Aster A3	21 lbr	Rp. 6.400,-	Rp. 134.400,-
Print Kertas Ivory 270 A3	2 lbr	Rp. 3.000,-	Rp. 6.000,-
Print Kertas Stiker Vinyl A3	1 lbr	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
Pisau Cutter	1 buah	Rp. 5.000,-	Rp. 5.000,-
Casing Handphone	12 pack	Rp. 5.900,-	Rp. 71.260,-
Penggaris	1 buah	Rp. 5.000,-	Rp. 5.000,-
Total			Rp. 236.660,-

1.7.3.2. Jadwal Pembuatan Karya

Proses pembuatan karya FanZine “REX REGUM QEON: The Guardians, The Throne and The Rivals” dilaksanakan pada jadwal sebagai berikut:

Tabel 1.3. (Jadwal Pembuatan Karya)

Tahap	Aktivitas	Waktu Pelaksanaan (Feb 2024-Jan 2025)											
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Aug	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
Pra Produksi	Pengumpulan ide referensi karya	■	■	■	■	■	■						
	Observasi Komunitas RRQ Kingdom	■	■	■	■	■	■	■	■				
	Persiapan alat				■	■	■	■	■				
Produksi	Pengambilan stok foto									■			
	Kurasi foto dan design editing zine									■	■		
	Mencetak dan menyusun layout karya										■	■	
Pasca Produksi	Pendistribusian karya												■

BAB II

IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KARYA

1.1. Gambaran Umum

Kreator akan memproduksi sebuah zine yang bertemakan tim e-sports mobile legends Indonesia, RRQ. Kreator juga akan memaparkan bagaimana perkembangan di dunia e-sports Indonesia melalui konten visual yang diproduksi oleh kreator dalam bentuk 1 bundle zine yang berisikan 3 eksemplar zine (The Guardians series, The Thrones series, dan The Rivals series) dan stiker didalamnya, selain itu, kreator juga mempresentasikan packaging zine dengan case handphone sebagai interpretasi tema game mobile dalam kasus yang kreator angkat. Kreator memilih tim e-sports RRQ sebagai objek inti proyek karya zine yang akan kreator ciptakan. Tema yang dipilih oleh kreator dari proyek karya zine ini adalah bagaimana lingkungan komunikasi positif maupun negatif yang terjadi di dunia e-sports mulai dari lingkup internal tim RRQ hingga lingkup penggemar tim e-sports RRQ Indonesia.

Dalam menuangkan ide visual yang diproduksi, kreator memilih zine sebagai media cetak yang bersifat independen atau bebas tanpa ada aturan terkonsep sehingga isi konten grafis didalamnya dapat di nikmati dengan kesan unik, ringan dan menarik. Setelah melakukan observasi dan pengumpulan referensi, karya yang telah di desain kemudian di cetak dalam bentuk bundle yang distribusinya kemudian akan diserahkan kepada komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta maupun tim RRQ pusat yang berada di Kota Jakarta.

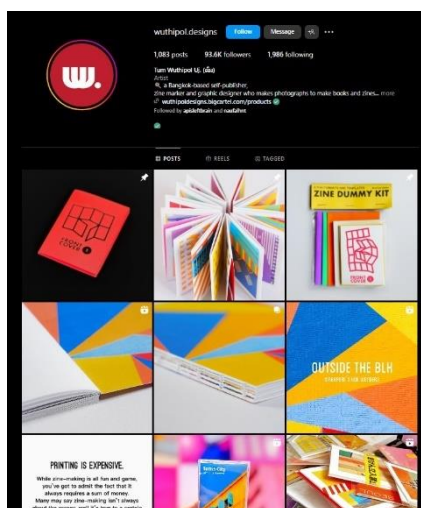
Pembuatan FanZine "REX REGUM QEON: THE GUARDIANS, THE THRONES AND THE RIVALS" adalah sebuah proyek kreatif yang menggabungkan berbagai elemen seperti penelitian budaya, desain visual, fotografi, dan cara berkomunikasi dengan komunitas. Tim RRQ dipilih sebagai fokus utama karena mereka mewakili dunia e-sports Indonesia yang kompleks, dimana terdapat berbagai jenis komunikasi baik yang positif maupun negatif dengan intensitas yang tinggi. Dengan menggunakan zine sebagai media independen, proyek ini dapat menceritakan kisah secara bebas tanpa terikat oleh kepentingan bisnis atau media mainstream, sehingga konten visual yang dihasilkan terasa segar, menarik, dan mudah dinikmati. Setiap seri memiliki bentuk lipatan yang berbeda dan dilengkapi dengan stiker eksklusif yang akan dibagikan kepada komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta dan pihak-pihak terkait dalam dunia e-sports Indonesia.

1.2. Pembahasan Karya

2.2.1. Tahap Pembuatan Karya

2.2.1.1. Pengumpulan Referensi (Pra-Produksi Tahap 1)

Dalam tahapan ini, kreator melakukan observasi pada media sosial Tiktok, Instagram, aplikasi RRQ+, serta website resmi RRQ dan MPL. Referensi kemudian penulis kumpulkan dan tandai dengan fitur “Bookmark” terlebih dahulu untuk menandai tautan yang nantinya akan ditinjau ulang ketika memasuki tahap pembuatan karya. Kreator memperoleh dokumentasi kegiatan seperti nonton bareng dan memberikan kontribusi sukarela untuk penyusunan ide konten bundle zine. Salah satu halaman Instagram yang penulis jadikan sebagai acuan *style editing* zine yaitu laman profil milik akun @wuthipol.designs



(Gambar 2.1 : Akun Instagram Wuthipol Design)

Sumber : Pribadi

2.2.1.2. Observasi Komunitas RRQ Kingdom (Pra-Produksi Tahap 2)

Setelah mengumpulkan ide referensi produksi karya, kreator menargetkan komunitas penggemar tim RRQ di Yogyakarta yaitu RRQ Kingdom Yogyakarta dengan cara berbaur kedalam lingkungannya. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait perkembangan lingkungan penggemar e-sports khususnya tim RRQ dalam sudut pandang penikmat atau penggemar e-sports Indonesia. Selain itu juga, kreator mencoba untuk memperoleh beberapa sedikit dokumentasi kegiatan seperti nonton bareng

dan kontribusi sukarela kepada anggota komunitas RRQ Kingdom dalam penyusunan ide konten yang nantinya akan kreator masukan kedalam bundle zine.



(Gambar 2.2: Anggota RRQ Kingdom Yogya)

Sumber : Pribadi

2.2.1.3. Persiapan Alat (Pra-Produksi Tahap 3)

Sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya, kreator tentunya perlu mempersiapkan alat alat yang nantinya diperlukan untuk memasuki tahap produksi. Pada tahap pengambilan foto, kreator melakukan pemotretan menggunakan kamera DSLR Canon dengan seri EOS Kiss X4 dan lensa Canon EFS 18-55 mm f4,5. Alasan kreator menggunakan kamera ini yaitu kreator hanya ingin melakukan potret fotografi sederhana terhadap objek yang dominan menargetkan manusia sebagai objeknya, namun beberapa konten fotografi juga direncanakan untuk menangkap gambar bangunan, suasana, dan kerumunan orang. Kreator juga tidak merencanakan menggunakan lensa dengan *focal length* luas dikarenakan akses *venue* yang telah terfasilitasi dan objek inti dari pemotretan adalah potret orang, bukan lanskap atau pemandangan, sehingga kreator merasa cukup untuk melakukan pemotretan *venue* dan audiens secara efisien serta didukung oleh pemanfaatan fitur mode manual kamera Canon *compatible* yang cukup

praktis bagi kreator yang akan melakukan pemotretan pada kondisi siang ataupun malam saat *low light*.



(Gambar 2.3: Kamera dan Lensa)

Sumber : Pribadi

2.2.1.4. Pengambilan Stok Foto (Produksi Tahap 1)

Kreator juga melakukan pengambilan beberapa gambar atau melakukan pemotretan lapangan dengan mendatangi venue babak playoff event Mobile Legends terbesar se-Indonesia yaitu MPL Indonesia yang bertempat di El Dorado Dome, Bandung pada tanggal 23-27 Oktober 2024.



(Gambar 2.4: Panggung MPL ID)

Sumber : Pribadi

El Dorado merupakan tempat wisata yang terletak di daerah utara Kota Bandung, tepatnya di Jl. Setiabudi No. 438, Gudangkahuripan, Kec. Lembang, Kota Bandung, Jawa Barat. Berdiri sejak tahun 1985, di daerah wisata Lembang yang terkenal sejuk dan asri, memiliki

convention hall besar yang Bernama El Dorado Dome, Gedung ini memiliki ukuran 70 x 39 meter dengan kapasitas tampung sebanyak 7000 orang.



(Gambar 2.5: Pemotretan Venue MPL ID oleh Kreator)

Sumber : Pribadi

Gedung ini biasanya juga digunakan sebagai tempat acara lainnya seperti konser musik, *gathering*, *exhibition* maupun *conference* lainnya, selain itu digedung ini juga terdapat ballroom lantai 2 dengan kapasitas 800 pax dengan view kearah kolam renang, ruangan ini biasa digunakan sebagai tempat *birthday party*, *meeting*, seminar, dll.

Tahap fotografi lapangan ini bertujuan untuk memperoleh aset fotografi yang orisinil dari kreator pembuat karya zine yang nantinya akan kreator susun kedalam zine.

2.2.1.5. Pemilihan Aset Foto dan Editing (Produksi Tahap 2)

Setelah tahap pra-produksi telah dilakukan dan dipersiapkan matang, kreator melanjutkan ke tahap produksi yaitu kurasi hasil stok foto dan pembuatan desain grafis zine.

Kreator melakukan kurasi foto yang telah kreator ambil dari masa shooting foto di venue MPL ID di Bandung untuk menyaring mana foto yang kreator kira layak untuk ditampilkan kedalam zine. Dengan kriteria inti yaitu foto tidak blur, pencahayaan yang cukup dan tidak

terdapat objek yang mengganggu. Berikut contoh kurasi foto oleh kreator.



(Gambar 2.6 Contoh foto yang tidak lolos kurasi dengan pencahayaan yang buruk dan blur)

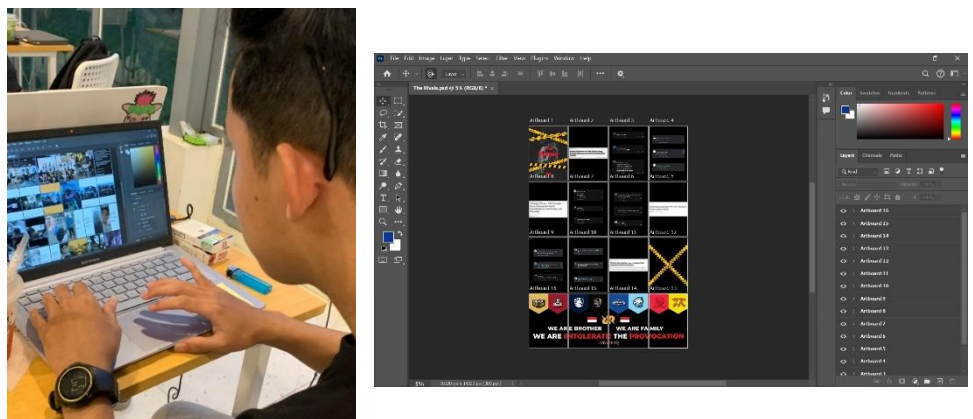
Sumber : Pribadi



(Gambar 2.7 Contoh foto yang lolos kurasi kreator)

Sumber : Pribadi

Setelah pengambilan stok foto di *venue* MPL ID dan telah melewati proses kurasi, kreator juga melakukan proses *editing* menggunakan laptop dengan aplikasi Adobe Photoshop 2024 untuk *editing* foto dan aplikasi Adobe Illustrator 2021 untuk *editing* aset desain grafis.



(Gambar 2.8: Proses Editing)

Sumber : Pribadi

Aset desain yang kreator pilih salah satu contohnya adalah karya desain grafis yang kreator sematkan pada cover masing-masing seri

zine yang kreator buat. Pada cover zine seri The Guardians, kreator memilih karya desain berupa ilustrasi gambar dari seorang prajurit perang atau yang biasa disebut spartan. Kreator memilih ilustrasi spartan sebagai interpretasi dari pengawal kerajaan dengan maksud bahwa RRQ Kingdom sebagai topik utama pada seri zine ini mengibaratkan para petarung kerajaan yang siap membela tim RRQ sebagai rajanya. Kemudian pada cover zine kedua yaitu seri The Thrones, kreator memilih ilustrasi berupa gambar bangku tahta kerajaan yang dimaksud sebagai interpretasi dari topik utama pada seri The Thrones adalah tim RRQ itu sendiri sebagai pemegang tahta kerajaan karena pada seri ini mengurai profil dari tim RRQ Indonesia seperti player, achievement, sejarah, hingga divisi-divisi lain dari tim RRQ. Dan selanjutnya pada seri ketiga yaitu The Rivals, kreator memilih ilustrasi berupa gambar karakter Anonymous dengan lapisan beberapa garis polisi yang bertuliskan “danger, open at your own risk” sebagai penekanan dari interpretasi topik utama yang diangkat didalamnya bahwa haters di media sosial dapat melakukan apa saja terhadap siapa saja tanpa menggunakan identitas asli, termasuk melakukan hate speech terhadap tim RRQ. Topik utama yang kreator pilih pada seri The Rivals adalah serapan kata “The Rivals” yang berarti saingan.



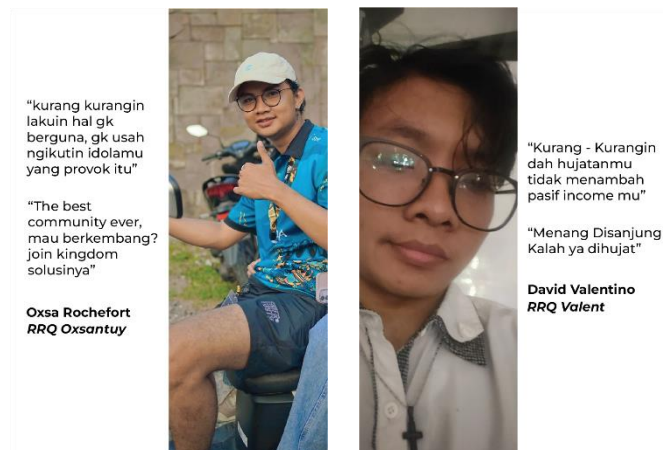
(Gambar 2.9: Ilustrasi masing masing cover dari seri zine)

Sumber : <https://id.pinterest.com/>

Kreator menggambarkan saingan dari tim RRQ pada seri ketiga ini lebih umum, tidak ditujukan kepada haters, namun tim Mobile Legends lain juga diartikan sebagai saingan. Maka dari itu, kreator menggabungkan 2 objek topik The Rivals dengan membuat seri zine

ketiga ini sebagai gambaran kejamnya pengguna media sosial ketika menghujat tim RRQ sekaligus menjadi visualisasi gambaran kampanye kecil oleh kreator kepada fans dari tim Mobile Legends Indonesia lainnya untuk tidak terprovokasi oleh provokator yang tidak dikenal di media sosial.

Kemudian kreator juga mengumpulkan beberapa aspirasi dari anggota RRQ Kingdom Yogyakarta untuk menanggapi fenomena hate speech yang terjadi terhadap tim RRQ lalu kreator memvisualisasikannya kedalam halaman zine pada seri 1 yaitu The Guardians. Konsep konten ini kreator buat dengan metode penyebaran link formulir digital pada grup Whatsapp atas seizin koordinator RRQ Kingdom Yogyakarta.



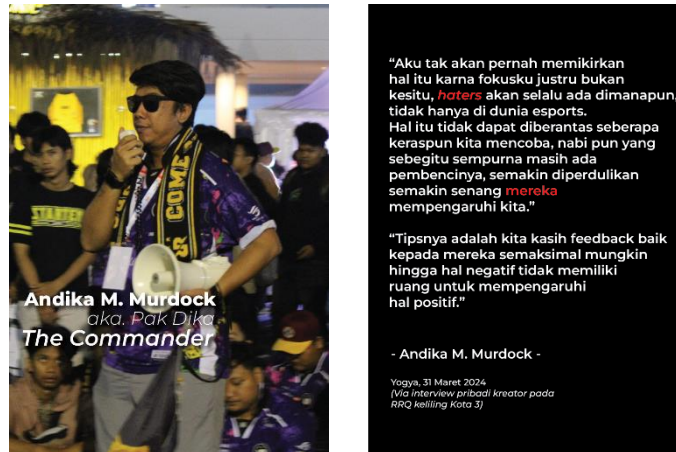
(Gambar 2.10: Contoh halaman aspirasi Kingdom Yogya)

Sumber : Pribadi

Halaman ini dikonsepsikan oleh kreator sebagai penegasan dari aspirasi langsung anggota fans RRQ Kingdom Yogyakarta bahwa mereka secara internal mengampanyekan bahwa penggemar yang baik adalah penggemar yang selalu mendukung tim favoritnya disaat performa tim RRQ bagus maupun disaat performa tim RRQ sedang buruk. Tidak melakukan provokasi adalah hal yang dijunjung tinggi bagi setiap anggota RRQ Kingdom Yogyakarta karena mereka merasa bahwa setiap langkah provokasi atau menghujat adalah keputusan yang justru membuat atmosfer e-sports nasional menjadi buruk.

Selanjutnya, kreator juga mengonsepsikan halaman berisi rangkuman wawancara kreator dengan salah satu tokoh yang paling

berpengaruh bagi RRQ Kingdom se-Indonesia yaitu bapak Andika M. Murdock atau yang biasa dipanggil pak Dika. Beliau adalah anggota internal dari tim RRQ Indonesia pusat dengan arahan langsung oleh CEO tim RRQ yaitu Andrian Pauline (Pak AP) yang bertanggung jawab atas perkumpulan organisasi RRQ Kingdom seluruh Indonesia.



(Gambar 2.11: Foto Pak Dika dan halaman kutipan wawancara)

Sumber : Pribadi

Halaman ini kreator konsepkan dengan foto pak Dika yang kreator ambil ketika proses produksi pengambilan aset foto di Bandung disaat pak Dika memberi orasi penyemangat kepada RRQ Kingdom setelah menyaksikan kekalahan tim RRQ atas tim Liquid ID pada laga final MPL ID. Kemudian foto tersebut disandingkan dengan halaman kutipan wawancara singkat kreator yang kreator lakukan bersama pak Dika pada 31 Maret 2024 yang bertepatan pada saat salah satu program acara RRQ dilakukan yaitu RRQ Keliling Kota 3 di Bento Kopi Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

Kreator mencoba meminta tanggapan kepada anggota internal tim RRQ pusat atas fenomena hate speech yang melanda tim RRQ, dengan pak Dika sebagai narasumber yang berbicara, bahwasannya ia menerangkan tentang bagaimana tim RRQ menyikapi hate speech yang kerap terjadi yaitu dengan berdiskusi dan merancang banyak sekali program positif yang dilaksanakan oleh tim RRQ kepada masyarakat indonesia penggemar skema e-sports tanah air seperti RRQ Kings of School yang merangkul talenta pemain Mobile Legends berbakat dari banyak sekolah menengah di Indonesia, RRQ Keliling kota dengan

program nonton bareng match tim RRQ sekaligus menyapa seluruh RRQ Kingdom yang tersebar di segala penjuru daerah di Indonesia dan RRQ Academy yang menyediakan program pelatihan e-sports gaming kepada seluruh masyarakat yang ingin belajar serius tentang industri e-sports tanah air.

Dengan banyaknya program positif yang diselenggarakan tim RRQ kepada masyarakat, pak Dika berharap bahwa program-program ini bertujuan perlahan menutup kesempatan kepada penikmat e-sports yang melakukan hate speech kepada tim RRQ dengan memberi citra baik tim RRQ kepada seluruh masyarakat Indonesia penikmat e-sports tanah air.

2.2.1.6. Pencetakan Zine (Produksi Tahap 3)

Setelah dilakukan pemilihan stok dan melewati proses *editing* foto, kreator melanjutkan ke tahap pembuatan zine yang dilakukan dengan mencetak di vendor percetakan Ortindo Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Gejayan CT X No.59, Karang Gayam, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pada pemilihan konsep layout zine, kreator membagi 3 *folding format* yang berbeda untuk 3 seri zine yang berbeda. Untuk seri The Guardians, gaya *folding format* zine yang digunakan yaitu G-folds berisi 32 halaman layout depan belakang dengan isi konten berupa desain grafis tentang tim RRQ Kingdom Indonesia, fotografi RRQ Kingdom, dll. Kemudian ada seri The Thrones dengan gaya *folding format* yaitu Zig Zag, berisikan 32 halaman layout depan belakang dengan isi konten berupa desain grafis tentang tim RRQ Indonesia, fotografi tim RRQ Indonesia, dan profil tim RRQ Indonesia. Dan seri terakhir yaitu seri The Rivals yang menggunakan *folding format* Window, berisikan 16 halaman layout depan belakang yang berisikan konten dari beberapa contoh hate speech yang terjadi terhadap tim RRQ Indonesia yang dilakukan oleh akun-akun media sosial milik oknum yang tidak bertanggung jawab.

Konsep folding zine ini kreator pilih berdasarkan referensi karya utama zine oleh Tum Wuthipol design karena kreator ingin menyajikan

konsep yang unik dengan zine yang tidak perlu dijilid dan hanya perlu dilipat. Selain unik, konsep ini umumnya dipopulerkan oleh Tum Wuthipol dengan topik yang ringan dan kontemporer, juga disamping itu mampu memudahkan kreator dalam pemroduksian zine dengan menghemat pengeluaran dana, bahan yang mudah didapat serta praktisnya bentuk dengan ukuran yang dapat disimpan disegala tempat dan kondisi dengan kemasannya yang relatif kecil.

Selain melakukan desain layout 3 seri zine, kreator juga menyediakan merchandise lain kedalam masing masing bundle zine. Merchandise yang disediakan yaitu berupa stiker eksklusif RRQ Kingdom dan casing handphone.

Setelah desain layout berisi desain grafis dan fotografi selesai, kreator melanjutkan ke tahap percetakan zine dengan mengirimkan file final ke vendor percetakan Ortindo Yogyakarta, kreator mencetak 11 bundle zine dengan masing-masing bundle berisi 3 seri zine dan stiker. Kreator berencana menggunakan bahan kertas untuk bundle zine berupa kertas aster, kertas ivory 210 gram untuk cover dan kertas stiker vinyl.



(Gambar 2.12: Proses pemotongan zine)

Sumber : Pribadi



(Gambar 2.13: Hasil akhir zine)

Sumber : Pribadi

2.2.1.7. Publikasi Karya (Pasca Produksi)

Publikasi karya dilakukan oleh kreator pada tanggal 19 Januari 2024 melalui acara *book talks* yang bertempat di Kolektif Coffee and Space Yogyakarta dan dihadiri 7 audiens dari member RRQ Kingdom Yogyakarta, juga turut mengundang bapak Anggi Arifudin sebagai syarat pakar ketika presentasi karya dilakukan. Acara ini membahas isi, tujuan dan perjalanan kreator ketika melakukan proses pembuatan karya zine, kreator melakukan presentasi dengan menampilkan proyektor yang mempresentasikan beberapa foto dan penjelasan terkait proses pembuatan zine, kreator juga membawa beberapa cetakan asli bundle zine yang digunakan sebagai pratinjau karya oleh audiens yang datang.



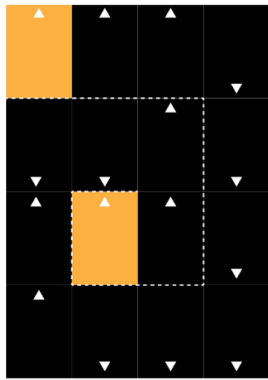
(Gambar 2.14: Publikasi dan distribusi karya)

Sumber : Pribadi

Selain acara *book talks* sebagai acara utama publikasi karya zine oleh kreator, publikasi beberapa sampel karya zine yang kreator buat juga akan dipublikasikan melalui NADIM Komunikasi UII untuk ditujukan kepada siapa saja yang berniat ingin melihat karya ini secara langsung. Karya fisik zine ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau acuan bagi siapa saja mahasiswa ilmu komunikasi UII yang ingin membuat karya serupa dikemudian hari.

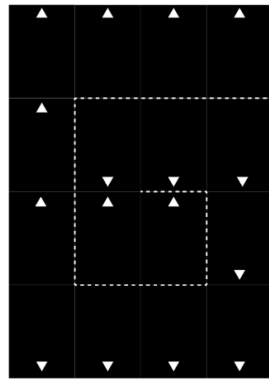
1.3. Analisis Karya

Konsep terpenting dalam produksi zine ini adalah layout untuk menyampaikan makna dan isi dari zine yang akan dibuat. Dalam 3 seri zine yang kreator buat memiliki 3 format melipat atau folding format yang berbeda yang tentunya masing masing memiliki layout yang akan berbeda. Dalam seri *The Guardian*, folding format yang digunakan yaitu format G-fold dengan rincian yaitu memiliki 32 halaman (16 halaman depan dan 16 halaman belakang termasuk cover depan dan belakang) terdiri dari 16 halaman konten fotografi yang disandingkan dengan 16 halaman desain grafis. Kemudian dalam seri *The Thrones*, folding format yang kreator gunakan yaitu format Zig Zag dengan rincian jumlah halaman yang sama dengan folding format G-fold (16 halaman depan dan 16 halaman belakang termasuk cover) namun dibedakan dari cara melipat dan page position alignment. Dan terakhir dalam seri *The Rivals*, kreator menggunakan folding format yang jauh berbeda dari folding format kedua seri sebelumnya yaitu Window fold. Dengan folding format ini, kreator hanya menyajikan konten dengan jumlah yang lebih sedikit yaitu 16 halaman dengan rincian 8 halaman depan dan 8 halaman belakang termasuk cover. Kreator memilih seri ini berbeda dari 2 seri sebelumnya dikarenakan kreator hanya ingin menyampaikan beberapa contoh hate speech yang terjadi di berbagai platform media sosial RRQ yang dilakukan oknum netizen, kreator juga menerangkan sedikit tentang hal apa saja yang biasa diungkit ketika oknum oknum tersebut menghujat tim RRQ. Dari ketiga seri yang sudah diterangkan, layout zine yang akan kreator buat dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



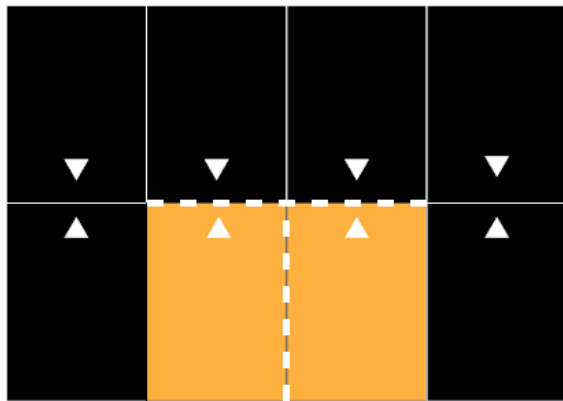
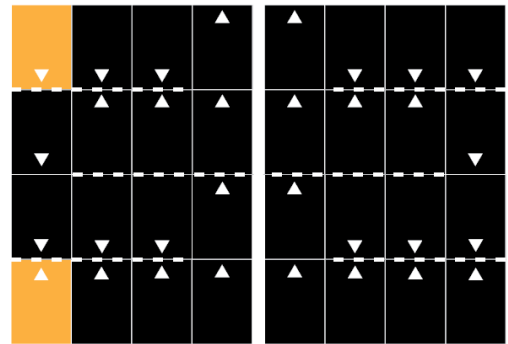
(Gambar 2.15: Layout G-fold Zine)

Sumber: Pribadi



(Gambar 2.16: Layout Zig Zag Zine)

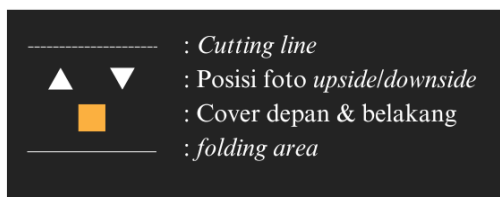
Sumber: Pribadi



(Gambar 2.17: Layout Window Zine)

Sumber: Pribadi

Keterangan:



Folding format yang kreator gunakan didasari oleh karya Tum Wuthipol yaitu format G-style, Zig-Zag style, dan Window style. Didalamnya, halaman zine ditempatkan pada posisi yang diatur dengan gaya masing masing folding format, dengan kata lain, setiap halaman yang ditempatkan pada zine yang dibuat mengikuti alur melipat dari zine itu sendiri. Pada konsep ini, arti zine itu sendiri dikedepankan

mengenai tentang bagaimana zine itu tidak terikat aturan penjilidan buku atau singkatnya yaitu independen.

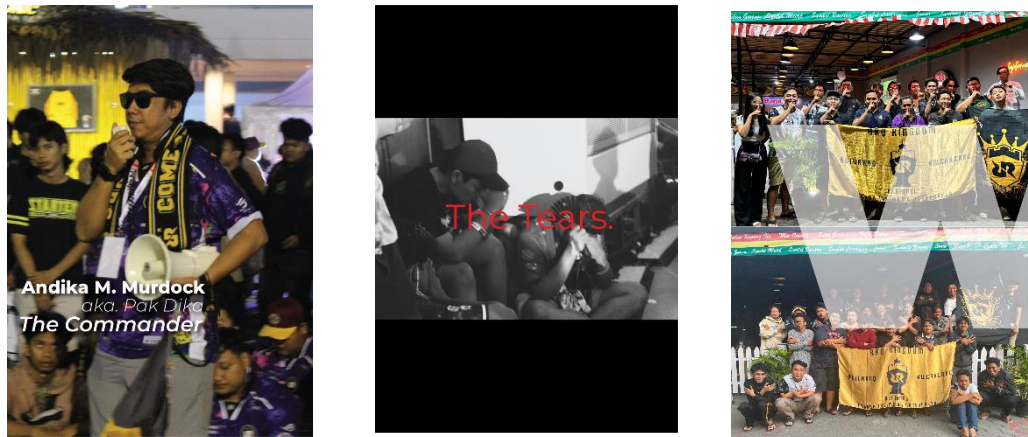
Pembaca dapat menikmati konten didalam zine dengan berbagai cara, baik itu dibentangkan maupun dibuka perhalamanya satu persatu mengikuti alur lipat dari zine. Kreator tidak mengharuskan pembaca untuk selalu meng-highlight konsep dari folding zine ini, kreator lebih berfokus atas makna konten yang disajikan didalamnya tersampaikan kepada pembaca yang mana masing-masing seri zine memiliki konten informasi dan makna yang berbeda-beda.

Dalam seri *The Guardian*, kreator berupaya untuk menyampaikan bahwa bagaimana lingkungan fanatis dari penggemar tim esports RRQ Indonesia menuangkan kegemarannya didalam komunitas. Solidaritas yang kreator gambarkan berupa kumpulan foto foto dari berbagai acara di komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta seperti nonton bareng, kopdar atau sekedar bermain bersama game *Mobile Legends*. Selain itu, kreator juga mencantumkan kutipan dari wawancara kreator bersama *Brand Ambassador* RRQ Kingdom yang berkaitan dengan pendapat mereka tentang *haters* yang marak terjadi terhadap tim kesayangan mereka yaitu RRQ Hoshi.

Kemudian dalam seri kedua yaitu *The Throne*, kreator menyajikan seri fanzine dengan isi beberapa konten yang berkaitan dengan internal tim RRQ Indonesia seperti profil tim, sejarah tim, legenda tim, pencapaian, dll. Dalam seri ini, kreator bermaksud untuk menggambarkan sejauh mana tim RRQ berkembang dalam industri esports Indonesia dan menjadi pelopor sebuah tim esports besar yang tumbuh di Indonesia. Sebagai contoh, salah satu isi konten yang disajikan pada halaman fanzine seri *The Throne* yaitu sebuah foto dari CEO tim RRQ Indonesia yaitu Adrian Pauline atau yang biasa dipanggil pak AP dengan disertai quotes pada halaman akun Instagram pribadinya. Dalam konten ini, kreator bermaksud menyampaikan pesan visual dengan artian bahwa bagaimana tim RRQ bertahan ditengah gempuran *haters* yang terus menyerang, namun atas motivasi dari CEO-nya sendiri pak AP, tim RRQ tidak akan tinggal diam dan pak AP selaku pemilik tim RRQ selalu “pasang badan” untuk membela tim RRQ demi kepentingan bersama termasuk kesetiaan RRQ Kingdom Indonesia yang selalu mendukung tim RRQ kapanpun dan dimanapun.

Dan terakhir seri ketiga yaitu *The Rivals*, kreator melengkapi karya dengan menyajikan konten fanzine seri ketiga ini dengan berbagai macam bentuk hujatan netizen kepada tim RRQ baik secara personal maupun general. Dalam seri ini, kreator bermaksud mencoba menyampaikan pesan tentang seberapa parah dan buruknya

bentuk hujatan yang dilayangkan di setiap media sosial RRQ dan juga sebagai gambaran oleh kreator atas studi kasus latar belakang pembuatan karya zine ini sehingga pembaca dapat merasakan tekanan yang terjadi akibat hujatan hujatan netizen sampai imbas negatif yang berpeluang timbul.



(Gambar 2.18: Contoh Halaman Zine)

Sumber: Pribadi

Gambar paling kiri merupakan salah satu halaman berupa desain grafis fotografi dari beberapa orang KOL tim RRQ Indonesia. Berdasarkan penelusuran dan wawancara kreator bersama salah satu anggota KOL yaitu bapak Andika Murdock atau yang biasa akrab dipanggil pak Dika, kreator mencoba meminta tanggapan tentang kasus *hate speech* yang kerap terjadi kepada tim RRQ dan beliau berkata bahwa *hate speech* tidak akan pernah bisa dimusnahkan, kita hanya bisa setia dan tetap memberikan citra yang positif sebagai RRQ Kingdom Indonesia, kita hanya bisa terus membuktikan bahwa RRQ Kingdom yang sebenarnya adalah komunitas penggemar esports yang sehat dan positif apapun yang terjadi.

Selanjutnya, gambar diposisi Tengah merupakan halaman desain grafis fotografi tentang salah satu anggota RRQ Kingdom yang sedang bersedih setelah menonton pertandingan kekalahan RRQ Hoshi melawan tim Liquid Indonesia dan menjadi juara kedua MPL ID pada panggung laga Grand Final MPL ID S14 di El Dorado, Bandung. Kreator menggambarkan rasa kesedihan aksen desain fotografi berwarna hitam putih dan tipografi tulisan “The Tears” yang berarti air mata yang diinterpretasikan sebagai kesedihan yang mendalam bagi fans RRQ Kingdom pada kondisi ketika RRQ Hoshi belum berhasil menjadi juara 1 dan berakhir sebagai juara 2 MPL ID S14.

Terakhir yaitu gambar posisi paling kanan yaitu contoh halaman fanzine seri pertama yaitu The Guardian yang berisi konten desain grafis fotografi dari RRQ Kingdom Yogyakarta yang berkumpul berfoto setelah melaksanakan acara nonton bareng pertandingan RRQ Hoshi di salah satu burjo yang ada di Yogyakarta. Gambar di halaman ini berusaha menyampaikan pesan dan kesan kepada pembaca nantinya terhadap solidaritas RRQ Kingdom Yogyakarta yang positif dan penuh rasa kekeluargaan.

Seperti yang sudah diterangkan sebelumnya, kreator juga melakukan diseminasi atau publikasi dan distribusi karya terhadap audiens dengan relevansi karya yaitu komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta yang diselenggarakan pada:

Hari/Tanggal : Minggu, 19 Januari 2025
Tempat : Kolektif Coworking space and Collaboraaction
(Jl. Watugede No.58, Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581)
Waktu : Pukul 20.00 – 21.00 WIB.
Jumlah Audiens : 12 orang
Pakar penguji : Bpk. Anggi Setiadi

Dalam acara yang di selenggarakan, kreator mempresentasikan beberapa materi yang berkaitan dengan proses pembuatan zine, latar belakang pembuatan karya, serta latar belakang zine itu sendiri. Di penghujung agenda acara, kreator juga membuka sesi pertanyaan yang ditujukan kepada pakar maupun audiens terkait karya yang telah didemonstrasikan di tempat, beberapa pertanyaan terangkum sebagai berikut:

- 1) Kenapa sampul zine pada seri ke-3 (The Rivals) yang mengangkat tentang *haters* dan tim MPL lain berbeda dari 2 seri lainnya? Serta kenapa bergambar karakter “Anonymous” apakah maksud dibalik itu? (oleh Mas Soim, RRQ Kingdom Yogya)

Kreator menjawab pertanyaan ini bahwa definisi dari gambar “anonymous” disitu adalah berkaitan atas statement kreator bahwa tema yang diangkat di seri ke-3 itu bentuk hujatan dan cacian netizen terhadap tim RRQ, di ranah internet dan game online kita bisa menjadi siapa saja dan melakukan apa saja sesuai keinginan penggunanya termasuk oknum-oknum netizen diluar sana yang mengatasnamakan tim RRQ untuk membenci tim lain padahal realitanya tidak sesuai apa yang netizen katakan di media sosial.

- 2) Kenapa fisik zine menggunakan kertas aster sebagai bahan kertasnya? (oleh Bpk. Anggi)

Kreator menjawab bahwa menurut kreator, kertas aster adalah bahan kertas yang tepat dan sesuai atas konsep kreator yang membuat zine dengan metode melipat dikarenakan bahan kertas aster yang tebal, tahan lama dan presisi lipatan yang baik. Sebelumnya kreator juga menerangkan bahwa pada proses uji coba percetakan karya, kreator sempat mencoba mencetak zine dengan 2 kertas yang berbeda yaitu kertas HVS dan kertas artpaper namun kreator menemukan kekurangan di kedua bahan kertas yang dipilih. Pada kertas HVS, kreator menemukan bahwa kertas HVS terlalu tipis dan tidak tahan lama, sedangkan pada kertas artpaper, dikarenakan bahan kertas yang *glossy* menjadikan kertas cetakan zine menjadi tidak tahan lama jika terkena air dan presisi lipatan yang buruk karena bahan yang terlalu tebal dan kaku.

- 3) Pada salah satu halaman di seri ke-2 (The Thrones) mengapa tidak menggunakan QR code untuk official anthem tim RRQ melainkan menggunakan link dan hanya di cantumkan judul Youtube? (oleh Bpk. Anggi)

Kreator menjawab bahwa pada proses editing konten zine, kreator tidak menemukan aplikasi yang *compatible* untuk membuat QR code yang kreator inginkan. Kreator awalnya merencanakan pembuatan QR code yang bisa diakses selamanya, namun kreator tidak menemukan link maupun aplikasi yang tepat. Sebagai alternatif, maka dari itu kreator hanya mencantumkan judul dari Youtube terkait official anthem tim RRQ.

Kemudian mas Soim juga memberikan saran terkait QR code ini, bahwa kreator baiknya bisa saja menggunakan QR code dari aplikasi Spotify. Mungkin sedikit berbeda dari QR code biasanya, namun tetap efektif jika tujuannya hanya untuk didengarkan, bukan untuk di tonton. Selain itu, aplikasi Spotify juga karna berbasis audio dapat meringankan ukuran file QR code yang akan di proses nantinya.

1.4. Prospek dan Keberlanjutan Karya

2.4.1. Diseminasi Karya

FanZine "REX REGUM QEON" memiliki prospek diseminasi yang luas melalui beberapa jalur:

- a. Komunitas Esports: Karya ini dapat didistribusikan ke berbagai komunitas esports Indonesia selain RRQ Kingdom, seperti komunitas penggemar tim lain (EVOS, Bigetron, ONIC) untuk memberikan perspektif lintas rivalitas dalam ekosistem esports Indonesia.
- b. Institusi Pendidikan: Zine dapat menjadi materi pembelajaran di program studi komunikasi, desain grafis, dan media digital sebagai contoh konvergensi media tradisional dengan budaya digital kontemporer.
- c. Event dan Festival: Karya berpotensi dipamerkan di festival zine Indonesia, event kreatif, dan pameran desain grafis sebagai representasi subkultur esports Indonesia.
- d. Platform Digital: Versi digital dapat dikembangkan untuk distribusi melalui website, social media, dan platform sharing komunitas esports untuk jangkauan yang lebih luas.

2.4.2. Fungsi dan Manfaat Karya

- a. Dokumentasi Budaya: Zine berfungsi sebagai arsip visual perkembangan esports Indonesia, khususnya fenomena komunikasi dalam komunitas gaming yang dapat menjadi rujukan penelitian budaya digital di masa depan.
- b. Edukasi Komunikasi: Karya mengedukasi tentang dinamika komunikasi positif dan negatif dalam komunitas digital, memberikan awareness tentang dampak hate speech dan pentingnya komunikasi yang sehat.
- c. Media Alternatif: Sebagai media independen, zine memberikan perspektif alternatif tentang esports Indonesia yang tidak terikat kepentingan komersial mainstream media.
- d. Inspirasi Kreatif: Karya dapat menginspirasi kreator lain untuk mengeksplorasi subkultur Indonesia melalui media zine, mendorong produksi konten kreatif lokal.

2.4.3. Manfaat di Luar Komunitas RRQ

- a. Industri Kreatif: Karya memberikan contoh inovasi packaging dan display (phone case) yang dapat diadopsi industry kreatif lain, khususnya dalam merchandise dan collectible items.

- b. Penelitian Akademis: Zine menjadi objek studi untuk penelitian tentang fan culture, digital communication, media convergence, dan Indonesian gaming culture.
- c. Pariwisata Kreatif: Konsep zine dapat diadaptasi untuk promosi destinasi wisata atau event besar Indonesia dengan pendekatan visual storytelling yang menarik generasi muda.
- d. Pengembangan Komunitas: Metodologi yang digunakan dalam observasi dan kolaborasi dengan komunitas dapat menjadi model engagement untuk proyek sosial dan budaya lainnya.
- e. Cross-Cultural Understanding: Karya dapat menjadi jembatan pemahaman budaya esports Indonesia untuk audience internasional, menunjukkan kompleksitas dan kekayaan subkultur digital Indonesia.

Dengan demikian, FanZine "REX REGUM QEON" tidak hanya berfungsi sebagai karya dokumentatif komunitas esports, tetapi juga sebagai katalis untuk pengembangan media kreatif Indonesia dan pemahaman yang lebih dalam tentang dinamika komunikasi dalam era digital.

BAB III

SIMPULAN DAN EVALUASI

Dunia esports yang online atau yang berbasis internet tentu saja tidak bisa kita kendalikan atas penikmatnya yang juga menikmati permainan dengan media sosial pribadi. Siapapun yang menggunakan akun media sosial dan internet, perlu memiliki ilmu guna mampu membatasi penggunaannya agar bijak dalam menggunakan internet, di internet kita bisa menjadi siapa saja dan kita dapat melakukan apa saja sesuai keinginan pengguna. Maka dari itu, industri esports harus mewaspadai pengaruh buruk dari para penikmat permainan online yang disajikan.

Tim RRQ Indonesia dan RRQ Kingdom merupakan contoh dari sekian banyak korban kenegatifan bermedia sosial oleh penikmat game Mobile Legends online di Indonesia. Bertahun tahun RRQ dan para fansnya terus berupaya menutup pengaruh buruk yang berkemungkinan disebabkan oleh para penikmat industri esports Indonesia dengan terus memberikan *feedback* positif kepada para penikmat game online di seluruh Indonesia dengan membuat program program positif yang interaktif dan efisien. karena RRQ sadar bahwa *haters* atau pembenci akan selalu ada dan sangat susah untuk diberantas dikarenakan industri esports yang berbasis online.

3.1. Keterbatasan Projek

Sepanjang proses penciptaan karya oleh kreator, tentu kreator juga menemukan keterbatasan proses pemroduksian karya zine ini, beberapa kreator lampirkan sebagai berikut:

1) Proses pengambilan aset foto yang terbatas karna akses media

Beberapa aset foto orisinal foto untuk profil dari tim RRQ seperti foto player dan detailnya terbatas dikarenakan akses masuk publik yang ingin bertemu secara langsung dilapangan ketika acara MPL ID sedang berjalan. Karenanya, kreator kesulitan menemukan celah untuk mengambil foto yang lebih *proper*.

2) Bahan kertas yang sulit untuk didapatkan

Umumnya, kertas yang biasa digunakan untuk membuat sebuah zine adalah kertas sutra atau artpaper. Namun, karena kreator menemukan fakta bahwa kertas artpaper memiliki karakteristik yang permukaannya itu *glossy* sehingga mudah rusak jika terkena air dan presisi lipatan yang kurang baik, selain itu

kreator juga kesulitan menemukan kertas sutra di banyak vendor percetakan, akhirnya kreator pun berimprovisasi untuk menggunakan kertas aster yang dinilai lebih tebal dan tahan lama karena tidak memiliki permukaan *glossy* serta memiliki presisi lipatan yang baik untuk pembuatan zine.

3) Periode waktu dan tempat pengambilan foto yang musiman

Ketika kreator melakukan pemotretan untuk aset foto zine, momen yang tepat untuk melakukan syuting itu ketika tim RRQ bertanding didepan publik yaitu pada acara MPL ID Season 14 yang diselenggarakan di kota Bandung dengan periode waktu hanya pada tanggal 23-28 Oktober 2024. Dengan domisili kreator yang bertempat di Yogyakarta, kreator cukup menghabiskan uang untuk perjalanan dan penginapan disana. Juga dalam waktu yang musiman, kreator diharuskan mendatangi acara tersebut jika ingin mendapatkan momen yang tepat dikarenakan acara MPL ID hanya diselenggarakan sebanyak 2 kali atau 2 musim dalam 1 tahun di Indonesia.

3.2. Saran/Rekomendasi

Kreator juga menyarankan kepada pembaca bahwa pembaca dapat membaca zine ini melalui berbagai macam cara, tidak terpaku pada cara baca konvensional seperti buku buku lainnya. Dapat dibaca melalui sudut pandang yang bermacam macam dikarenakan konsep *folding zine* yang agak *tricky*, namun esensi dari independensi zine ini tetap dikedepankan. Selain itu, karena konsep sebuah zine adalah artistiknya, zine tidak perlu disimak terlalu dalam, kreator hanya ingin pembaca mampu merasakan ekspresi dan aspirasi pribadi kreator atas tema yang diangkat didalamnya.

Kreator juga merekomendasikan bagi pembuat karya zine dikemudian hari untuk lebih memperhatikan esensi dari konsep yang diangkat didalamnya. Tidak hanya aset foto, desain grafis atau fitur lainnya, namun setiap komponen penyusun zine lainnya seperti sampul, *packaging*, hingga efektifitas konten interaktif seperti kode QR yang tetap diperunik lagi namun penyampaian pesan atau ekspresi kreator tetap efisien tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arib Mubarak, S. (2023). Dampak Game Mobile Legend terhadap Perilaku Sosial Emosional dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon. *Educational Journal: General and Specific Research*, 302–310.
- Aunillah, R. A. (2024). Zine: Sebuah Makhluk Pembebas Ekspresi Kreatif untuk Penggemar Musik. *Literat Satrasia Kabarkan Kebenaran!*
- Bryant, H. (2016). *Legends: The Best Players, Games, and Teams in Basketball*. Boston: ESPN.
- Hendrawan, V. (2020, April 2). *Wahai para netizen toxic! Ini alasan bahwa aksi kalian hanya akan merusak esports*. Retrieved from One Esports: <https://www.oneesports.id/mobile-legends/wahai-para-netizen-toxic-ini-alasan-bahwa-aksi-kalian-hanya-akan-merusak-esports/>
- Irama Nusantara. (2019). *Iramamama* Bandung: Binatang Press.
- Mg, D. (2016). Mengenal Media Alternatif Bernama Zine. *Aspirasi Media Informasi dan Komunikasi Mahasiswa*.
- Muhammad Arif, S. A. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 31–46.
- O'Connor, C. (2009). *The Club*. County Clare: Sunday Times.
- Putra, D. P. (2022). Zine sebagai representasi budaya perkotaan di Jakarta. *Kartala Visual Studies*, 1–13.
- Setyaputra, W. (2019). Perancangan Zine Perkembangan Tattoo Di Yogyakarta. *Digital Library ISI*, 1–18. Retrieved from digital library ISI.
- Zulkarnain. (2020). Pengaruh Fanatisme Keagamaan terhadap Perilaku Sosial. *Kontekstualita*, 25–37.