

ABSTRAK

Abstrak— Team XFG *Esport* adalah sebuah lembaga yang bergerak dibidang *Esport* terutama pada divisi *PUBG Mobile*. Team XFG memiliki kendala yaitu belum memiliki identitas yang terkonsep untuk mendukung model bisnis *Esport*, tidak terstrukturanya strategi bisnis dan promosi yang kurang konsisten. Sehingga menyebabkan Team XFG *Esport* kurang memperoleh brand *awareness*. Maka dari itu dibutuhkan upaya *branding* pada “Team XFG” dengan merancang strategi untuk mengkomunikasikan identitas Team XFG sehingga dapat bersaing dalam industri *Esport*. Proses *branding* dilakukan dengan lima proses untuk dapat menetapkan sebuah strategi *branding*. Pada tahap awal dilakukan analisis kondisi saat ini, kompetitor, *SWOT*, *positioning* dan kebutuhan yang disesuaikan dengan target market. *Positioning* tersebut merupakan salah satu hal utama dalam merancang strategi komunikasi dan menjadi dasar dalam membuat identitas merek yang baru serta ke tahap implementasi. Langkah selanjutnya dilakukan uji coba dan evaluasi, terdiri dari verifikasi dan validasi. Verifikasi dilakukan pada hasil digital dan cetak. Tahap validasi dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara online. Hasil validasi yang didapat telah berhasil serta mampu meningkatkan ketertarikan target market terhadap Team XFG *Esport*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *branding* “Team XFG *Esport*” telah berhasil serta mampu mengkomunikasikan identitas Team XFG sebagai tim *esport* yang humble.

Kata kunci: *Branding, Esport, Strategi, Team XFG*

Abstract— Team XFG *Esport* is an institution engaged in *Esports*, especially in the *PUBG Mobile* division. Team XFG has problems, namely not having a conceptualized identity to support the *Esports* business model, unstructured business strategies and inconsistent promotions. This causes Team XFG *Esport* to get less brand *awareness*. Therefore, a *branding* effort is needed on “Team XFG” by designing a strategy to communicate the identity of Team XFG so that it can compete in the *Esports* industry. The *branding* process is carried out with five processes to be able to establish a *branding* strategy. At the initial stage, an analysis of current conditions, competitors, *SWOT*, *positioning* and needs is carried out according to the target market. This *positioning* is one of the main things in designing a communication strategy and becomes the basis for creating a new brand identity and for the implementation phase. The next step is testing and evaluation, consisting of verification and validation. Verification is carried out on digital and printed results. The validation stage is done by distributing online questionnaires. The validation results obtained have been successful and have been able to increase the target market's interest in Team XFG *Esports*. Thus, it can be concluded that the “Team XFG *Esports*” *branding* has succeeded and is able to communicate the identity of Team XFG as a humble *esports* team.

Keywords: *Branding, Esports, Strategy, Team XFG*