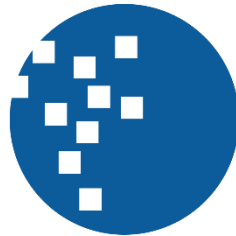


**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI  
*EMPOWERING WOMAN ESPORTS* DI INDONESIA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Christa Charisma**

**00000030780**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI *EMPOWERING***

***WOMAN ESPORTS* DI INDONESIA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Christa Charisma**

**0000030780**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christa Charisma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000030780

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI EMPOWERING WOMAN ESPORTS DI INDONESIA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Desember 2022



\*R  
10000  
METERAI  
TEMPER  
:0  
06FEANK168479908

Christa Charisma

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI *EMPOWERING WOMAN ESPORTS* DI INDONESIA

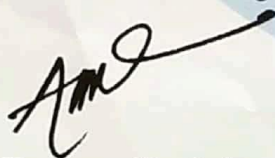
Oleh

Nama : Christa Charisma  
NIM : 00000030780  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 04 Januari 2023  
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.  
0416066807/ E069425

Penguji



Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/E071279

Pembimbing



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.  
0319098202/ E068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christa Charisma  
NIM : 00000030780  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

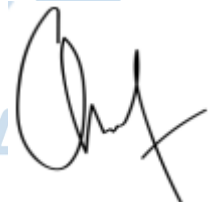
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI *EMPOWERING WOMAN* *ESPORTS* DI INDONESIA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Desember 2022

Yang menyatakan,



Christa Charisma

U N I V E R S I T A  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dari penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat mengangkat topik tugas akhir dengan judul “Perancangan Website Mengenai *Empowering Woman Esports* di Indonesia”. Adapula tujuan dari penulisan proposal ini adalah dengan memberitahukan bahwa player perempuan di Indonesia juga memiliki prestasi yang tidak kalah dengan player laki-lakinya dan mengangkat derajat player esports perempuan agar lebih dilirik masyarakat.

Berdasarkan pengalaman Penulis yang sudah memasuki dunia esports dan tertarik untuk mengangkat player perempuan pada bidang esports. Seperti yang diketahui esports sendiri adalah olahraga berbasis video game yang sering diketahui video game memiliki stigma yaitu permainan laki-laki, tidak seperti perempuan yang memiliki stigma bermain boneka dan masak-memasak.

Oleh karena itu, Penulis ingin menginformasikan bahwa player esports perempuan di Indonesia juga memiliki prestasi dan kualitas yang tidak kalah dengan player laki-laki.

Selama melakukan penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa laporan ini tidak dapat dilakukan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan yang tepat. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada Ibu Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan mengenai laporan tugas akhir, penulis juga berterima kasih kepada keluarga, dan teman-teman yang mendukung.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Maulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. RevivaLTV, sebagai brand mandatori yang mengizinkan menggunakan identitas brand RevivaLTV untuk keperluan tugas akhir ini.
6. Bapak Rafdi Habiburrahman, sebagai perwakilan jurnalis media esports di RevivaLTV.
7. Bapak Vincentius Pangestu, sebagai kepala divisi tim kreatif media esports di RevivaLTV.
8. Andrea Febriani, sebagai perwakilan player esports perempuan dari tim Grimz Esports.
9. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini akan bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kesalahan ataupun kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati.

Tangerang, 21 Desember 2022



Christa Charisma

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI *EMPOWERING*

## *WOMAN ESPORTS DI INDONESIA*

Christa Charisma

### ABSTRAK

Esports sendiri sudah resmi sebagai cabang olahraga prestasi oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Esports sendiri sekarang sudah menjadi salah satu pekerjaan tetap maupun sekunder bagi anak muda jaman sekarang. Bermula pada tahun 2016, esports sendiri tidak mempunyai standar pada gender, baik perempuan maupun laki-laki boleh bergabung dalam sebuah industri esports. Oleh karena itu, banyaknya player perempuan di bidang esports memiliki banyak prestasi dan kemampuan yang tidak kalah jauh dari player laki-laki. Dari hasil penelitian diperlukan bentuk media informasi yang dapat membantu publik mengenal para pemain esports perempuan di Indonesia. Penulis pun melakukan beberapa metode pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara dari seorang jurnalis media esports, kepala divisi tim kreatif pada media esports, player esports perempuan asal Indonesia, dan melakukan studi eksisting sebagai referensi perancangan. Berdasarkan hasil data yang diperoleh penulis menemukan solusi berupa merancang media informasi berupa website yang dapat menampung informasi dan data para player esports perempuan dengan tujuan mengangkat nama tim maupun player itu sendiri kepada komunitas maupun industri esports.

**Kata kunci:** Website, Perempuan, Esports

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# **WEBSITE DESIGN CONCERNING EMPOWERING WOMEN**

## **ESPORTS IN INDONESIA**

Christa Charisma

### **ABSTRACT (English)**

*Esports itself has been officially recognized as an achievement sport by the Ministry of Youth and Sports (Kemenpora) and the Indonesian National Sports Committee (KONI). Esports itself has now become one of the permanent and secondary jobs for today's youth. Starting in 2016, esports itself does not have gender standards, both women and men may join an esports industry. Therefore, many female players in esports have many achievements and abilities that are no less than male players. From the results of the research, a form of information media is needed that can help the public get to know female esports players in Indonesia. The author also used several data collection methods, namely by conducting interviews with an esports media journalist, the head of the creative team division for esports media, female esports players from Indonesia, and conducting existing studies as design references. Based on the results of the data obtained, the author found a solution in the form of designing an information media in the form of a website that can accommodate information and data on female esports players with the aim of raising the name of the team and the players themselves to the community and the esports industry.*

**Keywords:** Website, Woman, Esports

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	2
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Desain Grafis</b> .....	6
<b>2.1.1 Elemen Desain</b> .....	6
<b>2.1.2 Prinsip Desain</b> .....	9
<b>2.1.3 Tipografi</b> .....	13
<b>2.1.4 Grid</b> .....	14
<b>2.2 Media Informasi</b> .....	16
<b>2.2.1 Tujuan Media Informasi</b> .....	16
<b>2.2.2 Jenis Media Informasi</b> .....	17
<b>2.3 Website</b> .....	17
<b>2.3.1 Homepage</b> .....	18
<b>2.3.2 Singlepage Website</b> .....	18
<b>2.3.3 Sitemap</b> .....	19
<b>2.3.4 Adaptive User Interface</b> .....	19

2.3.5	User Experience .....	19
2.4	Fotografi .....	20
2.4.1	Unsur Foto .....	21
2.5	Esports .....	22
2.5.1	Sejarah Esports .....	22
2.5.2	Organisasi Esports .....	23
2.5.3	Jenis Esports Menurut Platform .....	23
2.5.4	Jenis Esports Menurut Genre Game .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	27
3.1.1	Metode Kualitatif .....	27
3.1.1.1	Wawancara .....	27
3.1.1.2	Kesimpulan Kualitatif .....	34
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	34
3.1.2.1	Kuisisioner .....	35
3.1.2.2	Kesimpulan Kuisisioner .....	41
3.2	Mandatory Perusahaan (RevivaLTV) .....	41
3.3	Studi Eksisting .....	42
3.3.1	Website Team Esports Paper Rex .....	43
3.3.2	Website MPL Indonesia .....	44
3.4	Metodologi Perancangan .....	44
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	46
4.1.1	Orientasi .....	46
4.1.1.1	Perencanaan Media Informasi .....	46
4.1.1.2	Penyusunan Konten .....	47
4.1.2	Analisis .....	48
4.1.3	Conception .....	49
4.1.3.1	Mindmapping .....	49
4.1.3.2	Keywords .....	50
4.1.3.3	Big Idea .....	51
4.1.3.4	Moodboard .....	51

4.1.3.5 Typeface .....	51
4.1.3.6 Color Palette.....	53
4.1.4 Design.....	53
4.1.4.1 Perancangan Media Utama .....	53
4.1.4.2 Perancangan Media Pendukung .....	65
4.1.5 Implementasi .....	68
4.2 Analisis Perancangan.....	73
4.2.1 Analisis Desain Home Page.....	73
4.2.2 Analisis Desain Teams Page.....	75
4.2.3 Analisis Desain Join Us Page .....	76
4.2.4 Analisis Desain News Page.....	78
4.2.5 Analisis Desain Instagram Ads.....	79
4.2.6 Analisis Desain Instagram Story Ads .....	80
4.2.7 Analisis Desain Facebook Ads .....	81
4.2.8 Analisis Desain Youtube Ads.....	82
4.3 Budgeting .....	82
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xvi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Website Paper Rex.....	36
Tabel 3.2 Tabel SWOT Website MPL Indonesia .....	37
Tabel 4.1 Perencanaan Media .....	40
Tabel 4.2 Konten Media.....	41
Tabel 4.3 Biaya Desain Media Utama dan Pendukung.....	72
Tabel 4.4 Biaya Produksi Perancangan Media Utama dan Pendukung.....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Implementasi Garis pada Desain.....	6
Gambar 2.2 Implementasi Bentuk pada Desain.....	7
Gambar 2.3 Warna Substraktif dan Aditif.....	8
Gambar 2.4 Tekstur Taktil.....	8
Gambar 2.5 Tekstur Visual.....	9
Gambar 2.6 Asimetris.....	10
Gambar 2.7 Simetris.....	10
Gambar 2.8 Radial.....	11
Gambar 2.9 Emphasis (Penekanan).....	12
Gambar 2.10 Kesatuan (Unity).....	13
Gambar 2.11 Anatomi Huruf.....	14
Gambar 2.12 Single-Column Grid.....	14
Gambar 2.13 Multi Column Grid.....	15
Gambar 2.14 Modular Grid.....	15
Gambar 2.15 <i>Homepage</i> .....	18
Gambar 2.16 <i>Singlepage</i> .....	18
Gambar 2.17 <i>Sitemap</i> .....	19
Gambar 2.18 ISO, Shutter, Aperture.....	20
Gambar 2.19 <i>Arcade Games</i> .....	23
Gambar 2.20 <i>PC Games</i> .....	24
Gambar 2.21 <i>Console Games</i> .....	24
Gambar 2.22 <i>Handled Games</i> .....	25
Gambar 2.23 <i>Mobile Games</i> .....	25
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Rafdi Habiburahman (Jurnalis) ..	24
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Vincentius Pangestu (Tim Kreatif) .....	25
Gambar 3.3 Screenshot Hasil Wawancara dengan Andrea (Player Esports).....	27
Gambar 3.4 Diagram Tingkat Pendidikan Responden.....	29
Gambar 3.5 Diagram Tingkat Pengetahuan Responden.....	30
Gambar 3.6 Diagram Tingkat Posisi/Peran Responden.....	30
Gambar 3.7 Diagram Player Favorit Responden.....	31
Gambar 3.8 Diagram Faktor Responden.....	31
Gambar 3.9 Diagram Platform.....	32

Gambar 3.10 Diagram Kasus Responden .....	32
Gambar 3.11 Diagram Kasus Responden .....	33
Gambar 3.12 Diagram Kasus Responden .....	33
Gambar 3.13 Diagram Kasus Responden .....	34
Gambar 3.14 Logo Perusahaan RevivaLTV .....	35
Gambar 3.15 Poster Thumbnail GPSL by RevivaLTV .....	35
Gambar 3.16 Home Page Website Paper Rex.....	36
Gambar 3.17 Landing Page Website MPL Indonesia.....	37
Gambar 4.1 User Persona.....	49
Gambar 4.2 Mind Mapping.....	50
Gambar 4.3 Moodboard .....	51
Gambar 4.4 Typeface .....	52
Gambar 4.5 Color Palette.....	53
Gambar 4.6 Sitemap.....	54
Gambar 4.7 Referensi Key Visual .....	54
Gambar 4.8 Aset Foto yang Digunakan.....	55
Gambar 4.9 Hasil Awal.....	56
Gambar 4.10 Key Visual.....	57
Gambar 4.11 Proses Konten Grafis.....	57
Gambar 4.12 Grid Website .....	58
Gambar 4.13 Penerapan Grid dan Low Fidelity .....	59
Gambar 4.14 Hasil Perancangan Home Page .....	60
Gambar 4.15 Home Page .....	61
Gambar 4.16 Teams Page .....	62
Gambar 4.17 Join Us Page.....	63
Gambar 4.18 News Page.....	64
Gambar 4.19 Hasil Akhir Website.....	64
Gambar 4.20 Instagram Ads .....	65
Gambar 4.21 Instagram Story Ads.....	66
Gambar 4.22 Facebook Ads.....	67
Gambar 4.23 Youtube Ads.....	68
Gambar 4.24 Mockup Media Utama Website.....	69
Gambar 4.25 Mockup Media Pendukung Instagram Ads.....	70
Gambar 4.26 Mockup Media Pendukung Instagram Story Ads .....	71

Gambar 4.27 Mockup Media Pendukung Facebook Ads .....	72
Gambar 4.28 Mockup Media Pendukung Youtube Ads .....	73
Gambar 4.29 Analisis Homepage .....	74
Gambar 4.30 Analisis Teamspace.....	76
Gambar 4.31 Analisis Join Us Page.....	77
Gambar 4.32 Analisis News Page.....	78
Gambar 4.33 Analisis Instagram Ads .....	79
Gambar 4.34 Analisis Instagram Story Ads.....	80
Gambar 4.35 Analisis Facebook Ads.....	81
Gambar 4.36 Analisis Youtube Ads.....	82





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran B: Transkrip Wawancara dengan Jurnalis Media Esports.....	xviii
Lampiran C: Transkrip Wawancara dengan Kepala Divisi Tim Kreatif .....	xvi
Lampiran D: Transkrip Wawancara dengan Player Esports .....	xvii
Lampiran E: Hasil Kuisisioner .....	xvix
Lampiran F: Hasil Turnitin .....	xvix



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA