



SKRIPSI APLIKATIF

Perancangan Website Game Online

AIKA Epic I : Trisaghion

(AIKA Global Indonesia)

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh :

Dias Annisa Ramadhani

44407010032

Visual and Art Communication

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Dias Annisa Ramadhani
NIM : 44407010032
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Visual and Art Communication
Judul skripsi aplikatif : Perancangan Website Game Online *AIKA Epic I : Trisaghion* (AIKA Global Indonesia)

Jakarta, 20 Juli 2012

UNIVERSITAS
Mengetahui,
MERCU BUANA

Pembimbing I

Sunarwati, M.Si

Pembimbing II

Dr. Ahmad Mulyana, M.Si



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Dias Annisa Ramadhani
NIM : 44407010032
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Visual and Art Communication
Judul skripsi aplikatif : Perancangan Website Game Online *AIKA Epic I : Trisaghion* (AIKA Global Indonesia)

Jakarta, 20 Juli 2012

1. Ketua Sidang
Suryaning Hayati, MM


(.....)

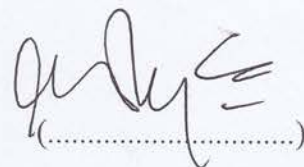
2. Penguji Ahli
Rizky Briandana, S.Sos, M.Comm


(.....)

3. Pembimbing I
Sunarwati, M.Si


(.....)

4. Pembimbing II
Dr. Ahmad Mulyana, M.Si


(.....)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Dias Annisa Ramadhani
NIM : 44407010032
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Visual and Art Communication
Judul skripsi aplikatif : Perancangan Website Game Online *AIKA Epic I : Trisaghion* (AIKA Global Indonesia)

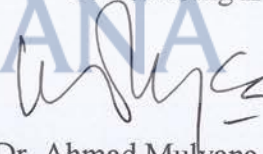
Jakarta, 20 Juli 2012

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing I


Sunarwati, M.Si

Pembimbing II


Dr. Ahmad Mulyana, M.Si

Mengetahui,

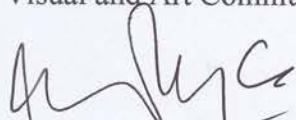
Dekan Fakultas

Ilmu Komunikasi


Dra. Diah Wardhani, M.Si

Ketua Bidang Studi

Visual and Art Communication


Dr. Ahmad Mulyana, M.Si

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur Alhamdulillah kepada ALLAH SWT atas karunia dan nikmatnya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas akhir ini hingga selesai. Tugas akhir ini disusun dengan judul **“Perancangan Website Game Online *AIKA Epic I : Trisaghion* (AIKA Global Indonesia)”**.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan sumbangan pikiran, pendidikan, bimbingan, dan doa yang memacu semangat kepada penulis selama penyusunan hingga dan Eni Astuti, S.Sos. yang tiada henti – hentinya memberikan doa, motivasi, dan dukungan dari awal hingga akhir.

1. Ibu Sunarwati, M.Si, selaku pembimbing pertama, terima kasih untuk waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini
2. Bapak Dr. Ahmad Mulyana, M.Si, selaku pembimbing kedua dan ketua bidang Studi Visual and Art Communication, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Dra. Diah Wardhani, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.
4. Kepada seluruh dosen pengajar Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.

5. Seluruh staff karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, yang telah banyak membantu penulis dalam pembuatan surat – surat untuk keperluan penulis semasa kuliah. (Khususnya untuk Mbak Lila)
6. Bapak Suyudi Koeswanto selaku Managing Director PT.Asiasoft Indonesia, dan para staff beliau yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancarai.
7. Bude Lis, Bude Nur, dan Mamah Tum sebagai orang tua kedua ku yang tak henti-hentinya memberikan nasehat.
8. Mba Dilah, Mas Arif, sebagai sepupu ku yang selalu memberikan dukungan.
9. Agam Reynaldi Reza Erlanda yang telah hadir memberikan semangat, doa, motivasi, dan inspirasi kepadaku.
10. Kucing-kucingku (Tican, Tiko, Acel, Zombie, dan Cilo) yang selalu menemani penulis ketika mengerjakan skripsi di rumah.
11. Semua teman-teman di dunia game yang tak henti-hentinya memberi dukungan dan semangat kepada penulis agar tidak malas mengerjakan Tugas Akhir ini (William, Dika, abang Fredly, Sajit, Paula, Bobby, Otong, Kak Yuniarto, Ulum, Hong, Sylvi, Kak Jeff, Budi *Arthur*, Randy *Vulskrantz*, Anggit dan yang lainnya).
12. Teman-teman di UKM *Mercu Buana English Club* khususnya buat Kak Eyki, Kak Emy, Kak Azizah, Yulvi Hendri, dan Kurniawan.
13. Teman-teman satu bimbingan (Dahlia dan Reza 2006)
14. Keluarga besar komunikasi visual angkatan 2007 (Riza, Dini, Frela, Arya, Yovi) dan semua keluarga komvis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat dan menjadi dorongan semangat untuk rekan lain agar segera menyelesaikan tugas akhirnya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini, untuk itu penulis menerima saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan kearah kesempurnaan dan semoga penulisan ini dapat berguna di masa mendatang.

Jakarta, 20 Juli 2012

Dias Annisa Ramadhani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF	ii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Masalah	5
1.2.1 Identifikasi Masalah	5
1.2.2 Rumusan Masalah	6
1.2.3 Batasan Masalah	6
1.3 Tujuan Perancangan.....	6
1.4 Manfaat	6
1.4.1 Manfaat Akademis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Komunikasi	8
2.2 Komunikasi Visual	10
2.2.1 Desain Komunikasi Visual	10

2.2.2 Elemen Desain Komunikasi Visual	12
1. Garis (<i>Line</i>)	13
2. Bentuk (<i>Shape</i>)	14
3. Warna.....	15
4. Ilustrasi / Gambar	16
5. Huruf / Tipografi	16
6. Ruang (<i>Space</i>)	18
7. Tata Letak (<i>Layout</i>)	18
8. Logo	20
2.2.3 Gaya Desain	20
2.3 Pengertian Website	21
2.3.1 Tujuan website	23
2.3.2 Unsur-unsur website	24
a. <i>Domain Name</i>	25
b. <i>Hosting</i>	25
c. <i>Scripts / Bahasa Program</i>	25
d. <i>Design Web</i>	26
e. <i>Publikasi</i>	26
2.3.3 Fungsi Website.....	27
2.3.4 Jenis-Jenis Website	28
2.3.5 Kriteria website yang baik	29
2.3.6 Prinsip - prinsip web design	32
2.4 Definisi Game	36
2.4.1 Game Online	38
2.4.2 Tipe-tipe game online	38

2.4.3 Game online berdasarkan teknologi grafik.....	39
---	----

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Sejarah singkat <i>provider game</i>	40
3.2 AIKA Online <i>Epic I :Trisaghion</i>	42
3.2.1 Analisis SWOT	49
3.2.2 Kompetitor	54
3.3 Strategi Perancangan.....	55
3.3.1 Strategi Komunikasi	56
3.3.2 Tujuan komunikasi.....	56
3.3.3 Pesan (<i>keyword</i>)	56
3.3.4 Positioning	57
3.4 Target <i>Audience</i>	58
3.5 Konsep Visual.....	59
3.5.1 Gaya Desain	60
3.5.2 Key Visual	60
3.5.3 <i>Typography</i>	63
3.5.4 Konsep Website	64

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Proses Pra Produksi.....	65
4.2 Proses Produksi <i>Website</i>	66
4.2.1 Proses Sketsa.....	70
4.2.2 Proses <i>Digital Imaging</i>	71
4.2.3 Proses Me-Layout Website melalui <i>Web Page Maker</i>	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	104
---------------------	-----

5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Bentuk 2 dimensi.....	14
2. Gambar 2.2 Bentuk 3 dimensi.....	14
3. Gambar 2.3 Lingkaran warna.....	15
4. Gambar 2.4 Keseimbangan simetris.....	34
5. Gambar 2.5 Keseimbangan asimetris	34
6. Gambar 3.1 Logo <i>PT. Asiasoft</i>	40
7. Gambar 3.2 Logo game AIKA Online	42
8. Gambar 3.3 Background AIKA	43
9. Gambar 3.4 Background AIKA	44
10. Gambar 3.5 Pran.....	45
11. Gambar 3.6 Karakter	46
12. Gambar 3.7 <i>Battlegrounds</i>	48
13. Gambar 3.8 <i>Castle Siege</i>	48
14. Gambar 3.9 <i>Relic wars</i>	49
15. Gambar 3.10 <i>Siege War</i>	50
16. Gambar 3.11 Peta	50
17. Gambar 3.12 Player vs Player (PvP)	51
18. Gambar 3.13 Battle 1000 vs 1000.....	51
19. Gambar 3.14 Battle 1000 vs 1000	52
20. Gambar 3.15 Critical skill.....	52
21. Gambar 3.16 Pran.....	53
22. Gambar 3.17 Tunggangan.....	53
23. Gambar 3.18 Skema warna biru	62

24. Gambar 3.19 Gradasi warna biru	63
25. Gambar 3.20 Warna merah marron.....	63
26. Gambar 4.1 Sketsa Opening.....	70
27. Gambar 4.2 Sketsa Framing.....	70
28. Gambar 4.3 Warna background	71
29. Gambar 4.4 Header.....	72
30. Gambar 4.5 Footer.....	72
31. Gambar 4.6 Frame.....	73
32. Gambar 4.7 Tampilan halaman website	74
33. Gambar 4.8 Desain Opening	75
34. Gambar 4.9 Desain <i>Button</i>	75
35. Gambar 4.10 Desain <i>Button</i>	76
36. Gambar 4.11 Desain <i>Button</i>	76
37. Gambar 4.12 Desain <i>Button</i>	77
38. Gambar 4.13 Opening.....	78
39. Gambar 4.14 Logo AIKA	79
40. Gambar 4.15 Button Daftar Baru.....	79
41. Gambar 4.16 Button Download	80
42. Gambar 4.17 Button Event Info	80
43. Gambar 4.18 Button Mi-Cash.....	81
44. Gambar 4.19 Button Website.....	81
45. Gambar 4.20 Tampilan Homepage.....	82
46. Gambar 4.21 Tampilan Header	84
47. Gambar 4.22 Tampilan animasi pada header.....	85
48. Gambar 4.23 Tampilan frame	86

49. Gambar 4.24 Button Login	87
50. Gambar 4.25 Search	87
51. Gambar 4.26 Tampilan button submenu	87
52. Gambar 4.27 Tampilan button search item	88
53. Gambar 4.28 Tampilan button <i>concact game master,marketing,dan fansite</i>	88
54. Gambar 4.29 Button facebook dan twitter.....	89
55. Gambar 4.30 Background isi submenu	89
56. Gambar 4.31 Gambar animasi.....	90
57. Gambar 4.32 Button castle siege dan elter battle	90
58. Gambar 4.33 Button artworks	91
59. Gambar 4.34 Button wallpapers	91
60. Gambar 4.35 Button screenshoots.....	92
61. Gambar 4.36 Tampilan footer	92
62. Gambar 4.37 Inside tittle	93
63. Gambar 4.38 News	94
64. Gambar 4.39 Game Info	95
65. Gambar 4.40 Guide	97
66. Gambar 4.41 Gallery	98
67. Gambar 2.42 Help	99
68. Gambar 4.43 Menu Register atau Daftar Baru.....	101
69. Gambar 4.44 Layout setelah register.....	102
70. Gambar 4.45 Layout Login	103

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Tabel Garis Secara Orientasi	13
2. Tabel 2.2 Tabel Warna dan Kesan Psikologis	16

