

**UNIVERSITAS MERCUBUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI VISUAL COMMUNICATION**

**Wardatul Jannah
44410010024**

(i-xiii) + 71 halaman ; 6 artikel internet ; 20 buku (1994-2010)

ABSTRAK

**Perancangan Buku Panduan
Ragnarok Online II : Legend of The Second**

Game online merupakan game komputer, yaitu sebuah ajang permainan yang dimainkan melalui suatu perangkat yang disebut komputer dan memungkinkan dimainkan oleh seseorang atau mungkin lebih, bahkan dapat dimainkan secara berkelompok baik dari sebuah tempat tertentu atau bisa juga dari tempat yang berbeda, dan *game online* yang dimainkan tersebut berada dalam sebuah jaringan internet dan melalui internet itulah semua pemain yang memainkan game itu dapat terhubung dan berinteraksi. Perancangan buku panduan *game Ragnarok Online 2 : Legend of The Second* disusun berdasarkan teori-teori dan elemen dalam komunikasi visual.

Komunikasi visual termasuk dalam disiplin ilmu yang mempelajari konsep komunikasi menggunakan elemen-elemen visual, serta mempelajari teknik dan media penyampaian pesan sehingga pesan atau informasi dapat diterima pembaca dengan mudah dan menyenangkan.

Perancangan buku panduan bermain *Ragnarok Online II: Legend of The Second* menggunakan ilustrasi bertema fantasi dan petualangan dengan elemen visual, warna, tipografi, dan layout yang harmonis. Hal ini dilakukan untuk memperjelas isi pesan serta maksud dan tujuan dari pesan yang akan disampaikan.

Penerapan hasil perancangan dengan menggunakan software design seperti Adobe Photoshop, Indesign, Illustrator dan Corel Draw. Setelah perancangan selesai dicetaklah dummy untuk memeriksa secara keseluruhan. Terakhir dicetak menggunakan teknik cetak digital printing.

Kata Kunci : Buku dan Game Online, Komunikasi visual, Ragnarok Online II, Perancangan