



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN**

**RAGNAROK ONLINE II: THE LEGEND OF THE SECOND**

**Skripsi Aplikatif**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh:

UNIVERSITAS  
**Wardatul Jannah**  
MERCU BUANA  
4441001002

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**VISUAL AND ART COMMUNICATION**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2014**



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**PROGRAM STUDI VISUAL COMMUNICATION**

**LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF**

Judul : PERANCANGAN BUKU PANDUAN RAGNAROK  
ONLINE II : LEGEND OF THE SECOND  
Nama : Wardatul Jannah  
NIM : 44410010024  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Program Studi : Visual Communication


UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Jakarta, 04 Juni 2014

**Ketua Sidang**

Dr.Dadan Iskandar, M.Si

  
(.....)

**Penguji Ahli**

Ananta Hari Noorsasetya, S.Sn

  
(.....)

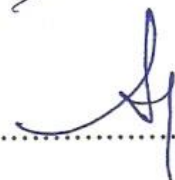
**Pembimbing I**

Ety Sujanti, M. Ikom

  
(.....)

**Pembimbing II**

Agus Nurshidi, M.Ds

  
(.....)



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

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

**LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF**

Judul : PERANCANGAN BUKU PANDUAN RAGNAROK  
ONLINE II : LEGEND OF THE SECOND  
Nama : Wardatul Jannah  
NIM : 44410010024  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Program Studi : Visual Communication

Jakarta, 04 Juni 2014

Disetujui & Diterima Oleh:

Pembimbing I

( Ety Sujanti, M.Ikom)

Pembimbing II

(Agus Nurshidi, M.Ds)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Agustina Zubair, M.Si)

Ketua Bidang Studi

(Dr. Dadan Iskandar, M.Si)



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**PROGRAM STUDI VISUAL COMMUNICATION**

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI APLIKATIF**

Judul : PERANCANGAN BUKU PANDUAN RAGNAROK  
ONLINE II : LEGEND OF THE SECOND

Nama : Wardatul Jannah

NIM : 44410010024

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Program Studi : Visual Communication

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Jakarta, 04 Juni 2014

**Pembimbing I**

( Ety Sujanti, M.Ikom)

**Pembimbing II**

(Agus Nurshidi, M.Ds)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi Aplikatif ini. Skripsi Aplikatif ini merupakan salah satu syarat akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dalam menempuh gelar sarjana strata 1 (S1). Bidang Studi *Visual and Art Communication*.

Pembuatan skripsi aplikatif ini tidak lepas dari peran serta banyak orang, terutama kedua Orang Tua serta Kakak dari penulis, yang selalu memberikan dukungan secara material maupun non-material.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan dari skripsi ini, untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi aplikatif ini, antara lain kepada :

1. Ibu Ety Sujanti, M.Ikom. Selaku dosen dan pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, perhatian, dan pengarahan kepada penulis sehingga proposal ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Agus Nursidhi, M.Ds. Selaku dosen dan pembimbing kedua yang juga telah memberikan bimbingan, perhatian, dan pengarahan kepada penulis.
3. Ibu Dr. Agustina Zubair, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

4. Bapak Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku ketua program studi *Visual and Art Communication*, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, Jakarta.
5. Bapak Dadan Iskandar, M.Si. Selaku dosen yang turut membimbing dan mengarahkan penulis sehingga proposal ini dapat terselesaikan.
6. Teman - teman sejurusan angkatan 2010 yang dalam rela mendengarkan keluh kesah selama pengerjaan skripsi dan tak sungkan memberikan bantuannya. Upi, Tika, Vina, Widi, Faizah, Sinta, Eka, Tari, dan yang lainnya.
7. Teman - teman sesama gamer khususnya yang memainkan Ragnarok Online II, yang telah memberikan dorongan semangat untuk mengerjakan buku ini.
8. Serta seluruh pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi aplikatif ini.

Jakarta, April 2014

Penulis,

Wardatul Jannah

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR TANDA LULUS .....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I .....	
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Perancangan.....	5
1.4 Alasan Pemilihan Judul .....	6
1.5 Manfaat Perancangan .....	6
1.5.1 Manfaat Akademis .....	7
1.5.2 Manfaat Praktis .....	7
BAB II.....	
LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Definisi Komunikasi.....	8

2.2 Komunikasi Visual .....	9
2.2.1 Desain Komunikasi Visual.....	9
2.2.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	10
2.2.3 Elemen Desain Komunikasi Visual.....	12
2.3 Buku 20	
2.3.1 Definisi Buku .....	20
2.3.2 Jenis-Jenis Buku .....	21
2.4 <i>Game</i> (Permainan) .....	25
2.4.1 <i>Game Online</i> .....	26
2.4.2 <i>Jenis Game Online</i> .....	27
2.5 Sejarah Singkat <i>Publisher</i> dan <i>Developer</i> .....	30
2.6 Ragnarok Online II : The Legend of The Second .....	33
BAB III .....	
HASIL KEGIATAN MAGANG .....	35
3.1 Strategi Komunikasi .....	35
3.1.1 Tujuan Komunikasi .....	35
3.1.2 Materi Pesan.....	36
3.2 Strategi Kreatif .....	36
3.2.1 Pendekatan Visual .....	36
3.2.2 Pendekatan Verbal.....	37



3.3 Strategi Media .....	37
3.3.1 Media Utama .....	37
3.3.2 Gimmick.....	38
3.4 Target Audiens .....	39
3.4.1 Demografis .....	39
3.4.2 Psikografis .....	39
3.4.3 Geografis .....	39
3.4.4 Behavioral .....	39
3.5 Analisis SWOT .....	40
3.6 Konsep Visual .....	41
3.6.1 Format Desain .....	42
3.6.2 Tata Letak ( Layout ) .....	42
3.6.3 Tipografi .....	43
3.6.4 Ilustrasi .....	44
3.6.5 Warna dan Teknik Cetak .....	45
3.6.6 Karakter .....	46
3.7 Biaya Produksi (Anggaran) .....	49
3.7.1 Pra Produksi .....	49
3.7.2 Produksi.....	49
3.7.3 Pasca Produksi.....	50

BAB IV .....	
TEKNIS PRODUKSI MEDIA .....	51
4.1 Proses perancangan buku.....	51
4.2 Media Utama .....	54
4.2.1 Cover Buku .....	55
4.2.2 Isi Buku .....	58
4.3 Gimmick .....	66
4.3.1 DVD Ragnarok Online II .....	66
4.3.2 Sticker.....	68
4.3.3 Pembatas Buku.....	69
BAB V.....	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	

## DAFTAR gambar

Gambar 1. Logo PT. Lyto Datarindo Fortuna.....	31
Gambar 2. Logo Gravity Corp .....	32
Gambar 3. Logo Ragnarok Online II .....	33
Gambar 4. Sketsa Layout .....	41
Gambar 5. Ilustrasi Ragnarok Online II.....	43
Gambar 6. Warna CMYK .....	44
Gambar 7. Karakter Swordman.....	45
Gambar 8. Karakter Acolyte.....	45
Gambar 9. Karakter Magician.....	46
Gambar 10. Karakter Thief .....	46
Gambar 11. Karakter Ranger .....	47
Gambar 12. Sketsa Layout cover depan.....	54
Gambar 13. Sketsa layout cover belakang .....	54
Gambar 14. Perancangan cover bagian depan .....	55
Gambar 15. Perancangan cover bagian belakang .....	55
Gambar 16. Cover depan & Cover belakang .....	56
Gambar 17. Halaman pemisah antara cover dan isi buku .....	54

Gambar 18. Design isi buku bab : Prolog .....	58
Gambar 19. Desain isi buku bab : Introduction .....	59
Gambar 20. Proses perancangan design isi buku : Class system .....	60
Gambar 21. Desain isi buku bab : Class System.....	60
Gambar 22. Proses perancangan bab : Job System .....	61
Gambar 23. Design isi buku bab : Job System .....	61
Gambar 24. Proses perancangan bab : Guardian Spirit.....	62
Gambar 25. Desain isi buku bab : Guardian Spirit .....	62
Gambar 26. Proses perancangan bab : Feature .....	63
Gambar 27. Design isi buku bab : Feature .....	63
Gambar 28. Proses perancangan bab : Tips & Trick .....	64
Gambar 29. Design isi buku bab : Tips & Trick .....	64
Gambar 30. Design cover tempat DVD ragnarok online II .....	65
Gambar 31. Design dalam tempat dvd ragnarok online II.....	65
Gambar 32. Cover kaset dvd ragnarok online II .....	66
Gambar 33. Sticker ragnarok online II.....	67
Gambar 34. 10 macam pembatas buku ragnarok online II .....	67