

ABSTRAK

Wendi Wijaya :

Perancangan Komunikasi Visual

Perancangan Visual *Chinese Nursery Rhyme*

Pantun adalah seni dan keindahan dalam suatu bahasa yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan. Dalam bahasa Mandarin, pantun digunakan untuk memotivasi dan menambah ketrampilan berbahasa mulai dari usia anak. Untuk menambah minat dan semangat belajar terhadap pantun Mandarin anak, dibutuhkan perancangan visual yang tepat dan menarik yang bisa mewakili isi dan maksud dari pantun, disamping untuk mempermudah para pembelajar.

Kata kunci:

Perancangan, Visual, Pantun Mandarin, Anak.

ABSTRACT

Wendi Wijaya :

Final Design Assignment for Visual Communication

Design assignment of the Visual Chinese Nursery Rhyme

Rhyme is the art and beauty of language which is created to convey a certain message. In Chinese, a rhyme is used to motivate and enhance one's linguistic skill since childhood. To increase the proclivity and learning passion of a child towards a Chinese rhyme, it requires an appealing and effective visual design, which can well represent the content of the message of the rhyme, as well as to help the learning process.

Keyword:

Design, Visual, Chinese Rhyme, Child.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Perancangan.....	2
1.5 Metodologi Perancangan.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1.1. Data Primer.....	3
1.5.1.2. Data Sekunder	3
1.5.2 Identifikasi Data.....	3
1.5.3 Metode Analisis Data.....	4
1.6 Konsep Perancangan	4
2. TINJAUAN TEORI DAN ANALISA	
2.1 Studi Literatur.....	5
2.1.1 Tinjauan Tentang Bahasa Mandarin	5
2.1.2 Tinjauan Tentang Pantun Mandarin.....	6
2.1.2.1 Definisi Pantun Mandarin.....	6
2.1.2.2 Sejarah Pantun Mandarin.....	6
2.1.2.3 Pantun Mandarin Anak.....	9
2.1.3 Tinjauan Tentang Poster.....	9
2.1.3.1. Definisi Poster	9
2.1.3.2. Sejarah Poster.....	9
2.1.3.3. Fungsi Dan Jenis Poster.....	15
2.1.3.4. Karakteristik Poster.....	16
2.1.3.5. Pendekatan Visual.....	17
2.1.3.6. Teknik Visualisasi.....	18
2.1.3.7. Unsur-Unsur Poster.....	19
2.1.3.8 Prinsip-Prinsip Tata Letak.....	21

2.1.4 Tinjauan Linguistik	32
2.1.4.1 Definisi Linguistik.....	32
2.1.4.2 Objek Linguistik	32
2.1.4.3 Cabang Linguistik.....	33
2.2 Identifikasi Data.....	36
2.2.1 Data Pantun Mandarin Anak.....	36
2.3 Analisa Data.....	50
2.3.1 Kuesioner.....	50
2.4 Gaya bahasa dalam pantun Mandarin anak yang diangkat.....	51
2.4.1 Perbandingan (simile).....	51
2.4.2 Metafora.....	51
2.4.3 Personifikasi.....	52
3. KONSEP PERANCANGAN.....	54
3.1 Tujuan Media.....	54
3.1.1 Jangkauan Media.....	54
3.1.2 Frekuensi Media.....	54
3.1.3 Kontinuitas Media.....	54
3.2 Strategi Media.....	54
3.2.1 <i>Target Audience</i>	54
3.2.1.1 Demografis.....	54
3.2.1.2 Geografis.....	54
3.2.1.3 Psikografis.....	54
3.2.1.4 Behavioral.....	54
3.2.2 Media.....	54
3.3 Konsep Kreatif.....	55
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	55
3.3.2 Strategi Kreatif.....	55
3.3.2.1 <i>Target Audience</i>	55
3.3.2.2 Interpretasi.....	55
3.3.3 Program Kreatif.....	58
3.3.3.1 Konsep Perancangan Poster	58
3.3.3.2 Konsep Visualisasi Keseluruhan.....	59
3.3.3.3 Konsep Visualisasi Tiap Poster.....	60
4. LAYOUT PERANCANGAN.....	64
4.1 <i>Thumbnail</i>	64
4.2 Sketsa	65
4.2 <i>Final Design</i>	75
5. PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89
DAFTAR MATERI PENYERTA	

DAFTAR GAMBAR

2.1	Bagian Dalam kitab <i>Shijing</i>	7
2.2	Poster Karya Jean Michel Papillon Pada Jaman Awal	11
2.3	Poster Opera untuk Giacomo Puccini.....	11
2.4	Poster Karya Cheret.....	12
2.5	<i>Jane Avril</i> Karya Toulouse-Lautree.....	13
2.6	<i>I want You</i> Karya Montgomery Flagg.....	13
2.7	<i>Autodafe</i> Karya-Karya John Heartfield.....	14
2.8	<i>The Persistence of Memory</i> Karya Salvador Dali	15
2.10	Gaya Ilustrasi Dekoratif.....	21
2.11	Gaya Ilustrasi Kartunal.....	21
2.12	Gaya Ilustrasi Komik.....	22
2.13	Mondrian <i>layout</i>	23
2.14	Multipanel <i>layout</i>	23
2.15	Picture Window <i>layout</i>	24
2.16	Copy Heavy <i>layout</i>	24
2.17	Frame <i>layout</i>	25
2.18	Silhouette <i>layout</i>	25
2.19	Type Specimen <i>layout</i>	26
2.20	Circus <i>layout</i>	26
2.21	Jumble <i>layout</i>	27
2.22	Grid <i>layout</i>	27
2.23	Bleed <i>layout</i>	28
2.24	Vertical Panel <i>layout</i>	28

2.25	Alphabet Inspired <i>layout</i>	29
2.26	Angular <i>layout</i>	29
2.27	Informal Balance <i>layout</i>	30
2.28	Brace <i>layout</i>	30
2.29	Two Mortyses <i>layout</i>	31
2.30	Quadran <i>layout</i>	32
2.31	Comic Strip <i>layout</i>	32
2.32	Rebus <i>layout</i>	33
2.33	Lembar Kuesioner	51
2.34	Diagram Hasil Kuesioner	52
4.1.	<i>Thumbnail 1</i>	64
4.2.	<i>Thumbnail 2</i>	65
4.3	Sketsa <i>Zhao pengyou</i> (mencari teman)	65
4.4	Sketsa <i>San'ge heshang</i> (tiga biksu)	66
4.5	Sketsa <i>Xiao mifeng</i> (lebah kecil)	66
4.6	Sketsa <i>Pai pai zuo</i> (duduk berbaris)	67
4.7	Sketsa <i>E</i> (angsa)	67
4.8	Sketsa <i>Shai taiyang</i> (di bawah terik matahari)	68
4.9	Sketsa <i>Jian zhijia</i> (potong kuku)	68
4.10	Sketsa <i>Baohu yanjing</i> (menjaga mata)	69
4.11	Sketsa <i>Xiao qingting</i> (capung kecil)	69
4.12	Sketsa <i>Xing</i> (bintang)	70
4.13	Sketsa <i>Taiyang diqiu he yueliang</i> (matahari, bumi dan bulan)	70
4.14	Sketsa <i>Fanchuan</i> (kapal layar)	71

4.15	Sketsa <i>Wenda ge</i> (pantun tanya jawab)	71
4.16	Sketsa <i>Qingwa ge</i> (pantun kodok)	72
4.17	Sketsa <i>Chang ge haoge wo xuexue</i> (belajar menyanyikan lagu yang indah).....	72
4.18	Sketsa <i>Jiao</i> (bunyi/ suara)	73
4.19	Sketsa <i>Liangzhi laohu</i> (dua ekor harimau)	73
4.20	Sketsa <i>Mama hao</i> (ibu yang baik)	74
4.21	Sketsa <i>Kan waipo</i> (mengunjungi nenek)	74
4.22	Final <i>Zhao pengyou</i> (mencari teman)	75
4.23	Final <i>San'ge heshang</i> (3 orang biksu)	75
4.24	Final <i>Xiao mifeng</i> (lebah)	76
4.25	Final <i>Paipai zuo</i> (duduk berbaris)	76
4.26	Final <i>E</i> (angsa)	77
4.27	Final <i>Shai taiyang</i> (di bawah terik matahari)	77
4.28	Final <i>Jian zhijia</i> (potong kuku)	78
4.29	Final <i>Baohu yanjing</i> (menjaga mata)	78
4.30	Final <i>Xiao qingting</i> (capung)	79
4.31	Final <i>Xing</i> (bintang)	79
4.32	Final <i>Taiyang diqiu he yueliang</i> (matahari bumi dan bulan)	80
4.33	Final <i>Fanchuan</i> (kapal layar)	80
4.34	Final <i>Qingwa ge</i> (pantun kodok).....	81
4.35	Final <i>Jiao</i> (bunyi/ suara)	81
4.36	Final <i>Liangzhi laohu</i> (dua ekor harimau)	82
4.37	Final <i>Mama hao</i> (ibu (yang) baik)	82
4.38	Final <i>Kan waipo</i> (menjenguk nenek)	83

4.39	<i>Fan chuan</i> (menjenguk nenek)	83
4.40	Final <i>Changge haoge wo xuexue</i> (belajar menyanyikan lagu yang indah).....	84
4.41	Poster Pameran.....	84
4.42	Katalog Luar.....	83
4.43	Katalog Dalam.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir.....	89
2. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir (sambungan).....	89
3. Form Kelayakan Mengikuti Tugas Akhir.....	91
4. Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir.....	92