



**PENGEMBANGAN CERITA FABEL TIONGKOK
XIǎO ZHŪ TÚ TÚ DARI BAHASA MANDARIN KE
DALAM BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

Disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Winanda Kharisma Putri

NIM : 2404415021

Program Studi : Pendidikan Bahasa Mandarin

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 7 Januari 2020

Semarang, 7 Januari 2020

Pembimbing,



Anggraeni, S.T., MTC SOL.

NIP 198404012015042001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 15 Januari 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP 196202211989012001

Sekretaris,

Dra. Anastasia Pudji T, M.Hum

NIP 196407121989012001

Penguji I,

Retno Purnama Irawati, S.S., M.A

NIP 197807252005012002

Penguji II,

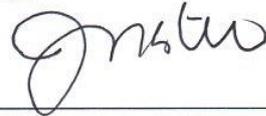
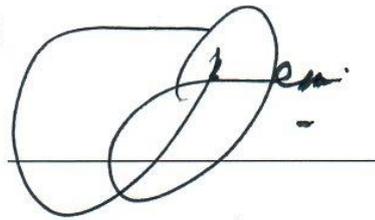
Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I

NIP :198801152015042002

Penguji III,

Anggraeni, S.T., MTCSOL.

NIP 198404012015042001



NIP 196202211989012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Winanda Kharisma Putri
NIM : 2404415021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Mandarin
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok Xiao Zhu Tu Tu Dari Bahasa Mandarin Ke Dalam Bahasa Indonesia”** benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik bagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi memberikan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, namun seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Semarang, 8 Januari 2020

Peneliti



Winanda Kharisma Putri

NIM 2404415021

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Apabila sesuatu yang kau senangi tidak terjadi, maka senangilah apa yang terjadi”

- Ali Bin Abi Thalib Radhiyallahu Anhu’ -

“I haven’t failed, i’ve just found 10.000 ways that won’t work”

- Thomas A. Edison –

“Hiduplah kamu seperti akan mati besok dan berbahagialah seperti kamu akan hidup selamanya”

- Bacharuddin Jusuf Habibie –

“Lelah boleh, nyerah jangan”

- Winanda Kharisma Putri –

Persembahan :

1. Untuk orangtua dan keluarga di rumah
2. Almamater Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin UNNES

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada seluruh makhluk-Nya. Sholawat serta salam senantiasa dipanjatkan atas junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang semoga di hari akhir nanti semua kita mendapat syafa'at-Nya.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu Dari Bahasa Mandarin Ke Dalam Bahasa Indonesia*” tidak lepas dari bimbingan, dukungan, nasehat dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk menyusun skripsi.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus izin penelitian dan pengesahan.
3. Anggraeni, S.T., MTCSOL., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang sekaligus dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, perhatian, arahan, kritik, saran serta jawaban atas segala pertanyaan yang peneliti ajukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Segenap Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang yang tanpa kenal lelah dalam memberikan ilmu yang tak ternilai harganya.
5. Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds., Dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah menjadi ahli media serta memberikan saran terhadap hasil skripsi ini.

6. Keluarga tercinta : Bapak, Ibu, kakakku serta segenap keluarga besar yang selalu memberikan doa dan restu serta semangatnya demi keberhasilan peneliti di masa depan.
7. Sahabat dan teman-teman Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin seperjuangan yang senantiasa memberikan semangat, motivasi serta recean guyonan yang membangkitkan semangat peneliti dalam menjalani hari-hari peneliti.
8. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu per satu, terimakasih atas segala waktu dan perhatiannya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan berkah kebaikan kepada semua pihak yang turut membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan. Aamiin Ya Robbal Alamiin.

Semarang, 8 Januari 2020

Peneliti

SARI

Putri, Winanda Kharisma. *Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok “Xiao Zhu Tu Tu” Dari Bahasa Mandarin Ke Dalam Bahasa Indonesia*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Anggraeni, S.T., MTCSOL.

Kata kunci : cerita fabel Tiongkok, *Xiao Zhu Tu Tu*, bahasa Mandarin, terjemahan, bahasa Indonesia, ilustrasi.

Penelitian ini dikembangkan berdasarkan studi lapangan yang menunjukkan terbatasnya buku cerita fabel Tiongkok terjemahan bahasa Indonesia yang beredar di masyarakat. Sejauh ini peneliti belum menemukan buku cerita fabel Tiongkok di Indonesia yang memasukkan bahasa Mandarin beserta terjemahannya ke dalam bahasa Indonesia yang memberikan kosakata di akhir halaman buku cerita untuk dapat dipelajari dengan mudah oleh masyarakat khususnya anak-anak. Oleh karena itu, cerita fabel Tiongkok terjemahan bahasa Indonesia perlu dikembangkan lagi agar lebih beragam, sehingga masyarakat pun dapat mengetahui cerita fabel Tiongkok yang lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan cerita fabel Tiongkok yang berjudul *Xiao Zhu Tu Tu*.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu (1) mengetahui desain pengembangan cerita fabel Tiongkok di Indonesia, (2) mendeskripsikan hasil validasi ahli mengenai buku cerita fabel terjemahan “*Xiao Zhu Tu Tu*” dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia, serta (3) mendeskripsikan analisis SWOT tentang cerita fabel “*Xiao Zhu Tu Tu*”.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan lima tahapan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, serta (5) revisi desain.

Hasil dari analisis SWOT dari buku cerita fabel menunjukkan perlu adanya pembaharuan dalam hal terjemahan maupun desain ilustrasi cerita. Hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata 86,1 dengan skor 4 yang berarti media pengembangan sangat layak atau sangat sesuai untuk digunakan. Validasi oleh ahli bahasa dan materi yaitu untuk aspek terjemahan 84,1 masuk dalam skor 3 yang berarti media layak/ sesuai, kemudian untuk aspek kesesuaian materi adalah 86 masuk ke dalam skor 4 yang berarti media sangat layak/ sesuai, dan untuk aspek media adalah 86,4 yang dapat diinterpretasikan bahwa media sudah sangat layak/ sesuai dengan skor 4, Jadi nilai rata-rata keseluruhan 85,3 dengan skor 3 yang berarti media pengembangan layak atau sesuai untuk digunakan.

摘要

本研究是在田野调查的基础上发展起来的。到目前为止，研究者还没有在印尼发现双语（汉语-印尼语）版本的汉语寓言，这些寓言在书的末尾有词汇索引。这个索引的目的是让学习普通话的人，特别是儿童，容易接触。因此，将汉语寓言翻译成印尼语需要进一步改进，使人们更加熟悉和容易理解汉语寓言。在本研究中，研究者改进了中国寓言《小猪涂涂》。

本研究的目的是：（1）了解印尼华文寓言的情节改进设计；（2）描述印尼华文寓言《小猪涂涂》译本的专家验证结果；（3）解释华文寓言“小猪涂涂”的 SWOT 分析。

本研究采用研发方法，分五个阶段，包括（1）潜在与问题，（2）数据收集，（3）产品设计，（4）设计验证，和（5）设计修改。

该寓言的 SWOT 分析结果表明，该寓言在翻译和故事插图方面都需要改进。媒体专家的验证结果平均得分为 86,1，得分为 4，说明媒体改进非常可行或非常适合使用。语言学家的验证结果平均得分为 85,3 分，这意味着媒体改进是可行的或适合使用的。

关键词：汉语寓言改进，小猪涂涂，普通话，印尼语，插图。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
摘要.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teoretis	12
2.2.1 Bahasa Mandarin.....	12

2.2.2	Membaca	13
2.2.2.1	Keterampilan Membaca.....	13
2.2.2.2	Jenis-Jenis Membaca	15
2.2.3	Cerita Bergambar.....	18
2.2.4	Cerita Fabel	20
2.2.5	Pengertian Penerjemahan	22
2.2.6	Teknik Penerjemahan	23
2.2.7	Gaya Bahasa	25
2.2.6.1	Jenis-Jenis Gaya Bahasa	26
2.2.6.2	Gaya Bahasa <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	30
2.2.8	Ilustrasi	32
2.2.9	Layout.....	33
2.2.8.1	Tujuan Layout.....	34
2.2.8.2	Prinsip Layout.....	34
2.2.8.3	Jenis-Jenis Layout.....	36
2.2.10	Nilai Moral	37
2.2.11	Tipografi	38
2.2.12	Pengembangan Cerita Fabel Tionkok <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	41
BAB III METODE PENELITIAN		43
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	43
3.2	Tahap-Tahap Penelitian R&D.....	44
3.2.1	Potensi dan Masalah	47

3.2.2 Pengumpulan Data.....	48	
3.2.3 Pembuatan Desain Produk.....	49	
3.2.4 Validasi Desain Produk	50	
3.2.5 Revisi Desain Produk	54	
3.3 Subjek Penelitian	54	
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	55	
3.4.1 Dokumentasi dan Studi Pustaka	55	
3.4.2 Analisis SWOT.....	55	
3.4.3 Angket Validasi Ahli.....	56	
3.5 Teknik Analisis Data.....	57	
3.5.1 Mengolah Data Dokumentasi dan Studi Pustaka	57	
3.5.2 Mengolah Data Analisis SWOT	57	
3.5.3 Mengolah Data Angket Validasi Ahli	61	
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63	
4.1 Hasil Penelitian	63	
4.1.1 Pengumpulan data	63	
4.1.2 Analisis SWOT Terhadap Pengembangan Cerita Fabel <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	64	
4.2 Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	77	
4.2.1 Hasil Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>		77
4.2.2 Desain Ilustrasi Cerita	80	
4.3 Hasil Validasi Dan Saran Perbaikan Terhadap Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	85	

4.3.1	Validasi Ahli Desain Komunikasi Visual Terhadap Cerita Fabel Tiongkok <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	86
4.3.1.1	Aspek Fisik Media.....	86
4.3.2	Validasi Ahli Bahasa Terhadap Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	88
4.3.2.1	Aspek Terjemahan.....	88
4.3.2.2	Aspek Kesesuaian Materi	90
4.3.2.3	Aspek Fisik Media.....	91
4.4	Perbaikan Terhadap Desain Produk Pengembangan Cerita Fabel <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	94
4.4.1	Perbaikan Pada Aspek Fisik Media.....	95
4.4.1.1	Perbaikan Desain Cover Depan.....	95
4.4.1.2	Perbaikan Desain Cover Belakang	96
4.4.1.3	Perbaikan Layout Tulisan Pada Halaman Cerita	96
4.4.1.4	Perbaikan Desain Halaman Pertama.....	98
4.4.1.5	Perbaikan Desain Ilustrasi pada Cerita Bagian Keempat	99
4.4.1.6	Perbaikan Jenis Huruf Pada <i>Hanzi</i>	99
4.4.1.7	Perbaikan Desain Layout pada Halaman Kesimpulan.....	100
4.4.1.8	Perbaikan Desain Layout pada Halaman Kosa Kata	101
4.4.2	Perbaikan Pada Aspek Terjemahan.....	102
BAB V PENUTUP.....		104
5.1	Simpulan	104

5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Relevansi dan Perbedaan Penelitian	10
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Uji Validasi Produk Oleh Ahli Bahasa.....	51
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Uji Validasi Produk Oleh Ahli Desain.....	52
Tabel 3.3 Aspek Validasi Desain Produk Oleh Ahli.....	52
Tabel 3.4 Instrumen Analisis SWOT	58
Tabel 3.5 Kategori Rentan Nilai Validasi Ahli	62
Tabel 4.1 Analisis SWOT	65
Tabel 4.2 Matriks SWOT	74
Tabel 4.3 Kategori Validasi Prototipe Media	85
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media Terhadap Fisik Media.....	87
Tabel 4.5 Validasi Ahli Bahasa Terhadap Terjemahan	88
Tabel 4.6 Validasi Ahli Bahasa Terhadap Kesesuaian Materi.....	90
Tabel 4.7 Validasi Ahli Bahasa Terhadap Fisik Media	91
Tabel 4.8 Rekapitulasi Pengembangan Cerita Oleh Ahli Bahasa	93
Tabel 4.9 Rekapitulasi Saran Perbaikan Media Pengembangan Cerita Fabel <i>Xiao Zhu Tu Tu</i>	95
Tabel 4.10 Perbaikan Kalimat Oleh Ahli Bahasa	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cover Depan dan Cover Belakang Buku Lama	41
Gambar 2.2 Desain Ilustrasi Bagian 1-5 pada Buku Lama.....	42
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian R&D Sugiyono	45
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....	46
Gambar 4.1 Desain Ilustrasi Cover Depan dan Halaman Pertama	81
Gambar 4.2 Desain Ilustrasi Halaman 2-3	82
Gambar 4.3 Desain Ilustrasi Halaman 4-5	82
Gambar 4.4 Desain Ilustrasi Halaman 6-7	82
Gambar 4.5 Desain Ilustrasi Halaman 8-9	83
Gambar 4.6 Desain Ilustrasi Halaman 10-11	83
Gambar 4.7 Desain Ilustrasi Kesimpulan.....	83
Gambar 4.8 Desain Halaman Kosakata Bagian 1-2.....	84
Gambar 4.9 Desain Halaman Kosakata Bagian 3-4.....	84
Gambar 4.10 Desain Halaman Kosakata Bagian 5	84
Gambar 4.11 Desain Halaman Profil Penerjemah, Ilustrator, dan Editor.....	83
Gambar 4.12 Desain Cover Belakang.....	85
Gambar 4.13 Perbaikan Desain Cover Depan.....	96
Gambar 4.14 Perbaikan Desain Cover Belakang.....	96
Gambar 4.15 Perbaikan Layout Bagian Cerita Halaman 2-3.....	97
Gambar 4.16 Perbaikan Layout Bagian Cerita Halaman 4-5.....	97
Gambar 4.17 Perbaikan Layout Bagian Cerita Halaman 6-7.....	97

Gambar 4.18 Perbaikan Layout Bagian Cerita Halaman 8-9.....	98
Gambar 4.19 Perbaikan Layout Bagian Cerita Halaman 10-11.....	98
Gambar 4.20 Perbaikan Desain Halaman Pertama	98
Gambar 4.21 Perbaikan Desain Ilustrasi pada Cerita Bagian Keempat.....	99
Gambar 4.22 Perbaikan Jenis Huruf pada Hanzi	100
Gambar 4.23 Perbaikan Desain Layout pada Kesimpulan.....	101
Gambar 4.24 Perbaikan Desain Layout pada Kosa Kata	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media	111
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	115
Lampiran 3 Desain Ilustrasi Buku Cerita.....	120
Lampiran 4 SK Dosen Pembimbing	122
Lampiran 5 Sertifikat TOEFL.....	123
Lampiran 6 Seritfikat HSK 4	124

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Mandarin sudah menjadi salah satu bahasa yang mendunia. Di Indonesia peran bahasa Mandarin semakin penting. Semakin banyak perusahaan Tiongkok yang berinvestasi di Indonesia. Bahasa Mandarin sendiri banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, baik pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum. Perkembangan bahasa Mandarin di Indonesia selama dekade terakhir ini sangat pesat. Pendidikan mulai tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi telah memasukan pelajaran bahasa Mandarin ke dalam kurikulum. Bahkan beberapa sekolah dasar menjadikan pelajaran bahasa Mandarin sebagai muatan lokal dalam kurikulumnya (Robby dkk 2016 : 180).

Sejak bahasa Mandarin diakui Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) sebagai bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris, minat masyarakat terhadap bahasa Mandarin terus meningkat. Selain itu, bukan hanya warga Tionghoa yang tertarik mendalami bahasa Mandarin, masyarakat juga semakin banyak yang serius mempelajarinya. Semenjak Tiongkok hampir menguasai setengah dari perekonomian dunia, bahasa Mandarin semakin diminati (Chinalink, 2018). Dengan banyaknya minat masyarakat untuk mempelajari bahasa Mandarin maka untuk mempelajarinya bisa menggunakan media apa saja seperti buku cerita bergambar, dengan adanya gambar yang melengkapi buku cerita akan menarik minat pembaca terutama anak-anak.

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 20 Desember 2018 di Semarang, ada kurang lebih 80 persen buku cerita bergambar ditemukan di berbagai toko buku di Semarang seperti Gramedia, dan 70 persen terjual di internet. Hal ini menandakan banyaknya minat masyarakat untuk membeli buku cerita bergambar terlebih orangtua yang membelikan buku tersebut untuk buah hati mereka agar dapat belajar membaca dan mempelajari bahasa yang lebih mudah.

Mitchell (2003:87) mengatakan, "Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are selfsufficient; they need each other to tell the story". Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan cerita.

Berkaitan dengan buku cerita bergambar, di Tiongkok juga memiliki banyak cerita fiksi seperti cerita fabel atau cerita binatang yang sering digunakan sebagai media bacaan untuk anak-anak, selain ceritanya yang ringan untuk dipahami, cerita fabel juga dapat membuat anak lebih mudah mempelajari bahasa Mandarin.

Menurut Vera Itabiliana, dalam setiap cerita fabel, binatang-binatang dipersonifikasikan sebagai manusia yang memiliki karakter sehingga membuat cerita sangat menarik. Selain itu, dengan tokoh yang diperankan binatang anak menjadi kaya imajinasi. Cerita sangat mudah ditangkap anak karena dalam dunia nyata mereka bertemu dengan hawan-hewan tersebut (Vera Itabiliana, 2016).

Oleh sebab itu, peneliti tertarik mengembangkan cerita fabel terutama cerita fabel dari Tiongkok karena lebih menarik untuk anak-anak, dan juga dapat belajar bahasa Mandarin dengan mudah

Karakteristik cerita fabel dari Tiongkok meliputi (1) Fabel ceritanya umumnya pendek, singkat dan ringkas dalam penggunaan bahasa, strukturnya sederhana tetapi sangat ekspresif. (2) Menggunakan peran binatang atau tumbuhan yang bertingkah laku seperti manusia. (3) Cerita fabel mengutamakan sifat yang protagonis. (4) Umumnya menggunakan gaya bahasa simile, hiperbola, personifikasi, dll. (5) Cerita fabel merupakan cerita yang dibuat dari ungkapan penulis yang dibuat menjadi karya sastra (Baidu Baike, 2019).

Pada kesempatan ini peneliti akan mencoba mengembangkan buku cerita fiksi binatang (fabel) dari Tiongkok, karena sudah mulai berkembangnya bahasa dan budaya bahasa Mandarin di Indonesia (Robby dkk 2016 : 180).

Hal ini dapat memperkenalkan cerita fiksi dari Tiongkok ke masyarakat terutama anak-anak. Buku cerita fiksi ini dapat dikembangkan karena buku cerita yang dikembangkan menggunakan bahasa Mandarin. Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia akan mempermudah pembaca untuk memahami cerita dalam buku tersebut, namun penulis akan tetap menambahkan bahasa Mandarin ke dalam buku cerita agar pembaca juga dapat belajar bahasa Mandarin. Dengan demikian akan lebih menarik pembaca untuk membaca dan juga mempelajari bahasa Mandarin. Penulis juga menambahkan kosakata bahasa Mandarin yang ada di dalam bacaan beserta arti dalam bahasa Indonesia di lembar akhir buku

cerita. Dengan adanya buku cerita ini dapat memperkenalkan cerita binatang (fabel) dari Tiongkok kepada masyarakat Indonesia.

Berdasarkan observasi peneliti dari penelusuran di internet sudah ada kurang lebih 40 persen pengembangan cerita fabel Tiongkok yang sudah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. Namun setelah dilakukannya observasi ke pusat toko buku Gramedia di Semarang pada hari Kamis tanggal 20 Desember 2018, belum ada cerita fabel Tiongkok yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, hanya ditemukan pengembangan cerita legenda Tiongkok. Hal ini menjadi kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan cerita fabel Tiongkok dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia.

Pada kesempatan kali ini peneliti akan mengembangkan cerita fabel dari Tiongkok yaitu "*Xiǎo Zhū Tú Tú*" (Tu Tu si Babi Kecil) yang merupakan salah satu dari sekian banyaknya cerita fabel Tiongkok yang menceritakan tentang babi kecil yang tidak suka akan kebersihan dan malas membersihkan diri, meskipun ibunya telah memintanya untuk mandi. Sampai pada akhirnya teman-teman si babi kecil tidak ingin bermain dengannya karena tubuhnya yang sangat kotor. Hal ini membuatnya tersadar akan pentingnya membersihkan diri dan mematuhi perkataan orangtua dan dapat bermain dengan teman-temannya kembali (Zhu Bian, 2016).

Peneliti akan mengembangkan cerita fabel "*Xiǎo Zhū Tú Tú*" (Tu Tu si Babi Kecil) karena cerita fabel Tiongkok yang berjudul *Xiao Zhu Tu Tu* sampai saat ini belum ada yang menerjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Kemudian alasan memilih cerita fabel yang diperankan oleh hewan babi karena di Tiongkok

hewan babi melambangkan sifat kuat, gagah berani, rajin, dan tekun (Avisena Ashari, 2019), oleh sebab itu, sifat-sifat tersebut juga dapat dimasukkan ke dalam nilai moral dalam cerita fabel yang akan dikembangkan. Selain itu menurut Vera Itabiliana, cerita fabel sangat mudah ditangkap anak karena dalam dunia nyata mereka bertemu dengan hawan-hewan tersebut, dan dapat mempelajari bahasa Mandarin dengan mudah.

Dengan adanya berbagai pesan moral yang dapat diambil dan diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok “*Xiǎo Zhū Tú Tú*” dari Bahasa Mandarin ke Dalam Bahasa Indonesia”**

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis SWOT tentang cerita fabel Tiongkok di Indonesia?
2. Bagaimana desain pengembangan cerita fabel Tiongkok di Indonesia?
3. Bagaimana validasi ahli mengenai buku cerita fabel “*Xiǎo Zhū Tú Tú*” terjemahan dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan yang hendak dipakai dalam penelitian adalah:

1. Mendeskripsikan analisis SWOT tentang cerita fabel Tiongkok di Indonesia.
2. Mendeskripsikan desain pengembangan cerita fabel Tiongkok di Indonesia.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli mengenai buku cerita fabel terjemahan “*Xiǎo Zhū Tú Tú*” dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan buku terjemahan cerita fabel Tiongkok untuk menambah wawasan bagi masyarakat meningkatkan minat baca di Indonesia. Dengan demikian penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran di dunia pendidikan khususnya pada pengembangan buku cerita fabel Tiongkok dan juga diharapkan dapat menambah kajian bahan bacaan dalam mempelajari bahasa Mandarin.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan penelitian lain. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya masyarakat Indonesia sebagai tambahan wawasan pengetahuan mengenai cerita fabel Tiongkok. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi bahan dokumentasi serta memberikan informasi bagi masyarakat yang memiliki perhatian terhadap cerita fabel

sebagai toleransi berbudaya di Indonesia, dan juga penambahan bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia sebagai terjemahannya di dalamnya akan membuat masyarakat bisa belajar bahasa Mandarin dengan mudah. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi bagi penelitian lain yang ingin mengadakan penelitian yang sama, selain itu dapat melanjutkan penelitian yang telah dilakukan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Dalam bab ini akan dijelaskan penelitian-penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya, dan juga terdapat teori-teori terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang cerita binatang atau fabel yang berjudul “*Xiǎo Zhū Tú Tú*” belum pernah dilakukan, namun pengembangan cerita binatang dari Tiongkok menggunakan judul cerita yang lain sudah pernah dilakukan. Penelitian yang mengkaji tentang cerita binatang dari Indonesia pernah dilakukan dan pengembangan cerita anak juga sudah banyak dikembangkan. Peneliti mengembangkan cerita binatang juga menyajikan kosakata bahasa Mandarin yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang diharapkan dapat membantu pembaca mempelajari bahasa Mandarin dengan mudah. Tinjauan pustaka yang mendasari penelitian ini adalah hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Tinjauan pustaka terdahulu berguna untuk mengetahui relevansi sebuah penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang akan dikutip sebagai tinjauan pustaka adalah Nurohmah (2017), Ida Puji Astuti (2019), dan Septiana Dewi Wardani (2019).

Penelitian Nurohmah (2017) dalam skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Buku Cerita Binatang untuk Anak Kelompok B TK PKK Al-Fatah Imogiri Bantul*” bertujuan untuk menghasilkan buku cerita tema binatang

yang layak untuk anak Tk kelompok B. Buku cerita bergambar dikembangkan peneliti dengan menyajikan tahapan membaca permulaan. Buku cerita menyajikan pengenalan lambang huruf vokal dan lambang huruf konsonan. Pada setiap tahapan akan dikemas ke dalam sebuah cerita yang dilengkapi dengan gambar berwarna-warni dan menarik anak agar mudah untuk memahaminya. Peneliti melakukan penelitian ini bermaksud ingin mengembangkan media yang mampu mengembangkan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun dengan media buku cerita. Selain itu, penelitian juga berharap aspek-aspek lain seperti nilai agama dan moral, sosial emosional, seni dan kognitif anak dapat berkembang melalui media ini.

Persamaan penelitian Nurohmah (2017) dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti adalah (1) mengembangkan buku cerita bergambar; (2) meningkatkan minat belajar anak; (3) menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*); (4) mengambil tema tentang cerita binatang.

Adapun perbedaannya adalah (1) sasaran yang dituju (*audience*). Penelitian dari Nurohmah hanya ditujukan kepada Kelompok B TK PKK Al-Fatah Imogiri Bantul, sedangkan peneliti dalam penelitiannya ditujukan untuk umum; (2) tema yang diambil cerita binatang dari Indonesia, sedangkan peneliti mengambil tema cerita binatang dari Tiongkok dan diterjemahkan dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia. (Nurohmah, 2017:Vol. 671)

Penelitian dari Ida Puji Astuti (2019) dalam skripsinya yang berjudul "*Pengembangan Cerita Seni Perang Tiongkok dari Bahasa Mandarin ke Bahasa*

Indonesia” bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pelajar SMA dan mahasiswa terhadap cerita seni perang Tiongkok berbahasa Indonesia, mengembangkan cerita seni perang Tiongkok “Kepung Wei Selamatkan Zhao” dari bahasa Mandari ke dalam bahasa Indonesia, dan mendeskripsikan validasi ahli tentang pengembangan cerita seni perang Tiongkok “Kepung Wei Selamatkan Zhao”

Persamaan penelitian Ida Puji Astuti (2019) dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah (1) mengembangkan buku cerita bergambar; (2) mengembangkan cerita dari Tiongkok; (3) menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Adapun perbedaannya adalah (1) sasaran yang dituju (*audience*). Penelitian dari Ida Puji Astuti hanya ditujukan kepada siswa SMA dan mahasiswa, sedangkan peneliti dalam penelitiannya ditujukan untuk anak-anak; (2) penelitian Ida Puji Astuti mengembangkan buku cerita seni perang dari Tiongkok, sedangkan peneliti mengembangkan buku cerita fabel dari Tiongkok. (Ida Puji Astuti, 2019)

Penelitian dari Septiana Dewi Wardani (2019) dalam skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Cerita Legenda Tiongkok Xing Tian Wu Gan Qi Dari Bahasa Mandarin Ke Dalam Bahasa Indonesia*”. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan studi lapangan yang menunjukkan terbatasnya buku cerita legenda Tiongkok terjemahan bahasa Indonesia yang beredar di masyarakat. Cerita-cerita legenda Tiongkok yang telah diterbitkan masih sangat sedikit diantaranya adalah legenda Chang’e Sang Dewi Bulan, Pan Gu Pembelah Langit, Kua Fu Mengejar Matahari dan lain-lain. Oleh karena itu, cerita legenda Tiongkok terjemahan bahasa

Indonesia perlu dikembangkan lagi agar lebih beragam, sehingga masyarakat pun dapat mengetahui cerita legenda Tiongkok yang lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan cerita legenda Tiongkok yang berjudul Xing Tian Wu Gan Qi

Persamaan penelitian Septiana Dewi Wardani (2019) dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah (1) mengembangkan buku cerita bergambar; (2) mengembangkan cerita dari Tiongkok; (3) menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Adapun perbedaannya adalah (1) sasaran yang dituju (*audience*). Penelitian dari Septiana Dewi Wardani ditujukan untuk umum, sedangkan peneliti dalam penelitiannya ditujukan untuk anak-anak; (2) penelitian Septiana Dewi Wardani mengembangkan buku cerita legenda dari Tiongkok, sedangkan peneliti mengembangkan buku cerita fabel dari Tiongkok. (Septiana Dewi Wardani, 2019)

Tabel 2.1 Relevansi dan Perbedaan Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurohmah (2017) yang berjudul “ <i>Pengembangan Buku Cerita Binatang untuk Anak Kelompok B TK PKK Al-Fatah Imogiri Bantul</i> ”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan buku cerita bergambar. 2. Meningkatkan minat belajar anak. 3. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>). 4. Mengambil tema tentang cerita binatang. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sasaran yang dituju (<i>audience</i>). Penelitian dari Nurohmah hanya ditujukan kepada Kelompok B TK PKK Al-Fatah Imogiri Bantul, sedangkan peneliti dalam penelitiannya ditujukan untuk umum. 2. Dalam penelitian Nurohmah, tema yang diambil cerita binatang dari

			Indonesia, sedangkan peneliti mengambil tema cerita binatang dari Tiongkok dan diterjemahkan dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia.
2.	Ida Puji Astuti (2019) skripsinya yang berjudul <i>“Pengembangan Cerita Seni Perang Tiongkok dari Bahasa Mandarin ke Bahasa Indonesia”</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan buku cerita bergambar. 2. Mengembangkan cerita dari Tiongkok. 3. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sasaran yang dituju (<i>audience</i>). Penelitian dari Ida Puji Astuti hanya ditujukan kepada siswa SMA dan mahasiswa, sedangkan peneliti dalam penelitiannya ditujukan untuk anak-anak 2. Penelitian Ida Puji Astuti mengembangkan buku cerita seni perang dari Tiongkok, sedangkan peneliti mengembangkan buku cerita fabel dari Tiongkok
3.	Septiana Dewi Wardani (2019) skripsinya yang berjudul <i>“Pengembangan Cerita Legenda Tiongkok “Xing Tian Wu Gan Qi” Dari Bahasa Mandarin Ke Dalam Bahasa Indonesia”</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan buku cerita bergambar. 2. Mengembangkan cerita dari Tiongkok. 3. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>). 4. Menggunakan analisis SWOT dalam mengumpulkan data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sasaran yang dituju (<i>audience</i>). Penelitian dari Septiana Dewi Wardani ditujukan untuk umum, sedangkan peneliti dalam penelitiannya ditujukan untuk anak-anak. 2. Penelitian dari Septiana Dewi Wardani mengembangkan buku cerita legenda dari Tiongkok, sedangkan peneliti mengembangkan buku cerita fabel dari Tiongkok

Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa banyak yang mengembangkan buku cerita sebagai media pembelajaran dan media peningkatan karakter pembaca. Dengan hal ini, pengembangan buku cerita sudah pernah dilakukan, akan tetapi pengembangan cerita fabel dari Tiongkok yang berjudul “*Xiǎo Zhū Tú Tú*” belum pernah dilakukan. Penelitian yang mengkaji tentang cerita fabel dari Indonesia pernah dilakukan dan pengembangan cerita anak juga sudah banyak dikembangkan. Peneliti mengembangkan cerita fabel juga menyajikan kosakata bahasa Mandarin yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang diharapkan dapat membantu pembaca belajar bahasa Mandarin dengan mudah.

2.2 Landasan Teori

Pada bagian ini akan memaparkan tentang Pengertian Bahasa Mandarin, Pengertian Cerita Bergambar, Pengertian Cerita Binatang atau Fabel, Pengertian Penerjemahan, Gaya Bahasa, Gambar dan Ilustrasi, Layout, Tipografi, Analisis SWOT, dan Cerita Fabel *Xiao Zhu Tu Tu* adapun pembahasannya sebagai berikut.

2.2.1 Bahasa Mandarin

Bahasa Mandarin adalah dialek bahasa Tionghoa yang dituturkan di sepanjang utara dan barat daya Republik Rakyat Tiongkok. Kata “Mandarin”, dalam bahasa Inggris, digunakan untuk menerjemahkan beberapa istilah Tionghoa

yang berbeda yang merujuk kepada kategori-kategori bahasa Tionghoa lisan (Robby dkk, 2016).

Kang Yuhua dan Lai Shiping (dalam Robby dkk, 2016) menyebutkan dalam pengertian yang sempit, Mandarin berarti “Putonghua” dan “Guoyu”, yang merupakan dua bahasa standar yang hampir sama yang didasarkan pada bahasa lisan “Beifanghua”. Sedangkan dalam pengertian yang luas, Mandarin berarti “Beifanghua” (secara harfiah berarti “bahasa percakapan Utara”), yang merupakan sebuah kategori yang luas yang mencakup beragam jenis dialek percakapan Tionghoa yang digunakan sebagai bahasa lokal di sebagian besar bagian utara dan barat daya Tiongkok, dan menjadi dasar bagi “Putonghua” dan “Guoyu”. “Beifanghua” mempunyai lebih banyak penutur daripada bahasa apapun yang lainnya dan terdiri dari banyak jenis termasuk versi-versi yang sama sekali tidak dapat dimengerti.

2.2.2 Membaca

Membaca adalah kegiatan meresepsi, menganalisis, dan menginterpretasi yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis dalam media tulisan (Henry Guntur Tarigan, 1979)

2.2.2.1 Keterampilan Membaca

1. Keterkaitan keterampilan membaca dan menulis

Keterampilan membaca memiliki keterkaitan dengan keterampilan menulis. Membaca adalah proses membuka jendela dunia, melihat wawasan yang

ada, dan menjadi salah satu cara memperoleh informasi sebanyak-banyaknya. Kemampuan membaca diperlukan untuk dapat memahami pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Sedangkan, kemampuan menulis adalah suatu proses merangkai, menyusun, dan mencatat hasil pikiran individu dalam bahasa tulis. Menulis berarti menyajikan kembali informasi kepada masyarakat luas, dan informasi ini diperoleh melalui kegiatan membaca. Sehingga untuk memperoleh keterampilan menulis, seseorang harus terampil membaca.

2. Keterkaitan keterampilan membaca dan menyimak

Menyimak dan membaca sama-sama merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat resepsif, artinya kegiatan ini hanya menerima atau menyerap informasi-informasi yang disajikan. Menyimak berkaitan dengan penggunaan bahasa ragam lisan, sedangkan membaca merupakan aktifitas berbahasa ragam tulis. Menyimak maupun membaca merupakan aktivitas pengidentifikasian unsur-unsur bahasa berupa suara ataupun berupa tulisan yang selanjutnya diikuti proses decoding untuk memperoleh pesan yang berupa konsep, ide, atau informasi.

3. Keterkaitan keterampilan membaca dan berbicara

Membaca merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat resepsif, sedangkan berbicara bersifat produktif. Keterampilan membaca berkaitan dengan ragam tulis, sementara keterampilan berbicara berkaitan dengan ragam lisan. Keduanya merupakan kegiatan yang tujuannya berkebalikan namun dapat saling mendukung. Contohnya seorang mahasiswa ditugaskan untuk menyajikan materi berkaitan dengan keterampilan berbahasa dihadapan teman-temannya, kemudian ia

menambah pengetahuan mengenai keterampilan berbahasa melalui membaca buku maupun artikel-artikel di internet dan memperoleh pemahaman dari kegiatan tersebut sehingga pada waktu presentase ia dapat menjelaskan dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan membaca yang dimiliki seseorang secara tidak langsung juga meningkatkan keterampilannya dalam berbicara. Semakin banyak pengetahuan yang kita miliki maka semakin banyak pula informasi yang dapat kita sampaikan.

Empat keterampilan berbahasa baik lisan (menyimak dan berbicara) maupun tulis (membaca dan menulis) memiliki keterkaitan yang sangat erat. Satu keterampilan akan mendukung keterampilan yang lainnya. Hubungan antar ragam bahasa (ragam lisan atau ragam tulis) lebih erat dibandingkan hubungan keterampilan antarsifat (reseptif atau produktif). Contohnya menyimak dengan berbicara lebih erat dibandingkan hubungan menyimak dan membaca atau menulis. Hubungan keterampilan pada ragam yang sama dapat disebut hubungan langsung, sedangkan hubungan keterampilan pada sifat yang berbeda hubungannya adalah tidak langsung. Kegiatan memperoleh pengetahuan dilakukan melalui membaca dan menyimak, sedangkan menyebarkannya dilakukan melalui berbicara dan menulis. (Henry Guntur Tarigan, 1979)

2.2.2.2 Jenis-Jenis Membaca

Dari segi jenjangnya, membaca dikelompokkan menjadi dua, yakni membaca permulaan dan membaca lanjut.

1. Membaca permulaan

Membaca permulaan ialah kegiatan membaca yang mampu melafalkan huruf dengan benar dan memperoleh informasi.

2. Membaca lanjut

Membaca lanjut adalah keterampilan membaca yang dapat dilakukan apabila pembaca sudah bisa membaca teknik atau membaca permulaan.

Dari segi pelaksanaannya, membaca dikelompokkan menjadi dua, yakni membaca nyaring dan membaca dalam hati atau membaca sunyi.

1. Membaca nyaring

Membaca nyaring merupakan proses membaca yang diucapkan dengan suara lantang, dengan intonasi dan jeda yang tepat, sangat memperhatikan tanda baca dan dilaksanakan dengan lancar agar mudah ditangkap oleh pendengar dan penyimak. Membaca nyaring atau membaca bersuara terdiri atas membaca teknik dan membaca estetik. Keduanya mementingkan kelancaran dan kebenaran pengucapan kata, suara yang jelas dan fasih, intonasi, dan jeda yang tepat, pemahaman makna serta penyampaian yang hidup dan komunikatif.,

a. Membaca teknik

Membaca teknik mementingkan kebenaran pelafalan serta meningkatkan tingkat pemahaman pembaca terhadap materi-materi ilmiah.

b. Membaca estetik

Membaca estetik berorientasi pada ketajaman perasaan menikmati keindahan karya sastra. Membaca estetis sering dipraktikkan dalam lomba poetry

reading (pembacaan puisi), pembacaan cerpen, naskah drama dan terjemahan kitab suci.

2. Membaca dalam hati

Membaca dalam hati adalah membaca yang dilakukan dalam batin saja, mata atau pandangan kita menyusuri untaian kata dari kiri ke kanan (untuk huruf latin, huruf arab sebaliknya), dari atas ke bawah, tanpa mulut berkemat kamit. Membaca dalam hati bersifat personal, karena manfaat langsungnya hanya bisa dinikmati oleh sang pembaca. Membaca dalam hati terdiri atas membaca intensif, membaca ekstensif, membaca kritis, membaca kreatif, membaca cepat dan membaca apresiatif.

a. Membaca intensif

Membaca intensif merupakan program kegiatan membaca yang dilakukan secara saksama. Dalam hal ini, para siswa hanya membaca satu atau beberapa pilihan dari bahan bacaan yang ada. Program membaca intensif merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan dan mengasah kemampuan membaca secara kritis.

b. Membaca ekstensif

Membaca ekstensif merupakan membaca yang dilakukan secara luas. Siswa diberikan kebebasan dan keleluasaan dalam hal memiliki baik jenis maupun lingkup bahan-bahan bacaan yang dibacanya. Program membaca ini sangat besar

manfaatnya dalam memberikan aneka pengalaman yang sangat luas kepada para siswa yang mengikutinya.

c. Membaca kritis

Membaca kritis adalah jenis membaca yang dilakukan secara bijaksana, sepenuh hati, mendalam, evaluatif, analisis dan tidak hanya untuk mencari kesalahan.

d. Membaca kreatif

Membaca kreatif merupakan proses membaca untuk mendapatkan nilai tambah dari pengetahuan baru yang terdapat dalam bacaan dengan mengidentifikasi ide-ide yang menonjol atau mengkombinasikan pengetahuan yang sebelumnya pernah didapatkan.

e. Membaca cepat

Membaca cepat dilaksanakan dengan menggunakan jumlah buku dan bacaan yang cukup banyak, dalam waktu yang singkat dengan pemahaman yang tepat. Cara pembacaan dilakukan dari atas ke bawah, dengan kecepatan 300-350-400 kata per menit.

f. Membaca apresiatif

Membaca apresiatif mementingkan penghayatan, kemampuan merasakan keindahan naskah dan bisa menghargai keberadaan ide-ide dalam teks. Membaca apresiatif dilaksanakan di dalam hati.

2.2.3 Cerita Bergambar

Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai hasil perasaan dan pikiran. Gambar dapat dipergunakan sebagai media dalam penyelenggaraan proses pendidikan sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar. Tarigan (1995:209) mengemukakan bahwa pemilihan gambar haruslah tepat, menarik dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media gambar yang menarik, akan menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa memberikan respon awal terhadap proses pembelajaran karena bentuknya yang konkrit dan tidak bersifat abstrak. Buku cerita bergambar adalah buku cerita yang dilengkapi gambar. Dengan demikian buku cerita bergambar sesuai dengan ciri-ciri buku cerita, mempunyai unsur-unsur cerita (tokoh, plot, alur). Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan siswa dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

Mitchell (dalam Sari, 2010: 34) mengatakan, *"Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are selfsufficient; they need each other to tell the story"*. Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan cerita.

Mitchell (dalam Nurgiantoro, 2005: 159) mengungkapkan fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar yakni (1) membantu perkembangan emosi anak; (2) membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya; (3) belajar tentang orang lain yang terjadi dan pengembangan perasaan; (4) memperoleh kesenangan; (5) untuk mengapresiasi keindahan dan untuk menstimulasi imajinasi.

Penelitian Sapriwan Sribudi (2018:6) dalam skripsinya terdapat kelebihan dan kekurangan cerita bergambar. Kelebihan cerita bergambar yakni (1) pada prinsipnya cerita bergambar sebagai media sama seperti media cetak maupun elektronik sebagai media informasi sekaligus menghibur; (2) cerita bergambar bisa membantu minat para pembacannya, sehingga dapat dinikmati oleh segala usia. Selain itu cergam juga sangat mudah untuk dibawa pembacanya kemanapun pergi; (3) cerita bergambar tidak mengenal kadaluarsa, karena cergam masih bisa dibaca sampai 20 tahun bahkan 100 tahun mendatang; (4) cerita bergambar sebagai produk koleksi karena memiliki tolak ukur dari sisi jumlah produksi maupun perkembangan zaman; (5) cerita bergambar mampu berkembang ke media lainnya seperti animasi, film dan pernak-pernik; (6) biaya produksi cergam lebih murah.

Kekurangan cerita bergambar yakni (1) cerita bergambar tidak bergerak dan mengeluarkan suara; (2) cerita bergambar tergantung pada media visual atau bentuk. Jika tidak ada visualnya, cerita yang disampaikan tidak bisa ditangkap dengan baik oleh pembacanya; (3) proses pembuatan cerita bergambar bisa dikatakan mudah. Oleh karena itu, cerita bergambar merupakan sebuah media yang rawan pembacanya/ditiru oleh orang lain; (4) pembaca menjadi malas untuk

membaca teks yang banyak dan apalagi bila kata-kata yang bersifat tinggi, karena pembaca merasa sudah terbantu melalui visual yang disajikan dalam sebuah cerita tersebut yang telah disusun dengan baik. (Sribudi, Sapriwan, 2018:6)

2.2.4 Cerita Fabel

Fabel merupakan salah satu dongeng yang menampilkan binatang sebagai tokoh utama. Tokoh tersebut dapat berpikir, berperasaan, berbicara, bersikap dan berinteraksi seperti manusia. Fabel bersifat didaktis untuk mendidik. Fabel digunakan sebagai kiasan kehidupan manusia dan untuk mendidik masyarakat. (Setiawan, Samhis. 2019)

Menurut Sugihastuti (2016:7) Cerita fabel atau cerita binatang adalah salah satu jenis sastra tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Cerita binatang merupakan personifikasi manusia. Menurut Sugihastuti (dalam Fang, 1975:3) Sejumlah cerita binatang diantar negara mirip ada beberapa cerita binatang yang mirip di antara cerita-cerita binatang di dunia.

Fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang. Fabel berisi pendidikan dan budi pekerti. Misalnya, kancil merupakan tokoh utama dalam fabel di Indonesia yang berperan sebagai tokoh yang cerdas.

Karakteristik cerita fabel dari Tiongkok meliputi (1) Fabel ceritanya umumnya pendek, singkat dan ringkas dalam penggunaan bahasa, strukturnya sederhana tetapi sangat ekspresif. (2) Menggunakan peran binatang atau tumbuhan yang bertingkah laku seperti manusia. (3) Cerita fabel

mengutamakan sifat yang protagonis. (4) Umumnya menggunakan gaya bahasa simile, hiperbola, personifikasi, dll. (5) Cerita fabel merupakan cerita yang dibuat dari ungkapan penulis yang dibuat menjadi karya sastra. (Baidu Baike, 2019)

Penelitian Maya Andria Sari Br. Sembiring (2018:17) dalam skripsinya terdapat ciri-ciri teks cerita fabel yakni (a) tema cerita fabel didominasi tentang hubungan social; (b) tokoh-tokoh yang berperan dalam fabel adalah para binatang; (c) watak yang digambarkan oleh para tokoh (binatang) di dalam fabel menyerupai karakter manusia seperti baik, buruk, penyabar, pemarah, suka menolong, ringan tangan, keras kepala, cerdik, egois, dan sebagainya; (d) tokoh-tokoh fabel yang diperankan oleh para binatang dapat berpikir, berkomunikasi, dan bertingkah laku layaknya manusia; (e) sudut pandang yang digunakan di dalam fabel adalah orang ketiga; (f) jalan cerita menggunakan alur maju (runtut dari awal hingga akhir); (g) Konflik cerita fabel meliputi permasalahan dunia binatang yang menyerupai kehidupan manusia; (h) fabel dilengkapi dengan penggunaan latar tempat (hutan, sungai, gunung, pepohonan, bebatuan, padang rumput, gua, semak, dan lain sebagainya), latar waktu (pagi, siang, sore, malam), latar social dan latar emosional; (i) ciri bahasa di dalam fabel bersifat naratif (berurutan), berupa dialog yang mengandung kalimat langsung dan menggunakan bahasa informal atau bahasa sehari-hari; (j) mengandung amanat dan pesan berharga untuk pembaca.

Struktur teks cerita fabel yakni (a) orientasi, orientasi adalah bagian permulaan pada sebuah cerita fabel yang berisikan dengan pengenalan cerita fabel tersebut yang diantaranya seperti pengenalan tokoh, pengenalan latar tempat dan

waktu, pengenalan background atau tema dan lain sebagainya; (b) komplikasi, komplikasi adalah klimaks pada sebuah cerita yang berisikan mengenai puncak masalah yang dialami dan dirasakan oleh tokoh; (c) resolusi, resolusi adalah bagian dari teks yang berisikan dengan pemecahan permasalahan yang dialami dan dirasakan oleh tokoh; (d) koda, koda adalah bagian terakhir dari teks cerita yang berisikan pesan-pesan dan amanat yang terdapat didalam cerita fabel itu sendiri.

2.2.5 Pengertian Penerjemahan

Berbagai ahli di bidang penerjemahan dan linguistic telah memberikan pendapat mereka mengenai pengertian dari penerjemahan. Nida (dalam *Journal of Linguistic*, 2014:252-253) berpendapat bahwa menerjemahkan adalah memproduksi padanan yang wajar dan paling dekat dengan pesan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran, pertama yang berhubungan dengan makna dan kedua yang berhubungan dengan gaya bahasa. Kemudian, Catford (dalam *Journal of Linguistic*, 2016:253) mengemukakan bahwa penerjemahan adalah penggantian material teks dari bahasa sumber dengan material teks bahasa sasaran.

Larson (dalam *Journal of Linguistic*, 2016:253) berpendapat bahwa penerjemahan meliputi pemindahan makna dari bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan memperhatikan struktur semantik bahasa sumber ke bahasa sasaran dan makna-lah yang harus ditransfer dengan baik. Newmark (dalam *Journal of Linguistic*, 2016:253) juga mengungkapkan bahwa penerjemahan merupakan penyampaian makna dari suatu teks ke bahasa lain sesuai dengan pesan penulis

teks aslinya. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa penerjemahan adalah proses menerjemahkan pesan, makna maupun teks dengan memperhatikan kesepadanan makna antara bahasa sumber dan bahasa sasaran, gaya bahasa, struktur semantik, pesan penulis asli.

2.2.6 Teknik Penerjemahan

Teknik penerjemahan adalah cara yang digunakan untuk mengalihkan pesan dari BSu (Bahasa Sumber) ke BSa (Bahasa Sasaran), diterapkan pada tataran kata, frasa, klausa maupun kalimat. Menurut Monila dan Albir (dalam *Journal of Linguistic*, 2016 : 212), teknik penerjemahan memiliki lima karakteristik yaitu : 1) mempengaruhi hasil terjemahan, 2) diklasifikasikan dengan perbandingan pada teks BSu, 3) berada pada tataran mikro, 4) tidak saling berkaitan tetapi berdasarkan konteks tertentu, dan 5) bersifat fungsional.

Penggunaan teknik-teknik penerjemahan akan membantu penerjemah dalam menentukan bentuk dan struktur kata, frasa, klausa, serta kalimat terjemahannya. Selain itu, penerjemah juga akan terbantu dalam menentukan padanan yang paling tepat di dalam bahasa sasaran. Dengan demikian kesepadanan terjemahan dapat diterapkan dalam berbagai satuan lingual. Selain itu, penggunaan teknik penerjemahan tidak hanya akan menghasilkan terjemahan yang akurat tetapi juga diterima dan mudah dibaca oleh pembaca teks sasaran. Kedelapan belas teknik dikemukakan oleh Molina dan Albir (dalam *Journal of Linguistic*, 2016 : 212) tersebut adalah adaptasi, amplifikasi, peninjauan, kalke,

kompensasi, deskripsi, kreasi diskursif, padanan lazim, partikularisasi, reduksi, substitusi, transposisi, dan variasi.

Penilaian terhadap kualitas penerjemahan sangat relevan diterapkan pada empat bagian yaitu : 1) bidang terjemahan yang dipublikasikan, 2) bidang terjemahan professional, 3) bidang terjemahan yang dihasilkan dalam konteks pengajaran mata kuliah praktik penerjemahan dan 4) bidang terjemahan yang dikaji dalam konteks penelitian penerjemahan (Nababan dkk, 2012 : 213).

Para pakar teori penerjemahan berpendapat bahwa suatu teks terjemahan dapat dikatakan berkualitas baik jika : 1) teks terjemahan tersebut akurat dari segi isinya (dengan kata lain, pesan yang terkandung dalam teks terjemahan harus sama dengan pesan yang terkandung dalam teks asli atau teks sumber); 2) teks terjemahan diungkapkan dengan kaidah-kaidah yang berlaku dalam bahasa sasaran dan tidak bertentangan dengan norma dan budaya yang berlaku dalam bahasa sasaran; dan 3) teks terjemahan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca sasaran (Nababan dkk :2012).

Dengan adanya delapan teknik penerjemahan menurut Molina dan Albir, maka peneliti dalam pengembangan cerita fabel Tiongkok "*Xiao Zhu Tu Tu*" akan menggunakan teknik penerjemahan kesepadanan lazim yaitu teknik untuk menggunakan istilah atau ungkapan yang sudah lazim/diakui dalam kamus bahasa sasaran sebagai padanan pada teks bahasa sumber.

2.2.7 Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis atau pemakai bahasa (Keraf, 2009: 113). Dengan menggunakan gaya bahasa tertentu, seorang penulis dapat meningkatkan estetika karyanya, sekaligus menunjukkan kekhasan caranya dalam menyajikan karya. Penggunaan gaya bahasa akan semakin memperindah suatu karya dan memikat orang yang membacanya. Ratna (dalam Journal of Linguistic 2016: 151) menyatakan bahwa dalam gaya bahasa kata-kata selain memiliki arti tertentu juga berfungsi untuk mengevokasi bahkan mengergenisasikan kata-kata lain, demikian seterusnya sehingga keseluruhan aspek berfungsi secara maksimal. Gaya atau khususnya gaya bahasa dikenal dalam retorika dengan istilah *style*. Gaya bahasa *style* menjadi bagian dari diksi atau pilihan kata yang mempersoalkan cocok tidaknya pemakaian kata, frasa, atau klausa tertentu untuk menghadapi hierarki kebahasaan, baik pada tataran pilihan kata secara individu, frasa, klausa, kalimat maupun wacana secara keseluruhan. *Style* atau gaya bahasa dapat dibatasi sebagai cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian pemakai bahasa (Gorys Keraf, dalam Kusumawati, 2010: 8).

2.2.7.1 Jenis-Jenis Gaya Bahasa

Gorys Keraf (dalam Kusumawati, 2010: 10) membagi gaya bahasa berdasarkan struktur kalimat yang meliputi: 1) klimaks; 2) antiklimaks; 3) paralelisme; 4) antitesis; dan 5) repetisi (epizeuksis, tautotes, anafora, epistrofa, simpleks, mesodiplosis, epanolepsis, dan anadiplosis). Kemudian berdasarkan

langsung tidaknya makna, meliputi: 1) gaya bahasa retorik terdiri dari aliterasi, asonansi, anastrofa, apofasis (preterisiso), apostrof, asindenton, polisindenton, kiasmus, elipsis, eufemisme, litotes, histeron prosteron, pleonasme dan tautologi, perifrasis, prolepsis, erotesis, silepsis dan zeugma, koreksio, hiperbola, paradoks dan oksimoron; 2) gaya bahasa kiasan, meliputi persamaan atau 11 simile, metafora, alegori, parabel, fabel, personifikasi, alusi, eponim, epitet, sinekdok, metonimia, antonomasia, hipalase, ironi, sinisme dan sarkasme, satire, innuendo, dan antifrasis. Berbeda dengan Perrin (dalam Kusumawati, 2010: 11) membedakan gaya bahasa menjadi tiga yaitu: 1) perbandingan, yang meliputi metafora, kesamaan, dan analogi; 2) hubungan, yang meliputi metonimia dan sinekdok; 3) pernyataan, yang meliputi hiperbola, litotes, dan ironi. Sementara itu Ade Nurdin, Yani Maryani, dan Mumu (dalam Kusumawati, 2010: 11) berpendapat:

Gaya bahasa dibagi menjadi lima golongan, yaitu: 1) gaya bahasa penegasan, yang meliputi repetisi dan paralelisme; 2) gaya bahasa perbandingan, yang meliputi hiperbola, metonimia, personifikasi, perumpamaan, metafora, sinekdok, alusi, simile, asosiasi, eufemisme, pars pro toto, epitet, eponim, dan hipalase; 3) gaya bahasa pertentangan, mencakup paradoks, antitesis, litotes, oksimoron, histeron prosteron, dan okupasi; 4) gaya bahasa sindiran, yang meliputi ironi, sinisme, innuendo, melosis, sarkasme, satire, dan antifrasis; 5) gaya bahasa perulangan, yang meliputi aliterasi, atnaktasis, anafor, anadiplosis, asonansi, simpleks, mesodiplosis, epanolepsis, dan epizeuksis.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa dapat dibedakan menjadi lima kelompok yaitu: 1) gaya bahasa perbandingan, meliputi: hiperbola, metonimia, personifikasi, metafora, sinekdok, alusi, simile, asosiasi, eufemisme, pars pro toto, epitet, eponim, dan hipalase; 2) gaya bahasa

perulangan, meliputi: aliterasi, anafora, anadiplosis, mesodiplosis, epanolipsis, dan epizeuksis; 3) gaya bahasa sindiran, meliputi: ironi, sinisme, innuendo, sarkasme, satire, dan antifrasis; 4) gaya bahasa pertentangan, meliputi: paradoks, antitesis, litotes, oksimoron, dan histeron prosteron; 5) gaya bahasa penegasan, meliputi: repetisi dan paralelisme.

Adapun penjelasan masing-masing gaya bahasa yang dipakai penulis adalah sebagai berikut.

a. Hiperbola

Hiperbola adalah melebih-lebihkan (dalam dalam Kusumawati, 2010: 12). Irwan Abu Bakar (dalam Kusumawati, 2010: 12) secara lebih lengkap memberikan definisi hiperbola sebagai gaya bahasa yang dilambangkan kata-kata yang membawa pernyataan yang berlebih-lebihan dengan tujuan untuk menegaskan atau menekankan pandangan, perasaan, dan pikiran. Gorys Keraf (dalam Kusumawati, 2010: 12) menyatakan bahwa hiperbola adalah semacam gaya bahasa yang mengandung suatu pernyataan yang berlebihan, dengan membesar-besarkan sesuatu hal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan mengenai gaya bahasa hiperbola. Hiperbola adalah gaya bahasa yang mengandung pernyataan berlebih-lebihan dari kenyataan. Contoh: Kemarahanku sudah menjadi-jadi hingga hampir-hampir meledak aku.

b. Asosiasi

Asosiasi adalah gaya bahasa yang menyebutkan perbandingan terhadap suatu benda (dalam Kusumawati, 2010: 15). Sementara itu, Ade Nurdin, Yani

Maryani, dan Mumu (dalam Kusumawati, 2010: 15) berpendapat bahwa asosiasi adalah gaya bahasa perbandingan yang bersifat memperbandingkan sesuatu dengan keadaan lain yang sesuai dengan keadaan yang dilukiskan. Masih dalam pengertian yang sama Yandianto (dalam Kusumawati, 2010: 15) berpendapat asosiasi adalah memperbandingkan suatu benda terhadap benda lain sehingga membawa asosiasi benda yang diperbandingkan, dengan demikian sifat benda pertama lebih jelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan mengenai gaya bahasa asosiasi. Asosiasi adalah gaya bahasa yang berusaha membandingkan sesuatu dengan hal lain yang sesuai dengan keadaan yang digambarkan. Contoh: Rambutnya bagai mayang terurai.

c. Hipalase

Gorys Keraf (dalam Kusumawati, 2010: 17) berpendapat bahwa hipalase adalah semacam gaya bahasa di mana sebuah kata tertentu dipergunakan untuk menerangkan sebuah kata yang seharusnya dikenakan pada sebuah kata yang lain. Sementara itu Ade Nurdin, Yani Maryani, dan Mumu (dalam Kusumawati, 2010:17) hipalase adalah gaya bahasa yang menggunakan kata tertentu untuk menerangkan sesuatu, namun kata tersebut tidak tepat bagi kata yang diterangkannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan mengenai gaya bahasa hipalase. Hipalase merupakan gaya bahasa yang menerangkan sebuah kata tetapi sebenarnya kata tersebut untuk menjelaskan kata yang lain. Contoh: Ia

berbaring di atas sebuah bantal yang gelisah. (yang gelisah adalah manusianya, bukan bantalnya).

d. Simile

Harun Daud (dalam Kusumawati, 2010: 17) menjelaskan bahwa simile adalah gaya bahasa yang bermaksud tamsil atau kiasan yang membandingkan dua objek yang mempunyai sifat dan nilai yang sama. Simile selalu menggunakan kata sandi seperti, bagai, umpama, atau, bak. Secara lebih lanjut Gorys Keraf (dalam Kusumawati, 2010: 18) mendefinisikan simile adalah perbandingan yang bersifat secara langsung menyatakan sesuatu sama dengan hal yang lain. Kata-kata yang biasanya digunakan antara lain: seperti, bagaikan, laksana, sama, dan sebagainya. Sementara itu, Irwan Abu Bakar (dalam Kusumawati, 2010: 18) menyatakan simile adalah perbandingan antara sesuatu dengan sesuatu yang lain, yang dibuat secara langsung melalui penggunaan kata-kata tertentu, misalnya: bak, bagaikan, laksana, ibarat, seperti, umpama, serupa, dan sebagainya. Contohnya: Bibirnya seperti delima merekah.

e. Anafora

Ade Nurdin, Yani Maryani, dan Mumu (dalam Kusumawati, 2010:19) berpendapat bahwa anafora adalah gaya bahasa yang berwujud perulangan kata pertama dari kalimat pertama menjadi kata pertama dalam kalimat berikutnya. Secara lebih lengkap Harun Daud (dalam Kusumawati, 2010: 19) menyatakan anafora ialah pengucapan (perkataan atau perkataan-perkataan) yang sama

diulang-ulang pada permulaan dua kata atau lebih baris, ayat atau ungkapan. Gorys Keraf (dalam Kusumawati, 2010: 19) menyatakan bahwa anafora adalah perulangan kata pertama pada tiap baris atau kalimat berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan mengenai gaya bahasa anafora. Anafora adalah perulangan kata pertama yang sama pada kalimat berikutnya. Contoh: ***Bahasa yang baku** pertama-pertama berperan sebagai pemersatu dalam pembentukan suatu masyarakat bahasa yang bermacam-macam dialeknnya. **Bahasa yang baku** akan mengurangi perbedaan variasi dialek Indonesia secara geografis, yang tumbuh bawah sadar pamakai bahasa Indonesia, yang bahasa pertamanya suatu bahasa Nusantara. **Bahasa yang baku** itu akan mengakibatkan selingan bentuk yang sekecil-kecilnya.*

2.2.7.2 Gaya Bahasa Cerita Fabel *Xiao Zhu Tu Tu*

Dari penjelasan gaya bahasa tersebut, maka cerita yang akan dikembangkan peneliti yang berjudul "*Xiǎo Zhū Tú Tú*" memiliki gaya bahasa seperti cerita fabel yang lainnya. Dalam cerita fabel terdapat bahasa sehari-hari yang mengandung moral yang mudah dipahami oleh pembaca maupun pendengar terutama pada anak-anak. Adapun jenis gaya bahasa (majas) yang terdapat pada cerita fabel "*Xiǎo Zhū Tú Tú*" yaitu:

1. Alegori

Cerita yang dikisahkan dalam kambang-lambang; merupakan metafora yang memperluas dan berkesinambungan; dalam alegori unsur-unsur utama

menyajikan sesuatu yang terselebung; mengandung sifat-sifat moral dan spiritual lainnya. (Dapat juga dilihat dalam fabel dan parabel).

“*Xiǎo Zhū Tú Tú*” juga terdapat pesan moral pentingnya menjaga kebersihan tubuh yang ditujukan kepada anak-anak yang senang bermain di tempat yang kotor tanpa membersihkan diri setelahnya.

2. Fabel dan Parabel

Fabel adalah sejenis alegori yang di dalamnya terdapat binatang-binatang yang berbicara dan bertingkah laku seperti manusia. Sama halnya dengan “*Xiǎo Zhū Tú Tú*” yang menggunakan peran binatang seperti babi, katak, dan kucing.

Sedangkan Parabel adalah cerita rekaan untuk menyampaikan ajaran agama, moral, atau kebenaran umum dengan menggunakan perbandingan atau ibarat. Parabel seperti metafora yang memperluas menjadi suatu kisah singkat dan berbeda dengan fabel dalam hal pengibaratanya, fabel menggunakan hewan, tumbuhan, dll. Sedangkan parabel menggunakan manusia sebagai peran utama.

Dapat disimpulkan bahwa Cerita Binatang “*Xiǎo Zhū Tú Tú*” terdapat majas alegori dan majas fabel dikarenakan isi cerita yang mengandung pesan moral dan menggunakan binatang menjadi peran utama yang bertingkah laku layaknya manusia.

2.2.8 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku ini. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan agar pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah. Kata

ilustrasi berasal dari bahasa Inggris *illustration*, yang artinya gambar, foto, atau pun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain.

Menurut Kusrianto Adi dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto.

Jenis Jenis Ilustrasi Berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam. Diantaranya adalah bentuk naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cergam, dan ilustrasi khayalan, yakni: (a) Gambar Ilustrasi Naturalis yaitu gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (*realis*) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan. (b) Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*). (c) Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar. (d) Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah

atau koran. (e) Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik. (f) Ilustrasi Buku Pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan. (g) Ilustrasi Khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik. (Soedarso, N. 2014 : 561-570)

Berdasarkan jenis-jenis ilustrasi menurut Kusrianto Adi, maka peneliti akan menggunakan jenis cerita bergambar (cergam) yang artinya sejenis komik atau gambar yang diberi teks untuk mengembangkan cerita fabel Tiongkok "*Xiao Zhu Tu Tu*".

2.2.9 Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang.

2.2.9.1 Tujuan Layout

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

2.2.9.2 Prinsip Layout

1. Kesederhanaan

Prinsip ini berhubungan dengan kemampuan daya tangkap rata-rata manusia di dalam menerima informasi. Secara insting manusia menginginkan kesederhanaan dalam menerima informasi. Namun dalam penyederhanaan juga harus memperhatikan segmen kepada siapa informasi itu akan disampaikan.

2. Kontras

Amat diperlukan guna menarik perhatian, memberi penekanan terhadap elemen atau pesan yang ingin disampaikan. Berikut ini tips yang dapat menarik perhatian terhadap pesan yang akan disampaikan, yaitu menggunakan style bold dan italic pada body teks, memilihkan huruf display yang lebih atraktif, gunakan kontras warna, ada tekstur dalam latar belakang, memperbesar bagian tertentu yang ingin ditonjolkan.

3. Keseimbangan

Suatu hal yang amat penting dalam penyampaian suatu informasi. Keseimbangan dapat merupakan keseimbangan yang formal, dengan susunan yang simetris. Susunan yang simetris mampu memberi kesan yang formal, seimbang, dapat dipercaya dan mapan. Sebaliknya susunan yang asimetris sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu dinamika, energi serta pesan yang tidak formal.

4. Keharmonisan

Maksud dari harmoni ialah memiliki keselarasan antara satu elemen dengan elemen grafis yang lain. Harmoni dapat diwujudkan dalam 2 bentuk, yaitu:

a. Harmoni dari segi bentuk

Harmoni yang dilihat dari bentuk ialah dimana adanya keserasian dalam penempatan elemen grafis. Hal itu dapat dilihat dari segi bentuk dan ukurannya apakah itu kartu nama, stiker, poster dan sebagainya. Pemilihan bentuk huruf juga memiliki peranan yang penting sebagaimana untuk tujuan apa desain itu dibuat.

b. Harmoni dari segi warna

Warna memiliki pengaruh yang amat besar, karena tiap-tiap warna memiliki sifatnya masing-masing, seperti merah yang memiliki arti berani, biru yang memiliki kesan tenang dan lain sebagainya. Lihat kembali tujuan dari desain yang telah dibuat, karena ketepatan dalam memilih warna dapat membuat informasi yang didalamnya menjadi lebih efektif.

5. Stressing

Dalam pengertian bahasanya disebut sebagai sebuah penekanan, memiliki fungsi untuk memberikan titik-titik tertentu yang memperoleh fokus perhatian. Stressing lebih mengarah kepada titik perhatian atau eye catching dalam suatu publikasi. Pada sebuah karya grafis memungkinkan adanya lebih dari satu stressing, namun harus dibedakan mana yang akan dijadikan fokus utama agar tidak mengesankan berebut perhatian yang akhirnya membuat pesan didalamnya menjadi tidak efektif.

2.2.9.3 Jenis-Jenis Layout

1. Mondrian

Jenis layout Mondrian mengacu pada bentuk kotak, landscape (horizontal) atau portrait (vertikal). Pada jenis ini, setiap bidang akan sejajar dengan ruang presentasi yang berisi konten informasi atau gambar untuk membentuk komposisi yang konseptual.

2. Circus

Layout ini tidak menerapkan desain layout standar, melainkan mengacu pada layout dengan elemen yang tidak teratur (namun menghasilkan desain yang efektif).

3. Multiple

Sesuai dengan namanya, layout multiple dibagi menjadi beberapa bagian atau tema dalam bentuk yang sama seperti persegi panjang, persegi, kubus dan lainnya.

4. Silhouette

Layout silhouette (siluet) mengacu pada teknik ilustrasi atau fotografi yang menyoroti bentuk bayangan. Presentasi layout ini dapat berbentuk barisan teks, ilustrasi warna atau pembiasan warna yang halus dengan teknik fotografi.

5. Big-Type

Layout jenis *big-type* menekankan gaya penggunaan font berukuran besar sehingga bisa menarik perhatian audiens. Jenis ini biasa digunakan untuk membuat suatu judul atau desain poster.

6. Alphabet-Inspired

Layout *alphabet-inspired* berfokus pada susunan huruf atau angka dalam urutan yang tepat sehingga bisa membuat kata-kata yang memiliki makna. Penggunaan kata-kata ini dimaksudkan untuk menyampaikan cerita atau informasi. (Ajrina, Munifah. 2018).

Dengan adanya jenis-jenis layout tersebut maka peneliti dalam mengembangkan cerita fabel Tiongkok “*Xiao Zhu Tu Tu*” menggunakan jenis layout Mondrian.

2.2.10 Nilai Moral

Pengertian moral dalam KBBI (2008: 929) adalah “ajaran baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, akhlak dan budi pekerti”. Moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca, yang merupakan makna yang terkandung dalam sebuah karya sastra dan makna yang disarankan lewat cerita (Nurgiyantoro, 2009: 321). Hal ini berarti pengarang menyampaikan pesan-pesan moral kepada pembaca melalui karya sastra yang baik penyampaian secara langsung maupun tidak langsung.

Kehidupan manusia di masyarakat tidak lepas dari tatanan kehidupan yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Tatanan kehidupan itu dapat berupa peraturan maupun larangan tertentu yang telah disepakati bersama. Agar tatanan itu dapat hidup dan berkesinambungan dari generasi ke generasi, maka setiap individu harus melaksanakan dan melestarikannya. Usaha melestarikan tatanan tersebut diharapkan sesuai dengan dinamika kehidupan di masyarakat.

Moral pada kenyataannya membicarakan tentang persoalan benar atau salah, apa yang perlu dilakukan dan ditinggalkan atas sebab-sebab tertentu yang mengakibatkan timbulnya “pengadilan” dari masyarakat mengenai tindakan yang telah dilakukan oleh seorang individu. Petimbangan moral bergantung kepada suasana atau keadaan yang membentuk individu tersebut. Misalnya, sistem sosial, kelas sosial, dan kepercayaan yang dianut. Moralitas dalam diri manusia merupakan kesadaran tentang baik buruk, tentang larangan, tentang yang harus dilakukan, dalam setiap tindakan manusia secara tidak langsung dibebani oleh tanggung jawab moral yang harus dipatuhi.

Moral yang berlaku di masyarakat bersifat mengikat terhadap setiap individu pada segala lapisan masyarakat yang ada. Setiap individu dalam bersikap, bertingkah laku, dan bergaul dalam masyarakat haruslah memperhatikan tatanan yang ada. Selain melakukan apa yang ditugaskan kepadanya oleh kehidupan sosial dan oleh nasib pribadinya.

2.2.11 Tipografi

Seperti yang ditulis Danton Sihombing dalam buku Tipografi dalam Desain Grafis, bahwa tipografi adalah ilmu yang secara spesifik mempelajari mengenai huruf. Pengetahuan mengenai huruf yang dipelajari dalam sebuah disiplin seni disebut tipografi. Tipografi merupakan konsep yang abstrak, seperti halnya musik. Dengan mendengarkan sebuah lagu kita dapat merangkum karakteristik, kesan, dan suasana hati, seperti perasaan gembira, sedih, optimisme, tenteram ataupun romantis. Mempelajari sejarah tipografi berarti sebetulnya kita

mempelajari sejarah kebudayaan manusia: ideologi, komunikasi, teknologi seni sampai politik. Tipografi adalah salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya (Rustan, 2011, h -2).

Pengaruh teknologi digital pada intinya tidak mengubah fungsi huruf sebagai perangkat komunikasi visual. Teknologi komputer menyajikan spektrum dalam penyampaian pesan lewat huruf, mencitrakan sebuah gaya yang memiliki korelasi dengan khalayak tertentu, dimana desainer grafis memiliki kebebasan untuk menciptakan visualisasi pesan dengan huruf, selain untuk dibaca, tetapi juga mengekspresikan suasana atau rasa.

Menurut Dyah (2015: 172) Pemilihan huruf, selain pada aspek sifat dan karakter yang tercermin, pertimbangan readability dan legibility sangat penting. Apalagi dalam perancangan buku, memang diperlukan kejelasan dari pilihan huruf agar informasi yang disampaikan mudah dibaca.

a. Legibility

Legibility adalah kemudahan mengenali dan membedakan setiap huruf/karakter, menyangkut desain dan bentuk huruf. Suatu jenis huruf legible jika karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas.

b. Readability

Readability adalah tingkat keterbacaan seluruh teks. Jika legibility fokus pada kejelasan karakter satu-persatu, readability pada keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi. Legibility dapat menciptakan readability, namun

tidak jarang teks yang legible tidak readable. Misalnya jika disusun vertikal, terbalik, pemenggalan tidak tepat, berdesakan, dll.

c. Huruf besar dan huruf kecil

Teks yang seluruhnya huruf besar lebih rendah legibility dan readability, karena tidak ada perbedaan tinggi pada tiap hurufnya. Ini membuat kurang cepat dalam mengenali karakternya. Keseluruhan huruf besar hanya cocok diaplikasikan pada judul atau headline, karena relatif pendek, sehingga tidak terlalu mengganggu kesan optis.

Karena adanya Ascender dan Descender pada huruf gabungan kapital dan undercast, maka terlihat ada kontur dan tidak rata. Ini memudahkan mengenali karakter dan mempercepat dalam membaca huruf kecil, atau sentence case cocok untuk paragraph panjang atau teks (body text).

d. Display type dan text type

Display type, teks yang didisain khusus dan proporsional dengan typeface yang berfungsi sebagai penarik perhatian. Muncul sekitar abad 19 dengan adanya teknologi pembuatan huruf yang makin murah. Biasanya berukuran besar (12 pt ke atas) dengan ornamen yang indah, cenderung mudah dilihat dan untuk teks singkat. Prioritas bukan legibility, namun keindahan. Display type bisa masuk dalam semua jenis huruf. Penerapan : judul, *deck*, sub judul, *pull quote*. *Text type*, teks ini berfungsi untuk dibaca seksama dan lebih memerlukan konsentrasi untuk membacanya. Ukurannya lebih kecil dan untuk teks uraian panjang. Umumnya masuk dalam jenis huruf *Roman* dan *Sans Serif*, *typeface* dengan *legibility* tinggi. Penerapan : *bodytext*, *caption*.

2.2.12 Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* Dari Bahasa Mandarin Ke Dalam Bahasa Indonesia

Pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* ini akan mengembangkan ilustrasi, layout, tipografi, gaya bahasa, dan penerjemahan. *Xiao Zhu Tu Tu* diterbitkan di *Beiyuan Road, Chaoyang District, Beijing* dan ditulis oleh *Zhu Bian, Wang Yan Ling, dan Liu Shun Qing*. Berikut adalah desain buku lama yang akan dikembangkan.



Gambar 2.1 Cover Depan dan Belakang Buku Lama





Gambar 2.2 Desain Ilustrasi Bagian 1-5 pada Buku Lama

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai metode yang dipakai untuk melakukan penelitian yang meliputi jenis dan desain penelitian; tahap-tahap *Research and Development*; subjek yang berperan dalam penelitian; teknik pengumpulan data-data yang dibutuhkan; instrument penelitian; dan teknik analisis data.

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian dengan judul “Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* dari Bahasa Mandarin ke Dalam Bahasa Indonesia” ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* kemudian disingkat menjadi R&D.

Menurut Sugiyono (2010:407), penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sukmadinata (2017 :164) juga mendefinisikan penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Richey dan Klien (dalam Ainin 2014 :88), tujuan penelitian R&D adalah untuk memperkuat

dasar-dasar empiric untuk mengkreasi produk, alat pembelajaran maupun non pembelajaran, dan model-model baru yang lebih baik.

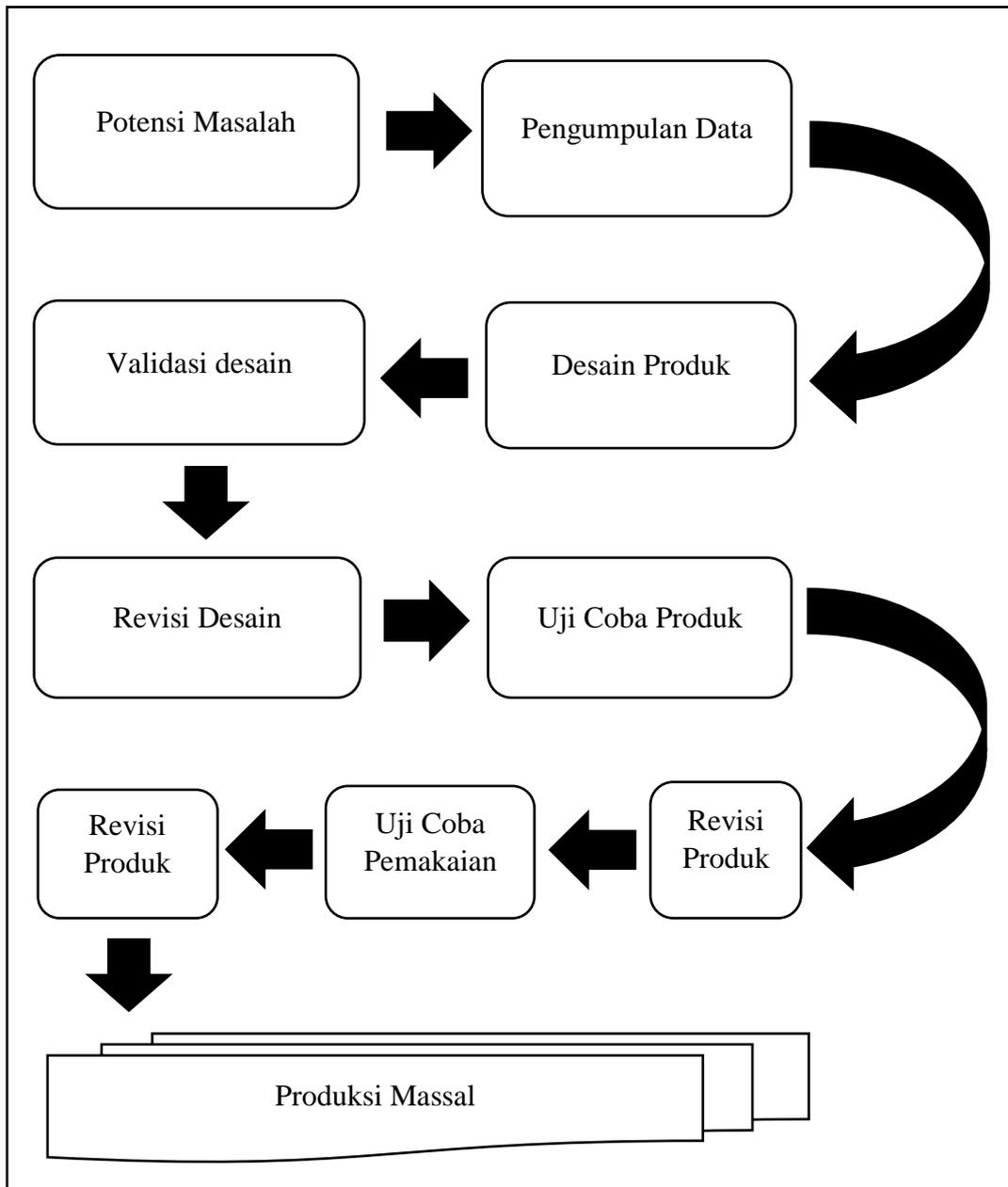
Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode Penelitian dan Pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut, mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

3.2 Tahap - Tahap Penelitian R&D

Menurut Mulyatiningsih (2011: 185) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

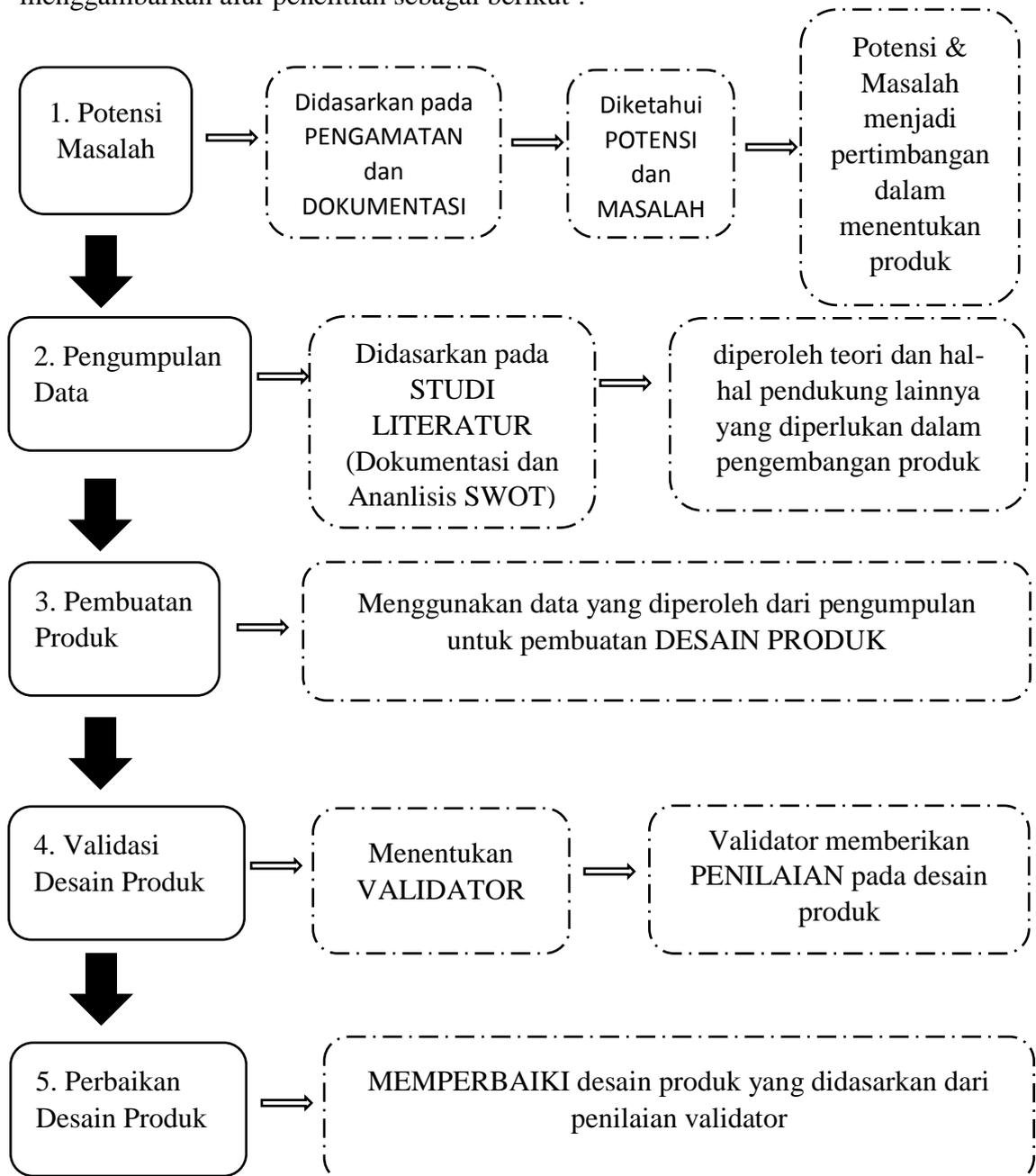
Penelitian lain menyebutkan langkah-langkah penggunaan metode penelitian dan pengembangan (R&D) ada beberapa tahap. Adapun tahapan-tahapan itu meliputi : (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal (Sugiyono 2010:409).

Berikut ini merupakan visualisasi bagan proses penelitian dan pengembangan sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Sugiyono :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian R&D Sugiyono (2010 : 409)

Penelitian dalam tahapan ini menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan teori Sugiyono. Namun penelitian ini hanya menerapkan hingga tahap kelima yaitu revisi desain. Adapun visualisasi penerapan kelima langkah menggambarkan alur penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

3.2.1 Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah merupakan langkah terawal dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2008 : 298-299) potensi atau masalah ini merupakan alasan penggerak untuk dilaksanakan penelitian. Dikatakan oleh Sugiyono, bahwa potensi merupakan segala sesuatu yang apabila digunakan akan memiliki nilai tambah sedangkan, masalah merupakan penyimpangan harapan dan kenyataan. Sugiono pun menyatakan bahwa potensi dapat menjadi masalah apabila sesuatu yang dianggap potensi itu belum dapat digunakan dan masalah dapat menjadi potensi apabila sesuatu yang dianggap sebagai masalah itu dapat digunakan untuk sesuatu yang memiliki nilai tambah.

Dalam penelitian ini, potensi dan masalah dilaksanakan dengan pengamatan dan analisis. Potensi dan masalah yang diperoleh dari hasil pengamatan dan analisis inilah yang nantinya akan digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan jenis produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Peneliti menemukan potensi dalam masalah ini yaitu : (1) negara Tiongkok merupakan salah satu negara yang memiliki banyak cerita fabel; (2) cerita fabel dari Tiongkok sangat banyak tetapi ada beberapa cerita yang belum diketahui masyarakat terutama anak-anak; (3) pengembangan cerita fabel dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia. Peneliti melakukan pengamatan terhadap masalah, yaitu berdasarkan studi lapangan yang menunjukkan terbatasnya buku cerita fabel Tiongkok terjemahan bahasa Indonesia yang beredar di masyarakat. Sejauh ini peneliti belum menemukan buku cerita fabel Tiongkok di Indonesia yang memasukkan bahasa Mandarin beserta terjemahannya ke dalam bahasa

Indonesia yang memberikan kosakata di akhir halaman buku cerita untuk dapat dipelajari dengan mudah oleh masyarakat khususnya anak-anak. Oleh karena itu, cerita fabel Tiongkok terjemahan bahasa Indonesia perlu dikembangkan lagi agar lebih beragam, sehingga masyarakat pun dapat mengetahui cerita fabel Tiongkok yang lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan cerita fabel Tiongkok yang berjudul *Xiao Zhu Tu Tu*.

3.2.2 Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2008: 300), langkah pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan itu dimaksudkan untuk untuk mengumpulkan berbagai informasi sebagai bahan yang dapat digunakan untuk pembuatan desain produk.

Dalam penelitian ini pengumpulan data hanya dilakukan melalui literatur. Menurut Sukmadinata (2008 : 172) melalui studi literatur itu akan dapat diperoleh landasan-landasan teori yang berkaitan dengan produk. Disamping itu melalui studi literatur dapat mengetahui keunggulan dan kekurangan dari produk, mengetahui langkah-langkah yang tepat dalam mengembangkan produk, dan hal-hal lainnya yang diperlukan juga bagi pengembangan produk. Semua informasi yang diperoleh melalui studi literatur itu telah digunakan untuk mendukung langkah pembuatan desain produk. Pengumpulan data melalui literatur ini membantu peneliti menganalisis SWOT produk terdahulu untuk menjadi produk yang lebih baik. Dengan mengetahui keunggulan dan kekurangan produk

terdahulu, maka peneliti dapat mengembangkan produk yang dibuat menjadi produk yang lebih baik dan dapat diterima oleh anak-anak.

3.2.3 Pembuatan Desain Produk

Jika semua data telah terkumpul maka langkah yang akan dilakukan selanjutnya yaitu pembuatan desain produk. Pembuatan desain produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini berarti memulai mengembangkan desain produk mengacu pada semua informasi yang diperoleh dari langkah pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2014 : 413) desain produk harus diwujudkan dalam produk gambar atau bagan.

Pada langkah ini peneliti akan mengumpulkan data dengan cara : (1) mengumpulkan data yang dibutuhkan; (2) menganalisis data melalui analisis SWOT sehingga diperoleh strategi untuk membuat desain produk baru yang lebih unggul; (3) menerjemahkan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* dari bahasa Mandarin ke dalam Indonesia; (4) pembuatan ilustrasi cerita bergambar dari strategi SWOT yang telah dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* yang dirancang oleh ilustrator dari program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang yang bernama Fahmi Al Huda; (5) Setelah seluruh ilustrasi selesai dibuat hal yang dilakukan selajutnya yaitu penyempurnaan warna pada ilustrasi; (6) kemudian setelah penyempurnaan warna baru dimasukannya isi cerita serta penataan *layout* pada cerita yang berjudul *Xiao Zhu Tu Tu* yang diterjemahkan dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia; (7) langkah terakhir yaitu mencetak produk dengan ukuran 18 cm x 21 cm menggunakan

kertas Ivory 230gr dengan laminasi *doubt* sebagai sampul dan kertas CTS 150gr sebagai isi buku cerita.

3.2.4 Validasi Desain Produk

Menurut Sugiyono (2008: 302) validasi desain produk mengarah pada pemberian penilaian oleh validator terhadap desain produk yang telah dibuat. Validator yang dapat memberikan penilaian merupakan pakar yang memiliki pengalaman yang berkaitan dengan produk yang sedang dikembangkan.

Sugiyono mengatakan penilaian yang diberikan terhadap desain produk itu bersifat rasional, artinya penilaian itu diberikan berdasarkan pada pemikiran rasional dari para pakar namun belum melalui fakta lapangan, yang kemudian berdasarkan penilaian itulah akan diketahui kekurangan dan kelebihan pada desain produk.

Sukmadinata (2008: 176) menyampaikan juga mengenai pentingnya pemberian penilaian oleh para pakar yaitu, untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan dalam pengembangan desain produk.

Alat yang digunakan untuk melakukan validasi ini disebut lembar validasi. Lembar validasi ini merupakan lembaran yang mengandung beberapa pertanyaan yang hanya diisi oleh validator yang dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan desain produk yang telah dibuat. Indikator yang terdapat dalam lembar validasi mengacu pada aspek kesesuaian media, bahasa, dan materi yang telah dilakukan oleh peneliti.

Kisi-kisi angket yang digunakan untuk validasi ahli bahasa pada aspek penerjemahan yaitu mengacu pada pendapat Nababan dkk (2012) yang mengungkapkan bahwa suatu teks terjemahan dapat dikatakan berkualitas baik jika : 1) teks terjemahan tersebut akurat dari segi isinya (dengan kata lain, pesan yang terkandung dalam teks terjemahan harus sama dengan pesan yang terkandung dalam teks asli atau teks sumber); 2) teks terjemahan diungkapkan dengan kaidah-kaidah yang berlaku dalam bahasa sasaran dan tidak bertentangan dengan norma dan budaya yang berlaku dalam bahasa sasaran; dan 3) teks terjemahan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca sasaran.

Kisi-kisi angket yang digunakan untuk validasi ahli bahasa pada aspek kesesuaian materi yaitu mengacu pada pendapat Smaldino (2010 :7) bahwa, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Sehingga dalam melakukan pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang telah ditentukan.

Kisi-kisi angket yang digunakan untuk validasi ahli desain pada aspek fisik media yaitu mengacu pada pendapat Soetopo (2006:11) bahwa, dalam mendesain buku terdapat beberapa komponen yang terkandung didalamnya, meliputi rancangan isi, format, layout, ilustrasi, pewarnaan, tipografi serta pemilihan bahan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Uji Validasi Produk oleh Ahli Bahasa

No	Indikator	Jumlah Butir Soal
----	-----------	-------------------

1	Penerjemahan	
	a. Teknik penterjemahan	5
	b. Gaya bahasa	1
	c. Tampilan tulisan	1
2	Kesesuaian Materi	
	a. Pemilihan cerita	1
	b. Keseluruhan isi cerita	1
	c. Keakuratan istilah-istilah	1
	d. Nilai-nilai karakter	1
	e. Kosa Kata	1
Jumlah Butir Soal		11

Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Validasi Produk oleh Ahli Desain

No	Indikator	Jumlah Butir Soal
1	Fisik media	
	a. Desain ilustrasi	2
	b. Desain layout	2
	c. Tipografi	1
	d. Ukuran halaman	1
	e. Pemilihan bahan	1
Jumlah Butie Soal		7

Tabel 3.3 Aspek Validasi Desain Produk oleh Ahli

Aspek Penilaian	Skor	Rentangan Skor	Kategori
Bahasa dan tulisan/isi	4	86-100	Sangat layak/Sangat sesuai

materi/ fisik media	3	71-85	Layak/Sesuai
	2	56-70	Tidak layak/Tidak sesuai
	1	41-55	Sangat tidak layak/Sangat tidak sesuai

Keterangan:

Dalam aspek validasi desain produk oleh ahli terdapat beberapa kategori yang diterapkan yaitu :

1. Rentangan skor 41-55 masuk ke dalam kategori sangat tidak layak/ sangat tidak sesuai dengan ketentuan produk/ penyajiannya memiliki banyak kekurangan..
2. Rentangan skor 56-70 masuk ke dalam kategori tidak layak/ tidak sesuai dengan ketentuan produk dan masih memiliki banyak kekurangan dalam penyajiannya.
3. Rentangan skor 71-85 masuk ke dalam kategori layak / sesuai dengan ketentuan produk dan sudah layak namun masih terdapat beberapa perbaikan dalam penyajiannya.
4. Rentangan skor 86-100 masuk ke dalam kategori sangat layak/ sangat sesuai dengan ketentuan produk yang sudah sangat layak dan tanpa perlu ada perbaikan dalam penyajiannya.

3.2.5 Revisi Desain Produk

Menurut Sugiyono (2014 : 414) menyampaikan bahwa setelah desain divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Perbaikan desain produk ini merupakan langkah terakhir dari keseluruhan langkah penelitian dalam penelitian ini. Dalam langkah ini, hal-hal yang dilakukan yaitu memperbaiki produk sesuai dengan penilaian yang telah diberikan oleh para pakar. Revisi dapat berupa desain, tampilan, isi/ materi, penyajian cerita terjemahan *Xiao Zhu Tu Tu*. Perbaikan-perbaikan akan dilakukan oleh peneliti sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh para pakar.

3.3 Subjek Penelitian

Menurut Azwar (2012 : 34) subjek penelitian adalah sumber utama data yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Sedangkan menurut Arikunto (2010 : 188) menjelaskan bahwa subjek penelitian yaitu hal yang dituju untuk penelitian sebagai sasaran penelitian..

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian untuk mendapatkan data uji penelitian validasi ahli bahasa yaitu dosen Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang Ibu Anggraeni, S.T., MTCSOL. dan ahli desain yaitu dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang Ibu Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data adalah bagian terpenting dari suatu penelitian, karena dengan data peneliti dapat mengetahui hasil dari penelitian tersebut. Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian. Pada penelitian ini, data diperoleh dari berbagai sumber, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain dokumentasi dan studi pustaka.

3.4.1 Dokumentasi

Menurut Djam'an Satori (2011: 149), studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan serta pembuktian suatu kejadian. Sedangkan menurut Baswori dan Suwandi (2008 : 158) dokumentasi merupakan suatu cara untuk menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasar dari perkiraan.

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh informasi berupa buku cerita fabel Tiongkok yang berjudul *Xiao Zhu Tu Tu* dan data buku cerita fabel yang sudah menggunakan bahasa Indonesia.

3.4.2 Analisis SWOT

Analisis SWOT (*SWOT analysis*) yakni mencakup upaya-upaya untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang menentukan kinerja perusahaan (Richard L. Daft 2010 :253). Selanjutnya menurut Fredi Rangkuti

(2004 : 18) menjelaskan bahwa analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk memutuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strenght*) dan peluang (*opportunity*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*).

Adapun analisis SWOT yang digunakan untuk menganalisis faktor internal dan faktor eksternal dari produk yang sudah ada dan produk baru. Faktor internal meliputi kekuatan (*strength*) dan peluang (*opportunity*), sedangkan faktor eksternal meliputi kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). Analisis SWOT ini berdasarkan dari buku cerita legenda Tiongkok terjemahan yang ada di Indonesia.

3.4.3 Angket Validasi Ahli

Menurut Sugiyono (2008: 302) validasi desain produk mengarah pada pemberian penilaian oleh validator terhadap desain produk yang telah dibuat. Validator yang dapat memberikan penilaian merupakan pakar yang memiliki pengalaman yang berkaitan dengan produk yang sedang dikembangkan.

Alat yang digunakan untuk melakukan validasi ini disebut lembar validasi. Lembar validasi ini merupakan lembaran yang mengandung beberapa pertanyaan yang hanya diisi oleh validator yang dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan desain produk yang telah dibuat. Indikator yang terdapat dalam lembar validasi mengacu pada aspek kesesuaian media, bahasa, dan materi yang telah dilakukan oleh peneliti.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya yang dilakukan untuk mengklarifikasi dan mengelompokkan data. Pada tahap ini dilakukan upaya mengelompokkan, menyamakan data yang sama dan membedakan data yang memang berbeda, serta menyisihkan pada kelompok lain data yang serupa tapi tak sama (Mahsun 2014 : 253).

Dalam teknik analisis data, peneliti akan melakukan analisis terkait data-data non-tes. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data non-tes adalah sebagai berikut :

3.5.1 Mengolah Data Dokumen

Teknik analisis data untuk dokumen adalah dengan cara kualitatif, yaitu mendeskripsikan hasil dokumen ke dalam sebuah paragraf untuk menggambarkan sesuai dengan dokumen dengan tidak melebihi maupun mengurangi.

3.5.2 Mengolah Data Analisis SWOT

Teknik analisis data untuk analisis SWOT adalah dengan cara kualitatif, yaitu mendeskripsikan hasil dari analisis kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threats*) cerita fabel dari Indonesia maupun Tiongkok sesuai dengan hasil analisis yang tidak melebihkan atau mengurangi.

Hasil analisis SWOT yang diperoleh kemudian dianalisis kembali untuk mengetahui kondisi buku cerita yang diteliti serta merumuskan strategi yang baik untuk digunakan dalam pengembangan buku cerita. Pengoptimalan strategi daya saing yang ada pada cerita fabel Tiongkok terjemahan bahasa Indonesia maupun cerita fabel dari Indonesia terdapat dalam dua segi yaitu segi internal (kekuatan dan peluang) dan segi eksternal (kelemahan dan ancaman). Adapun yang paling dioptimalkan dalam segi internal untuk meminimalkan kelemahan.

Alat yang dipakai untuk menyusun strategi adalah matrik SWOT. Matrik ini menggambarkan secara jelas bagian peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki. Matrik ini dapat menghasilkan 4 sel kemungkinan alternatif strategi sebagai berikut :

SW OT	STRENGTH 1. 2. 3. 4. 5.	WEAKNESS 1. 2. 3. 4. 5.
OPPORTUNITY 1. 2. 3. 4. 5.	Strategi SO 1. 2. 3. 4. 5.	Strategi WO 1. 2. 3. 4. 5.

THREATS	Strategi OT	Strategi WT
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.

Tabel 3.4 Instrumen Analisis SWOT

Keterangan :

Strengths (S) : Kekuatan, yaitu faktor-faktor kekuatan yang dimiliki oleh buku cerita adalah antara lain teknik penerjemahan, gaya bahasa, ilustrasi, layout serta tipografi yang terdapat dalam cerita fabel Tiongkok terjemahan bahasa Indonesia maupun cerita fabel dari Indonesia yang dapat digunakan untuk mengembangkan cerita baru yang lain.

Weakness (W) : Kelemahan, yaitu keterbatasan atau kekurangan dalam hal sumber, bagian-bagian yang menjadi penghalang serius bagi tampilan cerita yang memuaskan.

Opportunity (O) : Peluang, yaitu berbagai situasi lingkungan yang menguntungkan bagi pengembangan cerita baru.

Threats (T) : Ancaman, faktor-faktor lingkungan yang tidak menguntungkan atau harus dihilangkan dalam mengembangkan cerita baru.

1. Strategi SO

Apabila di dalam kajian terlihat peluang- peluang yang tersedia ternyata juga memiliki posisi internal yang kuat, maka sektor tersebut juga

memiliki posisi internal yang kuat dianggap memiliki keunggulan komparatif. Dua elemen eksternal dan internal yang baik ini tidak boleh dilepaskan begitu saja, tetapi akan menjadi isu utama pemberdayaan meskipun demikian proses pengkajiannya tidak boleh dilupakan adanya berbagai kendala dan ancaman perubahan. Kondisi lingkungan yang terdapat di sekitarnya untuk digunakan sebagai usaha dalam mempertahankan keunggulan komparatif tersebut. (Strategi SO : menggunakan kekuatan memanfaatkan peluang).

2. Strategi ST

Kotak ini merupakan kajian yang mempertemukan interaksi antara ancaman atau tantangan dari luar yang diidentifikasi untuk memperlunak ancaman atau tantangan tersebut, dan sedapat mungkin merubahnya menjadi sebuah peluang bagi pemberdayaan selanjutnya. (Strategi ST : menggunakan kekuatan untuk mengusir hambatan).

3. Strategi WO

Kotak ini merupakan kajian yang menuntut adanya kepastian dari berbagai peluang dan kekurangan yang ada. Peluang yang besar disini akan dihadapi oleh kurangnya kemampuan sector untuk mengungkapnya. Pertumbuhan harus dilakukan dengan hati-hati untuk memilih dan untuk menerima peluang tersebut, khususnya disajikan dengan potensi kawasan (Strategi WO : menggunakan peluang untuk menghindari kelemahan).

4. Strategi WT

Merupakan tempat menggali berbagai kelemahan yang akan dihadapi oleh sektor dalam perkembangannya. Hal ini dapat dilihat dari pertemuan antara ancaman dan tantangan dari luar dengan kelemahan yang terdapat di dalam kawasan. Strategi yang harus ditempuh adalah mengambil keputusan untuk mengendalikan kerugian yang akan dialami dengan sedikit membenahi sumber daya internal yang ada. (Strategi WT : meminimalkan kelemahan dan mengusir hambatan).

3.5.3 Mengolah Data Angket Validasi Ahli

Teknik analisis data untuk angket validasi ahli adalah dengan cara mendeskripsikan hasil penilaian atau validasi dari validator ahli media dan ahli bahasa dan materi terhadap buku cerita fabel Tiongkok yang berjudul *Xiao Zhu Tu Tu* untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki dari produk yang sudah dikembangkan kemudian akan dilakukannya revisi pada produk.

Berdasarkan data angket validasi yang diperoleh, rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket dari validator adalah sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

x : skor rata-rata

$\sum x$: skor total masing-masing

n : jumlah penilaian

Kemudian ditentukan kategori rentan nilai skor setelah mengetahui hasil dari penilaian validasi ahli sebagai berikut.

Aspek Penilaian	Skor	Rentangan Skor	Kategori
Bahasa dan tulisan/ isi materi/ fisik media	4	86-100	Sangat layak/Sangat sesuai
	3	71-85	Layak/Sesuai
	2	56-70	Tidak layak/Tidak sesuai
	1	41-55	Sangat tidak layak/Sangat tidak sesuai

Tabel 3.5 Kategori Skor Rentan Nilai Validasi Ahli

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini meliputi hasil dari lima tahapan Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang telah dilaksanakan. Hasil yang dipaparkan dalam hal ini meliputi : (1) Analisis SWOT terhadap buku cerita fabel dari Tiongkok dan Indonesia, (2) Pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*, (3) Analisis validasi ahli media dan ahli bahasa terhadap pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* dan revisi pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*. (4) Perbaikan produk cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*.

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini meliputi hasil pengumpulan data dan hasil analisis SWOT yang akan dipaparkan sebagai berikut.

4.1.1 Pengumpulan Data

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan dokumentasi. Dokumentasi yang diambil adalah buku-buku fabel dari Indonesia dan juga dari Tiongkok. Buku-buku fabel Indonesia didapatkan dari salah satu toko buku yang ada di jalan Stadion Diponegoro Semarang, sedangkan buku fabel dari Tiongkok didapatkan dari salah satu penjual buku-buku China yang ada di Semarang, dari buku-buku tersebut peneliti akan menganalisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, and*

Threats) untuk mengetahui hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam mengembangkan buku cerita fabel dari Tiongkok ke dalam bahasa Indonesia.

4.1.2 Analisis SWOT Terhadap Buku Fabel dari Tiongkok dan Indonesia

Buku fabel Tiongkok yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sulit ditemukan di Indonesia khususnya di Kota Semarang, namun penulis menemukan beberapa buku fabel dari Indonesia, buku yang pertama berjudul “Rusli dan Gajah Penolong” yang ditulis oleh Diva K yang diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer (Kelompok Gramedia), Jakarta. Buku yang kedua berjudul “Tigo yang Penyayang” yang ditulis oleh Nindia Maya dan Watiek Ideo yang diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Buku yang ketiga yang berjudul “Kiki Katak yang Periang” yang ditulis oleh S. Nur A yang diterbitkan oleh CV. Pamularsih, Jakarta Barat. Kemudian penulis juga menganalisis buku yang akan dikembangkan yang berjudul “小猪涂涂” / *Xiao Zhu Tu Tu* (Tutu si Babi Kecil) yang ditulis oleh *Zhu Bian*, *Wang Te Ling*, dan *Liu Shun Qing* yang diterbitkan di *Beiyuan Road, Chaoyang District, Beijing, China*.

Dalam penelitian ini penulis ingin mengembangkan cerita fabel Tiongkok yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Penilaian untuk membandingkan produk lama dengan produk baru salah satunya dengan menggunakan analisis SWOT. Adapun data-data yang diperoleh dan dianalisis adalah sebagai berikut

Tabel 4.1 Analisis SWOT

No	Acuan	Rusli dan Gajah Penolong	Tigo yang Penyayang	Kiki Katak yang Periang	小豬涂涂故事 (Tutu Si Babi Kecil)
1.	Gaya Bahasa	S: Gaya bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca.	S: Gaya bahasa yang digunakan memudahkan pembaca untuk memahami cerita.	S: Gaya bahasa yang digunakan dapat memudahkan pembaca untuk memahami isi cerita.	S: Gaya bahasa yang digunakan membuat pembaca dapat memahami inti dalam cerita.
		W: Gaya bahasa yang digunakan terlalu kaku untuk anak-anak.	W: Gaya bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan anak-anak.	W: Gaya bahasa yang digunakan akan sulit dipahami oleh anak-anak.	W: Gaya bahasa yang digunakan masih kaku dan kurang cocok untuk anak-anak.
		O: Dengan menggunakan bahasa yang lebih ringan, akan membuat anak-anak atau pembaca lebih mudah memahami inti cerita.	O: Dengan menggunakan bahasa yang lebih ringan, akan membuat anak-anak atau pembaca lebih mudah memahami inti cerita.	O: Dengan menggunakan bahasa yang lebih ringan, akan membuat anak-anak atau pembaca lebih mudah memahami inti cerita.	O: Dengan menggunakan bahasa yang lebih ringan, akan membuat anak-anak atau pembaca lebih mudah memahami inti cerita.
		T: Apabila menggunakan gaya bahasa yang terlalu ringan, ditakutkan anak-anak tidak dapat mengambil nilai moral dengan baik.	T: Apabila menggunakan gaya Bahasa yang terlalu ringan, ditakutkan anak-anak tidak dapat mengambil nilai moral dengan baik.	T: Apabila menggunakan gaya Bahasa yang terlalu ringan, ditakutkan anak-anak tidak dapat mengambil nilai moral dengan baik.	T: Apabila menggunakan gaya Bahasa yang terlalu ringan, ditakutkan anak-anak tidak dapat mengambil nilai moral dengan baik.

2.	Ilustrasi	S: Ilustrasi menarik dan mewakili alur cerita.	S: Ilustrasi detail sehingga mudah dipahami oleh anak-anak sebagai target audiensnya	S: Ilustrasi terbilang cukup mewakili alur cerita.	S: Gambar sangat menarik rapi dan detail, serta penuh warna sehingga nyaman dan cocok untuk kalangan anak-anak.
		W: Tidak ada kelemahan dalam ilustrasi.	W: Ilustrasi terlalu ramai dan mencolok.	W: Penggambaran Ilustrasi sangat buruk, sehingga mengurangi kualitas cerita.	W: Penggambaran terbilang rumit, beberapa objek dalam ilustrasi terdapat distorsi sehingga objek sulit dikenali
		O: Dapat menyesuaikan atau mencontoh ilustrasi yang baik untuk mengembangkan buku cerita.	O: Dapat menggambarkan ilustrasi yang tidak terlalu ramai dan mencolok.	O: Dapat merancang gambar ilustrasi yang lebih menarik dan mencolok sehingga pembaca tertarik untuk mengikuti cerita ini.	O: Dapat merancang gambar ilustrasi yang lebih menarik dan rapi namun tetap berfokus pada objek yang dimaksud.
		T: Apabila ilustrasi mencontoh dengan ilustrasi buku ini maka akan terbilang kurang kreatif dalam penggambaran ilustrasi.	T: Apabila ilustrasi tidak mencolok ditakutkan anak-anak tidak terlalu tertarik dengan ilustrasi.	T: Apabila ilustrasi terlalu mencolok ditakutkan pembaca akan terlalu fokus dengan gambar bukan pada inti cerita tersebut.	T: Apabila ilustrasi terlalu mencolok ditakutkan pembaca akan terlalu focus dengan gambar bukan pada inti cerita tersebut.
3.	Layout	S: Layout cukup jelas dan memudahkan	S: Layout cukup jelas dan terdapat	S: Layout cukup jelas dan memudahkan	S: Layout jelas menggabungkan ilustrasi dengan

		pembaca.	penambahan objek sehingga tampak variatif.	pembaca.	teks cerita
		W: Layout sangat dinamis sehingga buku terkesan monoton.	W: Tata letak konten sederhana dan buku terkesan monoton.	W: Layout sangat sederhana dan buku terkesan monoton.	W: Layout ilustrasi dan teks dalam satu halaman membuat isi buku menjadi ringkas dan tipis.
		O: Dapat mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif.	O: Dapat mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif namun tetap jelas untuk dibaca.	O: Dapat mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif namun tetap jelas untuk dibaca.	O: Dapat mengembangkan penataan konten yang bervariasi namun tetap mengedapankan makna dan tujuan cerita.
		T: Layout yang berlebihan dapat membuat pembaca sulit memahami isi cerita.	T: Layout yang berlebihan dapat membuat pembaca sulit memahami isi cerita.	T: Layout yang berlebihan dapat membuat pembaca sulit memahami isi cerita.	T: Layout yang berlebihan dapat membuat pembaca sulit memahami isi cerita.
4.	Tipografi	S: Jenis huruf yang digunakan jelas dan tepat dalam penentuan ukuran huruf	S: Penggunaan jenis font cukup sesuai untuk target audiens anak-anak.	S: Ukuran huruf pas sesuai layout dan mudah terbaca.	S: Penggunaan hanzi dengan ukuran yang jelas, tepat dan mudah dibaca
		W: Namun jenis huruf tidak sesuai untuk target audiens anak-anak.	W: Pengaplikasian font bawaan software membuat buku kurang kreatif.	W: Penggunaan jenis font yang sangat formal yakni font jenis serif yang terkesan tegas. Sehingga tidak sesuai dengan	W: Huruf kurang bervariasi untuk buku cerita anak-anak.

				tema cerita dan target audiens.	
		O: Dapat mengganti jenis font yang lebih sederhana dan tidak terlalu formal agar lebih menarik bagi anak-anak.	O: Dapat mengganti jenis font yang terbaru dan cocok agar lebih menarik.	O: Dapat menyesuaikan jenis dan warna font dengan tema cerita yang diangkat.	O: Dapat menyesuaikan jenis dan warna font dengan tema cerita yang diangkat.
		T: Penggunaan huruf yang tidak tepat dapat mempengaruhi keterbacaan tulisan.	T: Penggunaan huruf yang tidak tepat dapat mempengaruhi keterbacaan tulisan.	T: Penggunaan huruf yang tidak tepat dapat mempengaruhi keterbacaan tulisan.	T: Penggunaan huruf yang tidak tepat dapat mempengaruhi keterbacaan tulisan.
5.	Nilai Moral	S: cerita ini terdapat nilai moral yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	S: cerita ini terdapat nilai moral yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	S: cerita ini terdapat nilai moral yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	S: cerita ini terdapat nilai moral yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
		W: nilai moral dalam cerita terlalu ringan dan biasa ada pada kehidupan sehari-hari.	W: nilai moral dalam cerita terlalu ringan dan biasa ada pada kehidupan sehari-hari.	W: nilai moral dalam cerita terlalu ringan dan biasa ada pada kehidupan sehari-hari.	W: nilai moral dalam cerita terlalu ringan dan biasa ada pada kehidupan sehari-hari.
		O: cerita ini dapat dimodifikasi sekian rupa untuk menambah	O: cerita ini dapat dimodifikasi sekian rupa untuk menambah	O: cerita ini dapat dimodifikasi sekian rupa untuk menambah	O: cerita ini dapat dimodifikasi sekian rupa untuk menambah nilai

		nilai moral yang tidak terlalu ringan.	nilai moral yang tidak terlalu ringan.	nilai moral yang tidak terlalu ringan.	moral yang tidak terlalu ringan.
		T: Bila cerita terlalu dimodifikasi bisa membuat anak-anak sulit memahami inti dari cerita tersebut.	T: Bila cerita terlalu dimodifikasi bisa membuat anak-anak sulit memahami inti dari cerita tersebut.	T: Bila cerita terlalu dimodifikasi bisa membuat anak-anak sulit memahami inti dari cerita tersebut.	T: Bila cerita terlalu dimodifikasi bisa membuat anak-anak sulit memahami inti dari cerita tersebut.

Dari tabel analisis SWOT tersebut dapat disimpulkan adanya aspek internal dan aspek eksternal dari empat buku yang sudah dianalisis adalah sebagai berikut

1) Aspek Internal

Aspek internal digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dianggap penting. Data dan informasi aspek internal buku dapat didapatkan dengan cara observasi dan dokumentasi buku yang sudah ada.

Berikut ini merupakan aspek-aspek internal :

a. Kekuatan (*Strenght*)

1) Gaya bahasa yang digunakan cukup beragam

Gaya bahasa yang digunakan pada beberapa buku ini cukup beragam diantaranya yaitu gaya bahasa penegasan, gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa pertentangan dan gaya bahasa sindiran sehingga memudahkan pembaca untuk mengetahui isi dan jalan cerita pada buku ini.

2) Ilustrasi sesuai dengan alur cerita

Ilustrasi dalam beberapa buku cerita ini cukup mewakili alur dari cerita yang disajikan dalam buku ini. Selain mewakili alur cerita, ilustrasi dalam beberapa buku cerita ini juga tidak rumit sehingga mudah dipahami oleh anak-anak dan gambarnya menarik, rapi, serta penuh warna.

3) Layout cukup jelas

Layout cukup jelas dan mudah dipahami oleh pembaca dan penambahan objek pada layout membuat buku cerita lebih bervariasi.

4) Ukuran dan jenis huruf sudah sesuai

Jenis huruf yang digunakan jelas dan tepat dalam penentuan ukuran huruf sesuai untuk target *audiens* anak-anak. Ukuran huruf yang pas sesuai dengan layout dan mudah untuk dibaca dan juga penggunaan hanki dengan ukuran yang jelas dan tepat menjadi lebih mudah untuk dibaca.

5) Cerita terdapat nilai moral yang baik

Cerita ini terdapat nilai moral yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan bisa diajarkan kepada anak-anak.

b. Kelemahan (*Weakness*)

1) Gaya bahasa masih terlalu kaku

Meskipun menggunakan beberapa gaya bahasa namun gaya bahasa yang digunakan dalam buku-buku cerita tersebut masih terlalu kaku

sehingga pembaca khususnya anak-anak kurang dapat memahami isi cerita.

2) Ilustrasi kurang menarik

Walaupun ilustrasi yang diaplikasikan dalam buku cerita ini dirasa sudah cukup mewakili namun ilustrasi yang ditampilkan masih kurang menarik karena ilustrasi yang ditampilkan dalam buku ini masih sangat sedikit sehingga membuat pembaca terutama anak-anak kurang menarik untuk mengikuti cerita pada beberapa buku tersebut, terlebih lagi buku-buku tersebut ditujukan kepada anak-anak yang harusnya memuat lebih banyak gambar dalam buku cerita. Selain itu pembuatan ilustrasi menggunakan teknik manual sehingga beberapa objek tidak terselesaikan dengan baik dan juga penggambaran ilustrasi yang sangat buruk bisa mengurangi kualitas cerita.

3) Layout sangat sederhana

Layout yang disajikan dalam beberapa buku cerita tersebut sangat sederhana sehingga buku terkesan monoton, dan juga layout pada ilustrasi dan teks dalam satu halaman membuat isi buku terlalu ringkas dan kurang menarik.

4) Jenis huruf kurang sesuai untuk anak-anak

Jenis huruf dalam beberapa buku cerita tersebut tidak sesuai untuk target *audiens* anak-anak. Pengaplikasian font bawaan software membuat buku kurang kreatif, dan juga jenis font yang sangat formal

yakni font jenis *serif* yang terkesan tegas sehingga tidak sesuai dengan tema cerita yang dikhususkan untuk anak-anak, selain itu huruf kurang bervariasi untuk buku cerita anak-anak.

5) Nilai moral yang terlalu biasa digunakan

Nilai moral dalam cerita terlalu ringan dan biasa ada pada kehidupan sehari-hari sehingga banyak dari masyarakat terutama anak-anak yang sudah pasti mengetahui perilaku baik atau kurang baik yang sudah pasti diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Aspek Eksternal

a. Peluang (*Opportunity*)

1) Menggunakan gaya bahasa yang lebih cair

Untuk buku cerita yang ditujukan untuk anak-anak sebaiknya menggunakan gaya bahasa yang lebih cair agar pembaca khususnya anak-anak dapat memahami isi cerita itu sendiri.

2) Penambahan beberapa warna dan ilustrasi yang jelas

Bila dikembangkan dengan gambar ilustrasi yang lebih menarik dan sesuai alur cerita bisa membuat pembaca khususnya anak-anak tertarik untuk mengikuti cerita ini.

3) Mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif

Akan mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif namun tetap jelas untuk dibaca, dan juga mengembangkan penataan konten yang bervariasi namun tetap mengedepankan makna dan tujuan cerita agar lebih menarik

4) Mengganti jenis huruf

Buku cerita ini ditujukan pada anak-anak sehingga akan lebih menarik apabila dalam penulisannya menggunakan jenis huruf yang lebih sederhana dan tidak terlalu formal atau sesuai untuk anak-anak agar lebih menarik untuk dibaca.

5) Memodifikasi isi cerita

Cerita ini dapat dimodifikasi sekian rupa untuk mendapat nilai moral yang lebih menarik dan tidak terlalu ringan.

b. Ancaman (*Threats*)

1) Penggunaan gaya bahasa yang terlalu cair akan menghilangkan makna yang tersirat

Apabila menggunakan gaya bahasa yang terlalu cair ditakutkan akan menghilangkan makna tersirat yang ingin disampaikan oleh cerita itu sendiri.

2) Menggambarkan ilustrasi yang terlalu mencolok membuat pembaca fokus dengan gambar

Apabila menggambarkan ilustrasi yang terlalu mencolok ditakutkan pembaca hanya akan fokus pada gambar ilustrasi bukan pada isi cerita itu sendiri.

3) Layout yang berlebihan dapat membuat pembaca sulit memahami isi cerita

Apabila mengaplikasikan layout yang berlebihan akan mengganggu inti dari cerita yang membuat pembaca khususnya anak-anak tidak terfokus pada isi cerita.

- 4) Penggunaan huruf yang tidak tepat dapat mempengaruhi keterbacaan tulisan

Apabila menggunakan jenis huruf yang tidak tepat atau terlalu formal akan mempengaruhi keterbacaan cerita dan juga akan terlihat tidak sesuai untuk anak-anak. Pemilihan jenis huruf yang tidak tepat akan terlihat membosankan.

- 5) Cerita yang terlalu dimodifikasi akan sulit dipahami

Jika cerita terlalu dimodifikasi dapat membuat pembaca khususnya anak-anak sulit memahami inti dari cerita tersebut.

3) Matriks SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*)

Matriks SWOT merupakan alat yang digunakan untuk menyusun faktor-faktor strategi aspek internal dan aspek eksternal yang dihadapi pada penyesuaian kekuatan dan kelemahan yang dimiliki. Matriks ini dapat menghasilkan 4 sel kemungkinan alternatif strategi sebagai berikut :

	SW	STRENGTHS	WEAKNESS
OT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya bahasa yang digunakan cukup beragam 2. Ilustrasi sesuai dengan alur cerita 3. Layout cukup jelas 4. Ukuran dan jenis huruf sudah sesuai 5. Cerita terdapat nilai moral yang baik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya bahasa masih terlalu kaku 2. Ilustrasi kurang menarik 3. Layout terlalu sederhana 4. Jenis huruf kurang sesuai untuk anak-anak 5. Nilai moral yang 	

		terlalu biasa digunakan
<p>Opportunity</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. menggunakan gaya bahasa yang lebih cair 2. Menggambarkan ilustrasi yang lebih menarik 3. Mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif 4. Mengganti jenis huruf 5. Memodifikasi isi cerita 	<p>Strategi SO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memakai gaya bahasa yang beragam menyesuaikan isi cerita 2. Menggambarkan ilustrasi yang jelas dan lebih menarik 3. Mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif dan jelas 4. Menggunakan jenis huruf yang tepat untuk anak-anak 5. Memodifikasi isi cerita agar tidak terlalu biasa 	<p>Strategi WO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan gaya bahasa yang sekiranya masih kaku 2. Menggunakan ilustrasi yang lebih menarik 3. Menjadikan layout yang tidak terlalu sederhana 4. Memperhatikan jenis huruf yang lebih sesuai untuk cerita fabel yang ditujukan kepada anak-anak 5. Memodifikasi cerita agar tidak terlalu biasa digunakan
<p>Treat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan gaya bahasa yang terlalu cair akan menghilangkan makna yang tersirat 2. Penggunaan ilustrasi yang terlalu mencolok akan mengganggu pembaca menjadi tidak terlalu fokus pada isi cerita 3. Layout yang berlebihan dapat membuat pembaca sulit memahami isi cerita 4. Penggunaan huruf yang tidak tepat dapat mempengaruhi keterbacaan tulisan 5. Cerita yang terlalu dimodifikasi akan sulit dipahami 	<p>Strategi ST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan penggunaan gaya bahasa agar tidak menghilangkan makna yang tersirat 2. Memperhatikan penggambaran ilustrasi agar tetap seimbang dengan isi bacaan 3. Memperhatikan penataan layout yang tidak berlebihan 4. Memperhatikan pemilihan huruf yang sesuai 5. Memperhatikan isi cerita agar tidak terlalu dimodifikasi yang dapat menghilangkan makna isi cerita 	<p>Strategi WT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyesuaikan penggunaan gaya bahasa dan memperhatikan makna yang tersirat 2. Menggambarkan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan isi cerita 3. Mengaplikasikan layout yang lebih bervariasi namun tidak berlebihan 4. Menggunakan pemilihan huruf yang sesuai 5. Memodifikasi cerita agar nilai moral tidak terlalu biasa namun tidak terlalu mengubah isi cerita

--	--	--

Tabel 4.2 Matriks SWOT

Keterangan :

a. Strategi SO (*Strenght - Opportunity*)

1. Memakai gaya bahasa yang beragam menyesuaikan isi cerita
2. Menggambarkan ilustrasi yang jelas dan lebih menarik
3. Mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif dan jelas
4. Menggunakan jenis huruf yang tepat untuk anak-anak
5. Memodifikasi isi cerita agar tidak terlalu biasa

b. Strategi WO (*Weakness – Opportunity*)

1. Memperhatikan gaya bahasa yang sekiranya masih kaku
2. Menggunakan ilustrasi yang lebih menarik
3. Menjadikan layout yang tidak terlalu sederhana
4. Memperhatikan jenis huruf yang lebih sesuai untuk cerita fabel yang ditujukan kepada anak-anak
5. Memodifikasi cerita agar tidak terlalu biasa digunakan

c. Strategi ST (*Strenght – Threats*)

1. Memperhatikan penggunaan gaya bahasa agar tidak menghilangkan makna yang tersirat
2. Memperhatikan penggambaran ilustrasi agar tetap seimbang dengan isi bacaan
3. Memperhatikan penataan layout yang tidak berlebihan
4. Memperhatikan pemilihan huruf yang sesuai

5. Memperhatikan isi cerita agar tidak terlalu dimodifikasi yang dapat menghilangkan makna isi cerita
- d. Strategi WT (*Weakness – Threats*)
1. Menyesuaikan penggunaan gaya bahasa dan memperhatikan makna yang tersirat
 2. Menggambarkan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan isi cerita
 3. Mengaplikasikan layout yang lebih bervariasi namun tidak berlebihan
 4. Menggunakan pemilihan huruf yang sesuai
 5. Memodifikasi cerita agar nilai moral tidak terlalu biasa namun tidak terlalu mengubah isi cerita

4.2 Pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*

Pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* dari bahasa Mandari ke dalam bahasa Indonesia ini telah menyesuaikan pada hasil analisis SWOT yang sudah dilakukan oleh penulis. Meskipun di dalam pembuatannya banyak dilakukan penyesuaian dengan mempertimbangkan beberapa pertimbangan hasil analisis SWOT tersebut, namun hasil analisis SWOT tetap dijadikan acuan dalam pengembangan cerita fabel Tiongkok ini.

4.2.1 Hasil pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*

Berdasarkan analisis SWOT yang telah dilakukan, tersusunlah berbagai strategi untuk membuat pengembangan cerita fabel, berikut strategi SWOT yang

diterapkan pada pengembangan dari cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* beserta hasil penerapannya :

1. Memakai gaya bahasa yang beragam menyesuaikan isi. (Strategi SO)
2. Memodifikasi isi cerita agar tidak terlalu biasa. (Strategi SO)
3. Memperhatikan gaya bahasa yang sekiranya masih kaku dan kurang sesuai dengan anak-anak. (Strategi WO)
4. Memodifikasi cerita agar tidak terlalu biasa digunakan. (Strategi WO)
5. Memperhatikan penggunaan gaya bahasa agar tidak menghilangkan makna yang tersirat. (Strategi ST)
6. Memperhatikan isi cerita agar tidak terlalu dimodifikasi yang dapat menghilangkan makna isi cerita. (Strategi ST)
7. Menyesuaikan penggunaan gaya bahasa dan memperhatikan makna yang tersirat. (Strategi WT)
8. Memodifikasi cerita agar nilai moral tidak terlalu biasa namun tidak terlalu mengubah isi cerita. (Strategi WT)

小猪涂涂

小猪涂涂很不爱干净，身上可脏了，妈妈要给他洗澡，他却跑出去了。涂涂只顾跑，一不小心摔进一个脏水池里，起来一看，身上沾了好多泥。涂涂见到青蛙，想和他一起玩，青蛙说：“你身上太脏，我才不和你玩呢！”涂涂又见到小猫，想和他一起玩，小猫说：“你脏的，我不和你玩。”涂涂赶快回到家，对妈妈说：“快帮我洗澡，我要做个讲卫生的好孩子。”

Xiǎo zhū tú tú

Xiǎo zhū tú tú hěn bù ài gānjìng, shēnshang kě zàng le, māmā yào gěi tā xǐzǎo, tā què pǎo chū qù le. Tú tú zhǐ gùpǎo, yī bù xiǎoxīn shuāi jìn yī gè zàng shuǐchí lǐ, qǐlái yī kàn, shēn shang zhān le hǎo duō ní. Tú tú jiàn dào qīngwā, xiǎng hé tā yīqǐ wán, qīngwā shuō: “Nǐ shēnshang tài zàng, wǒ cái bù hé nǐ wán ne!” Tú tú yòu jiàn dào xiǎo māo, xiǎng hé tā yīqǐ wán, xiǎo māo shuō: “Nǐ zàng de, wǒ bù hé nǐ wán.” Tú tú gǎnkuài huí dào jiā, duì māmā shuō: “Kuài bāng wǒ xǐzǎo, wǒ yào zuò gè jiǎng wèishēng de hǎo háizi.”

Tu Tu Si Babi Kecil

Tutu Si Babi tidak mencintai kebersihan, tubuhnya sudah kotor, ibu ingin memandikannya, tetapi dia pergi berlari. Tutu hanya berlari, secara tidak sengaja terjatuh ke lumpur yang kotor, saat bangun dan melihat, badannya sudah terkena banyak lumpur. Tutu bertemu katak, ingin bermain bersama dengannya, katak berkata: "Kamu terlalu kotor, aku tidak akan bermain denganmu!" Tutu juga bertemu dengan kucing kecil, ingin bermain bersama dengannya. Kucing kecil itu berkata, "Kamu kotor, aku tidak bermain denganmu." Tutu segera pulang ke rumah. kepada ibu berkata, "Ayo bantu aku untuk mandi. Aku ingin menjadi anak yang baik dan juga bersih."

Nilai Moral

Menjaga kebersihan tubuh sangatlah penting untuk kesehatan dan kenyamanan diri sendiri dan juga tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Tutu si babi kecil juga mengingatkan kita untuk patuh kepada orang tua, apa yang diinginkan oleh orang tua adalah hal yang terbaik untuk kita, orang tua marah adalah tanda kasih sayang untuk anak. Jadi kita sebagai anak yang baik turutin apa kata orang tua dan sayangilah mereka.

Kosa Kata

	Pinyin	Hanzi	Arti
1.	ài	爱	cinta
2.	bāng	帮	bantu/membantu
3.	bù	不	tidak
4.	cái	才	baru saja
5.	chū	出	ke luar
6.	dào	到	sampai
7.	de	的	(partikel/kepunyaan)
8.	duō	多	banyak
9.	duì	对	terhadap/benar
10.	gānjìng	干净	bersih
11.	gǎnkuài	赶快	segera/cepat-cepat
12.	gè	个	(kata satuan)
13.	gěi	给	memberi
14.	gùpǎo	慢跑	berlari
15.	háizi	孩子	anak
16.	hǎo	好	baik
17.	hé	和	dan
18.	hěn	很	sangat

19.	huí	回	kembali
20.	jiā	家	rumah
21.	jiàn dào	见到	bertemu
22.	jìn	进	masuk
23.	jiǎng	讲	berbicara
24.	kàn	看	lihat/melihat
25.	kě	可	setuju/bersedia
26.	kuài	快	cepat
27.	le	了	kata yang digunakan
	setelah kata kerja		
28.	lǐ	里	dalam
29.	māmā	妈妈	Ibu
30.	māo	猫	kucing
31.	ní	泥	lumpur
32.	nǐ	你	kamu
33.	pǎo	跑	lari
34.	qīngwā	青蛙	katak
35.	qǐlái	起来	bangun
36.	què	却	tapi
37.	qù	去	pergi
38.	shēnshang	身上	badan/tubuh
39.	shuāi	摔	jatuh
40.	shuǐchí	水池	kolam
41.	shuō	说	berkata
42.	tā	他	dia (laki-laki)
43.	tài	太	terlalu
44.	Tú tú	涂涂	
45.	wán	玩	bermain
46.	wèishēng	卫生	kebersihan
47.	wǒ	我	aku
48.	xiǎng	想	ingin
49.	xiǎo	小	kecil
50.	xiǎoxīn	小心	berhati-hati
51.	xǐzǎo	洗澡	mandi
52.	yào	要	mau/akan
53.	yīqǐ	一起	bersama
54.	zàng	脏	kotor
55.	zhǐ	只	hanya
56.	zhū	猪	babi
57.	zuò	做	melakukan

4.2.2 Desain ilustrasi cerita

Berdasarkan analisis SWOT yang telah dilakukan tersusunlah beberapa strategi yang diterapkan oleh penulis, berikut hasil dari SWOT yang diterapkan pada pengembangan cerita fabel *Xiao Zhu Tu Tu* beserta hasil penerapannya :

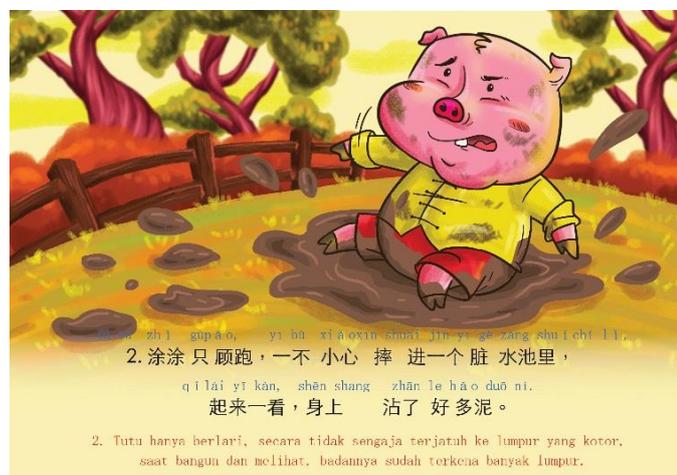
1. Menggambarkan ilustrasi yang jelas dan lebih menarik. (Strategi SO)
2. Mengembangkan teknik penataan yang lebih variatif dan jelas. (Strategi SO)
3. Menggunakan jenis huruf yang tepat untuk anak-anak. (Strategi SO)
4. Menggunakan ilustrasi yang lebih menarik. (Strategi WO)
5. Menjadikan layout yang tidak terlalu sederhana. (Strategi WO)
6. Memperhatikan jenis huruf yang lebih sesuai untuk cerita fabel yang ditujukan kepada anak-anak. (Strategi WO)
7. Memperhatikan pengaplikasian ilustrasi agar tetap seimbang dengan isi bacaan. (Strategi ST)
8. Memperhatikan penataan layout yang tidak berlebihan. (Strategi ST)
9. Memperhatikan pemilihan huruf yang sesuai. (Strategi ST)
10. Menggambarkan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan isi cerita. (Strategi WT)
11. Mengaplikasikan layout yang lebih bervariasi namun tidak berlebihan. (Strategi WT)
12. Menggunakan pemilihan huruf yang sesuai. (Strategi WT)



Gambar 4.1 Desain Ilustrasi Cover Depan dan Halaman Pertama



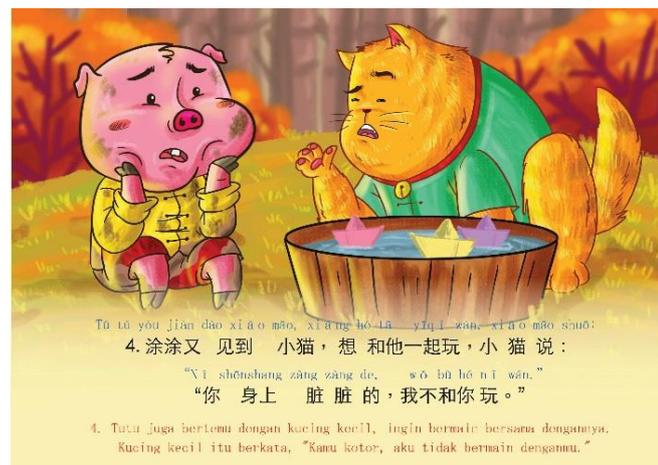
Gambar 4.2 Desain Ilustrasi halaman 2-3



Gambar 4.3 Desain Ilustrasi halaman 4-5



Gambar 4.4 Desain Ilustrasi halaman 6-7



Gambar 4.5 Desain Ilustrasi halaman 8-9



Gambar 4.6 Desain Ilustrasi halaman 10-11



Gambar 4.7 Desain Ilustrasi Kesimpulan

Kosa Kata					
Pinyin	Hanzi	Arti	Pinyin	Hanzi	Arti
1. ài	爱	cinta	14. gū pǎo	顾跑	berlari
2. bāng	帮	bantu/membantu	15. hái zǐ	孩子	anak
3. bù	不	tidak	16. hǎo	好	baik
4. cái	才	baru saja	17. hé	和	dan
5. chū	出	ke luar	18. hěn	很	sangat
6. dào	到	sampai	19. huí	回	kembali
7. de	的	(partikel/keponyaan)	20. jiā	家	rumah
8. duō	多	banyak	21. jiàn dào	见到	bertemu
9. duì	对	terhadap/benar	22. jìn	进	masuk
10. gānjìng	干净	bersih	23. jǐng	讲	berbicara
11. gǎnkuài	赶快	segera/cepat-cepat	24. kàn	看	lihat/melihat
12. gè	个	(kata sandun)	25. kě	可	selaju/bersedia
13. gěi	给	memberi	26. kuài	快	cepat

Gambar 4.8 Desain Halaman Kosa Kata Bagian 1-2

Kosa Kata					
Pinyin	Hanzi	Arti	Pinyin	Hanzi	Arti
27. le	了	kata yang digunakan setelah kata kerja	40. shuǐ chí	水池	kolam
28. lǐ	里	dalam	41. shuō	说	berkata
29. māma	妈妈	ibu	42. tā	他	dia (laki-laki)
30. māo	猫	kucing	43. tài	太	terlalu
31. ní	泥	lumpur	44. tā tu	涂涂	
32. nǐ	你	kamu	45. wán	玩	bermain
33. pǎo	跑	lari	46. wèishēng	卫生	kebersihan
34. qīngwā	青蛙	katak	47. wǒ	我	aku
35. qǐ lái	起来	bangun	48. xiǎng	想	ingin
36. què	却	tapi	49. xiǎo	小	kecil
37. qù	去	pergi	50. xiǎoxīn	小心	berhati-hati
38. shēnshàng	身上	badan/tubuh	51. xǐzǎo	洗澡	mandi
39. shuāi	摔	jatuh	52. yào	要	mau/akan

Gambar 4.9 Desain Halaman Kosa Kata Bagian 3-4

Kosa Kata		
Pinyin	Hanzi	Arti
53. yìqǐ	一起	bersama
54. zāng	脏	kotor
55. zhǐ	脏	hanya
56. zhū	猪	babi
57. zuò	做	

profil penerjemah



Nama : Winanda Kharisma Putri
 TTL : Semarang, 25 Juli 1992
 Instansi : Pend. Bahasa Mandarin
 Universitas Negeri Semarang
 Email : winandakharisma@gmail.com
 Sosial Media : instagram @winandakp

profil ilustrator



Nama : Fahmi Al Huda
 TTL : Semarang, 25 Maret 1995
 Instansi : Desain Komunikasi Visual
 Universitas Negeri Semarang
 Email : fahmielhuda22@gmail.com
 Sosial Media : instagram @fahmi | | dribbble: @fahmi | |

**Gambar 4.10 Desain Halaman
Kosa Kata Bagian 5**

**Gambar 4.11 Desain Halaman
Profil Penerjemah, Ilustrator,
dan Editor**



**Gambar 4.12 Desain Cover
Belakang**

4.3 Hasil Validasi dan Saran Perbaikan terhadap Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*

Aspek Penilaian	Skor	Rentangan Skor	Kategori
-----------------	------	----------------	----------

Bahasa dan tulisan/isi materi/fisik media	4	86-100	Sangat layak/sangat sesuai
	3	71-85	Layak/sesuai
	2	56-70	Tidak layak/tidak sesuai
	1	41-55	Sangat tidak layak/sangat tidak sesuai

Setelah menyelesaikan penyusunan prototipe pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi terhadap pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*. Validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli bahasa Mandarin. Adapun kategori untuk penilaian prototipe pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Kategori Validasi Prototipe Media

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, rentan nilai 86-100 masuk dalam kategori skor 4 dimana berarti media sangat layak (sangat sesuai), rentan nilai 71-85 masuk dalam kategori skor 3 yang berarti media layak (sesuai), rentangan nilai 56-70 dengan skor 2 berarti media tidak layak (tidak sesuai), dan rentangan nilai 41-55 dengan skor 1 berarti media sangat tidak layak (tidak sesuai).

Terdapat satu aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli media, yaitu aspek fisik media. Sedangkan ahli bahasa menilai tiga aspek kelayakan media yaitu : (1) aspek terjemahan, (2) aspek kesesuaian materi, dan (3) aspek fisik media.

4.3.1 Validasi Ahli Desain Komunikasi Visual Terhadap Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*

Validasi desain produk media dilakukan oleh Ibu Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds. Selaku Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang. Validasi ahli media meliputi satu aspek yaitu aspek fisik media.

4.3.1.1 Aspek Fisik Media

Validasi pada aspek ini dilakukan untuk menilai apakah aspek-aspek yang berkaitan dengan desain ilustrasi sudah sesuai, apakah dalam pengembangan cerita sudah memenuhi bagian-bagian dan lainnya. Berikut merupakan hasil validasi dari aspek fisik media.

No.	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Desain ilustrasi (ilustrasi sesuai dengan isi cerita)	86	Desain ilustrasi sudah sangat layak/sangat sesuai dengan isi cerita
2.	Desain gambar (desain gambar yang disajikan mampu menarik minat pembaca)	86	Desain gambar sangat menarik minat pembaca untuk mengetahui isi cerita
3.	Desain layout (penempatan gambar dan tulisan seimbang dan tidak mengganggu pemahaman)	86	Desain layout sangat sesuai dengan penempatan gambar dan tulisan sudah seimbang
4.	Komposisi warna (komposisi warna gambar dan warna <i>background</i> sesuai/kontras dengan warna tulisan)	86	Komposisi warna gambar dan warna <i>background</i> sangat sesuai
5.	Tipografi (ukuran dan jenis tulisan mudah untuk dibaca)	86	Ukuran dan jenis huruf sudah sangat sesuai dan mudah untuk dibaca
6.	Ukuran halaman (ukuran halaman sudah proporsional untuk sebuah buku cerita)	86	Ukuran halaman sangat sesuai untuk sebuah buku cerita
7.	Pemilihan bahan (bahan kertas untuk buku cerita sudah sesuai)	87	Pemilihan bahan kertas sangat sesuai untuk buku cerita
Rata-rata		86,1	

Tabel 4.4 Validasi Ahli Media Terhadap Fisik Media

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek desain ilustrasi mendapat nilai 86,1 karena sangat sesuai dengan isi cerita yang ada di dalamnya. Pada aspek desain gambar sangat menarik mendapatkan nilai 86 dengan alasan media ini memiliki desain gambar yang mampu menarik minat pembaca untuk mengetahui isi cerita yang ada di dalamnya. Aspek desain layout mendapatkan nilai 86, karena penempatan posisi gambar dan sangat sesuai dan seimbang dengan ilustrasi. Aspek komposisi warna mendapatkan nilai 86, karena komposisi warna gambar dan warna *background* sangat sesuai dengan warna tulisan. Aspek tipografi mendapatkan nilai 86, karena ukuran dan jenis tulisan sudah sangat sesuai dan mudah dibaca oleh pembaca. Aspek ukuran halaman mendapatkan nilai 86, karena ukuran halamn untuk sebuah buku cerita sudah sangat sesuai. Yang terakhir pada aspek pemilihan bahan mendapatkan nilai 87, karena bahan kertas yang dipilih untuk membuat buku cerita bergambar sudah sangat sesuai.

Kesimpulan dari penjabaran di atas bahwa nilai rata-rata untuk aspek fisik media adalah 86,1 yang dapat diinterpretasikan bahwa media sudah sangat layak/ sangat sesuai dengan skor 4 (rentan nilai 86-100) ditinjau dari aspek fisik media. Adapun sedikit saran dari ahli media yaitu: untuk halaman belakang (*back cover*), ukuran *font* terlalu besar, jarak antara spasi/ paragraf terlalu besar. Selain itu, ahli media juga menyarankan lebih baik segera mengurus ISBN karena sudah layak digunakan. Dengan validasi ahli fisik media diatas, media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi, namun lebih baik bagian *back cover* bisa diperbaiki agar lebih menarik lagi.

4.3.2 Validasi Ahli Bahasa Terhadap Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*

Validasi dilakukan oleh ahli bahasa Mandarin yaitu Ibu Anggraeni, ST., MTCSOL selaku dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang. Validasi oleh ahli bahasa meliputi tiga aspek yaitu : (1) aspek terjemahan, (2) aspek kesesuaian materi, dan (3) aspek fisik media.

4.3.2.1 Aspek Terjemahan

Validasi pada aspek terjemahan ini meliputi ketepatan penggunaan teknik penterjemahan, lugas, bahasa komunikatif, penyusunan kalimat, penggunaan istilah, keberagaman gaya bahasa, serta tampilan tulisan. Berikut disajikan hasil validasi terjemahan oleh ahli bahasa.

No.	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Ketepatan penggunaan teknik penerjemahan	84	Penggunaan teknik penerjemahan sudah akurat dan menyesuaikan bahasa sasaran
2.	Lugas (bahasa yang digunakan jelas dan tidak berbelit)	86	Bahasa yang digunakan dalam penerjemahan sangat jelas dan tidak berbelit
3.	Bahasa komunikatif (bahasa yang digunakan mudah dipahami)	86	Bahasa yang digunakan sudah sangat mudah untuk dipahami
4.	Penyusunan kalimat (rangkaiannya terstruktur dan mudah dipahami)	84	Penyusunan kalimat dalam penerjemahan mudah dipahami
5.	Penggunaan istilah (istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa Mandarin)	84	Penggunaan istilah-istilah sesuai dengan kaidah bahasa Mandarin
6.	Keberagaman gaya bahasa (gaya bahasa yang digunakan lebih dari satu)	84	Gaya bahasa yang terdapat di dalam cerita cukup beragam
7.	Tampilan tulisan (huruf yang)	81	Huruf yang digunakan

	digunakan jelas dan mudah dibaca)		cukup jelas dan mudah dibaca
Rata-rata		84,1	

Tabel 4.5 Validasi Ahli Bahasa Terhadap Terjemahan

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat disimpulkan bahwa aspek ketepatan penggunaan teknik penerjemahan mendapatkan nilai 84,1, karena teknik penerjemahan yang digunakan sudah cukup akurat dengan cerita aslinya dan menyesuaikan bahasa sasaran. Pada aspek lugas mendapatkan nilai 86, dengan alasan bahasa yang digunakan dalam menerjemahkan teks cerita sangat jelas dan tidak berbelit. Aspek bahasa komunikatif mendapatkan nilai 86, karena bahasa yang digunakan dalam penerjemahan sangat mudah dipahami. Aspek penyusunan kalimat mendapat nilai 84, karena dalam perangkaian kalimat terjemahan cukup terstruktur menyesuaikan bahasa sasaran dan mudah dipahami, namun ada beberapa kalimat yang perlu diperbaiki. Aspek penggunaan istilah mendapatkan nilai 84, karena istilah-istilah yang digunakan cukup tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa Mandarin. Aspek keberagaman bahasa mendapatkan nilai 84, karena gaya bahasa yang digunakan dalam penerjemahan teks cerita cukup beragam. Serta tampilan tulisan mendapatkan 81, karena huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca.

Dari penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata keseluruhan untuk aspek terjemahan 84,1. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh masuk dalam skor 3 (rentan nilai 71-85) yang berarti media layak/ sesuai. Adapun saran yang ditinggalkan yaitu perjelas bahasa agar tidak terlalu kaku agar pembaca mudah memahami isi cerita.

4.3.2.2 Aspek Kesesuaian Materi

Validasi ahli pada aspek kesesuaian materi ini meliputi pemilihan cerita, kesesuaian isi cerita, keakuratan istilah-istilah, serta nilai-nilai karakter. Berikut disajikan hasil validasi kesesuaian materi oleh ahli bahasa.

No.	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Pemilihan cerita (cerita yang dipilih membantu pembaca mengetahui lebih luas mengenai cerita fabel Tiongkok)	81	Cerita yang dipilih membantu pembaca mengetahui lebih luas mengenai cerita fabel Tiongkok
2.	Keseluruhan isi cerita (isi cerita yang disajikan sesuai dengan cerita aslinya)	87	Isi cerita yang disajikan sangat sesuai dengan cerita aslinya
3.	Keakuratan istilah-istilah (istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan kelaziman bahasa Mandarin)	87	Istilah-istilah yang digunakan sangat sesuai dengan kelaziman bahasa Mandarin
4.	Nilai-nilai karakter (keseluruhan cerita mengandung pesan moral yang positif)	87	Keseluruhan cerita mengandung pesan moral yang sangat positif
5.	Kosa kata (terjemahan dari kosa kata yang ada di dalam isi cerita sudah benar)	87	Kosa kata yang ada di dalam halaman buku cerita terjemahannya sudah benar
Rata-rata		85,8	

Tabel 4.6 Validasi Ahli Bahasa Terhadap Kesesuaian Materi

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa aspek pemilihan cerita mendapatkan nilai 81, karena cerita yang dipilih sudah cukup membantu pembaca mengetahui lebih luas mengenai cerita fabel yang ada di Tiongkok. Pada aspek keseluruhan isi cerita mendapatkan nilai 87, dengan alasan isi cerita yang disajikan sangat sesuai dengan cerita aslinya. Aspek keakuratan istilah-istilah mendapatkan nilai 87, karena istilah-istilah yang digunakan sangat sesuai dengan kelaziman bahasa Mandarin. Aspek nilai-nilai karakter mendapat nilai 87, karena dalam keseluruhan cerita mengandung pesan moral yang sangat positif. Aspek

yang terakhir yaitu aspek kosa kata mendapatkan nilai 87, karena kosa kata yang ada di dalam halaman buku cerita terjemahannya sudah benar.

Kesimpulan yang dapat ditarik pada penjabaran di atas bahwa nilai rata-rata keseluruhan untuk aspek kesesuaian materi adalah 86. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh masuk ke dalam skor 4 (rentan nilai 86-100) yang berarti media sangat layak/ sesuai.

4.3.2.3 Aspek Fisik Media

Validasi pada aspek fisik media ini meliputi desain ilustrasi, desain layout, komposisi warna, tipografi, ukuran halaman, serta pemilihan bahan. Berikut disajikan hasil validasi fisik media oleh ahli bahasa.

No.	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Desain ilustrasi (Ilustrasi menarik dan sesuai dengan isi cerita)	88	Desain ilustrasi sangat menarik dan sangat sesuai dengan isi cerita
2.	Desain gambar (desain gambar yang disajikan mampu menarik minat pembaca)	88	Desain cerita sangat menarik pembaca untuk mengetahui isi cerita
3.	Desain layout (penempatan gambar dan tulisan seimbang dan tidak mengganggu pemahaman)	82	Desain layout cukup sesuai namun beberapa tulisan tidak jelas karena terpotong setelah dijilid
4.	Komposisi warna (Komposisi warna gambar dan warna <i>background</i> sesuai/ kontras dengan warna tulisan)	88	Komposisi warna gambar dan warna <i>background</i> sangat sesuai
5.	Tipografi (ukuran dan jenis tulisan mudah untuk dibaca)	83	Ukuran dan jenis cukup sesuai dan mudah dibaca, namun jenis huruf pada <i>hanzi</i> lebih baik diganti dengan <i>font kaiti</i> .
6.	Ukuran halaman (ukuran halaman sudah proporsional untuk sebuah buku cerita)	88	Ukuran halaman sangat sesuai untuk sebuah buku cerita
7.	Pemilihan bahan (bahan kertas)	88	Pemilihan bahan kertas

	untuk buku cerita sudah sesuai)		sangat sesuai untuk buku cerita
Rata-rata		86,4	

Tabel 4.7 Validasi Ahli Bahasa Terhadap Fisik Media

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek desain ilustrasi mendapatkan nilai 88, karena sudah sangat sesuai dengan isi cerita yang ada di dalamnya. Pada aspek desain gambar mendapatkan nilai 88 dengan alasan media ini memiliki desain gambar yang mampu menarik minat pembaca untuk mengetahui isi cerita yang ada di dalamnya. Aspek desain layout mendapatkan nilai 82, karena desain layout sudah cukup sesuai namun beberapa tulisan tidak jelas karena terpotong setelah dijilid. Aspek komposisi warna mendapatkan nilai 88, karena komposisi warna gambar dan warna *background* sangat sesuai dengan warna tulisan. Aspek tipografi mendapatkan nilai 83, karena ukuran dan jenis huruf untuk terjemahan sudah sesuai dan mudah dilihat oleh pembaca, namun jenis huruf pada *hanzi* lebih baik diganti dengan *font kaiti*. Aspek ukuran halaman mendapatkan nilai 88, karena ukuran halaman untuk sebuah buku cerita sudah sangat layak/ sesuai. Aspek yang terakhir pada aspek pemilihan bahan mendapatkan nilai 88, karena bahan kertas yang dipilih untuk membuat buku cerita bergambar sangat sesuai.

Dari penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata keseluruhan untuk aspek fisik media adalah 86,4 yang dapat diinterpretasikan bahwa media sudah sangat layak/ sesuai dengan skor 4 (rentan nilai 86-100) ditinjau dari aspek fisik media. Adapun saran perbaikan yaitu perbaikan pada layout tulisan agar tidak terpotong saat dijilid, dan juga jenis huruf pada *hanzi* diganti dengan *font kaiti*.

Aspek	Butir Penilaian	Nilai	Rata-rata Aspek
Terjemahan	Ketepatan teknik penerjemahan	84	84,1
	Lugas	86	
	Komunikatif	86	
	Penyusunan kalimat	84	
	Penggunaan istilah	84	
	Keberagaman gaya bahasa	84	
	Tampilan tulisan	81	
Kesesuaian materi	Pemilihan cerita	81	85,8 (86)
	Keseluruhan isi	87	
	Keakuratan istilah	87	
	Nilai karakter	87	
	Kosa kata	87	
Fisik Media	Desain ilustrasi	88	86,4
	Desain gambar	88	
	Desain layout	82	
	Komposisi warna	88	
	Tipografi	83	
	Ukuran halaman	88	
	Pemilihan bahan	88	
Rata-rata		85,3	
Rata-rata Keseluruhan			85,3

Tabel 4.8 Rekapitulasi Validasi Pengembangan Cerita Oleh Ahli Bahasa

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan validasi pengembangan cerita pada tabel 4.8 di atas yaitu rata-rata secara keseluruhan penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* adalah 85,3 yang berarti media sudah layak/ sesuai dengan skor 3 (rentan nilai 71-85). Hal ini menunjukkan bahwa media pengembangan cerita dinyatakan layak/ sesuai digunakan baik dari aspek terjemahan, aspek kesesuaian materi, maupun aspek fisik media dengan perbaikan sehingga media bisa lebih baik lagi.

4.4 Perbaikan Terhadap Desain Produk Pengembangan Cerita Fabel

Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*

Desain prototipe media pengembangan cerita yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai dengan saran-saran maupun masukan dari para ahli. Berdasarkan saran dan masukan tersebut, terdapat beberapa perbaikan dalam aspek fisik media.

Adapun ahli media memberikan saran pada aspek fisik media yaitu perbaikan tulisan yang ada pada *back cover* karena spasi jarak pada tulisan terlalu jauh, seharusnya tulisan pada *back cover* jaraknya berdekatan agar lebih ringkas dan sesuai dengan aturan desain *back cover* yang seharusnya, namun bila tidak diperbaiki juga tidak dipermasalahkan. Ahli bahasa dan materi juga memberikan saran pada layout tulisan pada bagian halaman cerita untuk diperbaiki agar tidak terpotong saat dijilid, kemudian pada terjemahan juga diperbaiki agar tidak terlalu baku dan sesuai dengan anak-anak. Selain itu ada beberapa kata yang terjemahannya juga kurang tepat dan harus diperbaiki dengan kata yang benar. Bagian jenis *font* pada *hanzi* juga lebih baik diganti dengan *font kaiti* agar hurufnya terlihat jelas. Perbaikan yang terakhir dari ahli bahasa yaitu desain setelah *cover* atau halaman pertama lebih baik berbeda dengan desain *cover* depan.

Aspek	Saran Perbaikan
Fisik Media	Jarak/ spasi tulisan pada <i>back cover</i> terlalu jauh
	Layout tulisan pada bagian halaman cerita diatur ulang agar tidak terpotong saat dijilid
	Desain halaman utama setelah cover lebih baik berbeda dengan cover depan
	Jenis <i>font</i> pada <i>hanzi</i> diganti dengan <i>font kaiti</i>
Terjemahan	Ada beberapa kata yang terjemahannya kurang tepat
	Terjemahan terlalu baku dan kurang pas untuk anak-anak

Tabel 4.9 Rekapitulasi Saran Perbaikan Media Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*

Berdasarkan tabel 4.9 di atas terdapat beberapa perbaikan pada dua aspek yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa. Hasil perbaikan terhadap prototipe media pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* dipaparkan sebagai berikut.

4.4.1 Perbaikan pada Aspek Fisik Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi maka akan dijelaskan perbaikan dari produk sebagai berikut

4.4.1.1 Perbaikan pada Cover Depan

Pada cover depan pengembangan produk sebelumnya tidak dicantumkan nama penulis asli, maka dalam perbaikan ini perlu dicantumkan nama penulis asli dari cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*.



Gambar 4.13 Perbaikan Desain Cover Depan

4.4.1.2 Perbaikan pada Cover Belakang

Menurut ahli media sebenarnya tidak ada revisi pada desain produk, tetapi akan lebih baik jarak/ spasi tulisan pada *back cover* tidak jauh atau berdekatan agar terlihat lebih rapi dan sesuai dengan aturan *layout* pada desain *back cover*. Berikut disajikan *back cover*/ cover belakang sebelum dan setelah perbaikan.

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan



Gambar 4.14 Perbaikan Desain Cover Belakang

4.4.1.3 Perbaikan Layout Tulisan pada Halaman Cerita

Menurut ahli bahasa ada perbaikan pada layout tulisan pada halaman cerita yang terpotong setelah dijilid membuat tulisan tidak jelas untuk dibaca, akan lebih baik diatur kembali agar tulisan tidak terpotong saat terjilid. Berikut layout tulisan sebelum dan sesudah perbaikan.

Sebelum Perbaikan

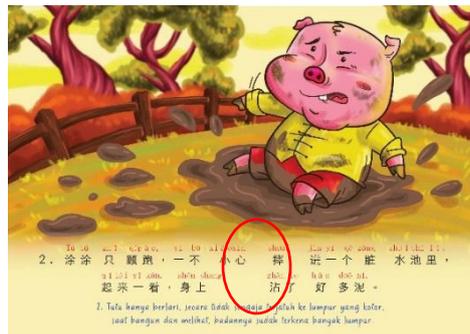


Setelah Perbaikan

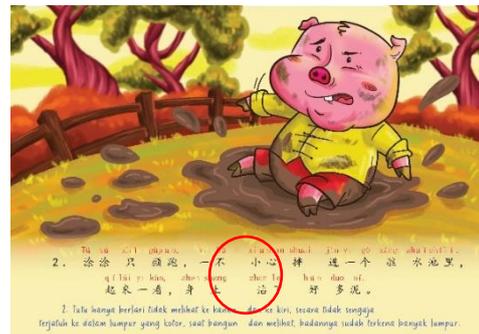


Gambar 4.15 Perbaikan Layout pada Bagian Cerita Halaman 2-3

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan

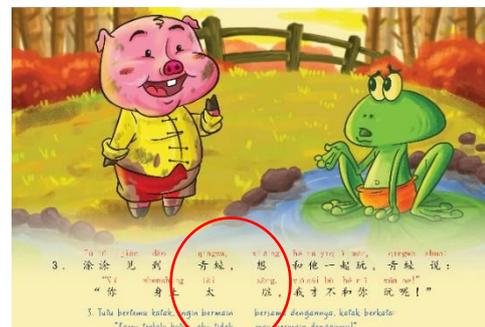


Gambar 4.16 Perbaikan Layout pada Bagian Cerita Halaman 4-5

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan

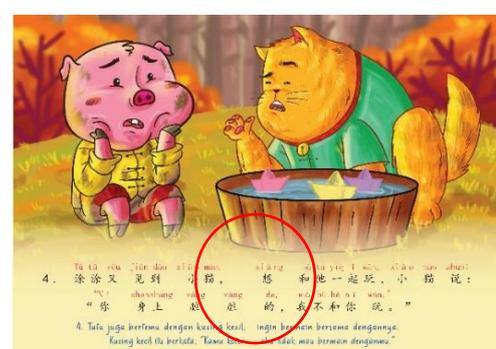


Gambar 4.17 Perbaikan Layout pada Bagian Cerita Halaman 6-7

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan



Gambar 4.18 Perbaikan Layout pada Bagian Cerita Halaman 8-9

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan





Gambar 4.19 Perbaikan Layout pada Bagian Cerita Halaman 8-9

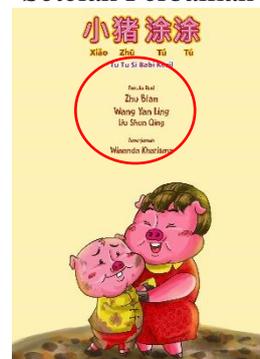
4.4.1.4 Perbaikan Desain Halaman Pertama

Menurut ahli bahasa, desain halaman setelah cover sebaiknya berbeda dengan cover depan kemudian diberi nama penulis asli. Berikut halaman pertama setelah cover sebelum dan setelah perbaikan.

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan



Pada desain halaman pertama sudah diganti seperti desain di atas, dengan

Gambar 4.20 Perbaikan Desain Halaman Pertama

tujuan agar desain halaman pertama setelah cover berbeda dengan cover depan sesuai saran dari ahli bahasa.

4.4.1.5 Perbaikan Desain Ilustrasi pada Cerita Bagian Keempat

Pada desain ilustrasi cerita pada bagian ini, karakter kucing tubuhnya terlalu besar tidak sesuai dengan panggilan dalam cerita yaitu kucing kecil. Maka akan disesuaikan ukuran tubuh pada kucing kecil sebagai berikut.

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan



Gambar 4.21 Perbaikan Desain Ilustrasi pada Cerita Bagian Keempat

4.4.1.6 Perbaikan Jenis Huruf pada *Hanzi*

Menurut ahli bahasa, jenis huruf/*font* yang digunakan untuk *hanzi* lebih baik menggunakan *font kaiti*. Berikut jenis huruf yang sudah perbaikan dan sebelum perbaikan.

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan





Gambar 4.22 Perbaikan Jenis Huruf pada *Hanzi*

4.4.1.7 Perbaikan Desain Ilustrasi pada Halaman Kesimpulan

Pada halaman kesimpulan dalam pengembangan produk ini tidak perlu untuk anak-anak, yang diperlukan adalah bagian akhir cerita (*ending*) untuk memperjelas penyelesaian dalam cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*.

Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan



Gambar 4.23 Perbaikan Desain Ilustrasi pada Halaman Kesimpulan

4.4.1.8 Perbaikan Desain Layout pada Halaman Kosakata

Pada halaman ini kosa katana terlalu banyak seperti kamus bahasa, ditakutkan anak-anak akan sulit memahami kosa kata pada halaman ini karna terlalu banyak dan membingungkan, maka akan lebih baik bila kosa kata lebih simpel kemudian ditambah karakter-karakter yang menarik.

Sebelum Perbaikan

Kosa Kata					
Pinyin	Hanzi	Arti	Pinyin	Hanzi	Arti
1. ai	爱	cinta	4. gǎo pǎo	赛跑	berlari
2. bāng	帮	bantu/membantu	5. hái zǐ	孩子	anak
3. bù	不	tidak	6. hǎo	好	baik
4. cái	才	baru saja	7. hé	和	dan
5. chū	出	ke luar	8. hěn	很	sangat
6. dào	到	sampai	9. huí	回	kembali
7. de	的	(perihal/kepunyaan)	10. jiā	家	rumah
8. duō	多	banyak	11. jiàn dào	见到	bertemu
9. duì	对	terhadap/benar	12. jìn	进	masuk
10. gānjīng	干净	bersih	13. jǐng	讲	berbicara
11. gǎnkuài	赶快	segera/cepat-cepat	14. kàn	看	lihat/melihat
12. gè	个	(kata satuan)	15. kě	可	selalu/bersedia
13. gěi	给	memberi	16. kuài	快	cepat

Setelah Perbaikan



Gambar 4.24 Perbaikan Desain Layout pada Halaman Kosa Kata

4.4.2 Perbaikan pada Aspek Terjemahan

Pada aspek terjemahan perbaikan yang perlu dilakukan memperjelas dan memperhalus beberapa kalimat. Adapun beberapa kalimat yang perlu diperbaiki adalah sebagai berikut.

No	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	Tu Tu si babi tidak mencintai kebersihan, tubuhnya sudah kotor, ibu ingin memandikannya, tetapi dia pergi berlari.	Tu Tu si babi kecil tidak mencintai kebersihan, tubuhnya pun sangat kotor, disaat ibunya ingin memandikannya, dia malah berlari pergi.
2.	Tu Tu hanya berlari, secara tidak sengaja jatuh ke lumpur yang kotor, saat bangun dan melihat, badannya sudah terkena banyak lumpur.	Tu Tu pun hanya berlari tidak melihat ke kanan dan ke kiri, lalu secara tidak sengaja ia terjatuh ke dalam lumpur yang kotor, saat

		bangun ia melihat badannya sudah terkena banyak lumpur.
3.	Tu Tu bertemu katak, ingin bermain bersama dengannya, katak berkata “kamu terlalu kotor, aku tidak mau bermain denganmu!”	Tu Tu bertemu dengan katak, lalu ingin bermain bersamanya, katak pun berkata “kamu terlalu kotor, aku tidak mau bermain denganmu!”
4.	Tu Tu segera pulang ke rumah, kepada ibu berkata, “Ayo bantu aku untuk mandi. Aku ingin menjadi anak yang baik dan juga bersih”.	Tu Tu pun segera kembali ke rumah, lalu ia berkata kepada ibunya “Ibu maafkan saya, tolong bantu saya untuk mandi, saya ingin menjadi anak yang baik dan juga bersih”.

Tabel 4.10 Perbaikan Kalimat oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan pada tabel 4.10 di atas telah dipaparkan beberapa kalimat sebelum dan sesudah perbaikan sesuai saran ahli bahasa untuk memperhalus dan memperjelas beberapa kalimat dalam cerita terjemahan *Xiao Zhu Tu Tu*.

Berdasarkan pengembangan cerita fabel Tiongkok yang telah dilakukan hingga tahap validasi dan revisi desain, maka dapat disimpulkan bahwa tahanan pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* telah sesuai dan benar-benar layak untuk digunakan sebagai media untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai fabel yang ada di Tiongkok dan juga untuk belajar bahasa Mandarin dengan mudah karena ilustrasi yang menarik dan terjemahan yang sudah sesuai. Adapun kelebihan dari pengembangan ini yaitu cerita yang dilengkapi ilustrasi yang menarik dan juga dengan adanya bahasa Mandarin beserta terjemahan ke dalam Indonesia dapat memudahkan pembaca untuk belajar bahasa Mandarin terlebih ada beberapa kosa kata yang dimasukkan ke halaman terakhir dari buku cerita.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penelitian dan pengembangan (R&D) “*Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok Xiao Zhu Tu Tu Dari Bahasa Mandarin Ke Dalam Bahasa Indonesia*”, maka dapat disimpulkan :

1. Penerjemahan cerita fabel Tiongkok dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia sampai sekarang sudah cukup beragam, namun belum ada yang meneliti cerita fabel Tiongkok dan mengembangkannya, banyak cerita-cerita fabel dari Tiongkok yang belum diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan juga belum terdapat kosa kata di dalamnya yang dapat membantu masyarakat Indonesia khususnya anak- anak agar dapat mempelajari bahasa Mandarin dengan mudah, seperti cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu*. Pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* dari bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia ini menggunakan pengembangan metode penelitian Sugiyono yang meliputi : (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Namun karena adanya keterbatasan waktu dan biaya penelitian ini hanya sampai revisi desain saja.
2. Prototipe pengembangan cerita fabel ini berbentuk buku dua dimensi dengan menyajikan ilustrasi isi cerita dan arti terjemahan dari bahasa

Mandarin ke dalam bahasa Indonesia. Pengembangan cerita fabel ini berdasarkan hasil analisis SWOT dari kumpulan buku cerita fabel yang sudah diterbitkan dan dipasarkan di toko buku resmi. Hasil analisis SWOT yang diteliti yaitu meliputi : (1) Gaya Bahasa; (2) Ilustrasi; (3) Layout; dan (4) Tipografi. Dalam mengembangkan produk ini penulis memaksimalkan strategi Kekuatan (*Strenght*) dan Kesempatan (*Opportunity*) serta meminimalkan Kelemahan (*Weakness*) dan Ancaman (*Threats*). Dengan strategi tersebut diharapkan penulis dapat mengembangkan cerita fabel secara maksimal dan lebih baik dari cerita-cerita fabel yang sudah ada.

3. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan pengembangan cerita fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* mendapat nilai rata-rata keseluruhan 86,1 dengan interpretasi bahwa media sangat layak/ sangat sesuai dengan skor 4. Validasi oleh ahli bahasa mendapatkan rata-rata keseluruhan 85.3 dengan interpretasi bahwa media layak/ sesuai dengan skor 3. Adapun ahli media memberikan saran dan masukan yaitu untuk halaman belakang (*back cover*), ukuran *font* terlalu besar, jarak antara spasi/ paragraf terlalu besar. Selain itu, ahli media juga menyarankan lebih baik segera mengurus ISBN karena sudah layak digunakan. Dengan validasi ahli fisik media diatas, media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi, namun lebih baik bagian *back cover* bisa diperbaiki agar lebih menarik lagi

5.2 Saran

Saran yang diharapkan oleh peneliti demi keberlanjutan penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan cerita fabel ini dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga akan lebih mudah dan menarik minat mahasiswa ataupun pelajar yang mempelajari bahasa Mandarin untuk mengetahui keberagaman cerita fabel yang ada di negara Tiongkok.
2. Penelitian ini memungkinkan peneliti lain untuk melanjutkan penelitian lanjutan karena penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap validasi ahli dan revisi desain produk. Penelitian lebih lanjut akan menghasilkan saran-saran dan perbaikan sehingga akan tercipta media dengan kualitas yang lebih baik dan lebih teruji

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Astuti, Ida Puji. 2019. *Pengembangan Cerita Seni Perang Tiongkok dari Bahasa Mandarin ke Bahasa Indonesia*. Universitas Negeri Semarang

Ayu Rahmawati, Anindia; dkk. 2014. *Kajian Teknik Penerjemahan Dan Kualitas Terjemahanungkapan Yang Mengandungseksisme Dalam Novel The Mistress's Revenge Dan Novel The 19th Wife*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Azwar, S. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Budhi, Robby kurniawan, dkk. 2016. *Rencana Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Bahasa Mandarin Untuk Anak Pra Sekolah Berbasis Android*. Surabaya : Universitas Widya Kartika Surabaya

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta : Balai Pustaka.

Dhyaningrum, ambhita, dkk. 2016. *Journal Linguistic : Analisis Teknik Penerjemahan Kalimat Yang Mengandung Ungkapan Satire Dalam Novel The 100 Year Old Man Who Climbed Out Of The Window And Disappeared*. Vol 1. No 2

Dhyaningrum, Ambhita; dkk. 2014. *Analisis Teknik Penerjemahan Dan Kualitas Terjemahan Kalimat Yang Mengandung Ungkapan Satire Dalam Novel The 100-Year-Old Man Who Climbed Out Of The Window And Dissapeared*, Surakarta : Universitas Sebelas Maret.

Fredi rangkuti 2006. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama

Nabbaban, dkk. 2012. *Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret

Noor Alfu Laila dan Yanti. 2014. *Mu'adalah Jurnal Study Dan Gender Anak Vol.II No.2*

Nurohmah. 2017. *Pengembangan Buku Cerita Binatang untuk Anak Kelompok B TK PKK Al-Fatah Imogiri Bantul*, Universitas Negeri Yogyakarta.

Richard L. Daft 2010. *Era Baru Manajemen*, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat

Rustan, suriyanto. 2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Satori, Djam'an dan Aan Komariah 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta

Soedarso, N. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. *Humaniora*, 5(2), 561-570

Sribudi, Sapiwan. 2018. *Pengaruh Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SDN 4 Sembalun Lawang Tahun ajaran 2018-2019*. Diss. Universitas Mataram.

Sugiyono 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Pengembangan Kurikulum: Teori Dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Tarigan, Henry Guntur. 1979. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.

Wardani, Septiana Dewi. 2019. *Pengembangan Cerita Legenda Tiongkok “Xing Tian Wu Gan Qi” Dari Bahasa Mandarin Ke Dalam Bahasa Indonesia*, Universitas Negeri Semarang.

Yogi rohana,dkk. 2017. *Gaya Bahasa, Teknik Bahasa, Dan Kualitas Terjemahan, Dalam Dongeng Disney Dwibahasa Berjudul Cinderella : My Bedtime Story Dan Tinkerbelle And The Great Fairy Rescue*. Sukarata : Universita Sebelas Maret

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* dari Bahasa Mandarin ke Dalam Bahasa Indonesia

Mata Pelajaran : Bahasa Mandarin

Nama Validator :

Profesi :

Instansi :

A. PENGANTAR

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Perkenalkan nama saya Winanda Kharisma Putri, mahasiswi prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang angkatan 2015. Berkenaan dengan skripsi yang saya tempuh, saya berniat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* Dari Bahasa Mandarin ke Dalam Bahasa Indonesia”. Media tersebut merupakan media dua dimensi yang berbentuk buku cerita.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk cerita fabel yang dapat dipelajari oleh siapa saja. Untuk itu, saya mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi angket ini. Jawaban Anda sangat membantu saya dalam mengembangkan media ini.

Angket validasi ini diisi oleh ahli media. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap media ini. Saya juga mengharapkan kritik dan saran Anda untuk perbaikan media ini.

B. PETUNTUK PENGISIAN

1. Mohon membaca dan memahami dengan seksama isi dan tampilan media.
2. Mohon memberikan nilai berupa tanda (√) yang tersedia di aspek

Aspek Penilaian	Skor	Rentangan Skor	Kategori
Bahasa dan tulisan/isi materi/fisik media	4	86-100	Sangat layak/sangat sesuai
	3	71-85	Layak/sesuai
	2	56-70	Tidak layak/tidak sesuai
	1	41-55	Sangat tidak layak/sangat tidak sesuai

penilaian dengan kategori pilihan yang ditentukan di bawah ini :

3. Mohon memberikan catatan-catatan khusus tentang kekurangan atau perbaikan metode.
4. Mohon memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf ahli media.

C. ASPEK FISIK MEDIA

No.	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Desain ilustrasi (ilustrasi sesuai dengan isi cerita)		
2.	Desain gambar sudah cukup menarik (desain gambar yang disajikan mampu menarik minat pembaca)		

3.	Desain layout (penempatan gambar dan tulisan seimbang dan tidak mengganggu pemahaman)		
4.	Komposisi warna (komposisi warna gambar dan warna background sesuai/kontras dengan warna tulisan)		
5.	Tipografi (ukuran dan jenis tulisan mudah dibaca dan sudah sesuai)		
6.	Ukuran halaman (ukuran halaman sudah proporsional untuk sebuah buku cerita)		
7.	Pemilihan bahan (bahan kertas untuk buku cerita sudah sesuai)		
Saran :			

D. KRITIK DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Media dinyatakan (*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*) lingkari salah satu

Semarang, Desember 2019

Validator,

.....
NIP

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* dari Bahasa Mandarin ke Dalam Bahasa Indonesia

Mata Pelajaran : Bahasa Mandarin

Nama Validator :

Profesi :

Instansi :

A. PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Perkenalkan nama saya Winanda Kharisma Putri, mahasiswi prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang angkatan 2015. Berkenaan dengan skripsi yang saya tempuh, saya berniat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok *Xiao Zhu Tu Tu* Dari Bahasa Mandarin ke Dalam Bahasa Indonesia”. Media tersebut merupakan media dua dimensi yang berbentuk buku cerita.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk cerita fabel yang dapat dipelajari oleh siapa saja. Untuk itu, saya mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi angket ini. Jawaban Anda sangat membantu saya dalam mengembangkan media ini.

Angket validasi ini diisi oleh ahli bahasa dan materi. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap media ini. Saya juga mengharapkan kritik dan saran Anda untuk perbaikan media ini.

B. PETUNTUK PENGISIAN

5. Mohon membaca dan memahami dengan seksama isi dan tampilan media.
6. Mohon memberikan nilai berupa tanda (√) yang tersedia di aspek penilaian dengan kategori pilihan yang ditentukan di bawah ini :

Aspek Penilaian	Skor	Rentangan Skor	Kategori
Bahasa dan tulisan/isi materi/fisik media	4	86-100	Sangat layak/sangat sesuai
	3	71-85	Layak/sesuai
	2	56-70	Tidak layak/tidak sesuai
	1	41-55	Sangat tidak layak/sangat tidak sesuai

7. Mohon memberikan catatan-catatan khusus tentang kekurangan atau perbaikan metode.
8. Mohon memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf ahli medi

C. ASPEK TERJEMAHAN

No.	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Ketepatan penggunaan teknik penerjemahan		
2.	Lugas (bahasa yang digunakan jelas dan tidak belibet)		
3.	Bahasa komunikatif (bahasa yang digunakan mudah dipahami)		
4.	Penyusunan kalimat (raangkaian kalimat terstruktur dan mudah dipahami)		
5.	Penggunaan istilah (istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa Mandarin)		
6.	Keberagaman gaya bahasa (gaya bahasa yang digunakan lebih dari satu)		
7.	Tampilan tulisan (huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca)		
Saran :			

D. ASPEK KESESUAIAN MATERI

No.	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Pemilihan cerita (cerita yang dipilih membantu pembaca mengetahui lebih luas mengenai cerita legenda Tiongkok)		
2.	Keseluruhan isi cerita (isi cerita yang disajikan sesuai dengan cerita aslinya)		

3.	Keakuratan istilah-istilah (istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan kelaziman bahasa Mandarin)		
4.	Nilai-nilai karakter (keseluruhan cerita mengandung pesan moral yang positif)		
5.	Kosa Kata (terjemahan dari kosa kata yang diambil dari isi cerita sudah benar)		
Saran :			

E. ASPEK FISIK MEDIA

No.	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Desain ilustrasi (ilustrasi sesuai dengan isi cerita)		
2.	Desain gambar sudah cukup menarik (desain gambar yang disajikan mampu menarik minat pembaca)		
3.	Desain layout (penempatan gambar dan tulisan seimbang dan tidak mengganggu pemahaman)		
4.	Komposisi warna (komposisi warna gambar dan warna background sesuai/kontras dengan warna tulisan)		
5.	Tipografi (ukuran dan jenis tulisan mudah dilihat)		
6.	Ukuran halaman (ukuran halaman sudah proporsional untuk sebuah buku cerita)		

7.	Pemilihan bahan (bakan kertas untuk buku cerita sudah sesuai)		
Saran :			

F. KRITIK DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

G. KESIMPULAN

Media dinyatakan (*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*) lingkari salah satu

Semarang, November 2019

Validator,

NIP

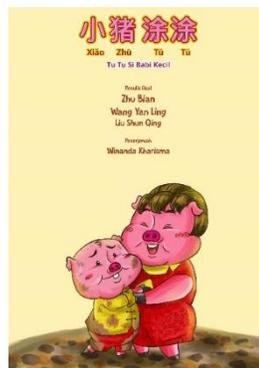
Lampiran 3

Desain Ilustrasi Buku Cerita

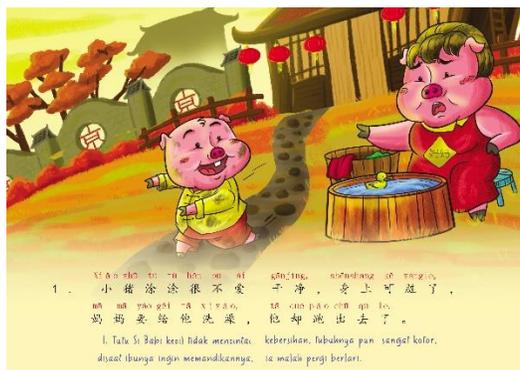
1. Cover Depan dan Belakang



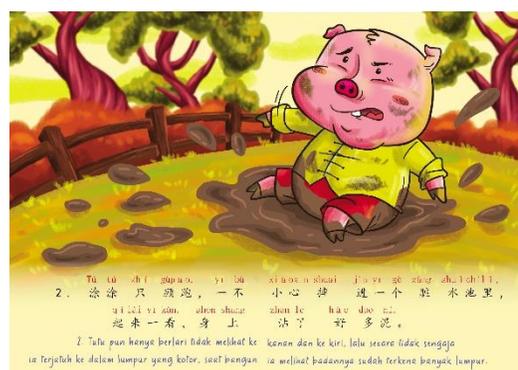
2. Halaman Pertama



3. Ilustrasi Cerita Bagian Pertama



4. Ilustrasi Cerita Bagian Kedua



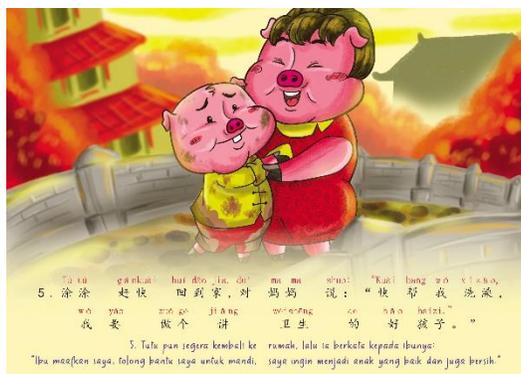
5. Ilustrasi Cerita Bagian Ketiga



6. Ilustrasi Cerita Bagian Keempat



7. Ilustrasi Cerita Bagian Kelima



8. Desain Ilustrasi Akhir Cerita



9. Desain Layout Kosakata



10. Desain Layout Profil Penerjemah, Ilustrator, dan Editor



Lampiran 4



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 9223/UN37.1.2/TD.05/2019**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bahasa Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bahasa Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bahasa Mandarin Tanggal 30 Juli 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Anggraeni, S.T., MTCOSOL.
NIP : 198404012015042001
Pangkat/Golongan : III/b
Jabatan Akademik : Tenaga Pengajar
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : WINANDA KHARISMA PUTRI
NIM : 2404415021
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bahasa Mandarin
Topik : Pengembangan Cerita Fabel Tiongkok "Xiao Zhu Tu Tu" dari Bahasa Mandarin ke Dalam Bahasa Indonesia
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

- Tembusan**
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

2404415021
FM-03-AKD-24/Rev. 00



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 30 Juli 2019

Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
196008031989011001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI 1910236
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 LEMBAGA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN PROFESI (LP3)
 PUSAT LAYANAN BAHASA DAN PELATIHAN PENDIDIKAN
 Gedung Prof. Satmoko Laboratorium Terpadu LPTK Lantai 3, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon (024) 8508079 Laman : <http://p2bpp.unnes.ac.id>

CERTIFICATE

NO.: 12697/UN37.3.2.4/TU/2019

Head of Pusat Pengembangan Bahasa dan Pelatihan Pendidikan of Universitas Negeri Semarang certifies that :

name : WINANDA KHARISMA PUTRI
place & date of birth : SEMARANG, 25 JULY 1997

has successfully taken the UNNES TOEFL Test conducted on 09 December 2019 with score 400.
Upon the test, the person is granted the certificate with all privileges and responsibilities attached to the certificate and the score.



Listening	41
Structure	36
Reading	43

NIP/19650103199002 1 001

Semarang, 09 December 2019
Head,


 Mohamad Ikhwani Rosyidi, S.S., M.A.
 NIP 19801206200912 1 001



• TOEFL® is registered trademark of Educational Testing Services.
 This test or this program is not approved or endorsed by ETS.
 • This certificate is valid for 2 years.



Lampiran 6



孔子学院总部
Confucius Institute Headquarters

汉语水平考试 Chinese Proficiency Test

HSK (四级) 成绩报告

HSK (Level 4) Examination Score Report

姓名: WINANDA KHARISMA PUTRI
Name
性别: 女 国籍: 印度尼西亚
Gender Nationality
考试时间: 2019 年 07 月 13 日
Examination Date Year Month Day
编号: H41907064237
No.
准考证号: H41910848050040004
Admission Ticket Number



	满分 Full Score	你的分数 Your Score
听力 Listening	100	67
阅读 Reading	100	75
书写 Writing	100	67
总分 Total Score	300	209

听力 Listening	阅读 Reading	书写 Writing	总分 Total Score	百分等级 Percentile Rank
100	99	94	287	99%
93	92	83	262	90%
88	88	76	247	80%
83	82	72	235	70%
80	78	67	222	60%
76	71	64	209	50%
70	65	59	195	40%
64	58	55	179	30%
58	50	50	162	20%
50	40	43	139	10%

总分180分为合格 (Passing Score: 180)



中国·北京
Beijing·China

