

DIE ERSTELLUNG DES COMICS *BATU NA BONTAR*

Okalini Lumban Gaol¹
Ahmad Sahat Perdamean²
Suci Pujiastuti³

AUSZUG

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, Comic Batu Na Bontar zu erstellen. Die Erstellungsuntersuchung wird in dieser Untersuchung angewendet. Der Prozess der Erstellung des Comic Batu Na Bontar mit der Applikation *Correl Draw* beschreibt den Prozess der Klärung der Phasen der Theorie von Borg und Gall Theorie. Darunter sind: (1) Sammlung der Information, (2) Planen, (3) das Produkt erstellen, (4) das Produkt von den Experten validieren lassen, (5) das Produkt verbessern. Die Daten und Datenquelledieser Untersuchung sind Wörter Batu Na Bontar Und das Buch *Batu Na Bontar* (Tanjung, 2010). Diese Untersuchung wurde in der Deutschabteilung der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis der Erstellung eines Comics *Batu Na Bontar* ist unter anderem: Die Bewertung der Experten über die Qualität die Ergebnissen 93,75 (sehr gut).

Schlosswörter: Die Erstellung, Comic, Batu Na Bontar

ABSTRACT

The aim of this research is to developing a comic on the theme of “Batu Na Bontar”. The research using descriptive qualitative Methode. This research is bring conductet in the Library of Language and Artis Faculty at the State University of Medan. The development process a Comic Batu Na Bontar consists of explaining the phases of Borg & Gall theory. These are: (1) collecting the information, (2) planning, (3) creating the product, (4) having the product validated by the experts, (5) improving the product. The data in this research are the word Batu Na Bontar and the book of Batu Na Bontar (Tanjung, 2010). This investigation was carried out in the German department of the State University of Medan. The result of the Evaluation Show that a Comic Batu Na Bontar ist 92.5 (very good).

Keywords: The development, Comic, Batu Na Bontar.

EINLEITUNG

Das Lesen spielt eine große Rolle beim Lernen. Somadayo (2011: 10) stellt fest, dass die Fähigkeit zum Lesen ein Prozess des Erfassens von Bedeutung ist, der das Wissen und die Erfahrungaktiv einbezieht, die der Leser besessen hat und die mit dem Inhalt des Lesens verbunden sind.

Die Folklore *Batu Na Bontar* wurde 2010 von M. Hasby Tanjung mit achtunddreißig Seiten geschrieben und stammt aus dem Nord-Tapanuli im Dorf Simare-Mare. Die Folklore *Batu Na Bontar* wird gewählt, weil man der heutigen Generation, die Deutsch lernen, *Batu Na Bontar* vorstellen möchte. Die Studenten haben noch wenig Interesse am Lesen. Es wird gehofft, dass die Folklore diese Interesse zum Lesen wecken (basierend auf der durchgeführten Umfrage, siehe Seite 1).

Die Folklore ist den Studenten wenig bekannt, obwohl es in der Folklore viele Werte gibt, die im Alltag angewendet werden können. zum Beispiel moralische, soziale, spirituelle Werte. *Batu Na Bontar* erzählt von einem Mann mit dem Familiennamen Pasaribu mit seiner Liebhaberin mit dem Familiennamen Hutajulu, die sich in *Batu Na Bontar* verwandeln. Diese Folklore wird noch nicht in Comic-Form zum Leseverstehen` erstellt, daher hat die Verfasserin Interesse an der Erstellung des Comics *Batu Na Bontar* auf Deutsch.

Einer der Vorteile von Comics ist es, dass ihre Präsentation starke visuelle und geschichtliche Elemente enthält. Visualisierte Ausdrücke lassen den Leser emotional einbezogen werden, sodass der Leser den Comic so lange liest, bis er fertig ist. Von dem Lerncomic wird erwartet, dass er das Interesse der Studenten am Lesen steigern kann und letztendlich die Lernergebnisse der Studenten verbessern können.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

1. Theoretische Grundlage

In diesem Kapitel werden verschiedene Theorien und Begriffe vorgestellt, die für diese Untersuchung wichtig sind.

Der Begriff der Erstellung

Suryani (2018:121) erläutert, dass die Erstellung eines der Gebiete im Bereich der Bildungstechnologie ist. Dies geschieht, um Lernprobleme zu lösen, die mit den Ergebnissen der Bedarfsanalyse zusammenhängen. Die Bedeutung der

Entwicklung der Medien ist einer der Faktoren für den Erfolg des Lernens. Durch die Medien könnte der Prozess des Lehrens und Lernens mehr spannend und interessant sein. Mithilfe der Ergebnisse der Entwicklung angepasst an die Bedürfnisse von Lernenden und Lehrenden im Bildungsplatz, wird voraussichtlich die Effektivität des Lernens verbessert und die Lernergebnisse erhöht.

Sugiyono (2016:297) erklärt, dass die Erstellung eine systematische Überprüfung ist, wie der Entwurf eines Produktes gemacht wird, der Entwurf produziert wird, und die Leistung des Produktes bewertet wird. Das Ziel ist es, empirische Daten zu bekommen. Das Model kann auch für den Lernprozess verwendet werden.

Der Begriff Comic

Riyana und Susilana(2017:188) stellen fest, dass der Comic als eine Form definiert werden kann, der Charaktere der Figuren ausdrückt und eine Geschichte in einer Sequenz anwendet, der eng mit Bildern verbunden ist und dazu dient, den Lesern Unterhaltung zu bieten. Ursprünglich wurde der Comic nicht für Kernzwecke erstellt, sondern nur für Unterhaltungszwecke. Als einer der Vorteile von dem Comic wie bei der bekannten Untersuchung von Thordnike in Riyana und Susilana(2017:188) wird herausgefunden, dass Kinder, die mehr Comic lesen, beispielweise mindestens ein Comic pro Tag, ihre Lesefähigkeit und das Vokabular steigern, weit mehr als Schüler, die Comic nicht mögen.

Sackman (2008:6) erklärt, dass der Comic eine literarisch künstlerische Erzählform ist und bei der die Erzählung vorwiegend über das Bild transportiert wird. Die Verwendung von Text ist fakultativ, erhöht aber, wenn Text und Bild in enger Beziehung zueinander stehen und die Komplexität der Erzählstruktur hat.

Der Begriff Lesen

Surastina (2010:4) definiert, dass Lesenein Prozess ist, bei dem der Verstand (ohne andere Hilfe als die Wörter beim Lesen) das Verständnis verbessern kann. Der Geist wandelt sich vom Nichtverstehen zum totalen Verstehen.

Westhoff (1997:85) stellt fest, dass Lesen ein interaktiver Prozess ist, bei dem der Leser bzw. die Leserin mit dem jeweils eigenen Erwartungen, Einstellungen und Vorerfahrungen auf Signale des Textes reagiert.

Zusammenfassend ist das Lesen ein Prozess zum Verstehen.

Bolton (in Santoso 2008:4) stellt fest, unterscheidet beim Lesen drei Kategorien :

1. Lesen Sie alle im Text enthaltenen Teile sorgfältig durch (*detailes Lesen*)
2. Überfliegen Sie einen Text, bis Sie die gewünschten Informationen gefunden haben (*selektives Lesen*)
3. Lesen Sie den gesamten Text, um den Inhalt des Textes global zu verstehen (*globales Lesen*)

Der Begriff direkte und indirekte Rede

Lüde (2005:1) stellt fest, die direkte Rede steht normalerweise in Anführungsstrichen und gibt gesprochene Wörter wieder.

z.B: Dina: "Meine Tante geht jetzt in die Schule"

Und die indirekte Rede gibt die direkten Aussagen ohne Anführungszeichen und im Konjunktiv wieder.

z.B: Sie sagte, dass ihre Tante jetzt in die Schule gehe.

Adaptionübersetzung

Muchtar (2015:24) stellt fest, Adaption ist eine Übersetzungsmethode, bei der zwei verschiedene Kulturen angepasst werden. Diese Methode wird verwendet, weil *Batu Na Bontar* zurzeit nur auf Indonesisch verfügbar ist.

z.B. es gab ein Paar, der Mann heißt Pasaribu und die Frau heißt Hutajulu.

Der Begriff Folklore

Endraswara (2013:2) definiert, Folklore ist ein Teil der Kultur eines Kollektives, das von Generation zu Generation unter allen Arten von Kollektiven verbreitet und weitergegeben wird, traditionell in verschiedenen Versionen, beide in mündlicher Form oder Beispiel, die von Gesten oder Geräten begleitet werden Erinnerungshelfer.

Die Folklore *Batu Na Bontar*

Das Werk über die Folklore *Batu Na Bontar* wird von M. Hasby Tanjung geschrieben (2010). Die *Batu Na Bontar*-Folklore ist eine aus dem Nord-Tapanuli stammende Volksgeschichte, die von den Opfern eines Liebespaares erzählt. Das Liebespaar besteht aus einem Mann mit dem Familiennamen Pasaribu und einer Frau mit dem Familiennamen Boru Hutajulu. Die Frau sollte einen anderen Mann heiraten, den sie nicht liebte. Sie wollte es nicht, aber wegen der Eltern musste sie das machen. Das Hochzeitsfest wurde durchgeführt. Nach dem Fest ging die Frau nach Hause. Es gab plötzlich auf dem Weg nach Hause eine Überschwemmung im Fluss namens *Aek Simare*. Boru Hutajulu warf einen weissen Teller, den sie von den Eltern bekam, in den Fluss. Danach sprang sie zusammen mit dem Teller in dem Fluss. Der Teller hiess *Pinggane Na Bontar*. Boru Hutajulu war tot im Fluss. Sie wurde ein Stein. Er wurde als *Batu Na Bontar* genannt. Die Bevölkerung des Dorfes glaubte, dass *Batu Na Bontar* die Liebe einer Frau nämlich Boru Hutajulu symbolisiert. Jeden Tag besuchte der Mann Pasaribu den Fluss und *Batu Na Bontar*. Er war sehr traurig mit dem Tod von Boru Hutajulu. Er wollte zusammen mit ihr sein. Er betete und umarmte den *Batu Na Bontar* fest. Er bat seine Vorfahren, sich mit seiner Geliebten Boru Hutajulu zu vereinen. Dann wurde ihm Pasaribu zugestanden. Er war verloren im Fluss *Aek Simare*. Die Gemeinde glaubte, dass sich die Seelen von Pasaribu und Boru Hutajulu im *Batu Na Bontar* vereinigten. Dies ist die Geschichte von *Batu Na Bontar*, Bis jetzt wird *Batu Na Bontar* von Besuchern besucht, um Segen von dem heiligen Stein *Batu Na Bontar* zu erhalten.

Die Applikation Correl Draw

CorelDraw ist ein Computerprogramm, das Vektorlinien bearbeitet. Dieses Programm wurde von Corel, einem Softwareunternehmen mit Hauptsitz in Ottawa, Kanada, erstellt. CorelDraw wird zur Verarbeitung von Bildern verwendet, daher werden viele in Jobs im Bereich Veröffentlichungen oder Drucken verwendet oder in anderen Bereichen, die einen Visualisierungsprozess erfordern. Ein gutes Programm hat sicherlich erhebliche Vorteile.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung und verwendet eine *Research and Development/ R&D* Methode von Borg und Gall (in Sugiyono, 2016:298). Borg und Gall (in Sugiyono, 2016:298) stellen fest, dass es zehn Schritte der Umsetzung der Strategie der Untersuchung und Entwicklung gibt.

In dieser Untersuchung verwendet die Verfasserin die Phasen Nummer (1),(2),(3),(4) und (5), damit die Untersuchung kürzer läuft. Emzir (2013:271) erklärt, dass es möglich ist, Untersuchungsschritte in kleinem Maßstab zu begrenzen, einschließlich der Begrenzung von Untersuchungsschritten. Aus diesem Grund nutzt die Verfasserin nur fünf Phasen wegen der begrenzten Zeit, Energie und Kosten für die Durchführung der Untersuchung. Unten wird jeder Schritt des Entwicklungsmodells von Borg & Gall (in Sugiyono, 2016:298) erklärt.

1. Sammlung der Information

Bei dieser Phase ist die folgende Tätigkeit zu finden: Beschreibung der Kompetenz, der Charakteristik und des Materials gemäß der Anforderung der Kompetenz der Deutschstudenten an der Staatlichen Universität von Medan.

2. Planen

Die Formulierung der Erstellungsziele und des Entwurfs der Komponenten des Produkts wird erstellt.

3. Das Produkt erstellen

Bei der Erstellungsphase wird der Comic zum Leseverstehen erstellt.

Lüde (2005:1) stellt fest, die direkte Rede steht normalerweise in Anführungsstrichen und gibt gesprochene Wörter wieder und die indirekte Rede gibt die direkten Aussagen ohne Anführungszeichen und im Konjunktiv wieder.

In dieser Phase wird die Adaptionübersetzung verwendet, um die indonesischen Texte ins Deutsche zu übertragen (vgl. Kapitel II Seite 12).

4. Das Produkt von den Experten validieren lassen

Die Validierung des Produkts wird von Experten durchgeführt. Sie sind Dozenten der Deutschabteilung der Staatlichen Universität von Medan.

5. Das Produkt verbessern

Bei dieser Phase wird das Produkt verbessert, um das bessere Produkt zu bekommen.

Die Konzeptuelle Grundlage

Der Einsatz von Medien beim Lernen ist eine Qualität des Lernens. Und Lernmedien für Lesekompetenzen sind noch nicht ganz umfangreich. Das Lernen erfolgt einigermaßen noch konventionell und der Einsatz von Medien soll weiter gemacht werden. Die Entwicklung des folkloristischen Comics für die vorliegende Untersuchung zielt darauf ab, neue Variationen von Medien zum Lernen und zur Verbesserung des Lesens zu schaffen. Comics gehören zu einer der richtigen Wahlmöglichkeiten für Lernmedien, einschließlich der Präsentation vom Comic-Material, das interessanter, einfacher und benutzerfreundlicher ist und in der Lage ist, Informationen mit Bildern klarer darzustellen.

Von den Comic-Medien wird erwartet, dass sie für die Verbesserung des Leseverstehens beitragen. Es wird gehofft, dass die Comic-Medien als Lernmedien das Lernen erleichtern und die Aufnahme vom Lesematerial in die Folklore erhöhen können. Die Comics-Medien basierend auf der Folklore können den Studenten unbekannte Erzählungen vermitteln, sodass das Interesse der Studenten zum Lesen geweckt werden kann und die Lernergebnisse am Lesen gesteigert werden können.

INHALT

In diesem Kapitel werden die Untersuchungsergebnisse thematisiert. Im Kapitel sind die Ergebnisse der Erstellung des Comics *Batu Na Bontar* zu

beschreiben. Jeder Schritt der Untersuchung hat ein eigenes Ergebnis. Die Schritte der Untersuchung und die Ergebnisse werden in den folgenden Abschnitten erklärt.

1. Sammlung der Information

Bei der Planungsphase wurde die Formulierung der Erstellungziele und des Entwurfs der Komponenten des Produkts (die Anforderung der Kompetenz, die Lernstrategien, Formen und Methoden der Bewertung und Evaluierung) erstellt. Die Verfasserin hatte auch ein Interview in dem Bezirk namens Laguboti, aus dem die Folklore kommt, um Daten über *Batu Na Bontar* zu sammeln. Das Interview mit einem Mann, der die Folklore gut kennt, wurde am 29. September 2019 durchgeführt. Die Übersetzung der Folklore Batu Na Bontar sollte in dieser Phase fertig sein. Unten sind die Ergebnisse der Übersetzung zu lesen.

Beschreibung:

Ito: Bruder oder Kosename für den Mann, der älter als die Frau ist. Der Name kann eine enge Beziehung beschreiben, zum Beispiel zwischen einem Mann und einer Frau, die sich verlieben.

Ito: Schwester oder Kosename für die Frau, die jünger als der Mann ist. Der Name kann eine enge Beziehung beschreiben, zum Beispiel zwischen einem Mann und einer Frau, die sich verlieben.

Indonesisch	Deutsch
Ditepi danau Toba terdapat puluhan kampung yang diantaranya adalah Kampung Marom.	Am Rande des Tobasees gab es Dutzende Dörfer, darunter Marom.
Di kampung Marom ada sebuah Sopo Godang (Pondok-pondok) yang dimiliki oleh keluarga Oppung Butar-Butar. Oppung Butar-butar adalah seorang datu (dukun) yang sangat terkenal di tanah	Dort befand sich ein Sopo Godang (eine Hütte), die der Familie Oppung Butar-Butar gehörte. Oppung Butar-Butar war ein Schamane, der im Batak-Land sehr

Batak.	berühmt war.
Anak dan cucu Oppung Butar-butur yang telah dewasa sudah menikah terkecuali seorang cucunya yang biasa dipanggil Butar-butur yang wajahnya tampan dan dermawan.	Kinder und Enkelkinder von Oppung Butar-Butur, die bereits erwachsen waren, waren verheiratet, mit Ausnahme eines Enkels, der Butar-butur genannt wurde, ein großzügiges Kind und dessen Gesicht hübsch war.

2. Planen

In dieser zweiten Phase wurde die Planung durchgeführt. Ein Comic wurde nach der Geschichte der Folklore *Batu Na Bontar* erstellt. Der vorliegende Comic verwendete Tools wie ein Laptop und Pen Tab. Die Verfasserin entwickelte den Comic der Folklore "Batu Na Bontar" mit der Applikation *Correl Draw X7*.

Vor der Erstellung des Comics suchte die Verfasserin nach der Dokumentation der Folklore *Batu Na Bontar*. Das durchgeführte Interview mit Herrn Johnson Hutajulu (29.9.2019, Laguboti) war nötig und erforderlich für die Entwicklung des Comics. In dieser Phase wurden die Materialien der Folklore *Batu Na Bontar* ins Indonesische übersetzt. Danach wurden der Charakter sowie die Handlung für den Comic gezeichnet. Als alle Materialien fertig erstellt wurden, wurden sie von den Experten validiert. Nach der Validierung wurde der Comic verbessert und überarbeitet. Am Ende wurde der Comic gedruckt.

3. Das Produkt erstellen

Die dritte Phase in dieser Untersuchung war das Produkt zu erstellen.

Direkte rede "Anggi, lass mich dir helfen den Reis zu heben", sagte Pasaribu

Indirekte Rede: Pasaribu sagte, dass er Anggi helfen möchte, um den Reis zu heben

Bevor die Folklore mit der Applikation *Correl Draw X7* entworfen wurde, wurden die Schritte vorgestellt, die bei der Gestaltung des Designs des Comics berücksichtigt werden mussten. Das Design bestand aus den Bildern, den Charakteren und dem Wortschatz. Danach wurde die Folklore mit der Applikation *Correl Draw X7* fertig gezeichnet. Im folgenden Bild sind Bilder und Charaktere für den Comic zu finden. In diesem Comic gibt es sieben Charaktere, Sie sind die Oppung Butar-butar, Butar-butar, Boru Hutajulu, Pasaribu, Boru Hutajulu Mutter, Boru Hutajulu Vater und Ojak.

4. Das Produkt von Experten validieren lassen

Die Validierung des Produkts wurde von Experten durchgeführt. Ein Experte im Bereich des Mediums ist Dozent an der Staatlichen Universität von Medan. Er gab der Verfasserin Ratschläge, Kommentare und Bewertungen im Bereich der Erstellung des Comics. Dieser Comic wurde von ihm sorgfältig geprüft. Als er die Prüfung für den erstellten Comic durchgeführt hatte, gab er den erstellten Comic verschiedene Noten.

Von sieben Kategorien der Aspekte der Evaluation gab der Experte die Note 1 für vier Aspekte. Diese Note 1 bedeutet sehr gut. Er gab Note 2 für drei Aspekte und die Note bedeutet gut. Der Experte hatte folgende Vorschläge zur Verbesserung des Comics: Sprechblasen für den Comic sollen variiert werden. Eine von Sprechblasen ist nicht genug. Am Ende machte er eine letzte Korrektur für den gesamten Comic.

5. Das Produkt verbessern

Nach dem Bewertungsprozess von dem Experten wurde die Verbesserung in dieser Phase durchgeführt. In dieser letzten Überarbeitungsphase wurde der erstellte Comic nach den Ratschlägen von dem Experten verbessert und überarbeitet. Dann war das Produkt bereit für die nächste Phase. Der verbesserte und überarbeitete Comic konnte gedruckt werden.

DAS ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

Das Ergebnis der Erstellung der Untersuchung ist ein Comic über *Batu Na Bontar*. Die Folklore stammt aus Laguboti, Lumban Bagasan, Nord-Sumatra. Der Comic besteht aus 32 Seiten und wurde im Fotopapierformat A5 gedruckt. In dem Comic wird die Geschichte von Oppung Butar-butar, Butar-butar, Boru Hutajulu, Pasaribu, Boru Hutajulu Mutter, Boru Hutajulu Vater und Ojak präsentiert.

Nach dem Ergebnis der Validierung von den Experten wurde herausgefunden, dass das Ergebnis der Erstellung des Comics *Batu Na Bontar* im Rahmen der Untersuchung sehr gut (93,75) ist.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung eines Comics *Batu Na Bontar* aus Nord-Sumatra wird folgendes zusammengefasst. Während des Prozesses der Erstellung von Anfang bis zum Ende verschiedenen hemmenden Faktoren ausgesetzt war, gab es jedoch auch verschiedene unterstützende Faktoren. Die hemmende Faktoren waren: (1) in der Applikation *Correl Draw X7* gibt es nur wenige Farben und Effekte, um einen Comic zu erstellen, (2) Figuren des Comics werden auf Papier gezeichnet, um Skizzen anzufertigen, (3) Die Farben aus *eyedropper tool* müssen mehrmals bearbeitet und hinzugefügt werden. Dieser Prozess nimmt viel Zeit in Anspruch.

Das Validierungsergebnis der Erstellung des Comics besteht aus 32 Seiten, 112 Dialogen und dem Cover. Die Kapazität der Datei des Comics beträgt 43,2 MB. In der Revisionphase wird der Comic verbessert und überarbeitet. Von sieben Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt der Experte die Note 1 (sehr gut) für vier Aspekte und die Note 2 (gut) für drei Aspekte.

Basierend auf der obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung des Comic *Batu Na Bontar* mit der Applikation *Correl Draw X7* mit dem Borg und Gall sehr gut (93,75) ist. So wird der Comic *Batu Na Bontar* zum Beispiel im Unterricht verwendet werden können.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach der Betrachtung der Untersuchungsergebnisse fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung des Comics Batu Na Bontar. Dieser Prozess besteht aus den Untersuchungsphasen von Borg und Gall (in Sugiyono, 2016:298). Die Phase der Erstellung sind: (1) Sammlung der Information, (2) Planen, (3) das Produkt erstellen, (4) Das Produkt von den Experten validieren lassen, (5) Das Produkt verbessern.
2. Das Ergebnis der Erstellung des Comics Batu Na Bontar ist unter anderem: Dieser Comic besteht aus 32 Seiten mit dem Fotopapierformat A5 und hat die Handlung einer Folklore mit verschiedenen Charakteren beispielsweise Oppung Butar-butar, Butar-butar, Boru Hutajulu, Pasaribu, Boru Hutajulu Mutter, Boru Hutajulu Vater und Ojak. Basierend auf der Evaluationsnote wurde der Comic mit der Note 93,75 (sehr gut) bewertet.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arbie, Ntobuo & Amali. 2018. *The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture*. Ein Journal. Universitas Negeri Semarang
(<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/14344>) Letzter 01.8.2019.
- Choiriyatunna, Amaliya. 2014. *Die Entwicklung Des Comics "Die Geschichte Der Familie Gudrun: Deutsch Im Alltag" Als Unterrichtsmedien Für Leseverständnis Der Schüler Klasse XI SMA*. Ein Journal. Leterna Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman. Vol III, Nomor 1.
(<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterna/article/view/7022>). Letzter Zugriff am 01.8.2019.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *FolkloreNusantara Hakikat Bentuk & Fungsi*. Yogyakarta: Ombak
- Ehlers, Swantje. 2010. *Lesen als Verstehen. Arbeit mit literarischen Texten*. Kassel: Langenscheidt.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Hidayatullah, Taufiq. 2004. *Merancang gambar dengan Corel Draw for Windows*. Surabaya: Indah.
- Kustianingsari, Nadia. 2015. *Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Materi Teks Cerita Manusia Dan Materi Lingkungan Siswa Kelas V*. Ein Journal. Universitas Negeri Semarang
(<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmpt/article/view/13072>)
Letzter am 01.8.2019.
- Life, Hörnt. 2005. *Gramatik: Indirekte Rede*. BEaj Deutsch Übersicht.
- Mariyanah, Nur. 2005. *Efektifitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Perhubungan Dan Pengangkutan*. Ein Journal. Universitas Negeri Semarang.
(<http://journal.lib.unnes.ac.id/360>) Letzter Zugriff am 04.8.2019.
- Masdiono, Toni. 2014. *Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Kreatif Media.
- Muchtar, Muhizar. 2015. *Penerjemahan Teori, Praktik, dan Kajian*. Medan: Bartongjaya.
- Rizqiah, Nurul. 2009. *Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP*. Ein Journal. Universitas Negeri Semarang.
(<http://journal.lib.unnes.ac.id/1338>) Letzter Zugriff am 04.8.2019.
- Riyana, Cepi; Susilana, Rudi. 2017. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: Cv Wacana Prima.
- Runi, Perwitasari. 2014. *Keefektifan Penggunaan Media Komik Berbahasa Jerman Pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Wates Kulon Progo*. Ein Journal. Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
(<http://journal.emprints.uny.ac.id/18934>) Letzter am 01.8.2019.
- Sackman, Eckart. 2008. *Comic: Kommentierte Definition*. Hannover: Brockhaus.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi Dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudjana, Nana; Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Surastina, Fransisca. 2010. *Teknik Membaca*. Yogyakarta: Elmatara Publishing.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya.
- Tabroni, Ahmad. 2017. *Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Grojogan Bantul*. Ein Journal. Universitas PGRI Yogyakarta. (<http://journal.upy.ac.id/1576/1/artikel.pdf>). Letzter am 01.8.2019.
- Tanjung, M.Hasby. 2010. *Batu Na Bontar Cerita Rakyat Tapanuli*. Medan: Adi Cipta Nusa.
- Westhoff, Gerard. 1997. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*. Berlin: Langenscheidt.
-

Biografie der Authorinnen :

(1) ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

(2) ist Dozent des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

(3) ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.