**DIE ERSTELLUNG DES COMICS DER LEGENDA “NYI RORO KIDUL *PANTAI SELATAN”***

**Auszug**

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Comic der Legende “Nyi RoroKidul *Pantai Selatan*” zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode verwendet. Der Prozess der Erstellung verwendet die Theorien von Richey und Klein. Darunter sind:(1) Planungphase, (2) die Erstellungphase,und (3) die Evaluationphase. Die Datenquelle der Untersuchung ist die Legende Nyi Roro Kidul Pantai Selatan. Diese Legende stammt aus Java, wird ins Deutsch übersetzt, danach als ein Comic erstellt. Diese Legende erzählt von einer schönen Frau, die im Meer lebte und hatte eine Beine wie ein Fisch. Als das Ergebnis der Untersuchung ist ein Comic “Nyi Roro Kidul Pantai Selatan” auf Deutsch. Das Comic besteht aus 24 Seiten und mit Fotopapierformat A5. Die Bewertung der Experten über die Qualität die Ergebnisses ist 90 (sehr gut).

***Schlüsselwörter :die Erstellung, Comics, Legende.***

***Abstract***

*The aim of this investigation is to create a comic of the legend “Nyi RoroKidul Pantai Selatan”. The descriptive qualitative method is used in this study. The process of creation uses Richey and Klein's theories. These include: (1) planning phase, (2) the preparation phase, and (3) the evaluation phase. The data source of the investigation is the legend Nyi Roro Kidul Pantai Selatan. This legend comes from Java, is translated into German, then created as a comic. This legend tells of a beautiful woman who lived in the sea and had legs like a fish. As a result of the investigation, a comic “Nyi Roro Kidul Pantai Selatan” is in German. The comic consists of 24 pages and in A5 photo paper format. The experts' rating of the quality of the result is 90 (very good).*

*Keywords: creation, comics, legend.*

**EINLEITUNG**

In der deutschen Sprache gibt es vier Kompetenzen, die beherrscht werden müssen. Das Lesen ist eines dieser vier Kompetenzen. Das Lesen ist wichtig für das Beherrschen der Sprache. Durch Lesen kann man Informationen aus einem geschriebenen Text erhalten. Dies bedeutet, dass man die Wörter kennt und mann desshalb den Inhalt des Lesestoffes versteht. Heute haben die Deutschlernenden weniger Interesse am Lesen. Die Deutschlernenden lesen in der Regel nur Texte. Es ist unattraktiv und langweilig, sodass die Deutschlernenden beim Lesen Schwierigkeiten haben. Das liegt daran, dass sie nicht verstehen, was sie lesen. Die Deutschlernenden benötigen ein Medium zur Unterstützung, um ihre Lesefähigkeiten zu verbessern und den Inhalt gelesener Texte zu verstehen. Das Comic ist ein interessanterer und ansprechender Lesestoff, deshalb entwickelt die Verfasserin einen Comic, der die Geschichte einer Legende erzählt, der dazu dienen soll, den Deutschlernenden das Leseverständnis zu erleichtern und auch die Inhalte von Legenden aus Indonesien kennenzulernen.

Es gibt einen groβen Unterschied, wenn ein Comic mit einer Legende verglichen wird. Eine Geschichte, besonders eine indonesische Legende, ist eine interessante Sache für die Deutschlernende. Denn Legende dient als interkulturelle Bildung, damit die Deutschlernenden und andere Ausländer die indonesischen Kulturen durch die indonesischen Legenden kennenlernen können. Zudem vermittelt eine Legenende auch weiter moralischen Werte.

Bei dieser Gelegenheit wird ein Comic von der indonesischen Legende mit dem Titel ”Nyi Roro Kidul” erstellt. Diese Legende wurde von Tira Ikanegara geschrieben. In dieser Legende von Ikranegara, Nyi Roro Kidul sieht anders als in anderen Geschichten aus. Hier soll Nyi Roro Kidul einen Schwanz wie ein Fisch haben. Basierend auf dem obigen Hintergrund wäre es interessant, sich mit der Arbeit über die Erstellung eines Comics der Legende Nyi Roro Kidul zu beschäftigen.

**THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE**

1. **Theoretische Grundlage**

Die theoretischen Grundlage dieser Untersuchung ist wichtig, um die Begriffe des Grundkonzeptes der Untersuchung zu erklären. Hierzu gibt es einige Meinungen und relevante Theorien.

**Der Begriff des Comics**

Shadelly (in Buchori, 2015 :6) sagt, dass das Comic eine Reihe von Bildern in einer Box ist, die eine ganze Reihe von Geschichten enthält. Die Bilder wurden meist mit Sprechblasendargestellt und mit erzählerischen Erklärungen versehen (Achmad Buchori, 2015:6). Unterdessen beschreibt Trimo (in Achmad Buchori, 2015:6-7), dass das Comicmedium in zwei Teile geteilt werden kann, der Comic-Strip und das Comic-Buch.

Nach dem indonesischen Wörterbuch besteht das Comic aus Bildgeschichten (in der Zeitschrift, Zeitung oder in Form von Büchern), die in der Regel leicht zu verstehen und lustig sind ( Sunendar, 2016: KBBI *Versi daring: 1.4.10.2-20190521165842*). Aus den obigen Definitionen kann geschlossen werden, dass die Bedeutung von dem Comic eine Reihe von Bildern ist, die Geschichten erzählt. In der Vergangenheit wurden Comics in verschiedenen Inschriften und Tempeln in Form von Bildern gefunden, die Geschichten erzählten.

Laut Ade Mustajab (in Juanda, 2014:10-12) sind folgende Arten von Comics bekannt:

1. Die Karikaturen

Diese Comic kombiniert mehrere Figuren mit Schriftzeichen. Der Zweck dieses Comics enthält in der Regel Elemente der Kritik, Satire und Humor, sodass aus dem Bild (Zeichentrick / Figur) und der Schrift eine klare Bedeutung ableitbar ist, damit der Leser Sinn und Zweck des Comics verstehen kann.

1. Das jährliche Comic

Dieses Comic wird normalerweise einmal in einem Jahr oder sogar einmal im Monat veröffentlicht. Der Verleger verlegt normalerweise Comic-Bücher, sowohl fertige als auch Seriengeschichten.

1. Der Online- Comic

Dieses Comic wird auf Websites angezeigt, sodass jeder Besucher/ Leser das Comic lesen kann. Die Reichweite des Comics kann breiter als bei Printmedien sein. Online-Comics sind profitabler als Printmedien-Comics, denn sie können relativ günstig verbreiten werden und jeder kann es mit einem Internetanschluss lesen.

1. Das Comic-Buch

Comic-Buch sind Geschichten, die Bilder, die Schriften und Geschichten enthalten, die in einem Buch verpackt sind. Comics werden oft als Kurzgeschichten-Comics bezeichnet, die normalerweise 32 Seiten haben, aber es gibt auch Comics, die 48 Seiten und 64 Seiten lang sind. Diese Comics enthalten meist lustige Geschichten, Liebesgeschichten (Teen Stories) und Superhelden Geschichten (Helden).

1. Die leichten Comics

Comics, die normalerweise aus eigenen Werken hergestellt werden, es wird gescannt oder fotokopiert und wird Comic sein. Diese Alternative ist sehr hilfreich bei der Herstellung von Comics, weil nur die Ideen und Zeichenkünste sowie sehr geringe Ausgaben sind. Der Comic-Schöpfer kann an der Erstellung von Comics mitwirken. Dies kann ein erster Schritt sein, ein Comic-Künstler zu werden. Beispiel: Großvater Bejo.

1. Das Lehrbuch im Comic Format

Dieser Comic wird normalerweise in Lernmedien verwendet. Viele Reiseführer oder Anleitungen werden im Comic-Format verfasst, in Form von Comic-Büchern oder Comic-Postern. Normalerweise wird der Leser dieses Buch leichter verstehen als einen nicht illustrierten Ratgeber. Mit einem Bild kann der Leser im Comic aufgeführten Schritten folgen. Mit den Bildern im Comicformat kann das Buch interessanter und unterhaltsamer zum Lesen werden. Es wird interessant und angenehm.

**Der Begriff der Legende**

Hutomo **(**in Nugraheni, 2015) sagt, eine Legende ist eine Geschichte, die von den Menschen, die sie besitzen, als historische Ereignisse des Volkes betrachtet werden.

Nach Danandjaja (2002:66) ist die Legende die Prosa der Menschen, die mythenähnliche Eigenschaften hat, die als tatsächlich gesehen wird, aber nicht als heilig gilt. Im Gegensatz zu Mythen ist die Legende weltlich, kommt in einer Zeit vor nicht allzu langer Zeit vor und befindet sich in der Welt, wie wir sie heute kennen.

Die Legende kann in mehrere Typen wie diese eingeteilt werden, erklärt von Brunvand in Danandjaja, und zwar:

* + - * 1. Religiöse Legenden
        2. Magische natürliche Legenden
        3. Individuelle Legenden
        4. Lokale Legenden

**Der Begriff der Übersetzung**

*The Oxford Companion to The English Language* (in Muchtar 2015:7) definiert Übersezung als eine neue Beschreibung von einer Form der Sprache zu einer anderen. Larson (in Muchtar 2015:7) beschreibt Übersetzungfahigkeit zusätlich als Fahigkeit, Vokabeln zu beherrschen. Man muss auch in der Lage sein, die Struktur der Sprache die Komunikationssituation und den kulturellen Kontext der Ausgangssprache zu verstehen, damit in das Vokabular, die Struktur und den Kontext der Zielsprache übertragen werden kann.

1. Der Übersetzungsprozess

Nababan (in Muchtar, 2015:12) unterteilt den Übersetzungsprosess in drei Phasen :

1. Die Analyse, die Analysephase ist die entscheidende Phase für den Übersetzer. In diesem Schritt muss der Übersetzer in der Lage sein, den Inhalt der Nachricht und die Bedeutung der Ausgangssprache zu erfassen.
2. Übertragen: Die Übertragungoder Übertragungsstufe ist eine Stufe, die vom Übersetzer verwendet wird, um Inhalte, Nachrichten oder Bedeutungen, die in der Ausgangssprache enthalten sind, in die Zielsprache zu übertragen.
3. Umstrukturierung: Die Umstrukturierungsphase ist ein Stadium, in dem der Übersetzer beginnt, die aus der Ausgangssprache erhaltenen Inhalte, Bedeutungen und Nachrichten in schriftlicher Form zu verarbeiten.

**UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE**

Diese Untersuchung ist eine Untersuchung und Erstellung oder Research and Development (R&D). Richey und Klein (in Sugyiono, 2016: 28-29) stellen fest, dass das Etwicklungsmodell die systematische Untersuchung des Entwurfs-, Entwicklungs- und Bewertungsprozesses mit dem Ziel, eine empirische Grundlage für die Schaffung von Produkten und Medien für den Unterricht und sowie neuer oder erweiterter Modelle zu schaffen ist. Das Erstellungsmodell in dieser Untersuchungverwendet die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono, 2016: 39-50).

1. Planung

In der Planungphase wird das Design des Produkts für einen bestimmten Zweck entworfen. In der Planungsphase wird eine Bedarfsanlyse durch eine Untersuchung und ein Studium der Literatur durchgeführt.

1. Die Erstellung des Produkts

Die zweite Phase umfasst die Herstellung. In der Herstellungsphase wird das Comic erstellt. Die Herstellung umfasst alle Tätigkeiten, um das Produkt nach dem Entwurf zu erstellen. In dieser Phase wird die Legende mit dem Titel ”Nyi Roro Kidul" aus dem Buch von Tira Kirana ausgewählt.

1. Die Evaluation

Die dritte Phase ist die Evaluation (die Bewertung und Verbesserung). In dieser Phase wird das Produkt geprüft und bewertet. Diese Phase ist der letzte Schritt, um ein Comic zu erstellen. Zur Validierung wird das erstellte Produkt Experten vorgeführt, um herauszufinden, ob das Produkt gut und interessant ist oder noch verbessert werden sollte.

**Die konzeptuelle Grundlage**

Das Lesen ist eine wichtige Kompetenz in der Sprachbeherrschung. Durch Lesen bekommt man Informationen und Spaβ. Umfangreiche Arten von den Lesestoffen motivieren die Leser und die Lesefreunde bekommen. Comics über Volksgeschichten werden nur selten ins Deutsch übersetzt. Deshalb wird ein Comic der Legende Nyi Roro Kidul erstellt. Das Comic gehört zum beliebtesten Lesemedium, sowohl für Kinder als auch für Erwachsene.

Das erstellte Comic ist eine Geschichte, die in Form der Komposition des Bildes und des Textes der Legende Nyi Roro Kidul visualisiert wird.

**INHALT**

In dieser Untersuchung sind verschiede Verfahren vorhanden; 1) Übersetzungsverfahren von Ausgangsprache (Indonesisch) in die Zielsprache (Deutsch), 2) Die Beschreibung des Dialogskripts, und 3) Gestalltung des Comics. Die Erstellung dieses Comics umfasst drei Schritte : (a) Die Planungsphase, (b) die Herstellungsphase, (c) Die Bewertungsphase, und die Revisionsphase basierend auf Richey und Klein (in Sugiyono 2016:39-50). Das Ergebnis jedes Schrittes wird wie folgt erklärt.

1. Die Planungsphase

In dieser Phase werden folgende Schritte durchgeführt:

* 1. Die Sammlung der Informationen

In dieser Plannungshase wurden Informationen über ihre Lesegewohnheiten, ihre Bedürfnisse und den bisherigen Lesestoff gesammelt. In dieser Phase wurde die Umfrage mit 30 Deutschlernenden von 26. bis 27. November 2018 in der Deutschabteilung durchgeführt. Basierend auf der Umfrage ist bekannt, dass sie Interesse an dem Comic haben, weil dieses ein Lesestoff mit Bildern ist.

* 1. Die Übersetzung der Legende.

Die Legende wird vom Indonesischen ins Deutsche übersetzt (im Anhang). Zum Übersetzen von indonesischen ins deutschen sind einige besondere Merkmale zu finden.

1. Die Anrede.
2. Die Ausrufwörter.

Folgende werden ausführliche Schritte dasgestellt:

Die Anrede.

**Ausgangtext :**

*Ia menyampaikan bahwa tidak lama lagi Prabu Mundangwangi akan memperoleh putra selirnya, yaitu Dewi Mutiara*

**Zieltext :**

*Er sagte, dass König Mundangwangi bald einen Sohn von seiner Konkubine, Dewi Mutiara, bekommen wurde.*

Beschreibung:

1. In Übereinstimmung mit der Kultur an der Südküste (Java Insel) wird "Prabu" als ein Anrede an "Raja" verwendet. Während auf Deutsch "Raja" ein Anrede nach einem "König" ist. So wird "Prabu Mundangwangi" entsprechend der deutschen Kultur übersetzt "Konig Mundangwangi".
2. Der Anrede nach "Pandita Agung" wird laut der Anrede auf Deutsch ins "Königsrat" übersetzt.

Die Ausrufwörter.

**Ausgangtext:** *“Hah...., apa yang terjadi?" teriak Dewi Rembulan dan Dewi Kadita ketika bangun tidur.*

**Zieltext :** *“Oje… was ist denn los?”, rief Dewi Rembulan und Dewi Kadita, als sie aufwachte.*

Die Ausrufwörter im "Ausgangstext", werden laut Ausrufwörter in Deutsch übersetzt, wie in der Tabelle "Zieltext". Die ins deutsch übersetzte Legende ist im Anhang 1 zu sehen.

* 1. Die Beschreibung des Dialogskripts

In dieser Phase werden die Verfahren der Veränderung von narrativen Form zur Dialogform erklärt. Die Dialogform ist im Anhag 2. Folgenden sind einige Erklärungen der Verfahren :

1. Einige narrative Sätze werden in Dialogsform im Ganzen geändert.
2. Die narrative Sätze bleiben zum Teil als narrative Sätze. Um die Geschichte lebendiger zu gestalten, werden nötige Dialoge hinzugefügt.
3. Die ganzen narrative Satze bleiben als Narrative Satze.
4. Die Erstellung des Produkts

In dieser Phase wird das Comic angepasst als erstes wird er entworfen dann die Bilder mit dem Dialogskript. Um ein Comic zu schreiben, wird das Comic-Herstellungs prozess von Scott McCloud verwendet. Nach Scott McCloud gibt es fünf Schritte zur Erstellung eines Comic, unter andere Momentenbestimmung, der Rahmenauswahl, der Handlungsauswahl, der Wortauswahl, und die Folge von Geschichten.

1. Die Momentenbestimmung

Die Ermittlung des Moments erfolgt im Dialogskripts. Der ausgewählte Moment wird in der nächsten Phase angezeigt. Danach wird Tools zum Zeichnen von Comic bereitgestellt, da Comicskizzen manuell erstellt werden.

1. Die Rahmenauswahl

In dieser Phase werden die richtige Rahmen und Blickwinkel für den zuvor ausgewählten Moment bearbeitet. Der Rahmen wird entsprechend der Anzahl der Momente auf jeder Seite auf Papier gezeichnet, der Autor bestimmt zwei Rahmen in einem Comic-Story-Blatt.

1. Die Handlungsauswahl

Nachdem der Rahmen und die Anzahl der Panels erstellt wurden, werden Physischer Charakter, Objekt und Umgebungssituation in den Rahmen gezeichnet. Die Sprachblassen werden entsprechend der Länge des Dialogs in Dialogscripts gezeichnet.

Dieses Comic-Handbuch wird mit traditionellen Zeichenwerkzeugen gefärbt. Nachdem die Erstellung des Charakterbildes und der Umgebung übereingestimmt wird, stimmt die Farbe des Comics mit dem Moment und der Geschichteberein.

1. Die Wortauswahl

Nachdem die Comicfigur und der Hintergrund gezeichnet wurden, wird der Dialog in Sprachblassen eingegeben. Zuerst werden die farbigen Comics gescannt, damit die Schreibwörter am Computer eingegeben werden können. Nach dem Scan werden die Comics über Photoshop auf dem Computer geöffnet und beginnen, die Wörter der Geschichte zu bearbeiten und zu schreiben.

1. Die Folge von Geschichten.

Im letzten Schritt muss das Comic in Übereinstimmung mit der Handlung von Nyi Roro Kidul arrangiert werden.. Es gibt keine Nummerierung oder Seite bei der Erstellung von Comic. Das Panel wird nacheinander vom ersten bis zum letzten Dialog sortiert. Das erste und zweite Panel werden auf einer Seite zusammengefasst und folgen der Geschichten.

1. Die Evaluation (Die Bewertungsphase, und die Revisionsphase)

Auf dieser Phase wird das deutsche Comic der Legende Nyi Roro Kidul bewertet. Diese Comic wird von den Experten validiert. Diese Experten sind Dozentin, deutsche Muttersprachler und Comicdesigner. Die Experten haben Ratschläge, Kommentare und Bewertung gegeben. Es kann herausgefunden werden, ob das Comic schon gut genug ist, oder noch verbessert werden sollte.

**DAS ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG**

Das Ergebnis der Erstellung dieser Untersuchung ist ein deutsches Comic der Legende “Nyi Roro Kidul Pantai Selatan”. Dieses Comic besteht aus 24 Seiten. Das Papierformat von diesem deutschen Comic ist A5. In diesem Comic hat Dialog und Erzählung erstellt. In diesem Comic können 8 Charakter (Figuren) gefunden werden, der König Mundangwangi, seine Frau Dewi Rembulan, seine Tochter Dewi Kadita, eine Konkubine namens Dewi Mutiara, der Garde, Der Königsrat , Nenek Jahil und ein junger Mann sind. Das Comic “Nyi Roro Kidul” hat echte Charaktere und Bilder, um einen lebendigeren Effekt zu erzielen.

1. Bewertung/ Vorschläge der Sprachele Experten

Die Validierung von Experten wird aus zwei Teilen durchgeführt. Zuerst ist die Evaluation der Wörter und der Sätze, die von dem Muttersprachler erstellt wurden. Die Kommentare der Experten zeigen, dass der Inhalt des Übersetzungergebnisses äquivalent und adäquat ist und das Übersetzungergebnis daher schon angemesen zu publizieren ist. Die Experten raten auch, die Wörter und kulturellen Wörter zu beachten, um die Übersetzung der Geschichte zu erreichen.

1. Bewertung/ Vorschläge der Comicdesigner

Die Kommentare der Experten zeigen, dass die Bilder im Comic im Allgemeinen gut sind. Durch das Färben des Comics, die mit der Hand erstellt wurden, werden die Farben das Comic jedoch weniger hell, sodass sie beim Drucken weniger kontrastsind. Der Comicdesigner gab die. Gesamtnote 90 (sehr gut).

**DIE DISKUSSION**

Während des Prozesses der Entwicklung vom Anfang des Comics bis ein Endprodukt erhalten wird, gibt es unterstützende Faktoren und die hemmenden Faktoren. Unterstützende Faktoren sind:

1. Die Existenz des Internets macht es der Verfasserin leicht, die Legende zu lesen, bevor sie in Form von Comic verändert wurde und Ideen zu sammeln, in dem sie Beispiele von Bildern aus dem Internet in die Manga-Medien ziehen entwickelt.
2. Die Comics können immer und überall erstellt werden, da sie von Hand gezeichnet werden. Die Eingabe des Skriptdialogs kann mit einem Computer erfolgen.

Auβer den unterstützenden Faktoren gibt es auch Faktoren, die die Medienentwicklung während des Prozesses dieses Comics hemmen. Die Faktoren, unter anderem sind:

1. Viele indonesischen Wörter sind aufgrund ihrer kulturellen Bedeutung nicht ins Deutsche übersetzbar.
2. Manualle Comic müssen in den Computer eingescannt werden, damit der Dialog eingegeben werden kann.
3. Durch das Scannen des Comic werden die Farben das Comic weniger kontrastreich die vorherigen Bildern.
4. Das in diesem Medium verwendete Einbandmaterial und Papier ist schwierig und kann nicht nach der gewünschten Form hergestellt werden.

**SCHLUSSFOLGERUNG**

Nach den Untersuchungergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaβen aus:

* + - 1. Der Prozess der Erstellung eines Comics der Legende “Nyi Roro Kidul Pantai Selatan“ basierte auf den Schritten von Richey und Klein, dies sind: (a) Die Planungsphase (die Informationen sammeln uber das Lesestoff der Deutschstudenten und der Legende zu Übersetzung), (b) die Erstellungsphase (Die Ermittlung des Moments erfolgt im Dialogskript. Der ausgewählte Moment wird in der nächsten Phase angezeigt.), (c) die Evaluation (Die Bewertungsphase und die Revisionsphase).
      2. Das Ergebnis der Erstellung des Comics der Legende “Nyi Roro Kidul Pantai Selatan“ sind :
         1. In dieser Untersuchung wurde das Comic der Legende Nyi Roro Kidul erstellt und das Produkt wird in diese Abschlussarbeit angehängt.
         2. Die Erstellung das Comic der Legende "Nyi Roro Kidul" wurde von Experten evaluiert. Die Validierung das Comic Nyi Roro Kidul besteht aus zwei Teilen. Zuerst ist die Evaluation der Übersetzung, bezuglich des Äquivalent und der Adäquatheit von Experten. Danach wird das Design Experten des Comics evaluiert. Das Comic besteht aus 24 Seiten und mit Fotopapierformat A5.

**LITERATURVERZEICHNIS**

Aji. 2016. *Die Entwicklung von Lehrmaterialien für ein legenden Drama für die Oberschule der VII Klasse in der Region Java.* ( gelesen am 06. Juli 2018 um 04.44 Uhr).

Buchori, Ac hmad. 2015. Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School International. *Journal of Education and Research.* ( gelesen am 05. Juli 2018 um 12.46 Uhr)

Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Ikranegara, Tira. 2012. *Legenda Nyi Roro Kidul Pantai Selatan*. Jakarta: Bintang Indonesia.

Jailani, Indaryati. 2015. *Developing Comic Media For The Teaching Of Mathematics To Enchance The Motivation And Mathematics Learnin Outcomes Grade V.* ( gelesen am 05. November 2018 um 15.30 Uhr)

Juanda, Nickolas Isac. 2014. *Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak.* ( gelesen am 08. November 2018 um 10.45 Uhr).

Maeyama, Machiko. 2008. *Ayo Bikin Komik dan Mewarnai*. Jakarta: PTEI exMedia Komputindo.

Mahardika, Tedy. 2012. *Aplikasi Elektronik Komik Malin Kundang Sebagai Media membanca Cerita Rakyat Berbasis Andreoid*. ( gelesen am 08. November 2018 um 09.10 Uhr).

McCloud, Scott. 2016. *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia

Muchtar, Muhizar. 2015. *Penerjemahan Teori, Praktek, dan Kajian.* Medan Bartongjaya.

Nugraheni, S. Oti. 2015*. Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Legenda Dengan Buku Pop-Up Untuk Siswa Smp Kelas Viii Di Kabupaten Pati.* ( gelesen am 25. August 2018 um 07.59 Uhr)

Nurgiyantoro. 2005. *Legenda Dan Bagong Desa Ngantru Trenggalek Jawa Timur: Telaah Kajian Folklor.* (gelesen am 16. April 2018 um 04.34 Uhr)

Rahmawaty, Anindia. 2016. *Kajian Teknik Penerjemahan Dan Kualitas* *Terjemahan Ungkapan Yang Mengandung Seksisme Dalam Novel The Mistress’s* *Revenge Dan Novel The 19th Wife.*

Sanjaya, Wina. 2012*. Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadanedia Grup.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.

Sunendar, Dadang. 2016. *KBBI Versi daring: 1.4.10.2-20190521165842.* [Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa](http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Sutrisno, Berlian. 2017. Die Untersuchung von Sutrisno mit dem Titel “Die Erstellung Eines Comics Als Lernmedium Für Lesekompetenz im Deutschunterricht”. Jurnal Studia.

Yuliana. 2017. *Die Entwicklung des Rechnungswesens für digitale Comic-Medien im Schreibmaterial Bank Reconciliation Report für Schüler der beruflichen Sekundarstufe.* Journal Bildung und Kultur, seite 135-146.

Biografie der Authorinnen :

1. ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan.
2. ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.
3. ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.