

## **BAB V**

### **DIE SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE**

#### **5.1 Die Schlussfolgerung**

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Herstellung von Comic-Medien mit dem Thema "Die Erstellung eines Comics zum Thema der Unterschied zwischen der Nachbarschaftskultur in Indonesien und in Deutschland" benutzt die ADDIE-Theorie. Darunter sind (1) Die Analyse: In der Analysephase werden mehrere Aktivitäten durchgeführt. Die sind Interview mit 15 Alumni und die Bücher oder die anderen Quellen lesen, um vollständigere und genauere Informationen zu erhalten. (2) Das Design: (*Entwurf*). Auf die Comic-Geschichte, die Charaktere im Comic, die Szene und das Comic-Cover achten, damit Comics mit dem Thema "der Unterschied zwischen der Nachbarschaftskultur in Indonesia und in Deutschland" als interessantes Comicbuch genutzt werden können. (3) Die Erstellung: In der Phase der Erstellung von Comic-Medien besteht es darin, alle Komponenten wie Material und Bilder mit der Anwendung Clip Studio Paint zu einem Bilderbuch zu kombinieren. Diese Phase besteht aus drei Schritten, nämlich: dem Herstellungsprozess von Comics, dem Testen/Validieren und dem Erstellen. (4) Die Implementierung: In dieser Phase werden die fertigen Comics für interkulturelle Kommunikations-Lernmedien entwickelt und umgesetzt. (5) Die Evaluation: Evaluation ist

der letzte Schritt, um Comics zum Thema "der Unterschied zwischen der Nachbarschaftskultur in Indonesien und in Deutschland" zu machen. In dieser Phase werden die Comics evaluiert und validiert. Es gibt zwei Validierungen, nämlich Materialvalidierung und Medienvalidierung.

Die Ergebnisse der Erstellung eines Comics zum Thema "Die Erstellung eines Comics zum Thema der Unterschied zwischen der Nachbarschaftskultur in Indonesien und in Deutschland" sind:

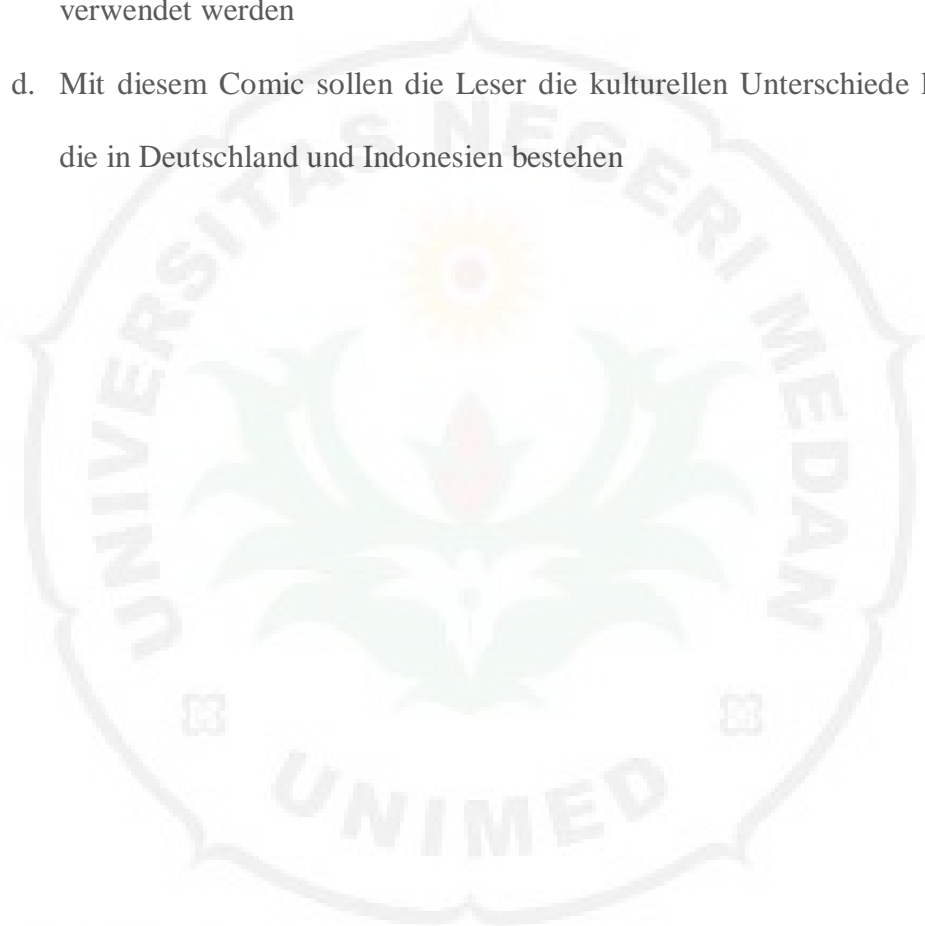
- a. Dieser Comic informiert über den Kulturschock, der von einigen Alumni in Deutschland erlebt worden ist.
- b. Dieser Comic ist auch als Medium nützlich, um interkulturelle Kommunikation zu lernen. Lernmedien mit Comic-Medien, können die Präsentation von Botschaften und Informationen klären, um den Lernprozess und die Lernergebnisse zu erleichtern und zu verbessern.
- c. Der Comic verwendet Clip Studio Paint, Picsart und Photoshop CS3 Apps. Und hat 20 Seiten
- d. Dieser Comic wurde von Medienexperten überprüft, die Rezension in den Komponenten dieses Comics erhält einen hervorragenden Wert

## 5.2 Die Vorschläge

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen in dieser Studie gibt es Vorschläge, die sind:

- a. Von den Schülern wird erwartet, dass sie den Unterschied zwischen der Nachbarschaftskultur in Deutschland und Indonesien kennen, nachdem sie den Comic gelesen haben

- b. Mit Comic-Medien zum Thema Kulturschock gibt es weniger Missverständnis zwischen den beiden Kulturen mehr
- c. Mit dem Comic, sollte es für interkulturelle Lernkommunikation verwendet werden
- d. Mit diesem Comic sollen die Leser die kulturellen Unterschiede kennen, die in Deutschland und Indonesien bestehen



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY