

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
AUSZUG	i
VORWORT	ii
INHALTSVERZEICHNIS	iv
BELDERVERZEICHNIS	vi
KAPITEL I EINLEITUNG	
A. Der Hintergrund.....	1
B. Die Problemidentifizierung.....	5
C. Die Problembegrenzung.....	5
D. Das Untersuchungsproblem.....	5
E. Das Untersuchungsziel.....	6
F. Der Untersuchungsnutzen.....	6
KAPITEL II THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE	
A. Theoretische Grundlage.	
1. Der Begriff der Entwicklung.....	7
2. Der Begriff der Graphic Novel.....	8
3. Der Begriff des Volksmärchens.....	10
3.1 Die Arten des Volksmärchens.....	11
3.2 Die Funktion des Volksmärchens.....	13
4. Das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“.....	13
5. Der Begriff der Unity-Applikation.....	15
B. Schritte zur Entwicklung der Graphic Novel mithilfe der Unity-Applikation.....	16
C. Die relevante Untersuchung.....	19
D. Konzeptuelle Grundlage.....	22
KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE	
A. Die Untersuchungsmethode.....	25
B. Die Daten und die Datenquelle.....	25
C. Die Untersuchungslage.....	25
D. Die Skizze der Untersuchung.....	25
KAPITEL IV DAS ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG	
A. Der Prozess der Entwicklung einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation.....	28
1. Die Planung.....	28
2. Die Entwicklung des Produkts.....	28
3. Die Evaluation.....	39
B. Die Ergebnisse der Entwicklung einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation.....	40
C. Diskussion.....	40

KAPITEL V SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Die Zusammenfassung.....42
B. Die Vorschläge.....42
LITERATURVERZEICHNIS.....44

ANHÄNGE

LEBENS LAUF

