

KAPITEL V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLAG

A. Schlussfolgerung

Auf der Grundlage der durchgeführten Untersuchung können mehrere Schlussfolgerungen aus dem Prozess der Erstellung des digitalen Comics "Danau Naga Sakti" und den Endergebnissen gezogen werden. Hier sind zwei Schlussfolgerungen, die in dieser Untersuchung gezogen werden können:

1. Der Prozess der Erstellung des digitalen Comics "Danau Naga Sakti" folgt dem Plomp-Erstellungsmodell, das aus mehreren Hauptphasen besteht, sie sind: 1) Ermittlungsphase; 2) Designphase; 3) Realisierungsphase; und 4) Evaluationsphase. In der ersten Phase der Untersuchung wurde eine Auswahl von Volksgeschichte getroffen, die sich für eine Anpassung an deutsche Lernmedien eignen. Die Volksgeschichte „Danau Naga Sakti“ wurde ausgewählt und bildete den Schwerpunkt der Untersuchung. Anschließend wurde eine eingehende Analyse durchgeführt, um die Struktur der Handlung, die Figuren und die darin enthaltenen kulturellen Werte zu verstehen. Diese Analyse zielt darauf ab, die geeigneten Übersetzungs- und Visualisierungsstrategien zu bestimmen, um die Geschichte für das Erlernen der deutschen Sprache interessant und effektiv zu machen..
2. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist der digitale Comic „Danau Naga Sakti“, der erfolgreich entwickelt wurde und nun als PDF verfügbar ist. Der Comic besteht aus 22 Seiten, die über den folgenden Link abgerufen werden können:

https://drive.google.com/drive/folders/11e_XjrXnmP1i6xOy3AWDkb1ktLb7

JsGU Der Comic basiert auf indonesischer Volksgeschichte und ist ins Deutsche übersetzt worden. Der Comic wurde von Übersetzungsexperten evaluiert und entsprechend angepasst.

B. Vorschläge

Es gibt immer noch viele Volksgeschichte, die von der jüngeren Generation fast vergessen wurden, und natürlich wäre es eine Schande, wenn diese Volksgeschichte völlig in Vergessenheit geraten und verloren gehen würden, denn Volksgeschichte sind der kulturelle Reichtum der indonesischen Nation. Eine Möglichkeit, Volksgeschichte zu bewahren, besteht darin, sie in digitale Comics umzuwandeln, die problemlos über das Smartphone gelesen werden können. Aus diesem Grund empfiehlt es sich für die weitere Untersuchung, digitale Comics mit mehr unterschiedlichen Farben zu entwickeln. Obwohl das Schwarz-Weiß-Blau-Farbschema eine gewisse Atmosphäre schafft, wird empfohlen, dass zukünftige Projekte die Verwendung vielfältigerer Farben in Betracht ziehen, um mehr Leser anzulocken, die Farbe bevorzugen und eine vielfältigere Farbpalette mögen.

Dieser digitale Comic kann ein interessantes Lernmedium sein. Daher wird Dozenten und Studierenden empfohlen, diesen digitalen Comic als Medium zum Erlernen der deutschen Sprache zu nutzen, um Lese-, Schreib- und Sprechfähigkeiten zu üben.