

PENGEMBANGAN PURWARUPA ALTERNATIF MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH
INTERKULTURELLE KOMMUNIKATION



Intelligentia - Dignitas

Benedictus Adriel Christian

1203621024

SKRIPSI

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

ABSTRAK

Benedictus Adriel Christian. 2026. *Purwarupa Alternatif Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Interkulturelle Kommunikation.* Skripsi, Jakarta. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan purwarupa yang bertujuan menghasilkan purwarupa produk berupa media alternatif komik strip pada mata kuliah *Interkulturelle Kommunikation*. Purwarupa yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media alternatif pembelajaran yang membantu mahasiswa memahami konsep komunikasi antarbudaya melalui penyajian materi secara visual dan kontekstual. Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran. Penelitian menggunakan metode pengembangan Borg dan Gall dengan tujuh tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba produk operasional, dan revisi produk operasional.

Produk yang dikembangkan menggunakan materi yang bersumber dari buku *Mitreden* modul A2 karya Claus Altmayer, yang meliputi tujuh tema, yaitu *Selbstbilder*, *Mitmenschen*, *Typisch Mann*, *typisch Frau*, *Frauen zu Hause*, *Schilderwelten*, *Nationale Identitäten*, dan *Personenpuzzle*. Setiap tema dikembangkan menjadi komik strip yang disertai penjelasan mengenai perbedaan budaya Indonesia dan Jerman sebagai bahan diskusi dalam pembelajaran *Interkulturelle Kommunikation*.

Hasil validasi purwarupa media alternatif komik strip oleh ahli media memperoleh nilai 96% dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 94% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, purwarupa media alternatif komik strip pada mata kuliah *Interkulturelle Kommunikation* dinyatakan layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran dan dapat dikembangkan lebih lanjut pada tahap penelitian berikutnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Strip, *Interkulturelle Kommunikation*.

ABSTRACT

Benedictus Adriel Christian. 2026. *Prototype of an Alternative Learning Media for the Interkulturelle Kommunikation Course.* Undergraduate Thesis, Jakarta. German Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

This research is a prototype development study aimed at producing a product prototype in the form of an alternative comic strip media for the *Interkulturelle Kommunikation* course. The resulting prototype is expected to serve as an alternative learning medium that helps students understand the concept of intercultural communication through visual and contextual presentation. This research is categorized as Research and Development (R&D), which aims to produce a learning product. The research employs the Borg and Gall development model consisting of seven stages, namely research and information gathering, planning, development of the preliminary form of the product, preliminary field testing, main product revision, operational product testing, and operational product revision.

The developed product uses materials sourced from the book Mitreden, A2 module by Claus Altmayer, which covers seven themes, namely *Selbstbilder*, *Mitmenschen*, *Typisch Mann*, *typisch Frau*, *Frauen zu Hause*, *Schilderwelten*, *Nationale Identitäten*, and *Personenpuzzle*. Each theme was developed into a comic strip accompanied by an explanation of the cultural differences between Indonesia and Germany as discussion material for learning *Interkulturelle Kommunikation*.

The results of the validation of the alternative comic strip media prototype by the media expert obtained a score of 96%, categorized as "Highly Feasible," while the validation by the subject matter expert obtained a score of 94%, also categorized as "Highly Feasible." Based on these results, an average score of 95% was obtained, with the category of "Highly Feasible." Therefore, the prototype of the alternative comic strip media for the *Interkulturelle Kommunikation* course is considered feasible for use as an alternative learning medium and can be further developed in subsequent research.

Keywords: Learning Media, Comic Strip, Intercultural Communication.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Benedictus Adriel Christian
No. Registrasi : 1203621024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Alternatif Media Pembelajaran
pada Mata Kuliah Interkulturelle Kommunikation

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

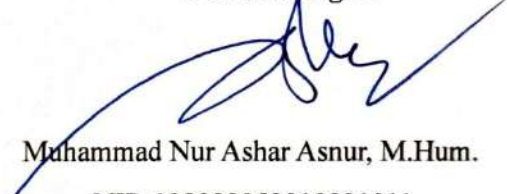
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Nada Muthia Zahrah, M.Pd.
NIP. 199302182022032007

Pembimbing II



Muhammad Nur Ashar Asnur, M.Hum.
NIP. 198909052019031011

Penguji I



Dra Erna Triswanti, M.Pd.
NIP. 196201261990032001

Penguji II



Melky Ayu Wijayanti, M.Pd
NIP. 198810082020122014

Jakarta, Agustus 2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.

NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Benedictus Adriel Christian
No. Reg : 1203621024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Purwarupa Alternatif Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah
Interkulturelle Kommunikation

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia untuk menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian Lembar Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Agustus 2026



Benedictus Adriel Christian

NIM. 1203621024



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Benedictus Adriel Christian

NIM : 1203621024

Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni

Alamat email : Adrielchristian.arc@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Purwarupa Alternatif Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Interkulturelle Kommunikation

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Agustus 2026

Penulis

(Benedictus Adriel C.)

ZUSAMMENFASSUNG

Benedictus Adriel Christian.. Prototyp eines alternativen Lernmediums für das Fach Interkulturelle Kommunikation. Bachelorarbeit, Jakarta: Studiengang Deutsch als Fremdsprache, Fakultät für Sprachen und Künste, Universitas Negeri Jakarta.

In der heutigen Zeit der Globalisierung spielt die Fähigkeit zur Kommunikation eine sehr wichtige Rolle, besonders beim Lernen von Fremdsprachen wie Deutsch. Interkulturelle Kommunikation umfasst dabei nicht nur das Verstehen der Sprache selbst, sondern auch das Verständnis für kulturelle Unterschiede, Werte, Normen und soziale Verhaltensweisen in verschiedenen Ländern. Diese Aspekte sind entscheidend, weil Kommunikation nicht isoliert von Kultur funktioniert, sondern immer stark von ihr beeinflusst wird. Wer eine Fremdsprache lernt, muss deshalb auch lernen, wie Menschen in diesem Land denken, handeln und miteinander umgehen.

Ein Beispiel dafür zeigt die Situation indonesischer Studierender in Deutschland. Laut einem Bericht brechen etwa 28 % der Studierenden ihr Studium ab. Die Ursachen dafür sind vielfältig, darunter sprachliche Schwierigkeiten, Unterschiede im Bildungssystem und vor allem Probleme bei der Anpassung an eine neue Kultur. Diese Realität macht deutlich, dass gute Sprachkenntnisse allein nicht ausreichen, um im Ausland erfolgreich zu studieren oder zu leben. Vielmehr ist die Fähigkeit zur interkulturellen Anpassung ein zentraler Faktor, der über Erfolg oder Misserfolg entscheidet.

Auch im universitären Kontext zeigt sich eine Herausforderung. Im Studiengang Deutsch an der Universitas Negeri Jakarta wird das Fach „Interkulturelle Kommunikation“ nur einmal pro Woche mit einer begrenzten Dauer unterrichtet. Diese Zeit erscheint relativ kurz, wenn man bedenkt, dass kulturelles Lernen ein langfristiger Prozess ist. Kultur besteht aus Gewohnheiten, Denkweisen und Einstellungen, die nicht in kurzer Zeit vermittelt oder verändert werden können. Daher reicht die vorhandene Unterrichtszeit oft nicht aus, um ein tiefes Verständnis für interkulturelle Themen zu entwickeln.

Zusätzlich zeigen Umfrageergebnisse, dass viele Studierende nur geringe Vorkenntnisse über die deutsche Kultur haben. Ein großer Teil der Befragten gibt an, wenig darüber zu wissen, und ein signifikanter Anteil zeigt sogar wenig Interesse an diesem Thema. Diese Situation verdeutlicht, dass traditionelle Lernmethoden möglicherweise nicht ausreichend motivierend sind. Es besteht daher ein Bedarf an innovativen und ansprechenden Lernmedien, die das Interesse der Studierenden wecken und ihnen helfen, kulturelle Inhalte besser zu verstehen.

In diesem Zusammenhang spielen Lernmedien eine wichtige Rolle im Bildungsprozess. Verschiedene Formen von Medien wie Bücher, Bilder, Videos oder Spiele können dazu beitragen, Lerninhalte klarer und interessanter zu vermitteln. Lernmedien fungieren als Vermittler zwischen Lehrenden und Lernenden und können nicht nur das Verständnis verbessern, sondern auch die Motivation steigern. Besonders

visuelle Medien sind effektiv, da sie Informationen anschaulich darstellen und das Gedächtnis unterstützen.

Aus diesem Grund entwickelt diese Forschung ein alternatives Lernmedium in Form von Comic-Strips. Diese Comics erzählen Geschichten über interkulturelle Situationen und Unterschiede auf eine humorvolle und leicht verständliche Weise. Die Idee basiert auf bekannten Comics aus Zeitungen und sozialen Medien, die oft alltägliche Situationen aufgreifen und unterhaltsam darstellen. Durch diesen Ansatz sollen komplexe kulturelle Themen einfacher zugänglich gemacht werden.

Comic-Strips bieten mehrere Vorteile im Lernprozess. Sie kombinieren visuelle Elemente mit Text, wodurch Lernende Informationen schneller erfassen können. Darüber hinaus sind sie attraktiver als reine Texte und können das Interesse der Studierenden erhöhen. Die Verwendung von einfachen Geschichten und realitätsnahen Situationen ermöglicht es den Lernenden, interkulturelle Unterschiede besser nachzuvollziehen und in ihrem eigenen Alltag zu reflektieren. Dadurch wird das Lernen nicht nur effektiver, sondern auch angenehmer.

Die Inhalte der entwickelten Comic-Strips basieren auf dem Lehrbuch „Mitreden“ von Claus Altmeyer, das im Unterricht verwendet wird. Die Themen werden entsprechend der Struktur des Unterrichts ausgewählt, sodass eine Verbindung zwischen Theorie und praktischer Darstellung entsteht. Auf diese Weise können die Studierenden die Inhalte nicht nur lesen, sondern auch visuell erleben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass diese Forschung darauf abzielt, ein innovatives Lernmedium zu entwickeln, das den Lernprozess im Bereich der interkulturellen Kommunikation unterstützt. Durch den Einsatz von Comic-Strips wird erwartet, dass Studierende kulturelle Unterschiede besser verstehen, mehr Interesse am Lernen entwickeln und letztlich erfolgreicher im Umgang mit interkulturellen Situationen werden.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Purwarupa Alternatif Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah *Interkulturelle Kommunikation*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat agar bisa memperoleh gelar Sarjana di Universitas Negeri Jakarta.

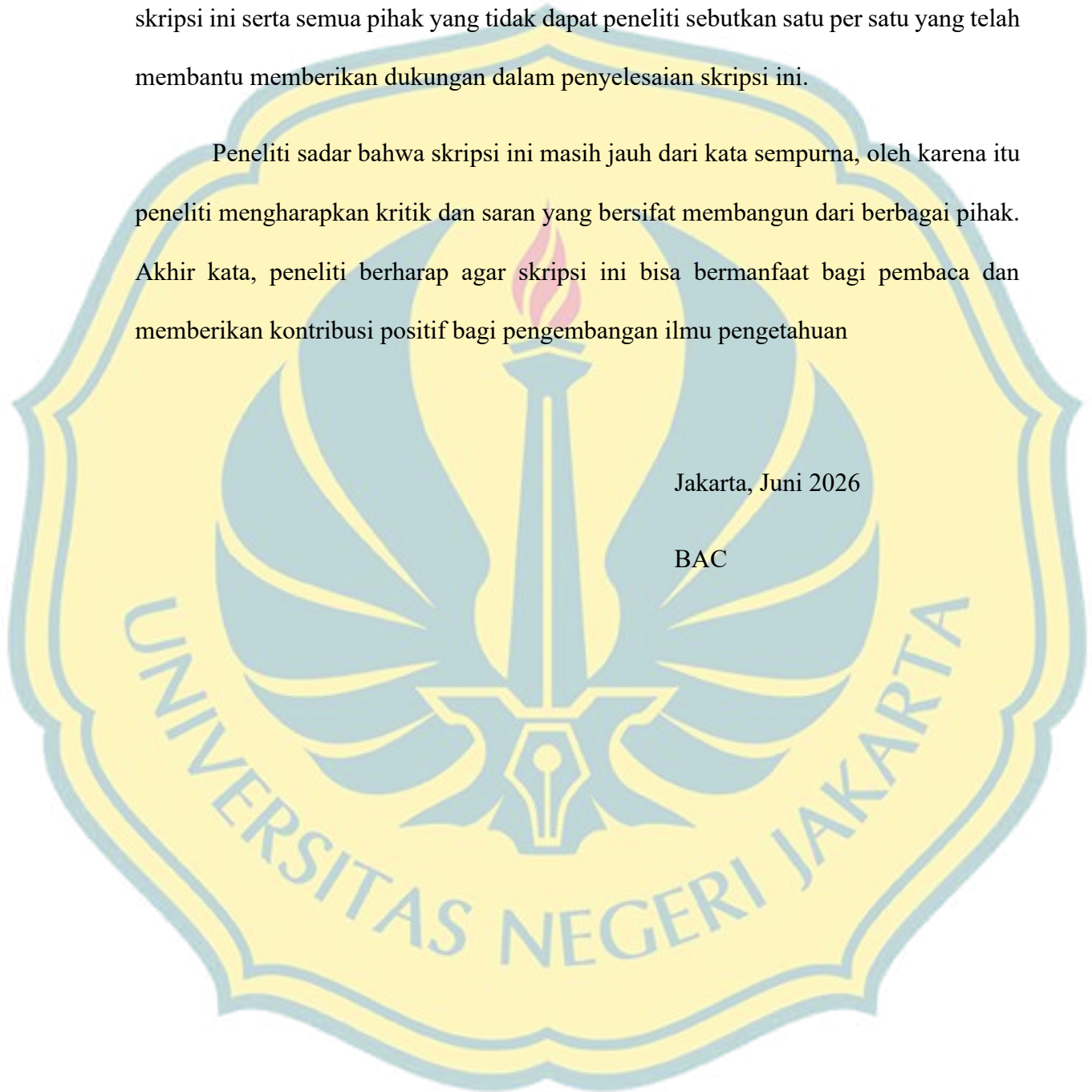
Peneliti menyadari dalam pembuatan skripsi ini tidak akan bisa selesai tanpa bantuan dari banyak pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada ibu Nada Muthia Zahrah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan bapak Muhammad Nur Ashar Asnur, M.Hum. selaku dosen pembimbing II dan juga penasihat akademik yang telah mendampingi, memberi kritik, bimbingan, saran, dan pendorong motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih kepada ibu Astri Nurdiani, M.Li., selaku ahli media dan bapak Fauzan Adhima, M.Pd., selaku Ahli materi dan koordinator program studi pendidikan bahasa Jerman yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan dalam pengembangan media alternatif komik strip. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada ibu Dra. Erna Triswantini, M.Pd sebagai dosen pengampu mata kuliah *Interkulturelle Kommunikation* yang telah memberikan masukan dan arahan selama proses pembuatan skripsi ini. Kemudian ucapan sebesar besarnya kepada seluruh dosen pendidikan bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta yang memberikan ilmu selama pada prodi pendidikan bahasa Jerman. Ucapan terima kasih kepada orang tua peneliti

yang selalu memberi dukungan dan doa kepada peneliti selama proses pembuatan skripsi ini serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah membantu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Akhir kata, peneliti berharap agar skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Jakarta, Juni 2026

BAC



DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
LEMBAR PENGESAHAN	III
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	IV
ZUSAMMENFASSUNG	VI
KATA PENGANTAR.....	X
DAFTAR ISI.....	XII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR GAMBAR.....	XVI
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Batasan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
1.6. Keaslian Penelitian.....	11
BAB II	12
2.1. Kajian Teori.....	12
2.1.1. Media Pembelajaran.....	12
2.1.2. Karakteristik Media Pembelajaran.....	15
2.2. Ilustrasi Dalam Media Pembelajaran	18
2.3. Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran	20
2.4. Purwarupa	22
2.5. Interkulturelle Kommunikation.....	23
2.6. Penelitian Relevan.....	28
2.7. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III.....	32
3.1. Metode Penelitian.....	32
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33

3.3.	Prosedur Penelitian.....	33
3.4.	Data dan Sumber Data	36
3.5.	Konsep Ilustrasi dan Alat Bantu Ilustrasi.....	37
3.5.1.	Konsep Ilustrasi.....	37
3.5.2.	Komik Ghosty	38
3.6.	IbisPaint sebagai Perangkat Lunak Ilustrasi Digital	40
3.6.1.	Fitur Utama IbisPaint	40
3.7.	Teknik Pengumpulan Data	42
3.8.	Teknik Analisis Data	43
BAB IV		47
4.1.	Hasil Penelitian	47
4.1.1.	Pengembangan Purwarupa.....	47
4.1.1.1.	Hasil Analisis Kebutuhan.....	47
4.1.2.	Materi.....	50
4.1.3.	Perancangan	51
4.1.3.1.	Pengembangan Bentuk Awal Produk	52
4.1.3.2.	Pengembangan Bentuk Awal Produk 2	57
4.1.3.3.	Tahap Desain.....	60
4.1.3.4.	Format Komik	62
4.1.3.5.	Sketsa kasar	64
4.1.3.6.	Line Art	66
4.1.3.7.	Pewarnaan	68
4.1.3.8.	Pemberian Dialog.....	70
4.2.	Hasil Komik	72
4.2.1.	Komik Selbstbilder	72
4.2.2.	Komik Mitmenschen.....	74
4.2.3.	Komik Typisch man, Typisch frau 1	76
4.2.4.	Komik Typisch man, Typisch frau 2	78
4.2.5.	Komik Frauen zu hause.....	80
4.2.6.	Komik Männer zu hause	82

4.2.7.	Komik Schilderwalten 1.....	85
4.2.8.	Komik Schilderwalten 2.....	87
4.2.9.	Komik Nationale Identitäten.....	89
4.2.10.	Komik Personenpuzzle.....	91
4.3.	Validasi desain.....	93
BAB V		97
5.1.	Simpulan	97
5.2.	Implikasi.....	98
5.3.	Saran.....	98
Daftar Pustaka		100
lampiran		104



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.2. Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3.3. Keterangan Nilai	46
Tabel 3.4. Skala likert.....	46
Tabel 4.1. Pembetulan Validasi	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Prosedur Penelitian.....	36
Gambar 3.2. Komik Ghosty	39
Gambar 3.3. Tampilan ibis paint	42
Gambar 4.1. Hasil Analisis 1	48
Gambar 4.2. Hasil Analisis 2	50
Gambar 4.3. Sketsa awal.....	52
Gambar 4.4. Rancangan komik awal 1	54
Gambar 4.5. Rancangan komik awal 2	55
Gambar 4.6. Rancangan Karakter awal 1.....	58
Gambar 4.7. Rancangan Karakter awal 2.....	60
Gambar 4.8. Rancangan Karakter awal 3.....	61
Gambar 4.9. Kerangka komik	63
Gambar 4.10. Sketsa kasar komik.....	65
Gambar 4.11. Lineart komik	67
Gambar 4.12. Warna Komik	69
Gambar 4.13. Dialog Komik.....	71
Gambar 4.14. Komik 1	72
Gambar 4.15. Komik 2.....	74
Gambar 4.16. Komik 3	76
Gambar 4.17. Komik 4.....	78
Gambar 4.18. Komik 5	80
Gambar 4.19. Komik 6.....	82
Gambar 4.20. Komik 7	85
Gambar 4.21. Komik 8.....	87
Gambar 4.22. Komik 9.....	89
Gambar 4.23. Komik 10.....	91