

# DIE STRUKTUR UND FUNKTIONANALYSE DEN FÜNF DEUTSCHEN MÄRCHEN IN DEN SAMMLUNGSMÄRCHEN "KINDER UND HAUSMÄRCHEN" VON BRÜDER GRIMM

**Tika Irmadiansyah**

(Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)  
tikairmadiansyah@yahoo.co.id

**Dra. Wisma Kurniawati, M. Pd.**

(Pendidikan Bahasa Jerman dan Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri  
Surabaya)

## Abstrak

Dongeng merupakan cerita pendek yang diceritakan secara lisan dan turun-temurun. Selanjutnya dongeng menurut Dananjaja dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi (Dananjaja, 2002:83). Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.

Selain sebagai produk nalar atau imajinasi manusia, dongeng juga mempunyai fungsi bagi pembacanya. Selain untuk hiburan dongeng juga menyimpan amanat moral untuk dijadikan pendidikan bagi anak dan pembacanya.

Penelitian ini akan difokuskan pada kesamaan yang ada dalam lima dongeng Jerman dalam kumpulan dongeng "*kinder- und Hausmärchen*" karya Brüder Grimm dengan menggunakan teori strukturalisme Lévi-Strauss dan teori fungsi William R. Bascom. Dan metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian : (1) dalam kelima dongeng yang diteliti ditemukan struktur cerita yang sama yaitu setiap tokoh anak tiri selalu mengalami ketertindasan dalam hidupnya; (2) Selain memiliki struktur cerita yang sama kelima dongeng yang telah diteliti memiliki perbedaan dalam tindakan penindasannya; (3) Fungsi kelima dongeng yang diteliti adalah sebagai suatu sistem proyeksi atau cerminan suatu masyarakat. Serta Sebagai alat pendidikan anak (*pedagogical device*).

Kata kunci : dongeng, strukturalisme, fungsi

## Abstract

Tale is a short story that is told orally and passed down through generations. Furthermore, according Dananjaja fairy tales are stories of people who are considered prose does not really happen (Dananjaja, 2002:83). Fairy tale is told primarily for entertainment, although many also describe the truth, containing lesson (moral), or even satire.

Aside from being a product of human reason or imagination, a fairy tale also has a function for readers. In addition to entertainment tale also stores moral mandate to serve as education for children and readers.

This study will focus on the similarities that exist in five German fairy tale in the collection of "kinder- und Hausmärchen" Grimm Brüder works by using the theory of structuralism, Lévi-Strauss and the theory of functions of William R. Bascom. And research method used is descriptive qualitative method.

The results: (1) the study found that five fairy tale of the same structure that each character has always suffered oppression stepson in his life, (2) In addition to having the same structure of five fairy stories that have been studied have differences in measures of repression, (3) investigated the function of the

fifth tale is as a projection system or a reflection of a society. As well as education tools (pedagogical device).

Keywords: fairy tales, structuralism, function

### **Vorläufig**

Märchen hat eine bestimmte Struktur, dass jede Ähnlichkeit miteinander, so dass Levi-Strauss behauptet (in Endraswara, 2003:111), dass die Ähnlichkeit einiger Elemente oder einige der Charaktere, ist kein Zufall. Die Ähnlichkeit ist auch nicht eine Folge des Kontakts mit einander zwischen Märchen Schriftsteller. Wenn jemand diese Ähnlichkeiten hält als Zufall, warum Wiederholung und Ähnlichkeit es viele Male. Die Ähnlichkeit ist offensichtlich das Ergebnis des menschlichen Geistes sich. Ein Schriftsteller haben grundsätzlich eine universelle Vernunft. Ebenso die Meinung Maren-Grisebach (in Karim, 1985:162), dass der menschliche Strukturalismus kann die Arbeit durch ein Gedanke, eine Abstraktion, Verallgemeinerung und Modelle, die es universal zu sein, so kann es etwas, das allgemein anwendbar zu produzieren erlaubt ist zu produzieren heißt. Dies ist eine universelle Eigenschaft pegertian von "immer gültig", "unverändert" und "nicht Geschichte sein." Es versteht sich, daß der Strukturalismus wird nicht von Zeit zu Zeit ändern.

Jedes Märchen ist das Produkt der menschlichen Phantasien, die Ähnlichkeiten in der Struktur der Geschichte ein Ergebnis mekanime, die im menschlichen Geist selbst gibt. Märchen ist die am besten geeignete kulturelles Phänomen, mit dem Ziel, die Kenntnis der Beschränkungen, die im menschlichen Geist existieren untersucht werden. Wie sich herausstellt, die geäußerten Wünsche für angeblich ohne Zurückhaltung, ist es eigentlich ein Ausdruck, der durch bestimmte strukturelle (Ahimsa-putra, 2009:79) ausgedrückt wird.

Abgesehen davon, dass ein Produkt der menschlichen Vernunft oder Einbildungskraft, ein Märchen hat auch eine Funktion für die Leser. Neben Unterhaltungs-tale speichert auch moralisches Mandat als Bildung für Kinder und Lesern dienen. Grundsätzlich strukturalistischen Denken über die Welt wird auf die Antwort und Beschreibung Strukturen verwandt. In diesem Fall wird es als literarisches Phänomen, das eine Struktur in Bezug zueinander hat angenommen. Kann bedeuten, dass die Struktur wäre sinnvoll, wenn auf andere Strukturen verbunden. Die Struktur weist eine komplexe Teil, so pemaknaannya sollte das Verhältnis zwischen den Elementen als Ganzes (Endraswara, 2003:49) gerichtet werden.

Maren-Grisebach hält Strukturalismus kann nicht von der universellen Sinn getrennt werden, die "immer gültig", "unverändert", und "es ist Geschichte." Es versteht sich, daß der Strukturalismus wird nicht von Zeit zu Zeit ändern. Basierend auf der Art der Maren-Grisebach formulieren Elemente des Strukturalismus, unter anderem: 1. Arbeiten mit den beiden widerstreitenden Elemente, die die dualistische Opposition erkennen oder auch als binäre Opposition; 2. Paradigmatischen und syntagmatischen, wo syntagmatische mit der Vorbereitung der Wörter in einem Satz verbunden sind, ist paradigmatisch mit der Wahl der Worte zwischen den verschiedenen Wörtern, dh Gleichung 3 zugeordnet haben. Finden Sie die Gleichung zu finden, das Element / gleich + / vs / Zusammen /. (Karim, 1985:162-164).

Meinungen Maren-Grisebach (in Karim, 1985:162), dass die Struktur des menschlichen Strukturalismus kann die Arbeit durch Ideen zu produzieren wiedergibt, ist eine Abstraktion, Verallgemeinerung und Modelle, die es universal zu sein, so kann es etwas, das in der Regel gilt produzieren können, so ist es oft Jede Ähnlichkeit oder Ähnlichkeit zwischen einem Märchen.

### **Mytheme**

Oder Einheiten auf der Ebene der Geschichten sind komplexer und damit Lévi-Strauss (in Ahimsa-putra, 2009:86) genannt gross konstituierenden Einheiten oder Mytheme, die Indonesianized sein miteme. Miteme-miteme ist, was wir besser, bevor wir um die Bedeutung eines Mythos als Ganzes zu entdecken versuchen müssen, weil miteme ist die kleinste Einheit der Geschichte. Dies ist, wo wir die Position miteme an den Symbolen und Zeichen (Ahimsa-putra, 2009:86) positioniert zu finden.

Lévi-Strauss Meinung nach (in Ahimsa-putra, 2009:94), sind miteme Elemente in den Bau des Diskurses mystischen (mythische Diskurs), die auch Einheiten, die kosokbali (oppositionellen), relativ und negativ sind. Außerdem mitem sollte auch im Zusammenhang mit anderen Elementen (Endraswara, 2003:114).

### **Function Theorie**

William R. Bascom (in Danandjaya, 2002:140) argumentiert, über die Funktion eines Märchens wie folgt:

1. Wie ein Projektionssystem (Projektive System), dh als Mittel der Reflexion Wunschenken einer Gruppe von Menschen, wie sie in der bertipekan Cinderella Märchen, in dem die Geschichte dieser Art ist eine Projektion des verborgenen Wunsch der schönsten Mädchen will nicht die Frau eines Fürsten zu sein enthalten, obwohl nur in der Vorstellung nur.
2. Als ein Mittel zur Validierung von sozialen Einrichtungen und kulturellen Institutionen. Da der Inhalt der Geschichte rechtfertigt und verstärkt eine bestimmte Handlung oder das Verhalten der Menschen;
3. Als Mittel der Erziehung (pädagogische Gerät). Der Inhalt der Geschichte enthält moralischen Lehren, um den Leser immer Gutes tun, indem die Aufrechterhaltung der geltenden Normen einladen. Genau wie Philosophie und Religion, Literatur studierte auch menschliches Problem. Wen als ein Mittel, um die Seele "Humanität", dh eine glatte Seele, humanen und kultivierten pflegen gilt. (Darma, 1995:105).
4. Als Mittel der Nötigung und Aufsichtsrat Normen, dass die Gesellschaft immer von den Leuten befolgt werden.
5. Somit ist die Funktion der Märchen sehr groß im Leben der Menschen, weil im Märchen die moralischen Implikationen enthalten sehr gut für Charakter Bildungsgemeinschaft.

### Erörterung

in der folgenden Analyse wird über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Struktur der Geschichte Sammlung deutscher Märchen Grimm Brüder Arbeit diskutiert und sie kompilieren in eine Reihe von syntagmatischen und paradigmatischen so wird die Bedeutung hinter der Ähnlichkeit Brüder Grimm Märchen sind wissen. Im Allgemeinen ist es einfacher, eine syntagmatische und paradigmatische miteme-miteme in jedem Märchen enthalten komponieren, ist die ganze Geschichte in vier Episoden unterteilt. Episoden, die angeordnet (nach einer Reihe miteme darin) werden kann, ist wie folgt:

#### 1. der Hintergrund den Hauptfiguren Episode

Die fünf Geschichten werden beginnend mit der Einführung der Hauptfigur analysiert. Von miteme-miteme gefunden in Abschnitt 4.1 der Einführung der Anfang der Geschichte kann in der Folge zusammengefasst werden "Background 2 Main Charakter". Fünf Figuren in fünf Erzählungen, die analysiert erleben die gleiche Sache, bei denen Widrigkeiten in seinem Leben werden.

Die Hauptfigur im Märchen Frau Holle I ein Zeichen Stieftochter (AT), die ein Mädchen mit einem schönen Gesicht, die mit einer Stiefmutter und seinem Halbbruder lebt, ist war, ist er sehr fleißig und immer gehorchen

ihrer Stiefmutter. Während ein Charakter in einem Märchen Sneewittchen Sneewittchen (PS) war die Tochter des verwitweten von seiner Mutter bei der Geburt, dann PS Vater beschloss, wieder zu heiraten mit einer schönen Frau (RC). Später in der Geschichte ist ein Mädchen genannt Aschenputtel Aschenputtel (AP) hat einen reichen Vater, ließ aber von ihrer Mutter sterben und dann ihr Vater wieder geheiratet eine Witwe mit einem. Und der vierte ein Märchen Die Weisse und die schwarze braut (WSB) ist, ist die Hauptfigur ein Mädchen, das ich Art (WB), die mit ihrer Stiefmutter lebt. Und die Hauptfigur in der Geschichte, die ich Die Drei Männlein im Walde (MW) ist eine Figur von einem schönen Mädchen (GC), die mit ihrer Stiefmutter lebt, war er der Sohn eines ordentlichen und gehorsam ihre Stiefmutter. Die zweite Hauptfigur in den Geschichten, die analysiert werden gehören: die biologische Kind Zahlen (AK) ist das Mädchen biologischen FH Geschichte einer Witwe, sie hat ein hässliches Gesicht und ein fauler Junge. Und die Hauptfigur in der Geschichte SW II ist eine schöne Frau, aber ihre böse Stiefmutter des PS ist die schöne Königin in ihrem Land. Weiter in der dritten Geschichte DAP II Hauptfigur ist ihre Halbschwester von der AP (die Hauptfigur I) die SP Führer und Schulleitern. Und der vierte ein Märchen Die Weisse und die schwarze braut (WSB) ist, ist die Hauptfigur ein Zeichen SB II, ein Halbbruder des Hauptcharakters I (WB) ist. Letzte mythischen Die drei Männlein im Walde (MW) ntokoh II ist ein häßliches Mädchen (GJ) mit bösen Wesen und Eifersucht seinem Halbschwester (GC).

#### 2. Episode der Unterdrückung Stieftochterfigur (die Hauptfigur I).

Die nächste Episode ist Episode "Unterdrückung der Stieftochterfigur ". Es wurde in einer früheren Episode, dass die fünf Hauptfiguren ich eine junge Frau, die der Stiefsohn eines bösen Frau war vorgestellt worden.

In dieser Episode wird diskutiert über die Unterdrückung Stieftochter Zahlen über die Behandlung ihrer Mutter und Halbbruder werden. FH ersten Fabeln, die Stieftochter erhält Missbrauch von ihrer Stiefmutter, AT Figuren Figuren immer von seiner Mutter für die Spinnerei und Unterfaden, wenn sie von AT gefallenen in den Brunnen drehte geregelt, erzählte sie ihm Sprung in den Brunnen, um den Unterfaden abzurufen. Misery von den Figuren in der Geschichte



SW PS erlebt wurde, wurde PS stark unbeliebt seiner Stiefmutter, dass RC-Führung. PS hasste sie beauty Zähler RC, RC das Herz zu versuchen, PS töten. Mit drei Mal die versuchte Ermordung des PS, aber es immer noch nicht, schließlich auf dem vierten Versuch, um die PS wirklich tot ist. Und die Geschichte von DAP Führern noch Stieftochter verfolgt, sagte der AP von Stiefmutter und Halbgeschwister missbraucht. Er musste den ganzen Hausaufgaben machen und nicht zu Bett gehen, bis die AP musste neben dem Kamin schlafen. Selbst wenn das Gericht ein dreitägiges Fest in Folge statt, hat seine Stiefmutter nicht zulassen, AP, um die Partei zu besuchen. WSB nächsten Märchen ist es immer noch erzählt die Geschichte des Elends durch die Zeichen Abbildung Stiefsohn white girl (WB) erlebt. Verbrechen, die von der Stiefmutter und ihrer Halbschwester verpflichtet entstehen, wenn man die schöne WB und wird durch den König heiraten. Mit der magischen Kraft von der Stiefmutter machte Reginer (R), die Schwester von WB besaß, wurde WB blind und taub. Und auf dem Weg zum Palast der Stiefmutter und Stiefschwester mit List macht WB übergeben goldenem Kleid und Gold Schal aus dem König zu seinem Halbbruder. Auch Stiefmutter und seinen Halbbruder Bären ermutigen WB in den Fluss während der Fahrt in den Palast. Und endlich die Märchen erzählt MW dass schöne Mädchen Zahlen (GC) erfahrene Leid durch die Behandlung Stiefmutter und seinen Halbschwester verursacht. Böse Stiefmutter und ihre Halbschwester entstehen durch Eifersucht mit einer Schönheit, die von GC gehört. Und eines Tages im Winter Stiefmutter sagte GC einen Korb voller Erdbeeren in den Wald mit Papier Rock und hartes Brot auf dem Sprung zu essen zu finden. Die nächste böse Stiefmutter, als er plante, GC mit zu bringen ihn zu durchbohren die Pickel verletzt und den Faden. Nicht nur, dass, selbst wenn der GC eines Königs Stiefmutter wurde geheiratet und sein Halbbruder kam zu dem Palast, sie sofort zurückzutreten GC Beinen und werfen sie raus. Dann wird der Halbbruder im Bett ersetzt und bedeckte seinen Kopf und tat, GC sein. Als der König kehrte Stiefmutter, die Königin krank war und brauchte eine Pause.

3. Episode Hauptfigur I Geschenk bekommen Die nächste Episode ist die Episode "Hauptfigur I Geschenk bekommen". Die fünf Hauptfiguren in jeder Geschichte, die immer einen guten Strafe von seiner

Stiefmutter sowie durch seinen Halbschwester. Allerdings, das Elend der Hauptfiguren bekomme ich eine Belohnung oder Hilfe im Umgang mit seiner Stiefmutter oder Stiefvater. Wie im Märchen FH begann, als Führer AT nach dem Eintauchen in den Brunnen. Dort traf er eine alte Frau namens Frau Holle (FH). FH gebeten AT zu inggal FH und helfen, Ihr Bett zu machen und reinigen ihr Haus. AT Aufgabe FH angefordert sehr fleißig. Bis eines Tages AT nach Hause zurückzukehren und vor dem Hause FH gab Geschenke von Gold und gibt die Spule mit dem AT zu helfen. In der zweiten Geschichte, versuchen, herauszufinden PS von seiner Stiefmutter ermordet gerettet von Zwergen in zwei Experimenten. Aber in der dritten Mordprozess PS kann nicht wieder leben hingga schließlich von einem Prinzen mit einem Stein versehentlich ausgelöst beim Tragen des PS gerettet und beenden Sie den vergifteten Apfel aus ihrer Kehle und PS war wieder lebendig. Weitere Geschichten DAP, ist die Hauptfigur der AP bekomme ich die Hilfe von einem Paar von Vögeln in das Grab seiner Mutter. Jede Anfrage wird durch den zweiten AP erteilt ist immer der Vogel, wie AP werden an dikerajaan Vogel hat das Kleid jeden Tag schöner. Und am nächsten Märchen WSB, beginnt als IT, SB- und WB für Futter auf dem Boden suchen und plötzlich kommt Gott verkleidet als armer Mann, der über einen Weg aus dem Dorf gefragt. WB geduldig den Weg zu zeigen, um die SB god armen Mann das Geschenk der drei Wünsche gewährt werden. Und last tale MW, während die GC gehen in den Wald, um für Erdbeeren trägt einen Rock von Papier aussehen. In den Wäldern GC fand ein kleines Haus, in dem es drei kleine Jungen. GC klopfte das kleine Haus und wurde von dem Hausbesitzer erlaubt. GC saß mit drei jungen Männern, und nimmt sofort sein Mittagessen zum Frühstück. Der kleine Junge bat um ein Stückchen Brot und GC gerne geben einige der sein Brot zu den drei jungen Männern. GC erzählt ihrer Mutter, dass sie den Wald, um ein Körbchen voll Erdbeeren zu finden sisuruh. Wegen ihrer Güte, bevor GC Hause drei kleine Jungen wollten etwas auf die GC geben, der erste Mann sagte, er würde wachsen jeden Tag schöner, sagten die beiden Männer, dass Ausgehen Goldstücke jedes Mal GC reden, und einen dritten Mann sagen, dass GC später mit einem König verheiratet zu sein.

4. End of Story Hauptfigur Episode Startseite Eingabe der letzte Teil Geschichte endet in

der Regel mit Glück. Die fünf Geschichten werden diskutiert haben fast das gleiche Ende ist ein Happy End für die Hauptfigur und einem traurigen Ende ich überschreiben die zweite Hauptfigur, wenn auch mit einem anderen Prozess.

Ende der Geschichte von der Hauptfigur ich total in der fünften Geschichte Happy end endete erlebt, wie in einem Märchen FH begann, als Führer AT nach dem Eintauchen in den Brunnen. Dort traf er eine alte Frau namens Frau Holle (FH). AT FH gebeten zu bleiben und helfen FH zu Ihrem Bett zu machen und reinigen ihr Haus. AT Aufgabe FH angefordert sehr fleißig. Bis eines Tages AT nach Hause zurückzukehren und vor dem Hause FH gab Geschenke von Gold und gibt die Spule mit dem AT zu helfen. Und weiter Märchen SW nach PS PS gerettet durch den Prinzen vor Gericht gebracht wurde und dann heirateten sie. Auch das Ende der Geschichte ist die Hauptfigur in der Geschichte, die ich DAP, die AP Zahlen bald nach der Heirat durch Pengeran AP Rückspiel Schuhe von den Prinzen gebracht. WSB nächsten Geschichte, nach der WB Zahlen gedrückt in den Fluss plötzlich WB WB verwandelte sich in eine Ente, die schwimmen können und überleben. Dann WB bertubuhkan in den Palast kam mit einer Ente für drei Tage und am dritten Tag war der König selbst kam und sah die Ente Kopf erscheint in der Gosse, der König nahm sofort sein Schwert und hieb den Hals der Ente, und die Ente war plötzlich in eine schöne Frau wie verwandelt das ist in der Malerei. Der König war sehr glücklich, und dann heirateten sie. Und am fünften Märchen MW, wo die GC Führer, die in eine Ente verwandelt haben in den Palast kam für drei Nächte und die dritte Nacht GC sagte die Kellnerin, um den König zu sagen, dass der König sein Schwert drei Mal in den Kopf und Ente, wenn das dritte Schaukel plötzlich die Ente kam die Königin zu sein und dann leben sie glücklich.

Nach dem freiliegenden Ende der Geschichte die Hauptfigur werde ich dann die endgültige Geschichte der Hauptfigur und dem Rest der Hauptfiguren II II hatte ein trauriges Ende oder trauriges Ende erlebt. Zuerst in einem Märchen FH, mit der Hoffnung, ein Geschenk so erlebt von AT, sagte AK Stiefmutter Führern um all die Dinge zu tun, als er getan hatte. Aber nach dem Leben mit FH AK, AK nicht erfüllen die Aufgabe gut, er ist einfach nur faulenzen nur. Schließlich, wenn AK nach Hause in

Form von Pech Fluch FH ihn, nie verloren ihr Leben zurückzukehren. Sowohl die sagenumwobenen sagenumwobenen SW, ist die Hauptfigur in dieser Geschichte die RC II. Nach dem versuchten Mord, den er zu PS hat versagt schließlich wurde er sehr wütend. Dass, wenn sie die Hochzeit PS, RC Tanz mit roten Schuhen besucht RC RC tanzten endlos tot umfallen. Weitere Geschichten DAP, wo die Hauptfigur der SP und SD II ist. SP und SD versuchen zu tun, crafty, wenn Pengeran Schuhe mitbringen, um sie auszuprobieren, schnitten sie ihre Finger und die Ferse des Schuhs ist angemessen zu ihren Füßen. Weil sie immer entweder mit AP behandelt werden, um AP zu heiraten ein Prinz, wenn ihre Augen pickten die Vögel blind sein. WSB nächsten Märchen ist ein Märchen ist ein Märchen erzählt, dass die SB, wie WB verkleidet in den Palast kam und dem König verheiratet. Bis der König wusste, schlaue Stiefmutter und SB, der König schließlich zu bestrafen sie beide durch Eingabe in Fässer und entsorgt bis zum Ende der Welt. Zuletzt ist die sagenumwobene sagenumwobenen MW, berichtete, dass der GJ und Stiefmutter in den Palast kam und sie zogen aus dem Palast und dann GJ GC vorgibt, GC sein. Nachdem der König zu wissen, dass sie böse, sie mit GC schließlich in einen großen Bottich und rollte den Fluss hinauf und dann sterben bestraft zu tun.

Nach miteme-miteme Erzählungen zwischen syntagmatischen und paradigmatischen zusammengestellt, dann klassifizierten Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen diesen Geschichten werden nach den Folgen. Die Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen den Geschichten finden Sie in der folgenden Tabelle dargestellt werden:

| Märchen                                | Eps 1 | Eps 2 | Eps 4 | Eps 5 |
|--|-------|-------|-------|-------|
| Frau Holle (FH)                        | V     | V     | V     | V     |
| Schneewittchen (SW)                    | -     | V     | V     | V     |
| Aschenputtel (AP)                      | V     | V     | V     | V     |
| Die weiße und die schwarze Braut (WSB) | V     | V     | V     | V     |
| Die drei Männlein im Walde (MW)        | V     | V     | V     | V     |

V = gleich      - = nicht gleich

Die Tabelle zeigt, beschreiben die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen diesen fünf Geschichten sind Deutsch. Aber Märchen nicht gleich fünften sesaca absolute, weil es verschiedene Varianten der Geschichte oder miteme-mitemenya sind.

Binäre Opposition entweder > <ungültige und Happy ending> <Traurig beiden Hauptfiguren

Dongeng die drei Männlein im Walde  
Tokoh GC (anak tiri)  
Baik + *happy ending*  
↕  
Tokoh GJ (saudara tiri)  
Jahat + *sad ending*

Dongeng Frau Holle  
Tokoh AT (anak tiri)  
Baik + *happy ending*  
↕  
Tokoh AK (saudara tiri)  
Jahat + *sad ending*

Dongeng Schneewitchen  
Tokoh PS (anak tiri)  
Baik + *happy ending*  
↕  
Tokoh RC (ibu tiri)  
Jahat + *sad ending*

Dongeng Aschneputtel  
Tokoh AP (anak tiri)  
Baik + *happy ending*  
↕  
Tokoh SD + SP (saudara tiri)  
Jahat + *sad ending*

Dongeng die wieße und die schwarze Braut  
Tokoh WB (anak tiri)  
Baik + *happy ending*  
↕  
Tokoh SB (saudara tiri)  
Jahat + *sad ending*

Die Funktion von fünf deutschen Märchen in den Sammlungsmärchen "Kinder-und Hausmärchen" von Brüder Grimm.

Die Funktion der Märchen mit dem Zahlen Stieftochter in fünf Märchen in der Sammlung "Kinder-und Hausmärchen" Arbeit Brüder Grimm, unter anderem:

1. Funktionen des Projektionssystems (Projektive System)  
Die erste Funktion der fünf Kontrollleuchten sind als eine Funktion des Projektionssystems einer Gesellschaft untersucht. Wo die Geschichten von kesetiap hat Verblendung projiziert nicht getan, dass in jedem menschlichen Wesen existiert. Es wird als Außenseiter jedes Zeichen (dh Zeichen Stiefkinder) hat immer wie ein gutes Herz, und der Güte seines Herzens, dass sie belohnt gesehen. Anstatt die Öffentlichkeit will auch die Straftat eine Antwort zu bekommen. Durch diese Leute erwarten immer für ihre Freundlichkeit und Böses mit Bösem Macher belohnt.
2. Als Mittel der Erziehung (pädagogische Gerät)  
Als Mittel der Erziehung ist es, Kinder zu benehmen und Gutes tun zu führen. Wo die Geschichte Märchen enthält moralischen Lehren.  
Von Märchen Die drei Männlein im Walde wir das Beispiel der Haltung der lokalen Mädchen, das in den Wald geht und traf sich mit drei jungen Männern folgen kann. Aufgrund der Anstand und Freundlichkeit, die er erhält Geschenke von den drei kleinen Jungen.  
Und um nicht zu imitieren das Verhalten der faulste Charakter ugly girl so bekommen Pech in seinem Leben. Aus der Geschichte kann in eines Kindes, dass, wenn wir das Böse,



neidisch und faul tun, dann haben wir für unsere Handlungen bestraft werden implantiert werden.

### Referenzliste

- Ahimsa Putra, Heddy Shri. 2009. *Strukturalisme Levi-Strauss – Mitos dan karya Sastra*, Jogjakarta: Keppel Press
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Brüder Grimm. 1985. *Kinder- und Hausmärchen*. Frankfurt am Main: Insel Verlag
- Cassirer, Ernst. 1987. *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esei Tentang Manusia*. Jakarta: Gramedia
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Darma, Budi. 1995. *Harmonium*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Departement Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Jogjakarta: Pustaka Widyatama
- Karim, Nik Safiah. 1985. *Strukturalisme Satu Tinjauan Multidisiplin*. Kuala Lumpur: Jabatan Pengajian Melayu Universiti Malaya.
- Knörrich, Otto. 1981. *“Formen der Literatur”*. Stuttgart: Kröner
- Konrandus, Blajan. 2007. *Faot Kanaf-kanaf sebagai Representasi Etos Lingkungan (Kajian Etno-Ekologi tentang Kearifan Lokal Masyarakat Adat Atoni Pahmeto di Timur Barat-Propinsi Nusa Tenggara Timur)*. Desertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Airlangga
- Kutha Ratna, Nyoman. 2009. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Maal, Chubil. 2010. Makna Karakter Simbol Raksasa dalam Kumpulan Dongeng *Phantastische Märchen* karya Helga Gebert. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: Prodi Sastra Jerman FBS UNESA
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*, Jogjakarta: UGM Prress
- <http://ceritakyatindonesia.wordpress.com/2010/02/23/bawang-merah-dan-bawang-putih/> diakses pada tanggal 5 mei 2012
- <http://www.duniapsikologi.com/kekerasan-terhadap-anak/> diakses pada tanggal 13 Juli 2012
- <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2012/02/21/ukupik-abu-si-sialan-dari-abu/> diakses pada tanggal 13 Juli 2012