

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Sprache ist das Hauptkommunikationsmittel, das im Alltag eine wichtige Rolle spielt. In Zeiten der Globalisierung wird der Wettbewerb in der internationalen Welt immer härter, daher ist die Beherrschung von Fremdsprachen wichtig. In Indonesien kann man einige Fremdsprachen zum Beispiel Chinesisch, Französisch, Japanisch, und Deutsch lernen.

Die Deutschabteilung an der Staatlichen Universität von Medan ist eine Abteilung, die mündliche und schriftliche Kommunikationsfähigkeiten entwickelt. Es gibt vier Sprachkenntnisse auf Deutsch, sie sind:

Hörverstehen	Leseverstehen	Rezeptiv
Sprechen	Schreiben	Produktiv
Wortschatz	Grammatik	Kognitiv

Tabelle 1.1: Die Kompetenz der Sprachkenntnisse (Nodari, 2002: 3)

Zusätzlich zu diesen vier Fähigkeiten sollen die Studenten auch Grammatik und Wortschatz beherrschen. Kultur und Geschichte sind auch wichtig beim Deutschlernen. Besonders im Bereich des Kennenlernens mit der deutschen Kultur werden die Studenten an der Staatlichen Universität von Medan mit einem Fach unterrichtet. Dieses Fach wird als "Interkulturelle Kommunikation"

bezeichnet. In diesem Fach lernt man beispielsweise Kultur, Essen, Trinken und Feiertage in Deutschland und auch in Indonesien.

Alloati et al. (2019: 1) definiert wie folgendes: Sich gerne mit anderen Kulturen und Sichtweisen auseinanderzusetzen ist eine optimale Voraussetzung zum Erlernen einer Fremdsprache. Ähnlich ist es, wenn man sich gerne mit sprachlichen Strukturen befasst, Sätze konstruiert oder Texte schreibt. zum Beispiele gibt es Personen, die gerne in der Fremdsprache Nachrichten und Zeitungen konsultieren, damit sie vergleichen können, wie über bestimmte Themen in verschiedenen Ländern berichtet wird.

Während des Lernens des Faches „Interkulturelle Kommunikation“ gibt es noch keine Animation als Lernmedium zum Lernen. Nach den Erfahrungen der Verfasserin in der Klasse, wäre es besser, wenn die vorhandenen Lernmedien mit den Animationen aus der indonesischen Geschichte ergänzt würden, die Deutsch verwenden. Dies wird Dozenten und Studenten beim Lernen helfen. Diese Erfahrung ist ähnlich mit dem Hintergrund von einer Untersuchung von Putri (2016: 2), dass es besser ist, wenn das Sprachlernen mehr Praxis als nur volle Theorien unterrichtet wird.

Mit Lernmedien können Inhalte wie Bücher, Filme, Videos usw. bereitgestellt werden. Lernmethoden, die zurzeit entwickelt werden können, können die Technologie verwenden. Januszewski (2008: 5) stellt fest, dass es bei der Lerntechnologie sich von Studien und Praxis handelt, die das Lernen erleichtern und die Leistung verbessern sollen, in der geeignete technologische Prozesse und

Ressourcen erstellt, verwendet und verwaltet werden. Verschiedene Lernmedien können gebraucht werden, um Lernaktivitäten zu unterstützen, damit diese effektiv und effizient sind.

Die Animation ist eines der Lernmedien. Utami in Sari (2016: 44) definiert, dass die Animation eine Reihe von Bildern und Tönen ist, die sich kontinuierlich bewegt und eine Beziehung zueinander hat [...]. Inländische Animationsproduktionen haben bisher noch selten das Thema von indonesischen Helden. Vor dem Hintergrund des Mangels an Animationen mit den indonesischen Geschichten sollen Animationsvideos 3D mit dem Thema *Geschichte* besonders Helden aus dem Batak-Toba Stamm erstellt werden, Batak ist einer der vielen Stämme in Indonesien. Dieser Stamm hat viele Geschichten, die die moralischen und sozialen Werte der nationalen Kultur enthalten. Ein Beispiel davon ist „Sisingamangaraja XII“.

Heutzutage weckt die Entwicklung von Technologie das Interesse der Studenten. Dank der immer ausgefeilteren Technologie verbringen die Studenten viel Zeit mit ihren Geräten (Agustinningrum, 2016: 2). Die Zeit zum Lesen eines Buches nimmt ab, damit die Kenntnisse der Studenten über indonesische Legenden gering sind.

„Sisingamangaraja XII“ ist ein wichtiger indonesischer Nationalheld, der die Unabhängigkeit von Batak verteidigte. „Sisingamangaraja XII“ war der König von Batak, der die Batak-Nation im Kampf gegen den niederländischen Kolonialismus anführte. Er starb, als er von den niederländischen Invasoren

erschossen wurde. Der Friedhof von „Sisingamangaraja XII“ ist ein touristischer Ort in Balige. Von dieser Untersuchung wird erwartet, dass die erstellte Animation Studenten und Dozenten beim Deutschlernen und beim Kennenlernen der indonesischen Geschichte helfen kann.

Basierend auf den vorherigen Erfahrungen der Verfasserin mit dem Fach „Interkulturellen Kommunikation“ sind Lernmedien relativ noch begrenzt, weshalb ist es wichtig, ein interessantes Lernmedium zu gestalten. In dieser vorliegenden Untersuchung wird eine Animation auf Deutsch mit dem Titel „Sisingamangaraja XII“ mithilfe einer Software *Blender 3D* entwickelt. Bei der Erstellung dieser Animation verwendet die Verfasserin eine 3D-Anwendung von Mulmed (2016: 1). *Blender 3D* ist eine animierte Video-Maker-Anwendung, mit dem Lernmaterial gefüllt werden kann und als Lernmedium verwendet werden kann, da es interessant ist. Für Anfänger ist es einfach zu bedienen. Die Vorteile von *Blender 3D* sind die Benutzerfreundlichkeit und die einfache Erstellung von Videos und Animationen, die die Studenten ansprechen. Die Anzahl der Animationsoptionen ist vorteilhaft, da keine manuelle Animation mehr erforderlich ist. Die Vollständigkeit der Animation unterstützt und macht das Video interessant und unterhaltsam.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung von dieser Untersuchung ist folgendes:

1. Die Lernmaterialien beim Kulturlernen sind noch nicht umfangreich.
2. Das Animationsvideo wird noch selten verwendet.
3. Es gibt noch keine Untersuchung mit der Erstellung der Videoanimation besonders mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ an der Staatlichen Universität von Medan.

C. Der Fokus der Untersuchung

Das Problem wird begrenzt, um die Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ mithilfe der *Blender 3D* Software zu erstellen.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie läuft der Prozess der Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ mithilfe der *Blender 3D* Software?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ mithilfe der *Blender 3D* Software?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele in dieser Untersuchung sind:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ mithilfe der *Blender 3D* Software läuft.
2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis der Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ mithilfe der *Blender 3D* Software ist.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Die Deutschstudenten können Deutsch mit dem Thema “Sisingamangaraja XII” mithilfe der *Blender 3D* Software für die Videoanimation lernen.
2. Die Verfasserin kann ihr Verständnis über die *Blender 3D* Software erweitern.
3. Die Animation kann Dozenten und Studenten beim Deutschlernen besonders im Fach „Interkulturellen Kommunikation” helfen.
4. Die anderen Untersucher können das Untersuchungsergebnis als Referenz für weitere Untersuchungen nutzen.
5. Die Leser können das Lernmedium als Referenzquelle einsetzen, um Deutsch selbst zu lernen und die Lebensgeschichte des Helden “Sisingamangaraja XII” zu kennen.