

KAPITEL V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLAG

A. Die Schlussfolgerung

Nach dem Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau*. Dieser Prozess besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein (28 : 2017). Darunter sind (1) Die Planung: In der Planung wird zuerst die Datensammlung und die Problemidentifizierung durchgeführt. In dieser Phase wird übersetzen Folklore *Putri Hijau*, und das Thema, Handlung, und Charakter analysiert . (2) Die Erstellung des Produkts. In der Designphase Konzept Lernmediums mit *Adobe Flash CS6 Professional* Applikation entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design der Animation besteht aus den Bildern, den Charakteren, Untertitel und Tone. .(3) Die Evaluation/Bewertung und Revisionphase werden Bilder, Untertitel, Ton und Musik im Video Folklore *Putri Hijau* implementiert. Danach ist die Erstellungsphase fertig.
2. Die Ergebnisse der Erstellung einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau* sind:

- a. In dieser Untersuchung hat *Adobe Flash CS6 Professional* Applikation als Lernmedium mit Bilder, Texte, Tone erstellt.
- b. Diese Animation erzählt die Geschichte einer schönen Prinzessin aus einem Königreich in Nord-Sumatra. Es gibt fünf Figuren in diesem Animation, nämlich *Putri Hijau*, *Mambang Yasid*, *Mambang Khayali*, *Sultan Aceh* und der Soldat.
- c. Das Videoanimation dauert 6:40 Minuten . Die Kapazität ist 52,4 Megabyte. Die Videoanimation kann mithilfe des GOM Players gespielt werden.
- d. Die Videoanimation *Putri Hijau* mit *Adobe Flash CS6 Professional* als Lernmedium wurde von einem Prüfer korrigiert, sodass die Note des Lernmedium von dem Experte 94,44 (sehr gut) und Kommunikative Sprache für die Dozenten und die Studenten.

B. Die Vorschläge

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen in dieser Untersuchung werden die folgenden Vorschläge gemacht.

1. Die Deutschstudenten können Deutsch mit dem Videoanimation *Putri Hijau* lernen.
2. Das Ergebnis dieser Untersuchung und Erstellung kann im Unterrichtsprozess verwendet werden. Dan können der Dozenten oder der Lehrer die weitere Untersuchung und Erstellung mit anderen Thema fortführen.

3. Es wird erwartet, die Deutscheute durch Videoanimation die Folklore aus Indonesien verstehen.
4. Die Leser können das Lernmedium als Referenzquelle einsetzen, um Deutsch selbst zu lernen und die Lebensgeschichte Putri *Hijau* zu kennen.



THE
Character Building
UNIVERSITY