

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Folklore ist ein nationales Erbe und auch die Identität einer Nation. Die Folklore ist auch ein literarisches Werk. Laut Danandjaja (2015:15) ist die Folklore eine Form der mündlichen literarischen Arbeit, die sich in traditionellen Gesellschaften entwickelt. Die Folklore ist normalerweise eine Geschichte, die den Lebensweg mit moralischen Lehren erzählt, die als beeindruckend gelten. Die Orientierung von der Folklore beschränkt sich auf die Regionen, in denen sie sich befinden. Die Folklore spiegelt auch den Geschmack und Stil der Menschen wieder. Die Folklore ist ein nationales kulturelles Erbe und hat Werte, die für das Leben heute in der Zukunft entwickelt und genutzt werden können, unter anderem in Bezug auf Sprachverständnis. Jedes Land hat seine eigene Folklore. Es gibt verschiedene Folklore in Nord Sumatra, zum Beispiel *Simago-Mago*, *Sampuraga*, *Tobasee* usw. Die Legende von *Simago-Mago* ist die ursprüngliche Legende von Sipirok, Süd Tapanuli, die berühmt ist.

Die Spezialität der Legende *Simago-mago* ist, dass *Simago-mago* mit der Legende zu einer berühmten Touristenattraktion in Süd Tapanuli wurde. Dann erzählt die Legende die Ehe zwischen zwei verschiedenen Kreaturen. Die Hauptfiguren hatten eine enge Freundschaft mit der Gesellschaft (Ikhsan, 2019:1)

Die Legende von *Simago-mago* hat eine interessante Geschichte, die leider von der jungen Generation in Nord-Sumatra bzw. Süd Tapanuli fast vergessen. Derzeit lesen die Jugendlichen lieber Texte aus Online-Medien wie WhatsApp, Instagram und YouTube als den Printmedien. Wie auch immer der Text oder der Satz in den Online-Medien ist, interessieren sich die Deutschstudenten mehr dafür, ihn zu lesen. Laut der Umfrage von Nielsen *consumer & media view* (CMV), die im zweiten Quartal 2016 in 9. indonesischen Städten durchgeführt wurde, lesen nur noch 9% der jungen Generation die Printmedium wie Zeitungen, die Zeitschriften. Der Rest zieht es vor, Information aus dem Fernsehen oder aus dem Internet zu erhalten. Dies wurde von Hellen Katherina, Exekutivdirektor, Leiter des Watch Business Nielsen Indonesia am Mayapada Tower, Central Jakarta, am Mittwoch (19.10.2016) bekannt gegeben.

Im Lernprozess ist in der Wirklichkeit die Motivation der Studenten zum Lesen noch niedrig. In dieser Untersuchung wird die Legende von *Simago-Mago* zu einem bewegten Bildmedium mit dem Ton und den Untertiteln entwickelt, damit die Deutschstudenten motiviert werden, einen Text zu lesen. Außerdem ist der Lernprozess nicht mehr langweilig. Durch das interessante Lernmedium kann die Motivation der Studenten zum Lesen wecken.

Dieses Lernmedium wird mit der Hilfe der Applikation *Adobe Premiere Pro CS6* entwickelt. Die Applikation *Adobe Premiere Pro CS6* ist für Anfänger leicht verständlich. Lernmedien, die die *Adobe Premiere Pro CS6* Applikation der Legende *Simago-mago* verwenden, verbessern das Leseverstehen der Studenten und das Leseinteresse der Studenten. Basierend auf den obigen Problemen ist die Erstellung

eines attraktiven Lernmediums wichtig. Deshalb wird in dieser Untersuchung ein Lernmedium einer Folklore mit der Hilfe *Adobe Premiere Pro CS6* erstellt.

Vor diesem Hintergrund wird das Thema " Die Erstellung einer Animation der Legende *Simago-Mago* für das Fach Leseverstehen für Fortgeschrittene ausgewählt.

B. Die Problemidentifizierung

Die identifizierten Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Über die Geschichte der Legende *Simago-Mago* gibt es nur in Form eines Artikels.
2. Nur 9 %der jungen Generation lesen das Printmedium zum Beispiel Zeitungen und Zeitschriften.
3. Die Motivation der Studenten zum Lesen ist noch niedrig.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung einer Animation der Legende *Simago-Mago* für das Fach Leseverstehen für Fortgeschrittene fokussiert.

D. Das Untersuchungsproblem

1. Wie läuft der Prozess der Erstellung einer Animation der Legende *Simago-mago* für das Fach Leseverstehen für Fortgeschrittene?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung einer Animation der Legende *Simago-mago* für das Fach Leseverstehen für Fortgeschrittene?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung einer Animation der Legende *Simago-Mago* für das Fach Leseverstehen für Fortgeschrittene mithilfe der *Adobe Premiere Pro CS6* Applikation läuft.
2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis der Erstellung einer Animation der Legende *Simago-Mago* für das Fach Leseverstehen für Fortgeschrittene mithilfe der *Adobe Premiere Pro CS6* Applikation ist.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind:

1. Die Deutschstudenten können Deutsch mit der Legende *Simago-Mago* mithilfe der *Adobe Premiere Pro CS6* Applikation für die Videoanimation lernen.
2. Als Informationen über die Legende des *Simago-mago* in Animationsform.
3. Die anderen Untersucher können das Untersuchungsergebnis als Referenz für weitere Untersuchungen nutzen.