

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Jedes Land hat verschiedene Arten von Volksmärchen, die Teil seiner reichen Kultur und Geschichte sind. Die Folklore muss der ganzen Welt vorgestellt werden, um die moralischen Werte herauszufinden, die in diesem Volksmärchen enthalten sind. Folklore ist ein kulturelle Erbe einer Nation und hat Werte, die im heutigen Leben entwickelt und genutzt werden können, auch in Bezug auf das Sprachverständnis. Jedes Land hat seine eigene Folklore. Eine davon ist die Folklore in Indonesien, die aus der Region Aceh stammt. Es gibt verschiedene Folklore in Aceh, zum Beispiel *Der Ursprung des Gajah Putih*, *Atu Belah Atu Bertangkup*, *Putri Pukes* usw. Die Legende von *Gajah Putih* ist die ursprüngliche Legende von Gayo, Aceh Tengah, die berühmt ist.

Die Legende des *Gajah Putih* ist eine der Legenden des Gayo-Gebiets in Zentral-Aceh, Nord-Sumatra. Die Legende vom *Gajah Putih* ist eines der Symbole des Gayo-Gebiets. Die Spezialität der Legende *Gajah Putih* ist, dass mit der Legende ein Bezirk namens Bener Meriah gebildet wurde, der die Didong-Kunst und den Guel-Tanz hat. In dieser Legende sind zwei Brüder die Hauptfiguren, von denen einer vom König Lingga XIV getötet wurde. Diese Legende erzählt die Geschichte eines jüngeren Bruders, der davon träumt, einen *Gajah Putih* zu treffen. Der *Gajah Putih* war die Inkarnation seines eigenen Bruders, der von König Lingga XIV getötet worden war.

In diesem Traum befahl sein Bruder seinem jüngeren Bruder, in das Königreich Aceh *Darussalam* zu gehen, um mit einem kleinen Messer einen Elefanten auf einer Betelnuss zu malen. Dieser Traum wurde wahr, so dass das Bener Meriah Regentschaft Logo mit dem Symbol eines *Gajah Putih* erstellt wurde.

Die Legende vom *Gajah Putih* hat eine interessante Geschichte, die leider von der jüngeren Generation in Aceh, insbesondere in Gayo, langsam vergessen wird, weil die heutigen Printmedien in digitale Form umgewandelt sind. Wie auch immer der Text oder der Satz in den Online-Medien ist, interessieren sich die Deutschstudenten mehr dafür, ihn zu lesen. Das Leseinteresse der jüngeren Generation an Büchern liegt laut Umfrage von Nationalbibliothek im 2020 bei 55,74. Der der jüngeren Generationen bevorzugen sich entweder das Fernsehen oder das Internet.

Im Lernprozess ist die Motivation zum Lesen der Studenten sehr gering. Aufgrund des Mangels an Lernmedien während des Lernprozesses. Mit der Entwicklung der Zeit ziehen es der Student vor, digitale Medien zu lesen. Daher wird diese Untersuchung durchgeführt, um das Leseinteresse der Student am Lesen zu erhöhen. Daher will der Autor digitale Lernmedien aus der ins Deutsch übersetzten Gayo-Folklore mit dem Thema "Die Legende vom *Gajah Putih*" untersuchen. Die Legende vom *Gajah Putih* wird zu einem mobilen digitalen Medium mit Ton, Bildern und Untertiteln entwickelt, so dass deutsche Studenten motiviert sind, den Text beim Betrachten von Bildern zu lesen. Ausserdem ist die Atmosphäre des Lernprozesses nicht mehr langweilig. Das Vorhanden sein attraktiver Lernmedien kann die Motivation der Student zum Lesen erhöhen.

Dieses Lernmedium wird mithilfe der Applikation *VideoScribe* entwickelt. *VideoScribe* ist eine Software zum Erstellen von Animationen auf weißem Hintergrund. Die Applikation *VideoScribe* ist für Anfänger leicht verständlich. In der *VideoScribe*-Anwendung gibt es bereits einen Charakter, der der Geschichte entspricht, die in den Lernmedien erstellt wird. Die Verfasserin findet es einfacher, animierte Videos zu erstellen, indem sie Sound und Untertitel hinzufügen. Die Lernmedien, die die *VideoScribe* Applikation der Geschichte von die Legende vom *Gajah Putih* verwenden, verbessern das Leseverständnis der Studenten und das Leseinteresse der Studenten. Basierend auf den obigen Problemen ist es notwendig, Lernmedien so zu gestalten, dass sie für Studenten attraktiv sind. Deshalb wird in dieser Untersuchung ein Lernmedium einer Folklore mit der Hilfe *VideoScribe* erstellt.

Vor diesem Hintergrund wird das Thema „Die Erstellung einer Animation von der Volksgeschichte *Gajah Putih* für das Fach Leseverstehen" erstellt.

B. Die Problemidentifizierung

Die identifizierten Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Über die Geschichte der Legende Ursprung des *Gajah Putih* gibt es nur in Form eines Artikels.
2. Das Interesse am Lesen von Büchern der jüngeren Generation erreichte 55,74 Punkte.
3. Es gibt noch keine Übersetzung von der Legende *Gajah Putih* auf Deutsch.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung einer Animation der Legende über den Ursprung des *Gajah Putih* für der Leserverstehen zu erstellen.

D. Das Untersuchungsproblem

1. Wie ist der Prozess der Animation der Legende vom Ursprung des *Gajah Putih* für das Leseverstehen?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung einer Animation der Legende vom Ursprung *Gajah Putih* für das Leseverstehen?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung einer Animation der Legende vom Ursprung des *Gajah Putih* für das Leseverstehen mithilfe der *Videoscribe* läuft.
2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis der Erstellung einer Animation der Legende vom Ursprung des *Gajah Putih* für das Leseverstehen mithilfe der *Videoscribe* Applikation ist.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind:

1. Durch die Erstellung von Lernmedien aus der Legende des *Gajah Putih* können Deutschlehrer diese Medien im Lernprozess verwenden.
2. Durch das Erstellen von Lernmedien aus der Legende *Gajah Putih* können die Studenten über dieses Medium Deutsch lernen.
3. Diese Untersuchung kann die Ergebnisse der Untersuchungen als Referenz für weitere Untersuchungen verwenden.