

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Deutsch ist Teil der Fremdsprachen, der in Indonesien viel unterrichtet ist. Der Untersuchung und die technologische Raffinesse des Landes haben andere Länder, einschließlich Indonesien, dazu gebracht, die Kultur des Landes zu studieren. Die Sprache als Medien zur Informationsvermittlung ist heutzutage sehr wichtig. Die Beherrschung von Fremdsprachen ist für alle zu einer Notwendigkeit geworden. Durch die Beherrschung einer Fremdsprache erhält jemand leicht neue Informationen und Kenntnisse. Im Sprachunterricht werden natürlich gute Unterrichtsmedien benötigt, damit die Schüler die Bereitstellung von Material leichter verstehen können. Die Unterrichtsmedien müssen interessant und aktuell sein, damit sich die Schüler nicht langweilen. Eines der heute sehr beliebten und interessanten Lehrmedien sind die Comics.

Laut Nurgiyantoro (2005:410) sind Comics Kommunikationsbotschaften, die in Bilder verpackt sind, sodass sie wie eine leichte Geschichte erscheinen. Comics können auch als Geschichten interpretiert werden, bei denen Bewegung und Aktion im Vordergrund stehen und die durch eine Abfolge von Bildern dargestellt werden, die speziell unter Anleitung von Worten erstellt werden. Comics können aus Volksgeschichten erstellt werden, zum Beispiel dem *Hikayat Beginda Lubuk Gong*.

Volksgeschichten sind eines der literarischen Werke, und zwar in Form von Geschichten, die in einer traditionellen Gesellschaft in mehreren Generationen

geboren, gelebt und entwickelt wurden. Die Volksgeschichte wird mündlich erzählt, von Zeit zu Zeit über einen längeren Zeitraum in bestimmten Kollektiven verbreitet und es ist nicht bekannt. Geschichten enthalten edle soziale Werte und haben viele Versionen und Variationen. (vgl. Sisyono, et al 2008:4). Volksgeschichten sind in der Öffentlichkeit besser bekannt als Märchen, Legenden oder mündliche Geschichten mit historischem Hintergrund. Diese Volksgeschichte lebt und entwickelt sich in der Gesellschaft, ohne zu wissen, wer der Autor ist. Volksgeschichte kann als Lernmedium genutzt werden, indem man sie andere Formen umwandelt.

Lernmedien gehören zu den externen Faktoren, die den Erfolg von Lernaktivitäten beeinflussen. Im Lehr- und Lernprozess ist die Stellung der Lernmedien von großer Bedeutung, denn bei Aktivitäten, bei denen der Lehrstoff unklar ist, kann der Einsatz von Medien als Vermittler hilfreich sein. Die Arten von Lernmedien sind grafische Medien, stille Projektionsmedien und Audiomedien. Comics sind eine Art grafische Medien, die über eine Applikation erstellt werden können. Die Comics können mit der Applikation Ibis Paint X erstellt werden.

Laut Dihyah (2021:34) ist Ibis Paint X eine Applikation zum Zeichnen oder Bearbeiten von Bildern mit verschiedenen Vorteilen und Benutzerfreundlichkeit. Diese Applikation verfügt über verschiedene Editorfunktionen, die verwendet werden können, wie z. B. Zeichenpinsel, Filter, Schriftarten und andere Funktionen, die das Erstellen von Bildern auch für Anfänger einfacher machen können.

Diese Untersuchung entwickelt ein Comics von einer Volksgeschichte mit dem Titel *Hikayat Beginde Lubuk Gong*. Die Volksgeschichte wird von Ismadi im Jahr 2018 aus dem Buch *Bunga Rampai Cerita Rakyat Nusantara* von *Brilliant Books* geschrieben. Diese Volksgeschichte hat keine deutsche Version. Bisher hat niemand die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* in komischer Form entwickelt.

Nach den Ergebnissen einer Umfrage unter 20 deutschen Studenten im Februar 2023 kannten 89% der Studenten die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* nicht und 100% waren daran interessiert, Volksgeschichte in deutscher Comic-Form zu lesen. 89% der Studenten lesen gerne auf Deutsch und 11% lesen nicht gerne Deutsch. Der Grund liegt im mangelnden Vokabelverständnis, wenig abwechslungsreichen und eintönigen Lernmedien, nämlich langweiligen Lernmedien.

Basierend auf der Problemen interessiert sich daher die Verfasserin für die Erstellung ein Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte “*Hikayat Beginde Lubuk Gong*”.

B. Die Problemsidentifizierung

Die Problemsidentifizierung von dieser Untersuchung sind:

1. Viele Studenten kennen die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* nicht.
2. Die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* wird noch nicht im Form von Comics auf Deutsch entwickelt.
3. Die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* wird noch nicht auf Deutsch nicht als Lernmedium verwendet.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung konzentriert sich auf die Erstellung ein Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte “Hikayat Beginde Lubuk Gong” von Nord Sumatera unter Verwendung der Richey und Klein-Entwicklungstheorie.

D. Die Untersuchungsprobleme

Die Probleme in dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung ein Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong*?
2. Was ist das Ergebniss der Erstellung ein Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong*?

E. Die Untersuchungsziele

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Zu erklären, wie der Prozess der Erstellung ein Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* ist.
2. Zu erklären, wie der Prozess der Erstellung ein Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* ist.

F. Die Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind wie folgt:

1. Das Comic kann den Deutschlernenden als interessanter Lesestoff oder Lernstoff beim Unterricht verwendet werden.
2. Das Comic kann von dem Deutsch Lehrer oder der Deutsch Lehrerin als ein neues Lernmedium im Deutschunterricht benutzt werden.

3. Für die Leute, die Deutsch lernen, können die Comics als Referenzquelle verwendet werden, um Deutsch leichter zu verstehen. Die Comics können auch das Wissen über Volksgeschichte im NordSumatra erweitern.

