KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Stellung des Deutschen in der Welt der Bildung ist es, die das Erlernen der deutschen Sprache auch in Indonesien begünstigt. Das Erlernen der deutschen Sprache wird in vier Aspekte der Sprachkompetenz unterteilt, nämlich: Hören, Sprechfertigkeit, Lesen und Schreiben (Müller 2020:112). Unter den oben genannten Sprachkompetenzen gibt es eine Sprachkompetenz, die als schwierig gilt, nämlich die Lesefähigkeit (Hoffmann und Keller 2021:45). Lesen ist eine der wichtigsten Funktionen im Lernprozess, und man kann sagen, dass alle Lernaktivitäten von der Fähigkeit zu lesen abhängen. Durch das Lesen gewinnen die Lernenden nicht nur Informationen und Wissen, sondern können auch ihren Horizont erweitern. Darüber hinaus können die Lernenden durch die Entwicklung von Lesekompetenz die in einem Text enthaltenen Informationen erkennen und filtern (Pratiwi 2020:8, Fitriana, Tahir , und Setiawan 2021:478) .

Die Beherrschung des deutschen Leseverständnisses ist nicht leicht zu erlernen, wenn die Lernenden nicht an das Lesen gewöhnt sind (Schulz und Hoffmann 2019:35). In diesem Fall ist eine Innovationsstrategie in Form der Digitalisierung von Lernmedien erforderlich. In der heutigen Zeit ist es mit Hilfe von Lernmedien einfacher geworden, Lernziele zu erreichen. Lernmedien beinhalten den Einsatz von Technologie zur Unterstützung und Verbesserung

des Lernprozesses (Roblyer, und Doering 2020:30). Daher müssen die Medien als Mittel zur Vermittlung von Inhalten sorgfältig konzipiert werden, um den Lernprozess zu erleichtern.

Ausgehend von den obigen Ausführungen ist die Rolle der Medien sehr wichtig, um Lernmaterialien zu unterstützen und Lehrern beim Erklären zu helfen. Eine Innovation, die möglich ist, sind digitale Comic-Medien. Nach (Sari 2019:23) handelt es sich bei digitalen Comic um digital basierte Comicprodukte, die nicht nur eine Geschichte erzählen, sondern auch Elemente wie Spiele, Animationen, Filme oder andere Anwendungen enthalten. Auf diese Weise können die Leser die einzelnen Handlungsstränge leicht verstehen und schätzen lernen, während sie gleichzeitig online auf sie zugreifen können. Digitale Comic beinhalten die Verwendung von Multimedia-Elementen wie Ton und Animation, um das Erlebnis des Lesers zu verbessern (Lim und Kim 2020:613).

Das Comic, der in dieser Untersuchung entworfen werden soll, ist ein Volksgeschichte-Comic aus Riau, genauer gesagt aus der Stadt Dumai, mit dem Titel *"Putri Tujuh"*. Dieses Volksgeschichte ist bisher weder in Indonesisch noch in Deutsch in Comicform erhältlich. Die Geschichte in ‘‘Putri Tujuh‘‘ spielt zu einer Zeit, als das Königreich *Seri Bunga Tanjung* von Ratu Cik Sima regiert wurde. Die Königin hatte sieben wunderschöne Töchter. Eine von ihnen ist die atemberaubendste Schönheit, die jüngste Tochter Ratu Cik Sima. Ihr Name ist Mayang Sari. Prinz Empang Kuala verliebte sich in Prinzessin Mayang Sari und plante, ihr einen Antrag zu machen. Leider wurde der

Vorschlag von der königlichen Familie von *Seri Bunga Tanjung* abgelehnt. Die schockierende Ablehnung machte den Prinzen wütend. Ratu Cik Sima versteckte ihre sieben Töchter sofort an einem Ort im Wald. Nachdem der Krieg zu Ende war, eilte Ratu Cik Sima zurück zum Versteck seiner sieben Töchter. Leider waren seine sieben Töchter verhungert und verdurstet.

Um ein Comic zu entwerfen, wird die Untersucherin die von Richey und Klein vorgeschlagene Methode anwenden. Nach der Definition von Richey und Klein sind Untersuchung und Entwicklung eine systematische Untersuchung der Planung, Produktion und Evaluation von Produkten. Zur Erstellung der digitalen Comic-Innovation ‘‘Putri Tujuh‘‘ verwendet die Untersucherin manuelle Methoden zum Zeichnen (Skizzieren), die dann durch die Verwendung der ibis Paint X-Anwendung verfeinert werden. Die Untersucherin verwendet die ibis Paint X-Anwendung in den Phasen des Kolorierens und Hinzufügens von Texten. Die Verwendung der Anwendung ibis Paint X zur Erstellung digitaler Comics als Lernmedium ergibt sich aus der Kombination der Vorteile ihrer Softwarekomponenten und Funktionen. Die Anwendung ist mit einer Vielzahl von Komponenten ausgestattet, wie z. B. verschiedenen Arten von Pinseln, einer umfangreichen Farbpalette und Modellierungs- und Bearbeitungswerkzeugen, die es ermöglichen, Werke mit einem hohen Detailgrad zu erstellen. Mit den Softwarefunktionen von ibis Paint X, wie z. B. der Möglichkeit, Ebenen zu erstellen, die Deckkraft anzupassen und visuelle Effekte zu verwenden, können Benutzer ästhetisch ansprechende und auffällige

Comics erstellen. Mit diesem Ansatz kann das Lernmedium zur Erlangung der deutschen Lesekompetenz in Form von einem digitalen Comic erstellt werden.

Durch den Einsatz von dem Lernmedium soll die Entwicklung lokaler Geschichten die Leser in die Lage versetzen, die lokalen Inhalte und kulturellen Werte der indonesischen Gesellschaft besser verstehen. Beim Erlernen der deutschen Sprache in Indonesien wird von den Lernenden nicht nur erwartet, dass sie die deutsche Kultur beherrschen, sondern auch, dass sie in der Lage sind, die indonesische Kultur nach außen zu tragen, indem sie indonesische Volksgeschichte ins Deutsche übersetzen. Die Digitalisierung des Mediums beim Fremdsprachenlernen wird als sehr wichtig angesehen (Shadiev und Sintawati 2020:36).

Die Identifizierung dieses Untersuchungsproblems konzentriert sich auf mehrere miteinander verknüpfte Aspekte. Erstens ist die Beherrschung der Lesekompetenz eine komplexe Herausforderung, da sie nur schwer direkt erlernt werden kann, so dass die Digitalisierung als Vermittler notwendig ist, um den Lernprozess zu erleichtern. Der Kontext der Lesefähigkeit hängt mit dem Lesepotenzial auf A2-Niveau zusammen, so dass die Erstellung digitaler Comics eine alternative Lösung darstellt. In diesem Zusammenhang ist die Geschichte von ‘‘Putri Tujuh‘‘ als Lernmaterial in der Öffentlichkeit immer noch wenig bekannt, insbesondere die Erstellung eines digitalen Comics, was darauf hindeutet, dass ihre Sichtbarkeit und Popularität gesteigert werden könnte. Die Volksgeschichte ‘‘Putri Tujuh‘‘ ist kontextuell mit dem Kurs *Budaya dan Pariwista Sumatera Utara* unter dem Aspekt der malaiischen

Kultur verbunden. Die moralischen Werte dieser Geschichte sind: 1. die Älteren respektieren, 2. immer gute Absichten gegenüber anderen haben, 3. böse Absichten bringen Unglück, 4. nicht arrogant gegenüber anderen sein. Aus akademischer Sicht können daher durch die Erstellung von digitalen Comics innovative und interessante Lernmedien entwickelt werden. Darüber hinaus ist die Digitalisierung in Form von einem digitalen Comic, die die Geschichte von ‘‘Putri Tujuh‘‘ erzählen, auch ein relevanter und unterstützender Teil der Entwicklung von Lernmedien, um das Lernen beim Lesen interessanter und effektiver zu gestalten. Die Geschichte ‘‘Putri Tujuh‘‘ handelt von Prinzessinnen Königreich Sri Bunga Tanjung aus Dumai, Riau, die sieben Personen in einer Familie bestehten.

Auf der Grundlage der obigen Aussage wird die Untersucherin eine Untersuchung im Zusammenhang mit der Erstellung eines digitalen Comics ‘‘Putri Tujuh” für das Fach Lesen A2 durchgeführt.

B. Die Problemidentifizierung

Auf dem Hintergrund der bestehenden Probleme kann die Problemidentifizierung wie folgt entwickelt werden:

1. Die Beherrschung der Lesekompetenz ist eine komplexe Herausforderung, da sie nur schwer direkt erlernt werden kann, so dass die Digitalisierung als Vermittler notwendig ist, um den Lernprozess zu erleichtern. Der Kontext der Lesefähigkeit hängt mit dem Lesepotenzial auf A2-Niveau zusammen, so dass die Erstellung digitaler Comics eine alternative Lösung darstellt.

2. Die Geschichte von ‘‘Putri Tujuh“ ist in der Öffentlichkeit nicht sehr bekannt.
3. Das digitale Comic von *“Putri Tujuh”* gibt es noch nicht.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung beschränkt sich auf “ Die Erstellung eines digitalen Comics ‘‘Putri Tujuh ” für das Fach Lesen A2“.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines digitalen Comics ‘‘Putri Tujuh ” für das Fach Lesen A2?

2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines digitalen Comics ‘‘Putri Tujuh für das Fach Lesen A2?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele der Untersuchung sind:

1. Den Prozess der Erstellung eines digitalen Comics ‘‘Putri Tujuh” für das Fach Lesen A2 erklären.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines digitalen Comics ‘‘Putri Tujuh” für das Fach Lesen A2 beschreiben.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen diseser Untersuchung sind:

1. Deutschlernende: können das digitale Comic ‘‘Putri Tujuh‘‘ als Lesestoff und Lernmedium für das Fach Lesen A2 , das Fach *Budaya dan Pariwisata Sumatera Utara*, das Fach Aktuelle Literatur, und das Fach Deutsch für Tourismus erleben nutzen..
2. Die Deutschlehrerinnen und die Deutschlehrer können das Comic ‘‘Putri Tujuh‘‘ als Unterrichtsmaterialien zum Deutschlernen benutzen.
3. Sowohl die Indonesier als auch Ausländer können das indonesische Comic mit dem Titel ‘‘Putri Tujuh‘‘ kennenlernen und verstehen.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY