

KAPITEL II

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN

A. Theoretischen Grundlagen

In diesem Kapitel werden die theoretischen Grundlagen vorgestellt, die für diese Untersuchung relevant sind.

1. Der Begriff der Erstellungsuntersuchung

Untersuchung und Erstellungsmethoden (*Research and Development*) sind Untersuchungsmethoden, mit denen bestimmte Produkte hergestellt und die Wirksamkeit dieser Produkte getestet werden. Untersuchung und Erstellungsmethoden sind in den Bereichen Natur- und Ingenieurwissenschaften weit verbreitet. Fast alle technologischen Produkte werden durch Untersuchung und Erstellung entwickelt. Methoden der Erstellungsuntersuchung können aber auch im Bereich der Sozialwissenschaften eingesetzt werden (Sugiyono, 2013). Untersuchung und Erstellung im Bildungsbereich ist besser bekannt als Bildungsuntersuchung und Erstellung, bei der es sich um einen Prozess bei der Erstellung von Bildungsprodukten handelt. In der pädagogischen Untersuchung und Erstellung können folgende Produkte hergestellt werden: 1) Lernmaterialien; 2) Lernwerkzeuge; 3) Lernmedium; 4) Lernevaluations- und Beurteilungsinstrumente und 5) Lernmodell.

Das Plomp-Untersuchungsmodell wird in dieser Untersuchung verwendet, das aus vier Phasen besteht, sie sind: (1) Ermittlungsphase, (2) Designphase, (3) Realisierungsphase, und (4) Evaluationsphase (Plomp, 2013). Das Schema der Untersuchungsmodell von Plomp kann man in der Abbildung 1.1 sehen:

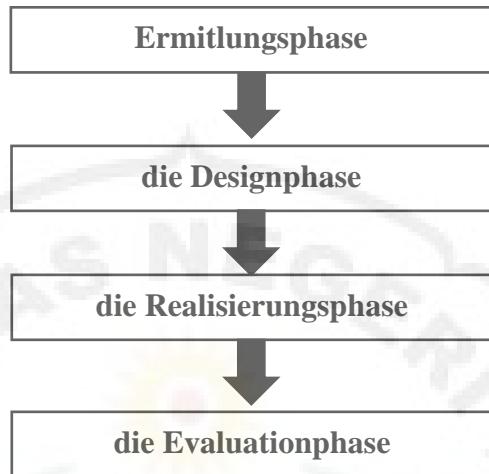


Abbildung 2. 1 Schritte der Plomp-Untersuchungsmethoden

a. Ermittlungsphase

Die Ermittlungsphase ist eine Phase für die Bedarfs- und Kontextanalyse, die Literaturrecherche und die Erstellung konzeptioneller und theoretischer Rahmenbedingungen für die Untersuchung. Die Untersuchung führen eine eingehende Analyse des Materials und der Probleme durch, die dem Rahmen zugeschrieben werden, basierend auf Literaturrecherchen.

b. Designphase

Die Designphase ist ein sequenzieller Designprozess und nutzt eine formative Bewertung, um das Produkt zu verbessern. Die Ausgangsaufgabe wird entworfen und ein Prototyp erstellt.

c. Realisierungsphase

Die Realisierungsphase ist die Phase, in der das Design und der Inhalt von Comics getestet und verfeinert werden können.

d. Evaluationphase

Die Evaluationphase ist eine summative Bewertungsphase, um die Wirksamkeit des resultierenden Produkts zu ermitteln. Die Untersuchung untersucht und bewertet die Wirksamkeit von Prototypen eingehend mit Hilfe der summativen Evaluation.

2. Der Begriff der Übersetzung

Im Allgemeinen ist Übersetzung der Prozess, bei dem die Bedeutung eines Textes von einer Sprache in eine andere übertragen wird, je nach der Absicht des Autors des Textes (Horstmann, 2018). Obwohl das Übersetzen eigentlich eine einfache Sache sein sollte, wenn eine Person sowohl eine Fremdsprache als auch ihre Muttersprache beherrscht, betrachten manche Menschen die Übersetzung als etwas Kompliziertes oder Erfundenes, da sich eine Person manchmal durch die Verwendung einer Fremdsprache wie jemand anderes fühlt. Daher wächst vor allem bei bestimmten Textsorten wie Amts-, Verwaltungs-, Dialekt-, Lokal- und Kulturtexten der Drang, so viel wie möglich von der Ausgangssprache in die Zielsprache zu übersetzen. Übersetzung wird als Versuch beschrieben, die Bedeutung von Ideen, Botschaften oder Informationen von Ausgangssprache in die Zielsprache zu übertragen, indem die Struktur von Ausgangssprache an die Zielsprache-Form angepasst wird.

Die Übersetzung kann in zwei Arten unterteilt werden, nämlich die mündliche Übersetzung und die schriftliche Übersetzung. Mündliche Übersetzung wird auch als Dolmetschen bezeichnet, während schriftliche Übersetzung als Übersetzen oder die Tätigkeit der Anfertigung von Übersetzungen bezeichnet wird.

Aus Gründen der Kohärenz des Ansatzes wird sich das Hauptaugenmerk in diesem Zusammenhang auf die schriftliche Übersetzung konzentrieren. Bei der Übersetzung von einer Schriftsprache in eine andere wandelt der Übersetzer den Originaltext (Ausgangstext in der Ausgangssprache) in übersetzten Text (Zieltext in der Zielsprache) um (Albrecht, 2005).

Nach Larson (1988) gibt es drei Schritte, die bei der Durchführung des Übersetzungsprozesses durchlaufen werden müssen. Der erste Schritt besteht darin, das Lexikon, die grammatischen Strukturen, die Kommunikationssituation und den kulturellen Kontext des ausgangssprachlichen Textes zu lernen. Der zweite Schritt besteht darin, den ausgangssprachlichen Text zu analysieren, um seine Bedeutung zu finden, und der dritte Schritt besteht darin, die Bedeutung unter Verwendung des entsprechenden Lexikons und der grammatischen Strukturen in der Zielsprache und im kulturellen Kontext neu auszudrücken. Dieser Übersetzungsprozess kann durch das Diagramm 1.2 erläutert werden.

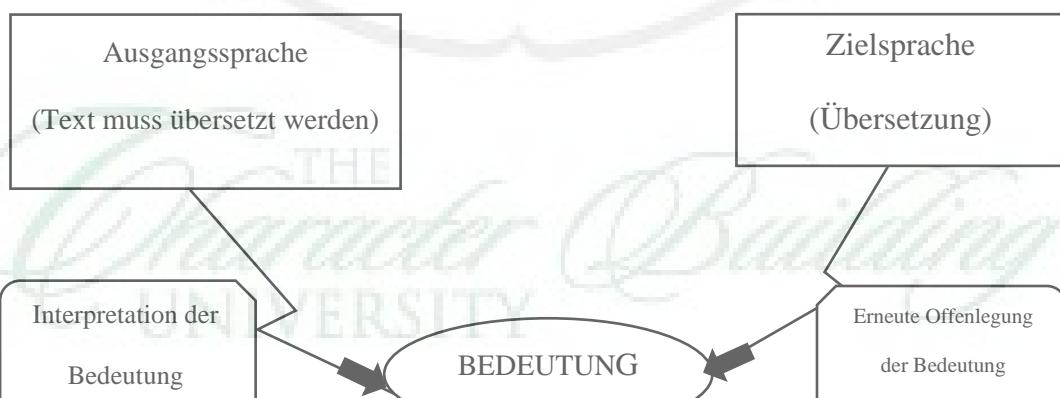


Abbildung 2. 2 Der Übersetzungsprozess von Larson

3. Der Begriff des digitalen Comics

Digitale Comics sind einfache Comics, die in bestimmten elektronischen Medium präsentiert werden. Digitale Comics sind Comics, die Illustrationen von Geschichten enthalten, die eine bestimmte Handlung in digitalem Format haben, die in Elektronik als Lernmedium für Leser enthalten sind. Digitale Comics können auch als Comics definiert werden, die auf Websites, Webcomics, Online-Comics oder Internet-Comics veröffentlicht/präsentiert werden. Der Hauptunterschied zwischen gedruckten und digitalen Comics besteht darin, dass das Format der digitalen Comics auf digital umgestellt wurde, so dass sie mit bestimmten elektronischen Geräten gelesen werden können, wie z.B. LCD's, die in Institutionen verfügbar waren. Man kann also sagen, dass digitale Comics eine Form von Bildergeschichten mit bestimmten Figuren sind, die Informationen/Botschaften über elektronisches Medium präsentieren. Die Präsentation der digitalen Radari-Comics macht Comic-Geschichten interessanter, da sie das Konzept des interaktiven Medium verwendet, bei denen die Student das Medium nach Belieben bedienen können (Hoffmann, S., und Weber, 2023:80).

Digitale Comics haben eine Reihe von Vorteilen, die sie für moderne Leser attraktiv machen. Erstens bieten digitale Comics Flexibilität bei der Zugänglichkeit. Leser können problemlos über verschiedene Geräte wie Smartphones, Tablets und Computer darauf zugreifen, ohne physische Bücher mit sich führen zu müssen. Es ermöglicht den Lesern, überall und jederzeit nach ihren Vorlieben zu lesen. Darüber hinaus bieten digitale Comics oft ein verbessertes interaktives Erlebnis durch Funktionen wie Animationen, Ton und Hyperlinks. Dies bereichert das

Lesenerlebnis, indem es mehr als nur statische Bilder und Texte bietet und eine dynamischere und ansprechendere Erzählung schafft (Singh, R, und Gupta, 2023:150). Es gibt jedoch auch einige Nachteile, die mit digitalen Comics verbunden sind. Eine davon ist die Begrenzung der Sinneserfahrung. Obwohl digitale Comics Animationen und Ton darstellen können, haben einige Leser immer noch den Trost der physischen Erfahrung, ein Buch in die Hand zu nehmen und die Papierseiten zwischen ihren Fingern zu spüren. Darüber hinaus führt die Abhängigkeit von der Technologie zu dem Risiko, den Zugriff zu verlieren, wenn das Gerät beschädigt wird oder die Akkuleistung ausfällt. Darüber hinaus kann es bei einigen Lesern zu Sehbehinderungen oder einer Überanstrengung der Augen aufgrund der kontinuierlichen Bildschirmexposition kommen (Chen, Y., und Wang, 2024:554).

4. Der Erstellungsprozess des Comics

Nach dem Übersetzungsprozess wird die Volksgeschichte "Danau Naga Sakti" in Form von Comic überführt, die Geschichte nach der Comicform angeordnet. Jeder Comiczeichner hat unterschiedliche Schritte, um Comics zu erstellen, aber im Allgemeinen sind die Schritte zum Erstellen von Comics wie folgt (Smith, 2022) :

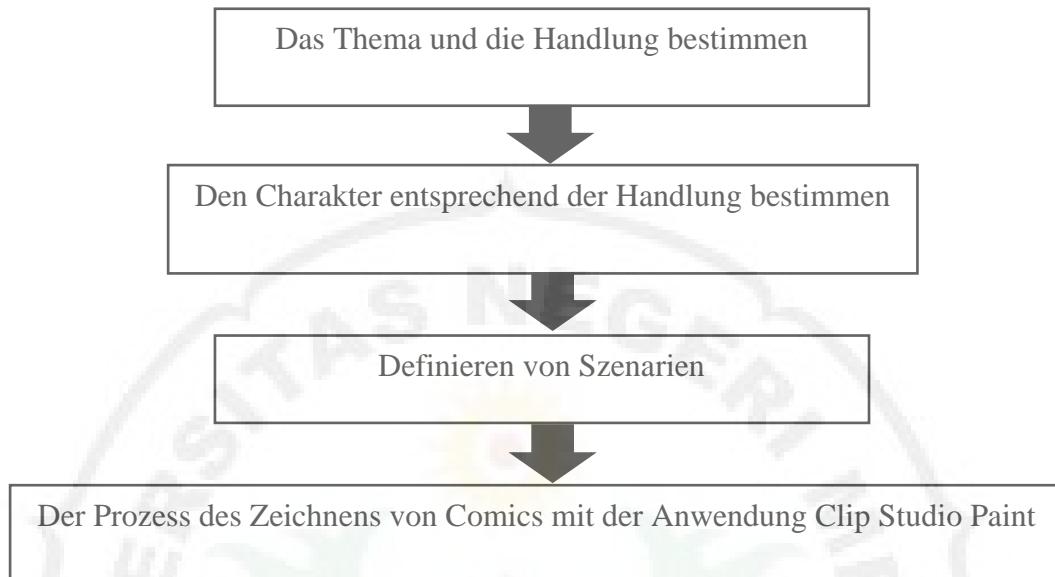


Abbildung 2. 3 Der Prozess Comics zu machen

a. Das Thema und die Handlung bestimmen

Nachdem das Thema festgelegt wird, besteht der erste Schritt darin, eine Handlung zu erstellen. Diese Handlung dient als Grundlage dafür, dass die Geschichte im Comic entsprechend der zu vermittelnden Probleme fokussiert bleibt.

b. Den Charakter entsprechend der Handlung bestimmen

Als nächstes geht es darum, die Charaktere an die Handlung anzupassen, physische und charakterliche Details zu erstellen und den Hintergrund und die Kostüme zu arrangieren.

c. Farbgestaltung

Dieses Comic wird in drei Hauptfarben gehalten: Schwarz, Weiß und Blau. Die Wahl dieser Farben erfolgte aus folgenden Gründen: Schwarz und Weiß wurden als Grundfarben gewählt, um einen starken Kontrast zwischen den Figuren und dem Hintergrund zu schaffen. Laut Wibowo und Astuti (2021)

vermittelt Schwarz-Weiß einen klassischen Eindruck, der an die Anfänge der Fotografie erinnert. Die Kombination aus Schwarz-Weiß, klaren Linien und rauen Texturen erzeugt ein dramatisches Symbolbild, das perfekt zu den mystischen und legendären Elementen der Volksgeschichte passt. Zudem ermöglicht Schwarz-Weiß dem Künstler, sich auf die wichtigen Details in Figuren- und Hintergrunddesign zu konzentrieren, ohne von einer zu komplexen Farbpalette abgelenkt zu werden. Und die Farbe Blau wird als Akzentfarbe verwendet, insbesondere für Elemente, die mit Wasser und mystischen Elementen verbunden sind. Blau wurde aufgrund seiner Symbolik gewählt, die Ruhe, Tiefe und die Kraft der Natur repräsentiert – allesamt wichtige Bedeutungen im Thema der Geschichte "Danau Naga Sakti". Gemäß Purbasari und Jakti (2014) vermittelt die Kombination von Blau ein Gefühl von Frieden und Vertrauen. Diese Farbe kann ein Gefühl von Sicherheit und Zuversicht hervorrufen.

d. Definieren von Szenarien

Dieser Schritt umfasst die Strukturierung des Dialogs und die Planung von Story-Panels.

e. Der Prozess des Zeichnens von Comics mit der Applikation Clip Studio Paint.

Die Applikation, die zum Zeichnen von Comics verwendet wird, ist Clip Studio Paint. Panels sowie Skizzen und Farbgebungen werden direkt in der Applikation erstellt.

Nachdem der Comic fertig gezeichnet und mit Effekten entsprechend dem Szenario versehen wurde, wird der Comic in PDF-Form hochgeladen, um das Lesen zu erleichtern.

5. Der Begriff der Volksgeschichte

Volksgeschichte ist eine Geschichte, die aus der Gesellschaft stammt und sich in der Vergangenheit in der Gesellschaft entwickelt hat, auch ein Merkmal jeder Nation, die eine vielfältige kulturelle Kultur hat. Volksgeschichte kann als Ausdruck der literarischen Kultur eines Bürgers interpretiert werden, deren Vermittlung und Verbreitung mündlich verbreitet und instrumentiert wird, die in direktem Zusammenhang mit verschiedenen Aspekten der Kultur und der Zusammensetzung der sozialen Werte dieser Gemeinschaft stehen (Darwis, 2020). Volksgeschichte umfasst verschiedene Arten von Geschichten, wie Mythen, Legenden, Märchen und historische Geschichten, die oft heroische Figuren, übernatürliche Wesen und magische Situationen beinhalten, die die lokale Weisheit und die Werte einer Gesellschaft widerspiegeln (Siregar, 2019:75).

Legenden sind fast dasselbe wie Mythen, von denen man annimmt, dass sie dem Besitzer der Geschichte tatsächlich zugestoßen sind. Der Unterschied besteht darin, dass Legenden von Menschen charakterisiert werden, während Mythen von Göttern, Halbgöttern oder übernatürlichen Wesen geprägt sind. Die Legende des Ereignisses ist weltlich oder spielt sich in der realen Welt ab, während der Mythos außerhalb der realen Welt stattfindet (Susilo, 2019:128). Die Volksgeschichte vom "Danau Naga Sakti" ist eine der Legenden, die seit Generationen in bestimmten Kulturen weitergegeben wird. Diese Legende erzählt von der Existenz und Kraft

eines Sees, von dem angenommen wird, dass er bei den Menschen, die an ihn glauben, eine spirituelle oder magische Bedeutung hat. In dieser Legende wird oft von einem Drachen erzählt, der der Wächter des Sees ist, sowie Geschichten über die Reise bestimmter Helden oder Figuren, die versuchen, die darin enthaltenen Geheimnisse und Kräfte aufzudecken. Als Legende wird die Geschichte des "Danau Naga Sakti" oft als Teil der mündlich überlieferten Geschichte einer Gesellschaft angesehen, die zukünftigen Generationen Identität und kulturellen Stolz verleiht. Oft enthalten diese Legenden aber auch symbolische oder allegorische Elemente, die moralische Werte vermitteln oder ein tiefes Verständnis für die Beziehung des Menschen zur Natur oder zur übernatürlichen Welt vermitteln. So ist die Volksgeschichte des "Danau Naga Sakti" ein integraler Bestandteil des kulturellen Erbes, das die sozialen und spirituellen Bindungen innerhalb einer Gesellschaft bereichert und stärkt.

Die Geschichte "Danau Naga Sakti" ist ein klassisches Beispiel für eine Art lokaler Legende, da sie eng mit dem Ursprung eines bestimmten Ortes in der lokalen Kultur verbunden ist. Diese Legende wird oft mit der Existenz bestimmter Seen oder Naturorte in Verbindung gebracht, die zu Ikonen oder wichtigen Wahrzeichen in einem Gebiet oder einer Gemeinde werden.

6. Volksgeschichte "Danau Naga Sakti"

Der Name "Danau Naga Sakti" wird von der Gemeinde in der Regel mündlich und seit Generationen in den Dörfern *Dosan* und *Pebadaran* weitergegeben, die heute Teil des Distrikts *Pusako* in der Kabupaten Siak sind. Das Dorf Pebadaran und seine Bewohner sind Ausgangspunkt bzw. Beginn der Geburt

der Volksgeschichte über die "Danau Naga Sakti". Bis heute ist Pebadaran Village noch für die Geschichte der "Naga Sakti" bekannt, während Dosan Village das Gebiet ist, in dem sich der See befindet. Die Existenz von zwei Dörfern mit der Geschichte der "Naga Sakti" ist zu einem Synonym in der Gemeinde geworden. In dieser Geschichte geht es um den Ursprung des Namens des "Danau Naga Sakti", der sich im Dorf *Dosan*, Bezirk Pusako, Siak Regency befindet. Diese Geschichte beginnt, als eine Frau Zwillinge zur Welt bringt, eines ihrer Kinder hatte die Form eines Drachen und hieß *Si Jalar*. Der Körper des Jungen wurde immer größer und die Dorfbewohner befürchteten, dass er Menschen und Haustiere töten würde. Schließlich planten sie, *Jalar* zu erobern. Dem großen Drachen gelang es jedoch, aus seiner Heimatstadt zu fliehen und tauchte nie wieder im Dorf auf. Trotzdem blieben die Dorfbewohner wachsam. Wenn der große Drache irgendwann wieder kommt, dann werden sie ihn fangen und töten. *Jalar* lebt ruhig in einem See, dessen Wasser braun ist. Die Bewohner sehen oft die Figur des Drachen, wenn sie dort sind. Schließlich nannten sie den See "Danau Naga Sakti".

7. Applikation Clip Studio Paint

Clip Studio Paint ist eine digitale Grafikdesign-Applikation, die es Künstlern leicht machen kann, überall und jederzeit mit mobilen Geräten zu skizzieren und zu malen. Clip Studio Paint ist mit Clip Studio Paint-Werkzeugen wie Bleistift, Rotring, Filzstift, Pinsel, Ölpastell, Acryl, Aquarell, Airbrush, Tinte, Smudge usw. ausgestattet (Wagner, K., und Müller, 2023:114). Das Ziel von Clip Studio Paint ist es, das natürliche Gefühl physischer Bilder nachzubilden und gleichzeitig die praktischen Vorteile digitaler Plattformen zu nutzen. Die App bietet

mehr als 130 anpassbare Pinselvoreinstellungen, mehrere Ebenen, Mischmodi, Masken, Videoexport mit 4K-Auflösung, automatisches Speichern und viele andere digitale Kunstwerkzeuge.

Eine der gefragtesten Fähigkeiten in der Innovationsbranche ist Neugierde. Das Geniale an der Neugier ist, dass sie jeder machen kann. Es braucht keine intelligenten Gene oder teure Bildung. Einzige Voraussetzung ist die Bereitschaft, etwas Neues auszuprobieren. Durch das Ausprobieren neuer Dinge bringen wir unsere Disziplinen voran, daher ist Neugier der Schlüssel zu jedem innovativen Bereich. Es überrascht nicht, dass sich Neugier oft in Experimenten manifestiert, denn Experimentieren besteht im Kern darin, neue Dinge auszuprobieren.

Die Clip Studio Paint-Applikation ist so beliebt und hat nachweislich Zehntausende von zufriedenen Benutzern. Clip Studio Paint wird wegen seiner einmaligen Kaufnatur weithin bevorzugt. Im Gegensatz zu einigen der konkurrierenden Apps, bei denen Benutzer monatliche und jährliche Abonnementgebühren zahlen müssen. Es unterstützt auch eine Reihe von Stiften von Drittanbietern und importiert/exportiert in Adobe Photoshop. PSD-Format. Die Vorteile Applikation Clip Studio Paint sind:

- a. Ebenen funktionieren wie künstlerisches Transparentpapier und verfügen über Werkzeuge zum Auswählen von Bildern und Verschieben von Bildern.
- b. Schnelle Linie und schnelle Formgebung sowie eine große Auswahl an Pinseln.
- c. Farbgebung mit Auswahl- und Füllmethode, hat Funktionen wie Farbton, Sättigung und Helligkeit.
- d. 2D-Perspektive und Hilfe beim Zeichnen von Rastern.

- e. Clip Studio Paint wird alles an einem Ort zusammengeführt.

Der Nachteil dieser Applikation besteht darin, dass diese Software neben Rastergrafiken auch nur eingeschränkte Funktionen zum Bearbeiten und Rendern von Text und Vektorgrafiken bietet. Clip Studio Paint ist eine Software, die speziell für die Erstellung von Bildern im Bitmap-Format entwickelt wurde. Sie haben nicht die Möglichkeit, Bitmap-Bilder direkt in das häufig verwendete Vektorformat zu konvertieren, oder dass es eine Reihe von Illustratoren braucht, um ein bestimmtes Werk zu produzieren. Im Folgenden sind eine Erläuterung der Schritte zur Verwendung von Clip Studio Paint-Applikation:

Zuerst muss man die Clip Studio Paint-Applikation herunterladen.



Abbildung 2. 4 Clip Studio Paint auf Play Store

Der nächste Schritt besteht darin, die Clip Studio Paint-Applikation zu öffnen, sodass eine Willkommensseite erscheint, auf der digitalen Bilder angezeigt werden. Oben rechts befinden sich die Werkzeuge Auswählen, Importieren, Foto und Pluszeichen (+). Auswählen wird verwendet, um die Artikel in der Galerie auszuwählen. Durch Drücken der Schaltfläche "Auswählen" kann der Benutzer ein Bild auswählen, das mit einem blauen Häkchen gekennzeichnet ist. Dann gibt es oben die Optionen Vorschau, Teilen, Duplizieren, Löschen und ein Kreuz (X).

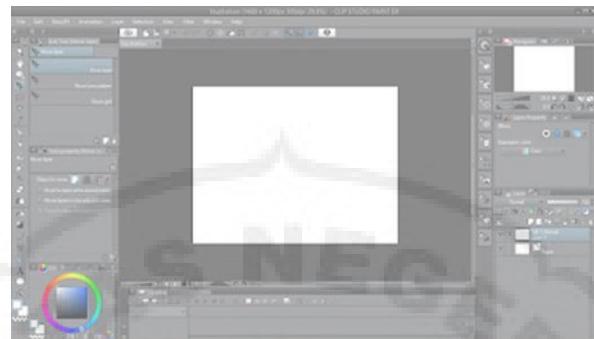


Abbildung 2. 5 Startbildschirm beim Öffnen der Clip Studio Paint-Applikation

Wenn man mehr als ein Bild auswählt, wird auch die Option Stapeln angezeigt.

Stack fasst ausgewählte Bilder in einem Ordner zusammen. Wenn man die Bilder ausgewählt hat und dann auf Stapeln klickt, befinden sich die Bilder automatisch in einem Ordner. Dies erleichtert das Gruppieren von Bildern.

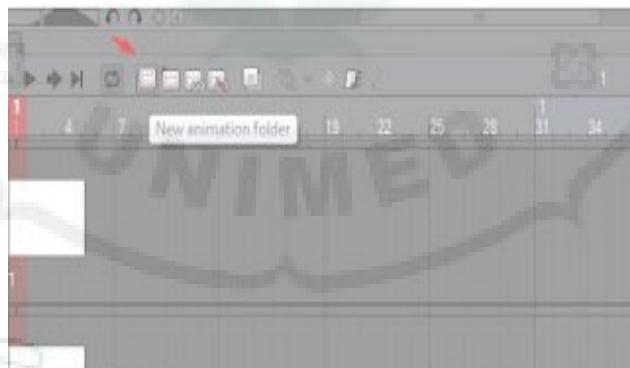


Abbildung 2. 6 Anzeige beim Öffnen des Stapelmenüs

Nachdem die Leinwand auf dem Bildschirm erscheint, können Benutzer sofort visuelle Kunstwerke erstellen, indem sie verfügbare Werkzeuge wie Pinsel, Ebenen, Farbpaletten, Auswahl, Zauberstab und andere verwenden. Freigeben, um das ausgewählte Bild in einem bestimmten Format zu speichern. Es kann in den Formaten Clip Studio Paint, Photoshop, JPEG, PNG und sogar in Form von Animationen vorliegen.

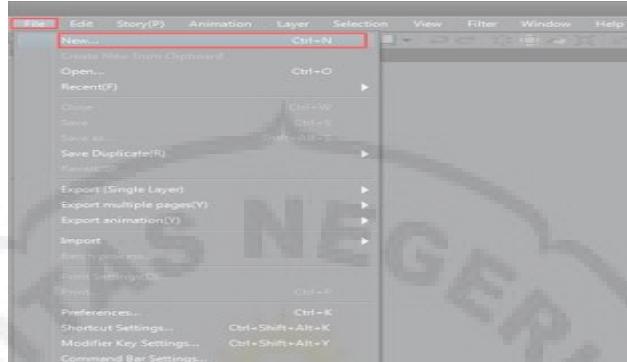


Abbildung 2. 7 Abbildung 2.4 Verfügbare Bildformate

Duplizieren ist, um das ausgewählte Papier zu duplizieren. Löschen ist, um das ausgewählte Bild oder den ausgewählten Ordner zu löschen.



Abbildung 2. 8 Menüs "Duplizieren", "Freigeben" und "Löschen"

und "Löschen" angezeigt werden können, ohne das Auswahlwerkzeug auswählen zu müssen, nämlich durch Wischen nach links, die Option wird angezeigt. Man wählt einfach aus, welche der Benutzer verwenden möchte. Ein Kreuz (X) wird verwendet, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

Als nächstes dient das Import-Tool, Tool Import, zum Einfügen der Clip Studio Paint-Datei in die Clip Studio Paint-Applikation, die der Benutzer hat. Die

Datei muss gespeichert werden, damit man nur noch die gewünschte Datei auswählen kann.

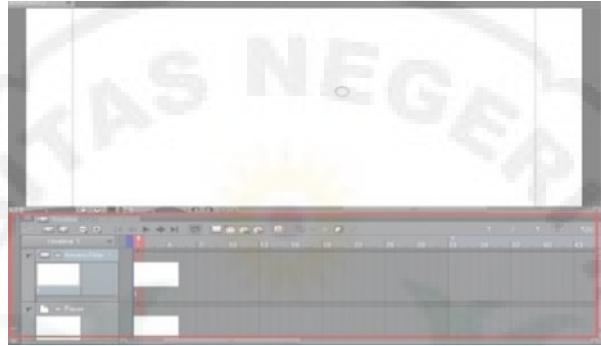


Abbildung 2. 9 Anzeige des Menüs "Werkzeug importieren"

Das Fotowerkzeug ist fast das gleiche wie Importieren, der Unterschied besteht darin, dass Importieren zum Einfügen von Dateien im Clip Studio Paint-Format dient, während Photo zum Einfügen von Bildern oder Dateien in JPEG-, PNG- und sogar Videoformaten dient. Es gibt auch ein Pluszeichen (+), das verwendet wird, um neues Papier oder eine neue Leinwand hinzuzufügen. Wenn man die Taste drückt, erscheint eine Anzeige wie diese.

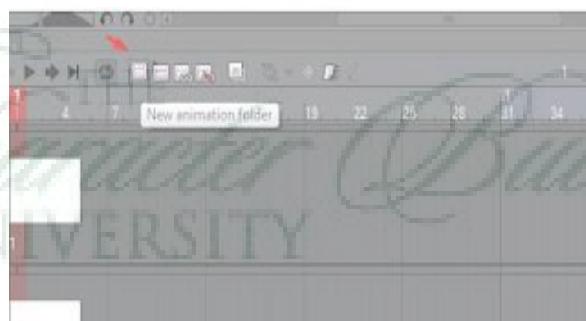


Abbildung 2. 10 Format (+), um ein neues Papier oder eine neue Leinwand hinzuzufügen

Es gibt bereits mehrere Papierformate, die von Clip Studio Paint zur Verfügung gestellt werden, wie z.B. Screen Size. Wenn Benutzer jedoch Papier mit

einer bestimmten Größe erstellen möchten, kann man im Abschnitt Neue Leinwand auf das Pluszeichen klicken.

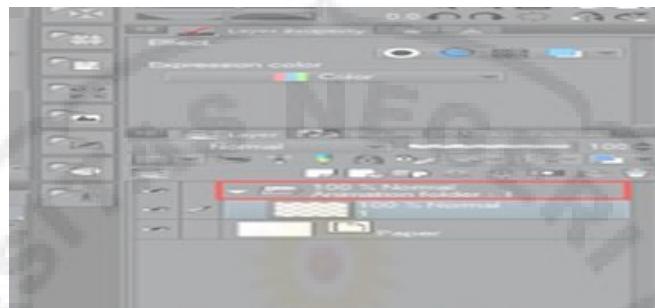


Abbildung 2. 11 Display zum Einstellen des Papierformats

Im Abschnitt "Abmessungen" können Benutzer das Papierformat nach Belieben ändern. Die Einheit kann in Millimetern, Zentimetern, Zoll oder Pixeln gewählt werden. Der Durchschnitt verwendet Pixel, so dass beim Erstellen eines neuen Papiers die Einheit automatisch in Form von Pixeln angegeben wird. Die maximale Anzahl der Schichten hängt vom ausgewählten Papierformat und DPI ab. Je kleiner das Papierformat und der DPI-Wert, desto mehr Schichten stehen zur Verfügung und umgekehrt.

Als Nächstes Canvas-Eigenschaften, die Informationen über den Hintergrund enthalten, der auf jeder Leinwand verwendet wird. Standardmäßig handelt es sich in der Regel um Leinwand oder weißes Papier. Benutzer können hier die Standardfarbe der Leinwand ändern.

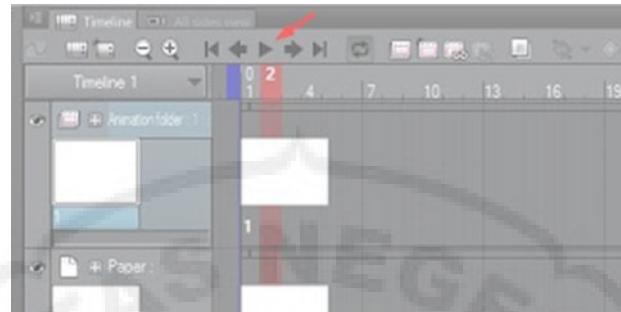


Abbildung 2. 12 Canvas-Eigenschaften zum Festlegen des Papiers

Benutzer können auch wählen, ob der Hintergrund sichtbar ist oder nicht.

Wenn es nicht sichtbar ist, bedeutet dies, dass es später keinen Hintergrund hat oder normalerweise als transparenter Hintergrund bezeichnet wird, der verwendet wird, wenn man die Datei im PNG-Format speichern möchte.

Der letzte Schritt bei der Verwendung von Clip Studio Paint besteht darin, wenn man mit der Bestimmung des Papierformats fertig ist, kann man auf die Schaltfläche Erstellen in der oberen rechten Ecke klicken und fertig. Jetzt können Benutzer je nach Bedarf Leinwände in verschiedenen Größen erstellen.

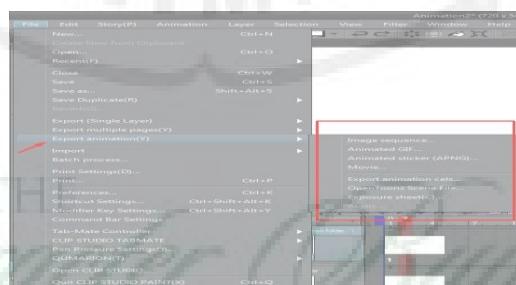


Abbildung 2. 13 Abschließende Ansicht nach Abschluss der Erstellung des Designs

G. Die Relevante Untersuchung

Untersuchungen im Zusammenhang mit der Digitalisierung von Comics beim Erlernen der deutschen Sprache wurden von früheren Untersucherin mit unterschiedlichen Standpunkten erforscht. Die Relevanz der Untersuchung, die mit

dem Thema der durchzuführenden Untersuchung, nämlich der Digitalisierung des Comics "Danau Naga Sakti", in Zusammenhang gebracht werden kann, ist wie folgt:

1. Lestari, T. E. und ihre Kollegen führten im Jahr (2023) eine Untersuchung mit dem Titel "Utilization of Digital Media in Making Comics as an Effort to Improve Writing Competence" durch, um die Deutschkenntnisse von Gymnasiasten in Ostjava, insbesondere im Schreiben, zu verbessern. Die Untersuchung ergab nicht nur eine Steigerung der Schreibkompetenz, sondern auch die Entwicklung eines neuen digitalen Lernmediums, das in allen Hochschulen Ostjavas eingesetzt werden kann. Damit trägt diese Forschung sowohl zur Verbesserung der Deutschkenntnisse der Schüler als auch zur Entwicklung innovativer Lerntechnologien bei. Ähnlich zur vorliegenden Untersuchung behandelt diese Studie die Förderung von Deutschkenntnissen und die Erstellung von Comics als Lerninnovation. Der Unterschied liegt jedoch im verwendeten Material und Ziel: Während Lestari Lehrmaterialien für die Oberstufe nutzt, basiert die geplante Untersuchung auf der Volksgeschichte "Danau Naga Sakti" und richtet sich an ein breiteres Publikum..
2. Lestari, P.I., und Afifah, L. haben im Jahr (2021) eine Untersuchung mit dem Titel "Digital Comic Media Development: Echt Spaß with Schule Theme for German Language Learning for Class X" durchgeführt, um das Problem der mangelnden Visualisierung in deutschen Lernmaterialien zu lösen. Unter Anwendung der Untersuchungs- und Erstellungsmethoden von Richey, Klein und Nelson zeigten die Ergebnisse, dass die digitale Comic-Applikation "Echt Spaß" den Schülerinnen und Schülern effektiv beim Deutschlernen half und als

geeignetes Lernwerkzeug anerkannt wurde. Dieses Produkt bietet somit eine konstruktive Lösung für die Visualisierungsherausforderungen im Deutschunterricht der Klassenstufe X. Die Ähnlichkeit zur geplanten Untersuchung liegt in der Erstellung digitaler Comic-Medien und der Förderung der deutschen Sprachkenntnisse. Unterschiede bestehen jedoch im Fokus und den verwendeten Methoden: Während "*Echt Spaß*" für den Unterricht der Deutschklasse X entwickelt wurde, konzentriert sich die geplante Untersuchung auf die Volksgeschichte "*Danau Naga Sakti*" zur Verbesserung der Lesefähigkeiten. Zudem nutzt die geplante Untersuchung das Plomp-Modell, während in dieser Studie die Methode von Richey und Klein zum Einsatz kam.

3. Aryanti, A. führte im Jahr (2020) eine Untersuchung mit dem Titel "Die Erstellung eines Digitalen Comics Über Die Legende 'Si Boru Naturmandi'" durch, deren Hauptziel die Erstellung eines Volksgeschichte-Comics mit der Coreldraw-Applikation war. Dabei wendete sie die Theorie von Richey und Klein an, die die Phasen Planen, Machen und Bewerten umfasst. Die Untersuchung resultierte in einem digitalen Comic, der die Legende von "*Si Boru Naturmandi*" auf Deutsch darstellte. Dadurch entstand nicht nur ein kreatives Produkt in Form eines digitalen Comics, sondern auch ein Beitrag zur kulturellen Erhaltung der Legende in deutscher Sprache. Die Ähnlichkeit zur geplanten Untersuchung liegt in der Erstellung digitaler Comics und der Förderung von Deutschkenntnissen. Unterschiede bestehen jedoch in der Quelle der Comic-Erstellung und der verwendeten Applikation: Während Aryanti die Legende "*Si Boru Naturmandi*" und die Coreldraw-Applikation

verwendete, basiert die geplante Untersuchung auf der Volksgeschichte "*Danau Naga Sakti*" und nutzt die Clip Studio Paint-Applikation.

4. Hafizhah, G. N. A., und ihr Team führten im Jahr (2023) eine Untersuchung mit dem Titel "The Role of Comic-Based Teaching Materials in German Language Learning" durch, die die Rolle comicbasierter Unterrichtsmaterialien beim Deutschlernen analysierte. Mithilfe eines qualitativen Ansatzes untersuchte die Studie, wie diese Materialien den Lernprozess beeinflussen. Die Ergebnisse zeigen, dass comicbasierte Lehrmaterialien nicht nur die Motivation der Schüler steigern, sondern auch verschiedene Fähigkeiten fördern, die für die Beherrschung der deutschen Sprache notwendig sind. Diese Erkenntnisse tragen zur Entwicklung dynamischerer und ansprechenderer Lehrmethoden bei, insbesondere im Bereich des Fremdsprachenerwerbs. Die Ähnlichkeit zur geplanten Untersuchung besteht in der Diskussion über die Innovation digitaler Comics für das Deutschlernen. Unterschiede liegen im Schwerpunkt und in den Methoden: Während sich Hafizhahs Untersuchung auf den Einfluss von Comic-Lehrmaterialien konzentrierte und qualitative Methoden nutzte, befasst sich die geplante Untersuchung mit der Erstellung digitaler Comics und verwendet das Plomp-Erstellungsmodell.
5. Saputri, A. D., und ihr Team führten im Jahr (2021) eine Untersuchung mit dem Titel "Digital Comics as A Media in EFL Reading Classrooms" durch, um die Wahrnehmung der Nutzung digitaler Comics als Lernmedium an der Surakarta Hochschule zu untersuchen. Mithilfe eines quantitativen Ansatzes wurden Daten statistisch analysiert. Die Ergebnisse zeigten, dass 79,2 % der

teilnehmenden Studierenden mit dem Konzept digitaler Comics nicht vertraut waren. Diese Erkenntnisse liefern wertvolle Einblicke in das Verständnis von Schülerinnen und Schülern für neue Lernmedien und bieten eine Grundlage für die Entwicklung von Strategien, digitale Comics effektiver im schulischen Umfeld einzuführen. Die Ähnlichkeit zur geplanten Untersuchung liegt in der Diskussion über digitale Comic-Medien zur Förderung von Fremdsprachenkenntnissen. Unterschiede bestehen jedoch im Schwerpunkt und im Ziel: Während sich Saputris Untersuchung auf die Wahrnehmung von Schülern bezüglich digitaler Comics im Englischunterricht konzentriert, zielt die geplante Untersuchung auf die Erstellung digitaler Comics zur Förderung der Lesekompetenz im Deutschen ab. Zudem richtet sich die geplante Untersuchung an ein allgemeines Publikum, während Saputris Zielgruppe Gymnasiasten in Surakarta sind.

H. Die Konzeptuellen Grundlagen

Diese Untersuchung stützt sich auf die Identifizierung einer Reihe von Problemen, die hinter der Entstehung mehrerer Probleme stehen, wie z.B. die Entstehung des digitalen Comics "Danau Naga Sakti" aus Volksgeschichte und die Kenntnis der Ergebnisse des Comics in deutscher Sprache. Was einige Problemidentifikationen betrifft, nämlich: 1) Die Volksgeschichte der Legende "Danau Naga Sakti" ist im Literaturkurs relevant. 2) Die Generation Z liest eher gerne durch Gadgets als durch gedruckte Bücher. 3) Es gibt keine digitalen Comics über die Volksgeschichte "Danau Naga Sakti" in deutscher Sprache. Verstärkt wird dieses Konzept durch die Relevanz von Theorien, die dem Diskussionskontext

angemessen sind. Auf dieser Basis entstand die Idee, die Erstellung des digitalen Comic-Mediums "Danau Naga Sakti" mit Hilfe der Clip Studio Paint Application als interessantes und motivierendes Werkzeug zu untersuchen. Das Erstellungsmodell von Plomp, das (1) Ermittlungsphase, (2) Designphase, (3) Realisierungphase, (4) Evaluationphase der produzierten Ergebnisse, nämlich digitale Comics mit den genannten Themen, umfasst. Um das Verständnis zu erleichtern, wurde ein grundlegender konzeptioneller Rahmen entwickelt, der alle Erklärungen aus dieser Untersuchung enthält.

1. Die Geschichte "Danau Naga Sakti" ist der Öffentlichkeit noch nicht bekannt.
2. Die Generation Z liest lieber auf dem Handy als in gedruckten Büchern.
3. Es gibt keinen digitalen Comic über die Volksgeschichte von "Danau Naga Sakti" in deutscher Sprache.



Die Erstellung eines digitalen Comics "Danau Naga Sakti"



1. Die Erstellungsmodell von Plomp: 1) Die Ermittlungsphase, 2) Die Designphase, 3) Die Realisierungphase, 4) Die Evaluationphase
2. Übersetzung der Volksgeschichte "Danau Naga Sakti" mit der Theorie von Larson.



Ein digitales Comic "Danau Naga Sakti"

Abbildung 2. 14 die Konzeptuellen Grundlagen