

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Sprachfähigkeit ist ein wichtiger Bestandteil der Kommunikation im Leben. Mit Sprache können die Personen Gefühle, Idee oder Absichten mit anderen Leute austauschen. Die Personen lernen nicht nur ihre Muttersprache, sondern auch die Fremdsprache, wie zum Beispiel Deutsch. Es gibt viele Wege um Deutsch zu lernen. Beim Erlernen der Fremdsprache befindet sich vier Kompetenzen. Diese sind Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben. Um die Kompetenz zu erreichen, braucht man daher ein Medium für das Lernen.

Eine zweisprachige Bildergeschichte kann eine ansprechendere Lektüre für die Deutschlernenden werden, um Deutsch zu lernen. Eine zweisprachige Bildergeschichte ist eine Geschichte, die in zwei Sprachen verfasst wird und mit Zeichnungen visualisiert wird. In einer zweisprachigen Bildergeschichte gibt es zwei Sprachen, in diesem Fall Deutsch und Indonesisch. Diese zweisprachige Bildergeschichte wird noch selten als Lernmedium für Deutschunterricht benutzt.

Ein Vorteil ist, dass ein Leser ohne Kenntnisse auch diese zweisprachige Bildergeschichte verstehen kann.

Sumardjo und Saini (in Inriani 2017:168) behaupten, dass die Volkserzählung eine kurze Geschichte über Menschen oder die Ereignisse einer Gruppe oder eines Stammes ist, die von Generation zu Generation mündlich weitergegeben werden. Es gibt viele Volkserzählung in Indonesien. Einige sind aus Nord-Sumatra. Wenn die Volkserzählung in einer zweisprachigen Bildergeschichte entwickelt wird,

kann als Lernmedium für Deutschlernenden benutzt werden und kann der Deutschen die Volkserzählung vorstellen.

Diese Untersuchung entwickelt eine zweisprachige Bildergeschichte. Dabei geht es um eine Volkserzählung aus Nord-Sumatra mit dem Titel "Pak Pandir". Diese Volkserzählung wird von Sahril unter dem Titel "14 Cerita Rakyat Sumatra Utara" im Jahr 2017 publiziert. Diese Volkserzählung hat keine Bilder. Die Volkserzählung existiert auch keine deutsche Version. Bisher hat auf die Volkserzählung "Pak Pandir" noch niemand an der Universität Medan getan. Die Volkserzählung wäre interessanter, wenn sie mit Zeichnungen begleitet wird. Daher wird diese Volkserzählung aus Nord-Sumatra "Pak Pandir" in eine zweisprachige Bildergeschichte entwickelt.

Heutzutage werden viele Designaplikation zum Zeichnen benutzt. Eine davon ist *Adobe Illustrator Applikation*. Enterprise (2018:1) erläutert, dass *Adobe Illustrator* eine Grafikdesignsoftware zum Erstellen von Bildern und Illustrationen in Vektorform verwendet wird. In dieser Untersuchung wird die Autorin den *Adobe Illustrator CC 2018* als Software zum Zeichnen benutzt. Die Zeichnungen mit *Adobe Illustrator CC 2018* wird anschaulicher visualisiert. Bisher wird mit *Adobe Illustrator CC 2018* keine zweisprachige Bildergeschichte erstellt.

In dieser Untersuchung wird die Volkserzählung "Pak Pandir" aus Nord-Sumatra in einer zweisprachigen Bildergeschichte visualisiert. Diese zweisprachige Bildergeschichte ist ein interessantes Medium für Deutschlernenden. Diese zweisprachige Bildergeschichte kann die Volkserzählung nicht nur für deutsche Touristen lesbar machen, sondern auch können Leser ohne Deutschkenntnisse die Volkserzählung verstehen.

B. Die Problemidentifizierung

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Die zweisprachige Bildergeschichte wird noch selten als Lernmedium für Deutschlernenden benutzt.
2. Die Volkserzählung hat keine Bilder und es existiert noch keine deutsche Version.
3. Auf die Volkserzählung "Pak Pandir" hat noch niemand an der Staatlichen Universität Medan getan.

C. Die Problembegrenzung

Das Problem wird auf die Erstellung der Volkserzählung "Pak Pandir" aus Nord-Sumatra zu einer zweisprachigen Bildergeschichte begrenzt.

D. Die Untersuchungsfrage

Die Fragen in dieser Untersuchung sind folgende:

1. Wie läuft der Erstellungprozess der zweisprachigen Bildergeschichte der Volkserzählung "Pak Pandir" aus Nord-Sumatra ab?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung der zweisprachigen Bildergeschichte der Volkserzählung "Pak Pandir" aus der Provinz Nord-Sumatra?

E. Das Untersuchungsziel

Ziele in dieser Untersuchung sind:

1. Den Prozess der Erstellung der Volkserzählung "Pak Pandir" zu einer zweisprachigen Bildergeschichte aus der Provinz Nord-Sumatra zu beschreiben.
2. Das Ergebnis der Erstellung der Volkserzählung "Pak Pandir" aus der Provinz Nord-Sumatra in einer zweisprachigen Bildergeschichte darzustellen.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Diese zweisprachige Bildergeschichte kann als Lernmedium für Deutschlernenden benutzt werden.
2. Diese zweisprachige Bildergeschichte ist ein ansprechenderes Lernmedium für Deutschlernende.
3. Diese zweisprachige Bildergeschichte kann auch von Lesern ohne Deutschkenntnisse und deutschen Touristen gelesen werden.