

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Indonesien ist ein Inselstaat, der aus verschiedenen ethnischen Gruppen besteht, die eine Einheit bilden. Stammes-Indonesier haben unterschiedliche kulturelle Bräuche. Darüber hinaus gibt es in Indonesien viele Geschichten über Folklore, Legenden, Mythen, die ein Geheimnis erzählen, oder den Ursprung eines Relikts oder einer Entdeckung. Zu diesengehört, die Folklore von “Gua Umang” oder allgemein bekannt als *Gua Kemang* des Karo-Stammes im Distrikt Sibolangit im Dorf Sembaha. *Gua Umang* ist eine Folklore, die in der umliegenden Gemeinde, die von Zeit zu Zeit weitergegeben wurde. Die Geschichte entwickelt sich nicht nur in der Gemeinde rund um die Höhle, sondern schien ein indonesisches Erbe zu sein, das bewahrt werden muss. Zu den berühmten Geschichten in Indonesien gehören die Legende vom Tobasee in Nord-Sumatra, die Legende von *Malin Kundang* in West-Sumatra, die Geschichte von *Putri Hijau*, *Timun Mas* und viele andere.

Diese Geschichten mögen zwar nur erfundene Geschichten sein, die in der umliegenden Gemeinde zirkulieren. Aber die Bedeutung und Lehren jeder Geschichte oder Legende müssen für die Gemeinschaft gelernt werden. Eine Folklore muss auch als indonesisches Kulturerbe erhalten bleiben. Folklore oder ein

Märchen wird in der Regel den Kindern erzählt, um ihnen moralische Erziehung und das Verhalten zu vermitteln, das in der Geschichte enthalten ist.

Die Entwicklungen von Technologie, die sich sehr schnell entwickelt hat, und die Studenten mehr für Technologie interessiert. Die Studenten verbringen viel Zeit mit Ihren Geräten. Die Zeit zum Lesen eines Buches nimmt ab. Um das Wissen der Kinder über Folklore in Indonesien zu steigern, müssen die Lehrenden Lernmedien verwenden, damit die Studenten das Interesse zum Lesen haben und die Studenten langweilen sich nicht mit dem Lernprozess im Unterricht. Eines dieser Lernmedien sind Animationsfilme oder Videos.

Das Lernen mit die Videoanimation ist interessanter und das Material kann schneller geliefert werden. Basierend auf Erfahrungen im Feldtraining viele Studenten fühlen sich während des Unterricht schnell gelangweilt. Da der Unterricht eintönig ist und Basierend auf einer Umfrage, stellte sich heraus, dass viele Studenten animierte Videos als Lernmedien mögen. Dann mit der Videoanimation können die Aufmerksamkeit der Studenten beim Lernen lenken. Die Verwendung von Lernmedien ist sehr hilfreich, um zu unterrichten und die Lernatmosphäre interessanter zu gestalten. Durch die Verwendung interessanter Videos können die Studenten die Lektionen leichter verstehen

Gua Umang oder auch *Gua Kemang* genannt, ist eine der Höhlen im Dorf Sembaha. Diese Höhle wurde ursprünglich von einem Großvater entdeckt, der normalerweise *Bolang Ketaren* hieß. Viele Menschen wissen nicht, wie er die Höhle ursprünglich gefunden hat, denn dies ist eine Geschichte, die von Mundpropaganda

der Menschen um das Dorf Sembahe stammt. Aufgrund der oben genannten Probleme wählten die Untersucherin den Titel "Die Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende *Gua Umang*".

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung von dieser Untersuchung ist folgende:

1. Es gibt viele Folklore in Nord Sumatra besonders im Dorf Sembahe, die noch nicht bekannt sind.
2. Es gibt noch keine Untersuchung mit der Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende *Gua Umang* an der Staatlichen Universität von Medan.

C. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende *Gua Umang* mit Hilfe der *Blender 3D* Applikation entwickelt ?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung der Videoanimation von der indonesischen Legende *Gua Umang* ?

D. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende *Gua Umang* begrenzt.

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele in dieser Untersuchung sind:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende *Gua Umang* mit Hilfe der *Blender 3D* Software läuft.
2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis einer Erstellung der Videoanimation von indonesischen Legende *Gua Umang* ist.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Die Deutschstudenten können Deutsch mit einer Videoanimation der indonesischen Legende *Gua Umang* lernen.
2. Die Animation kann Dozenten und Studenten beim Deutschlernen helfen.
3. Die Leser können das Lernmedium als Referenzquelle einsetzen, um Deutsch selbst *Gua Umang* zu lernen.