

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Die Folklore ist ein nationales Erbe und auch die Identität einer Nation. Die Folklore ist auch ein literarisches Werk. Laut Danandjaja (in Tiara 2015:15) ist die Folklore eine Form der mündlichen literarischen Arbeit, die sich in traditionellen Gesellschaften entwickelt. Die Folklore ist normalerweise eine Geschichte, die den Lebensweg mit moralischen Lehren erzählt, die als beeindruckend gelten. Die Orientierung der Folklore beschränkt sich auf die Regionen, in denen sie sich befinden. Die Folklore spiegelt auch den Geschmack und Stil der Menschen wider. Die Folklore ist ein nationales kulturelles Erbe und hat Werte, die für das Leben heute in der Zukunft entwickelt und genutzt werden können, unter anderem in Bezug auf Sprachverständnis. Jedes Land hat seine eigene Folklore. In Nord-Sumatra gibt es mehrere Folkloren, sie sind *Danau Toba*, *Batu Gantung*, *Sampuraga* usw. Die Legende von *Danau Toba* ist eine Folklore, die sich über ganz Indonesien erstreckt und ein typisches Volksmärchen aus Nord-Sumatra ist.

Die Legende von *Danau Toba* erzählt über die Ursprung von *Danau Toba*. *Danau Toba* ist ein gross See in Indonesien und er ist weltweit bekannt. Leider wissen nicht viele Leute und auch die Junge in Indonesien die Geschichte von *Danau Toba*. Die Jugendliche hören die Legende nur von den Eltern

<http://sayangianak.com/dongeng-anak-yang-mulai-ditinggalkan-orang->

tua/). Die Legende von *Danau Toba* ist ein interessante Geschichte, die leider von den Menschen besonders Jugendlichen in Nord-Sumatra fast vergessen *Danau Toba* ist ein interessante Geschichte, die leider von den Menschen besonders Jugendlichen in Nord-Sumatra fast vergessen wurde. Die Jugendliche hören die Legende nur von den Eltern, den es gibt kein Buch, Comic, aber ein Märchen buch. Derzeit lesen die Jungen lieber Texte aus Online-Medien wie *Whatsapps, Instagram und YouTube* als aus den Printmedien. Was auch immer der Text oder der Satz in den Online-Medien ist, die Deutschstudenten interessieren sich mehr dafür, ihn zu lesen. Laut der Umfrage von Nielsen *consumer & media view (CMV)*, die im zweiten Quartal 2016 in 9. Indonesischen Städten durch geführt wurde, lesen nur noch 9% der Generation Z die Printmedien wie die Zeitungen, die Zeitschriften oder die Boulevardblätter. Der Rest zieht es vor, Informationen aus dem Fernsehen oder aus dem Internet zu erhalten. Dies wurde von Katherina, Exekutivdirektor, Leiterin des *Watch Business Nielsen Indonesia* am *Mayapada Tower, Central Jakarta*, am Mittwoch, 19.10.2016 bekannt gegeben. (<http://m.detik.com/wolipop/tech-gadget/d-3324740/survei-nielsen-hanya-9-remaja-indonesia-yang-masih-membaca-media-cetak>)

3324740/survei-nielsen-hanya-9-remaja-indonesia-yang-masih-membaca-media-cetak)

Entsprechend der obigen Aussage ist das in der Wirklichkeit das Interesse der Studenten zum Lesen, insbesondere zum lesen Printmedien noch niedrig. Wirklichkeit die Motivation der Studenten zum lesen noch niedrig.

(<https://tirto.id/776-persen-responden-suka-mendongeng-anda-bagaimana->

dai2). Sie haben immer keine Lust die langen Texte im Buch zu lesen. In dieser Untersuchung wird die Legende von *Danau Toba* zu einem bewegten Bildmedium mit dem Ton und den Untertiteln entwickelt, damit die Deutschstudenten sich dafür interessieren den Text zu lesen. Ausserdem ist der Lernprozess nicht mehr langweilig, denn dieses Lernmedium ist interessant. Durch das interessante Lernmedium kann die Motivation der Studenten zum Lesen geweckt werden. Die Lehrer können auch dieses Lernmedium im Unterricht in der Klasse entwickeln, weil die Deutschstudenten durch attraktive Lernmedien lieber lernen.

Dieses Lernmedium wird mit der Hilfe der Applikation “Movavi Video Suite” entwickelt. Die Applikation “*Movavi Video Suite*” hat Vorteile. Diese Applikation kann offline verwendet werden und ist für Anfänger leicht verständlich.

Basierend auf den obigen Problemen ist die Erstellung eines attraktive Lernmediums sehr wichtig, besonders um die Motivation der Studenten zum Lesen zu wecken und die Lesekompetenz zu steigen. Deshalb wird in dieser Untersuchung das Lernmedium einer Folklore mit der Hilfe von “*Movavi Video Suite*” erstellt.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung dieser Untersuchung ist:

1. Die Geschichte der Legende *Danau Toba* wurde nur in einem Buch, Comic oder Märchen buch entwickelt.
2. Die Jugendlichen lesen nur selten die Printmedien wie die Zeitungen und die Zeitschriften.
3. Die Motivation der Studenten zum Lesen ist noch niedrig.
4. Die Studenten haben keine Lust lange Texte zu lesen.

C. Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung einer Folklore der *Legenda Danau Toba* zu einem Lernmedium mit der Hilfe von "Movavi Video Suite" zur Lesekompetenz beschränkt.

D. Untersuchungsproblem

1. Wie ist der Prozess der Erstellung einer Folklore mit der Hilfe von "Movavi Video Suite"?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung einer Folklore mit der Hilfe von "Movavi Video Suite"?

E. Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Den Prozess der Erstellung einer Folklore mit der Hilfe von "Movavi Video Suite" zu beschreiben.
2. Das Ergebnis der Erstellung einer Folklore mit der Hilfe von "Movavi Video Suite" darzustellen.

F. Untersuchungsnutzen

Die Nutzen der Untersuchung sind:

1. Als Information über die Legende von *Danau Toba* in Form eines Lernmediums.
2. Als Lernmedium zur Verbesserung der Lesekompetenz.
3. Als Vergleichsstudie zur weiteren Untersuchung.



THE
Character Building
UNIVERSITY