

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Indonesien ist ein Land, das reich an Kultur und Volksgeschichte ist, die von früheren Eltern erzählt haben. Diese Volksgeschichte ist auch als eine Identität der Nation, und es ist auch als eine Erbschaft der Nation. Setiawan, (2013 : 8) stellt fest, dass die Volksgeschichte eine Geschichte ist, die bei der Gesellschaft über Mund zu Mund bleibt, und wurde eigentlich von jemandem zu anderen sowohl durch Sprache als auch durch Schreiben über geliefert. Die Volksgeschichte kann als Material für die Entwicklung des deutschen Comics verwendet werden. Weil zurzeit es eine Langweile Sache ist, um ein Buch zu Lesen. Comics ist deswegen ein sehr Populäres Medium, um die Volksgeschichte interessanter zu machen. Daryanto, (2013 : 127) stellt fest, dass ein Comic eine Reihe von Bildern, die Charakter ausdrücken und Geschichten mit Bildern verwenden um das Interesse der Leser zu wecken.

Indonesien hat viele interessante Volksgeschichte die als Material für die Entwicklung des deutschen Comics verwendet werden können, eine davon ist die Volksgeschichte "Lubuk Emas" aus Asahan Nord Sumatera. Diese Volksgeschichte ist noch nicht bekannt, aber diese Volksgeschichte wurde von Ruslan Marpaung - im Jahr 1979 mit dem Titel *Lubuk Emas* aufgenommen. Dieses Buch besteht aus 38 Seiten.

Diese Volksgeschichte erzählt über die Suche nach Gold, das tief im inneren vergraben ist. Leider hat niemand das Gold gefunden, obwohl es auf verschiedene Arten ausprobiert wurde. wer in der Lage ist, Gold von unten zu bekommen, wird mit dem Sohn von König Margolang verheiratet. Anscheinend konnte niemand Gold auf dem Grund des Flusses finden.. Damit die Volksgeschichte interessanter zu lesen ist, wird sie in dieser Untersuchung zu einem deutschen Comic umgeschrieben.

Die Entwicklung der Volksgeschichte "*Lubuk Emas*" zu einem Comic wird mit der Hilfe der Applikation "*Clip Studio Paint*" durchgeführt. Diese Software ist einfach, die Farbe ist auch sehr gut. Aus diesem Grund ist es interessant eine Untersuchung mit dem Titel "Die Erstellung eines Comics der Volksgeschichte "*Lubuk Emas*" aus Asahan Nord Sumatera durchzuführen. Dieses Comic kann als Lesematerial Deutsch hinzufügen.

B. Die Problemidentifizierung

Folgende Probleme werden in dieser Untersuchung identifiziert:

1. Die Volksgeschichte wird im Zeitalter der Modernisierung erodiert und altmodisch gewirkt
2. Zurzeit ist es eine langweile Sache, um ein Buch zu lesen.

C. Die Problemsbegrenzung

Diese Untersuchung fokussiert sich auf die Erstellung eines Comics der Volksgeschichte „*Lubuk Emas*“ aus Asahan Nord Sumatera mit der Applikation „*Clip Studio Paint*“.

D. Das Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung werden die folgenden Fragen behandelt:

1. Wie verläuft der Prozess der Erstellung eines Comics der Volksgeschichte „*Lubuk Emas*“ aus Asahan Nord Sumatera mit der Applikation *Clip StudiPaint*“?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Comics der Volksgeschichte „*Lubuk Emas*“ aus Asahan Nord Sumatera?

E. Das Untersuchungsziel

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung eines Comics der Volksgeschichte „*Lubuk Emas*“ aus Asahan verläuft.
2. Es soll herausgefunden werden, was das Ergebnis der Erstellung eines Comics der Volksgeschichte „*Lubuk Emas*“ aus Asahan Nord Sumatera.

F. Das Untersuchungsnutzen

1. Die Deutschlernenden Leser können die Volksgeschichte „*Lubuk Emas*“ aus Asahan Nord Sumatera in deutscher Sprache lesen und kennenlernen, während sie dabei deutsch üben.
2. Es kann als Lesematerial für Deutsch hinzufügen.
3. Andere Forscher können diese Untersuchung als Referenzmaterial für zukünftige Untersuchungen verwenden.