

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Entwicklung von Wissenschaft und Technik hat zu raschen Veränderungen im Bildungsbereich geführt. Die Bildung (Rusman, 2011:112) ist eines der wichtigsten Dinge in der Personalentwicklung und für Indonesien eine Herausforderung, die Qualität des Bildungssystems zu verbessern.

Die Entwicklung von Wissenschaft und Technologie fördert zunehmend Erneuerungsbemühungen beim Einsatz von Technologie im Lernprozess (Kustandi und Sutjipto, 2011:76). Die Rolle des Lehrers muss hier in der Lage sein, Informationen und Kommunikation zu verwalten, um die Lernaktivitäten der Schüler zu erleichtern. Der Einfluss der Entwicklung von Technologie und Informationen auf den Lernprozess ist die Verfügbarkeit von Lernressourcen und Medien wie Lehrbüchern, Modulen, Lehrmitteln, Folien, Animationen, die sich auf den Lernprozess beziehen. Der Einsatz von Medien beim Lernen kann den Studenten helfen, den Stoff optimal aufzunehmen und zu verstehen. Die Entwicklung von Lernmedien kann auch die Qualität von Lehr- und Lernaktivitäten verbessern.

Heutzutage bietet die Technologie eine Reihe von Werkzeugen, die Pädagogen bei der einfachen Verwaltung von Informationen unterstützen, damit sie sich auf die Verbesserung der Schülerleistungen konzentrieren können. Die

Technologie wird die größten Auswirkungen auf die Lernenden haben, wenn sie in den Lehrplan integriert wird, um klare, messbare Bildungsziele zu erreichen (Hawkins, Panush & Spielvogel, 1996:70). Es ist klar, dass die Technologie ein Werkzeug und eine Ressource ist, die ein integraler Bestandteil des Lehr- und Lernprozesses sein muss, wenn sie einen Einfluss auf die Schülerleistungen haben sollen.

Neben der Auswahl und Festlegung von Lernansätzen gilt es beim Lernen, Medien als Werkzeug für den Lernprozess einzusetzen. Verschiedene komplexe Inhalte von Lehrmaterialien lassen sich auf einfache Weise zusammenfassen, um sie den Studenten leichter zu vermitteln. Die Medien können verschiedene Dinge darstellen, die mit bestimmten Wörtern oder Sätzen weniger erklärbar sind, selbst viele abstrakte Dinge lassen sich mit Hilfe der Medien real beschreiben. So können die Studenten den Stoff mit Hilfe der Medien leichter verdauen.

Verschiedene Arten von Medien sind weit verbreitet und werden beim Lernen verwendet, sowohl traditionelle Medien als auch Medien, die Informations- und Kommunikationstechnologie verwendet haben. Informations- und Kommunikationstechnologie kann die Wahlmöglichkeiten der Studenten beim Studium erweitern. Die Studenten verwenden routinemäßig technologische Werkzeuge, um nach Informationen zu suchen, Daten und Ergebnisse zu sammeln, zu organisieren und zu interpretieren.

Die Fortschritte in der Computertechnologie erfahren derzeit viele große Veränderungen. Jetzt ist es dem Menschen gelungen, moderne Anwendungen zu

entwickeln, darunter die Computergrafik. Die Entwicklung der Computergrafik, insbesondere der Spiele, kann heute als außergewöhnlich bezeichnet werden. Dies ist einer der positiven Auswirkungen, wenn man bedenkt, dass das Spiel ein Medium ist, das lange hält.

Die Fortschritte in der Computertechnologie unterliegen derzeit vielen wesentlichen Änderungen. Neben der Entwicklung der Computertechnologie zu dieser Zeit, insbesondere der Entwicklung im Bereich der Multimedia, die weiter zunimmt, gehört das Volksmärchen auch zu den literarischen Werken, die in Form von Filmen, Comics, Spielen usw. entwickelt wurden.

Heutzutage sind fiktive Geschichten oder klassische Geschichten, die in visuelle Medien wie Animationsfilme oder auf der großen Leinwand übertragen werden, bei vielen Menschen sehr beliebt. Wie aus einem Artikel von A Movie Journal (*The Movie Goer's Blog*) hervorgeht, scheint der Trend, Märchen ins Filmformat zu heben, der neueste Hype in der Welt der Breitbildmedienbranche geworden zu sein. Bewiesen durch den Erfolg des großen Leinwandfilms, der klassische Fiktion wie anhebt; ; *Sleeping Beauty*, *Snow White*, *Alice in Wonderland*, *Cinderella* und so weiter. Dies zeigt, dass klassische Fiktion oder Märchen in der Öffentlichkeit nach wie vor sehr gefragt sind.

Im gegenwärtigen digitalen Zeitalter mögen viele Menschen, einschließlich Studenten, computerbasierte Spiele, sowohl solche, die auf Desktop- und Laptop-Computern gespielt werden, als auch solche, die über verschiedene Arten von Tablet-Computern und Smartphones gespielt werden. Es ist nicht mehr besonders,

dass es mittlerweile nicht mehr wenige Bildungsanwendungen in Form von Spielen gibt, die als Lernmittel für Schüler verwendet werden. Viele Spieleentwickler sind damit beschäftigt, Lernmedien in Form von Lernspielen zu erstellen.

Ausgehend von der Verbreitung verschiedener softwarebasierter Lernspiele versuchten die Forscher, Multimedia in Form von Graphic Novel zu entwickeln. In der Graphic Novel werden Romangeschichten in Form von statischen Bildern (im Anime-Stil gezeichnet) angezeigt und sind mit Konversationsboxen ausgestattet, um die Erzählung und Sprache jedes Charakters zu vermitteln, und manchmal hat jeder Charakter Soundeffekte, so dass jeder Charakter in der Graphic Novel scheint zum Leben zu erwachen und kann sprechen.

Bei der Entwicklung einer Graphic Novel konzentriert sich die Untersucherin nur auf das indonesische Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“. Das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ hat viele Vokabeln, die die Studenten lernen können. Angesichts der sehr schnellen Entwicklung von Technologie, Lernen und der Nutzung digitaler Medien durch die Studenten, um ein maximales Lernen zu erreichen, können interessante Graphic Novels die Studenten motivieren, aktiv am Lehr- und Lernprozess teilzunehmen.

Bei der Entwicklung von Graphic Novels werden viele Tools entwickelt, die Spiele-Engines genannt werden, um die Spieleerstellung zu erleichtern. Eine bekannte Spiel-Engine ist Unity. Unity ist eine von Unity Technologies entwickelte Game-Engine. Unity ist eine der vielen Spiele-Engines, die von vielen

professionellen Spieleentwicklern weltweit verwendet werden. In Pranata (2015 : 1) ist Unity ein Spielentwicklungstool mit integrierten Rendering-Funktionen. Durch die Verwendung seiner fortschrittlichen Funktionen und seiner hohen Arbeitsgeschwindigkeit kann Unity ein interaktives Programm nicht nur in 2 Dimensionen, sondern auch in 3 Dimensionen erstellen.

Basierend auf der obigen Beschreibung entwickeln die Untersucherin ein Deutschlernmedium, das von Pädagogen verwendet werden kann, nämlich Graphic Novels in schriftlicher Form, damit das Deutschlernen interessanter, unterhaltsamer und nicht langweilig wird.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung von dieser Untersuchung ist :

1. Beim Unterrichten, besonders Literarische Deutschfach, wird die Graphic Novel noch nie als interaktiveres Lernmedium benutzt.
2. Es gibt noch kein Lernmedium zum Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“

C. Die Problembegrenzung

Diese Untersuchung fokussiert auf die Entwicklung einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme in dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Entwicklungsprozess einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation?
2. Wie ist das Ergebnis der Entwicklung einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation?

E. Das Untersuchungsziel

1. Zu beschreiben, wie ist der Entwicklungsprozess einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation.
2. Zu beschreiben, wie ist das Ergebnis der Entwicklung einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation.

F. Die Untersuchungszwecke

1. Für die Deutschlernenden kann das Volksmärchen in einer Graphic Novel ein interessanter Lernstoff im Unterricht werden.
2. Die Deutschlehrenden können das Volksmärchen in einer Graphic Novel als Lernstoff oder als Medium im Deutschunterricht verwenden.
3. Der Leser kann das Volksmärchen in einer Graphic Novel als Referenzquelle verwenden, um das Volksmärchen leichter zu verstehen.