

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Sprache ist ein menschliches Kommunikationsmittel in mündlicher und schriftlicher Form. Durch die Sprache kann eine Person Informationen bereitstellen oder Informationen an andere weitergeben. Sprache als Kommunikationsmittel ist sehr vielfältig. In der Zeit der Globalisierung ist es sehr wichtig, sowohl die Muttersprache als auch die Fremdsprachen zu beherrschen, da die Welt der Kommunikation wächst und viele Informationsmedien in Fremdsprachen bereitgestellt werden. Die Informationsmedien konzentrieren sich nicht nur auf Massenkommunikationsmedien, sondern im Allgemeinen nur auf Fernsehen, Radio, Magazine, Zeitungen und Folklore. Das interessante Lesematerial ist sehr viel, das beim Lernen des Faches Lesen oft benutzt wird. Literarische Werke sind auch ein Medium, um die Information, Ideen des Autors einem breiten Publikum mitzuteilen. Einer von denen ist eine Folklore.

Die Folklore dient der interkulturellen Bildung, damit deutsche Studenten und andere Ausländer die indonesische Kultur durch indonesische Folkloren kennenlernen können. Es gibt kein Material, das die Geschichte der Si Baroar-Folklore beim Deutschlernen verwendet. Diese Folklore soll das Quellenmaterial für Tutoren ergänzen, die noch nie etwas über die Folklore von

Sibaroar gelernt haben. Es gibt andere Wege für die Deutschlernenden, um Deutsch zu lernen. Eines der Wege ist die Bildergeschichte, die auf einer indonesischen Folklore basiert wird. Nurgiyantoro in Nurjanah (2013:1) erzählt, dass die Bildergeschichte eine Geschichte ist, in der es die Bilder gibt. Diese Bilder erzählen den Inhalt von der Geschichte. Es gibt einen großen Unterschied, wenn eine Bildergeschichte mit einer Folklore verglichen wird. Eine Folklore, besonders eine indonesische Folklore, ist leichter für die Deutschtouristen zu verstehen. Damit lernen die Leser oder die Deutschlernenden die Handlung die Folklore einfacher kann, die Bilder helfen den Lesern, die Geschichte zu verstehen. Bei dieser Gelegenheit wird eine Bildergeschichte von einer indonesischen Folklore mit dem Titel die Folklore Si Baroar.

In Mandailing, Nord-Sumatra, fand Sultan Pulungan, der das Königreich Huta Bargot anführte, auf der Jagd einen kleinen Jungen. Das Baby wurde einer Witwe Namens Saa übergeben, die sich nach einem Kind geseht hatte. Dann erhielt das Baby auch den Namen Si Baroar, was Hundekäfig bedeutet. Der Grund für die Namensgebung war kein anderer, als dass Baroar in einer Hundehütte gefunden wurde. Als Baroar aufwuchs, wer hätte gedacht, dass sein Gesicht und seine Statur dem Sohn von Sultan Pulungan so ähnlich waren. Aufgrund dieser Gesichtsähnlichkeit wird Baroar oft mit dem Sohn des Königs verwechselt. Das irritierte natürlich den Sultan und wollte Baroar töten. Dann befahl er seinen Männern, Baroar zu töten. Der ausgearbeitete Plan musste jedoch scheitern, da die Männer tatsächlich den Königssohn töteten.

Eine der Schwierigkeit beim Deutschlernen ist das Lesen. Beim Lesen gibt es viele Dinge zu beachten, nämlich Aussprache, Intonation, und Interpunktion. Die Studenten langweilen oft, auch das Interesse der Studenten beim Lesen fehlt. Die Si Baroar-Folklore, die aus dem Mandailing stammt, ist den Studenten sehr selten bekannt. Deshalb will die Verfasserin die Folklore in eine Bildergeschichte heben, um die Folklore Nordsumatras weiterzuentwickeln. Außerdem wird die Si Baroar-Folklore als Bildergeschichte verwendet, um das Leseinteresse der Studenten zu steigern, da das Lesen von Text mit Bildern interessanter ist als das Lesen von Text ohne Bilder. Deutschlerner brauchen Medien, um Leseinhalte verstehen zu können. Die Untersucherin möchte daher visuelle Medien erstellen, um das Interesse der Deutschlernenden am Lesen zu erhöhen. In dieser Untersuchung wird eine Bildergeschichte entwickelt, die über die Folklore von "Si Baroar" erzählt. Die Untersucherin hat diese Geschichte gewählt, damit deutsche Lernende den Inhalt dieser Folklore lesen und kennenlernen können.

Es gibt viele Applikationen, die verwendet wird, um Lernmedien in Form von Lesematerialien zu erstellen. Einer von ihnen ist die Applikation Webtoon. Diese Untersuchung wird mit Hilfe Applikation Webtoon erstellt. Diese Applikation hat viele und gute Funktionen, um eine Bildergeschichte zu machen. Mit Webtoon können die Bilder nach Wunsch des Autors gedruckt oder erstellt werden. Seung (2013: 984) Webtoon unterschied sich früher von veröffentlichten Comics als Ziel-Webtoons, die im erstellten Web angezeigt wurden. Aber nach dem Aufkommen von Smart Media hat sich das Konzept der Webtoons

weiterentwickelt und wird als kreatives Element definiert, das sich mit Story- und Bildertechnologie verbindet. Laut dem Oxford-Wörterbuch ist Webtoon eine animierte Cartoon- oder Comic-Strip-Serie, die online veröffentlicht wird. Dies bedeutet, dass Webtoon ein Animationsfilm oder eine Reihe von Comicstrips ist, die im Internet veröffentlicht werden.

Basierend auf den Ergebnissen einer Umfrage in Form eines durchgeführten Fragebogens für Deutschstudierende der Klasse A,B und C 2019 am 2. Februar 2022 Deutschprogramm an der Staatlichen Universität Medan wurde festgestellt, dass etwa 95% (95 Prozent) nichts über die Folklore von Si Baroar wußten, einige Studenten auch noch nicht Lernmedien mit Bildergeschichten verwendet hatten, waren aber daran interessiert, Bildergeschichten während des Lernprozesses zu verwenden. Viele Studenten sind auch daran interessiert, Anwendungen zu verwenden, um illustrierte Geschichten zu erstellen, und in dieser Studie stellt die Verfasserin eine Webtoon-Anwendung vor, um Studenten beim Lesen dafür sich interessieren.

Ausgehend von diesem Hintergrund ist es nötig, sich mit der Erstellung einer Bildergeschichte über die Folklore "Si Baroar" von Mandailing mit der Hilfe Applikation Webtoon zu beschäftigen.

Die Entwicklung von Lernmedien der Folklore ist basierend auf dieser Webtoon-Anwendung, um die Aufmerksamkeit der Studenten auf sich zu ziehen und die Studenten zu motivieren. Daher wird die Untersucherin die Folklore in Bildergeschichten verwandeln. Die Studenten werden mehr daran interessiert sein,

illustrierte Geschichten zu lesen. Dies wirkt sich viel mehr auf die Lesefähigkeit und die Beherrschung des Wortschatzes der Studenten aus. Darüber hinaus enthält die Präsentation starke visuelle und Story-Elemente. Visualisierte Ausdrücke machen den Leser emotional engagiert und ermöglichen es dem Leser, sie weiter zu lesen, bis sie fertig sind.

B. Die Problemidentifizierung

Von dem oben Hintergrund der beschriebenen Problematik lassen sich folgende Probleme identifizieren:

1. Die Folklore von Si Baroar ist noch unbekannt.
2. Die Folklore Si Baroar ist noch nicht auf Deutsch geschrieben.
3. Die Geschichte von Si Baroar ist immer noch in Form eines Geschichtenbuchs und es gibt noch keine Online-Ausgabe.

C. Der Fokus der Untersuchung

Der Fokus dieser Untersuchung liegt auf die Erstellung einer Bildergeschichte über die Folklore von Sibaroar mit der Hilfe der Applikation Webtoon.

D. Das Untersuchungsproblem

Ausgehend von den oben beschriebenen Problemeinschränkungen lässt sich das Untersuchungsproblem wie folgt formulieren:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung einer Bildergeschichte der Folklore Si Baroar in Mandailing mit der Hilfe Applikation Webtoon?
2. Wie ist das Ergebniss der Erstellung einer Bildergeschichte der Folklore Si Baroar in Mandailing mit der Hilfe Applikation Webtoon?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele, die in dieser Untersuchung erreicht werden sollen, sind:

1. Um den Prozess der Erstellung einer Bildergeschichte der Folklore Si Baroar in Mandailing mit der Hilfe der Applikation Webtoon zu beschreiben.
2. Um das Ergebnis der Erstellung des Lernmediums einer Bildergeschichte der Folklore Si Baroar in Mandailing mit der Hilfe der Applikation Webtoon zu erklären.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind folgende:

1. Diese Untersuchung gibt den Studenten und den Lesern die Informationen über die Folklore Si Baroar in Mandailing Nord-Sumatra zu erhalten.
2. Die Deutschlernenden können diese Bildergeschichte als interessantes Lesematerial zum Deutschlernen verwenden.
3. Diese Untersuchung kann als Referenz für weitere Untersuchung.

THE
Character Building
UNIVERSITY