

## **Die Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII”**

**Magdalena Lumbanbatu**

**Hafniati**

**Suci Pujiastuti**

### **Auszug**

Das Ziel dieser Untersuchung ist die Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII” mithilfe Blender 3D Software zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Der Prozess der Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII” besteht aus der Erklärung der Phasen der Theorie von Plomp. Darunter sind: (1) die Beobachtungsphase, (2) die Designphase, (3) die Realisierungsphase oder Beitragsphase (4) die Test-, Evaluations-, und Revisionsphase. Die Daten in dieser Untersuchung sind die Informationen aus dem Buch von Sisingamangaraja XII und dem Internet. Diese Untersuchung wird in der Deutschabteilung Fakultät für Sprache und Kunst an der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis der Untersuchung ist die Videoanimation mit dem Thema Sisingamangaraja XII. Die Erstellung der Videoanimation wird von den Experten evaluiert. Die Ergebnisse der Evaluation zeigen, dass die Videoanimation sehr gut ist. So kann sie als ein Lernmedium für den Deutschunterricht verwendet werden.

**Schlüsselwörter:** *Videoanimation, „Sisingamangaraja XII”.*

### **Abstract**

The aim of this research is to developing a video animation on the theme of “Sisingamangaraja XII” for Deutsche Geschichte. This research using descriptive qualitative method. This research is being conducted in the library of Language and Arts Faculty at the State University of Medan. The development process a video animation on the theme of “Sisingamangaraja XII” consists of explaining the phases of Plump theory. There are: (1) Preliminary investigation (2) Design (3) Test, evaluation und revision (4) Implementation. The data in this research are the history of the struggle of “Sisingamangaraja” against the invaders. The data source of this research are the book of “Ahu Sisingamangaraja”. The results of this research is a video animation on the theme of “Sisingamangaraja”. This video animation displaying images and audio. The development of a video animation on the theme of “Sisingamangaraja XII” is done by the expert evaluation. The result of the evaluation show that a video animation on the theme of “Sisingamangaraja XII” is very good.

**Keywords:** *the development, video animation, “Sisingamangaraja”.*

## Hintergrund

Die Sprache ist das Hauptkommunikationsmittel, das im Alltag eine wichtige Rolle spielt. In Zeiten der Globalisierung wird der Wettbewerb in der internationalen Welt immer härter, daher ist die Beherrschung von Fremdsprachen wichtig. In Indonesien kann man einige Fremdsprachen zum Beispiel Chinesisch, Französisch, Japanisch, und Deutsch lernen. Die Deutschabteilung an der Staatlichen Universität von Medan ist eine Abteilung, die mündliche und schriftliche Kommunikationsfähigkeiten entwickelt. Es gibt vier Sprachkenntnisse auf Deutsch, sie sind Hörverstehen, Leseverstehen, Schreibfertigkeit, Sprechfertigkeit, Grammatik und Wortschatz.

Zusätzlich zu diesen vier Fähigkeiten sollen die Studenten auch Grammatik und Wortschatz beherrschen. Kultur und Geschichte sind auch wichtig beim Deutschlernen. Besonders im Bereich des Kennenlernens mit der deutschen Kultur werden die Studenten an der Staatlichen Universität von Medan mit einem Fach unterrichtet. Dieses Fach wird als "Interkulturelle Kommunikation" bezeichnet. In diesem Fach lernt man beispielsweise Kultur, Essen, Trinken und Feiertage in Deutschland und auch in Indonesien.

Während des Lernens des Faches „Interkulturelle Kommunikation“ gibt es noch keine Animation als Lernmedium zum Lernen. Nach den Erfahrungen der Verfasserin in der Klasse, wäre es besser, wenn die vorhandenen Lernmedien mit den Animationen aus der indonesischen Geschichte ergänzt würden, die Deutsch verwenden. Dies wird Dozenten und Studenten beim Lernen helfen. Diese Erfahrung ist ähnlich mit dem Hintergrund von einer Untersuchung von Putri (2016: 2), dass es besser ist, wenn das Sprachlernen mehr Praxis als nur volle Theorien unterrichtet wird. Mit Lernmedien können Inhalte wie Bücher, Filme, Videos usw. bereitgestellt werden. Lernmethoden, die zurzeit entwickelt werden können, können die Technologie verwenden. Januszewski (2008: 5) stellt fest, dass es bei der Lerntechnologie sich von Studien und Praxis handelt, die das Lernen erleichtern und die Leistung verbessern sollen, in der geeignete technologische

Prozesse und Ressourcen erstellt, verwendet und verwaltet werden. Verschiedene Lernmedien können gebraucht werden, um Lernaktivitäten zu unterstützen, damit diese effektiv und effizient sind.

Heutzutage weckt die Entwicklung von Technologie das Interesse der Studenten. Dank der immer ausgefeilteren Technologie verbringen die Studenten viel Zeit mit ihren Geräten (Agustinningrum, 2016: 2). Die Zeit zum Lesen eines Buches nimmt ab, damit die Kenntnisse der Studenten über indonesische Legenden gering sind.

„Sisingamangaraja XII“ ist ein wichtiger indonesischer Nationalheld, der die Unabhängigkeit von Batak verteidigte. „Sisingamangaraja XII“ war der König von Batak, der die Batak-Nation im Kampf gegen den niederländischen Kolonialismus anführte. Er starb, als er von den niederländischen Invasoren erschossen wurde. Der Friedhof von „Sisingamangaraja XII“ ist ein touristischer Ort in Balige. Von dieser Untersuchung wird erwartet, dass die erstellte Animation Studenten und Dozenten beim Deutschlernen und beim Kennenlernen der indonesischen Geschichte helfen kann.

Basierend auf den vorherigen Erfahrungen der Verfasserin mit dem Fach „Interkulturellen Kommunikation“ sind Lernmedien relativ noch begrenzt, weshalb ist es wichtig, ein interessantes Lernmedium zu gestalten. In dieser vorliegenden Untersuchung wird eine Animation auf Deutsch mit dem Titel „Sisingamangaraja XII“ mithilfe einer Software *Blender 3D* entwickelt. Bei der Erstellung dieser Animation verwendet die Verfasserin eine 3D-Anwendung von Mulmed (2016: 1). *Blender 3D* ist eine animierte Video-Maker-Anwendung, mit dem Lernmaterial gefüllt werden kann und als Lernmedium verwendet werden kann, da es interessant ist. Für Anfänger ist es einfach zu bedienen. Die Vorteile von *Blender 3D* sind die Benutzerfreundlichkeit und die einfache Erstellung von Videos und Animationen, die die Studenten ansprechen. Die Anzahl der Animationsoptionen ist vorteilhaft, da keine manuelle Animation mehr erforderlich ist. Die Vollständigkeit der Animation unterstützt und macht das Video interessant und unterhaltsam.

## **TEORETISCHE GRUNDLAGE**

### **Das Thema „Sisingamangaraja XII“**

Nach Raditya (2019: 1) hat die indonesische Regierung „Sisingamangaraja XII“ als ein Nationalheld zugestimmt, der in der Geschichte des indonesischen Kampfes vorgetragen wurde. Ein Thema, über das derzeit noch diskutiert wird, ist das Glauben vom „Sisingamangaraja XII“. Viele Leute glauben, er sei Christ, soll sich auch dem Islam angeschlossen haben. Es ist jedoch wahrscheinlich, dass „Sisingamangaraja XII“ ein lokaler Gläubiger ist, Parmalim. „Sisingamangaraja XII“, der das Toba-Land seit 1876 besiegte, war fest entschlossen, gegen die niederländischen Kolonialherren zu kämpfen. Bis schließlich die große Figur der Batak-Gemeinde am 17. Juni 1907 im Alter von 62 Jahren starb. Am 9. November 1961 setzte die indonesische Regierung „Sisingamangaraja XII“ als ein Nationalheld ein.

### **Die Blender 3D**

Softwares sind Computerprogramme, die Menschen bei der Durchführung bestimmter Aufgaben unterstützen können. Nach Jogiyanto in Loekman (2017: 2) sind die Softwares die Verwendung in einem Computer, der den Befehl oder die Aussage so anordnet, dass der Computer den Input in den Output verarbeiten kann.

Die Software *Blender 3D* ist eine grafische 3D Open-Source-Computer-Software, mit der animierte Filme, visuelle Effekte, Kunst, 3D-Modelle und Spielvideos bearbeitet werden können. Hendratman (2017:3) erläutert, dass *Blender* eine freie Software/ Freeware und offen/ *Open source* ist, somit jeder das Aussehen und seine Funktion ändern kann. Nach den obigen Erklärungen kann zusammengefasst werden, dass die Verwendung der Software den Menschen helfen können, die Aufgaben zu bearbeiten.

## **KONZEPTUELLE GRUNDLAGE**

Medien sind Mittel im Lernprozess. „Interkulturelle Kommunikation“ ist ein Fach an der Deutschabteilung der Staatlichen Universität von Medan, in dem

deutsche sowie indonesische Kulturen unterrichtet werden. In diesem Fach wird die Videoanimation besonders mit dem Thema der indonesischen Helden noch nicht verwendet. Daher möchte die Verfasserin eine Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ erstellen, um vorhandene Lernmedien hinzufügen zu können. Diese Untersuchung hat das Thema „Die Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ mithilfe *Blender 3D*“. *Blender 3D* ist eine Software, die man mit vielen Dateien bearbeiten kann, zum Beispiel bewegte Bilder oder Stimme, die beim Lernprozess verwendet werden können. Die Verwendung dieser Software ist einfach und sie wird bis jetzt selten im Unterricht verwendet. Diese Erstellung benutzt das Erstellungsmodell von Plomp (2000: 17). Es gibt vier Schritte in der Untersuchung, 1) die Phase der Ermittlung 2) die Phase des Designs 3) die Phase der Realisierung oder Konstruktion 4) die Phase des Tests, der Evaluation, und der Revision. Die Phasen brauchen relativ kurze Zeit, denn es gibt für die Erstellung nur vier Hauptschritte.

### **UNTERSUCHUNGSMETODELOGIE**

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung. In dieser Untersuchung wird ein Lernmedium mit *Blender 3D* in Form einer Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ erstellt. Die Untersuchung benutzt die Theorie von Plomp (2000: 17).

Die Daten sind Artikel und Beiträge (offline und online) im Bereich „Sisingamangaraja XII“.

Die Hauptdatenquelle dieser Untersuchung sind das Buch über „Sisingamangaraja XII“ von Marbun (2007) und alle Informationen vom Dorf Bakkara (Nord-Sumatera), wo Sisingamangaraja XII früher lebte.

Der Prozess die Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“

#### **1. Die Beobachtungsphase**

Die Beobachtungsphase ist die Phase der Bedarfsanalyse. Bei der Beobachtungsphase wurden eine Umfrage und die Problemidentifizierung durchgeführt. Bei dieser Untersuchung erstellt die Verfasserin ein Lernmedium mit dem *Blender 3D*. Das Thema ist „Sisingamangaraja XII“. Die Daten werden aus einigen Büchern und vertraulichen Informationen aus dem Internet gesammelt. Nachdem alle Materialien gesammelt wurden, wurden sie geordnet und zusammengefasst.

## **2. Die Designphase**

Die Designphase wird nach den Ergebnissen der ersten Phase durchgeführt. In dieser Phase wird die Ansicht der Applikation *Blender* zum Beispiel Charaktermodellierung, Rigging Charakter und Rendering Charakter dargestellt.

## **3. Realisierungs- oder Konstruktionsphase**

Das Konzept, das in der zweiten Phase geplant wird, wird in dieser Phase verwirklicht. Die Bilder, Texte und Videos werden in dem Material zum Thema „Sisingamangaraja XII“ realisiert.

## **4. Der Test, Evaluations-, und Revisionsphase**

Das ist der letzte Schritt, um eine interessante Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ zu erstellen. In dieser Phase wurde die Videoanimation mit der Software *Blender* fertig erstellt. Es wird eine Validierung durchgeführt. So kann es herausgefunden werden, ob das Lernmedium mit der Software *Blender* schon gut genug ist oder noch verbessert werden sollte. Nach der Validierung wird die Videoanimation „Sisingamangaraja XII“ noch einmal mit der Software *Blender* verbessert. Dieses Animationsvideo wird von einer Expertin geprüft. Die Expertin hat folgendermassen benotet, von 10 Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt es die Note 4, das heisst sehr gut für 8 Aspekte und die Expertin gibt die Note 3 für 2 Aspekt. Sodass die Note der Erstellung einer Unterrichtseinheit mithilfe der Software *Blender* für „Interkulturellen Kommunikation“ sehr gut ist. Das Video

wurden von Experten geprüft. Die Experten sind Dozenten und Animationsexperten. Sie haben einen pädagogischen Hintergrund.

## **ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG**

Die Ergebnis der Untersuchung ist eine Videoanimation. Das Video dauert 5 Minuten 8 Sekunde. Die Kapazität ist 173 Megabyte. In der Zukunft kann das Animationsvideo mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ besonders für den Deutschlernende eingesetzt werden. Diese Erstellung kann ein guter und nützlicher Weg sein, insbesondere das Fach „Interkulturellen Kommunikation“ zu verstehen. Das Video kann mithilfe des GOM Players und VLC Media Players gespielt werden.

### **Die Diskussion**

Basierend auf den Ergebnissen der Lernmedien mithilfe der Software *Blender 3D* wurde zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung aus dem Buch „Ahu Sisingamangaraja“ genommen werden. Diese Untersuchung benutzt das Plomp-Modell. Dieses Modell besteht aus vier Phasen. Die Phasen sind: (1) die Beobachtungsphase (2) die Designphase (3) die Realisierungs- oder Konstruktionsphase (4) die Test, Evaluations-, und Revisionsphase. In diesem Kapitel wird jede Stufe mit ihrem Ergebnis erklärt. In der Beobachtungsphase werden Informationen über das Lernen der Deutschlernenden, ihre Bedürfnisse und die Lernmedien im Unterricht „Interkulturellen Kommunikation“ gesammelt. Dann wurde die „Sisingamangaraja XII“ Geschichte genommen, Die Auswahl der „Sisingamangaraja XII“ Geschichte erfolgt nach einigen Gründen, die im Kapitel I beschrieben wurden.

In der zweiten Phasen wird die Designphase durchgeführt, die auf dem Ergebnis der ersten Phase basiert. Die Lernmedien in der Software *Blender 3D* werden mit umfassenden Erklärungen sowie mit Untertitel, Bildern und Ton zu dem Thema „Sisingamangaraja XII“ aus dem Buch dargestellt. In dieser Phase wird das

Konzept der Lernmedien mithilfe der Software *Blender 3D* entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design wird an das Thema „Sisingamangaraja XII“ angepasst, das in der Software *Blender 3D* integriert wird. Alle Teile können entworfen werden, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design für das Lernmedien wird auch entworfen. Es wird interessanter sein, wenn Bilder, Untertitel, Ton und Videos drin integriert werden.

Die dritte Phase umfasst die Entwicklung des Produkts. In der Entwicklungsphase werden Bilder, Musik, Untertitel und Ton zum Thema „Sisingamangaraja XII“ realisiert. Das Thema „Sisingamangaraja XII“ wurde in der Software *Blender* realisiert. Es gibt leider einige Funktionen in der Software, die nicht kostenlos oder kostenpflichtig sind. Der Vorteil dieser Software *Blender* besteht darin, dass das Endergebnis dieses Mediums auf YouTube angezeigt werden kann. Es kann aber auch offline angesehen werden.

In der vierten Phase (Revisionphase) werden Bilder, Untertitel, Ton und Musik im Video zum Thema „Sisingamangaraja XII“ implementiert. Danach ist die Erstellungsphase fertig. Eine Validierung des Mediums wird durchgeführt. Der Expert soll das Lernmedium mit der Software *Blender* korrigieren. Dann bewertet der Expert das Lernmedium: von 10 Kategorien der Aspekte in der Evaluation gibt es die Note 4 für die 8 Aspekte, und 3 fuer 2 Aspekte sodass die Note der Lernmedium mit der Software *Blender* des Experten 95 ist.

Basierend auf der obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung der Videoanimation mit dem Thema „Sisingamangaraja XII“ für „Interkulturellen Kommunikation“ mit der Plomp-Theorie sehr zufriedenstellend ist. Lehrende sowie Studierende können selbstverständlich das interaktive Lernmedium benutzen.

### **SCHLUSSFOLGERUNGEN**

1. Der Prozess der Erstellung in dieser Untersuchung ist der Prozess des Lernmediums mit der Software *Blender* zum Thema „Sisingamangaraja XII“ mit der Plomp-Theorie. In der Beobachtungsphase werden zuerst die



Datensammlung und die Problemidentifizierung durchgeführt. In der Designphase wird das Konzept des Lernmediums mit der Software *Blender* entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design wird an das Thema „Sisingamangaraja XII“ angepasst, die in der Software *Blender* integriert werden. In der Realisierungs- oder Beitragsphase werden Texte und Videos zum Thema „Sisingamangaraja XII“ realisiert. In der Evaluationsphase wird das Lernmedium mit der Software *Blender* erstellt. Eine Validierung wird danach durchgeführt. Der Experte korrigiert und bewertet das Lernmedium mit der Software *Blender*.

2. Die Ergebnisse der Erstellung der Videoanimation „Sisingamangaraja XII“ sind:
  - a. In dieser Untersuchung wurde ein Lernmedium Software *Blender* erstellt. Es wird in dieser Abschlussarbeit als Anhang beigefügt.
  - b. Die Videoanimation wurde von den Experten evaluiert. Die Evaluation beinhaltet die Evaluation der Angemessenheit des Inhalts zum Thema, die Animation in *Blender*, das Schreiben deutscher Wörter, den Produkentwurf, die Klarheit des Inhalts, das Verständnis des Lernmediums, die Vollständigkeit des Mediums, die Angemessenheit des Videos mit den Texten, die Angemessenheit von Beispielsätzen mit der Animation. Die gegebene Note der Videoanimation von dem Experten ist sehr gut.

### LITERATURVERZEICHNIS

- Augustinningrum, Ajeng Setyana. 2016. Film Animasi Legenda Candi Prambanan Menggunakan Media 3DS Max, Yogyakarta Universitas PGRI Yogyakarta ([http://repository.upy.ac.id/562/1/Dokumen%201\\_hlm.sampul%20Abstrak%20persetujuan.....pdf](http://repository.upy.ac.id/562/1/Dokumen%201_hlm.sampul%20Abstrak%20persetujuan.....pdf) gelesen am 19. Juli 2019 um 21.00 Uhr)
- Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic Blender 3D Modelling*. Informatika. Bandung
- Januszewski, Alan und Molenda Michael. 2008. *Educational technology*. New York: Lawrence Earlbaum Associates.
- Jogiyanto in Loekman Mohammad, 2017. Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Kei Ke Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Berbasis Android. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta ([http://repository.amikom.ac.id/files/2017/Publikasi\\_11.12.5755.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/2017/Publikasi_11.12.5755.pdf) gelesen am 19. Juli 2019 um 22.00 Uhr)

- Jostonchoniv; Yudhi Windarto. 2013. Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat The Legend Of Toba Lake, Jakarta; Universitas Kristen Krida Wacana <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/791> gelesen am 19 Juli. 2019 um 22.00 Uhr
- Kurniawan, Alek, 2015. Keefektivan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMAN 1 SEDAYU BANTUL. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. (<https://eprints.uny.ac.id/26309/> gelesen am 19. Juli 2019 um 21.00 Uhr)
- Nodari, Claudio, 2002. Was Heisst Eigentlich Sprachkompetenz Institut Für Interkulturelle Kommunikation. ([http://www.iik.ch/cms/wpcontent/uploads/theorie/div/Was\\_heisst\\_Sprk\\_ompetenz.pdf](http://www.iik.ch/cms/wpcontent/uploads/theorie/div/Was_heisst_Sprk_ompetenz.pdf), gesehen am 29. Juli 2019 um 14.00 Uhr)
- Putri, Septiani, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash C6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. <http://repository.upy.ac.id/1053/> gelesen am 1 August 2019 um 14.00 Uhr)
- Plomp, Tjeerd. 2000. *Educational Design Research*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development
- Raditya, <https://tirto.id/sejarah-18-februari-1845-lahirnya-raja-toba-sisingamaraja-xii-dhg7> *Lahirnya Raja Toba Sisingamaraja XII* gelesen am 8. Juli 2019 um 20.00 Uhr
- Utami, 2011 in Sari Afriliani, 2016. *Perancangan Aplikasi Multimedia Animasi 3D Surat Pemberitahuan Pajak Tahunan Menggunakan Blender Game Engine*. (<https://informatika.uc.ac.id/> gelesen am 19 Juli 2019 um 21.00 Uhr)
- Mulmed, <http://blender16.blogspot.com/2016/11/kelebihan-dan-kekurangan-blender-3d.html>, gelesen am 8. Juli 2019 um 21.00 Uhr

---

Biografie der Authorinnen :

- (1) ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan.
- (2) ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.
- (3) ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

