

## **DIE ERSTELLUNG EINER ANIMATION MIT DEM TITEL *PUTRI HIJAU***

**Joanne Veronica Sirait<sup>1</sup>  
Ahmad Bengar Harahap<sup>2</sup>  
Rina Evianty<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> is Graduate of German Department of Unimed, Medan, <sup>2</sup> German Lecturer at Unimed, Medan, <sup>3</sup> is German Lecturer at Unimed, Medan

### ***Abstract***

*The aim of this investigation is to create a video animation of Putri Hijau's folklore as a learning medium. The descriptive qualitative method is used in this study. This research is being conducted in the Digital Library at the State University of Medan. This study uses a Richey and Klein theory design study, which is a three-step process. They are (1) the planning, (2) the production and (3) the evaluation. The data in this research is the vocabulary, pictures,. The data source of this research is the book Legend Putri Hijau. The evaluation of the learning medium is very good.*

***Keywords: Development, video animation, Adobe Flash CS6 Professional***

### ***Auszug***

Das Ziel dieser Untersuchung ist eine Video-Animation Folklore *Putri Hijau* als Lernmediums zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Diese Untersuchung wird in der Digital Library der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. In dieser Untersuchung wird eine Erstellungsuntersuchung mit der *Richey* und *Klein*-Theorie verwendet. Diesen Prozess besteht aus drei Phasen. Sie sind (1) die Planung, (2) die Herstellung und (3) die Evaluation. Die Daten in dieser Untersuchung ist der Wortschatz, Bildern,. Die Datenquelle dieser Untersuchung ist das Buch *Legenda Putri Hijau*. Die Bewertung des Lernmediums ist sehr gut.

***Schlüsselwörter: Herstellung, Video-Animation, Adobe Flash CS 6 Professional***

## **EINLEITUNG**

Fortschritte Wissenschaft und die Technologie ist sehr einflussreich auf Lernstrategien. Durch diese Fortschritte können wir verschiedene Medien entsprechend ihren Bedürfnissen und Zielen einsetzen. Medien können Interesse, Verhalten, Sozial, Emotion, und Kenntnis beeinflussen.

Das Wort Medien kommt aus dem lateinischen *medius*, das wörtlich "Mitte", "Vermittler" oder "Einleitung" bedeutet. In arabischer Sprache ist die Vermittlung

oder Einführung von Nachrichten vom Absender an den Empfänger der Nachricht (Azhar Arsyad, 2009:3). Die Lernmedien sind das Mittel, um die Inhalte wie Buch, Filme, Videos und so weiter zu vermitteln. In der Ausbildung können verschiedene Lernmethode eingesetzt werden. Eine Lernmethode, die jetzt entwickelt werden kann, kann die Computer Technologie nutzen. Die Audio-visuellen Medien können in Form von interaktiven Anwendungen wie Animationen benutzt werden.

In dieser Untersuchung werden Animationsmedien für die Folklore entwickeln. Animationmedien der Folklore können dabei helfen, Geschichten besser zu verstehen und zu interpretieren. Animation Folklore ist interessanter, weil Animationsmedien nicht langweilig sind. Animationmedien können als Lernmedium zum Höverstehen und Leseverstehen verwendet werden. Animation ist eine Technik, mit den audiovisuellen Werken basierend auf den Zeitdauer von Bildern erstellt werden (Adinda & Adjie, 2011: 6).

Indonesien ist ein Inselstaat, der aus verschiedenen ethnischen Gruppen besteht, die eine Einheit bilden. Stammes-Indonesier haben unterschiedliche kulturelle Bräuche. Darüber hinaus gibt es in Indonesien viele Geschichten über Folklore, Legenden, Mythen.

Folklore ist ein Literarischer Texte, welche der Öffentlichkeit bekannt. Folklore kann nicht nur zur Unterhaltung, sondern auch zum Erlernen der deutschen Sprache. Viele Geschichten können für ein animiertes wie die Folklore *Putri Hijau* entwickelt werden. *Putri Hijau* ist eine wunderschöne Prinzessin aus einem Königreich in Tanah Deli Nord-Sumatra. Heute ist die Folklore der *Putri Hijau* nicht mehr beliebt, da immer mehr Geschichten aus dem Ausland kommen.

Basierend auf den Ergebnissen der Umfrage Studenten der Klasse A, B und C-2015 der Deutschabteilung der Staatlichen Universität von Medan, dass viele Studenten Animation Video als Lernmedien mögen, weil Animation kann das Interesse am Lernen. Durch die Verwendung interessantes Videos können die Studenten die Lektionen leichter verstehen besonders in Bezug auf Literatur. Es gibt noch keine Animation mit dem Titel *Putri Hijau*. Aufgrund der oben genannten Probleme wählt die Untersucherin den Titel "Die Erstellung einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau*".

## **THEORITISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN**

### **Erstellunglungsmodell**

Erstellung ist eine Forschungsmethode zur Herstellung bestimmter Produkte und zum Testen der Wirksamkeit dieser Produkte verwendet. Borg und Gall (im Sugiyono, 2017 : 28) geben an, dass Erstellung die Prozesse sind, mit denen Produkte validiert und entwickelt werden. Um bestimmte Produkte herstellen zu können. Diese Forschung wird ein Produkt produzieren. Ein davon ist das Richey und Klein Modell. Das Entwicklungsmodell von Richey und Klein besteht aus drei Schritten, nämlich Planung, Erstellung, und Evaluation.

In der Planungsphase sind Produkte Planungsaktivitäten enthalten, die für bestimmte Zwecke durchgeführt werden. Die Produktplanung, basierend auf der Bedarfsanalyse erstellt. Die Herstellung ist eine Aktivität, um Produkt basierend auf dem Design herzustellen.

Die Evaluation ist eine Aktivität zur Bewertung von Produkten nach festgelegten Spezifikationen. Diese Bewertungsaktivität wird durchgeführt, um die Schwächen des Produkts sowie Expertenbeiträge herauszufinden, damit das Produkt eine bessere Durchführbarkeit und Verwendungsqualität aufweist.

### **Der Begriff der Lernmedien**

Lernmedien sind alles, das verwendet werden kann, um eine Nachricht von Absender an den Empfänger zu übermitteln, damit es die Gedanken, Gefühle, Interessen und Aufmerksamkeit anregen können (Aidas YA, 2014 : 324 ). Aus dieser Definition geht hervor, dass sich das Verständnis der Medien auf die Verwendung von Tools bezieht, die den Prozess der Zustellung von Nachrichten unterstützen können. Lernmedien sind Lernressourcen, die mit Menschen und Gegenständen oder Ereignissen interpretiert werden können, um Wissen, Fähigkeiten oder Einstellungen zu erlangen. Newby (in Winayanto Wandah, 2017:5) Lernmedien sind Medien, die Lernbotschaften vermitteln können. (Arsyad 2009:26) Lernmedien sind Büchern, Tonbändern, Bändern, Video, Filmen, Diabildern (Bilderrahmen), Fotos, Bildern, Grafiken, Fernsehen und Computern besteht.. (Arsyad 2009 :26) gab vier praktische Vorteile der Verwendung von Medien an, darunter: 1) Medien können die Darstellung von Nachrichten und Informationen klarstellen, um den Prozess und die Ergebnisse zu erleichtern und

zu verbessern, 2) Medien können die Aufmerksamkeit des Kindes verbessern und lenken, so dass sie zu Lernmotivation und direkter Interaktion zwischen den Schülern und ihrer Umgebung führen können, 3) Medien können die Grenzen der Sinne, des Raumes und der Zeit überwinden, 4) Medien können den Schülern eine gemeinsame Erfahrung über Ereignisse in ihrer Umgebung vermitteln.

### **Der Begriff von Animation**

Animation ist der Prozess des Erzeugens eines Bewegungseffekts oder des Effekts von Formänderungen, die auftreten. Animation ist auch eine Technik zum Anzeigen von aufeinanderfolgenden Bildern, damit die Betrachter die Illustrationen in den angezeigten Bildern fühlen können. Die Animation wird Frame für Frame in chronologischer Reihenfolge angezeigt, um die Illusion einer kontinuierlichen Bewegung zu erzeugen, sodass das Display lebendig aussieht (Rochman, 2015:6).

Animation kann das Interesse am Lernen und Verstehen eines bestimmten Wissenschaftsbereichs steigern. Für den Kursleiter kann die Animation den Lern- und Lehrprozess bei der Übermittlung von Material an die Schüler vereinfachen. Die Nachteile der Animationsmedien erfordern Kreativität, um Animation so zu gestalten, dass sie als Lernmedium verwendet werden kann

### ***Adobe Flash CS6***

Flash ist eine von Macromedia entwickelte Software, die von Adobe erworben wurde. *Adobe Flash CS6* ist eine Software, die Präsentationen, Spiele, Filme, Animationen, interaktive CDs und Lern-CDs erstellen sowie interaktive, interessante Websites erstellen kann (Rezeki, 2018 : 856).

Adobe Flash CS6 ist eine interaktive Anwendung zum Erstellen von Lernmedien, die einfach ist und von jedem verwendet werden kann. Der Vorteil von *Adobe Flash CS6* besteht darin, dass es über zahlreiche Funktionen verfügt, mit denen Bilder, Ton und Animation gleichzeitig verbunden werden können. Der Nachteil von *Adobe Flash CS6* ist, dass es aufgrund aller Handbücher lange dauert (Rezeki, 2018 : 856).

### **Begriff von Folklore**

Djamaris (im Melasarianti,2015:3) gibt an, dass Folklore eine Gruppe von Geschichten ist, die über Generationen von einer Generation zu nächsten Leben und sich entwickeln.

Folklore ist traditionelle Literatur, weil sie aus einer Gruppe von Menschen hervorgegangen ist, die sich immer noch stark für traditionelle kulturelle Werte einsetzen (Dharmoj in Melasarianti, 2015:4).Basierend auf den Experten kann geschlussfolgert werden, dass Folklore Geschichten sind, die sich entwickeln und in der Gemeinschaft mündlich vorgetragen werden

#### ***Putri Hijau***

1985 gab es das Haru-Königreich in Delitua, Nord-Sumatra. Der König Deli hatte drei Kindern : *Mambang Khayali*, *Mambang Yasid*, *Putri Hijau*. *Putri Hijau* ist eine wunderschöne Prinzessin aus dem berühmten Haru Königreich.Viele Fürstenwollen die *Putri Hijau* wollenheiraten, wurden aber abgelehnt. *Mambang Khayali* ist ein Prinz, er hat die Macht, sich in eine Kanone zu verwandeln. *Mambang Yasid*. *Mambang Yasid* ist ein Prinz, den er in einen Drachen verwandeln kann. Der Sultan von Aceh war fasziniert von der Schönheit *Putri Hijau*. Eines Tages wollte sich der Sultan von Aceh für *Putri Hijau* bewerben, aber abgelehnt. Es gab einen Krieg zwischen dem Königreich Haru und dem Sultanat Aceh.*Mambang Khayali* verwandelte sich in eine Kanone, um die Aceh-Streitkräfte zu bekämpfe . Aber der Krieg wurde vom Sultanat Aceh gewonnen, Die *Putri Hijau* verlor ihren Bruder wegen der Niederlage des Königreichs Haru.Die Prinzessin wurde ins Sultanat Aceh gebracht. Aber der Bruder von *Putri Hijau* kam und sie verschwanden.

#### **Die konzeptuelle Grundlage**

Nicht jeder ist immer daran interessiert, Folklore Texte zu lesen. Einige sind leicht gelangweilt und es ist schwierig, der Handlung zu folgen.Lernmedien mit Animation können das Interesse der Studenten am Lernen. Dann wurde die Folklore zu einer Animation entwickelt.

Animationsmedien sind in der Kategorie Audiovisuelle Medien enthalten.Dieses Medium zeigt Bilder an, die Gedanken, Gefühle, Aufmerksamkeit und Fähigkeiten stimulieren können.Die Animation, die erstellt

wird, ist die Animation *Putri Hijau* mit Hilfe *Adobe Flash CS6 Professional*. Diese Geschichte kommt aus Nord Sumatra. Diese Erstellung basiert auf dem Entwicklungsmodell von Richey und Klein. Mit diesen animierten Medien soll das Interesse der Studenten am Hören von Folklore geweckt werden.

### **UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE**

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung. Die Entwicklungsmethode von Richey und Klein besteht aus Planung, Herstellung, und Evaluation (Sugiyono, 2017:39). Das Produkt ist eine Animation mit dem Titel *Putri Hijau*.

In der Planungsphase sind die durchzuführenden Produktplanungsaktivitäten enthalten. Die Entwurfplanung der Analyse des Bedarfs erfolgt in dieser Phase. Studenten brauchen interessante Medien. In dieser Phase auswählen der zu entwickelnde Geschichte, Übersetzen von Folklore, und Analysieren der Geschichte *Putri Hijau* nach Thema, Handlung, und Charakter.

Die Produktionsphase beinhaltet die Herstellung von Produkten. In dieser Phase die Charakter, Situation, Ort und Zeit mit Applikation *Adobe Flash CS6 Professional* animiert. Die Animationen basierend entsprechend der Handlung, die Bilder, die Töne einzufügen.

Die Evaluation ist eine Testaktivität, bei der ein hergestelltes Produkt bewertet wird. Die Animation der produzierten Folklore wird anhand der festgelegten Spezifikationen bewertet und getestet. Bewertung Sprache, Bewertung von Animationsmedien von Experten getestet. Damit das Produkt eine bessere Verwendbarkeit aufweist.

Diese Untersuchung wird im Digital Library an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Die Daten dieser Untersuchung sind Wörter und Sätze im Buch *Putri Hijau*. Die Datenquelle sind die Folklore von *Putri Hijau* aus folgenden Buch: *Cerita Rakyat Nusantara. Erlangga for Kids*, 2018.

### **Die Diskussion**

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau* mithilfe *Adobe Flash CS 6 Professional* wird zusammengefasst. Diese Untersuchung benutzt das Richey und Klein-Modell. Dieses Modell besteht aus drei Phasen. Die Phasen sind: (1) Planung (2) Herstellung und (3) Evaluation. In

diesem Kapitel wird jede Stufe mit ihrem Ergebnis erklärt. In der Planungsphase wird eine Umfrage durchgeführt. Das Ergebnis von der Umfrage ergab, dass sich viele Menschen für eine Animations-Folklore interessieren. Dann wurde die *Putri Hijau* Folklore gewählt. Die Auswahl die *Putri Hijau* Folklore erfolgt nach einigen Gründen, die im Kapitel I beschrieben wurden.

In dieser Planungsphase wurden folgende Schritte durchgeführt (i) die Sammlung der Information, (ii) die Übersetzung die Volksgeschichte und die Beschreibung der Dialoge,, (iii). Analysieren die Folklore *Putri Hijau*. In der Herstellungsphase wird das Konzept der Lernmedien mithilfe *Adobe Flash CS 6 Professional* entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design für die *Putri Hijau* Folklore wurde mit *Adobe Flash CS6 Professional* Applikation erstellt. In der Entwicklungsphase wurden Bilder, Ton, Text, und Effekt Folklore *Putri Hijau* realisiert. Während des Prozesses der Entwicklung vom Anfang bis zum Ende gab es hemmende Faktoren und unterstützende Faktoren. Hemmende Faktoren sind: es dauert lange, einen Charakter zu erstellen. Neben hemmenden Faktoren gab es für die Medienentwicklung während des Prozesses Animation unterstützende Faktoren. Sie sind: Die Applikation *Adobe Flash CS6 Professional* kann auf Laptops heruntergeladen werden, sodass die Erstellung immer und überall erstellt werden kann. Das aus dieser Forschung entstandene Endprodukt ist Videoanimation mit dem Titel *Putri Hijau*.

### **Das Ergebnis der Erstellung Einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau***

Das Ergebnis der Erstellung einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau* ist ein Animationsvideo. Das Design dieses Animationsvideos ist gut gestaltet. *Adobe Flash CS6 Professional* Applikation kann Bilder, Videos, Töne, und Texte erfassen. Dieses animation Video erzählt die Geschichte einer Prinzessin, die keinen Sultan heiraten will. *Putri Hijau* ist eine wunderschöne Prinzessin aus dem berühmten Haru Königreich. *Putri Hijau* hat zwei Brüder, nämlich *Mambang Yasid und Mambang Khayali*. *Putri Hijau* wollte nicht heiraten, aber der Sultan von Aceh zwang die Prinzessin zu heiraten und am Ende lief die Prinzessin weg und verschwand.



Die Ergebnis der Untersuchung ist eine Videoanimation, die aus Bildern, Ton, Text und Effekten bestehen. Das Video dauert 6:40 Minuten . Die Kapazität ist 52,4 Megabyte. Die Videoanimation kann mithilfe des GOM Players abgespielt werden. In der Zukunft kann das Animationsvideo mit dem Titel *Putri Hijau* besonders für Deutschlernende eingesetzt werden. Diese Erstellung kann ein guter und nützliches Medium, insbesondere für das Fach „Deutschlernen“ sein, weil die Videoanimation einfach zu verstehen ist.

Die Validierung von Experten bestand aus zwei Teilen. Zuerst die Evaluation der Wörter und der Sätze, die von dem Muttersprachler erstellt wurde. der Letzte Schritt ist Bewertung der Animation. Die Kommentare der Expert zeigen, das der Animation *Putri Hijau* im Allgemeinen gut sind. Der Expert das Design hat folgendermaßen benotet, von 9 Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt es die Note 4, das heisst sehr gut für die 7 Aspekte Der Expert gibt es die Note 3 für die 2 Aspekte. Die Note 3 bedeutet gut.

Basierend auf den obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau* mit hilfe der *Adobe Flash CS 6 Professional* Applikation mit der Rickey und Klein Theorie gut ist. So wird der Animation *Putri Hijau* verwendet werden können.

### **Schlussfolgerung**

1. Der Prozess der Erstellung einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau*. Dieser Prozess besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein (28 : 2017). Darunter sind (1) Die Planung: In der Planung wird zuerst die Datensammlung und die Problemidentifizierung durchgeführt. In dieser Phase wird übersetzen Folklore *Putri Hijau*, und das Thema, Handlung, und Charakter analysiert . (2) Die Erstellung des Produkts. In der Designphase Konzept Lernmediums mit *Adobe Flash CS6 Professional* Applikation entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design der Animation besteht aus den Bildern, den Charakteren, Untertitel und Tone. .(3) Die Evaluation/Bewertung und Revisionphase werden Bilder, Untertitel, Ton und Musik im Video Folklore *Putri Hijau* implementiert. Danach ist die Erstellungsphase fertig.



2. Die Ergebnisse der Erstellung einer Animation mit dem Titel *Putri Hijau* sind:
  - a. In dieser Untersuchung hat *Adobe Flash CS6 Professional* Applikation als Lernmedium mit Bilder, Texte, Tone erstellt.
  - b. Diese Animation erzählt die Geschichte einer schönen Prinzessin aus einem Königreich in Nord-Sumatra. Es gibt fünf Figuren in diesem Animation, nämlich *Putri Hijau, Mambang Yasid, Mambang Khayali, Sultan Aceh* und der Soldat.
  - c. Das Videoanimation dauert 6:40 Minuten . Die Kapazität ist 52,4 Megabyte. Die Videoanimation kann mithilfe des GOM Players gespielt werden.
  - d. Die Videoanimation *Putri Hija* mit *Adobe Flash CS6 Professional* als Lernmedium wurde von einem Prüfer korrigiert, sodass die Note des Lernmedium von dem Experte 94,44 (sehr gut) und Kommunikative Sprache für die Dozenten und die Studenten.

### LITERATURVERZEICHNIS

- Anonim.2018.*Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: Erlangga for Kids.
- Adinda,& Adjie. 2011. *B1 3D Studio Max 9 +Cd. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story, 6*. Surabaya: STIKOM. Gelesen am 20. Agusustus 2019.
- Aidas Febriana Yusnin. 2014. *Die Verwendung der Memory- Spiel zur Wortschatzbeherrschung von der Schülern XI IPA 1SMA Negeri 13 Surabaya*. *Laterne*.<https://www.neliti.com/publications/249800/die-verwendung-der-memory-spiel-zur-wortschatzbeherrschung-von-der-schulern-xi-i>Gelesen am 19. Agustus 2019.
- ArsyadAzhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Parsada.
- Hidayah E. 2011. *Pengembangan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Skripsi*.Semarang : Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/7761/>. Gelesen am 22. Agustus 2019.
- Kusumah R. 2015. *Perancangan Animasi Cerita Rakyat Situ Bagendit Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia DiniSkripsi*.Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.<http://digilib.isi.ac.id/984/>. Gelesen am 23.Agustus 2019.
- Life, Hör. 2005. Gramatik, Indirekte Rede. BEaj Deutsch Übersicht.

- Melasarianti L. 2015. Membentuk Karakter Anak Sesuai Prinsip Pancasila Melalui Cerita Rakyat. *Ligua Idea*. <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jli/article/download/325/256/>. Gelesen am 23. Agustus 2019.
- Purnamasari I. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA Di Kabupaten Jepara Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/29344/>. Gelesenam 20. Agustus 2019.
- Pratama DR. 2018. *Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi anak Sekolah Dasar. Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/download/102344/100917>. Gelesenam 19. Agustus 2019.
- Putri AWS. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDSkripsi*. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta. <http://repository.upy.ac.id/1053/>. Gelesen am 19 Agustus 2019.
- Rezeki S, 2018. Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/33>. Gelesen am 19 Agustus 2019.
- Rochman F, Subiyantoro H, Faridah, Umam NC. 2015. *Perancangan Animasi Nasional*. Jakarta :PT. Republik Solusi.
- Sembiring A, Nasution F, Nasution B.A.A, 2010. *Hikayat Putri Hijau*. Bekasi : CV Nusa Persada.
- Silalahi UG. 2018. *Die Erstellung Eines Lernmediums mit Der Adobe Flas Profesional CS6 Zum Thema Aktiv in Der Freizeit. Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung : Alfaberta.
- Wibiyanto Wandah, 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- 
- 
-