

DIE ERSTELLUNG DES DIGITALISIERTEN COMICS MIT DEM TITEL “DER USPRUNG DES NASUTION VOLKSTAMMS IN SÜD-TAPANULI (SI BAROAR)

Ade Aryanti¹

Hafniati²

Ahmad Bengar Harahap³

Email: adearyanti71@gmail.com

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, Comic von die Volksgeschichte “Der Ursprung Des Nasution Volkstamms In Süd-Tapanuli” zu erstellen. Die Erstellungsuntersuchung wird in dieser Untersuchung angewendet. Der Prozess der Rstellung der Comic mit dem Applikation “Coreldraw” bester Prozess der Klärung der Phasen von Richey und Kleiin Tehorie. Darunter sind (1) Die Planung, (2) Die Erstellung, (3) Die Evaluation/Bewertung und Revision. Die Daten und Datenquellen dieser Untersuchung sind die Volksgeschichte “Der Ursprung Des Nasution Volkstamms In Süd-Tapanuli” und die Sätze von die Volksgeschichte mit der Hilfe von der Applikation “Coreldraw”. Dieser Comic besteht aus 21 Seiten. Die Bewertung der Experte über die Qualität die Ergebnisses ist 92,8 (sehr gut)

Schlüsselwörter: Die Erstellung, Comic, Volksgeschichte

Abstract

The aim of this research is to create a comic strip of the folk tale “The Origin Of The Nasution Tribe In South Tapanuli”. The creation examination is used in this examination. The process of creating the comic with the application “Coreldraw” is the best process of clarifying the phases of Richey and Kleiin theory. These include (1) the planning, (2) the creation, (3) the evaluation / assessment and revision. The data and data sources of this research are the folk history “The Origin Of The Nasution Tribe In South Tapanuli” and the sentences of the folk history with the help of the application “Coreldraw”. This comic consists of 21 pages. The expert's assessment of the quality of the results is 92.8 (very good)

Keywords: Development, comic, folk history

EINLEITUNG

Indonesien ist ein multikulturelles Land. Multikulturalität bedeutet das Vorhandensein von verschiedenen Kulturen in einem Land. Diese bestehen aus ethnischer Zugehörigkeit, die Sprache, die Rasse, die Religion und anderen. Eine von den vielen Kulturen in Indonesien ist Folklore. Folklore ist eine Kultur, die traditionell sowohl in mündlicher als auch in beispielhafter Form weitergegeben oder vererbt wird, begleitet von Erinnerungen. Die Arten von der Folklore sind Volkserzählung, Märchen, Volksgeschichte, Mythos, Legende und so weiter.

Rampan (2014:1) meint, dass die Volksgeschichte das Eigentum einer bestimmten Gesellschaft zum Unterscheid von anderen Gesellschaften ist. In der Gesellschaft gibt es kulturelle Tradition, die erblich vererbt wird. Sie wird von den Menschen kollektiv auf den sehr geräumigen Varianten gepflegt.

Süd-Tapanuli ist einer der Bezirke in Nord-Sumatra. Die meisten Bezirke sind vom Stamm der Mandailing bewohnt. Der Mandailing Stamm gehört zum Batak Familienstamm. Der Mandailing Stamm hat auch Vielfalt in der Volksgeschichte, einschließlich *Sampuraga*, *Batu Bangga*, *Marjago Tarutung* und *Si Baroar*. Diese Forschung wird die Geschichte über *Si Baroar* erklären.

Das Thema wird *Der Ursprung Des Nasution Volksstamms in Süd-Tapanuli (Si Baroar)* für diese Untersuchung zur Erstellung eines digitalen Comics gewählt. Der Hintergrund für die Wahl dieses Volksgesichte ist es, weil diese Geschichte in der Öffentlichkeit nicht sehr bekannt ist. Diese Volksgeschichte hat einen guten Charakter für die Erziehung, zum Beispiel nicht arrogant, und er ist jemand, der immer anderen hilft. Die in dieser Untersuchung wird die Geschichte *Der Ursprungs des Nasution Volksstamms in Süd Tapanuli (Si Baroar)* zu einem digitalen Comic erstellt. Die Verwendung der Comic-Medien erleichtert den Lesern der Volksgeschichte zu verstehen.

Besierend auf den Ergebnissen der Umfrage für 21 Studenten der Klasse A, B und C-2015 der Deutschabteilung der Staatlichen Universität von Medan (10. Juli 2019) wurde herausgefunden, dass es keine noch Erstellung des digitalen Comics gibt. Auf der Grundlage des Fragebogens, der verteilt wurde, stellt sich heraus dass digitale Comics mit dem Thema *Der Ursprung Des Nasution Volksstamms in Süd-Tapanuli (Si Baroar)* noch nicht erstellt wurden.

Suryani (2018 : 6) stellt fest, das Lernmedien alle Formen und Mittel zur Bereitstellung von Information sind, die in Übereinstimmung mit der Theorie des Lernens erstellt werden. Sie können für Zwecke des Lernens mittels Nachrichten verwendet werden, damit der Lernprozess gefördert werden kann. Haryono (2017 : 2), stellt fest dass *CorelDraw* ein Computerprogramm ist, das Vektorlinien bearbeitet. Dieses Programm wurde von Corel, einem Softwareunternehmen mit Hauptsitz in Ottawa, Kanada, erstellt. In dieser Untersuchung wird der digitale Comic mit *Corel Draw* erstellt.

Bei dieser Untersuchung wird ein digitaler Comic durch die Bestimmung der Volksgeschichte und verwendete Übersetzungstechniken erstellt. Der Comic wird illustrierte Comics mit interessanter Geschichte produziert. In dieser Studie wird ein digitaler Comic *Der Ursprung Des Nasutiom Volksstamms In Süd-Tapanuli (Si Baroar)*, der als Lernmedium verwendet werden kann erstellt.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Das Entwicklungsmodell

Es gibt viele Entwicklungsmodelle, um Methoden, Strategien, Lernmedien und Lernmaterialien zu erstellen. Ein davon ist das Richey und Klein Modell. Das Richey und Klein Model wurde im Jahr 2009 erstellt. Richey und Klein ist eine Abkürzung von *Planning, Production und Evaluation*.

- (a). Planung, In der Planungsphase sind Produktplanungsaktivitäten enthalten, die für bestimmte Zwecke durchgeführt werden. In dieser Phase untersucht der Forscher an, welche Produkte auf der Grundlage einer Bedarfsanalyse entwickelt werden, die durch Literaturrecherche und -studien durchgeführt wird.
- (b). Produktion, Die Produktionsphase enthält Aktivitäten zur Herstellung von Produkten. Das zuvor kompilierte Design wird zu einem Produkt.
- (c). Evaluation, In der Bewertung werden Produkte bewertet, die von Experten durchgeführt werden. Diese Bewertungsaktivität wird durchgeführt, um die Schwächen oder Schwächen des Produkts sowie Expertenbeiträge herauszufinden, damit das Produkt eine bessere Durchführbarkeit und Verwendungsqualität aufweist.

Der Begriff der Medien

Arsyad, (2002 : 15) erklärt, dass Medien (die Pluralform des Mediums) ein Wort, das vom lateinischen *medius* abgeleitet ist und wörtlich "Mitte", "Vermittler" oder "Einführung" bedeutet. Daher können die Medien als Zwischen- oder Zustellungsnachricht vom Absender an den Empfänger der Nachricht interpretiert werden. Medien können in Form von Material (Software) und / oder Werkzeugen (Hardware) vorliegen.

In dem Buch *Introduction to Communication Studies* (Cangara, 2006: 119) sind Medien ein Werkzeug oder Mittel, um Botschaften von Kommunikatoren an

die Öffentlichkeit zu übermitteln. Es gibt einige Psychologen, die glauben, dass in der menschlichen Kommunikation die menschlichen Sinne wie Augen und Ohren die dominierenden Kommunikationsmittel sind. Nachrichten, die später von den Sinnen empfangen werden, werden dann vom menschlichen Geist verarbeitet, um seine Haltung zu etwas zu kontrollieren und zu bestimmen, bevor sie in einer Aktion ausgedrückt werden.

Der Begriff der Volksgeschichte

Mitchell in Nurgiyantoro (2013:164) stellt fest, dass die Volksgeschichte eine Art des traditionellen Wissens ist, die in einer kleinen abgelegenen Gemeinde mündlich eingereicht wird. Und Rumpun (2014:1) meint, dass die Volksgeschichte das Eigentum einer bestimmten Gesellschaft zum Unterscheid von anderen Gesellschaften ist. In der Gesellschaft gibt es kulturelle Tradition, die erblich vererbt wird und es werden die Menschen kollektiv auf den sehr geräumigen Varianten gepflegt.

Endarswaran (2010: 3) stellt fest, Volksgeschichte Spezifität liegt im Aspekt seiner Verbreitung. Während Taylor (Dunandjaya, 2003: 31) Volksgeschichte Material ist, das aus der Tradition, durch Worte oder aus dem Mund-zu-Mund und aus der Praxis des Zolls geerbt wurde. Mit anderen Worten, Volksgeschichte ist im Grunde eine Form der Kultur, die von Generation zu Generation und verbal vererbt wird.

Die Arten der Volksgeschichte

Rampan (2014:15-62) erzählt die Arten der Volksgeschichte. Darunter sind: (a). Der Mythos ist eine Folklore, die Wahrheit von der örtlichen Gemeinde geglaubt wird. Seine Figuren sind Götter im Himmel. (b). Die Legende ist eine Folklore, die wirklich passiert betrachtet wird. Seine Figuren sind gewöhnliche Menschen oder Gegenstände wie Steine, Tiere, Flüsse und Berge. Die Legende zeigt immer den historischen Beweisen. (c). Das Märchen, die Geschichte wird aus der Geschichte der Vergangenheit über den Mensch oder anderes Lebewese angehoben, die Aktivitäten wie Menschen tun. Seine Figuren sind Hexan, Feen und alte Großmutter. (d). Die Fabel ist eine Folklore, die über die Tiere erzählt. Und die Tiere leben wie Menschen. (e). Die Sage ist eine Folklore, die auf dem Stammbaum des Königs und sein Nachkomme im bestimmten Ort und Zeit betont

wird. (f). Die Epik ist eine der Formen der Folklore, die die Figuren in der Geschichte einen Eigenschaftsheld hat. (g). Die witzige Geschichte ist eine Foklore, die sich auf den lustigen Dingen bezieht.

Theorie der Indirekten und Direkten Rede

Lüde (2005:1) stellt fest, die direkte Rede steht normalerweise in Anführungsstrichen und gibt gesprochene Wörter wieder.

z.B: Putri : "Mein Freund geht zu Universität".

Und die indirekte Rede gibt die direkten Aussagen ohne Anführungszeichen und im Konjunktiv wieder.

z.B : Mein Freund wird zu Universität gegangen.

Der Begriff des Comics

Gumelar (2011 : 2) erklärt, dass Wort, Comic aus dem englischen Wort "Comix", *ensstand*, das "lustig" bedeutet oder das lateinische Wort "Komikos aus Komos "revel", das circa im 16. Jahrhundert erscheint. Die ursprüngliche Bedeutung ist so, weil das ursprüngliche Comic darauf abzielt, um Bilder zu machen, die über lustige Dinge erzählen. McCoud (2008 : 20) meint, ein Comic ist eine bestimmte Reihenfolge an Bildern und Symbolen, die darauf abzielen Informationen und/oder das Erreichen von Entitätsantworten von Lesern.

Arten des Comics

Es gibt viele Arten von visuellen Medien, vor allem Comics, die bekannt sind und in der über Lieferung von Informationen und Nachrichten verwendet werden. Jeder Typ oder Teil kann auch entsprechend mit der Charakteristik und Eigenschaften der Medien gruppiert werden. Nach der Meinung von Safa (in Faud, 2016 : 29-31) gibt es verschiedene Arten von Comics, nämlich: (a). Cartoons/Karikaturen, Nur eine Ansicht, wo einige Bilder mit Schriften kombiniert werden. Dieser Comic-Typ ist eine Art von Humor-Cartoon, kann eine Bedeutung verursachen. Sodas der Leser den Zweck verstehen kann. (b). Comicstrip ist Schnitte der voreingestellten Bilder in ein Fragment von Kurzgeschichten. Dieses Comic kann eine Geschichte fortgesetzt werden. (c). Comicbücher, Zeichnungstränge, Gesichten in Form von Büchern (Titel und Inhalt).Comic-Bücher werden oft als kurze Geschichten bezeichnet. Aus den obigen Arten des Comic kann geschlossen werden, dass das Comic, das von der

Verfasserin erstellt wird, ein digitale Comic ist. Dieses Comic wird in als digitales Comic gemacht., das eine kurze Geschichte des Umzuges erzählt.

Der Begriff von *Coreldrow*

CorelDraw ist ein Computerprogramm, das Vektorlinien bearbeitet. Dieses Programm wurde von Corel, einem Softwareunternehmen mit Hauptsitz in Ottawa, Kanada, erstellt. *CorelDraw* wird zur Verarbeitung von Bildern verwendet, daher wird es in vielen Bereichen der Veröffentlichungs oder Drucken verwendet oder in anderen Bereichen, die einen Visualisierungsprozess erfordern. Im Allgemeinen ist die *CorelDraw* Funktion ein vertikaler Grafikeditor der visuelle Bilder erzeugt. Es gibt viele Benutzer von *CorelDraw*, die es in verschiedenen Bereichen einsetzen, die grafische Gestaltungsinstinkte oder visuelle werke haben.

Neben der Erstellung von Comics kann *CorelDraw* auch Logos oder Symbole erstellen. *CorelDraw* können Einlaidungs designs, Broschüren, Buchumschlägen und illustrierten Bildern erstellen. Vorteile des *CorelDraw* Programms. Ein gutes Programm hat sicherlich erhebliche Vorteile. Einige der Vorteile des *CorelDraw* Programms sind: (a). Mit Vektor oder vektorbasierten Bildern erzeugte Bilder können auf der niedrigsten Ebene reduziert werden, aber die Ergebnisse sind Bitmap- oder rasterbasierten Bildern nicht unterlegen. (b). Die Verwendung von *CorelDraw*, insbesondere der darin enthaltenen Tools, ist für Benutzer sehr einfach zu verstehen, auch für Benutzer, die es zum ersten Mal verwenden. (c). Corel Draw eignet sich genau wie Adobe Photoshop sehr gut für die Zusammenarbeit zwischen Schrift und Bild.

Der Begriff von Adaptionübersetzung

Muchtar (2015:24) stellt fest, Adaption ist eine Übersetzungsmethode, bei der zwei verschiedene Kulturen angepasst warden. Diese Methode wird verwendet, weil *Si Baroar* zurzeit nur auf Indonesisch verfügbar ist.

INHALT

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Diese Untersuchung benutzt die Methode R&D (Research and Development). Diese Untersuchung hat das Ziel, ein Produkt zu erstellen und zu prüfen. In dieser Untersuchung wird die Theorie Richey und Klein verwendet. Diese Theorie besteht aus drei Phasen: (1)

Planung, (2) Erstellung, (3) Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis vorgestellt.

1. Die Planungsphase

Die Planung ist die erste Phase. Dieser Comic wird nach die Volksgeschichte *der Ursprung des Nasution Volksstams In Süd-Tapanuli* erstellt. Der vorliegende Comic verwendet Tools wie ein Laptop. Die Verfasserin entwickelte den Comics der Volksgeschichte der *Ursprung des Nasution Volksstams in Süd-Tapanuli* mit der Applikation *Coreldraw*. In dieser Untersuchung muss der narrative Text die Volksgeschichte in Form eines Dialogs geändert werden. Die Schritte, die unternommen werden, sind das Thema die Volksgeschichte zu verstehen, der Text wird in mehrere wichtige Teile geteilt und dann in eine Runde umgewandelt, die nächste besteht darin, einen Dialog zu arrangieren, der auf Konflikten basiert, die zwischen den Charakteren auftreten, und die letzte besteht darin, Beschreibungen zu machen, um den Ablauf zu erklären und das Setting der Geschichte.

2. Die Erstellung

Die nächste Phase ist die Produkterstellungsphase. Bevor die Volksgeschichte mit der Applikation *Coreldraw* entworfen wurde, wurden die Schritte vorgestellt, die bei der Gestaltung des Designs des Comic berücksichtigt werden mussten. Das Design besteht aus den Bildern, den Charakteren und dem Wortschatz. Danach wurde die Volksgeschichte mit der Applikation *Coreldraw* dargestellt. Im Folgenden werden Bilder und Charaktere für den Comic dargestellt. In diesem Comic gibt 6 Personen, nämlich *Sultan Pulungan, Sawa, Si Pamatung, Si Baroar, der Sohn von Sutan Pulungan, die Leibwächter*.

3. Die Evaluation

Die Evaluation ist der letzte Schritt, um einen Comic zu erstellen. In dieser Phase wurden die Prüfung und die Validierung durchgeführt. Der Validator ist der Sprachvalidator des deutschen Sprachlehrers und der Designvalidator des Designexperten.. Sie gaben Ratschläge, Kommentare und eine Bewertung. Dieser Comic wurde von den Experten geprüft.

Nachdem die Expertin den erstellten Comic korrigiert hat, gibt sie den erstellten Comic Noten: Von sieben Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt die Expertin die Note vier für vier Aspekte, wie das Thema, die Illustration, die Ordentlichkeit, der Comic ist interessant, und der Comic ist kommunikativ. Die Note 4 bedeutet sehr gut. Der Experte gibt 3 für zwei Aspekte, Erscheinungsbild in Comics und das Produktdesign. Die Note 3 bedeutet gut. Der Experte hat für und zwar, dass der Hintergrund heller und attraktiv sein soll. Eine letzte Korrektur sollte von dem Muttersprachler gemacht werden. Die Expertin ist ein Freiberufler, der daran arbeitet, ein Medium digital zu machen, und ein Redakteur.

DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung eines Comics von der Volksgeschichte *Der Ursprung Des Nasution Volksstamms In Süd-Tapanuli (Si Baroar)* aus Nord-Sumatera wird zusammengefasst. In dieser Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Schritten, sie sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation.

In der Planungsphase wurde eine Umfrage durchgeführt. Das Ergebnis von der Umfrage ergab, dass es noch viele Menschen gibt, die Volksgeschichte nicht kennen. In dieser Planungsphase wurden folgende Schritte durchgeführt (i) die Sammlung der Information, (ii) die Identifizierung der Volksgeschichte, (iii) die Übersetzung der Volksgeschichte und (iv) die Beschreibung der Dialoge.

Während des Prozesses der Entwicklung vom Anfang bis zum Ende gab es hemmende Faktoren und unterstützende Faktoren. Hemmende Faktoren sind: (1) Der Charakter machen in Übereinstimmung mit der Volksgeschichte, (2) In der Applikation *Coreldraw* gibt es nur wenige Farben und die Effekte, um Comics zu erstellen.

Neben hemmenden Faktoren gab es für die Medienentwicklung während des Prozesses des Comics unterstützende Faktoren. Sie sind: (1) die Applikation *Coreldraw*. Mit vielen Funktionen wird es leicht, die Charaktere und Animationen zu erstellen. Zu diesen Merkmalen gehören Stifte, Bleistifte, Pinsel und andere Gemälde. (2) Die Existenz des Internets machte es der Verfasserin leicht, die Volksgeschichte zu lesen, bevor sie in Form von Comics verändert wurde. Es ist

auch einfach, um Ideen zu sammeln, wie Beispiele von Bildern von dem Internet für die Entwicklung des Comic. (3) Die Applikation *Coreldraw* kann sehr einfach auf Laptops heruntergeladen werden, sodass die Erstellung immer und überall erstellt werden kann.

Das aus dieser Forschung entstandene Endprodukt ist ein digitale Comic zum lesen über die Volksgeschichte *Der Ursprung Des Nasution Volksstamms In Süd-Tapanuli (Si Baroar)*, die als Lesematerial gut ist, nämlich: (i) Insgesamt hat der digitale Comic *Der Ursprung Des Nasution Volksstamms In Süd-Tapanuli (Si Baroar)* unter verschiedenen Aspekten eine Bewertung der Kriterien "gut" und ist zum lesen geeignet, (ii) die Leser können einen interessanten digitale Comic zum Beispiel in der Freizeit lesen, (iii) die Menschen können Vokabeln in deutsch hinzufügen.

Das Validierung Eergebnis der Erstellung des Comic besteht aus 21 Seiten, 47 Dialogen, dem Cover. Zuerst gabes die Evaluation der Wörter und der Sätze, die von Muttersprachler durchgeführt wurd. Danach wird in der Revisionphase der Comic erstellt. Von sieben Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt der Expert die Note 4 für fünf Aspekte und die Note 3 zwei Aspekte.

Basierend auf den obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung eines digitale Comic der Volksgeschichte *Der Ursprung Des Nasution Volksstamms In Süd-Tapanuli (Si Baroar)* mit der Applikation *Coreldraw* mit der Rickey und Klein Theorie sehr gut (92,8) ist. So wird der digitale Comic von die Volksgeschichte *Der Ursprung Des Nasution Volksstamms In Süd-Tapanuli (Si Baroar)* verwendet werden können.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Das Ergebnis der Untersuchung ist die Digitale Comic zu bearbeiten. Dieser Comic warden aud *Webtoon* hochladen. Dieser Comic besteht aus 21 Seiten. Auf dem Cover steht *Der Ursprung Des Nasution Volksstamms In Süd-Tapanuli (Si Baroar)*. Dieser Comic erzählt von der Macht eines König und eines jungen Mannes. Es gibt sechs Cahraktere in diesem Comic, nämlich *Sultan Pulungan, Saa, Si Baroar, Si Pamatung, Sohn von Sutan Pulungan und Leibwächter*.

LITERATURVERZEICHNIS

Arsyad, Azhar.2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Grafindo.

- Budoarti, Wahyu Nining & Haryanto. 2016. *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Siswa Kleas VI*. Jurnal Prima Edukasi, Vol. 4 No. 2:233-242.
- Cangara. 2006. *Intoduction to Communication Studies*. Bandung. Alfabeta.
- Choiriyatunna'im, Amaliya. 2014. *Entwicklung des Comics "Die Geschichte der Familie" Gudrun: Deutsch Im Alltag "Als Unterrichtsmedien Für 1 Leseverstehen des Schülern Klasse XI*. Journal Leterne, Vol. 3 No. 1: 65-73.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making, cara Membuat Komik*. Jakarta Barat : PT. Indeks.
- Haryono. 2017. *Coreldraw X8 Untuk pemula*. Yogyakarta. CV. Andi Offest.
- Lestari, Dita Ayu. 2019. *Die Erstellung Eines Comic Für Das Niveau A2 Mit Der Applikation "COMIPO"*. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Nanico, Berlian Putri Sutrisno. 2017. *Die Erstellung Eines Comics Als Lernmedien Für Lesekompetenz Im Deutschunterricht*. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Nurgiyantoro. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Gajah Mada University Press.
- Rampan. 2014. *Kumpulan Cerita Rakyat*. Bandung. Wacana Prima.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian & Pengembangan*. Bandung. Wacana Prima.
- Yunita, Nrmata. 2017. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Teaching and Learning (CTL) Sebagai media Pembelajaran Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk peserta Dididk Kelas VII SMP*. Skripsi. Universitas islam Negeri Raden Intan Lampung.

Biografie der AuthorInnen :

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