

DIE ERSTELLUNG DER ANIMATION FÜR DAS FACH “INTERKULTURELLE KOMMUNIKATION”

Rizki Anggian Harahap¹
Surya Masniari Hutagalung²
Hafniati³

¹ is Teacher of German language at Habibie Education Youth, Central Java,
² ist German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan, ³ ist German Lecturer of
Universitas Negeri Medan, Medan

Abstract

The aim of this study is to create four animations as learning medium for the subject of "intercultural communication". In this investigation, the development model of Plomp (2010: 6) is used. The process of development consists from four phases. These include (1) the observation phase, (2) the design phase, (3) the implementation phase, (4) the revision phase. The data of this investigation are the information from the survey of Indonesian and the result of the literary study about culture shock. The data source are the Indonesians who work in Germany and a book includes Interkulturalität by Dr. Surya Masniari Hutagalung, M.Pd. and Dr. des. Suci Pujiastuti, S.Pd., M.A. The result of the evaluation shows that the medium has an overall grade of 92 (very good). The medium can be opened in the laptop and cell phone.

Keywords: *Animation, Intercultural Communication, Culture Shock.*

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, vier Animationen als Lernmedium für das Fach "Interkulturelle Kommunikation" zu erstellen. In dieser Untersuchung wird das Erstellungsmodell von Plomp (2010: 6) angewendet. Der Prozess der Erstellung besteht aus vier Phasen. Darunter sind (1) die Beobachtungsphase, (2) die Designphase, (3) die Realisierungsphase, (4) die Revisionsphase. Die Daten dieser Untersuchung sind die Informationen aus der Umfrage von Indonesier und das Ergebnis von literarischer Studie nach Kulturschock. Die Datenquelle sind die Indonesier, die in Deutschland arbeiten, und ein Buch nämlich Interkulturalität von Dr. Surya Masniari Hutagalung, M.Pd. und Dr. des. Suci Pujiastuti, S.Pd., M.A. Das Ergebnis der Untersuchung sind vier Folgen der Animation für das Fach "Interkulturelle Kommunikation". Das Ergebnis der Evaluation zeigt, dass das Medium die gesamte Note 92 (sehr gut) hat. Das Medium kann auf dem Laptop und Handy geöffnet werden.

Schlüsselwörter: *Animation, Interkulturelle Kommunikation, Kulturschock.*

EINLEITUNG

Unter interkultureller Kommunikation versteht man eine Kommunikation zwischen Menschen aus verschiedenen Ländern, die unterschiedliche Sprachen und Religionen haben. Sozialstatus und Geschlecht zählen auch hierzu (Mulyana und Rakhmat, 2000: v). Interkulturelle Kommunikation wird beim Deutschlernen gelernt. In der Deutschabteilung an der Unimed wird dieses Fach in 4. Semester gelernt. Dieses Fach ist gleich wichtig, so wie die vier Sprachkompetenzen. Außer der Sprachkompetenz sollen die Studenten die Interkulturelle Kommunikation beherrschen. Es ist wichtig, um Missverständnis zu verhindern und die Studenten Erfolg in der Kommunikation haben können.

Der Begriff „Kulturschock“ wurde von einigen Wissenschaftlern auf ähnliche Weise definiert. Levine (In Hutagalung 2014: 13) definieren beispielsweise Kulturschock als die Reaktion, die ein Individuum in einem neuen Land haben kann; Die Person kann sich verwirrt und desorientiert fühlen, und jeder Aspekt des Lebens kann schwierig sein. In gleicher Weise stellt Guanipa (1998) fest, dass Kulturschock ein Begriff ist, der die Angst beschreibt, die entsteht, wenn sich eine Person in eine völlig neue Umgebung bewegt. Dieser Begriff drückt den Mangel an Orientierung aus, das Gefühl, nicht zu wissen, was zu tun ist oder wie Dinge in einer neuen Umgebung zu tun sind, und nicht zu wissen, was angemessen oder unangemessen ist. Milton (Jurnal IGV 2015: 202) stellt fest, dass Kulturschocks in einer anderen Umgebung stattfinden.

Basierend auf den Ergebnissen von Interviews des Verfassers mit fünf Indonesiern, die in Deutschland arbeiteten, erlebten sie bei ihrer ersten Arbeit in Deutschland einen Kulturschock. Dies könnte passiert sein, weil sie die Kultur und den Arbeitsstil in Deutschland nicht kannten und vorbereitet wurden, bevor sie in Deutschland arbeiteten. Sie sind immer noch mit der Kultur oder dem Lebensstil in Indonesien vertraut. Als sie in Deutschland waren, fühlten sie sich die unterschiedliche Kultur direkt und real, dass die Arbeitsstile und die Gewohnheit in Deutschland sich so stark von den Arbeitsstilen und die Gewohnheit in Indonesien unterscheiden, dass sie einen Kulturschock erlebten, der einige von ihnen depressiv,

traurig und gestresst machte. Das ist nicht zu vermeiden, denn sie haben sich von Anfang an nicht darauf vorbereitet und sich mit der, Kultur und dem Lebensstil in Deutschland, ins besondere in der Arbeitswelt, auseinandergesetzt.

In dieser Untersuchung wird den Kulturschock der Indonesier untersucht, die in Deutschland arbeiten, danach wird das als Quelle genehmt, um eine Animationsvideo als Medium im Unterrichten von Interkulturelle Kommunikation mit Hilfe Plotagon Applikation zu machen. Es wird eine Simulation des Kulturschocks sein, die den Indonesiern in Deutschland bekommen wird.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Erstellungsmodell

Nach Borg und Gall Meinung (in Sugiyono, 2017: 28) ist, die Entwicklungsforschung ist ein Prozess oder eine Methode, um ein Produkt zu entwickeln und zuvalidieren. Nach Sugiyono (2017: 28) ist, die Entwicklung eines Produkt in einem Sinn kann in der Form der Aktualisierung bestehender Produkte (praktischer, effektiver und effizienter) oder der Schaffung neuer Produkte erfolgen, die noch nie zuvor da waren.

In dieser Untersuchung wird die Theorie von Plomps (2010: 6) verwendet, weil das einfach ist, und das passt zu dieser Untersuchung. Sie besteht aus vier Schritten. Diese sind die Beobachtungsphase, die Designphase, die Realisierungsphase und die Revisionsphase. Dieses Modell ist geeignet für die Erstellung eines Lernmediums der Animation, weil in dieser Theorie es die Beobachtungsphase die Designphase gibt. Diese Phase sind die wichtige Phase, weil die die Erstellung eines gutes Lernmedium unterstützen wird. Im Folgende werden die Schritte von Plomp Theorie erklärt.

1. Die Beobachtungsphase
2. Die Designphase
3. Die Realisierungsphase
4. Die Revisionsphase

1. Die Beobachtungsphase

Ein wichtiges Element im Designprozess ist die Definition des Problems. Handelt es sich bei dem Problem um eine Lücke zwischen dem Geschehen und der gewünschten Situation, muss die Ursache der Lücke untersucht und sorgfältig beschrieben werden. Der Begriff "Voruntersuchung" wird auch als Bedarfsanalyse bezeichnet oder Problemanalyse. Plomp und van de Wolde (1992: 8) erklärt, Die Untersuchung wichtiger Elemente umfasst das Sammeln und Analysieren von Informationen, Problemdefinitionen und Plänen für die Fortsetzung des Projekts.

2. Die Designphase

Plomp (2010: 6) erwähnt, der Design ist ein schriftlicher Plan oder Arbeitsplan, mit dem das Format des Ausgangspunkts in dieser Phase verwirklicht oder erstellt wird. Dies endet häufig mit Konstruktions- oder Produktionstätigkeiten wie der Lehrplanentwicklung oder der Produktion von audiovisuellem Material.

3. Die Realisierungsphase

In dieser Phase wird die Lösung ausgehend von der Definition des Problems entworfen. Die Aktivität in dieser Phase zielt darauf ab, die in der ersten Untersuchungsphase angesprochene Problemlösung zu entwerfen. Das Ergebnis des Entwurfs ist der Entwurf der Lösung. Plomp (2010: 6) erwähnt, das Merkmal der Aktivitäten in dieser Phase ist die Erzeugung aller Teile, die aus verschiedenen Alternativen gelöst, verglichen und bewertet werden, und die Erzeugung der besten Entwurfswahlen, die gefördert werden sollen, oder eines Entwurfs der Lösung.

4. Die Revisionsphase

Eine entwickelte Lösung muss in der Praxis getestet und bewertet werden. Evaluierung ist der Prozess der systematischen Erfassung, Verarbeitung und Analyse von Informationen, um den Wert der Realisierung der Lösung zu ermitteln. Plomp und van den Wolde (1992: 11) erwähnt, ohne Bewertung kann nicht festgestellt werden, ob ein Problem zufriedenstellend gelöst wurde. Mit anderen Worten, ob die gewünschte Situation, wie in der Problemformulierung beschrieben, gelöst wurde. Anhand der erhobenen Daten kann festgestellt werden, welche

Lösungen zufriedenstellend sind und für welche eine Lösungen gefunden werden müssen.

Kulturschock

Reisch (2015: 15) hat die menschliche Kultur in Dreiteilung unterscheidet, nämlich (a) materielle Kultur : die Beziehung des Menschen zur Umwelt, Sorge für die Existenz, Technologie zur Befriedigung menschlicher (Grund-) Bedürfnisse. (b) Soziale Kultur; die gesellschaftlichen Beziehungen der Individuen untereinander, gesellschaftlichen Strukturen, Ereignisse, Rollen, Problemlösekompetenzen. (c) geistige Kultur; die Reflektion menschlicher Individuen, über ihre Stellung in Natur und Gesellschaft, Werte, Normen,Ideen, Weltanschauung, Philosophie, Religion und Kunst.

Kulturschock besteht aus „Kultur“ und „Schock“. In der deutschen Sprache, kennt man ein Schock (für jemanden). Das Wort „Schock“ beschreibt eine seelische Erschütterung, die durch ein unerwartetes und sehr unangenehmes Ereignis ausgelöst wird. (Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Budaya Jerman 2015)

Nach Wengert (In Karuna, 2015, 246), wurde der Begriff Kulturschock von dem amerikanische Anthropologen Oberg eingeführt. Er beschreibt das Phänomen des kulturellen Anpassungsprozesses an eine fremde Umgebung, vom Eintritt in die Gastkultur bis zur gelungenen Integration. Wenn wir die Realität betrachten, in der die Aus-und Eindwanderer unvermeidbar sind, dann können wir schon ohne Zweifel feststellen, dass Kulturschock ein unvermeidbarer Prozess ist.

Interkulturelle Kommunikation

Interkulturelle Kommunikation ist eine Kommunikation zwischen zwei Personen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund. Heringer (2014: 23) erklärt, dass in der Kommunikation ein Rahmen berücksichtigt werden sollte, nämlich: wann und wo, wer kommuniziert, darüber spricht, was, welchen Zweck, wie und welche Medien zu verwenden sind.

Die Animation

Brugger (in Heller 2004: 8) erklärt, dass Animation lateinischen Wort “animire” abgeleitet ist und “belebt” oder “bewegt” bedeutet. Die Animation heißt

also ein Objekt lebendig zu machen. Raharja, Syela Ferdiani et al (2012: 61) erklären, dass Animation aus dem Wort Anime kommt, das "Einschalten" bedeutet. Die Animation ist ein bewegtes Bild in Form eines Satzes von Objekten (Zeichnungen), die in der Reihenfolge angeordnet werden, die dem Bewegungsfluss folgen, der bei jeder Zunahme der gezählten Zeit bestimmt wird.

Nach Vaghan (in Binanto 2010: 209) ist die Animation ein Versuch, eine statische Präsentation zum Leben zu erwecken. Die Animation ist eine visuelle Veränderung im Laufe der Zeit. Animationen sind Bilder, die sich mit Geschwindigkeit, Richtung und in einer bestimmten Weise bewegen. Saeba (2008: 223) erwähnt, dass die Animation eine Sammlung von Bildern in Folge ist, die den Zustand der Bewegung darstellt. Bilder werden nacheinander in einer relativen Zeit im Konzept der Animation angezeigt.

Nach Wells (2015: 15), hat es die Animation in neuen Softwareprogrammen für Wissenschaft, Fremdsprache, Architektur, Gesundheitswesen oder Fernsehjournalismus gefasst. Überall stoßen wir auf die Animation. Munir (2017: 197) behauptet, dass eine Animation eine Sammlung von Bildern ist, die so verarbeitet werden, dass sich bewegte Bilder ergeben. Eine 3D-Animation ist die Entwicklung von 2D-Animation. Mit der 3D-Animation sind die gezeigten Figuren lebendiger und realer oder nähern sich ihrer ursprünglichen menschlichen Form.

Konzptuelle Grundlage

In dieser Untersuchung wird drei Problemsidentifizierung gefunden; (1) Viele Indonesier erleiden einen Kulturschock, wenn sie in Deutschland arbeiten. (2) Viele Deutschstudenten möchten nach Deutschland, um dort zu arbeiten oder eine Ausbildung zu machen, aber sie wissen den Kulturschock der Arbeitswelt in Deutschland noch nicht. (3) Es gibt noch keine Animation für das Fach Interkulturelle Kommunikation über Kulturschock in Arbeitswelt. Dann wurde den Teilnehmern der Fragebogen für das Interview gegeben. Literarische Studie wird auch gemacht. Danach wird die Animation mit Theorie von Plomps und Applikation Plotagon erstellt. Dann kann die Animation als Lernmedium benutzt

und die Studenten wissen wie der Kulturschock der Arbeitswelt von Indonesier ist, die in Deutschland arbeiten.

In dieser Untersuchung wird das modell von Plomp benutzt, es gibt 4 Schritte, d.h:

1. Die Beobachtungsphase
2. Die Designphase
3. Die Realisierungsphase
4. Die Revisionsphase

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung verwendet die Theorie von Plomps. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek der Fakultät für Sprache und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

Die Daten dieser Untersuchung sind die Informationen aus der Umfrage von Indonesier und das Ergebnis von literarischer Studie nach Kulturschock. Die Datenquelle sind die Interview über Kulturschock in der Arbeitswelt von Indonesier, die in Deutschland arbeiten, durch Email, YouTube, Instagram und ein Buch nämlich Interkulturalität von Dr. Surya Masniari Hutagalung, M.Pd. und Dr. des. Suci Pujiastuti, S.Pd., M.A.

Die erste Phase ist die Beobachtung. In dieser Phase wird der Fragenbogen mit einem Google-Formular erstellt. Die Studenten werden am 25 Dezember 2019 gebeten, das Google-Formular auszufüllen. Es gibt 18 Deutschstudenten der Klasse 2017 in der Staatliche Universität Medan, die Fragenbogen auszufüllen. Die erste Frage ist "Mit welchem Medium lernen Sie lieber?" 83% von ihnen antworten "Animation", und die zweite Frage ist " Wenn Sie "Animation" wählen, was ist Ihr Grund? Basierend auf den Ergebnissen des Fragebogens der an Deutschstudentender Klasse 2017 in der Staatliche Universität Medan verteilt wurde, wählen 83% von ihnen Animation als Lernmedium. Einer von ihnen sagte, dass Animation die Studenten unterhalten kann und sehr interessant ist, so dass die Studenten sich für das Lernen interessieren. Einer von ihnen sagte, dass Animationen Situationen und Bewegungen ausdrücken können, damit die Schüler

Übungen und Beispiele von Simulationen sehen können. Dann werden auch am 28. Dezember 2019 fünf Indonesier interviewt, die in Deutschland arbeiten. Sie haben gesagt, dass ihre Kulturschocks sind Gummizeit, Fehler machen, Enttäuscht sein und Dialekt.

In der zweiten Phase wird das Design gemacht, das basiert auf der ersten Phase. In dieser Phase wird das Konzept zur Erstellung des Animationsdesigns erstellt. Dies beinhaltet Themen, Hintergrundszene, Figur, Bewegungen und Ausdrücke, Dialoge, Figurenstimmen, Musik, Soundeffekte und Untertitel. Alle werden mit Plotagon gemacht. In dieser Animation werden vier Themen erstellt, sie sind Gummizeit, Fehler machen, Enttäuscht sein und Dialekt. Alle Themen erhalten einen Kulturschock. Die Hauptfiguren sind Bima und Samuel, die aus Indonesien kommen. Sie arbeiten in Deutschland, Bima arbeitet bei einer Firma und Samuel arbeitet in einem Café in Sachsen. Nebenfiguren sind Herr Hirt, Key, Jill, Mathias und Jonas. Die Besetzung der Figuren zu jedem Thema ist unterschiedlich und an die Geschichte angepasst. Die Hauptfigur für Thema "Gummizeit" ist Bima, und Nebenfiguren sind Jill, Mathias, und Herr Hirt. Die Hauptfigur für Thema "Fehler machen" ist Bima, und Nebenfiguren sind Key und Herr Hirt. Die Hauptfigur für Thema "Enttäuscht sein" ist Bima, und Nebenfiguren sind Mathias, und Herr Hirt. Die Hauptfigur für Thema "Dialekt" ist Samuel, und Nebenfigur ist Mathias.

In der dritten Phase wird die Simulation durch die Bewegungen, Emotionen und Mimik der Figuren, Gespräche mit Tonaufnahmen und an Kulturschock angepassten Untertitelszenen realer mit Applikation Plotagon.

In der vierten Phase wird die Animation ausgewertet und verbessert. Der Experte wird sicherstellen, dass diese Animation für das Fach Interkulturelle Kommunikation gut ist.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Dieses Kapitel handelt von den Untersuchungsergebnissen. In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Erstellung der Animation für das Fach "Interkulturelle Kommunikation" erklärt. Jeder Schritt hat eigene Untersuchungsergebnisse. Die Schritte der Untersuchung und die Ergebnisse werden in diesem Kapitel erklärt.

In dieser Phase wird das Design gemacht, das basiert auf der ersten Phase. In dieser Phase wird das Konzept zur Erstellung des Animationsdesigns erstellt. Dies beinhaltet Themen, Hintergrundszene, Figur, Bewegungen und Ausdrücke, Dialoge, Figurenstimmen, Musik, Soundeffekte und Untertitel. Alle werden mit Plotagon gemacht. In dieser Animation werden vier Themen erstellt, sie sind Gummizeit, Fehler machen, Enttäuscht sein und Dialekt. Alle Themen erhaltenden Kulturschock. Die Hauptfigur sind Bima und Samuel, die aus Indonesien kommen. Sie arbeiten in Deutschland, Bima arbeitet bei einer Firma und Samuel arbeitet in einem Cafe in Sachsen. Nebenfigur sind Herr Hirt, Key, Jill, Mathias und Jonas. Die Besetzung der Figuren zu jedem Thema ist unterschiedlich und an die Geschichte angepasst. Die Hauptfigur für Thema "Gummizeit" ist Bima, und Nebenfigur sind Jill, Mathias, und Herr Hirt. Die Hauptfigur für Thema "Fehler machen" ist Bima, und Nebenfigur sind Key und Herr Hirt. Die Hauptfigur für Thema "Enttäuscht sein" ist Bima, und Nebenfigur sind Mathias, und Herr Hirt. Die Hauptfigur für Thema "Dialekt" ist Samuel, und Nebenfigur ist Mathias.

Diese Untersuchung hat vier Animationen für das Fach Interkulturelle Kommunikation erstellt. Jede Episode hat eine verschiedene Dauer. "Gummizeit" dauert 04:00 Minuten, "Fehler Machen" dauert 02:32 Minuten, "Enttäuscht" dauert 03:43 Minuten, und "Dialekt" dauert 01:42 Minuten. Die Video Animationen können auf dem Handy oder Computer geöffnet werden. Unten werden einige Ergebnisse der Animation vorgestellt.

In dieser Phase Der Experte des Mediums hat die Animation mit 9 Kategorien bewertet. Bewertungspunkte sind 1-4. Hier hat der Experte das Transkript der Animationsdialoge auf Indonesisch bekommen, damit kann der Experte alles verstehen, obwohl er kein Deutsch spricht oder lernt. Der Experte gab die Note 4 für die Kompatibilität des Dialogs mit dem Thema von der Animation, animierten Untertiteln, die Harmonie von Klang und Untertiteldialog an. Der Experte gab einen Wert von 3 für Videoqualität und Tonqualität der Animation und Animationsdesign. Zuletzt bewertet der Experte gab die Animation als effektive,

interessante und praktische Lernmedien und gab die Note 4. Nachdem der Wert mit der Formel summiert wurde, beträgt der erhaltene Wert 92 (sehr gut)..

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnis der Erstellung der Animation für das Fach Interkulturelle Kommunikation mit Plotagon wurde zusammengefasst, dass die Daten dieser Untersuchung aus dem Interview über Kulturschock in der Arbeitswelt von Indonesier, die in Deutschland arbeiten, durch Email, YouTube, Instagram sind. Zudem wurde das Buch Interkulturalität von Dr. Surya Masniari Hutagalung, M.Pd. und Dr. des. Suci Pujiastuti, S.Pd., M.A verwendet. In dieser Untersuchung wird die Theorie von Plomp benutzt. Diese Theorie besteht aus vier Phasen. Das sind (1) die Beobachtungsphase, (2) die Designphase, (3) die Realisierungsphase und (4) die Revisionsphase.

Die erste Phase wurde die Beobachtung. In dieser Phase wird Fragenbogens mit Google-Formular erstellt. Die Schüler werden gebeten, das Google-Formular auszufüllen.

In der zweiten Phase wurde das Konzept zur Erstellung des Animationsdesigns erstellt. Dies beinhaltet Themen, Hintergrundszene, Charaktere, Bewegungen und Ausdrücke, Dialoge, Charakterstimmen, Musik, Soundeffekte und Untertitel und Text. Alle wurden mit Plotagon gemacht. In dieser Animation werden 4 Themen behandelt, sie sind Gummizeit, Fehler machen, Enttäuscht und Dialekt. Alle Themen zeigen Dieses Thema zeigt jeden Kulturschock.

Die dritte Phase war die Realisierung des Produkts. Alle Elemente bei der Erstellung von Animationen, die in der Design Phase vorbereitet wurden. Das Skript ist vorgegeben. Danach wurden die Einstellung des Ortes, der Zeichen, Ausdrücke und der Musik zuerst in der Animation vorgenommen, dann wurden die Dialoge und die Stimmen der Charakter auf dem Plotagon aufgezeichneten. Für den letzten Schritt werden auch Untertitel hinzugefügt.

In der vierten Phase wurde das Lernmedium von den Experten bewertet. Die Experten hatten Ratschläge, Kommentare und Bewertungen gegeben. Der Experte hat die Animation mit 9 Kategorien bewertet. Bewertungspunkte sind 1-4. Der

Experte gibt Note 4 für die Kompatibilität des Dialogs mit dem Thema von der Animation, animierten Untertiteln, die Harmonie von Klang und Untertiteldialog an. Experte gibt einen Wert von 3 für Videoqualität und Tonqualität der Animation und Animationsdesign. Und der Experte gibt die Note 4 in dieser Animation als effektive, interessante und praktische Lernmedien. Nachdem der Wert mit der Formel summiert wurde, beträgt der erhaltene Wert 92 (sehr gut).

Basierend auf den obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung der Animation für das Fach "Interkulturelle Kommunikation" mit der Theorie von Plomp sehr gut ist. So dass die Dozenten und Studenten die Animation als Lernmedium benutzen können. Außerdem kann der Untersucher auch die Erfindung erhalten. Der Untersucher weißt wie ist die Kulturschock der Arbeitswelt in Deutschland, also kann der Untersucher die Mentalität, Kenntnisse, und alles vorbereiten, wenn er nach Deutschland arbeiten möchte. Der Untersucher weißt wie ist die verschiedene Arbeitswelt zwischen in Deutschland und Indonesien.

SCHLUSSFOLGERUNG

Das Folgende sind Schlussfolgerungen, die auf den Ergebnissen der Untersuchung basieren:

1. Der Prozess der Erstellung der Animation für das Fach Interkulturelle Kommunikation mit Plotagon besteht aus der Erklärung der Phasen von Plomps Theorie. Das sind (1) Die Beobachtungsphase, (2) die Designphase, (3) die Realisierungsphase und (4) die Revisionsphase.
2. Das Ergebnis der Erstellung der Animation für das Fach Interkulturelle Kommunikation mit Plotagonsind:
 - a) Diese Untersuchung hat vier Animationen für das Fach Interkulturelle Kommunikation erstellt, die dieser Abschlussarbeit angehängt wird.
 - b) Die Erstellung der Animation für das Fach Interkulturelle Kommunikation mit Plotagon werde vom Expert evaluiert. Die Evaluation bezieht sich auf die Wörter, Sätze und Grammatik vom Dialog, die von der deutsche Dialogtext Expertin gemacht wird und der Design wird von dem Der Designexperte gemacht. Die Note von der Experten ist 92 (sehr gut).

3. Hier kann der Untersucher auch die Erfindung erhalten. Der Untersucher weißt wie ist die Kulturschock der Arbeitswelt in Deutschland, also kann der Untersucher die Mentalität, Kenntnisse, und alles vorbereiten, wenn er nach Deutschland arbeiten möchte. Der Untersucher weißt wie ist die verschiedene Arbeitswelt zwischen in Deutschland und Indonesien. Basierend auf der obigen Meinung kann geschlossen werden, dass die Animation für das Fach Interkulturelle Kommunikation mit Plotagon sehr gut ist. Bewertungen und Verbesserungen sind gemacht wurden.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hutagalung, Surya Masniari und Suci Pujiastuti. 2016. Interkulturalität. Medan: Unimed Press.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: ALFABETA, cv

Journal

- Bukhori, Herri Akhmad. 2013. Kulturschock am Beispiel indonesischer Studenten in Deutschland . Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Budaya Jerman. 1: 48-55
- Karuna, Calvin. 2015. Kulturschock im Erleben einiger Studentinnen aus Au- Pair in Deutschland. Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Budaya Jerman. 2: 246-252
- Santoso, Stephanie. 2017. Kompetensi Komunikasi Interkultural Staff Warga Negara Jerman dan Indonesia di Wisma Jerman – Surabaya. Jurnal E-Komunikasi.5 (1). NO.1: 2-12
- Utami, Dina. 2011. Animasi Dalam Pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran 7(1): 44-52.

Internet

- Online unter: <https://www.bunehaba.com/contoh-daftar-pustaka/>
- Online unter: <https://www.Plotagon.com/story-user-guide/>

Studia: Journal des Deuschprogramms
p- ISSN 2301-6108
e-ISSN 2654-9573

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/index>