

DIGITALISIERUNG DER VERANSTALTUNG VON *GORDANG* *SAMBILAN* IN TAPANULI SELATAN

Muhammad Ibnu Rizki Siregar¹

Surya Masniari Hutagalung²

¹ is Officer of BRI Bank in Padang Siemouan, North Sumatra, ² ist German
Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan

Abstract

The aim of this study is to digitize the event of Gordang Sambilan in Tapanuli Selatan. The method used in this study is the Research and Development. This study is carried out in the library at the Faculty of Languages and Art at the State University of Medan. The process of investigation uses the theory of Richey and Klein. The phase of this theory consists of: (1) Planning (2) Production, and (3) Evaluation. The data from this study are Gordang Sambilan-ensambel . The data sources are two respondents who understand Gordang Sambilan well. The other data sources are books, pictures, and documents about Gordang Sambilan. The study is carried out in the German program at the State University of Medan. The results of this investigation is the video of the event of Gordang Sambilan, which is explained on German. The expert check is also carried out. The result of language expert is very good with grades 95, and by media experts is good with scores 91.7. This video will then be uploaded to YouTube.

Keywords: Digitization, Event, Gordang Sambilan

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um die Veranstaltung von *Gordang Sambilan* in Tapanuli Selatan zu digitalisieren. Die verwendete Methode in dieser Untersuchung ist die Erstellunguntersuchung (Research and Development). Diese Untersuchung wird in der Bibliothek an der Fakultät für Sprachen und Kunst an der Staatlichen Universität Medan durchgeführt. Der Prozess der Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein. Die Phase von dieser Theorie besteht aus: (1) Planung (2) Produktion, und (3) Bewertung. Die Daten dieser Untersuchung sind *Gordang Sambilan-ensambel*. Die Datenquellen sind zwei Befragten, die über *Gordang Sambilan* gut verstehen. Die anderen Datenquellen sind Bücher, Bilder, und Dokumente über *Gordang Sambilan*. Die Untersuchung wird im Deutschprogram an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Die Ergebnisse von dieser Untersuchung ist das Video über die Veranstaltung von *Gordang Sambilan*, das auf Deutsch erklärt wird. Das Expertprüfen wird auch durchgeführt. Das Ergebnis von Sprachexperte ist sehr gut mit Noten 95, und von Medienexperten ist gut mit Noten 91,7. Dieses Video wird dann auf YouTube hochgeladen.

Schlüsselwörter: Digitalisierung, Veranstaltung, Gordang Sambilan

EINLEITUNG

Heutzutage ist die Entwicklung von Social-Anwendungen sehr schnell und bringt eine sehr große Veränderung. Die Informationstechnologie bewegt sich schnell, genau und ist nicht zeitlich oder örtlich begrenzt.

Ein Bereich, der sich in der Entwicklung von Technologie entwickelt, ist die Kultur. Viele interaktiven Informationen über Kultur werden durch das Internet vermittelt, aber die Informationen im Internet sind jedoch allgemein und werden immer noch wenig Beispiel von Mandailingkultur geworben, und zwar *Gordang Sambilan*.

Thomasin Hutagalung (1996:12) stellt fest, dass Kultur ein System der allgemeinen und vollständigen Orientierung innerhalb einer Gemeinschaft, Organisation und Gruppen ist. Das Orientierungssystem wurden bestimmten Zeichen und eine Tradition in der Gemeinde gebildet. Es wirkt sich Wahrnehmung, Gedanken, Werte und Verhalten aller Mitglieder der Gemeinschaft und Zugehörigkeit.

Kultur in Indonesien ist häufig beziehungsweise in Konferenzen oder wissenschaftlichen Diskussionen gesprochen. Es ist sehr wichtig und der Grund ist klar. Indonesien ist sehr reich und hat vielfältige Kulturen, weil verschiedene ethnischen Gruppen in Indonesien leben, in denen jeder Stamm die Landessprache unterscheidet und vereint. Eines davon ist Mandailingstamm in Tapanuli Selatan. Die Kultur von Mandailing hat ein Kunst instrument namens *Gordang Sambilan*. Dies charakterisiert die Mandailing-Kultur. Der *Gordang Sambilan* ist heilige Instrumente, die aus neun großen Trommeln bestehen. Die Bezeichnung der *Gordang Sambilan* vom Größten zum Kleinsten ist in einem Gebiet immer anders, aber die Form istgleich.

Die Anzahl der Spieler *Gordang Sambilan* besteht aus elf (11) Personen. (1) Ein Person spielt *Sarune*, (2) Fünf Personen spielen *Gordang Sambilan*, und zwar: (a) Eine Person spielt zwei *Jagat* oder *Panjangati*, (b) Ein Mann spielt *Hudong- Kudong*, (c) Ein Mann spielt zwei *Paduai*, (d) Eine Person spielt zwei *Patolu* und, (e) Ein Personspielt den *Enek-Enek*, (3) Eine Person spielt *Ogung Boru und Ogung jantan*, (4) Ein Person spielt *Gong Panolongi* und *Gong*

Panduai (5) Ein Person spielt *Pamulosi*, (6) Ein Person spielt den *Gong Doal* und (7) Ein Person spielt das Seil *Sasayak*. Diese Formationen befinden sich in Pakantan. In der Region Huta Pungut und Tamiang ist die Zahl der Spieler auch neun. Rithaony Hutajulu und Irwansyah Harahap (2004:31-32) stellenfest, dass die *Gordang Sambilan* Form gemäß ihrer Verwendung aus der *Sirion*-Zeremonie (Freude) und *Siluluton*-zeremonie (Trauer) besteht. Die *Sirion*-Zeremonie (Freude) umfasst die Hochzeitszeremonie, Begrüßungs zeremonie für Gäste und Zeremonie, in derman ein neues Haus betritt. Die *Siuluton*-Zeremonie (Trauer) ist eine Todeszeremonie

Diese Untersuchung zielt darauf, um *Gordang Sambilan* in Tapanuli Selatan zu werben. Nach der Beobachtung und Exploration im Internet wird gemacht. Das Ergebnis der Exploration ist, dass es noch keine Information über *Gordang Sambilan* auf Deutsch im Internet gibt und auch die Jugendliche haben wenig Kenntnisse über *Gordang Sambilan*. Deswegen wird das Video von *Gordang Sambilan* mit *Kine Master* bearbeitet und dann wird das bearbeitete Video auf YouTube hochgeladen.

Dieser Unterschuhung wird mit *KineMaster* entwickelt werden. *KineMaster* ist eine Anwendung, die herunter geladen und auf Ihrem *Smartphone* installiert werden kann. *KineMaster* ist eine der Anwendungen, die verwendet wird, um Videos vom Android zu bearbeiten. *KineMaster* bietet die Benutzer die einfache Bedienung des Video an, so dass fast alle Kreise diese Anwendung verwenden können.

Basierend auf der obigen Erklärung ist es in der Überprüfung von *Gordang Sambilan* wichtig ist, als Lernmaterial zu digitalisieren, ins besondere als Lernmaterial, das man auf Deutsch lesen kann, und als Lernbestandteil im Kultur unterrichtet. Das Ergebnis dieser Untersuchung wird auf YouTube mit dem Titel "Digitalisierung der Veranstaltung von *Gordang Sambilan* in Tapanuli Selatan" hochgeladen.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Entwicklungsmodell

Diese Untersuchung benutzt eine *Research und Development (R&D)* Ansatz. Es gibt einige Erstellungmodelle aber diese Untersuchung benutzen das Model von Richey und Klein (in Sugiyono, 2017: 39). Die Vorteile des Modells von Richey und Klein sind einfach und systematisch. Dieses Modell ist leicht zu verstehen und umzusetzen. Im Folgenden soll dieses Model erklärt werden.

Das Entwicklungsmodell von Richey und Klein (in Sugiyono, 2015:39) besteht aus drei Schritten, das sind die Planung, die Herstellung und die Evaluation. Mit dem Modell werden die Entwicklungsschritte regelmäßig und systematisch durchgeführt. Das ist die Schritte des Entwicklungsmodells von Richey und Klein.

1. Die Planung (Design)

Planung ist eine Tätigkeit, die die Erstellung eines Produkt-plans für einen bestimmten Zweck zu entwerfen. In dieser Phase wird untersucht, welche Produkte auf der Grundlage einer Bedarfsanalyse entwickelt werden, die durch Literaturrecherche und -Studien durchgeführt wird.

2. Die Herstellung/Die Produktion

Die Produktion ist die Tätigkeit der Herstellung von Produkten basierend auf dem Entwurf, der erstellt wird.

3. Die Bewertung (Evaluation)

Die Bewertung ist eine Aktivität zu prüfen, wie das Höchstleistungsprodukt die Spezifikationenerfüllt.

Der Begriff Der Digitalisierung

Änderungen der Analogen zu digitalen Systemen haben vielen Dingen geändert und bedrohen die Existenz von gedruckten Medien. Die Mehrheit von gedruckten Medienkunden hat auf Online-Technologie umgestellt und kann jeder Zeit die neuesten Informationen flexibler und überall lesen. Eine lebendigere Präsentation hat Werbekunden angezogen (Aji 2016:14). Digitalisierung ist ein automatischen Betriebssystem mit einem lesbaren Format mit dem Computer.

Die Digitalisierung erfolgt, um digitale Dokumente für Kopierfunktionen und zum Erstellen digitaler Bibliotheksbestände zu archivieren. Digitalisierung

ist eine Terminologie für den Vorgang der Übertragung vingedruckten Audio- und Videodaten zu digitaler Form. Digitalisierung erfordert Geräte wie Computer, bedient unterstützende *Software*. gedruckte Dokumente können in der digitalen Form mit Hilfe von Dokumentenprogrammen übertragen werden, wie *Adobe Acrobat* und *Omnipage*.

Manovich (2002:38) stellt fest, dass die Digitale Theorie immer mit den Medien verbindet, da die Medienentsprechend der technologischen Entwicklung von den alten Medien zu den neuesten Medien wachsen, so dass es für den Menschen in allen Bereichen der digitalen Theorie erleichtert.

Der Begriff von YouTube

YouTube ist eine beliebte Website zum Teilen von Videos, auf der Nutzer kostenlos Videoclips laden, ansehen und teilen können. Im Allgemeinen sind Videos auf YouTube Videoclips von Filmen, Fernsehprogrammen und Videos, die von den Benutzern selbst erstellt wurden, (Widika, 2013:53). Soziale Medien ist zu einer der Internetvarianten geworden, die ebenfalls rasant wächst. Eine Form ist die YouTube Videoseite.

Zwar wird YouTube in seiner Entwicklung nicht mehr nur als Medium zum Hochladen und Teilen persönlicher Videos für die engen Kollegen verwendet, sondern auch für andere Funktionen. Durch das Sammeln von Informationen zu vorhandenen Quellen und deren Verarbeitung in Form einer Analyse von Videoinhalten verschiedener Bilder erstellt werden, in denen dargestellt wird, wie YouTube von seinen Nutzern je nach Zweck und Geschmack verwendet wird. YouTube ist ein Teil des sozialen Netzwerkes in der Kategorie und hat in seiner Entwicklung eine Vielzahl von *Impact*-Werten für ihre Nutzer hervorgebracht (Edy, 2016:55)

Der Begriff der App KineMaster

KineMaster ist eine Anwendung die auf dem Smartphone heruntergeladen und installiert werden kann. Die Vision ist es, Videobearbeitungsfunktionen in professioneller Qualität für Mobilgeräte bereitzustellen. *KineMaster* bietet eine Vielzahl der Videobearbeitungsfunktionen,

einschließlich Übergangseffekten, Überlagerung von Text und Handschrift, Video- und Bildebenen, bis zu vier zusätzlichen Audiospuren, detaillierte Lautstärkeregelung und vielen mehr. Mit diesem Premium-Video-Editor können Benutzer von Smartphones die Leistung von Video-Editoren erleben, die normalerweise nur für PCs verfügbar sind. (*www. Kinemaster.com*). Die Schritte zur Verwendung von *KineMaster* zum Erstellen sind: ein neues Projekt erstellen, Visual/ Videos aus einem Medienbrowser einfügen, Audio einfügen (Aufnahme oder Datei), Wirkung erziehen und Timeline bearbeiten, das Video speichern.

Der Begriff der *Gordang Sambilan*

Gordang Sambilan ist eine Art vom sakralen Musikinstrument. *Gordang Sambilan* wird für drei Tage und drei Nächte gehalten. *Gordang Sambilan* kann auch ein Symbol oder eine Bestätigung von etwas in einer traditionellen Zeremonie bezeichnet werden. In *Gordang Sambilan* Aufführungen spielt nicht nur *Gordang Sambilan*, sondern auch andere Musikinstrumente. Ein weiteres Musikinstrument *Gordang Sambilan* heißt Ensemble. Der *Gordang Sambilan* aus Ingul-Bäumen, aber heutzutage ersetzen viele Menschen es durch Kokosnussbaum, weil Ingul Baum ist schwer zu finden. Für den oberen Teil des *Gordang Sambilan* nämlich aus Rinderleder dann mit Rattan gebunden. Die Rotan sind so groß wie die Erwachsenen, wie man *Gordang Sambilan* spielt, ist mit einem Paar Holzstäbe zu schlagen. *Gordang Sambilan* wird in einer Siriaon-Zeremonie wie Hochzeitszeremonie, Begrüßung der Gäste, Betreten eines neuen Hauses und Einweihung verwendet – die Einweihung.

Funktion von *GordangSambilan*

Funktion von *Gordang Sambilan* in dem Fall ist jeweils gleich, das heißt, wie das Instrument Mandailing. das Funktion *Gordang Sambilan* unterscheidet die Verwendung von *Sirion*-Zeremonie (Freude) und *Siluluton*-zeremonie (Trauer).

Um die Funktion von *Gordang Sambilan* zu sehen, verwendet diese Untersuchung die Meinung von Alan P. Marriam. Alan P. Marriam (1964) stellt fest, dass 10 Funktionen der Musik, die zum Ausdruck gebracht wurden.

Merriam (1964:219-227) stellt fest, dass es 10 Rollen der Musik in der

Kultur gibt: (1) als Unterhaltung, (2) als sich vertiefen, (3) als Kommunikationsmedium, (4) als Ästhetik, (5) als physische Reaktion, (6) als emotionale Offenbarung, (7) als Gemeinschaftsintegration, (8) als Community-Kontinuität (9) als Einsicherung sozialer Institutionen sowie (10) musikalischer Funktionen im Zusammenhang mit gesellschaftlichen Normen.

Musikinstrumente auf *Gordang Sambilan*

1. *Momongan*

Momongan ist ein Musikinstrument aus Metall. Es besteht aus drei Stücken. *Panolong*, *Pamusi* und *Ikong-Ikong*. Die lauteste Stimme ist *Panolong*, dann *Pamusi*, und die kleinste Stimme ist der *Ikong-Ikong*. *Momongan* wird mit Holz gespielt

2. *Sarune*

Sarune ist ein Musikinstrument, das in Aerophone-Kategorien eingeteilt ist, die auf geblasen gespielt werden. *Sarune* ist aus Büffelhorn

3. *Ogung/Gong*

Ogung/Gong ist ein Musikinstrument, das in die Idiophone-Kategorie integriert ist. *Gong* ist ähnlich wie die *Momongan*, aber die Form ist sehr groß und ist aus Metall. In der Mandailing-Kultur gibt es zwei *Gong*, Sie sind *Gong Jantan* (Männer)- *Gong Betina* (Frauen). *Gong Jantan* (Männer) kleiner geformt als der *Gong Betina* (Frauen). *Gong* wird mit Holz geschlagen, das mit Tuch und Gummi überzogen ist, so dass der Klang brummt und groß ist.

4. *Doal*

Doal ist ein Musikinstrument, das mit Idiophne in die Kategorie eintritt. *Doal* auf dem Musikinstrument Mandailing ist fast das gleiche wie *Momongan*, das ihn von einer ziemlich großen Form unterscheidet und mit einer Person gespielt wird.

Konzeptuelle Grundlagen

Die Familie, die die traditionelle Zeremonie mit *Gordang Sambilan* hält, ist normalerweise eine reiche Familie, weil die Kosten für eine Zeremonie mit *Gordang Sambilan* viel Geld erfordern. Die Zeremonie von *Gordang Sambilan*

dauert drei Tage und drei Nächte *Gordang Sambilan* ist bei Jugendlichen nicht sehr bekannt, da *Gordang Sambilan* selten gespielt wird. *Gordang Sambilan* ist ziemlich schwer in jedem Dorf in South Tapanuli zu finden, nur in einem bestimmten Dorf. Da die Existenz von *Gordang Sambilan* nicht mehr bekannt ist. Um die Kultur von Mandailing bekannt zu machen, wird *Gordang Sambilan* auf YouTube hoch geladen wird, damit *Gordang Sambilan* von zahlreichen Menschen wieder gekannt wird.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Die Erstellungsuntersuchung zielt darauf ab, um ein Produkt zu erstellen. Diese Untersuchung benutzt deskriptive und qualitative Methoden. Das Erstellungsmodell von dieser Erstellung ist das Modell von Richey und Klein. Das Erstellungsmodell von Richey und Klein besteht aus drei Phasen. Die sind Planung, Produktion, und Bewertung.

Die Daten dieser Untersuchung sind Informationen über *Gordang Sambilan*. Die Datenquellen sind zwei Befragten, die über *Gordang Sambilan* gut verstehen. Die anderen Datenquellen sind Bücher, Fotos, Dokumente über *Gordang Sambilan* und Internet. Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein. Diese Theorie wurde bereits in Kapitel II erklärt. Die Theorie von Richey und Klein hat drei Schritte. Die sind Planung, Erstellung, Evaluation.

1. Die Planung

Die Planungsphase ist eine Produktplanungsaktivität. In dieser Phase wird bestimmt, welches Produkt erstellt wird. Diese Bestimmung wird auf der Bedarfsanalysebasiert. In dieser Planung wird auch das Design erstellt.

2. Erstellung des Produkts

Das Produkt wird in dieser Phase erstellt. Das Video *Gordang Sambilan* wird mit der *KineMaster* Applikation bearbeitet und dann wird es auf YouTube hochgeladen.

3. Die Evaluation

Die Evaluationsphase ist ein Prüfen für die Produktqualität, ob die Kriterien für gute Produkt erfüllt sind. Es ist eine Validierung des erstellten Produkts von Experten, um herauszufinden, ob das Produkt gut ist oder noch verbessert werden sollte. Basierend auf den Experteneinschätzungen werden Revisionen vorgenommen, sodass ein gültiges Produkt produziert wird.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Dieses Kapitel handelt von der Untersuchungsergebnissen. In diesem Kapitel wird der Prozess der Untersuchung und die Ergebnisse der Erstellung des Produkts mit *Kine-Master* für Digitalisierung *Gordang Sambilan* erklärt.

1. Die Planung

Die Planung ist die erste Phase. In dieser Phase wurde bestimmt, welches Produkt basierend auf der Bedarfsanalyse, die durch Untersuchungs- und Literaturstudien durchgeführt wird. Die erste Phase ist die Durchführung eines Interview mit einem Deutschsprachigen Reiseleiter zu führen, um herauszufinden, ob es bereits Informationen über *Gordang Sambilan* auf Deutsch. Da wurde einige Interviews mit Deutschsprachigen Reiseleiter durchgeführt. Sie ist Pasha Aditiya. Er wird am 18 August 2020 um 13:00 Uhr interviewt. Er ist 28 Jahre alt. Anschließend wird Literaturstudie in der Bibliothek der Fakultät für Sprache und Kunst Staatliche Universität Medan gemacht. Um die Ergebnisse von Phase Planung zu beantworten, wurde im Dorf *Panobasan* Interviews mit zweitradiationeller Sprecher als Befragte durchgeführt. Im folgenden werden die Informationen über *Gordang Sambilan* präsentiert:

Der Befragte ist Najaruddin Simbolon und Muhammad Mara Uli Siregar. Najaruddin wird am 21 August 2020 um 19:00 Uhr interviewt. Der Verfasser hat auch ein anderes Interview mit Muhammad Mara Uli Siregar gemacht. Es wird am 17 Oktober 2020 gegen 17:30 Uhr durchgeführt. Muhammad Mara Uli fängt als Spieler von *Gordang Sambilan* im Alter 42 an. Mit 68 Jahre alt ist er noch beschäftigt mit Mandailingtraditionellen Veranstaltungen

2. Die Produktion

Die zweite Schritte in dieser Untersuchung ist die Produktion. In dieser zweite Phase mit der Applikation *Kine-Master*. Diese Applikation dient zum

Bearbeiten von Videos. Durch diese Applikation werden die Informationen über *Gordang Sambilan*, Fotos, und Video vereint.

3. Die Evaluation

Dies ist der letzte Schritt, um eine interessante und gute Applikation zu erstellen. In dieser Phase werden das Prüfen und die Validierung der Materialien und Medien durchgeführt. Eine Deutschdozentin korrigiert den Inhalt der Materialien. Die Materienexpertin validiert die Sprache in der Informationen. DieExpertin der Materien hat folgendermassen benotet: Von 5 kategorien der Aspekte der Evaluation gibt es die Note 4. Dies bedeutet sehr gut. Weiterhin gab die Expertin die Note 3 für 2 Aspekte. Die 2 bedeutet gut. Die Gesamtnote dieser Arbeit beträgt 95 (sehr gut).

Die zweite Validierung ist Medienvalidierung. Die Validierung wird von einer Medienexpertin gemacht. Das Produkt wird mit sechs Kategorien bewertet. Sie sind: 1) der Produktdesign, 2) das Videocover, 3) die Schreibweisegestalt, 4) Farbauswahl, 5) Leichtigkeit im Verständnis, und 6) Interessante Media. Die Expertin gab die Note vier (sehr gut) für vier Aspekte. Sie sind das Videocover, die Schreibweisegestalt, Leichtigkeit im Verständnis, die Schreibweisegestalt, und Note drei (gut) für zwei Aspekte, sie sind der Produktdesign und interessante Media. Die Meinung der Expertin über das Video ist: das Ton ist gut und das Design der Video ist auch gut, aber das Hintergrundbild sollte nicht zu auffällig sein.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Produktion kann es zusammengefasst werden, dass das Ergebnis von der Untersuchung, nämlich das Video "*Gordang Sambilan*" gut ist und kannhochgeladenwerden. In dieser Untersuchung wurde die Theorie von Richey und Klein (in Sugiono, 2016:39) benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Phase nämlich (1) die Planung, (2) die Hestellung und (3) die Evaluation. In der Planung wurde eine Umfrage durchgeführt. Das Ergebnisse Umfrage war, dass es sehr wenige Informationen über der "*Gordang Sambilan*", und nochnie auf Deutsch geschriebenwird. *Gordang Sambilan* ist bei

Jugendlichen nicht sehr bekannt, da *Gordang Sambilan* selten gespielt wird. Aus diesem Grund ist es notwendig, diese *Gordang Sambilan*-video zu erstellen. wird *Gordang Sambilan* auf YouTube hochgeladen wird, damit *Gordang Sambilan* von zahlreichen Menschen wieder gekannt wird.

In der zweiten Phase wurde die Erstellungsphase mit Applikation *KineMaster* durchgeführt. In dieser Phase gab es kein großes Problem, denn die Applikation *KineMaster* wird einfach verwendet. *Gordang Sambilan* als Videomaterialien enthalten Bilder von der Veranstaltung stattfand.

In der dritten Phase wurde die Evaluationsphase durchgeführt. Die Deutschdozentin und der Muttersprachler korrigierten den Inhalt der Materialien. Ein deutscher Muttersprachler hat Ratschläge gegeben, um Inhalt der *Gordang Sambilan*-zu verbessern, damit das *Gordang Sambilan*-Video sehr gut und nützlich ist. Eine Designexpertin hat Kommentare und eine Bewertung für die Lernmedien abgegeben. Das *Gordang Sambilan*-Video ist gut als Lernmedien für das Fach Deutsch für Tourismus“, Hörverstehen und Leseverstehen.

SCHLUSSFOLGERUNG

Aus den Untersuchungsergebnisse können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. Digitalisierung der Veranstaltung “*Gordang Sambilan*” von den Tapanuli Selatan besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein, und zwar (1) Planung, (2) Produktion, (3) Evaluation. Dieser Untersuchung hat eine Digitalisierung des Videos mit “*Gordang Sembillan*” zur Einführung in die Mandailings-Kultur auf Deutsch.

2. Das Ergebnis der Digitalisierung der Veranstaltung von “*Gordang Sambilan*” in Tapanuli Selatan ist ein erstelltes Video, das in Youtube hochgeladen wird. Das Video enthält die Instrumente und die Veranstaltung von *Gordang Sambilan*. Daneben werden auch die ausführlichen Informationen auf Deutsch präsentiert. Nachdem Ergebnis von Expertprüfer ist das Produkt gut.

LITERATURVERZEICHNIS

Hutagalung, Surya. 2015. *Metologi Penelitian Dalam Praktek*. Medan: UNIMED PRESS

Hutajulu, Rithaoni und HarahapIrwansyah. 2004. *GondangBatak Toba*. Bandung

:PusatPenelitiandanPengembanganPendidikanSeniTradisionalUniver
sitasPendidikanIndonesia.

Jhonsen. 2004. *Web Designer UntukPemula*. Jakarta :Elex Media Komputindo

Merriam, Alan P. 1964. *Antrology of Music*.Chicago: Northwestern University Press.

Sugiyono.2015.*MetodologiPenelitiandanPengembangan*.Bandun:

Alfabeta-_____ .2016. *MetodologiPenelitiandanPengembangan*.

Bandun: Alfabeta

Journal

Aji, Rustam. 2016. *Digitalisasi Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)*. IslamicComunikationjournal. Vol. 01, No.01 (Gelesen um 09:00 Uhr)

Garingging, HaryantiSaragih. 2016. *Analyse Der Bedeutung Der Symbol von Hochzeitszeremonien Der Simalungun Ethnie: Eine Semantische Studie. Abschlussarbeit*. Medan. Fakultät Sprache Und Kunst UNIMED. (Gelesen 13:00 Uhr)

Kelvin. 2013. "Analysis Perancangan Website Pariwisata Dan Kebudayaan Pulau Bangka Berbasis PHP versi 5.3.1". Jakarta: Jurnal Teknik ilmu dan Komputer Vol.02 NO.07,jul-sep 2013. (etzterZugriff am 05.03.2020 um 13:00 Uhr)

Napitupulu, D. (2012). Perancangan Sistem Informasi Pelatihan Kop

PaneMahyar S. 2013. *Analisis Fungsi Dan Struktur Musikal Gordang Sambilan Dalam Upacara Adat Perkawinan Mandailing Di Kota Medan*. Medan. Fakultas IlmuBudaya USU (etzterZugriff am 05.03 um 09:00 Uhr)

erasi Uji Mutu Berbasis Web. *Jurnalsysteminformasi*, 4(1), 67-71.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21609/jsi.v4i1>. 13:00 Uhr)

Internet

[www. Kinemaster.com](http://www.Kinemaster.com) (letzter Zugriff am 03.03.2020 um 10.15)

Studia: Journal des Deuschprogramms

p- ISSN 2301-6108

e-ISSN 2654-9573

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

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/youTube> (letzter Zugriff am 05.03. 2020 um 08.20)
