

## **DIE ERSTELLUNG VON ANIMATIONSVIDEO ZUM THEMA TRADITIONELLE KINDERSPIELE AUS NORD- SUMATRA FÜR DAS FACH DEUTSCH FÜR KINDER**

**Rezki Fadillah Nst<sup>1</sup>**

**Hafniati<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup> is Teacher of German Language in Medan, <sup>2</sup> is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan*

### **Abstract**

*This study aims to develop animation videos on the topic of traditional children's games from North Sumatra for subject Deutsch für Kinder using Adobe After Effect CC. This research used development's phases from the theory of Richey and Klein. These are (1) planning, (2) creation, and (3) evaluation. The data of this present study are the three traditional children's games from North Sumatra such as 1) Ingkek-Ingkek, 2) Margala, and 3) Marsiyak. The result of this development is the animation videos on the topic of traditional children's games from North Sumatra with 57 scenes with 9 animation characters, 16 animation objects, 8 backgrounds, and texts. The size of the animation video is 1.2 GB. The animation video has been validated by experts with 97,6 and the evaluation criterion very good. It can be concluded that the animation video is interesting and suitable for the subject of Deutsch für Kinder.*

*Keywords: Video Animation, Traditional children's games from North-Sumatra, Deutsch für Kinder*

### **Auszug**

Das Ziel dieser vorliegenden Untersuchung ist es, das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder mit der Hilfe von Applikation *Adobe After Effect CC* zu erstellen. Diese Untersuchung bedient sich dem Erstellungsmodell nach der Theorie von Richey und Klein. Darunter sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, und (3) die Evaluation. Die Daten dieser Untersuchung sind traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra wie 1) *Ingkek-Ingkek*, 2) *Margala*, und 3) *Marsiyak*. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra, das aus 57 Szenen mit 9 Animationscharakteren, 16 Animationsobjekten, 8 Backgrounds, und Texte besteht. Die Grösse ist insgesamt 1,2 GB. Das Animationsvideo wurde von Medienexperten die Note 97,6 mit Bewertungskriterium sehr gut validiert. Deshalb kann geschlossen werden, dass das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder interessant und geeignet ist.

*Schlüsselwörter : Animationsvideo, traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra, Deutsch für Kinder*

## **EINLEITUNG**

Zum Kulturen bieten Indonesien zahlreiche Kulturerben, unter anderem ist traditionelle Kinderspiele als immateriellen Kulturerbe. Es gibt zahlreiche traditionelle Kinderspiele aus Indonesien. Laut Kultur Statistik Daten von Ministerium für Bildung und Kultur Indonesien (2019) gibt es ungefähr 766 traditionelle Spiele in Indonesien. Jede Provinzen in Indonesien haben ihre eigene typische traditionelle Kinderspiele. Eine davon ist die Provinz Nord-Sumatra.

Im Kontrast zu den zahlreichen und vielfältigen traditionellen Kinderspiele in Indonesien leider nur wenige davon sind bekannt und noch bis heute gespielt werden. Basierend auf die Daten im 2015 von Komunitas Hong, eine Community, die die traditionellen Kinderspiele aus Indonesien bewahrt, existieren nur noch 40 Prozent von geschätzten 2.500 Arten traditionelle Kinderspiele (Widhi K, 2015). Das hat zur Folge, dass diese traditionellen Kinderspiele aus Indonesien zum Aussterben führen könnten.

Die mangelnde Anerkennung der traditionellen Kinderspiele aus Indonesien besonders aus Nord-Sumatra lassen sich auch anhand der folgenden Online-Umfrage darstellen. Basierend auf dem Ergebnis der Online-Umfrage, die von 30 Deutschstudierende des Fachs Deutsch für Kinder im 5. Semester am 15. Dezember 2020 durchgeführt wurde, kann geschlossen werden, dass die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra im Fach Deutsch für Kinder noch nicht integriert sind und die Deutschstudierende nur wenig von traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra kennen, obwohl 89,7 % der Deutschstudierende aus Provinz Nord-Sumatra kommen. Weitere Ergebnisse dieser online Umfrage zeigte, dass es noch kein Lernmedium zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder gibt und die Deutschstudierende ein Animation-basierte Lernmedium zu diesem Thema bevorzugen.

Auf der Grundlage von diesem Bedürfnis ist es erforderlich, Lösung mit solchen Kriterien zu erstellen, die auf Digital und Animation basiert. Damit die Deutschstudierende die traditionellen Kinderspiele aus

Nord-Sumatra beherrschen können. Die angebotene Lösung zu diesem Bedürfnis ist unter anderem, das Animationsvideo. In den letzten Jahren ist die Verwendung von Technologie in der Hochschulbildung beispielsweise Animationsvideo angestiegen. Animationsvideo ist eines der am häufigsten verwendeten Lernmedium, sowohl in *Online-*, *Offline-Klassen*, als auch *Blended Learning*. Die Darstellung von Material durch Animationsvideo ist eine starke und interessante Stimulation, damit die Studierende ihre Aufmerksamkeit auf eine Idee oder Beschreibung komplexer Konzepte richten können (Stellefson, et all, 2020: 2).

Die Vorteile der Verwendung von Animationsvideo wie oben bereits beschrieben entsprechen den Bedürfnissen der Studierende, die für diese Untersuchung in Betracht gezogen werden müssen. Durch die Erstellung von Animationsvideo wird es leicht möglich sein, die Deutschstudierende davon zu überzeugen, die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra zu beherrschen und zu erkennen. Diese vorliegende Untersuchung konzentriert sich die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra wie *Ingkek-Ingkek*, *Margala*, und *Marsiayak*. Basierend auf oben genannten Erklärung ist es notwendig und sinnvoll, die Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder zu erstellen.

## **THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE**

### **Das Erstellungsmodell**

Das *Research and Development* (R&D) umfasst systematischen Methoden und Schritten, um ein Produkt zu entwickeln und die Effektivität des Produkts zu validieren (Sugiyono, 2017: 410). Die entwickelte Produkte können im Bildungsbereich beispielsweise im Form von Curriculum, Lehrmethoden, Lernmedien, Lehrmaterialien, oder spezifische Lernmodelle vorliegen.

Es gibt verschiedene Modelle für das *Research and Development* (R&D) oder Erstellungsuntersuchung, die als Richtlinien für die Untersuchung dienen können. Das Erstellungsmodell nach Theorie von

Richey und Klein wird in dieser vorliegenden Untersuchung verwendet. Das Erstellungsmodell von Richey und Klein teilt sich in drei Schritten wie: 1) die Planung, 2) die Erstellung, und 3) die Evaluation auf (Sugiyono, 2016: 39).

a. Die Planung

Die Planungsphase beschäftigt sich mit der Produktplanung oder wie das Produkt erstellt wird. Diese Produktplanung basiert auf die Bedarfsanalyse, die am Anfang der Untersuchung durchgeführt wird.

b. Die Erstellung

Die zweite Phase dieses Erstellungsmodells von Richey und Klein ist die Erstellung. In dieser zweiten Phase wird Produktdesigns, die in der Planungsphase bereits geplant werden, realisiert. Die Erstellungsphase umfasst alle Formen von Prozesses der Medienproduktion.

c. Die Evaluation

Das Produkt wird in dieser Phase von Experten bewertet und geprüft. Bei der Evaluation wird das Produkt basierend auf entsprechende Qualitätskriterien bewertet. Diese Phase setzt sich zum Ziel, um es herauszufinden, ob das Medium die entsprechenden Kriterien erfüllen kann. Wenn das Produkt nach der Bewertung von Experten die Kriterien noch nicht erfüllt, ist die Verbesserung von Produkt erforderlich.

### **Der Begriff des Animationsvideos**

Der Begriff Animation besteht etymologisch aus zwei lateinischen Worten, *animus* und *animare*. *Animus* bedeutet Lebensenergie oder Seele und *animare* bedeutet das Verb beseelen. Ziel einer Animation ist nicht nur statische Objekte oder Bilder zu bewegen, sondern auch sie zum Leben zu erwecken (Bühler, et al., 2017: 2). Diese vorliegende Untersuchung verwendet das 2D-Animationsvideo. 2D-Animationsvideo steht für die zweidimensionale Animation. Das bedeutet, dass die Objekte im zweidimensionalen flachen Raum erstellt werden. 2D-Animationsobjekte zeigen nur die Breite und Höhe (ohne Dicke) und werden von Hand gezeichnet oder mit Software erstellt.

Gumelar (2017: 11) teilt sich die Elemente des Animationsvideos in fünf Elemente, sie sind 1) Illustrationen oder Charakteranimation, 2) *Motion* oder Bewegung, 3) *Audio* oder Tone, 4) *Expression* oder Emotionen, und 5) Background-Bilder. Hasan (2014: 11) erklärt die Vorteile von der Verwendung des Animationsvideos wie folgend, Animationsvideos können Lehrern erleichtern, komplizierte Information zu präsentieren, sie sind attraktive und können das Interesse der Schüler steigern, die Schüler können selbständig das Animationsvideo schauen, räumlich und zeitlich unbegrenzt benutzen, und sie können auf verschiedene Online-Plattformen zur Verfügung gestellt und geteilt werden.

### **Der Begriff der traditionellen Kinderspiele**

Traditionelle Kinderspiele sind Spiele, die in den bestimmten Regionen wachsen und entwickeln. Traditionelle Kinderspiele sind Produkt und Erbe der kulturellen Werke und werden von Generation zu Generation weitergegeben. Deshalb tragen sich die traditionellen Kinderspiele die kulturellen Werte der menschlichen Gesellschaft in einer Region. Traditionelle Spiele müssen als eine Form der Liebe zur Kultur der Nation erhalten bleiben (Kurniati, 2016: 2). Bangsawan (2019: 1) behauptet, dass die traditionellen Kinderspiele aus Indonesien eine Form der Folklore sind, die mündlich und von Generation und zu Generation durchgeführt wurden.

#### *a. Ingkek-Ingkek*

*Ingkek-Ingkek* ist ein traditionelles Kinderspiel aus Nord-Labuhanbatu, Nord-Sumatra. *Ingkek-Ingkek* wird in der Regel von 2 bis 5 Spielern gespielt. Um *Ingkek-Ingkek* zu spielen, werden Kreide, Stein und Spielfeld benötigt. Vor Beginn des Spiels wird erstmal die eckigen Felder von *Ingkek-Ingkek* mit Kreide auf das Spielfeld aufgemalt. Es gibt zahlreiche unterschiedliche Felder für *Ingkek-Ingkek*. Ganz unten ist Feld Nummer 1. Danach folgen die Felder 2 bis 8 oben. Der erste Spieler wirft ein Steinchen ins Feld Nummer 1. Danach muss er Feld Nummer 1 hineinhüpfen auf einem Bein durch jede Felder bis das letzte Feld, dann hüpfen sie zurück.

Am Rückweg muss der Spieler das Steinchen wieder aufnehmen (Kusuma, 2019: 74).

Beim Spielen *Ingkek-Ingkek* gibt es die moralischen Werte, die für Kinder wichtig sind, wie Geduld und Disziplin. Beim Spielen *Ingkek-Ingkek* sollten die Kinder geduldig sein, darauf zu warten, bis sie an der Reihe beim Spielen sind. Ausserdem sollten die Kinder immer die Spielregeln gut befolgen (Nadziroh, 2019: 664).

b. *Margala*

*Margala* ist ein traditionelles Spiel des Batak-Stammes, Nord-Sumatra. *Margala* ist ein Gruppenspiel, das draussen gespielt werden kann. *Margala* erfordert grosses Spielfeld, um die horizontale und vertikale Linien wie das Spielfeld von Badminton zu zeichnen. Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe besteht aus 5 Spielern. Die erste Gruppe müssen in der horizontalen und vertikalen Linie stehen. Sie müssen die zweite Gruppe daran verhindern, die Linie zu überschreiten. Wenn die erste Gruppe können den Spieler von der zweiten Gruppe berühren, dann wird die zweite Gruppe in der Linie stehen. Wenn die zweite Gruppe können jede Linie überschreiten, dann ist die zweite Gruppe der Gewinner (Besar, 2019: 46).

Beim Spielen *Margala* gibt es gute Lehre wie Ehrlichkeit, Teamarbeit, und Respekt. Die Kinder sollten immer ehrlich sein, wenn sie vom gegnerischen Spieler berührt werden. Die Kinder sollten die gute Teamarbeit haben, damit sie beim Spielen *Margala* gewinnen können, und sie sollten sich gegenseitig respektieren (Nadziroh, 2019: 665).

c. *Marsiayak*

*Marsiayak* ist ein traditionelles Kinderspiel aus Mandailing-Stamm, Nord-Sumatra (Yen, 2017:20). *Marsiayak* wird in der Regel mindesten von 2 Personen gespielt. Beim Spielen *Marsiayak* hält sich das erste Kind die Augen vor einem Baum zu. Während das Kind von 1 bis 10 zählt, suchen sich die anderen Kinder ein Versteck. Sobald das erste Kind fertig gezählt, muss es nach den anderen Kindern suchen. Sobald das erste Kind fertig

gezählt, muss es nach den anderen Kindern suchen und ihren Namen nennen. Das Kind, das das letzte gefunden wird, ist der nächste Kandidat, um das erste Kind zu ersetzen (Besar, 2019: 60).

Beim Spielen *Marsiyak* lernen die Kinder die moralischen Werte wie Geduld, Mut, und Selbständigkeit. Die Kinder sollten immer geduldig und flink bei der Suche die versteckenden Kinder sein und sie sollten geschickt und mutig sein, um Verstecke zu finden (Solihati, 2019: 32).

### **Das Fach Deutsch für Kinder**

Deutsch für Kinder ist in der Deutschabteilung an der Universitas Negeri Medan ein Pflichtfach. Das Fach Deutsch für Kinder wird im 5. Semester belegt. Dieses Fach konzentriert sich auf die Erörterung von Studien zum Thema wie Kinderpsychologie, Kinderspiele, Kinderlieder, Handwerke und Basteln von Kindern (Deutsch für Kinder Lehrplan. 2020, die Deutschabteilung an der Unimed). Das Fach Deutsch für Kinder bietet einige Themen in Bezug auf die Kinderwelt. Eine davon ist Kinderspiele. Laut Lehrplan dieses Fach besteht eines der Ziele darin, dass die Deutschstudierende dazu zu befähigen, die Kinderspiele sowohl aus Indonesien als auch aus Deutschland zu beherrschen.

### **Der Begriff Adobe After Effect CC**

Gyncild und Fridsma (2018: 3) behauptet, dass *Adobe After Effect CC* die Software ist, die umfassende 2D- und 3D-Tools für Animationsvideo und Effekte für Videos bietet. *Adobe After Effect CC* wird häufig verwendet, um Animationsvideos, *Motion Graphic*, Videoprofis, Filme und Webdesign zu erstellen. Mit *Adobe After Effect CC* kann verschiedene Animationskomponenten wie 2D Objekte, Bilder, Texte, Tone und Effekte kombiniert werden. Deshalb kann ein interessantes Animationsvideo erstellt werden.

### **Konzeptuelle Grundlage**

Die Integration und Einführung von traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra im Fach Deutsch für Kinder können als die Alternative

zur Erhaltung zeigen. Im Folgenden wird leider noch Problem erläutert, dass die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder noch nicht integriert sind und die Deutschstudierende kennen nur wenig von traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra. Der Einsatz von Lernmedium ist beim Lernen notwendig, um das Interesse und Motivationen zu steigern. Leider gibt es noch kein Medium zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder und das hat zur Folge, dass die Deutschstudierende weniger Interesse an diesem Thema haben. Die angebotenen Lösungen zu diesem Bedürfnis ist das Animationsvideo. Animationsvideos sind attraktiv und können das Interesse und die Motivation der Studierende zu steigern. Um das Interesse Animationsvideo zu erstellen, bedarf es Programm *Adobe After Effect CC*. Diese Untersuchung bedient sich dem Erstellungsmodell von Richey und Klein, mit der Phase 1) Planung, 2) Erstellung und 3) Evaluation. Deshalb beschäftigt sich diese Untersuchung zum Thema die Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder.

## **UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE**

Diese Untersuchung bedient sich dem Erstellungsmodell von Richey und Klein, das aus drei Schritten besteht wie 1) die Planung, 2) die Erstellung und 3) die Evaluation. Der Untersuchungsort dieser vorliegenden Untersuchung wird in Sprachlabor an der Fremdsprachenabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Universitas Negeri Medan durchgeführt.

Die Daten für diese vorliegende Untersuchung sind die drei traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra wie *Ingkek-Ingkek*, *Margala*, und *Marsiayak*. Die Datenquelle dieser Untersuchung sind das Buch von Tan Shot Yen mit dem Titel *Anak Sehat Indonesia* (2017: 20), das Buch von Aisyah Fad mit dem Titel *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara* (2018: 43), die Studie von Besar (2019: 46) mit dem Titel *Leksikon Permainan Tradisional Batak Toba* und die Studie von Kusuma (2019: 74)



mit dem Titel *Pendekatan Entomatematika dalam Permainan Tradisional Anak di Wilayah Kabupaten Labuhan Batu Utara Provinsi Sumatera Utara*.

Das Erstellungsmodell nach Theorie von Richey und Klein besteht aus drei Phasen wie 1) die Planung, 2) die Erstellung, und 3) die Evaluation.

## **ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG**

Diese Untersuchung verwendet das Erstellungsmodell nach der Theorie von Richey und Klein. Nach der Theorie von Richey und Klein gliedert sich das Erstellungsmodell in drei Schritten. Diese sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung und (3) die Evaluation.

Die Planung ist die erste Phase von Erstellungsmodell nach der Theorie von Richey und Klein. In dieser Phase wurden sechs Forschungsschritte durchgeführt. Diese sind: (1) Bedarfsanalyse, (2) Sammlung der Informationen von traditionellen Kinderspielen aus Nord-Sumatra, (3) Spezifikation der Arten von Animationsvideo und der verwendeten Software, (4) Vorbereitung des Story-Skripts, (5) Storyboard-Design, Animationscharakter-, Objekte- und Background-Design, und (6) Bestimmung der Stimme für das Dubbing. Basierend auf der Bedarfsanalyse wurde Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder erstellt.

In der Erstellungsphase wurden erstmal die Audioaufnahme für Dubbing durchgeführt. Die Audios oder Tone wurden mit der Hilfe von Applikation *Voice Changer* aufgenommen und mit der Hilfe von Programm *Lexis Audio Editor* verbessert. Zum Schluss wurden die Animationskomponente mit der Hilfe von Programm *Adobe After Effect CC* erstellt. Dazu gehören die Schritte wie folgt, Programm *Adobe After Effect CC* zu öffnen, das Animationsprojekt zu entwerfen, Animationskomponente in die Applikation zu importieren, Animationskomponente zu bearbeiten (Animationscharaktere und Animationsobjekte zu animieren, das Dubbing zu bearbeiten, und Untertitel zu typen), und zum Schluss Animationsprojekt als Animationsvideo im Format MP4 zu exportieren.

In der Evaluationsphase wurde das Animationsvideo als das finale Produkt von Experten bewertet. Zur Validierung der Dialoge wurde die Dialoge die Note 4 für 6 Aspekte von 8 Aspekte gegeben. Deshalb ist die Note der Validierung der Dialoge insgesamt 93,7 mit Bewertungskriterium sehr gut bewertet.

Der Medienexperte hat das Animationsvideo insgesamt die Note 97,6 mit Bewertungskriterium sehr gut bewertet. Die Vorschläge von Medienexperte sind: die Lautstärke von Audios oder Tone der Animationscharaktere im Animationsvideo sollte konsistent sein und die Grösse von dem Font des Untertitels sollte reduziert werden.

Das Ergebnis der Erstellung dieser vorliegenden Untersuchung ist das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder. Das Animationsvideo gliedert sich in drei Videos für jede drei Spiele wie: 1) *Ingkek-Ingkek*, 2) *Margala*, und 3) *Marsiayak*. Das Animationsvideo für *Ingkek-Ingkek* dauert 08:18 Minuten. Das Animationsvideo zum Thema *Margala* dauert 05:50 Minuten und zum Thema *Marsiayak* 05:47 Minuten. Die Grösse des Animationsvideos ist insgesamt 1,2 GB. Das Animationsvideo besteht aus wichtigen Informationen beim traditionellen Kinderspielen wie: die Herkunft der Spiele, wie die Spiele gespielt werden, und die moralischen Werte der Spiele.

Das Animationsvideo besteht aus 57 Szenen mit (1) 9 Animationscharakteren wie: 1) 8 Kinder, sie sind *Uli*, *Tondi*, *Fizah*, *Adi*, *Wahyuni*, *Anggi*, *Mora*, und *Alif* und 2) eine Erzählerin oder *Narrator* heisst *Anna*, (2) 16 Animationsobjekte, (3) 8 Backgrounds, und (4) Texte/ Untertitel.

## **Die Diskussion**

Diese vorliegende Untersuchung beschäftigt sich mit dem Thema die Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder mit der Hilfe von Applikation *Adobe After Effect CC*. Das Animationsvideo fokussiert sich

auf die drei traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra wie: 1) *Ingkek-Ingkek*, 2) *Margala*, und 3) *Marsiayak*. Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung nach dem Erstellungsmodell von Theorie von Richey und Klein. Das Erstellungsmodell gliedert sich in drei Schritten wie: 1) die Planung, 2) die Erstellung, und 3) die Evaluation.

In der ersten Phase wurde die Bedarfsanalyse durchgeführt, um die Schwierigkeiten und die Bedürfnisse der Deutschstudierende zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra zu erkennen. Danach wurde die wichtigen Informationen dazu gesammelt und die Arten des Animationsvideos spezifiziert. Zum Schluss wurden die verwendeten Applikationen, das Story-Skript, das Storyboard, und die Animationskomponente vorbereitet. Die Schwierigkeit beim Schreiben des Skripts liegt bei der Erstellung von Ideen für das Skript, denn das Skript sollte interessanter sein, damit die Handlung nicht monoton ist. Eine Herausforderung während des Prozesses der Vorbereitung des Storyboards und Animationskomponente war die Geduld beim Zeichnen und bei der Visualisierung, denn der Prozess kostete viel Zeit.

In der zweiten Phase wurde die Audioaufnahme für das Dubbing aufgenommen und das Animationsvideo erstellt. In der Erstellungsphase gab es Schwierigkeiten, um die passende kindliche Stimme für die Animationscharaktere zu finden. Das Problem wurde mit der Applikation *Voice Changer* und *Lexis Audio Editor* gelöst. Mit der Hilfe von diesen Applikationen können die aufgenommenen Audios bearbeitet werden, damit sie wie Kinderstimmen klingen. Ausserdem kostete es beim Exportieren des Animationsprojekts mit *After Effect CC* viel Zeit. Es dauerte sieben Minuten, um ein 10 Sekunden Animationsvideo zu exportieren. Dies zählt auch als der Nachteil der Verwendung von Applikation *Adobe After Effect CC*.

In der Evaluationsphase als die letzte Phase wurde die Dialoge von Sprachexperte und das Animationsvideo von Medienexperte korrigiert und validiert. Der Sprachexperte hat einige Korrekturen für die Dialoge

gegeben, um sie von Aspekt grammatikalische und rechtschreibliche Korrektheit zu verbessern. Der Medienexperte hat einige Ratschläge gegeben wie: die Lautstärke von Audios oder Tone der Animationscharaktere im Animationsvideo sollte konsistent sein und die Grösse von dem Font des Untertitels sollte reduziert werden. Die Ergebnisse der Validierungen sind: 1) der Sprachexperte hat die Note 93,7 oder sehr gut für die Dialoge bewertet und 2) der Medienexperte hat die Note insgesamt 97,6 oder sehr gut für das Animationsvideo bewertet.

Im Vergleich mit der Studie von Pratama (2020) hat diese vorliegende Untersuchung wie sogenannt Neuheitswert. Das Animationsvideo in der Studie von Pratama ist im DVD verpackt, deshalb kann das Animationsvideo nur mit DVD oder CD zu den anderen PC aufteilen. Das Animationsvideo dieser vorliegenden Untersuchung ist im Format MP4, dazu liegen die Vorteile, dass dieses Animationsvideo auf verschiedenen Sozialmedien-Plattformen einfacher aufzuteilen und der Begriff grösser ist. Diese vorliegende Untersuchung steht auch im Einklang mit der Studie von Ikawati (2018), dass durch Animationsvideo können solche Themen wie traditionelle Kinderspiele bewährt werden. Das Animationsvideo kann auch als ein Mittel zur Bewahrung und Einführung von Kulturerbe wie diese traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra.

## **SCHLUSSFOLGERUNG**

Nach den Untersuchungsergebnissen können die folgenden Schlussfolgerungen zusammengefasst:

1. Der Erstellungsprozess des Animationsvideos zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder besteht aus drei Schritten nach der Theorie von Richey und Klein wie: (1) Planung, dazu gehören sechs Forschungsschritte von der Bedarfsanalyse mit der online Umfrage bis die Bestimmung der Stimme für das Dubbing, (2) die Erstellung, dazu gehören der Dubbingprozess und die Erstellungsprozess mit der Hilfe von Programm *Adobe After Effect CC*,

und (3) die Evaluation, dazu gehört die Validierung von Spracheexperte für das Skrip und Medienexperte für das Animationsvideo.

2. Das Ergebnis der Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder sind die drei Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra wie *Ingkek-Ingkek*, *Margala*, und *Marsiayak*. Das Animationsvideo besteht aus 57 Szenen mit (1) 9 Animationscharakteren wie: 1) 8 Kinder, sie sind *Uli*, *Tondi*, *Fizah*, *Adi*, *Wahyuni*, *Anggi*, *Mora*, und Alif und 2) eine Erzählerin oder *Narrator* heisst *Anna*, (2) 16 Animationsobjekte, (3) 8 Backgrounds, und (4) Texte/ Untertitel. Das Animationsvideo für *Ingkek-Ingkek* dauert 08:18 Minuten. Das Animationsvideo zum Thema *Margala* dauert 05:50 Minuten und zum Thema *Marsiayak* dauert 05:47 Minuten. Das Animationsvideo wurde von Sprachexperte und Medienexperte bewertet. Der Medienexperte hat das Animationsvideo mit der Note 97,6 (sehr gut) bewertet. Deshalb kann geschlossen werden, dass das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder interessant und geeignet ist.

### **Literaturverzeichnis**

- Besar, M. 2019. *Leksikon Permainan Tradisional Batak-Toba*. Skripsi, FIB, USU, Medan.
- Brühler, P., Schlaich, P., and Sinner, D. 2017. *Animations Grundlagen 2D-Animation und 3D-Animation*. Deutschland: Springer-Verlag GmbH.
- Fad, A. 2018. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta Timur: Cerdas Interaktif.
- Gyncild, B. und Fridsma, L. 2018. *Adobe After Effect CC 2019 Release Classroom in a Book: The Official Training Workbook from Adobe*. San Francisco: Adobe Press.
- Gumelar, M. S. 2017. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Banten: AnImage Studios.

- Hasan, S. 2014. *Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refigeran terhadap Hasil Belajar Siswa*. Journal of Mechanical Engineering Education, 1(1), 8-15.
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, N. 2019. *Pendekatan Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Anak di Wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatra Utara*. Jurnal Math Education Nusantara, 2(1), 72-77.
- Ministerium für Bildung und Kultur Indonesien. 2019. *Statistik Kebudayaan 2019*. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Solihati, N. 2019. *Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Rakyat di Lerang Gunung Merapi*. Jurnal Kependidikan, 3(1), 28-42.
- Stellefson, M., Ferguson, L., Sparrt, S., Zhang, L. 2020. *Development of Conceptual Animation Video Library to Explain Health Behaviour Theory Applications from the Peer-Reviewed Public Health Literature*. American Journal of Health Education, 51(6), 339-349.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Developmen untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, dan Teknik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widhi K, N. (2015, Desember 3). *Melalui Komunitas Hong, Zaini Alif Lestarikan Permainan Tradisional*. detiknews. Abgerufen am 23. Oktober 2020 von, <https://news.detik.com/internasional/d-3087069/melalui-komunitas-hong-zaini-alif-lestarikan-permainan-tradisional>.
- Yen, T. S. 2017. *Anak Sehat Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
-