

DIE ERSTELLUNG EINES DIGITALIERTEN COMICS ÜBER DIE LEGENDE “SI BORU NATUMANDI”

Martupa Hutabarat¹

Linda Aruan²

¹ is Teacher of German Language in Medan, ² is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan

Abstract

The aim of this study is to create a digital comic of the legend "Si Boru Natumandi". This study applies the creation method. The process of creation consists of explaining the phases of theory Richey and Klein. These include (1) planning, (2) creation, (3) evaluation. The data of the investigation are the sentences in the legend Si Boru Natumandi. The data source from this investigation is the legend Si Boru Natumandi, which is written by Oka Hutabarat on February 21, 2009. The result of the investigation is a digital comic "Si Boru Natumandi" on German. The comic consists of 13 pages. The result of the evaluation shows that the digital comic has the total score 92.5 (very good).

Keywords: Creation, Digital Comics, Legend.

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein digitales Comics der Legende “Si Boru Natumandi“ zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die Erstellungsmethode angewendet. Der Prozess der Erstellung besteht aus der Erklärung der Phasen von Theorie Richey und Klein. Darunter sind (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation. Die Daten der Untersuchung sind die Sätze in der Legende Si Boru Natumandi. Die Datenquelle von dieser Untersuchung ist die Legende Si Boru Natumandi, die von Oka Hutabarat am 21. Februar 2009 geschrieben wird. Das Ergebnis der Untersuchung ist ein digitale Comic “Si Boru Natumandi“ auf Deutsch. Das Comic besteht aus 13 Seiten. Das Ergebnis der Evaluation zeigt, dass das digitale Comic die gesamte Note 92,5 (sehr gut) hat.

Schlüsselwörter: Erstellung, Digitales Comics, Legende.

EINLEITUNG

Es gibt vier Fähigkeiten im Erlernen der deutschen Sprache, die von Deutschlernenden beherrscht werden müssen. Lesen ist eine dieser vier Fähigkeiten. Laut Laveau (1985:61) bedeutet Lesen eine Funktion des Zusammenwirkens von Aufmerksamkeit, dem Erkennen von Merkmalen der Struktur und deren Beziehungen, der Speicherung im Gedächtnis und die Antizipation von Äußerungen. Der Leser nimmt nicht nur geschriebene Symbols

wahr, er verbindet sie mit seinen Konzepten, seiner pragmatischen Vorerfahrungen seinem Wissen von der Welt. Ehlers (1992:4) erklärt auch, dass Lesen eine Verstehen Tätigkeit ist, die darauf zielt, sinnvolle Zusammenhänge zu bilden. Sie wird auf einer Seite von dem Text gesteuert und seine Struktur. Auf der anderen Seite von dem Leser, der sein Vorwissen, seine Erfahrung, seine Neigungen und sein Interesse an einem Text heranträgt

Es gibt viele interessanten Lesematerialien, die beim Lernen genutzt werden, einer davon ist die Legende. Eine Legende ist eine Geschichte, die von einem Vorfall an einem Ort oder dem Ursprung eines Ortes erzählt. Die Legende dient als interkulturelle Ausbildung, damit Deutschlernende und andere Ausländer die indonesische Kultur durch indonesische Legenden kennenlernen können. Aber heutzutage interessieren sich Deutschlernende weniger für das Lesen. Deutschlernende finden, dass Lesen langweilig und schwer ist, weil Lesematerial weniger interessant ist. Diese Information werden von den Ergebnis einer Umfrage die am 21. Januar 2020 an Deutschlernende an der Deutschabteilung gewonnen. Deutschlernende brauchen Medien, um ihnen den Inhalt von Lesungen verständlich zu machen. Deswegen macht die Verfasserin Comic-Medien, um das Interesse am Lesen Deutschlernende zu erhöhen. Die Verfasserin wählten auch Digital Comics als Lernmedien, um es einfacher zu finden. Laut Franz & Meier (1994:55) ist der Comic eine Geschichte, die in Bewegung und Aktionen, die in der Reihenfolge des Bildes angezeigt werden, die charakteristisch mit einer Wortkombination erstellt werden.

In dieser Untersuchung wird die Verfasserin einen digitalen Comic entwickeln, der die Geschichte der Legende Si Boru Natumandi von Hutabarat Partali Toruan, Tarutung, Nord- Tapanuli erzählt. Diese Geschichte erzählt von einem Mädchen, das mit einer Schlange verheiratet ist, die als ein hübscher Mann verkleidet ist. Die Verfasserin wählte diese Geschichte, um Deutschenlernenden zu ermöglichen, den Inhalt dieser Legende zu lesen und zu kennen. Legende "Siboru Natumandi" vermitteln die moralische Botschaft der Natur von Si Boru Natumandi höflich, bescheiden, respektieren seine Eltern und andere, würdig beispielhafte

Leser. Darüber hinaus beabsichtigt die Verfasserin, die Legende von Si Boru Natumandi einzuführen, weil diese Geschichte anderen nicht bekannt ist und es keine digitale Comic gibt. Deshalb macht die Verfasserin die Legende "Si Boru Natumandi" in Form von digitalen Comics. Das liegt daran, dass die jüngsten digitalen Comics unter vielen Menschen sind, auch Deutschlernende. Ansonsten sind digitale Comics jederzeit und überall

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Erstellungsmodell

Erstellung ist eine systematische Überprüfung, wie der Entwurf eines Produktes gemacht wird, das Ziel ist, empirische Daten zu bekommen und das Modell auch für den Lernprozess verwenden zu können. Das Erstellungsmodell in dieser Untersuchung verwendet die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono, 2016:39-50). Die Theorien von Richey und Klein besteht aus drei Phasen. Diese sind Planung, Produktion und dann Evaluation.

1) Planung

Die Planungsphase enthält die Produktplanungsaktivitäten, für einen bestimmten Zweck gemacht werden. In diesem Stadium bestimmen die Forscher, welche Produkte auf der Grundlage der Analyse der Bedürfnisse durch Forschung und Literaturstudie entwickelt werden.

2) Produktion

Die Produktionsphase enthält Aktivitäten zur Herstellung von Produkten. Das zuvor kompilierte Design wird zu einem Produkt.

3) Evaluation

In dieser Phase wird das Produkt geprüft und bewertet. Der Zweck zu wissen, ob die Produktion gut ist oder muss repariert werden.

Der Begriff des Comics

Die Comics nach Daryanto (2013:127) sind definiert als Cartoon-Formen, die den Charakter offenbaren und eine Geschichte in einer Reihenfolge anwenden, die eng mit dem Bild verbunden ist und entworfen wurde, um dem Leser Unterhaltung zu bieten.

Laut Franz & Meier (1994:55) ist der Comic eine Geschichte, die in Bewegung und Aktionen, die in der Reihenfolge des Bildes angezeigt werden, die charakteristisch mit einer Wortkombination erstellt werden.

Susilana und Riyana (216:188) bestätigen auch, dass ein Comic als Cartoon definiert werden kann, der die Charaktere ausdrückt und eine Geschichte in einer Sequenz aufträgt, die eng mit dem Bild verwandt ist und entworfen wird, um den Lesern Unterhaltung zu bieten. Am Anfang wurde das Comic nicht für Lernaktivitäten, sondern nur zur Unterhaltung geschaffen. Daryanto (2-13:27) befindet, das Comic eine einfache Geschichte bereitzustellen und der Inhalt leicht zu verstehen ist, sodass es bei Kindern oder Erwachsenen sehr beliebt ist. Wenn die Comic-Medien durch Charaktere und Geschichtesplot in Charaktere integriert werden, erhalten die Lernenden Beispiele und Vorbilder, sodass das Comic indirekt Werte, Einstellungen und Charaktere beeinflussen kann.

Die Arten des Comics

Laut Ade Mustajab (2104:10-12) sind folgende Arten von Comic bekannt:

1) Karikaturen

Dieses Comic kombiniert mehrere Figuren mit Schriftzeichen. Der Zweck dieses Comic enthält in der Regel Elemente der Kritik. Satire und Humor, sodass aus dem Bild (Zeichentrick/Figur) und die Schrift eine klare Bedeutung ableitbar ist, damit der Leser Sinn und Zweck des Comic verstehen kann.

2) Das Jährliche Comic

Dieses Comic wird normalerweise einmal im Jahr oder sogar einmal im Monat veröffentlicht. Der Verleger verlegt normalerweise Comic-Bücher, sowohl fertige als auch Seriengeschichten.

3) Das Online-Comic

Dieses Comic wird auf Websites angezeigt, sodass jeder Besucher oder Leser das Comic lesen kann. Die Reichweite des Comics kann breiter als bei

Printmedien sein. Online-Comic ist profitabler als Printmedien-Comic, denn sie können relativ günstig verbreiten werden und jeder kann es mit einem Internetanschluss lesen.

4) Das Comic-Buch

Comic-Buch sind Geschichten, die Bilder, die Schriften und Geschichten enthalten, die in einem Buch verpackt ist. Comic wird oft als Kurzgeschichten-Comic bezeichnet, die normalerweise 32 Seiten haben, aber es gibt auch Comics, die 48 Seiten oder 64 Seiten lang sind. Dieses Comic enthalten meist lustige Geschichten, Liebegeschichten (Ten Stories) und Superhelden Geschichten (Helden).

5) Das leichten Comic

Comics, die normalerweise aus ihren eigenen Werken hergestellt werden, werden zum Comic. Diese Alternative ist sehr hilfreich bei der Herstellung von Comics, weil nur das Kapital der Ideen und Zeichenkünste plus sehr geringe Ausgaben

6) Das Lehrbuch im Comic Form

Dieses Comic wird normalerweise in Lernmedium verwendet. Viele Reiseführer oder Anleitungen werden im Comic-Form verfasst, in Form von Comic-Büchern oder Comic-Postern. Normalerweise werden die Leser dieses Buch leichter verstehen als einen nicht illustrierten Ratgeber. Mit einem Bild kann der Leser im Comic aufgeführten Schritten folgen. Mit den Bildern im Comic-Form kann das Buch interessanter und unterhaltsamer zum Lesen werden. Es wird interessant und angenehm.

Konzeptuelle Grundlage

Viele Deutschlernenden finden, dass Lesen langweilig ist, weil Lesematerial weniger interessant ist, so dass Deutschlernende schwer verstehen, was sie lesen. Deutschlernende brauchen Medien, um ihnen den Inhalt von Lesungen verständlich zu machen. Deshalb erstellt die Verfasserin Comic-Medien, um das Interesse am Lesen der Deutschlernende zu erhöhen. Die Studie verwendet das Richey und Klein Model, bestehen aus drei Schritten: (1) Planung, (2)

Erstellung und (3) Evaluation. Comic ist eines der interessanteren Medien, die es zu lesen gilt, weil sie von Bildern und Dialogen begleitet werden, um eine Geschichte zu erzählen, so dass sie leichter zu verstehen sind. Die Verfasserin wird einen deutschsprachigen digitalen Comic über die Legende Siboru Natumandi erstellen, dieser Comic wird so interessant wie möglich gemacht, so dass diese Geschichte als Lesestoff verwendet werden kann.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Es wird ein digitalen Comic der Legende "Si Boru Natumandi" erstellt und dafür die Theorie von Richey und Klein verwendet.

Die Daten der Untersuchung sind die Sätze in der Legende Si Boru Natumandi. Die Datenquelle von dieser Untersuchung ist die Legende Si Boru Natumandi, die von Oka Hutabarat am 21. Februar 2009 geschrieben wird.

Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein, die aus drei Schritten besteht. Sie sind: (1) Planung, (2) Erstellung, und (3) Evaluation.

In die Planung Phase bereitete die Legende Siboru Natumandi vor, die dann ins Deutsche übersetzt wurde. Danach werden das Design und Bilder vorbereitet. In der Erstellungsphase wird die Comic-Legende mit interessanten Bildern entsprechend den Charakteren entwickelt, um einen guten und interessanten Comic zu produzieren. Die Evaluationsphase ist die letzte Phase. In diesem Stadium ist das Produkt fertig. Anschließend wird bewertet, ob es sich um interessantes Lesestoff und Unterrichtsmaterial handelt oder ob Verbesserungsbedarf besteht, um noch bessere Produktergebnisse zu erzielen. Die Validierung wird von Experten durchgeführt. Sie geben Verbesserungs Vorschläge und Kritik, die anschließend umgesetzt werden.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Dieses Kapitel handelt von den Untersuchungsergebnissen. In diesem Kapitel werden der Prozess und die Erstellung des Comics "Si Boru Natumandi". Die Schritte in die Ergebnisse der Untersuchung wurden in diesem Kapitel erklärt.

Die Planung ist die erste Phase. Zuvor hatte die Verfasserin eine Umfrage zum Interesse am Lesen von Legenden über Deutschlernende durchgeführt. Die Umfrageergebnisse zeigen dass Lesen langweilig und schwer ist, deswegen Deutschlernende brauchen Medien, um ihnen den Inhalt von Lesungen verständlich zu machen. Die Verfasserin wählten digital-Comic über die Legende "Si Boru Natumandi" erstellen. Die Legende dient als interkulturelle Ausbildung, damit Deutschlernende und andere Ausländer die indonesische Kultur durch indonesische Legenden kennenlernen können. In dieser Phase bereitet die Legende " Si Boru Natumandi vor, die dann ins Deutsche übersetzt wurde. Danach wird das Design des Comics vorbereitet nämlich das Konzept des Comics, der Charakter, Storyline & Skript .

In der zweiten Phase wird das Design in der Form des fertigen Produkts gemacht, es ist das Comics, das Design, der Storyline, und des Skripts werden mit der Hilfe der Applikation "*Clip Studio Paint*" entwickelt werden, diese Applikation wird gewählt, denn es passt zum gewählten Manga Charakter. Der Prozess der Erstellung eines Comics wird von der Herstellung der Charaktere bis die Ausführung der Bilder gemacht. Die Schritte der Verwendung der Applikation *Clip Studio Paint* in der Erstellung eines Comics werden in der Phase beschrieben.

Die Evaluation ist der letzte Schritt. Die Validierung des deutschen Comics besteht aus zwei Teilen. Zuerst wird die Übersetzung des Comics von der Dozentin validiert. Nach der Validierung wird das sprachlich verbessert. Danach wird das Comic von Comicdesigner evaluiert. Es kann herausgefunden werden, ob das Comic schon gut genug ist, oder noch verbessert werden sollte.

Die Verfasserin hat die Legende vom Indonesischen ins Deutsche übersetzt. Danach wird die Übersetzungsergebnisse validiert. Die Sprachexpertin ist eine Dozentin, die im Deutschprogramm an der Unimed unterrichtet. Sie ist Frau Tanti Kurnia Sari, S.Pd. Die Kommentare der Sprachexpertin zeigt, dass der Inhalt des Übersetzungsergebnisses äquivalent und adäquat ist und das Übersetzungsergebnis daher schon angemessen zu publizieren ist. Die Expertin ratet auch, der kulturelle Begriffe zu beachten und machen die Übersetzungstexte mehr kommunikativ.

Der Comicedesigner, der Jan Eperaim Pinem, S.Kom heisst, arbeitet als Freiberufler und er hat Computer an der Informationssysteme Abteilung STIMK-Kristen Neuman Medan studiert, hat keine Ratschläge oder Kommentare gegeben. Das Comic, das schon entwickelt wurde, hat von dem Medienexpert korrigiert werden, gibt die Noten: von zehn Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt der Experte die Note 4 für sieben Aspekte, die Note 4 bedeutet sehr gut und die Note 3 für drei Aspekte, die Note 3 bedeutet gut. Der Experte gab die Gesamtnote 92,5 (sehr gut).

Die Diskussion

In dieser Untersuchung wurde die Theory von Richey und Klein verwendet. Die aus drei Phasen besteht, sie sind (1) die Planung, (2) der Erstellung, und (3) die Evaluation. Im Prozess der Planungphase bereitet die Legende Si Boru Natumandi vor. Die Legende von Si Boru Natumandi wurde nicht in Form eines Buches geschaffen, so dass die Verfasserin den Inhalt der Geschichte aus dem Internet von Oka Hutabarat genohmen wird. Dann verstand die Verfasserin das Drehbuch und änderte es ins Deutsche.

Das digitale Comic wird mit der Hilfe "*Clip Studio Paint*" entwickelt. Es wird ein Comic mit Manga Charaktere sein. Im Entwicklungsprozess von Anfang bis Ende gab es zwei Faktoren, nämlich hemmenden Faktoren und unterstützende Faktoren. Die hemmenden Faktoren sind: (1) Text mit Comic-Ballon anpassen .(2) Wenn beim Zeichnen ein Fehler auftritt, müssen Sie dies von Anfang an wiederholen, während die unterstützen Faktoren sind: (1) in der Applikation Clip Studio paint stehent verschiedene Pinseloptionen zur Verfügung. (2) Clip Studio Paint bietet alle Bedürfnisse bei der Erstellung von Comics. Diese *Software* verfügt über ein Werkzeug zum Färben, das alle Anforderungen erfüllt, um vibrierende und schöne Farben zu erzeugen. Das Endprodukt dieser Forschung ist digitale Comic über die Legende von Si Boru Natumandi , die die Leser können in der Freizeit lesen. Dieser digitale Comic kann von jedem gelesen werden, von Kindern bis zu Erwachsenen.

Das Validerungsergebnis der Erstellung des Comics besteht aus 13 Seiten, 62 Dialogen und dem Cover. Zuerst wird die Übersetzung des Comics von der Dozentin validiert. Die Kommentare der Experten zeigen, dass der Inhalt das Übersetzungsergebnisses äquivalent und ädaquat ist und das Übersetzungsergebnis deher schon angemessen zu publizieren ist. Danach wird das Comic von Comicedesigner evaluiert. Der Experte zufolge ist die Manga-Zeichnungen, die Färbung in den Comic sehr gut, so dass keine Reparaturen erforderlich sind. Der Experte bewertet das Comic mit der Note 92,5 (sehr gut).

Basierend auf den obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung eines digitalen Comics über die Legende Si Boru Natumandi mit der Applikation *Clip Studio Paint* anhand der Theorie von Richey und Klein ist sehr gut. So wird ein digitales Comic von die Legende Si Boru Natumandi verwendett warden kann.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung eines Comics von der Legende "Si Boru Natumandi" basierte auf den Schritten von Richey und Klein dies sind: (a) Planung, in dieser Phase wird das Konzept des Comic, die Characktere,Storyline ,und das Skript entwickelt), (b) Erstellung, in dieser Phase wird die Comic-Legende mit interresanten Bildern den Charackteren entwickelt mit der Hilfe *Clip Studio Paint*, (c) Evaluation, in dieser Phase wird das Comic vom Experte korrigiert.Es gibt zehn Kategorien , die Experte bewertet das Comic mit der Note 92,5 (sehr gut).
2. Das Comic besteht aus 13 seite, 62 Dialogen und dem Cover. Es gibt vier Hauptfiguren nämlich der Vater von Si Boru Natumandi (der König), die Mutter von Si Boru Natumandi, Si Boru Natumandi,und Simangunsong. Dieses Comic ist mit der Batak-Kultur nuanciert. Das Digitale Comic wird von Experten überprüft. Die Bewertung das Experten für dieses digitale

Comic ist sehr gut , und dann für Übersetzung Ergebnis ist äquivalent und ädaquat.

Literaturverzeichnis

- Ambhita, dkk.2017. *Analisis Teknik Penerjemahan Dan Kualitas Terjemahan Kalimat Yang Mengandung Ungkapan Satire Dalam Novel The 100-Year-Old-Man Who Climbed Out Of The Window And Dissapeared*. Jurnal Linguistik. ISSN 2503-2658 (cetak) ISSN 2527-2969 (online).Vol.1 Nomor 2 Novemver 2016
- Ehlers, Swantje.1992. *Literarische Texte lesen lernen*. Munchen: Verlag Klett Edition Deustch GmbH
- Hutabarat, Oka. 2009. *Turi-turian Siboru Natumandi*.
- Laveau, Inge.1985. *Sach- und Fachtexte Im Unterricht Daf: Methodischdidaktische Vorschlage für den Lehrer*. Munchen: Goethe -Institut
- Muchtar, Muhizar.2015. *Penerjemahan Teori, Praktik, dan Kajian*. Medan: Bartongjaya
- Nurgiyantoro. 2005. *Legenda Dan Bogong Desa Ngantru Trenggalek Jawa Timur: Telaah Kajian Folklor*.
- Nurul, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar .P-ISSN 2355-1925 E-ISSN 2580-8915. Volume 4 Nomor 1 Juni 2017
- Pravitasari, TA, dkk. *Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita Di Surabaya*. Universitas Kristen Petra.
- Riyana, Cepi, Susilana,Rudi.2017. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: Cv Wacana Prima
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung:Alfabeta
-