

DIE ERSTELLUNG EINES HÖRSPIELS ALS HÖRÜBUNG

Sepri Dani Daeli

AUSZUG

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Hörspiel als Hörübung über Folklore aus der Provinz Nordsumatera zu erstellen. Die Untersuchung wird in Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan durchgeführt. Die Untersuchung verwendet das Entwicklungsmodell von Plomps. Das heisst das Plomps Theorie. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode benutzt. Die Daten von dieser Untersuchung ist die Folklore aus der Provinz Nordsumatera. Die Datenquelle ist ein Buch über Sumatera Folklore. Diese Folklore wird von K. Putri im Jahr 2012 geschrieben. Das Ergebniss dieser Untersuchung hat das Hörspiel über Folklore aus der Provinz Nordsumatera erstellt. Das Hörspiel "Danau Toba" dauert 18 Minuten 10 Sekunden und hat eine Datengröße von 21 MB. Das Hörspiel "Batu Gantung" dauert 11 Minuten 49 Sekunden und hat eine Datengröße von 14,2 MB. Das Hörspiel "Sampuraga" dauert 19 Minuten 26 Sekunden und hat eine Datengröße von 22,8 MB. Die Note der Verwendung der Sprache ist 3. Die Note der Deutlichkeit ist 3. Die Note der Aussprache ist 3. Die Note des Inhalts in der erstellen Hörspiel ist 4. Die Note der Ordentlichkeit ist 4. Die Note des interessanten Hörspiels ist 4. Die Note des kommunikativen Hörspiels ist 3. Der Durchschnitt dieser Note ist 3,42 oder in einer 1-100 Skala 85 (gut). Das Hörspiel kann als Hörübung verwendet werden.

Schlüsselwörter: das Hörspiel, Hörübung, die Folklore.

EINLEITUNG

Hintergrund

Die Sprache ist sehr wichtig für das Leben von Menschen, weil Menschen mit der Sprache miteinander kommunizieren können. Mit der Sprache kann man erläutern, was man sagen will und wie man sich fühlt. Es gibt viele Sprachen in der Welt, deshalb soll man eine Fremdsprache lernen, um auch mit Ausländern kommunizieren zu können, und um Wissenschaft und Kultur zu erhalten. Die Fremdsprache sind sehr wichtig für Bildung, Beruf und Tourismus. Eine Fremdsprache, die für internationale Kommunikation gilt, ist Deutsch. In Indonesien ist Deutsch ziemlich populär. Deutsch wird als Fach auf einigen Schulen erlernt.

Beim Lernen von Deutsch muss man vier Kompetenzen beherrschen. Die Kompetenzen sind Hören, Lesen, Schreiben und Sprechen. Hören ist sehr wichtig, weil man mit gutem Hörverstehen Kommunikation verstehen kann. Die

Kommunikation wird ein Chaos, wenn man nicht gut Hörverstehen hat. Hören ist eine Sprachkompetenz, eine Grundlage für Kommunikation ist. Hören ist ein aktiver Prozess, um Stimulus für Audio zu erhalten (vgl, Safaria, 2004:112). Deutschlernende müssen Hörverstehen beherrschen, um Informationen zu erhalten. Beim Üben benötigen Deutschlernende auch das Medium als Referenzquelle.

Es gibt anderen Weg für Deutschlernende, um Hörverstehen zu beherrschen. Einer der Wege ist Hörspiel zu hören. Dieser Weg ist sehr interessant, weil Hörspiele gute Geschichten haben. Zwar können Deutschlernende Musik hören oder Film sehen, um Hörverstehen zu steigern, aber ist ein Hörspiel ein alternatives Medium zur Hörübung. Das Hörspiel ist wichtig im Deutschunterricht, weil beim Hörspiel Hören Deutschlernende Konversation, Sprache und guten Inhalt kennenlernen. Hörspiele sind sehr bekannt in Deutschland. Ein Hörspiel hat keine Bilder oder visuelle Elemente. Hörspiel enthält die Akustik von einer Geschichte mit verteilten Sprecherrollen, Geräuschen, und Musik.

Die Verwendung eines Hörspiels wird sehr selten im Deutschunterricht benutzt, weil Hörspiele nur im Radio gespielt wird. Aber man kann Hörspiele selbst machen. Heutzutage ist die Technologie inklusive digitaler Technologie auch sehr modern. Eine darunter ist die Software Audacity. Audacity ist ein kostenloses Programm, mit dem man die Stimme aufnehmen kann und das zum Herausschneiden benutzt wird. Man kann Hörspiele einfach mit Audacity machen. Mit Audacity, Tonaufnahme von Hörspiel können im MP3 importiert werden und dann im CD gespeichert werden. Folklore im Hörspiel ist eine interessante Sache. Indonesien hat viel gute Folklore, die die moralischen Werte hat. Die Folklore zu hören, besonders die indonesischen Folklore, ist eine interessante und gute Sache für Deutschlernende. Basierend auf relevanten Untersuchungen, dass Folklore Hören die Sprachkompetenzen steigern kann. Es kann Kreativität und Vorstellungsvermögen von Deutschlernende steigern. Beim Foklore Hören können Deutschlernende und Ausländer die Kulturen aus indonesischer Folklore und die moralischen Werte von jeder Folklore kennenlernen. Deutschlernende benötigen interessanten Hörstoff. Aber indonesische Folklore im Hörspiel wird sehr selten im Deutschunterricht benutzt, weil indonesische Folklore im Hörspiel schwer gefunden wird.

Diese Probleme können gelöst werden, wenn der Verfasser indonesische Folklore im Hörspiel mit der Software Audacity erstellt. Durch Folklore im Hörspiel können Hörer gute Lehren und viel Kulturwissen erhalten. Beim Folklore Hören können Deutschlernende die Aussprache verbessern und den Wortschatz erhöhen. Der Verfasser wählt die Folklore aus der Provinz Nordsumatera aus. Das sind Sampuraga, Asal-usul Danau Toba, Batu Gantung. Diese Folklore sind interessant und haben gute Inhalte. Die Folklore haben die Gleichartigkeit. Die Folklore sind aus der Provinz Nordsumatera und erzählen von Kindern mit ihren Eltern.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Entwicklungsmodell

Es gibt viele Theorien von verschiedenen Entwicklungsmodellen. Die Theorien des Erstellungsmodells sind vielfältig. Die Theorie von Plomps ist eine davon. Sie besteht aus der Beobachtungsphase, der Entwurfphase, der Realisierungsphase und der Evaluationsphase. Dieses Modell ist geeignet für die Entwicklung des Hörspiels. Jede Phase wird noch in mehrere Schritte unterteilt. Im folgenden werden die Schritte von Ploms Theorie erklärt.

a. Die Beobachtungsphase

In dieser Phase werden die folgenden Schritte durchgeführt:

1) Die Materialien suchen

Im ersten Schritt muss man Materialien suchen. Man muss besichtigen, ob es schon Folklore im Hörspiel gibt. Was ist eine gute Form eines Hörspiels? Mit was kann man Hörspiel machen? Man soll gute Folklore auswählen.

2) Folklore lesen

Im zweiten Schritt muss man die Folklore lesen. Dieser Schritt ist nützlich, um Figuren in der Folklore zu wissen.

3) Der Inhalt der Folklore verstehen

Beim Lesen der Folklore muss man den Inhalt verstehen, damit den Dialog entwickeln kann.

b. Die Entwurfphase

Nachdem die Beobachtungsphase durchlaufen wurde, beginnt die Entwurfphase. In dieser Phase wird die Folklore zum Dialog entwickelt. Man

schreibt den Dialog oder das Drehbuch gemäß der Folklore, wie die Handlung ist. Das Drehbuch wird mit Molina und Albir Technik übersetzt.

Man muss die Stimmung, Geräusche und die Musik überlegen, damit das Hörspiel interessant, fantasiereich und ähnlich mit Wirklichkeit ist. Man sollte die Hörspielform entwerfen.

c. Die Realisierungsphase

Die Planung und der Entwurf werden in der Realisierungsphase verwirklicht. In dieser Phase sollte man die Stimme der Schauspieler mit Audacity oder einem Aufnahmegerät aufnehmen. Der Schauspieler liest den Dialog und dabei wird die Stimme aufgenommen. Man muss die Stimme in einem leeren Raum und ohne Lärm aufnehmen, damit die Stimme deutlich ist. Nachdem man die Stimme der Schauspieler aufgenommen hat, muss man die Stimme mithilfe der Audacity Software bearbeiten. In dieser Phase werden Musik und Geräusch hinzugefügt.

Die Erstellung des Hörspiels muss in dieser Phase fertig gestellt werden.

Dann wird das Hörspiel in der Evaluationphase gebracht.

d. Die Evaluation

In dieser Phase wird die Erstellung des Hörspiels geprüft und validiert. Man möchte herausfinden, ob das Hörspiel gut ist oder verbessert werden sollte. Nach der Validierung wird das Hörspiel verbessert. Dieses Hörspiel wird von Experten geprüft. Die Experten sind Dozenten und Muttersprachler. Die Experten haben einen pädagogischen Hintergrund. Nachdem die Experten das Hörspiel geprüft haben, wird das Hörspiel verbessert.

Begriff des Hörspiels

Binczek (2017:309) stellt fest, dass das Hörspiel eine Radiophone ist, eine der Literatur sowie dem Drama nahestehende Gattung sie unterscheidet sich vom Hörbuch, das ein Tonträgermedium bezeichnet. Dieses kann für die Aufzeichnung und Reproduktion verschiedenster akustischer Genres genutzt werden.

Kaiser (2008:3) sagt aus, dass das Hörspiel eine Kunstform des Radios ist, welche speziell für den Rundfunk entwickelt wurde und darüber hinaus als ein eigenständiges literarisches Genre gilt. Es arbeitet mit rein akustischen Mitteln und die Handlung wird immer mit Hilfe verteilter Sprecherrollen vermittelt und ist zudem

meist mit Musik und Geräuschen unterlegt. Im weiteren Sinne kann es auch als Untergattung der Dokumentationsliteratur verstanden werden.

Gemäß der obigen Meinungen wird zusammengefasst, dass ein Hörspiel eine akustische dramatisierte Kunstform ist, die Sprecherrollen, Geräusche und Musik enthält. Hörspiel ist wie ein Film ohne Bild. Es wird nicht nur eine Geschichte vorgelesen, sondern es wird mit verschiedenen Sprechern, Geräuschen, und Musik eine Geschichte erzählt.

Merkmale des Hörspiels

Hörspiel unterscheidet sich von Theater oder Drama im Film. Hörspiel hat spezifische Merkmale. Plagge (2004:4) stellt fest:

- a. Das Hörspiel beinhaltet nur akustisches Material.
- b. Die Sprache erscheint als Dialog/ (inner) Monolog oder als Bericht eines Erzählers.
- c. Da es hörbare Gedächtnishilfen gibt, wird das Geschehen in einfachen Handlungen dargestellt.
- d. Die optische Vorstellung der Handlung und des Ortes wird durch akustische Mittel oder durch die Redeweise der Sprecher gebildet und beeinflusst (zum Beispiel: Wellen, Wind, Schritte, Fahrzeuggeräusche)
- e. Musik dient als
 - 1) Leitmotiv bei bestimmten Personen oder wiederkehrenden Ereignissen,
 - 2) Brücke zwischen zwei Hörscenes,
 - 3) Übertragung von sichtbaren in hörbare Bewegungen (zum Beispiel wird das Laufen auf der Bühne gesehen, im Hörspiel muss es vertont werden)
- f. Zeitraffung und –dehnung können beliebig verwendet werden.
- g. Der Erzähler hilft zwischen der realen Welt und der irrationalen Handlungsebene zu unterscheiden.

Der Begriff der Folklore

Mitchell in Nurgiyantoro (2013:164) stellt fest, dass die Folklore eine Form des Ausdrucks in einer Gemeinschaft auf der Vergangenheit, die mündlich eingereicht wird. Und Rampan (2014:1) meint, dass die Foklore eine Geschichte ist, die in einer Gesellschaft lebt. Die Foklore ist Eigentum einer bestimmten Gesellschaft, die

unterschiedlich von anderen Gesellschaften ist. Die Foklore wird mündlich vererbt.

Nach den oben genannten Begriffen wird zusammengefasst, dass die Folklore eine mündliche Geschichte aus einer bestimmten Gesellschaft ist, die vererbt wird.

Hörübung und Hörverstehen

Hörübung ist die Übung zum Hören, um Hörverstehen zu verbessern. Kärtner (in Kukk, 2017:21) behauptet, dass für die Entwicklung des Hörverstehens man verschiedene Übungen verwendet, die man vor dem Hören lösen sollte. Die Übungen vor dem Hören, bereiten den Schüler auf das Hörmaterial vor. Die Übungen die man beim Hören löst, helfen dem Lernenden wichtige Schlüsselwörter und Informationen zu finden, bearbeiten, analysieren und erläutern. Die Übungen nach dem Hören sind dafür gedacht, das gehörte Text gründlich zu analysieren. Bei dem Lösen der Aufgaben vor, während und nach dem Hören wird nicht nur die Hörfertigkeit trainiert, sondern je nach Aufgabe die Lese-, Sprech- und Schreibfertigkeit. Höraufgaben und -übungen müssen für Anfänger leicht sein, das bedeutet, dass die Hörtexte nicht leicht sein müssen, sondern das man als Lehrer viele verschiedene und abwechslungsreiche Aufgaben und Übungen durchführt.

Weiter, Krysztofowicz im Hallet (2010:79) behauptet, dass der Hörverstehensprozess zum einen das Hören umfasst, also die Fähigkeit des Gehörs, akustische Signale einer Sprache zu registrieren und aufgrund der Leistungen bestimmter Gehirnteile zu deskrimieren, zum anderen das Verstehen, das (als eine komplexe aktive, dynamische und evaluierende mentale Handlung) die Bedeutungszuordnung, Sinnentnahme und Interpretation von sprachlichen Äußerungen in ihrem sprachlichen, kulturelen, personellen sowie gesellschaftlichen Kontext einschließt.

Software Audacity

Tim Airputih (2010:1) stellt fest, dass Audacity ein Programm ist, das digitale Audio-Wellenformen manipuliert. Audacity passt mit dem Hörspielprojekt zusammen. Mit Audacity kann man Aufnahmen bearbeiten. Man kann Versprecher herausschneiden, Effekte hinzufügen, Geräusche und Musik dazu kopieren. Audacity

ist ein kostenloses Programm, eine Art digitales Tonstudio zum Aufnehmen, Abspielen und Bearbeiten von Audio-Dateien.

Software Audacity hat die Vorteile und Nachteile. Die Vorteile von der Software Audacity sind keine Begrenzung für die Anzahl der Tonspur, außer der Größe von Ihrer Festplatte (Hard-Disk). Außer der Tonaufnahme direkt aus dem Programm, kann es viele Sound-Dateiformate aus WAV, AIFF, MP3 und Ogg Vorbis importieren. Der Nachteil von der Software Audacity ist, Audacity kann nicht auf vielen Systemen mehr als zwei Kanäle gleichzeitig aufzeichnen.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung des Hörspiels als Hörübung wurde zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung die Folklore aus der Provinz Nordsumatra sind. In dieser Untersuchung wird die Plomp Theorie benutzt. Diese Theorie besteht aus vier Phasen, nämlich: (1) die Beobachtungsphase, (2) die Entwurfsphase, (3) die Realisierungsphase, und (4) die Evaluationsphase. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt. In der Beobachtungsphase wird zuerst die Folklore gelesen und verstanden. Dann werden die wichtigen Ereignisse von der Folklore markiert, damit die Dialoge einfach entwickelt werden können. In der zweiten Phase wird die Entwurfsphase durchgeführt. Die Dialoge, Geräusche, und Musik müssen in dieser Phase geplant werden. Das Drehbuch wird geschrieben. Die dritte Phase ist die Realisierungsphase. In der Realisierungsphase wird das Hörspiel realisiert. Zuerst werden Schauspieler aufgenommen und dann wird die Tonaufnahme mithilfe der Software Audacity bearbeitet. Das Hörspiel wird als MP3 Datei exportiert. Nachdem das Hörspiel schon bearbeitet worden ist, müssen Sie die Evaluationsphase durchführen. In dieser Phase werden die Prüfung und die Validierung durchgeführt. Es gibt 7 Aspekte, die von den Experten bewertet werden. Der Durchschnitt dieser Note ist 3,42 oder in einer 1-100 Skala 85 (gut). Das Hörspiel kann als Hörübung verwendet werden.

Jedes Hörspiel hat einen moralischen Wert. Der moralische Wert des Hörspiels "Danau Toba" ist, dass wir immer Versprechen halten müssen. Der moralische Wert des Hörspiels "Batu Gantung" ist, dass die Eltern das Wichtigste sind. Wir müssen die

Eltern respektieren. Der moralische Wert des Hörspiels "Sampuraga" ist, sei nicht rebellisch gegenüber den Eltern vor allem bei der Mutter.

DAS ERGEBNIS DER ERSTELLUNG DAS HÖRSPIEL

Als Ergebnis dieser Untersuchung wurde das Hörspiel über Folklore aus der Provinz Nordsumatra erstellt. Das Hörspiel "Danau Toba" dauert 18 Minuten 10 Sekunden und hat eine Datengröße von 21 MB. Es hat 18 Prologe und einen Epilog. Im Hörspiel "Danau Toba" gibt es 3 Schauspieler, nämlich: Toba, die Frau und Samosir. Die Orte der Handlung sind im Fluß, in der Küche und auf dem Feld. Die Zeit der Handlung dauert von morgens bis abends. Das Hörspiel "Batu Gantung" dauert 11 Minuten 49 Sekunden und hat eine Datengröße von 14,2 MB. Es hat 8 Prologe und einen Epilog. Es gibt im Hörspiel "Batu Gantung" 5 Schauspieler, nämlich: Seruni, die Mutter, der Vater, die Nachbarn, Toki. Die Orte der Handlung sind Feld und Haus. Die Zeit der Handlung ist Nachmittags und am Abend. Das Hörspiel "Sampuraga" dauert 19 Minuten 26 Sekunden und hat eine Datengröße von 22,8 MB. Im Hörspiel "Sampuraga" gibt es 10 Prologe und 1 Epilog. Es hat 4 Schauspieler, nämlich: Sampuraga, Die Mutter, Der König, und die Frau Sampuragas. Die Orte der Handlung sind Haus, Hafen, Königreich, und Party.

Diese Hörspiel benutzt die traditionelle Musik von Batak und einige Geräusche. Dieses Hörspiel ist eine MP3 Datei. Es gibt zehn Wortarten im Hörspiel nämlich: Pronomen, Artikel, Nomen, Adjektiv, Numerale, Verben, Adverben, Präpositionen, Konjunktionen, und Interjektion

Der Experte findet, dass das Hörspiel schon gut und interessant ist. Der Experte kommentiert die Aussprache als manchmal unklar, vor allem bei st-sch-sp Lauten. Die Note der Verwendung der Sprache ist 3. Die Note der Deutlichkeit ist Die Note der Aussprache ist 3. Die Note des Inhalts des erstellten Hörspiels ist Die Note der Ordentlichkeit ist 4. Die Note des interessanten Hörspiels ist 4. Die Note des kommunikativen Hörspiels ist 3. Der Durchschnitt dieser Note ist 3,42 oder in einer 1-100 Skala 85 (gut).

LITERATURVERZEICHNIS

- Asura, Enang Rokajat. 2005. *Panduan Praktis Menulis Skenario dari Iklan sampai Sinetron*. Yogyakarta: ANDI.
- Binczek, Natalie. 2017. *Literatur und Mehrsprachigkeit*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH.
- Haidacher, Ulrike. 2012. *Wer nicht sehen kann, muß hören-das frühe Hörspielschaffen Elfriede Jelineks im Kontext des neuen Hörspiels*. Wien: Universität Wien.
- Hallet, Wolfgang und Frank G. Königs. 2010. *Handbuch Fremdsprachendidaktik*. Berlin: Klett Kallmeyer
- K. Putri. 2012. *Kumpulan Cerita Rakyat Sumatera*. Jakarta: Cerdas Inspiratif. Kaiser,
- Katja. 2008. *Die Bedeutung von Hörspielen im Unterricht Deutsch als Fremdsprache*. Norderstedt Germany: GRIN Verlag.
- Kukk, Silja. 2017. *Zur Didaktik des Hörverstehens im Deutschunterricht an estnischen Schulen*. Germany: Universität Tartu Institut für Fremdsprachen und kulturen Tartuer Lehrerseminar.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Plagge, Lydia. 2004. *Hörspiele: Die Verwendbarkeit des Märchens "Vom Fischer und seiner Frau"*. Norderstedt Germany: GRIN Verlag.
- Plomp, Tjeerd. 1997. *Educational & Training Systems Design. Introduction Enschede: University of Twente, Faculty of Educational Science and Technologie Enschede*.
- Pratiwi, Yuni dan Frida Siswiyanti. 2014. *Teori Drama dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Ombak.
- Rampan, Korrie L. 2014. *Teknik Menulis Cerita Rakyat*. Bandung: Yrama Widya.
- Renggani, Titik. 2014. *Drama Radio*. Yogyakarta: Ombak.
- Rüb, Nina. 2012. *Das Hörspiel emanzipiert sich vom Radio Aktuelle Tendenzen und Ideen für das Hörspiel*. Stuttgart: Hochschule der Medien.
- Safaria, Triantoro. 2004. *Kepemimpinan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Satoto, Soediro. 2012. *Stilistika*. Yogyakarta: Ombak.

Siami, Novi, Ngatman dan Chamdani. *Penggunaan Media Audio Dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 2 Bocor*. Jurnal Kalam Cendikia, IV (2)137-143.

Sunaji, Efendi dan Yun Ratna Lagandesa. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas V SDN No. 1 Panca Mukti*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, III (4) 121-134.

Tim Airputih. 2010. *Panduan Penggunaan Aplikasi FOSS – Audacity Audio Editor for Recording*. Jakarta: Airputih.

Trafilia, Ansia. *Pengembangan Media Audio Cerita Rakyat “Roro Anteng” Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Tunanetra Kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa Dharma Wanita Pare*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

http://www.hoerspielbox.de/wpcontent/blogs.dir/sites/1/HSBOX_THEORIE_MATERIAAL_01_Hagelueken.pdf, am 20 Mai 2018 um 20.33 Uhr heruntergeladen.

Biografie des Authors:

Sepri dani Daeli ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan

