

DIE ERSTELLUNG EINES FOKLORESBUCHES VON NIAS IM DAUMENKINO-FORMAT

MARITO SITUMORANG

Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Abstract

The aim of this research is to create a digital folklore book of Nias in flipbook format. This research is a descriptive qualitative research. The creation method is used in this research. The process of creation consists of explaining the phases of Richey and Klein's theory, they are: 1) the planning, 2) the creation and 3) the evaluation. The data of the study are the words and phrases in the folklore 'Oyo Ba Susua and Lawomaru'. The folklore 'Oyo Ba Susua' is taken from a book titled Seri Antologi Fabel Nusantara, by PT. Elex Media Komputindo. The folklore 'Lawomaru' is taken from a book titled Ceritera Rakyat Daerah Sumatera Utara by Departemen pendidikan dan kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi kebudayaan Daerah. It is written in 1982. The result of the research is a digital folklore book 'Oyo Ba Susua And Lawomaru'. The folklore is written in Indonesian and German. The folklore book consists of 81 pages. The result of the evaluation shows that the digital folklore book has an overall score of 95 (very good).

Keywords: creation, folklore book, flipbook format

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein digitales Folkloresbuch von Nias im Daumenkino-Format zu erstellen. Diese Untersuchung ist eine deskriptive qualitative Untersuchung. In dieser Untersuchung wird die Erstellungsmethode angewendet. Der Prozess der Erstellung besteht aus der Erklärung der Phasen der Theorie von Richey und Klein, sie sind: 1) die Planung, 2) die Erstellung und 3) die Evaluation. Die Daten der Untersuchung sind die Wörter und die Sätze in der Folklore "Oyo Ba Susua und Lawomaru". Die Folklore "Oyo Ba Susua" wird aus einem Buch mit dem Titel Seri Antologi Fabel Nusantara, von PT. Elex Media Komputindo genommen. Die Folklore "Lawomaru" wird aus einem Buch mit dem Titel Ceritera Rakyat Daerah Sumatera Utara von Departemen pendidikan dan kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi kebudayaan Daerah genommen. Es wird im 1982 geschrieben. Das Ergebnis der Untersuchung ist ein digitales Folkloresbuch "Oyo Ba Susua Und Lawomaru ". Die Folklore werden in Indonesisch und Deutsch geschrieben. Das Folkloresbuch besteht aus 81 Seiten. Das Ergebnis der Evaluation zeigt, dass das digitale Folkloresbuch die gesammte Note 95 (sehr gut) hat.

Schlüsselwörter: Erstellung, Folkloresbuches, Daumenkino-Format

EINLEITUNG

Indonesien ist ein Archipel, das reich an kultureller Vielfalt, ethnischer Zugehörigkeit, Rasse, Glaube, Religion und regionalen Sprachen ist. Die Existenz dieser Vielfalt trägt auch zu dem unterschiedlichen kulturellen Erbe bei, das von den Vorfahren weitergegeben wurde. Mündliche Literatur ist ein Beispiel für kulturelles Erbe, das von Erzeugung zu Erzeugung weitergegeben wurde, und Geschichten zeigen die Lebenstraditionen eines Gebiets und enthalten edle Charakterwerte. Eine der am weitesten verbreiteten mündlichen Literaturen in Indonesien ist Folklore.

Folklore ist eine Aussage über eine Kultur menschlicher Gruppen, die verschiedene Ereignisse erzählt, die entweder direkt oder indirekt mit ihnen zusammenhängen. Folklore sind normalerweise anonym oder der Name des Erstellers der Geschichte ist nie bekannt, und die meisten Volksmärchen existieren in verschiedenen Versionen, weil sie mündlich oder mündlich weitergegeben wurden. In Indonesien wächst und entwickelt sich die Folklore in jeder Region gut, in der die Sprache der sprechenden Gemeinschaft entspricht. Mit fortschreitender in der Technologie und Änderungen im Lebensstil neigt die jüngere Erzeugung jedoch dazu, die Folklore zu vergessen. Eines davon ist Folklore aus Gebieten, die zunehmend in Vergessenheit geraten, sodass befürchtet wird, dass diese Folklore eines Tages verschwinden wird. Daher ist es wichtig, diese Folklore aufzuzeichnen, damit sie nicht verloren gehen und leicht gelesen werden können.

Menschen interessieren sich oft mehr für die fremde Kultur als für die lokale Kultur. Ich habe mich jedoch dafür entschieden, mich auf die lokale Kultur zu konzentrieren, insbesondere auf die Nias-Kultur. Im touristischen und kulturellen Kontext gibt es in Nias viel unerschlossenes Potenzial. Inspiriert wurde ich vom Kurs „Deutsch für Tourismus“ an meinem Campus, in dem acht Ethnien untersucht wurden. Darunter auch die Nias-Ethnie. Allerdings gibt es immer noch einige Forscher, die sich auf die Entwicklung der Nias-Kultur konzentrieren. Daher habe ich den Titel dieser Forschung als *“Oyo Ba Susua und Laowomaru”*.

Basierend auf den obigen Erklärungen ist es wichtig eine Untersuchung mit dem Titel *“Die Erstellung eines Folkloresbuches von Nias im Daumenkino-Format”* durchzuführen. Das Ergebnis dieser Untersuchung sollen in der Lage sein, fast vergessene Folklore zu erheben, damit sie im In- und Ausland anerkannt werden kann.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Der Begriff der Erstellung

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung, die eine Art von Untersuchung ist, die darauf abzielt, bestehende Produkte, Programme oder Prozesse zu entwickeln oder zu verbessern, indem sie die Bedürfnisse und Probleme der Benutzer berücksichtigt. Die Erstellung ist eine Forschungsmethode, die bei der Herstellung bestimmter Produkte und zum Testen der Wirksamkeit der Produkte verwendet wird. Borg und Gall (in Sugiyono, 2017:18) geben an, dass

Erstellung die Prozesse sind, mit denen Produkte validiert und entwickelt werden, um bestimmte Produkte herstellen zu können. In dieser Untersuchung wird das Modell von Richey und Klein verwendet. Dieses Modell besteht aus drei Phasen, sie sind: a) Planung, b) Erstellung, und 3) Evaluation.

Der Begriff der Übersetzung

Die allgemeine Definition besagt, dass die Übersetzung eine Methode ist, die verwendet wird, um Nachrichten von der Ausgangssprache in die Zielsprache zu übertragen. Dies steht im Einklang mit Larsons Meinung (1989:3), die besagt, dass Übersetzung die Übertragung von Bedeutung von der Ausgangssprache in die Zielsprache ist, die durch die semantische Struktur der Form der Erstsprache in die Form der Zweitsprache erfolgt. Larson glaubt, dass, obwohl sich die Form ändern kann, die Bedeutung übertragen wird und beibehalten werden muss.

In Übereinstimmung damit stellen auch Bassnett & Lefevere (in Venuti, 1995:vii) fest, dass „die Übersetzung natürlich ein Umschreiben eines Originaltextes ist. Alle Umschreibungen, unabhängig von ihrer Absicht, spiegeln eine bestimmte Ideologie und Poetik wider und manipulieren als solche Literatur, um in einer bestimmten Gesellschaft auf eine bestimmte Weise zu funktionieren“. Sie argumentieren, dass das Übersetzen das Umschreiben von Ausgangssprache mit verschiedenen Zwecken ist, wobei alle Formen des Ausgangssprache-Umschreibens als die Ideologie eines Übersetzers angesehen werden, der eine bestimmte Funktion in der Gesellschaft hat. Basierend auf diesem Verständnis der Definition kann interpretiert werden, dass die Bedeutung nicht immer verteidigt werden kann, da die Übersetzung auch mit verschiedenen Übersetzungszielen und ideologischen Unterschieden oder Überzeugungen jedes Übersetzers zusammenhängt. Jeder Übersetzer hat unterschiedliche Ziele, sodass er bestimmte Übersetzungstechniken in einer Übersetzung anwendet. Die Verwendung dieser Techniken wird natürlich an die Sichtweise des Übersetzers angepasst, basierend auf dem Einfluss des gemeinschaftlichen Umfelds, das sein Wissen prägt.

Der Übersetzungsprozess

Vorher wurde erklärt, dass eine der Definitionen von Übersetzung ein Prozess ist. Bei dem Versuch, einen Text zu übersetzen, um einen übersetzten Text zu produzieren, muss man natürlich einen Prozess durchlaufen, um das gewünschte Produkt zu produzieren. Dieser Vorgang wird Übersetzungsprozess genannt. Dies bezüglich argumentiert Machali (2009:58-65), dass Übersetzung als Prozess aus Phasen wie Analyse, Übertragung und Harmonisierung.

Der Begriff der Folklore

Dananjaja (2001) definiert Folklore als eine Form mündlicher Literatur, die aus traditionellen Gesellschaften hervorgeht und sich entwickelt, die in einer relativ festen Form und unter bestimmten Kollektiven im Laufe der Zeit unter Verwendung des Wortes Klischee produziert wird. Folklore ist ein sehr wichtiges kulturelles Erbe und muss für Kinder bewahrt werden. Folklore ist eines der kulturellen

Kommunikationsmedien, das mit seinen Eigenschaften edle Werte vermittelt. Die obige Meinung von Danadjaja stimmt mit der Meinung von Nurgiyantoros Meinung überein (2010), überein, der feststellte dass Folklore eine Geschichte ist, die aus der Gemeinschaft stammt und sich in der Vergangenheit über Generationen in der Gesellschaft als Mittel zur Übermittlung moralischer Botschaften entwickelt hat. Diese Geschichte wurde traditionell mündlich weitergegeben.

Folklore ist Teil der mündlichen Literatur oder des Folkloregenres, das von Generation zu Generation erzählt wird. Folklore kommt von den Wörtern „folk“ und „lore“. "Folk" hat die Bedeutung, die physischen, sozialen und kulturellen Merkmale einer Gruppe zu identifizieren, während "lore" einen Teil der Kultur bezeichnet, der mündlich von Generation zu Generation weitergegeben wird, begleitet von Zeichen oder mnemotechnischen Mitteln (Sulistyorini & Andalas, 2017). In der Folklore gibt es viele moralische Werte und Lokale Weisheiten, die mit der umgebenden Gemeinschaft sozialisiert werden müssen, was eine Form der Lebensordnung ist. Im Allgemeinen erzählt Folklore viel über Ereignisse in einem Gebiet oder Herkunftsort. Folklore ist auch Teil des kulturellen Ausdrucks einer Gruppe von Menschen, die sich auf verschiedene kulturelle und soziale Aspekte bezieht

Die Folklore von Nias

Es gibt zwei Folklore aus Nias, die das Material für Bildergeschichtenbücher in dieser Untersuchung sind, sie sind: 1. *Oyo Ba Susua*, Diese Geschichte erzählt von zwei freundlichen Aaljunges, die in kleinen Gewässern leben, 2. *Laowomaru*, Dieser Text ist ein Volksmärchen von der Insel Nias, Indonesien, das von Laowomaru erzählt, einem starken und unverwundbaren Mann, der böse Taten wie Folter und Diebstahl begangen hat.

Der Begriff des Daumenkinos

Die Multimedia-Technologie birgt ein großes Potenzial, die Art und Weise zu verändern, wie eine Person lernt, Informationen empfängt, Informationen anpasst usw. Multimedia bietet auch Möglichkeiten für Lehrer, Lerntechniken zu entwickeln, um maximale Ergebnisse zu erzielen. Einer der beliebtesten technologischen Fortschritte ist heute das Daumenkino. Die Verwendung von Daumenkinos ist nicht nur ein interessantes Lesebuch, sondern kann auch als förderliches Lernmedium mit einer interessanten Lernatmosphäre verwendet werden.

Ein digitales Daumenkino ist ein Format zur Online-Präsentation von Inhalten als ansprechendes interaktives HTML5-Dokument, das in jedem Browser und auf jedem Bildschirm angezeigt werden kann. Jedes Online-Flipbook, das über FlippingBook aus einem einfachen PDF konvertiert wurde, hat ein frisches, optimiertes Aussehen mit einem realistischen Umblättereffekt, Ihrem Firmenbranding, interaktiven Videos und ausgehenden Links. Ein Daumenkino ist

ein Abblätterbuch, das sich – wie das Kino – diestrooskopische bewegung zunutze macht und dem Betrachter ermöglicht, eine Sequenz von Einzelbildern als fortlaufende Bildfolge zu betrachten.

Ein Flipbook ist eine traditionelle Medienform der Animation, die die Flip-Through-Technik verwendet, bei der eine Reihe aufeinanderfolgender Bilder mit hoher Geschwindigkeit gescrollt wird, um die Illusion von Bewegung zu erzeugen. Einige der Vorteile von Daumenkinos sind folgende: 1) Interaktiv und einfach zu bedienen, 2) Tragbar, 3) Fördert die Kreativität, 4) Unterhaltsam, 5) Als Werbemittel, 6) Langlebig, und 7) Hat künstlerischen Wert. Obwohl Daumenkinos den 22 Vorteil bieten, ein interessantes visuelles Erlebnis zu bieten, gibt es einige Nachteile, die beachtet werden müssen, darunter: 1) Begrenzte Dauer, 2) Platzbeschränkungen, 3) Lichtempfindlichkeit, 4) Anfällig für Beschädigungen, 5) Nicht interaktiv.

Die Canva Theori

Canva ist eine Grafikdesign-Plattform, die es ihren Nutzern ermöglicht, verschiedene Designs wie Poster, Grußkarten, Broschüren, Präsentationen und vieles mehr zu erstellen. Canva verfügt über eine intuitive und benutzerfreundliche Oberfläche, sodass Benutzer keine hohen Designkenntnisse benötigen, um diese Plattform nutzen zu können. Canva bietet eine große Auswahl an vorgefertigten Designvorlagen, sodass Benutzer nur Texte, Bilder oder andere Designelemente entsprechend ihren Anforderungen ersetzen müssen. Darüber hinaus stellt Canva auch Tausende von Designelementen wie Icons, Bilder und Schriftarten zur Verfügung, die kostenlos oder gegen Gebühr genutzt werden können.

Der Begriff der Bildergeschichte

Eine Bildergeschichte ist eine Erzählung oder eine geschichte, die mithilfe von Bildern oder Bildfolgen erzählt wird. Sie kann verschiedene Formen annehmen, wie zum Beispiel ein Comic, eine Bilderserie oder eine Bildfolge in einem Buch. Die Bilder werden in einer bestimmten Reihenfolge präsentiert und erzeugen dadurch eine narrative Struktur. Oft werden Texte oder Sprechblasen verwendet, um die Handlung oder Dialoge zu ergänzen und die Geschichte weiterzuentwickeln. Bildergeschichten können für verschiedene Zwecke erstellt werden. Im schulischen Kontext werden sie oft genutzt, um das Erzählen von Geschichten zu üben oder um das Text- und Bildverständnis bei Kindern zu fördern.

Laut Mitchell ist ein Geschichtenbuch ein Buch, in dem es Bilder und Wörter gibt, die nicht alleine stehen, sondern voneinander abhängen sind, um eine Geschichte zu bilden (Adipta, Maryaeni, & Hasanah, 2016). Mit Bildergeschichtenbüchern wird man motivierter beim Lesen und Interpretieren der Inhalte des Geschichtenbuchs. Bildergeschichtenbücher sind eine Art von Gesichtenbüchern mit Bildkomponenten, die dominanter sind als das Lesen von Text.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung, in der das Folkloresbuch von Nias im Daumenkino-Format erstellt wird. Diese Untersuchung ist eine deskriptive qualitative Untersuchung und verwendet die Theorie von Richey und Klein, die aus drei Phasen besteht, sie sind: 1) die Planung, 1) die Erstellung und 3) die Evaluation. Die Daten dieser Untersuchung sind die Sätze in der Folklore *Oyo Ba Susua* und *Laowomaru*. Die Datenquellen für die Untersuchung ist das Buch mit dem Titel Folklore *Oyo ba Susua* ist das Buch mit dem Titel Seri Antologi Fabel Nusantara. Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fremdsprachenabteilung an der Staatlichen Universität Medan durchgeführt.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

Das Ergebnisse der Erstellung eines Folkloresbuches von Nias im Daumenkino-format.

Diese Untersuchung führt zu einem Folkloresbuch aus Nias im Daumenkino-Format. In diesem Daumenkino werden zwei Folklore in zwei Sprachen, nämlich Indonesisch und Deutsch, präsentiert, die Folklore sind, *Oyo Ba Susua* und *Laowomaru*. Dieses Folkloresbuch besteht aus 45 Seiten. Jede Seite ist mit Bildern aus der Geschichte ausgestattet, was dieses Buch interessant macht. Wenn man das Daumenkino öffnen, kann man eine Reihe von Texten und Bildern sowie einen Soundeffekt zum Aufklappen des Buches sehen.

SCHLUSSFOLGERUNGEN UND VORSCHLÄGE

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus, der Prozess der Erstellung eines Folkloresbuches von Nias im Daumenkino-Format verwenden die Schritten der Theorie von Richey und Klein. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, sie sind 1) Planung: die Folklore übersetzen, und Design entwerfen, 2) Erstellung: das Daumenkino basierend auf dem Design erstellen, und 3) Evaluation: das Produkt und Materien zu validieren. Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerung in dieser Untersuchung wird vorgeschlagen: a) Dieses Daumenkino zum Thema Folklore aus Nias ist nicht nur ein interessantes Lesebuch, sondern kann auch als Unterrichtsstoff für andere Fächer wie Literatur, Budaya dan Pariwisata und Deutsch für Tourismus. b) Um das Kulturelle Erbe des Landes zu Bewahren, ist es ratsam, Folkloreaus anderen Region in Verschiedenen Formaten aufzugreifen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Adipta, Maryaeni., & Hasanah., (2016) ” *Teori penelitian dan pengembangan*” jurnal pendidikan, vol 1 no 5, 989-991.
- Danandjaja, J. (2001). *Folklor indonesia, ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain.* Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.

- Desi Nurul Angraini dkk, *Atisah seri antolohi fabel nusantara* PT elex Media Komputido
- Emella Sucini, Nurhayati, Agus Saripudin(2011) Penggunaan E-Modul Berbantuan Flipbook Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Naskah Drama Berbasis Cerita Rakyat (The Use Of Flipbook-Based E-Modules In Improving Student's Ability To Write Folklore Drama Texts) Vol 18 No 1, Hal 175-187.
- Hamerlain, Souad. (2005). Translation as a Transmitter of Feminist Ideology. Dalam *Annales du patrimoine*. No. 03/1005 Hal. 55-58.
- Hatim, B., & Munday, J. (2004). Translation: An Advanced Resource Book. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Hidayatullah, M., & ., L. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1). <https://doi.org/10.16740/jpte.v5n1.p%p>
- Larson, Mildred L. (1989). Penerjemahan Berdasar Makna: Pedoman untuk Pemadan Antarbahasa. (Terjemahan Kencanawati Taniran). Jakarta: Arcan. (Edisi asli diterbitkan tahun 1984 oleh University Press of America).
- Lusia Rakhmawati, 2016 die Entwicklung von Flipbook-basierten Lernmedien in grundlegenden Elektronikfächern an der SMK Negeri 1 Sampang Vol 05 No 01, Hal 83-88.
- Machali, Rochayah. (2009). Pedoman bagi Penerjemah. Jakarta: Grasindo. Hal:58-65.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (pp. 1085-1092).
- Nurgiyantoro, B. 2010. Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Pelita.(1982). *ceritera rakyat daerah sumatera utara*.Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan proyek investarisasi dan dokumentasi
- Richey, R. C., & Klein, J. (2007). Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Simanjuntak, M. M. (2021). Analisis Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat “Mado-Mado Nias”. *Kode: Jurnal Bahasa*, 10(4).
- Sugiyono, (2017:18) “ Research and Development”. Bandung 115,87 CV Alfabeta.
- Sulistyorini, D. & Andalas, E. F. 2017. Sastra Lisan: Kajian Teori dan Penerapannya dalam Penelitian. Malang: Penerbit Madani.
- Venuti, Lawrence. (1995). The Translator's Invisibility: A History of Translation (1nd ed.). USA and Canada: Routledge