

DIE ERSTELLUNG DES E-COMICS VON DEM TRADITIONELLEN SPIEL CONGKLAK MIT SEINER LOKALEN WEISHEIT

CHESIA IKA LARISTA

Universitas Negeri Medan

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

Abstract

This research aims to create an e-comic based on the philosophy of the traditional game Congklak with the application Adobe Photoshop To be published and documented on Webtoon. This investigation is a Creation investigation that the creation model of Richey and Klein Uses. They are: 1) Planning, 2) Production, and 3) Evaluation. The data in This study is the information about the philosophy of the traditional Game Congklak, which comes from the Internet and Journal Nilai-nilai Philosophies Jawa pada Wilayah Yogyakarta by Galih Prabaswara Paripurno and Retno Setya Putri, which was released in 2017. This investigation is conducted in the foreign language laboratory of the Faculty of Language and Arts at the Medan State University. The outcome of this investigation is an e-comic that consists of seven episodes, they are: 1) What is it?, 2) It's a lot of fun!, 3) Be a good kid!, 4) Giving is better than taking, 5) Sharing is caring, 6) Saving, and 7) Fair competition. This e-Comic has been reviewed by material experts and media experts. The rating of the material is 100 and the medium is 97. This means very good. The created eComic can be used as reading material.

Keywords: *the creation, e-comic, the traditional game congklak, the Local wisdom.*

Auszug

Diese Untersuchung zielt darauf ab, einen e-Comic basierend auf der Philosophie des traditionellen Spiels Congklak mit der Applikation Adobe Photoshop zu erstellen und auf Webtoon zu dokumentieren. Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung, die das Erstellungsmodell von Richey und Klein verwendet. Sie sind: 1) Planung, 2) Produktion, und 3) Evaluation. Die Daten in dieser Untersuchung sind die Informationen über die Philosophie des traditionellen Spiels Congklak, die aus dem Internet und Journal Nilai-nilai Filosofis Jawa pada

Permainan Tradisional di Wilayah Yogyakarta von Galih Prabaswara Paripurno und Retno Setya Putri, die im Jahr 2017 veröffentlicht wurde. Diese Untersuchung wird im fremdsprachigen Labor der Fakultät für Sprache und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein e-Comic, der aus sieben Episoden besteht, sie sind: 1) Was ist das?, 2) Das macht sehr viel Spaß!, 3) Sei ein gutes Kind!, 4) Geben ist besser als Nehmen, 5) Teilen ist Kümmern, 6) Sparen, und 7) Der faire Wettbewerb. Dieser e-Comic wurde von Materialexperten und Medienexperten überprüft. Die Bewertung des Materials ist 100 und des Mediums ist 97. Das bedeutet sehr gut. Der erstellte eComic kann als Lesematerial verwendet werden.

Schlüsselwörter: Die Erstellung, e-Comic, das traditionelle Spiel Congklak, die lokale Weisheit.

.EINLEITUNG

Das Congklak-Spiel wird in dieser Untersuchung ausgewählt, denn in diesem traditionellen Spiel gibt es viele Charakterwerte, die verwendet werden können, um die positiven Eigenschaften von Kindern, soziale Gefühle, Empathie, Ehrlichkeit, Sportlichkeit und Respekt für andere zu fördern (Lacksana, 2017:115). Die im traditionellen Spiel Congklak lokalen enthaltenen Weisheitswerte können aus der Philosophie gesehen werden. Philosophie ist ein Ausdruck, der sich auf konkreten Erklärungen konzentriert. Abgeleitet von Prokopim (2017) sind die philosophischen Werte des traditionellen Spiels Congklak: die Gehorsamkeit, das Geben und Nehmen, die Ehrlichkeit, die Verantwortung, die Ambition, und die Sportlichkeit.

Im Bezug auf das Spiel Congklak wurde am 17. Januar 2021 eine Umfrage mit zehn Deutschstudenten des 8. Semesters an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Aus dem Ergebnis dieser Umfrage ergibt sich, dass fast alle Befragten das traditionelle Spiel Congklak kennen, aber die Philosophie des traditionellen Spiels Congklak nicht kennen. E-Comic ist ein Comic, der digital veröffentlicht werden. E-Comic besteht aus Bildern, die aus mehreren Teilen bestehen, einen ausgerichteten Lesepfad, sichtbare Rahmen, Symbole wie Wortballons und einen Schreibstil haben, der visuelle Bedeutung vermittelt (Aggleton, 2018:5).

E-Comic wird auf dem LINE Webtoon dokumentiert. LINE Webtoon ist eine digitale Comic-Plattform aus Südkorea, die von einem Technologieunternehmen, der LINE Corporation erstellt wurde. LINE Webtoon hat 6 Millionen aktiven Benutzern in Indonesien und 35 Millionen aktiven Benutzern weltweit (Agnes in Lestari und Irwansyah, 2020:135). Dieses e-Comic kann als Lesematerial für Deutsch hinzufügen. Mit diesem e-Comic wird erwartet, dass

deutsche Leser die lokale Weisheit des traditionellen Spiels Congklak kennen. E-Comic des Spiels Congklak mit seinen Philosophiewerten ist lesenswert, um versteckte Lehre zu erfahren.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Erstellungsmodell

Es gibt viele Erstellungsmodelle zu erstellen. Ein davon ist das Modell von Richey und Klein. Richey und Klein (in Sugiyono, 2015:28-29) erklären, dass das Erstellungsmodell „Die systematische Untersuchung von Entwurfs-, Entwicklungsund Bewertungsprozessen ist. Das hat Ziel, eine empirische Grundlage für die Erstellung von Modellen zu schaffen, die ihre Entwicklung steuern“. Nach der Meinung kann es geschlossen werden, dass die Erstellung eine systematische Untersuchung ist, wie man den Entwurf eines Produktes gemacht und produziert, und die Leistungen des Produktes bewertet wird. Die Theorie von Richey und Klein besteht aus drei Schritten. Darunter sind die Planung, die Erstellung und die Evaluation.

Der Begriff des Comics

Comics sind Bilder in einer bestimmten Reihenfolge, um Informationen zu vermitteln und eine Antwort des Lesers zu erreichen. Laut Kustandi (2020:140), sind Comics Medien, die Geschichten erzählen, indem sie Bilder visualisieren oder illustrieren. Afrilyasanti und Basthom (2011:552) sind nach der Meinung, dass Comics visuelle Medien mit interessanten Bildern sind, so dass Kinder am Lernen interessiert sind. Es kann geschlossen werden, dass Comic ein Medium von Geschichtensammlung ist, die Sprechblasen und Bildillustrationen besteht, um Lesern das Verständnis der Geschichte zu erleichtern.

Das traditionelle Spiel Congklak

Eines der wichtigsten traditionellen Spiele für junge Lernende ist Congklak. In Java ist dieses traditionelle Spiel als Dakon bekannt. Dakon bedeutet „zu behaupten, dass etwas sein ist“. Dieses Spiel basiert auf dem bäuerlichen Leben. Das wird dadurch veranschaulicht, wie Bauern Reisfelder anbauen und Reis pflanzen, um so viel Ertrag wie möglich zu erzielen. Nach Susianti (2013:106) wurde dieses Spiel zuerst von Einwanderern aus Arabien gebracht, die nach Indonesien gekommen waren, um zu handeln und zu predigen. Congklak ist eines der traditionellen Spiele, bei denen sich zwei Spieler auf einem speziellen Congklak-Brett aus Holz mit vierzehn Mulden in zwei Reihen gegenüberstehen, die mit Partikeln aus Tamarinsamen oder kleinen Steinen gefüllt sind. Der Punkt von Interesse in diesem Spiel ist der Prozess des Füllens der Partikel in jede Mulde (Rahmawati & Junining, 2018:60).

Der Begriff der lokale Weisheit (Local Wisdom)

Dass lokale Weisheit ein Aspekt der Kultur ist, der das Verhalten lenkt und das Potenzial der menschlichen Kompetenz hat, um ein besseres Leben zu erreichen. Nach Abubakar (in Daniah, 2016:3) ist lokale Weisheit menschliche Weisheit, die auf traditionellen philosophischen Werten, Ethik und institutionalisierten Verhalten basiert. Die obigen Erklärungen können geschlossen werden, dass lokale Weisheit eine Kultur ist, die bestimmten Gemeinschaften und an bestimmten Orten gehört, die als überlegensfähig für die Globalisierung überlebt werden, da lokale Weisheit Werte enthält, die als Mittel zur Stärkung des Charakters der Nation verwendet werden können.

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop ist eine Bildbearbeitungssoftware von Adobe Systems, die für die Bearbeitung von Fotos oder Bildern und Effekten verwendet wird. Setyanti und Khabibah (2014:441) sind nach der Meinung, dass Adobe Photoshop eine professionelle Software für die digitale Bildverarbeitung mit Qualität, Effekten und verschiedenen Arten von Änderungen ist, die wie erwartet angepasst werden können.

LINE Webtoon

LINE Webtoon ist eine digitale Comic-Plattform, auf die kostenlos zugegriffen werden kann. Anders als Comic im Allgemeinen präsentiert Webtoon digitale Inhalte, die jede Woche kontinuierlich und neu sind. Digitale Comics können über Web oder Mobile mit einem iOS- oder Android-System zugegriffen werden (Lestari und Irwansyah, 2020:137). Kusmiati (2019:2) erklärt, dass Webtoon eine Anwendung ist, die eine Sammlung von Comics aus dem In- und Ausland enthält. Webtoon nach Klimova und Poulova (in Kusmiati, 2019:2) kann als Medium verwendet werden, um neue Erfahrungen zu machen, die Einblicke gewähren. Webtoon bietet einen Service, wo man jedem Comic online hochladen und dokumentieren kann, damit Webtoon-Leser auf der ganzen Welt sie lesen können.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Es wird ein e-Comic erstellt. Das Modell dieser Erstellung benutzt die Theorie von Richey und Klein

Die Daten in dieser Untersuchung sind die Informationen über die Philosophie des traditionellen Spiels Congklak, die aus dem Internet und Journal „Nilai-nilai Filosofis Jawa pada Permainan Tradisional di Wilayah Yogyakarta“ von Galih Prabaswara Paripurno und Retno Setya Putri (2017).

Diese Untersuchung wird im fremdsprachigen Labor der Fakultät für Sprache und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Die Technik der Datensammlung in dieser Untersuchung benutzt die Literaturstudien.

Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein. Es gibt drei Phasen, sie sind: 1) Planung, 2) Erstellung, 3) Evaluation. Unten werden alle Schritte der Theorie Richey und Klein im folgenden Schema dargestellt.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

Der Ergebniss der Erstellung des e-Comics von dem traditionellen Spiel Congklak mit seiner lokalen Weisheit.

Der Prozess der Erstellung des e-Comics von dem traditionellen Spiel Congklak mit seiner lokalen Weisheit verwendet die Theorie von Richey und Klein Modell, die aus drei Phasen besteht. Sie sind: 1) Planung, 2) Erstellung, und 3) Evaluation. Dieser e-Comic enthält sieben Episoden, die in sieben Titel unterteilt sind, Was ist das?, Das macht sehr viel Spaß!, Sei ein gutes Kind!, Geben ist besser als Nehmen, Teilen ist Kümmern, Sparen, und Der faire Wettbewerb. Es gibt sechs Personen in diesem e-Comic, sie sind Sagit, der Vater von Sagit, die Mutter von Sagit, Gemi, Ari und die Lehrerin. Dieser e-Comic kann als ein zusätzliches Medium für Deutsch als Lesemedium.

Diskussion

Basierend auf der Literaturstudie wurden Informationen gefunden, dass die Anwendung der Werte des traditionellen Spiels Congklak nicht vollständig umgesetzt wurde. Deshalb werden Medien benötigt, um die im traditionellen Spiel Congklak enthaltenen Werte als Lehrmaterial zu sozialisieren. Im Prozess der Planung wurden das Journal „Nilai-nilai Filosofis Jawa pada Permainan Tradisional di Wilayah Yogyakarta“ und verwandte Informationen aus dem Internet gesucht, die als Materielle der Entwicklung von e-Comic dient. Die Bilder des e-Comics will mit der Hilfe Adobe Photoshop erstellt werden. Der Prozess der Erstellung eines E-Comics reicht von der Erstellung von Bildern bis zur Texteingabe. Das Textlayout wird auf einem leeren Hintergrund platziert, um das Bild nicht zu beeinträchtigen. Nachdem alle Bilder im JPEG-Format gespeichert wurden, werden die Bilder auf Webtoon hochgeladen.

SCHLUSSFOLGERUNGEN UND VORSCHLÄGE

Dieser e-Comic enthält sieben Episoden, die aus den Werten der lokalen Weisheit aus dem traditionellen Spiel Congklak entwickelt wurde. Dieser e-Comic wurde von dem Experte des Materials und dem Medienexperte überprüft. Die Bewertung des Materials ist 100 und des Mediums ist 97. Das bedeutet sehr gut.

Basierend auf den Ergebnissen Schlussfolgerungen in dieser Untersuchung wird vorgeschlagen: Es wird erwartet, dass die Leser die lokale Weisheit des traditionellen Spiels Congklak kennenlernen, Es wird vorschlagen, dass dieser e-Comic als ein zusätzliches Medium für Deutsch als Lesemedium sein kann, Es wird erwartet, dass die Deutschstudenten und Kindern ihre Wortschatzbeherrschung durch diesen e-Comic die Charakterbildungsgeschichte.

LITERATURVERZEICHNIS

- Afrilyasanti, Rid und Yazid Basthom. 2011. Adapting Comics and Cartoons to Develop 21st Century Learners Language in India; Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow. p. 552-567. (<http://languageinindia.com/nov2011/ridacomic.pdf>) wird am 24. Januar 2021, um 18.35 Uhr gelesen.
- Aggleton, J. 2018. Defining Digital Comics: A British Library Perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 00(00), 1–17. (<https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>) wird am 20. Februar 2021, um 21.07 Uhr gelesen. Aryanti,
- Ade. 2019. Die Erstellung des Digitalisierten Comics mit dem Titel "Der Ursprung des Nasution Volksstamms in Sued-Tapanuli" (Si Baroar). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Baedowi, Ahmad. 2015. *Calak Edu 4: Esai-esai Pendidikan 2012-2014*. Pustaka Alvabet.
- Daniah. 2016. Kearifan Lokal (Local Wisdom) sebagai Basis Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan*. Vol.5, No.2. (<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/Pionir/article/download/3356/2348>) wird am 22. Januar 2021, um 08.58 Uhr gelesen.
- Dewi, Sheilla Fitria Kusuma. 2016. Design for Book Illustration Congklak Introduce Children Elementary School. e-Proceeding of Art and Design. Vol. 3, No. 3, ISSN: 2355-9349. pages 500-505. (<https://docplayer.info/185478334-Perancangan-buku-ilustrasiuntuk-memperkenalkan-congklak-pada-anak-anak-sd-design-forbook-illustration-congklak-introduce-children-elementaryschool.html>) am 1. Februar 2021, um 05.48 Uhr gelesen.
- Hidayah, Khilda Maulida Nur. 2019. Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/48641/1/KHILDA%20MAULIDA%20NUR%20HIDAYAH-FITK.pdf>) wird am 31. Januar 2021, um 06.48 Uhr gelesen.

- Kusmiati, Nani. et.al. 2019. E-Learning Effectiveness Using the LINE Webtoon Application Respiratory System Materials. (<https://core.ac.uk/download/pdf/161648544.pdf>) wird am 22. Januar 2021, um 18.29 Uhr gelesen.
- Kustandi, Cecep und Daddy Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. e-ISBN: 978-623-218-358-2. Jakarta: Kencana.
- Lacksana, Indra. 2017. Kearifan Lokal Permainan Congklak sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Jurnal Satya Widya*. Vol. 33, No.2. p.109-116. (<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1403>) wird am 20. Februar 2021, um 21.03 Uhr gelesen.
- Lestari, Annisa Fitriana und Irwansyah. 2020. LINE Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 6, No. 2, e-ISSN: 2502-0579. (<http://jurnal.utu.ac.id/jsource/article/view/1609/1726>) wird am 18. Januar 2021, um 20.56 Uhr gelesen.
- Lie, Chris. 2014. Pencarian Ide, Premis & Log Line Komik. (<https://www.kaskus.co.id/thread/53992f92138b46e9228b45b6>) wird am 23. Februar 2021, um 17.30 Uhr gelesen.
- Nasution, Nurhajjiah. 2020. Die Erstellung eines Comics der Volksgeschichte Lubuk Emas aus Asahan Nord Sumatera. Medan: Universitas Negeri Medan. Paripurno, Galih Prabaswara und Retno Setya Putri. 2017. Nilai-nilai Filosofis pada Permainan Tradisional. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (https://caridokumen.com/-download/nilai-nilai-filosofis-jawapada-perm-ainan-tradisional-di-wilaya-h-yogyakarta-5a461b67b7d7bc7b7aef8b88_.pdf) wird am 22. Januar 2021, um 15.40 Uhr gelesen.
- Pinasti, Rohry Dinda. 2015. Pengembangan Buku Komik sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional kepada Remaja. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya. (<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4354/1/11420100060-2015-TASTIKOMSURA-BAYA.pdf>) wird am 1. Februar 2021, um 05.40 Uhr gelesen. Prokopim. 2017. Inilah Makna Filosofi yang Luar Biasa dari Permainan Congklak. (<https://prokopim.bengkaliskab.go.id/web/detailberita/7243/2017/08/24/inilah-makna-filosofi-yang-luar-biasa-dari-permainancongklak>) wird am 25. November 2020, um 08.20 Uhr gelesen.
- Rahmawati, Femi Eka dan Esti Junining. 2018. Revitalizing a Traditional Game "Dakon" to Teach English for Young Learners. *Jurnal Metathesis*. Vol. 2,

No.1, e-ISSN: 2580-2720.
(<https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/metathesis/article/view/616/5> 09)
wird am 19. Januar 2021, um 08.35 Uhr gelesen.

Setiawan, Heri. 2019. 9 Cara Membuat Komik di Webtoon, Mudah dan Bisa Langsung Dipraktikkan. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta. (<http://digilib.isi.ac.id/5398/>) wird am 20. Februar 2021, um 21.05 Uhr gelesen.

Setyanti, Nugraheni und Umi Khabibah. 2014. Aplikasi Adobe Photoshop CS6 untuk Pembuatan Desain Katalog sebagai Media Promosi di CV Kajeye Food Malang. Jurnal Aplikasi Bisnis. e-ISSN: 2407-5523. p.439-444. (<http://jab.polinema.ac.id/index.php/jab/article/download/108/pdf>) wird am 21. Februar 2021, um 07.24 Uhr gelesen.

Shaleha, Mustikaning Ayu & Widystuti Purbani. 2019. “Using Indonesian Local Wisdom as Language Teaching Material to Build Students' Character in Globalization Era” in International Seminar on Language, Education, and Culture, KnE Social Sciences, p. 292- 298. DOI 10.18502/kss.v3i10.3910. (<https://knepublishing.com/index.php/KneSocial/article/view/3910>) wird am 24. Januar 2021, um 09.14 Uhr gelesen.

Sianipar, Jendri Asmar. 2020. Die Erstellung eines Comics als Lernmedium im Fach Deutsch für Kinder zur Charakterbildung. Medan: Universitas Negeri Medan.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.

Sumar, Warni Tune. 2018. Strategi Pemimpin dalam Penguatan Iklim Sekolah berbasis Budaya Kearifan Lokal. Ed.1, Cet.1. e-ISBN: 978-602- 475-711-3. Yogyakarta: Deepublish.

Susiani, Lusia. 2006. Bikin Komik dengan Adobe Illustrator & Adobe Photoshop. Ed.1. ISBN: 979-763-503-1. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

Susianti, Ika, et.al. 2013. Developing Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Media in the Teaching of Javanese Alphabets to the Grade V Students of Elementary Schools. Journal Pelita, Vol. VIII, No.2. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/pelita/article/view/2770/0>) wird am 29. Januar 2021, um 19.46 Uhr gelesen.

Wijayanti, Rina. 2014. Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. Jurnal Cakrawala Dini, Vol. 5, No. 1. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10496>) wird am 24. Januar 2021, um 17.39 Uhr gelesen.

Yunus, Rasid. 2014. Nilai-Nilai Kearifan Lokal (Local Genius) sebagai Penguat Karakter Bangsa: Studi Empiris tentang Huyula. Ed.1, Cet.1. ISBN: 978-602-280-315-7. Yogyakarta: Deepublish.