

**Pengembangan Media Komik Digital Berbahasa Jerman Cerita Rakyat  
Batak Toba “Raja Si Opat Ama” Menggunakan bantuan  
Aplikasi Next GToon**

**Chyntia Pamela Siregar<sup>1</sup>, Laili Insyirah Nasywa<sup>2</sup>, Novyar Ardhana Pasaribu<sup>3</sup>,  
Emirah Rezqa Mujahidah<sup>4</sup>, Christy Aprilia Simamora<sup>5</sup>, Epa Rahmayani<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni,  
Universitas Negeri Medan

chyntiapamelasiregar@gmail.com<sup>1</sup>, lailiinsyirahnasywa1140@gmail.com<sup>2</sup>,  
novyardhana06@gmail.com<sup>3</sup>, emirah.rm34@gmail.com<sup>4</sup>, chistyapril@gmail.com<sup>5</sup>,  
eparahmayani7@gmail.com<sup>6</sup>

**ABSTRACT**

*This study focuses on the development of a digital comic medium that features the Batak Toba folktale titled “Raja Si Opat Ama” in German. The development process utilizes the Next GToon application to facilitate the creation of engaging and interactive digital comics. The primary aim of this research is to preserve the cultural heritage of Batak Toba while introducing it to the international community, particularly German speakers. During its development, the folktale was translated into German and visualized in the form of a digital comic. The illustrations, storyline, and dialogues were designed by considering local cultural aspects to maintain authenticity while ensuring that they are easily understood by foreign readers. With this medium, it is expected that readers can learn about Batak Toba culture in an enjoyable and modern way. The final product is a digital comic that serves not only as entertainment but also as a tool for cultural and language learning.*

**Keywords:** Digital comic, German language, Batak Toba

**ABSTRAK**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital yang mengangkat cerita rakyat Batak Toba berjudul “Raja Si Opat Ama” dalam bahasa Jerman. Pengembangan ini menggunakan aplikasi Next GToon untuk mempermudah proses pembuatan komik digital yang menarik dan interaktif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melestarikan warisan budaya Batak Toba sekaligus memperkenalkannya kepada masyarakat internasional, khususnya penutur bahasa Jerman. Dalam proses pengembangannya, cerita rakyat ini diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman dan divisualisasikan dalam bentuk komik digital. Ilustrasi, alur cerita, dan dialog dirancang dengan mempertimbangkan aspek budaya lokal agar tetap autentik namun tetap mudah dipahami oleh pembaca asing. Dengan adanya media ini, diharapkan pembaca dapat mengenal budaya Batak Toba melalui cara yang menyenangkan dan modern. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah sebuah komik digital yang tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran budaya dan bahasa.

**Kata kunci:** Komik digital, Bahasa Jerman, Batak Toba

## **PENDAHULUAN**

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan tradisi, salah satunya tercermin dalam berbagai cerita rakyat dari beragam daerah. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral, sejarah, dan kearifan lokal yang dapat menjadi pedoman hidup masyarakat. Salah satu cerita rakyat dari suku Batak Toba adalah kisah Raja Si Opat Ama, yang menyampaikan pesan tentang kepemimpinan, keadilan, dan solidaritas. Namun, dengan kemajuan zaman, cerita rakyat mulai kehilangan daya tariknya di kalangan generasi muda akibat dominasi media modern seperti media sosial, permainan daring, dan konten digital lainnya.

Di sisi lain, era globalisasi memberikan peluang besar untuk memperkenalkan budaya Indonesia di panggung internasional. Bahasa menjadi aspek penting dalam upaya ini. Mengadaptasi cerita rakyat ke dalam bahasa asing, seperti bahasa Jerman, dapat menjadi cara efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya Indonesia ke masyarakat global. Bahasa Jerman dipilih karena penggunaannya yang luas di Eropa, khususnya di negara-negara maju seperti Jerman, Austria, dan Swiss. Selain itu, ketertarikan internasional terhadap budaya Indonesia terus meningkat, terlihat dari minat terhadap destinasi wisata, seni tradisional, dan kuliner khas Indonesia.

Teknologi digital hadir sebagai solusi ideal untuk melestarikan sekaligus mempromosikan cerita rakyat di tingkat global. Media komik digital menawarkan format yang menarik, mudah diakses, dan interaktif, khususnya bagi generasi muda. Dengan mengadaptasi cerita Raja Si Opat Ama ke dalam bentuk komik digital, cerita ini tidak hanya dapat bertahan di tengah perkembangan zaman, tetapi juga memiliki potensi untuk menjangkau audiensi yang lebih luas, baik di dalam maupun luar negeri.

Pemanfaatan aplikasi Next GToon sebagai alat pengembangan komik digital didasarkan pada keunggulannya dalam kemudahan penggunaan dan fitur kreatif yang mendukung proses pembuatan komik. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk merancang komik dengan desain profesional, ilustrasi menarik, dan integrasi teks yang fleksibel. Melalui aplikasi ini, cerita rakyat yang sebelumnya hanya berupa narasi teks dapat diubah menjadi komik visual yang dinamis, sehingga lebih mudah dipahami dan dinikmati oleh berbagai kalangan pembaca.

Proyek ini juga memiliki nilai edukasi. Komik digital yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran bahasa sekaligus media pengenalan budaya. Bagi pelajar bahasa Jerman di Indonesia, komik ini dapat membantu memperkaya kosakata dan memahami struktur bahasa. Sebaliknya, bagi penutur bahasa Jerman, komik ini menjadi media untuk mempelajari budaya Batak Toba serta nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kisah Raja Si Opat Ama.

Selain itu, di era digital ini, pengembangan media berbasis teknologi menjadi kebutuhan untuk menjangkau generasi muda. Media seperti komik digital memiliki peluang besar untuk menarik perhatian mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital. Dibandingkan buku cetak, komik digital lebih praktis karena dapat diakses kapan saja melalui perangkat seperti ponsel, tablet, atau

komputer. Dengan demikian, proyek ini juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital di Indonesia.

Namun, pengembangan komik digital berbasis cerita rakyat tidak terlepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah menjaga keaslian budaya dan nilai-nilai asli dalam cerita rakyat saat diadaptasi ke dalam bentuk komik. Selain itu, penerjemahan cerita ke dalam bahasa Jerman memerlukan keakuratan dan sensitivitas budaya agar pesan asli tetap tersampaikan. Oleh karena itu, kolaborasi antara ahli budaya, ilustrator, dan penerjemah profesional menjadi penting dalam proses pengembangan ini.

Pengembangan komik digital ini diharapkan mendukung program pelestarian budaya yang diinisiasi oleh pemerintah Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi modern, pelestarian budaya tidak hanya terbatas pada museum atau acara tradisional, tetapi juga melalui media yang relevan dengan kehidupan masyarakat saat ini. Proyek ini juga memiliki potensi ekonomi, seperti membuka peluang bagi seniman lokal untuk terlibat dalam proyek kreatif berbasis budaya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan media komik digital cerita rakyat Batak Toba, Raja Si Opat Ama, dalam bahasa Jerman. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dengan observasi dan wawancara. Selanjutnya, tahap perancangan mencakup pembuatan *storyboard*, desain karakter, dan alur cerita menggunakan aplikasi Next GToon dengan mempertimbangkan unsur budaya lokal. Evaluasi dilakukan melalui analisis kualitatif dan kuantitatif terhadap respons audiens, memastikan komik ini menarik, edukatif, serta efektif dalam memperkenalkan budaya Batak Toba dan mendukung pembelajaran bahasa Jerman. Produk akhir direvisi dan disiapkan untuk diseminasi. Berikut adalah penjabaran lengkapnya:

### **A. *Analysis* (Analisis)**

Tahap ini merupakan fondasi untuk memahami kebutuhan dan masalah yang ada, sehingga produk yang dihasilkan mampu menjawab kebutuhan

1. Identifikasi Masalah dan Tujuan
  - a. Masalah:
    - 1) Minimnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat karena lebih menyukai konten digital modern.
    - 2) Kurangnya eksposur cerita rakyat Batak Toba di kancah internasional, terutama untuk audiensi asing.
  - b. Tujuan:
    - 1) Menyediakan media berbasis teknologi untuk melestarikan cerita rakyat.
    - 2) Memperkenalkan nilai-nilai budaya Batak Toba kepada pembaca internasional, khususnya penutur bahasa Jerman.
2. Analisis Audiensi

- a. Audiensi utama adalah generasi muda Indonesia yang mempelajari bahasa Jerman.
- b. Preferensi audiensi: mudah diakses, visual menarik, dan memiliki unsur budaya yang autentik.
3. Analisis Konten
  - a. Cerita: Kisah *Raja Si Opat Ama* yang memiliki nilai moral universal, seperti kepemimpinan, keadilan, dan solidaritas.
  - b. Cerita akan disesuaikan agar relevan dengan pembaca internasional tanpa kehilangan esensi budaya.
4. Analisis Teknologi
  - a. Mengkaji kemampuan aplikasi Next GToon sebagai alat utama untuk desain ilustrasi dan integrasi teks.
  - b. Menilai apakah aplikasi ini mendukung kebutuhan kreatif, seperti pembuatan visual dinamis dan fitur interaktif.

#### **B. Design (Perancangan)**

Tahap ini berfokus pada merancang *blueprint* atau prototipe awal dari komik digital, termasuk alur cerita, ilustrasi, dan elemen interaktif.

Langkah-langkah Design:

1. Rancangan Struktur Narasi
  - a. Cerita dibagi menjadi beberapa bab untuk mempermudah penyajian dalam panel komik.
  - b. Alur cerita disesuaikan dengan gaya komik, dengan mempertimbangkan elemen *suspense* dan konflik untuk menjaga daya tarik pembaca.
2. Desain Visual dan Karakter
  - a. Karakter utama didesain dengan mengenakan pakaian adat Batak Toba, seperti ulos, untuk merepresentasikan budaya lokal.
  - b. Latar belakang seperti rumah adat, alat musik tradisional (gondang), dan panorama Danau Toba digunakan untuk memperkuat unsur budaya.

#### **C. Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini, desain yang telah dirancang diwujudkan menjadi produk nyata menggunakan aplikasi Next GToon.

1. Produksi Ilustrasi dan Visual
  - a. Menggunakan Next GToon untuk menggambar karakter, latar, dan elemen budaya secara detail.
  - b. Warna dan gaya ilustrasi dibuat menarik agar relevan bagi audiensi muda dan dewasa.
2. Integrasi Teks dan Dialog
  - a. Teks dalam bahasa Jerman diintegrasikan ke dalam panel-panel komik.
  - b. Memasukkan catatan kecil yang menjelaskan elemen budaya lokal (misalnya, arti ulos atau tradisi gondang).

**D. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi bertujuan untuk mendistribusikan produk kepada audiens dan mengumpulkan umpan balik.

1. Membagikan komik kepada siswa melalui platform digital yang telah dipilih.
2. Menggunakan komik dalam pembelajaran di kelas, misalnya membaca dialog dalam bahasa Jerman bersama guru.
3. Mengumpulkan respons dari siswa dan guru melalui wawancara sederhana

Data umpan balik yang akan digunakan untuk evaluasi

**E. Evaluation (Evaluasi)**

Tahapan evaluasi bertujuan untuk menilai keberhasilan dan mengidentifikasi perbaikan produk. Dengan mengevaluasi komentar siswa dan guru terkait desain visual, cerita, dan kemudahan penggunaan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Raja Si Opat Ama

*Es war einmal, der König si Opat Ama war ein Nachkomme von Ompu Raja Tamba Tua, Ompu Boru Malau. Der Vorfahre von König si Opat Ama war Datu Parngongo, der sieben Söhne hatte, einer von ihnen war Guru Sitindion, der Boru Lumban Gaol heiratete. Sie hatten vier Söhne: Toga Sidabutar, Toga Sijabat, Toga Siadari und Toga Sidabalok*

*Toga Sidabutar plante, Boru Pandiangan zu heiraten. Toga Sidabutar bat seine Eltern um Erlaubnis.*

*Sidabutar: Mama, Papa! Ich habe die Absicht, Boru Pandiangan zu heiraten. Was denkt ihr darüber?*

*Guru Sitindion: Aus Sicht deines Vaters unterstützen wir deine Entscheidung, solange es dir gut damit geht.*

*Boru Lumban Gaol: Und ich stimme deinem Vater zu. Solange du sie glücklich machen kannst, bin ich einverstanden.*

*Sidabutar: Ja, Mama, Papa, ich werde eure Ratschläge beherzigen.*

*Toga Sidabutar traf sich mit Boru Pandiangan und erzählte ihr von seiner Absicht, sie zu heiraten.*

*Sidabutar: Ich habe die Absicht, dich zu heiraten. Nächste Woche werde ich mit meinen Eltern zu deinem Haus kommen, um meine Absicht zu erklären. Was denkst du, was möchtest du?*

*Boru Pandiangan: Ich folge dir, Bruder.*

*Boru Pandiangan: Komm vorbei, ich werde es meinen Eltern sagen. Nächste Woche*

*Am Dienstagmorgen kam die Familie von Toga Sidabutar zum Haus von Boru Pandiangan, um Togas Absicht zu erklären, Boru Pandiangan zu heiraten.*

*Der lang ersehnte Tag war endlich gekommen, und die Hochzeit von Toga Sidabutar und Boru Pandiangan fand statt.*

*Toga Sidabutar: Danke, Liebste, dass du für immer mit mir zusammen sein willst. Möge unsere Liebe bis zum Tod bestehen.*

*Boru Pandiangan: Ja, Bruder, möge unsere Ehe harmonisch, glücklich und gesegnet sein und uns schnell mit Nachkommen beschenken.*

*Toga Sidabutar und Boru Pandiangan: AMENNN*

*Nicht lange danach wurde Boru Pandiangan schwanger. Toga Sidabutar arbeitete als Fischer am Tobasee.*

*Eines Morgens ging Toga Sidabutar zum Fischen, um bis zum nächsten Morgen zu arbeiten. Boru Pandiangan sollte ihn am nächsten Tag auf dem Markt treffen, um beim Verkauf der Fische zu helfen.*

*Toga Sidabutar: Liebste, wo ist mein Proviant?*

*Boru Pandiangan: Hier, Bruder, ich habe es in deinen Korb gelegt.*

*Toga Sidabutar: Und meine Kleidung für morgen, hast du sie schon in den Korb gepackt?*

*Boru Pandiangan: Ja, Bruder.*

*Toga Sidabutar: Gut, ich gehe dann zur Arbeit. Pass zu Hause auf dich und unser Baby im Bauch auf. Sei vorsichtig, ja?*

*Boru Pandiangan: Ja, Bruder. Sei auch du vorsichtig dort.*

*Dann ging Toga Sidabutar zur Arbeit*

*Am nächsten Morgen, als Boru Pandiangan sich fertig machte, um auf den Markt zu gehen, klopfte plötzlich jemand heftig an die Tür.*

*Klopf...klopf...klopf...klopf....*

*Boru Pandiangan war erschrocken, eilte zur Tür und sah, dass es Ramot war, ein Arbeitskollege von Toga Sidabutar.*

*Boru Pandiangan: Oh, Ramot! Warum bist du hier? Wo ist mein Mann?! Warum bist du so aufgeregt?*

*Ramot: Es ist Toga! Er ist ohnmächtig geworden, als er die Fische zum Markt brachte.*

*Boru Pandiangan: Was!!! Wo ist er jetzt?! Lass uns schnell dorthin gehen!*

*Ramot: Bei seinem Großvater, Datu Parngongo!*

*Boru Pandiangan: Lass uns sofort dorthin gehen!*

*Sie machten sich auf den Weg zu Datu Parngongos Haus.*

*Datu Parngongo war der Urgroßvater von Toga Sidabutar und ein weiser Mann seiner Zeit. Nach einiger Zeit kamen sie im Haus von Datu Parngongo an.*

*Boru Pandiangan: Bruder!! Was ist mit dir passiert?! (weinend)*

*Datu Parngongo: Er ist schwer krank und muss länger behandelt werden. Lass ihn eine Weile hier, und beruhige dich.*

*Die Familie von Toga Sidabutar und Boru Pandiangan kam ebenfalls, um Toga zu sehen. Die Eltern von Boru Pandiangan nahmen sie schließlich mit nach Hause, damit sie sich beruhigen konnte.*

*Am nächsten Morgen klopfte es an der Tür von Boru Pandiangans Elternhaus. Es war der Vater von Toga Sidabutar, der die Nachricht überbrachte, dass Toga nicht mehr zu retten war. Boru Pandiangan brach in Tränen aus.*

*(Auf dem Friedhof)*

*Boru Pandiangan: Bruder!! Warum hast du mich verlassen?! Was wird aus mir und deinem Kind?! (schluchzend)*

*Sechs Monate später*

*Boru Pandiangan war seit sechs Monaten eine Witwe. Ihr Bauch wurde größer, und sie würde bald ihr Kind zur Welt bringen.*

*Die Eltern von Toga Sidabutar planten, Toga Sijabat, den jüngeren Bruder von Toga Sidabutar, mit Boru Pandiangan zu verheiraten. Dies wurde sowohl von Boru*

*Pandiangan als auch von ihren Eltern akzeptiert. Sie heirateten, und die Zeremonie war für den nächsten Monat geplant.*

*Drei Monate nach der Hochzeit brachte Boru Pandiangan das Kind von Toga Sidabutar zur Welt und nannte es Raja Sidabutar.*

*Boru Pandiangan: Mein geliebtes Kind, ich nenne dich Raja Sidabutar, wie es dein Vater, Toga Sidabutar, wollte.*

*Ein Jahr nach ihrer Ehe mit Toga Sijabat war Boru Pandiangan erneut schwanger und trug ein vier Monate altes Kind.*

*Toga Sijabat arbeitete als Bauer und kümmerte sich um den Reis auf dem Feld seines Vaters.*

*Toga Sijabat war seit drei Monaten krank und ließ sich in seinem Dorf behandeln. Trotzdem arbeitete er weiterhin, um Boru Pandiangan und die Kinder zu versorgen.*

*Eines Morgens ging Toga Sijabat auf das Feld.*

*Boru Pandiangan: Frühstück erst, Bruder.*

*Toga Sijabat: Wo ist Raja Sidabutar? Lass ihn mit uns frühstücken.*

*Sie frühstückten zusammen Mie Gomak im Wohnzimmer.*

*Boru Pandiangan: Bruder, ich bringe dir später das Mittagessen aufs Feld.*

*Toga Sijabat: Ja, mein Schatz.*

*Am Mittag*

*Boru Pandiangan kam mit dem Mittagessen.*

*(Auf dem Feld)*

*Boru Pandiangan: Bruder! (ruft)*

*Toga Sijabat: Komm her, Liebste!*

*Sie aßen zusammen zu Mittag und lachten miteinander. Plötzlich fing Toga Sijabat an, stark zu husten, und spuckte Blut. Boru Pandiangan geriet in Panik.*

*Boru Pandiangan: Bruder, was ist los?! Lass uns zu Oppung gehen, damit er dich behandeln kann.*

*Sie gingen zu Datu Parngongo, um Hilfe zu holen.*

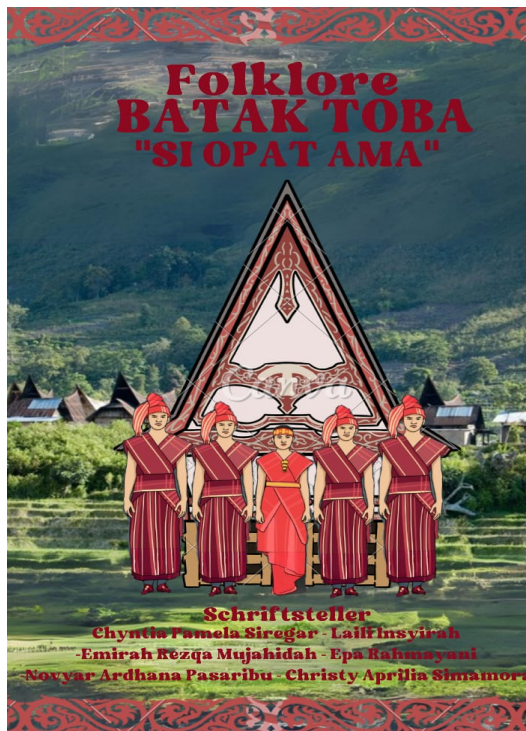
*Nach einigen Tagen wurde Toga Sijabats Zustand immer schlimmer, und schließlich verstarb er.*

*(Auf dem Friedhof)*

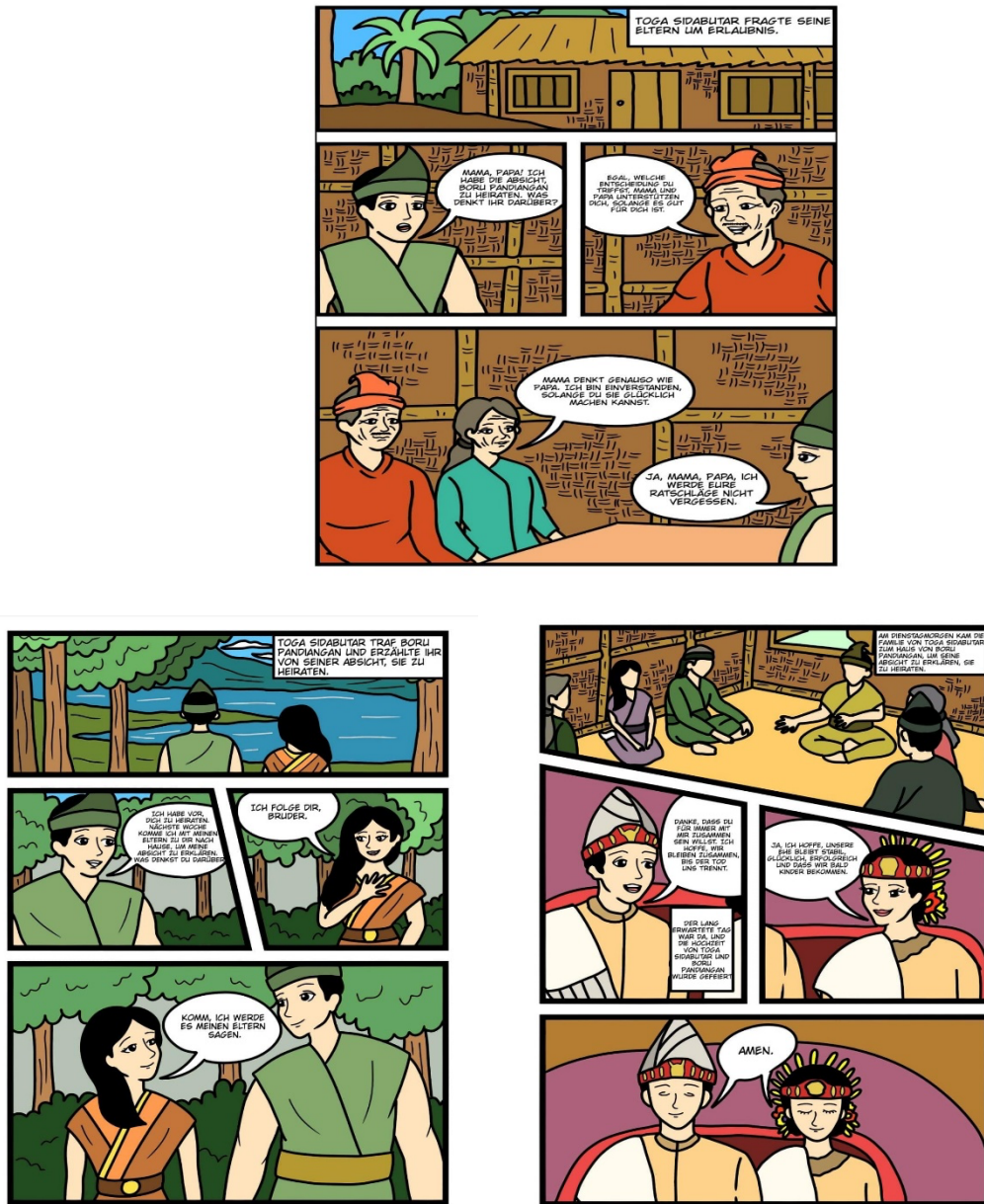
*Boru Pandiangan: Bruder, warum hast du mich verlassen? Was wird aus unseren Kindern? Mit wem soll ich jetzt hier leben? (weinend)*

*Einen Monat nach dem Tod von Toga Sijabat*

*Die Eltern beider Familien planten, Boru Pandiangan mit Toga Siadari, dem dritten Bruder von Toga Sidabutar, zu verheiraten. Dies wurde von allen Familienmitgliedern akzeptiert.*



**Gambar 1. Cover Cerita “Si Opat Sama”**



Gambar 2. Isi Cerita "Si Opat Sama"

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengembangkan media komik digital berbasis cerita rakyat Batak Toba, Raja Si Opat Ama, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman menggunakan aplikasi Next GToon. Inovasi ini bertujuan untuk melestarikan budaya lokal sekaligus memperkenalkannya kepada masyarakat internasional melalui format yang modern, interaktif, dan menarik. Media ini dirancang untuk generasi muda, baik di Indonesia maupun di luar negeri, dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan bahasa secara autentik.

Metode ADDIE diterapkan untuk memastikan kualitas pengembangan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses adaptasi melibatkan pemilihan elemen cerita, desain visual yang representatif, dan penyusunan dialog dalam bahasa Jerman untuk memudahkan pembaca memahami esensi budaya Batak Toba.

Hasil penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa komik digital interaktif yang berfungsi sebagai media hiburan, pembelajaran bahasa, dan alat promosi budaya Indonesia. Komik ini diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap cerita rakyat, mendukung literasi digital, serta mempromosikan nilai-nilai lokal di kancah internasional. Produk ini juga membuka peluang untuk pengembangan karya kreatif berbasis budaya lainnya di masa depan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dermawan, H. (2012). *How to Make Comic*. Yogyakarta: Plotpoint.
- Dikul, J. & Kiting, R. (2019). The Use of Folklore as Educational Entertainment Materials. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention* 6, 6(6), 5521-5523.
- Heritaningsih, A. (2007). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Melalui Materi Otentik yang Bermuatan Budaya Indonesia. [Online]. <http://www.pusatbahasa.diknas.go.id/laman/nawala.php?info=artikel&infocmd=show&infolid=61&row=3>
- Jubaedah. (2012). Komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Madaniyah*, 1(3), 132-149.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279-284. Retrieved from <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>
- Malik, A. R., Emzir, & Sumarni, S. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran mobile learning dan gaya belajar visual terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA Negeri 1 Maros. *Jurnal Visipena*, 11(1). doi: <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1090>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Negara, H. R. P., & Putrawangsa, S. (2017). Pengembangan model praktikum untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa calon guru dalam penilaian pembelajaran. *Jurnal Tatsqif*, 15(2), 154-172. doi: <https://doi.org/10.20414/jtq.v15i2.4>
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.