

Desain Karakter Komik Digital *Lipan dan Konimpis*: Visualisasi Cerita Rakyat Minahasa Selatan dalam Bentuk Gambar Digital

Claudio Teofani Gabriel Manengkey¹, Ruddy Pakasi², Ruly Rantung³

^{1,2,3} Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Manado, Indonesia

^{*)} Corresponding Author: theofanimanengkey@gmail.com

Sejarah Artikel:

Dimasukkan: 05 Desember 2024

Derivisi: 16 Desember 2024

Diterima: 30 Desember 2024

KATA KUNCI

Komik,
Desain komunikasi visual,
Desain karakter

ABSTRAK

Tugas akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan cerita rakyat Minahasa Selatan, *Lipan dan Konimpis*, ke dalam bentuk komik digital sebagai upaya melestarikan budaya lokal melalui media modern. Proyek ini mencakup proses pengumpulan data dari narasumber cerita rakyat, pembuatan konsep karakter, dan visualisasi cerita menggunakan ilustrasi digital dengan perangkat lunak seperti Clip Studio Paint. Hasil tugas akhir ini menunjukkan bahwa komik digital memiliki peran penting dalam melestarikan cerita rakyat untuk generasi mendatang. Dengan menyajikan cerita rakyat Minahasa Selatan dalam format komik digital, kisah tersebut tetap relevan dan menarik bagi generasi muda, sehingga dapat memastikan keberlanjutan warisan budaya ini. Namun demikian, pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk lebih menggali dan merepresentasikan kedalaman nilai budaya serta pesan moral yang terkandung dalam cerita, guna memperkuat kontribusi komik digital sebagai media pelestarian budaya.

KEYWORDS

Comic,
Graphic Design,
Character Design.

ABSTRACT

This final project aims to visualize the South Minahasa folktale, *Lipan and Konimpis*, into a digital comic format as an effort to preserve local culture through modern media. The project involves data collection from folktale narrators, character concept development, and story visualization using digital illustrations created with software such as Clip Studio Paint. The findings indicate that digital comics play a significant role in preserving folktales for future generations. By presenting the South Minahasa folktale in a digital comic format, the story remains relevant and appealing to younger generations, ensuring the continuity of this cultural heritage. Nevertheless, further development is needed to explore and represent the deeper cultural values and moral messages embedded in the story, enhancing the contribution of digital comics as a medium for cultural preservation.

PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu bentuk seni visual yang terus berkembang dan telah menjadi media komunikasi populer di berbagai kalangan. Dalam kehidupan sehari-hari, komik tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga menjadi media untuk menyampaikan pesan moral, edukasi, dan nilai-nilai budaya. Sebagai medium yang menggabungkan elemen visual dan naratif, komik memungkinkan penikmatnya untuk mencerna cerita melalui kombinasi gambar sebagai lambang visual dan teks sebagai lambang verbal, yang keduanya saling melengkapi untuk menghasilkan sebuah narasi yang utuh (Gumelar, 2023). Perkembangan teknologi juga berpengaruh pada cara komik diproduksi. Saat ini, pembuatan komik telah bertransformasi dari metode tradisional menggunakan kertas dan tinta menjadi metode digital yang lebih modern. Dengan bantuan perangkat lunak seperti Clip Studio Paint, seniman dapat menciptakan karakter dan latar dengan detail yang lebih baik, proses yang lebih cepat, dan hasil yang lebih efisien dibandingkan metode tradisional (McCloud et al., 2022). Transformasi ini memberikan peluang baru untuk menciptakan karya yang lebih beragam dan berkualitas tinggi.

Meskipun komik digital semakin banyak diminati, hanya sedikit karya yang berhasil mengangkat dan melestarikan cerita rakyat sebagai bagian dari kekayaan budaya lokal. Dalam konteks Indonesia, cerita rakyat sering kali hanya dikenal secara lisan di kalangan masyarakat tertentu, sehingga rentan untuk terlupakan di tengah arus globalisasi. Padahal, cerita rakyat seperti legenda dari Minahasa, Sulawesi Utara, memiliki daya tarik yang kuat karena mengandung pesan moral, sejarah, dan nilai-nilai budaya yang dapat dijadikan pembelajaran bagi generasi muda. Di sisi lain, kebutuhan akan konten berbasis budaya lokal semakin meningkat di industri kreatif, baik untuk keperluan edukasi maupun komersial. Hal ini menunjukkan adanya celah yang perlu diisi dengan karya-karya kreatif yang memadukan nilai-nilai tradisional dengan pendekatan visual yang modern. Dengan demikian, penelitian ini menjadi urgensi untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui media komik digital.

Tugas akhir ini menawarkan kebaruan dengan mengangkat cerita rakyat Minahasa, khususnya legenda *Lipan dan Konimpis*, sebagai dasar dalam pembuatan komik digital. Keunikan karya ini terletak pada pendekatan yang tidak hanya berfokus pada visualisasi cerita, tetapi juga pada eksplorasi nilai-nilai moral dan simbolisme yang terkandung dalam legenda tersebut. Misalnya, karakter *Lipan dan Konimpis* tidak hanya digambarkan secara fisik, tetapi juga melalui ekspresi emosional dan dinamika hubungan antar karakter, yang diperkuat oleh elemen visual seperti kontras warna dan pose. Selain itu, teknik yang digunakan dalam pembuatan komik ini mengintegrasikan elemen tradisional dengan teknologi digital untuk menciptakan narasi visual yang lebih imersif. Pendekatan ini diharapkan memberikan perspektif baru dalam mengolah cerita rakyat ke dalam bentuk komik, sekaligus memperkaya referensi dalam seni visual berbasis budaya lokal.

Tujuan utama dari tugas akhir ini adalah untuk menghidupkan kembali cerita rakyat Minahasa melalui media komik digital yang menarik dan relevan dengan generasi muda. Dengan mengangkat legenda *Lipan dan Konimpis*, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi lisan dan media modern, sehingga cerita rakyat tidak hanya menjadi bagian dari masa lalu, tetapi juga hadir sebagai bagian dari budaya pop masa kini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi teknik-teknik pembuatan karakter komik menggunakan perangkat lunak digital seperti Clip Studio Paint. Dengan pendekatan ini, komik yang dihasilkan diharapkan mampu menyampaikan pesan cerita secara efektif melalui gambar dan teks yang saling mendukung, sekaligus menawarkan pengalaman visual yang menarik bagi pembaca.

Tugas akhir ini diharapkan memberikan manfaat baik secara akademik maupun praktis. Secara akademik, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan karya seni visual berbasis budaya lokal, khususnya dalam konteks pengolahan cerita rakyat menjadi media digital. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam kajian seni visual, sastra, dan budaya dengan menunjukkan bagaimana teknologi modern dapat digunakan untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya. Secara praktis, komik *Lipan dan Konimpis* dapat menjadi media edukasi yang efektif, terutama bagi generasi muda, untuk mengenal dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat Minahasa. Selain itu, karya ini dapat menjadi produk kreatif yang potensial untuk dikembangkan di industri seni dan budaya, baik dalam lingkup lokal maupun internasional.

Penelitian ini juga relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini, di mana karya berbasis budaya lokal memiliki nilai jual yang semakin menarik dalam pasar global. Dalam konteks ini, komik digital tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi upaya untuk mempromosikan kekayaan budaya Indonesia ke audiens yang lebih luas. Dengan menggunakan pendekatan yang memadukan cerita tradisional dan teknologi modern, komik ini diharapkan dapat menarik perhatian tidak hanya dari pembaca lokal, tetapi juga dari pembaca internasional. Upaya ini sekaligus menjadi bentuk kontribusi dalam melestarikan warisan budaya Indonesia secara digital, menjadikannya lebih relevan dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini.

METODE

Konseptualisasi

Desain karakter dalam komik digital mencakup pengembangan elemen visual dan naratif, seperti latar belakang cerita, motivasi, serta detail visual berupa bentuk wajah, ekspresi, dan kostum. Tujuannya adalah untuk memperkuat identitas karakter agar sesuai dengan alur cerita dan mampu menarik perhatian pembaca. Penelitian menunjukkan bahwa proses ini memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan pembaca terhadap cerita dalam komik digital (Gunawan & Sari, 2023). Karakter dalam komik digital dirancang menggunakan metode konseptualisasi, seperti matriks bentuk dan warna, untuk mencerminkan kepribadian. Selain itu, detail visual, seperti anatomi, struktur bentuk, dan elemen pendukung lainnya, digunakan untuk menjadikan karakter relevan dan menarik dalam

konteks narasi cerita.

Visualisasi

Proses penciptaan karakter komik digital dimulai dengan penelitian awal, yang melibatkan eksplorasi mendalam tentang karakter yang akan diciptakan serta menggali inspirasi dari berbagai komik dan karakter yang ada. Langkah berikutnya adalah perancangan tema dan cerita, termasuk menentukan tema, mengembangkan cerita, dan membuat sketsa awal karakter dengan elemen-elemen unik untuk memperkuat identitasnya dalam cerita. Sketsa awal kemudian didigitalisasi melalui proses pemindaian dan konversi ke format yang dapat dibaca oleh perangkat lunak desain. Tahapan penggambaran dan pewarnaan dilakukan dengan menambahkan detail tinggi dan bereksperimen dengan warna menggunakan alat desain digital. Hasil karakter yang telah dibuat dievaluasi dengan meminta masukan dari rekan-rekan berpengalaman, diikuti oleh revisi berdasarkan umpan balik yang diterima. Selanjutnya, latar belakang dirancang untuk melengkapi karakter dan cerita, memastikan bahwa elemen tersebut mendukung tanpa mengalihkan fokus utama. Sentuhan akhir berupa penambahan efek, bayangan, dan detail halus dilakukan untuk menyempurnakan karakter dan latar belakang, memastikan komposisi terlihat seimbang dan menarik. Akhirnya, karya disimpan dalam format seperti PNG atau JPEG untuk digunakan dalam proyek komik, dan dipresentasikan di platform komik digital seperti Line Webtoon.

Teknik Berkarya

Pembuatan komik digital melibatkan serangkaian tahapan yang sistematis, dimulai dari pra-produksi, produksi, hingga publikasi, dengan tujuan menciptakan karya yang berkualitas tinggi dan menarik bagi audiens luas (Herlambang S, Fiyanto A, 2024). Tahap pra-produksi berfokus pada pengembangan naskah dan desain karakter, yang menjadi pondasi utama dalam proses ini. Naskah dibuat melalui outline cerita yang mencakup premis, konflik, dan resolusi, serta skenario rinci yang memanfaatkan format vertikal khas platform digital seperti Webtoon. Di sisi lain, desain karakter mencakup pembuatan sketsa awal, pengembangan elemen visual seperti warna, pakaian, dan ekspresi, serta penggunaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop atau Clip Studio Paint untuk memastikan presisi tinggi dan keunikan setiap karakter.

Tahap produksi adalah fase implementasi konsep pra-produksi menjadi karya visual konkret. Proses ini dimulai dengan sketsa kasar yang menentukan posisi karakter, latar belakang, dan komposisi panel, diikuti oleh inking untuk menghasilkan garis tegas dan detail. Pewarnaan digital memainkan peran penting dalam menciptakan suasana melalui penggunaan palet warna yang sesuai, efek pencahayaan, dan gradasi. Selain itu, teks narasi, dialog, dan efek suara ditambahkan dengan font yang mendukung genre cerita, memastikan integrasi harmonis antara elemen visual dan teks. Penggunaan layering dalam perangkat lunak desain memberikan fleksibilitas tambahan saat melakukan revisi.

Publikasi merupakan tahap akhir yang memastikan komik dapat diakses oleh pembaca secara luas melalui platform digital seperti Webtoon. File komik disimpan dalam format berkualitas tinggi, seperti PNG atau JPEG, dan panel disusun ulang dalam format vertikal panjang untuk menyesuaikan dengan platform. Pengunggahan komik dilengkapi metadata seperti judul, deskripsi, dan tag untuk mempermudah pencarian. Setelah komik dipublikasikan, pembuat karya dapat berinteraksi dengan pembaca melalui komentar atau pesan, memperkuat hubungan dengan audiens dan membangun komunitas yang loyal.

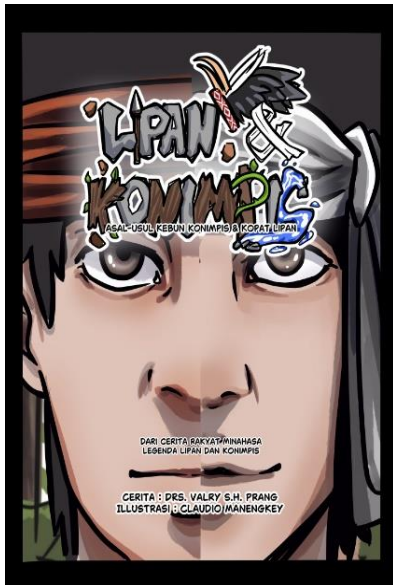
Komik digital yang diterbitkan di platform digital memungkinkan pembuatnya memanfaatkan data statistik, seperti jumlah pembaca dan feedback, untuk mengevaluasi performa karya. Data ini memberikan wawasan berharga yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas edisi berikutnya atau memperbaiki elemen cerita dan visual. Interaksi aktif dengan pembaca juga membuka peluang bagi pengembangan cerita yang lebih relevan dengan preferensi audiens, memastikan komik tetap menarik dan kompetitif di pasar yang dinamis.

Melalui penerapan setiap tahap secara terencana dan teknis, pembuat komik digital dapat menghasilkan karya yang tidak hanya memiliki nilai estetika tinggi tetapi juga mampu menjangkau audiens global. Proses ini mendukung terciptanya karya yang relevan dengan platform modern dan meningkatkan eksposur budaya, kreativitas, dan narasi yang menarik bagi generasi pembaca digital saat ini.

HASIL KARYA

Sampul Komik & Isi Panel Cerita Komik

Sampul utama komik ini menyajikan visual yang sangat simbolis dan artistik dengan menampilkan dua karakter utama, *Lipan dan Konimpis*, dalam komposisi yang seimbang dan memikat. Pada bagian tengah gambar, wajah mereka dibagi secara simetris, menciptakan kesan bahwa mereka saling melengkapi meskipun sangat berbeda dalam banyak hal. Lipan digambarkan dengan kulit yang lebih gelap dan ikat kepala berwarna coklat, mencerminkan karakter yang lebih tegas dan penuh kekuatan. Di sisi lainnya, Konimpis memiliki kulit yang lebih terang dan rambut putih, menggambarkan kelembutan dan kelemahan yang menjadi ciri khas karakter tersebut. Perbedaan fisik ini tidak hanya memperlihatkan dua karakter yang kontras tetapi juga memberi penekanan pada hubungan mereka yang kompleks sebagai saudara.



Gambar 1. Karya sampul komik cerita rakyat



Gambar 2. Contoh isi panel cerita komik

Di bagian atas sampul, terdapat judul *Lipan dan Konimpis* yang ditulis dengan huruf besar yang mencolok dan modern, namun dipadu dengan elemen-elemen tradisional yang memperkuat suasana cerita rakyat. Hiasan berupa gambar burung dan tombak mengingatkan pada kekayaan budaya Minahasa dan mengarahkan pembaca untuk memahami bahwa komik ini tidak hanya sekedar cerita hiburan, tetapi juga sebuah karya yang sarat akan nilai-nilai budaya dan sejarah. Elemen-elemen ini memberikan nuansa yang kaya dan menambah daya tarik visual, sekaligus menjadikan komik ini lebih dari sekedar sebuah komik digital.

Gambar kedua (Gambar 2) dalam komik ini menunjukkan sebuah pondok sederhana yang terletak di dalam hutan. Pondok ini menggambarkan kediaman kedua saudara, *Lipan dan Konimpis*, yang diwarisi dari orang tua mereka. Terletak jauh dari keramaian pemukiman penduduk, pondok ini menciptakan atmosfer kesendirian yang kuat dan menghubungkan kembali dengan kehidupan tradisional yang sederhana namun penuh makna. Narasi pada gambar ini menjelaskan bahwa meskipun pondok ini berada di tengah hutan, kedekatan mereka dengan alam dan kehidupan masyarakat setempat tetap menjadi bagian dari identitas mereka. Pondok ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga menjadi simbol dari sejarah keluarga yang akan memainkan peran penting dalam alur cerita selanjutnya.

Pengenalan Tokoh / Karakter

Gambar 3 memperlihatkan karakter Lipan, yang digambarkan dengan tubuh tinggi besar dan postur yang kekar, mencerminkan sifatnya yang kasar dan penuh kekuatan. Dalam visual ini, Lipan digambarkan membawa hasil buruannya, menunjukkan pekerjaan sehari-harinya sebagai seorang pemburu di hutan. Keberadaan senjata seperti tombak atau parang di tangannya semakin menguatkan karakter sebagai individu yang tangguh dan mandiri, sering berhadapan dengan alam liar. Gambar ini berhasil menggambarkan kepribadian Lipan yang dominan, mencerminkan sifat keras

kepala dan kurang peka terhadap perasaan orang lain, yang sering menjadi sumber konflik dalam cerita. Kehadiran Lipan yang kuat di tengah alam yang liar menekankan peran pentingnya sebagai pelindung, tetapi juga memperlihatkan kesulitan dalam hubungan interpersonalnya, terutama dengan adiknya, Konimpis.



Gambar 3. Contoh pengenalan karakter Lipan



Gambar 4. Contoh pengenalan karakter konimpis

Gambar 4 menampilkan Konimpis, adik dari Lipan, yang sangat kontras dengan kakaknya baik dari segi fisik maupun sifat. Konimpis digambarkan dengan tubuh kecil dan kulit halus, menonjolkan kesan kelembutan dan kelemahan fisik yang membedakannya dengan Lipan. Meskipun tubuhnya tidak sebesar kakaknya, Konimpis tetap menunjukkan karakter yang kuat dalam cara lain, yaitu melalui sikapnya yang sopan, ramah, dan penuh kasih. Dalam gambar, ia terlihat sedang bekerja di ladang, dengan alat pertanian yang melambungkan pekerjaannya sehari-hari sebagai seorang petani. Gambar ini juga menyoroti sifat pekerja keras dan telaten dari Konimpis, yang selalu berusaha membantu keluarga dan orang-orang di sekitarnya, meskipun sering kali dikendalikan oleh keterbatasan fisiknya. Kehidupan sehari-hari Konimpis sebagai seorang petani menggambarkan kehidupannya yang lebih tenang dan sederhana dibandingkan dengan kehidupan berburu Lipan yang penuh tantangan.

Secara keseluruhan, kedua gambar ini memperlihatkan perbedaan karakter antara *Lipan dan Konimpis* yang sangat mencolok, baik dari segi fisik maupun sifat. Kontras ini memperkaya cerita, karena menciptakan dinamika antara dua saudara yang memiliki pandangan dan cara hidup yang sangat berbeda, yang pada akhirnya akan mengarah pada konflik dalam cerita. Selain itu, perbedaan ini juga mencerminkan nilai-nilai yang lebih dalam tentang kekuatan dan kelembutan, serta pentingnya kerjasama meskipun ada perbedaan mencolok antara individu.

Halaman Narasi

Gambar 5 menggambarkan situasi di mana penduduk desa mulai berani berinteraksi lebih dekat dengan kedua saudara, terutama Konimpis. Dalam latar belakang, terlihat suasana desa yang lebih hidup, dengan warga yang tampak saling berkomunikasi. Pada gambar ini, ketiga Tonaas—Mamarimbing, Sage, dan Palandi—diperlihatkan berdiskusi dengan *Lipan dan Konimpis*, sebuah momen yang menunjukkan perubahan penting dalam hubungan mereka dengan penduduk setempat. Sebelumnya, keduanya sering dihindari karena perbedaan karakter yang mencolok, namun setelah pertemuan ini, ada rasa saling pengertian yang mulai terjalin. Mamarimbing, Sage, dan Palandi berperan sebagai perantara yang membantu menjembatani ketegangan, meskipun hubungan yang lebih hangat belum sepenuhnya terjalin antara kedua saudara dan masyarakat desa. Gambaran ini juga menekankan bagaimana pertemuan ini menjadi titik balik dalam dinamika sosial mereka, yang kemudian berkembang lebih kompleks.



Gambar 5. Halaman Narasi

Namun, ketegangan antara *Lipan dan Konimpis* mulai memuncak pada bagian berikutnya. Gambar berikutnya menunjukkan Konimpis sedang menyadap air nira dari pohon kelapa, namun tidak menyisakan sedikit pun saguer untuk kakaknya, yang merupakan kebiasaan yang dilakukan Konimpis. Visual ini menunjukkan ekspresi kebingungan dan ketidaksengajaan pada wajah Konimpis, yang meskipun tidak bermaksud menyakiti, tidak menyadari bahwa tindakannya akan mempengaruhi kakaknya. Lipan yang sebelumnya berharap mendapatkan bagian dari saguer tersebut terlihat marah, dengan ekspresi wajah yang menunjukkan ketidakpuasan. Di sini, konflik antara keduanya mulai terlihat lebih jelas: Lipan merasa dikecewakan karena tidak mendapat bagian, sementara Konimpis, yang memiliki sifat lembut, tidak menyadari dampak dari tindakannya terhadap perasaan kakaknya.

Ketegangan ini semakin memuncak ketika Konimpis membutuhkan batu untuk memasak hasil pertaniannya. Dalam gambar ini, Konimpis terlihat cemas dan bingung saat mencari batu, berharap menemukan yang cocok untuk memasak. Tanpa sengaja, dia melihat Lipan yang sedang berbaring di bawah pohon, yang merupakan kesempatan bagi Konimpis untuk meminta bantuan. Namun, melihat Lipan yang sedang beristirahat justru memperburuk situasi, karena Lipan merasa tersinggung dengan permintaan tersebut. Lipan, yang biasa berjuang di hutan dengan keras, merasa bahwa Konimpis tidak menghargai usaha kerasnya. Gambar ini menekankan perbedaan sikap keduanya, di mana Lipan cenderung menuntut sesuatu dengan cara yang keras, sementara Konimpis, yang lembut, tidak tahu bagaimana menghadapi situasi ini. Konflik ini menjadi lebih intens karena keduanya tidak saling memahami niat baik masing-masing, yang akan membawa mereka pada konfrontasi lebih lanjut dalam cerita.

Halaman Konflik Pada Cerita

Gambar 7 menggambarkan momen konfrontasi antara Konimpis dan Lipan. Konimpis dengan ekspresi tegas dan sedikit marah menegur kakaknya, Lipan, tentang batu besar yang diangkatnya. Dialognya memperlihatkan rasa frustrasi Konimpis terhadap sikap impulsif Lipan yang tidak mengerti tujuannya. "Bagaimana kakak ini... Saya kan suruh untuk mengambil batu yang sedang saja sebagai penopang bambu tempat memasak ini untuk apa batu itu!" ujar Konimpis. Teguran ini menunjukkan perbedaan cara pandang antara keduanya: Lipan, yang berfokus pada kekuatan fisiknya, dan Konimpis, yang lebih memperhatikan efisiensi dan tujuan praktis dalam setiap tindakan. Di sisi lain, ekspresi wajah Lipan yang tidak menunjukkan reaksi langsung memperlihatkan bahwa dia lebih terfokus pada tindakannya yang tidak sesuai dengan harapan Konimpis. Perbedaan inilah yang menjadi titik awal konflik yang lebih besar.



Gambar 7. Contoh konflik pada cerita



Gambar 8. Contoh konflik yang memuncak pada cerita

Pada Gambar 8, konflik semakin memuncak. Panel pertama menunjukkan Lipan yang tampaknya tidak terpengaruh oleh teguran adiknya. Dia mengangkat batu besar dengan kedua tangannya, tampak siap untuk melemparkannya ke arah Konimpis. Adegan ini menggambarkan intensitas emosional yang semakin tinggi, di mana Lipan menunjukkan kemarahannya melalui tindakan yang sangat fisik. Gambar ini memberi kesan bahwa Lipan merasa terhina atau tidak dihargai, sehingga melampiaskan emosinya melalui kekuatan fisik yang ia miliki. Pemilihan gambar ini memberikan kesan bahwa meskipun konflik mereka bermula dari ketidakpahaman, Lipan lebih memilih menyelesaikannya dengan cara yang kasar dan penuh kekuatan, yang juga menonjolkan perbedaan karakter mereka.

Pada panel kedua, Konimpis terlihat terkejut dan ketakutan saat menyadari bahwa dirinya sedang dalam bahaya besar. Ekspresi wajahnya yang semakin membesar dan tubuhnya yang tampak tegang menunjukkan rasa khawatir yang mendalam. Keadaan ini memperlihatkan kerentanannya sebagai adik yang lebih lemah fisiknya, tetapi tetap berusaha untuk bertahan dalam menghadapi kakaknya yang lebih kuat. Gambar ini menunjukkan ketidakberdayaan Konimpis yang harus menghadapi kemarahan kakaknya yang luar biasa. Konimpis tidak mampu berbuat banyak selain berharap agar Lipan berhenti, meskipun dia tahu bahwa ini adalah situasi yang berbahaya bagi dirinya. Ketegangan visual di sini sangat kuat, dengan fokus pada ekspresi wajah dan postur tubuh Konimpis, yang menggambarkan perasaan ketidakberdayaan yang mendalam.

Panel ketiga menunjukkan Lipan dari belakang, yang memegang batu besar di atas kepalanya, siap melemparkannya dengan seluruh kekuatannya. Gambar ini menekankan dominasi fisik Lipan, dengan batu yang terlihat besar dan berat di tangannya, menandakan bahwa dia benar-benar berniat untuk melukai adiknya. Perspektif dari belakang Konimpis menambah ketegangan, memperlihatkan betapa terancamnya Konimpis dalam situasi ini. Di sini, Lipan benar-benar menguasai keadaan, dan Konimpis hanya bisa diam, terpojok dan tidak dapat melakukan apapun untuk menghentikan kakaknya. Visual ini memperlihatkan kontras besar antara mereka: kekuatan Lipan yang besar dan dominan, sementara Konimpis tampak sangat kecil dan lemah, menggambarkan ketegangan dalam hubungan mereka yang penuh perbedaan.

PEMBAHASAN

Cerita *Lipan dan Konimpis* merupakan legenda rakyat Minahasa yang sarat dengan nilai moral dan simbolisme (Pratama & Haryana, 2023). Kisah ini menceritakan konflik antara dua saudara yatim piatu, Lipan dan Konimpis, yang tinggal di wilayah pegunungan Minahasa bagian selatan. Konflik ini berkembang dari hubungan harmonis menjadi penuh ketegangan akibat perbedaan sifat, perhatian masyarakat, dan ambisi kekuatan. Dalam adaptasi komik, cerita mereka divisualisasikan melalui ilustrasi dramatis dan detail yang menggambarkan dinamika emosional antara kasih sayang dan kebencian (Prang, 2017). Komik ini mengandalkan kontras visual dan narasi untuk menonjolkan

perbedaan fisik dan karakter antar tokoh, seperti tubuh besar dan sifat kasar Lipan dibandingkan postur kecil dan kepribadian lembut Konimpis (Gunawan & Sari, 2023).

Cerita dimulai dengan kehidupan damai mereka di pondok peninggalan orang tua. Konflik muncul ketika Lipan merasa cemburu karena Konimpis lebih disukai oleh penduduk desa berkat sifatnya yang ramah dan suka menolong, sementara Lipan dijauhi karena sifat pemaahnya (Prang, 2017). Ketegangan semakin memuncak saat insiden kecil seperti habisnya sager memicu pertengkaran pertama mereka, yang divisualisasikan dengan ekspresi emosional mendalam (Fathoni et al., 2021). Konflik terus berkembang ketika Lipan, dalam upaya memamerkan kekuatannya, membawa batu besar yang kemudian dikenal sebagai "Batu Lipan." Aksi ini menggambarkan keangkuan Lipan, sementara kepolosan Konimpis menciptakan dinamika yang menarik dalam cerita (Prang, 2017).

Klimaks cerita terjadi ketika kedua tokoh saling memamerkan kesaktian. Konimpis, yang sebelumnya dianggap lemah, menunjukkan kekuatannya dengan membawa batu besar dan menciptakan bekas yang dikenal sebagai "Batu Konimpis," simbol ketangguhan dan keberanian (Pratama & Haryana, 2023). Konflik memanas menjadi perkelahian yang berlangsung selama dua hari dua malam, yang divisualisasikan dalam pemandangan dramatis dari Kebun Lopana hingga puncak Kuntung Tareran (Gunawan & Sari, 2023). Namun, pada akhirnya, Konimpis memilih untuk mengakhiri pertarungan dengan menyatakan keputusan untuk memutuskan hubungan sebagai saudara. Momen ini divisualisasikan secara dramatis, dengan Konimpis berdiri di atas "Kopat Lipan," yang menjadi simbol perpecahan mereka (Prang, 2017).

Cerita ini ditutup dengan sumpah di puncak Bukit Tareran, di mana Lipan dan Konimpis sepakat memutuskan hubungan sebagai saudara. Latar puncak bukit yang megah memperkuat nuansa monumental keputusan mereka (Prang, 2017). Melalui elemen visual dan naratif, komik ini menyampaikan pesan moral tentang pentingnya mengendalikan emosi, menjaga hubungan keluarga, dan menghormati satu sama lain. Konflik antara Lipan dan Konimpis mencerminkan dinamika kompleks hubungan manusia antara kasih sayang dan iri hati, keangkuan, dan kerendahan hati (Prang, 2017). Penggunaan kontras warna dan detail geografis seperti hutan, sungai, dan bukit di Minahasa selatan memperkuat simbolisme cerita dan memberikan konteks yang relevan bagi pembaca (Pratama & Haryana, 2023; Gunawan & Sari, 2023).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari cerita ini menggambarkan kompleksitas konflik antara kakak beradik, *Lipan dan Konimpis*, yang muncul akibat perbedaan karakter dan ketidakseimbangan emosional di antara mereka. Konflik ini dipicu oleh rasa iri, ketidakpahaman terhadap satu sama lain, dan keinginan untuk menunjukkan kekuatan, yang akhirnya mengarah pada perpecahan hubungan mereka. Namun, kisah ini lebih dari sekadar legenda; ia menyimpan pesan moral yang dalam tentang pentingnya menjaga hubungan keluarga, menghargai perbedaan, dan mengendalikan emosi dalam menghadapi konflik. Meskipun konflik mereka berujung pada sumpah untuk memutuskan hubungan persaudaraan, batu lipan dan batu konimpis tetap menjadi simbol abadi dari kisah mereka. Kedua batu ini mengingatkan generasi mendatang tentang dampak dari ego yang tidak terkendali serta mengajarkan tentang makna persaudaraan dan konsekuensi dari pertentangan yang tidak diselesaikan.

Dari perspektif budaya, kisah ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memperkaya identitas masyarakat Minahasa dengan menghubungkan legenda ini dengan elemen geografis setempat, seperti batu dan lokasi-lokasi yang kini menjadi bagian dari warisan sejarah mereka. Dengan mengangkat cerita rakyat ini melalui media komik digital, penelitian ini menunjukkan bagaimana cara modern dalam mendokumentasikan dan melestarikan cerita-cerita lokal dapat menjembatani kesenjangan generasi, memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada masyarakat luas, serta memperkuat rasa kebanggaan terhadap warisan budaya yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan tulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

KONFLIK KEPENTINGAN

Pada penelitian ini peneliti menyatakan bahwa peneliti tidak memiliki konflik dengan pihak-pihak lain yang bersifat merugikan baik secara finansial atau non finansial.

REFERENSI.

- Aggleton, J. (2018). Defining digital comics: A British library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93–106.
- Bishop, R., Boo, S., Ruiz Cruz, M., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development*. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing.
- Dutta, A., & Biswas, S. (2019). CNN-based extraction of panels/characters from Bengali comic book page images. *Proceedings of the 2019 International Conference on Document Analysis and Recognition Workshops (ICDARW)*, Sydney, NSW, Australia, 38–43.
- Fathoni, A. F. C. A., Renata, P., Syamsuddin, D., & Mahardhika, S. (2021). The application of physiognomy for comic character development in "Menjelajah Negeri Rempah" comic. *Humaniora*, 12(2), 99–106.
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & WS, L. P. (2016). Rancang bangun aplikasi komik digital cerita wayang kulit. *SCAN Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 51–58.
- Gunawan, D. D., & Sari, Y. M. (2023). Perancangan komik digital sebagai eksplorasi visual dampak dari tawuran. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 2(2), 42–56.
- Gumelar, M. S. (2023). Perancangan komik sebagai media visual pendidikan. *Jurnal VCoDe*, 2(2), 169–181.
- Harder, J. (2023). *Creative character design for games and animation*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Herlambang, S., & Fiyanto, A. (2024). Tahapan produksi komik digital pada karya Dolanalan. *Eduarts Jurnal Pendidikan Seni*, 13(1), 28–30.
- Jedi Airon Kawista, M. (2023). Perancangan karakter monster baik dengan media buku komik cetak digital yang bergenre action fiksi (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.
- McCready, M. (2021). On born digital artwork, new drawing applications, and new opportunities. *Visual Resources Association Bulletin*, 48(2).
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York, NY: Harper Collins & Kitchen Sink Press.
- Mosmarth, R. R. (2022). Ekosistem digital industri komik. In *Prosiding Seminar Nasional Pusaran Urban (Vol. 2, No. 1, pp. 65–79)*.
- Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022). Perancangan komik digital fantasi cerita rakyat nusantara Timun Mas. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 1–14.
- Nurgiyantoro, B. (2022). Penokohan dalam cerita fiksi. *Jurnal Unsrat*, 5(1), 95–96.
- Prang, V. S. H. (2017). *Taar Era – Legenda Lipan & Konimpis*. Sulawesi Utara: Buku Cerita Rakyat Sulawesi Utara.
- Pratama, M. D., & Haryana, W. (2023). Penciptaan komik dengan gaya pixel art. *Jurnal Demandia*, 8(2), 247–266.
- Putro, D. (2021). Perkembangan tren membaca komik pada era digital di Indonesia. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 115–126.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.