

Perancangan Media Informasi Sejarah Perjuangan Siti Manggopoh

M. Ade Kurniawan¹, Yoni Sudiani²

^{1*2} Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹mhddhee@gmail.com, ²sudianiyoni@gmail.com

Abstrak

Perang Belasting merupakan salah satu peristiwa perlawanan bersenjata terbesar dalam sejarah perjuangan masyarakat Ranah Minangkabau melawan kebijakan pajak kolonial Belanda pada tahun 1908. Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner luring dan daring, diketahui bahwa masih banyak generasi muda yang belum mengetahui sejarah kepahlawanan tokoh daerah Siti Manggopoh dalam peristiwa tersebut. Oleh karena itu, perancangan media informasi visual mengenai sejarah perjuangan Siti Manggopoh merupakan upaya penyampaian informasi sejarah yang komunikatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembaca muda sebagai *target audiens* utama. Metode pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, wawancara dengan informan ahli, studi pustaka, serta dokumentasi sejarah. Hasil perancangan utama berupa novel grafis dengan pendekatan gaya visual semi-realis digital painting, serta didukung oleh berbagai media pendukung seperti poster, *X-banner*, *T-shirt*, gantungan kunci, *totebag*, dan stiker. Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap sejarah lokal Minangkabau serta menanamkan nilai-nilai kesahajaan (*modesty*), kreativitas, dan semangat patriotisme dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Perang Belasting, Siti Manggopoh, Generasi Muda, Desain Komunikasi Visual, Novel Grafis .

Abstract

The Belasting War was one of the largest armed resistance events in the history of the Ranah Minangkabau community's struggle against Dutch colonial tax policies in 1908. Based on the results of offline and online questionnaire surveys, it was found that many members of the younger generation are still unaware of the heroic history of the local figure, Siti Manggopoh, in that event. Therefore, the design of visual information media regarding the history of Siti Manggopoh's struggle serves as an effort to convey historical information that is communicative, engaging, and relevant to the needs of young readers as the primary target audience. The data collection methods for this study include observation, interviews with expert informants, literature review, and historical documentation. The primary design outcome is a Graphic Novel using a semi-realistic digital painting visual style approach, supported by various secondary media such as posters, X-banners, T-shirts, keychains, tote bags, and stickers. This design is expected to enhance the younger generation's understanding of local Minangkabau history and instill the values of modesty, creativity, and a spirit of patriotism in daily life.

Keywords: *Belasting War, Siti Manggopoh, Younger Generation, Visual Communication Design, Graphic Novel*

PENDAHULUAN

Sejarah bukan sekadar deretan informasi masa lalu, melainkan lentera yang membantu manusia memahami jati dirinya. Menurut Aman (2011), pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa sebagai medium untuk menanamkan semangat nasionalisme. Namun, di tengah pesatnya teknologi, muncul ironi besar: banyak generasi muda yang mulai kehilangan arah karena asing dengan sejarah di tanahnya sendiri. Padahal, melalui biografi tokoh lokal, kita dapat menemukan kompas moral yang paling relevan dengan akar budaya kita.

Di sinilah sosok Siti Manggopoh hadir. Ia bukan sekadar nama dalam catatan usang, melainkan pemimpin cerdas dan ahli strategi yang berhasil menjaga harkat martabat bangsa di jantung Minangkabau. Lahir pada 1 Mei 1880 dengan nama asli Mande Siti, karakter kuatnya tidak tumbuh secara instan. Sejak dini, ia ditempa oleh lingkungan surau yang kental dengan pendidikan agama dan nilai-nilai adat. Didikan Minangkabau yang mengharuskan kemandirian, ditambah ketertarikannya untuk mendalami seni bela diri silat, membentuk mentalitas Siti menjadi pribadi yang tangguh, disiplin, dan berani melampaui masanya.

Ketajaman instingnya sebagai pejuang mulai teruji saat kebijakan Belasting atau pajak kolonial mulai mencekik rakyat. Baginya, aturan ini bukan sekadar beban finansial, melainkan pengkhianatan terhadap perjanjian Plakat Panjang dan penghinaan terhadap kedaulatan tanah ulayat (tanah pusako) yang sakral. Di tengah kentalnya adat yang menghargai martabat kaum, Siti bertransformasi dari seorang gadis surau menjadi Singa Betina. Puncaknya, ia menjadi otak sekaligus pemimpin perlawanan bersenjata pada tahun 1908. Kepemimpinannya adalah manifestasi kecerdasan taktis. Ia mampu menyusup ke jantung kekuatan lawan dan melumpuhkan puluhan tentara Belanda meski hanya dengan pasukan rakyat yang sangat terbatas.

Sayangnya, kisah kepahlawanan yang luar biasa ini mulai memudar dari ingatan zaman. Berdasarkan observasi di Nagari Manggopoh dan wawancara dengan siswa di Lubuk Basung, ditemukan fakta memprihatinkan: banyak generasi muda hanya mengenal nama Siti Manggopoh tanpa memahami esensi perjuangannya. Minimnya media visual dan dominasi materi berbasis teks yang kaku membuat literasi sejarah lokal berisiko terlupakan.

Hasil survei melalui formulir daring (Google Form) yang disebarakan kepada masyarakat di Sumatera Barat, khususnya di Lubuk Basung, menunjukkan bahwa 79,5% responden tidak mengetahui dan 20,5% responden mengetahui peran ataupun kisah Siti Manggopoh. Berdasarkan hasil survei, terlihat dengan jelas bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengetahui sejarah tersebut, bahkan di Lubuk Basung yang menjadi lokasi kejadian.

Berdasarkan fenomena di atas, diperlukan sebuah upaya nyata untuk menyajikan informasi sejarah perjuangan Siti Manggopoh secara komunikatif dan relevan dengan kebutuhan generasi muda. Upaya ini difokuskan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai target audiens utama, guna menanamkan nilai perjuangan dan semangat kebangsaan sejak dini. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan perancangan media informasi sejarah berupa novel grafis yang menggabungkan kekuatan narasi biografi dengan ilustrasi visual yang dinamis. Pemilihan format novel grafis ini bertujuan untuk mentransformasi teks sejarah yang kaku menjadi bahasa visual yang ekspresif, sehingga mampu meningkatkan retensi informasi, memicu empati terhadap tokoh, dan menghidupkan kembali heroisme 'Singa Betina' dari Manggopoh di mata generasi Z.

METODE PENCIPTAAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Langkah awal dalam perancangan Sejarah Perjuangan Siti Manggopoh dilakukan dengan pengumpulan data secara mendalam untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kondisi saat ini. Data diperoleh melalui metode observasi langsung terhadap operasional di lapangan yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang akurat mengenai tokoh Siti Manggopoh. Observasi dilakukan di Makam Pahlawan Perang Manggopoh 1908 pada tanggal 15 Desember 2025, di mana di lokasi tersebut juga terdapat masjid yang dulu dijadikan tempat untuk berkumpul, berdiskusi, dan merancang strategi oleh Siti Manggopoh dan sahabat-sahabatnya.



Gambar 1. Observasi ke Makam Pahlawan Manggopoh

b. Wawancara

Selain observasi, wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak terkait seperti Sekretaris Nagari Manggopoh dan orang yang paham akan sejarah di Manggopoh. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelum ditanyakan kepada narasumber. Dalam wawancara ini, narasumber dipilih berdasarkan pengetahuan mereka tentang Siti Manggopoh ataupun Perang Belasting.

Proses wawancara pertama dilakukan di Kantor Wali Nagari Manggopoh pada tanggal 15 Desember 2025 dengan Ibu Sri Martini, S.P., yang menjabat sebagai Sekretaris Nagari Manggopoh dan juga pengelola perpustakaan Nagari Manggopoh. Dalam kutipan pernyataannya, beliau menyampaikan bahwa “memang benar bahwasanya penyebaran pengetahuan sejarah mengenai Siti Manggopoh di wilayah Manggopoh sendiri saat ini masih sangat minim. Sebagai pengelola perpustakaan, saya melihat ketersediaan literatur yang menarik dan mudah diakses oleh anak-anak sekolah sangat terbatas. Akibatnya, banyak dari mereka yang hanya mengetahui nama besarnya tanpa benar-benar memahami esensi perjuangan dan nilai-nilai pahlawan dari nagarinya sendiri”



Gambar 2. Wawancara dengan Sekretaris Nagari Manggopoh

Di hari yang sama, wawancara dilanjutkan di rumah Bapak Ali Umar WH, yang merupakan pensiunan guru dan pemelihara sejarah sekaligus orang yang dahulu aktif dalam mempelajari Siti Manggopoh dan Perang Belasting, di Balai Satu, Manggopoh. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data dari narasumber yang valid karena banyaknya cerita tentang Siti Manggopoh dan Perang Belasting dengan berbagai versi. Di dalam wawancara, beliau mengungkapkan kekhawatirannya melalui pernyataan berikut: "Fenomena yang terjadi saat ini adalah sejarah Siti Manggopoh mulai memudar dari generasi ke generasi karena kita kekurangan materi literasi yang valid dan mudah dipahami. Tanpa adanya dokumentasi yang kuat, cerita perjuangan ini hanya mengandalkan ingatan lisan yang rentan hilang atau berubah versi. Jika kondisi ini dibiarkan, generasi muda tidak akan lagi memiliki akar sejarah yang jelas, dan jati diri perjuangan Perang Belasting hanya akan menjadi dongeng tanpa makna di masa depan."



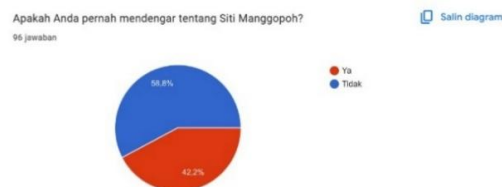
Gambar 3. Wawancara dengan Bapak Ali Umar WH

Hasil wawancara dengan pihak Pemerintah Nagari dan pakar sejarah mengerucut pada satu kesimpulan: masalah utamanya bukan pada kurangnya minat, melainkan pada ketidaksesuaian media informasi. Hal inilah yang mendasari urgensi perancangan novel grafis dengan pendekatan 3 garis waktu dan visual sinematik. Format ini hadir untuk meruntuhkan tembok kejenuhan tersebut dan menghadirkan kembali Siti Manggopoh sebagai sosok yang relevan dan dikagumi oleh generasi Z di Lubuk Basung dan sekitarnya.

c. Kuesioner

Kuesioner menjadi salah satu metode penting dalam proses pengumpulan data untuk perancangan. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada responden dari semua kalangan, tanpa pembatasan profesi, tingkat pendidikan, maupun kelompok usia dewasa. Metode penyebaran terbuka ini dipilih untuk mendapatkan keragaman sudut pandang yang mampu merepresentasikan persepsi publik secara lebih komprehensif mengenai penyajian informasi sejarah, khususnya terkait figur Siti Manggopoh dalam Perang Belasting.

Pendekatan ini penting karena rendahnya eksposur tokoh lokal Minangkabau, khususnya Siti Manggopoh, di media modern. Data dari berbagai kelompok masyarakat dapat memberikan gambaran aktual tentang kebutuhan, preferensi visual, serta tingkat pemahaman masyarakat terhadap sejarah lokal.



Gambar 4. Hasil kusioner, tentang Siti Manggopoh



Gambar 5. Hasil kusioner, peran Siti Manggopoh

d. Studi Pustaka

Dalam penelitian ini, studi kepustakaan dilakukan untuk memahami sejarah Perang Belasting, budaya Minangkabau, dan teori desain komunikasi visual yang mendasari perancangan media informasi.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui buku sejarah, jurnal akademik, dokumentasi arsip, wawancara ahli, dan referensi daring yang kredibel. Sumber-sumber ini memperkuat akurasi informasi mengenai Siti Manggopoh, konteks kolonial Belanda, serta nilai budaya di balik perlawanan. Literatur desain dan komunikasi visual juga menjadi acuan untuk menentukan pendekatan visual yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis 5W+1H

1) What / Apa?

Kisah hidup dan perjuangan Siti Manggopoh, seorang pemimpin cerdas dan ahli strategi dari Minangkabau. Kisahnya mencakup masa kelahiran hingga upaya menjaga harkat martabat bangsa di jantung Minangkabau dan menentang kebijakan kolonial Belanda yang mencekik rakyat. Dalam perancangan ini, media informasi sejarah Perjuangan Siti Manggopoh dalam Perang Belasting adalah media utama berupa buku ilustrasi/novel grafis dan media pendukung seperti audiovisual, *e-book*, dan poster.

2) *Who / Siapa?*

Tokoh utama adalah Siti Manggopoh (Mande Siti), tokoh perempuan pejuang lokal dari Minangkabau. Tokoh pendukung meliputi keluarganya, sahabatnya, masyarakat Manggopoh, dan pihak kolonial Belanda. Target audiens utama adalah generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) usia 12-15 tahun di Sumatera Barat, yang responsif terhadap estetika modern dan membutuhkan *role model* yang relevan.

3) *Where / Dimana?*

Nagari Manggopoh, Lubuk Basung, Kabupaten Agam, merupakan lokasi utama atau pusat terjadinya perlawanan. Di sinilah Siti Manggopoh menggalang kekuatan dan menyusun rencana serangan. Untuk media, akan disebar di lingkungan audiens, terutama di Sumatera Barat, khususnya di Lubuk Basung (lokasi kejadian sejarah) dan melalui platform digital (*e-book* dan *motion graphic*) untuk jangkauan yang lebih luas.

4) *When / Kapan?*

Kelahiran Siti Manggopoh (1880) hingga masa dewasa Siti Manggopoh (1908-1920) dengan fokus pada pembentukan karakter hingga Perang Belasting pada tahun 1908. Jadwal perancangan diusulkan dalam dokumen yang bertanggal tahun 2025.

5) *How / Bagaimana?*

Siti Manggopoh lahir pada 1 Mei 1880 di Nagari Manggopoh, Minangkabau. Ia dididik dalam agama dan adat serta menguasai seni bela diri silat (*basilek*). Karakter tangguh ini membawanya menikah dengan Rasyid Bagindo Magek, yang menjadikannya kemitraan strategis dalam perjuangan. Puncak perjuangannya adalah memimpin Perang Belasting (Perang Pajak) pada tahun 1908 yang dipicu oleh kebijakan pajak kolonial Belanda yang melanggar adat. Siti Manggopoh, menggunakan strategi infiltrasi dan serangan mendadak pada malam hari (16 Juni 1908), berhasil melumpuhkan 53 dari 55 serdadu Marsose di benteng Belanda. Meskipun kemudian menyerahkan diri untuk menghentikan penderitaan rakyat, ia diakui sebagai Perintis Kemerdekaan Indonesia sejak tahun 1964 dan wafat pada 22 Agustus 1965. Perancangan menggunakan pendekatan visual sinematik (novel grafis) yang dinamis, memadukan teks dan ilustrasi, serta menggunakan strategi verbal yang naratif dan kronologis, serta strategi visual yang menekankan warna hangat dan kuat untuk menggambarkan semangat perlawanan.

6) *Why / Mengapa?*

Perjuangan terjadi karena ketidakadilan kebijakan *belasting* kolonial yang menindas rakyat, didorong oleh semangat nasionalisme dan nilai-nilai adat Minangkabau yang membentuk karakter Siti Manggopoh sejak dini untuk menjaga harkat martabat bangsa. Perancangan diperlukan karena kisah kepahlawanan Siti Manggopoh mulai memudar dari ingatan zaman disebabkan oleh media berbasis teks yang kaku dan kurang menarik bagi generasi muda.

b. Segmentasi Target Audiens

Segmentasi audiens merupakan langkah krusial dalam perancangan *branding identity* Randang Mama Uci. Tujuan segmentasi ini adalah membagi kelompok konsumen atau masyarakat luas menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dan homogen berdasarkan karakteristik tertentu. Batasan ini penting agar strategi komunikasi visual yang dilakukan dapat berjalan secara relevan, efisien, dan tepat sasaran. Berdasarkan data dan informasi yang telah diperoleh, ruang lingkup sasaran untuk perancangan media informasi ini diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

Berdasarkan prinsip tersebut, segmentasi audiens untuk dirancang sebagai berikut:

1) Demografis

Perancangan ini ditargetkan untuk audiens berusia 12-15 tahun yang termasuk kategori remaja. Fokus materi dari masa kecil hingga dewasa sangat sesuai dengan fase remaja awal yang sedang mencari figur teladan (*role model*) untuk membentuk identitas diri. Secara kurikuler (Fase D), mereka membutuhkan pendekatan narasi sejarah yang bersifat emosional dan inspiratif guna membangun jati diri bangsa. Selain itu, format novel grafis sangat efektif untuk menjaga rentang perhatian mereka, di mana visual membantu mereka memahami proses Siti Manggopoh menjadi pahlawan melalui pendidikan di surau dan latihan silat.

2) Geografis

Berdasarkan lokasi geografis, audiens target mencakup Kota Lubuk Basung dan seluruh Indonesia. Lubuk Basung dipilih karena merupakan lokasi bersejarah perjuangan Siti Manggopoh. Oleh sebab itu, respons dan persepsi masyarakat Lubuk Basung sangat penting untuk memastikan bahwa perancangan media ini tidak hanya akurat secara sejarah, tetapi juga sesuai dengan nilai budaya dan cara masyarakat Minangkabau, khususnya Manggopoh, memaknai tokoh tersebut.

Sementara itu, perluasan batasan audiens ke seluruh Indonesia bertujuan untuk menjadikan media informasi ini sebagai sumber edukasi yang inklusif, sehingga kisah perjuangan Siti Manggopoh dapat dikenal secara nasional sebagai bagian dari sejarah perlawanan rakyat Nusantara terhadap kolonialisme. Dengan demikian, batasan geografis ini mendukung tujuan utama perancangan, yaitu menyebarluaskan informasi sejarah lokal Minangkabau kepada publik yang lebih luas melalui media visual yang menarik dan mudah dipahami.

3) Psikografis

Secara psikografis, audiens target berada pada fase transisi remaja awal yang tumbuh dalam budaya visual populer, seperti komik, film aksi, dan novel bergambar. Mereka memiliki kecenderungan untuk lebih cepat menyerap informasi

melalui narasi visual yang dinamis dibandingkan dengan teks konvensional yang padat. Kelompok usia ini memiliki literasi visual yang tajam, sangat responsif terhadap estetika modern, dan tengah berada dalam masa pencarian jati diri yang membutuhkan sosok pahlawan atau *role model* yang relevan.

Karakteristik tersebut menjadikan mereka sasaran ideal untuk media novel grafis. Melalui format ini, sejarah Siti Manggopoh tidak lagi dipandang sebagai hafalan masa lalu yang kaku, melainkan sebagai petualangan heroik yang informatif dan menyentuh sisi emosional. Pengemasan cerita yang ringkas dengan kekuatan visual yang dominan mampu memenuhi ekspektasi mereka terhadap media hiburan sekaligus edukasi. Dengan menghadirkan pahlawan lokal dalam bahasa visual yang mereka gemari, nilai-nilai perjuangan Siti Manggopoh dapat terinternalisasi secara lebih efektif dalam pembentukan karakter mereka.

Segmentasi ini lebih mendalam dengan melihat pola pembelian, loyalitas, dan manfaat yang dicari konsumen. Audiens yang menjadi target adalah mereka yang memiliki kebiasaan membeli produk makanan khas daerah atau oleh-oleh kuliner ketika bepergian. Mereka mencari produk yang tidak hanya enak tetapi juga dapat merepresentasikan tempat asal produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan Teor

a. Media Informasi

1) Definisi Media Informasi

Media informasi merupakan sistem terstruktur yang mengintegrasikan saluran komunikasi (*media*) dan data terolah (*informasi*) untuk menghasilkan pengetahuan yang bermanfaat. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari sumber ke penerima, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang memberi makna serta mengurangi ketidakpastian. Secara komprehensif, media informasi bertindak sebagai platform yang dirancang khusus untuk mengemas, mengolah, dan menyebarkan pesan agar terorganisasi serta mudah diakses oleh khalayak luas.

2) Tujuan Media Informasi

- Efektivitas Komunikasi:** Memperjelas materi kompleks/abstrak serta mempercepat penyampaian pesan dibandingkan dengan komunikasi verbal semata.
- Aksesibilitas & Edukasi:** Mempermudah perolehan pengetahuan secara cepat melalui pelbagai platform guna mendukung proses belajar.
- Motivasi & Kesadaran:** Mendorong keterlibatan audiens serta meningkatkan kesadaran publik terhadap isu-isu strategis.
- Pengambilan Keputusan:** Menyediakan landasan informatif yang akurat dalam menentukan tindakan individu maupun organisasi.

3) Tujuan Media Informasi

- Media Visual:** Mengandalkan elemen grafis (poster, infografis, komik, novel grafis, diagram) untuk pemahaman pesan yang cepat.
- Media Audio:** Menyampaikan narasi dan suasana melalui media suara (podcast, radio, rekaman narasi).
- Media audiovisual:** Menggabungkan unsur audio dan gambar bergerak (video, dokumenter, animasi, *motion graphics*) untuk pengalaman yang lebih komprehensif.
- Media Digital & Interaktif:** Platform daring (website, aplikasi, media sosial) yang mendukung partisipasi aktif pengguna melalui simulasi atau *e-learning*.
- Media Cetak & Luar Ruang:** Format fisik (buku, jurnal) untuk pembahasan mendalam dan *billboard* untuk jangkauan publik luas.

4) Fungsi Media Informasi

- Simplifikasi dan Akselerasi Literasi:** Menyederhanakan konsep-konsep rumit (seperti rekonstruksi *timeline* sejarah) guna mempercepat pemahaman audiens.
- Pengembangan Pengetahuan dan Evaluasi:** Memperkaya wawasan sekaligus berfungsi sebagai instrumen pengukur keberhasilan suatu proses.
- Dokumentasi dan Preservasi Budaya:** Merekam serta melestarikan rekam jejak sejarah lokal, seperti narasi perjuangan Siti Manggopoh bagi generasi mendatang.
- Pembangunan Karakter:** Menumbuhkan kesadaran kritis terhadap nilai-nilai sosial budaya guna menguatkan rasa nasionalisme.

b. Ilustrasi

Secara etimologis, kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti menerangkan atau menjelaskan. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), ilustrasi bukan sekadar hiasan pasif, melainkan elemen visual strategis yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara teks dan audiens. Rohidi (2013) mendefinisikan ilustrasi sebagai seni menggambar atau melukis untuk menerangkan, menghias, atau memperjelas isi pesan tertulis. Sejalan dengan pandangan tersebut, Zeegen (2012) menekankan bahwa ilustrasi dirancang untuk menyampaikan gagasan dan narasi secara jelas dengan konteks editorial yang terstruktur, sementara Wicks (2014) menegaskan posisinya sebagai seni visual universal yang mampu melampaui keterbatasan bahasa verbal.

1) Karakteristik Fungsional Ilustrasi

Keberhasilan penyampaian pesan melalui ilustrasi ditentukan oleh lima karakteristik utama:

- a) Keaslian (*Originality*): Membawa pandangan visual yang unik dan perspektif orisinal dari ilustrator dalam menerjemahkan gagasan (De La Pena, 2019).
 - b) Kesesuaian dan Relevansi Teks: Memiliki kohesi naratif yang harmonis dengan teks untuk mengisi celah informasi serta mencegah ambiguitas (Whelpley, 2024).
 - c) Kejelasan (*Clarity*): Menjamin tingkat keterbacaan visual yang tinggi agar pesan diserap secara cepat, ringkas, dan tanpa interpretasi ganda (Wirawan, 2021).
 - d) Konsistensi Gaya (*Consistency*): Membangun identitas visual yang mantap untuk memperkuat rekam ingatan (*recall*) audiens dan nilai profesionalisme (Von Harscher, 2022).
 - e) Daya Tarik Emosional (*Pathos*): Menggugah aspek emosional audiens sebagai pendorong utama dalam proses persuasi dan pengambilan tindakan (Helfand, 2021).
- 2) Peran Strategis Ilustrasi dalam Komunikasi Visual
- Dalam praktiknya, ilustrasi menjalankan berbagai peran fungsional melintasi bermacam-macam media.
- a) Instrumen Informasi dan Edukasi: Berfungsi untuk mereduksi kompleksitas materi ilmiah, rekonstruksi sejarah, anatomi medis, hingga prosedur teknis menjadi visualisasi instruksional yang presisi.
 - b) Opini dan Editorial: Menjadi media artikulasi argumen kritis, provokasi pemikiran, serta penyampai gagasan terhadap isu-isu sosial, politik, dan gaya hidup di media massa.
 - c) Penceritaan (*Storytelling*): Membangun ritme naratif, suasana, dan narasi visual yang berkesinambungan pada media buku anak, komik, maupun novel grafis.
 - d) Persuasi dan Komersial: Menjadi bagian integral dari kampanye periklanan untuk membentuk kesadaran merek (*brand awareness*) sesuai dengan demografi audiens target.
 - e) Identitas Visual: Memperkuat diferensiasi merek (*brand recognition*), logo, hingga budaya korporat pada media cetak, kemasan, maupun elemen interior.
 - f) Aplikasi Desain: berperan sebagai fondasi estetika dan nilai jual utama yang diaplikasikan langsung pada ragam produk komersial.

c. Buku

Buku didefinisikan sebagai medium komunikasi cetak maupun digital yang berisi kumpulan teks, gambar, atau kombinasi keduanya yang dijilid menjadi satu kesatuan dan berfungsi sebagai sumber informasi, pengetahuan, atau hiburan. Berdasarkan standar UNESCO, buku merupakan publikasi nonperiodik yang terdiri dari 49 halaman atau lebih (tidak termasuk sampul). Dalam konteks desain, Lupton (2010) mendefinisikan buku sebagai desain naratif yang mengatur pengalaman membaca dalam urutan logis dan konsisten melalui kesatuan format, tipografi, dan ilustrasi untuk mencapai tujuan komunikasi.

- 1) Buku teks (konvensional): mengandalkan bahasa verbal sebagai penyampai pesan utama. Menurut Piliang (2008), teks merupakan sistem tanda berkonvensi bahasa, di mana elemen visual bersifat opsional guna mendukung pembaca membangun imajinasi secara mandiri melalui kedalaman deskripsi kata.
- 2) Buku Ilustrasi: Medium naratif visual terstruktur yang terdiri dari kumpulan halaman terjilid untuk memajukan cerita melalui interaksi kohesif antara teks dan ilustrasi (Salisbury & Styles, 2012). Keterpaduan ini efektif dalam menjelaskan konsep, karakter, dan latar belakang secara visual.
- 3) Komik (*Comic*): media komunikasi visual yang memanfaatkan gambar statis bersusun secara sekuensial. McCloud (2001) dan Eisner (1985) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang bersebelahan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi serta menghasilkan tanggapan estetis. Kekuatan utama komik terletak pada jalinan urutan visual berkesinambungan. Secara struktural, komik cenderung bersifat episodik, dirancang untuk konsumsi cepat, menekankan aksi fisik, serta menggunakan dialog dan balon kata secara efisien. McCloud (2001, 2008) memetakan elemen struktural anatomi komik meliputi:
 - a) Urutan Grafis (*Sequential Art*): Prinsip dasar adalah bahwa gambar tunggal baru bermakna komik jika diletakkan bersebelahan dengan gambar lain dalam urutan tertentu.
 - b) Panel Komik: Alat navigasi utama yang membingkai ruang dan waktu yang mengatur tempo pembacaan. Efek dramatis dan atmosfer luas kerap dicapai melalui teknik panel tanpa batas (*bleed*) hingga ke tepi halaman.
 - c) Celah (*Gutter*) dan Transisi Antarpanel: Ruang kosong antarpanel yang memicu proses *closure* kognitif pembaca. Transisi utama mencakup *moment-to-moment* (perubahan waktu/subjek minimal untuk memperlambat tempo dan menekankan detail/suasana) serta *action-to-action* (menampilkan subjek tunggal yang melakukan gerakan fisik progresif secara efisien).
 - d) Ekspresi dan Gestur: Pembentuk emosi visual karakter berbasis enam emosi dasar manusia (marah, takut, jijik, sedih, senang, terkejut) serta gestur tubuh melalui garis aksi (*line of action*) imajiner dengan siluet yang jelas agar mudah dikenali secara instan.
- 4) Novel Grafis: Bentuk pengembangan format komik dengan struktur narasi yang lebih kompleks, mendalam, dan bersifat tuntas dalam satu buku. Campbell (2007) mendefinisikannya sebagai narasi seni sekuensial yang menyampaikan alur cerita panjang dan kompleks serta diterbitkan sebagai buku yang berdiri sendiri. Berbeda dengan komik konvensional, novel grafis mengeksplorasi aspek psikologis dan latar belakang karakter secara tematik, serta kerap menggunakan teknik transisi *aspect-to-aspect* untuk membangun atmosfer kontemplatif. Weiner (2003) dan Campbell (2007) menegaskan bahwa novel grafis memiliki kualitas literasi yang setara dengan novel konvensional dengan struktur awal, tengah, dan akhir yang jelas untuk audiens yang lebih serius. Dalam perancangan media informasi, novel grafis berfungsi menyederhanakan materi sejarah yang abstrak menjadi visual konkret dan imersif melalui *visual vernacular* (estetika lokal), tipografi ekspresif, dan integrasi data arsip.

d. *Storytelling*

Storytelling merupakan metode komunikasi strategis yang memanfaatkan narasi untuk menyampaikan informasi, gagasan, serta pengalaman melalui pembentukan dunia imajinatif yang menggugah empati audiens. Robert McKee menegaskan bahwa *storytelling* adalah sarana paling kuat dalam menanamkan ide ke dalam pemikiran publik. Keberhasilan metode ini ditentukan oleh integrasi harmonis dari tujuh unsur utama pembentuk narasi visual:

- 1) Karakter (Tokoh): Subjek penggerak cerita (berupa manusia, hewan, benda mati, maupun konsep abstrak) yang berfungsi sebagai jembatan empati audiens. Karakter yang efektif dikonstruksikan memiliki tujuan (*goal*) yang jelas dan celah personal (*flaw*).
- 2) *Plot* (Alur): Rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis maupun secara kausal (sebab-akibat) dengan membagi struktur cerita menjadi bagian awal (pengenalan), tengah (perjuangan), dan akhir (penyelesaian) yang disesuaikan dengan ritme media.
- 3) Latar (*Setting*): Konstruksi dimensi ruang, waktu, serta atmosfer yang membangun kredibilitas dunia cerita. Dalam media ilustrasi, latar memberikan kejelasan kontekstual secara efisien tanpa memerlukan eksplanasi teks yang panjang.
- 4) Konflik (Dinamika Masalah): Rintangan internal maupun eksternal yang menghalangi pencapaian tujuan karakter guna membangun ketegangan naratif (*suspense*). Secara visual, konflik diartikulasikan melalui ekspresi dramatis, *angle* ekstrem, serta kontras warna yang tajam.
- 5) Tema (Pesan Utama): Gagasan mendalam yang bersifat universal (seperti nilai keberanian, perjuangan, atau moralitas) yang melandasi filosofi cerita. Dalam perancangan ilustrasi, tema ditranslasikan melalui penggunaan simbolisme serta konsistensi skema warna (*color palette*).
- 6) Sudut Pandang (*Point of View* / *POV*): Perspektif penceritaan (persona utama maupun narator) yang menentukan kedalaman keterikatan emosional pembaca. Pada media visual, *POV* direpresentasikan melalui posisi kamera imajiner ilustrator, seperti penggunaan *low angle* untuk mencitrakan kekuatan atau *high angle* untuk mengekspresikan kerentanan karakter.
- 7) Resolusi: Bagian terminasi adalah tempat seluruh benang merah narasi terikat guna memberikan penutup emosional (*emotional closure*). Resolusi berorientasi pada titik transformasi karakter yang memberikan penyelesaian cerita yang logis dan memuaskan.

e. *Layout*

Layout merupakan cabang mendasar dalam disiplin desain grafis yang mencakup perencanaan, penyusunan, dan pengorganisasian elemen-elemen visual serta tekstual pada suatu bidang media terstruktur. Ambrose dan Harris (2011) mendefinisikan *layout* sebagai penataan elemen desain yang berkaitan erat dengan ruang serta skema estetika secara menyeluruh, atau yang dikenal sebagai manajemen bentuk dan ruang (*management of form and space*).

Secara fungsional, penerapan *layout* dalam perancangan media informasi berorientasi pada beberapa aspek utama:

- 1) Akselerasi Pemahaman Informasi: Menyajikan keterpaduan antara teks dan gambar secara terstruktur untuk mempermudah audiens dalam menyerap serta memperoleh informasi secara akurat.
- 2) Penekanan Hierarki Visual: Menentukan fokus informasi utama melalui penataan proporsi dan tata letak elemen yang strategis.
- 3) Keseimbangan Estetika dan Keterbacaan (*Readability*): Menciptakan tampilan visual yang memikat tanpa mengorbankan tingkat kemudahan membaca. Sebuah karya desain yang estetis tetap dinilai tidak efektif jika tata letaknya menghambat proses keterbacaan pesan.
- 4) Peningkatan Aksesibilitas (*User-Friendly*): Membangun navigasi visual yang intuitif, khususnya dalam perancangan media informasi edukatif dan karya ilustrasi.

f. *Desain*

Desain merupakan proses kreatif, sistematis, dan pemikiran strategis untuk merumuskan solusi permasalahan melalui bentuk, fungsi, dan makna. Sihombing (2015) mendefinisikan desain grafis sebagai upaya memvisualisasikan data, fakta, gagasan, atau konsep menjadi pesan visual yang terstruktur guna mencapai tujuan komunikasi tertentu. Hal ini selaras dengan Archer (1976) yang menempatkan desain sebagai refleksi konteks sosial budaya, serta Visser (2006) yang memandangnya secara kognitif sebagai aktivitas konstruksi representasi mental yang dinamis dalam merumuskan makna baru.

1) Prinsip Dasar Desain Visual

Prinsip dasar desain berfungsi sebagai pedoman pengorganisasian elemen visual agar menghasilkan komunikasi yang efektif, fungsional, dan estetis. Berdasarkan sintesis pemikiran para ahli (Dondis, 1973; Williams, 2008; Ambrose & Harris, 2011; Rustan, 2011; Elam, 2014; Lupton, 2014), prinsip desain diklasifikasikan menjadi delapan konsep inti:

- a) Keseimbangan (*Balance*): Distribusi elemen visual untuk menciptakan kestabilan tampilan dan mengarahkan perhatian audiens secara proporsional (Rustan, 2011).
- b) Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*): Pengaturan tingkat kepentingan elemen untuk mengarahkan alur baca yang terstruktur dan mempermudah pemahaman pesan (Lupton, 2014).
- c) Kontras (*Contrast*): Penegasan perbedaan visual melalui warna, ukuran, bentuk, atau tekstur guna menonjolkan informasi kunci (Wong, 1993).
- d) Keselarasan (*Alignment*): Penataan elemen pada garis imajiner yang sama untuk membangun keterhubungan logis dan kerapian komposisi (Ambrose & Harris, 2011).
- e) Kedekatan (*Proximity*): Pengelompokan elemen-elemen yang saling berkaitan guna menciptakan organisasi visual yang rapi dan mudah dicerna (Williams, 2008).

- f) Pengulangan (*Repetition*): Konsistensi penggunaan warna, bentuk, atau gaya visual untuk memperkuat identitas serta kesatuan sistem media (Williams, 2008).
 - g) Ruang Kosong (*White Space*): Area bebas elemen yang berfungsi memberikan ruang bernapas visual, meningkatkan fokus, dan menjaga kenyamanan membaca (Elam, 2014).
 - h) Kesatuan (*Unity*): Keselarasan total antara seluruh elemen visual yang membentuk satu kesatuan hubungan internal yang utuh dan konsisten (Dondis, 1973).
- 2) Elemen Dasar Desain Visual
- Elemen dasar merupakan komponen fisik dan visual yang dirancang menggunakan prinsip-prinsip desain (Supriyono, 2010; Ambrose & Harris, 2011), meliputi:
- a) Garis (*Line*): Unsur pembentuk struktur yang berfungsi mengarahkan pandangan, membingkai ilustrasi, serta memisahkan antarinformasi.
 - b) Bentuk (*Shape*): Area dua dimensi berbatas yang memberikan identitas visual dan makna kompleks pada komposisi.
 - c) Tekstur (*Texture*): Kualitas permukaan taktil maupun visual yang memberikan kedalaman, karakter, dan kesan realistis pada karya.
 - d) Ruang (*Negative Space / White Space*): Area di sekitar elemen utama yang memfasilitasi pemrosesan informasi dan kronologi narasi.
 - e) Ukuran (*Size*): Dimensi relatif elemen yang dimanfaatkan sebagai alat komunikasi penentu hierarki visual.
 - f) Warna (*Color*): Elemen krusial yang menentukan suasana emosional (*mood*) dan arah persepsi visual. Dalam media naratif sejarah, penerapan warna terbagi ke dalam tiga pendekatan:
 - a. *Monokromatik*: Penggunaan satu *hue* dengan variasi *value* dan saturasi guna menciptakan kesan otentik, serius, dan reflektif terhadap masa lalu.
 - b. *Polikromatik*: Penggunaan ragam warna untuk menghidupkan detail latar, identitas karakter, serta meningkatkan keterlibatan emosional audiens.
 - c. Palet Polikromatik Terbatas (*Limited Polychromatic Palette*): Pemilihan 3-5 warna utama yang dibatasi secara ketat untuk mencapai kodifikasi visual (kemudahan pengenalan peran elemen), efisiensi fokus (mencegah distraksi), serta retensi informasi (meningkatkan daya ingat audiens).

g. Tipografi

Tipografi merupakan seni dan teknik pengorganisasian elemen huruf, mencakup pemilihan *typeface*, pengaturan ukuran, jarak antarkhuruf, jarak antarbaris (*leading*), serta penataan teks dalam sebuah ruang desain. Frutiger (2000) menyatakan bahwa tipografi bertindak sebagai seni yang mentransformasikan komunikasi verbal menjadi komunikasi visual yang efektif, atau mengubah teks tertulis menjadi "suara visual" yang memiliki karakter dan fungsi spesifik. Dalam perancangan media informasi naratif, tipografi menjalankan empat peran vital:

- 1) Anatomi dan Klasifikasi Huruf

Setiap huruf memiliki anatomi fisik (*baseline, x-height, ascender, descender*) yang membentuk karakter unik. Huruf diklasifikasikan berdasarkan impresi dan fungsi komunikasinya:

 - a) Serif: Memiliki sirip (*serif*) pada ujung goresannya. Memberikan impresi klasik, formal, berwibawa, dan historis, sehingga efektif untuk memperkuat tema tradisional atau latar sejarah.
 - b) Sans Serif: Jenis huruf tanpa sirip yang mengedepankan kejelasan, efisiensi, dan kesederhanaan. Memberikan kesan modern, bersih, serta fungsional dengan tingkat keterbacaan tinggi.
 - c) Script: Menyerupai tulisan tangan (*handwriting*) dengan garis luwes dan saling terhubung. Menghadirkan kesan personal, emosional, elegan, serta cocok untuk merepresentasikan catatan pribadi atau ekspresi historis tokoh.
 - d) Decorative: Huruf berkarakter eksperimental dan ilustratif yang dirancang sebagai penarik perhatian utama (*eyecatcher*) pada judul atau sampul untuk membangun identitas visual yang unik.
- 2) Hierarki Visual dan Manajemen Ruang

Tipografi memandu alur baca audiens melalui penataan hierarki informasi (judul, subjudul, dan badan teks) yang memanfaatkan variasi ukuran (*size*), bobot (*weight*), dan warna. Efektivitas hierarki tersebut didukung oleh pengolahan ruang mikro:

 - a) Kerning dan Tracking: Pengaturan jarak proporsional antarkhuruf secara individu maupun keseluruhan.
 - b) Leading: Penataan jarak vertikal antarbaris teks yang menentukan ritme pembacaan agar teks tidak berdesakan.
- 3) Prinsip Aksesibilitas Teks
 - a) Legibilitas (*Legibility*): Tingkat kemudahan mata dalam mengenali dan membedakan bentuk karakter huruf secara jelas.
 - b) Keterbacaan (*Readability*): Tingkat kenyamanan susunan teks saat dikonsumsi dalam durasi panjang tanpa menimbulkan kelelahan mata (*eye strain*), khususnya bagi pembaca usia muda.
- 4) Kesatuan Estetika (*Unity*)

Tipografi dan ilustrasi bertindak sebagai dua elemen berdampingan yang saling melengkapi. Apabila ilustrasi diposisikan sebagai representasi visual ("wajah"), maka tipografi berperan sebagai penyampai pesan ("suara"). Kesatuan estetika dicapai ketika pemilihan *typeface* mencerminkan jiwa ilustrasi, sehingga keduanya berada dalam frekuensi visual yang harmonis.

h. Sejarah dan Biografi Siti Manggopoh

- 1) Masa Kelahiran, Pendidikan Adat, dan Pernikahan (1880-1908)

Siti Manggopoh lahir di Nagari Manggopoh, Lubuk Basung, Agam, Sumatera Barat pada 1 Mei 1880 sebagai putri tunggal pasangan Sutan Tariak dan Mak Kipap (Tasman et al., 2004). Dalam struktur masyarakat Minangkabau yang

matrilineal, kehadirannya menjadi penentu keberlanjutan garis keturunan keluarga. Diberkahi lima kakak laki-laki, Siti tumbuh dalam lingkungan pergaulan yang luas bersama rekan sebayanya seperti Majo Ali dan Dullah. Ia dibentuk melalui pola asuh yang mandiri, tangguh, serta memiliki kepribadian tegas (*kalakilakian*).

Pendidikan Siti mencakup tiga pilar utama tradisi Minangkabau:

- Pendidikan Agama: Memperdalam Al-Qur'an dan ilmu Islam di surau.
- Pendidikan Adat: Menguasai *bapasambahan* (seni retorika dan tata cara adat).
- Pendidikan Fisik: Menguasai seni bela diri tradisional (*basilek*) di bawah bimbingan ulama Haji Abdul Manan.

Standar personal yang tinggi dari latar belakang silat dan integritasnya mempertemukan Siti dengan Rasyid Bagindo Magek, tokoh muda religius dan berpatriotisme kuat dari garis keturunan ayahnya (*Bako*). Setelah melalui inisiatif pertemuan mandiri di tepian sungai pascaprosesi takziah seorang penghulu, ikatan keduanya mendapat restu penuh dari orang tua serta masyarakat Kenagarian Manggopoh. Pernikahan yang diresmikan secara adat dan agama di Sungai Janiah tersebut berkembang menjadi kemitraan strategis dan fondasi kepemimpinan perlawanan terhadap kolonial Belanda.

2) Peran Sentral dalam Perang Belasting (1908)

Puncak perlawanan Siti Manggopoh dipicu oleh penetapan kebijakan *Belasting* oleh pemerintah kolonial Belanda pada tahun 1908 yang mewajibkan pajak atas tanah, hasil bumi, dan ternak. Secara prinsipil, kebijakan ini menentang tatanan hukum adat Minangkabau, mengingat tanah ulayat merupakan identitas komunal yang dimiliki secara kolektif di bawah naungan hukum adat dan prinsip Islam (Arysmen et al., 2023). Ketegangan diperparah oleh tindakan serdadu Belanda yang melanggar moralitas, menyinggung nilai religius, serta penempatan 55 personel Marsose di benteng Bukit Bunian.

Rakyat merespons penindasan tersebut melalui strategi "pura-pura patuh" sembari melakukan konsolidasi kekuatan:

- Konsolidasi Militer dan Spiritual: Siti Manggopoh bersama Rasyid menghimpun dukungan ulama (Haji Abdul Manan dan Haji Abdul Gafar) untuk memberikan penguatan spiritual melalui zikir, serta membentuk pasukan inti beranggotakan 17 pejuang (termasuk Majo Ali dan Dullah Sutan Mudo) yang dipersenjatai *rudus*, *ladiang*, dan keris.
- Taktik Intelijen dan Infiltrasi: Siti menjalankan aksi penyusupan langsung ke sekitar benteng Belanda melalui penyamaran sebagai rakyat biasa sambil membawa putrinya yang masih berusia dua tahun, Delima, guna meredakan kecurigaan musuh. Strategi ini berhasil memetakan titik lemah dan rutinitas penjagaan benteng secara akurat.
- Serangan Penjaga Benteng: Pada malam 16 Juni 1908, Siti Manggopoh memimpin penyerangan mendadak ke benteng Bukit Bunian. Operasi militer ini melumpuhkan kekuatan musuh secara signifikan dengan menewaskan 53 dari 55 serdadu Marsose, sementara 2 serdadu lainnya meloloskan diri dalam kondisi luka parah. Kemenangan ini menghentikan pemungutan pajak secara lokal dan mengukuhkan julukan Siti Manggopoh sebagai "Singa Betina dari Ranah Minang".

3) Pengejaran, Penjara, Pembuangan, dan Masa Akhir (1908-1965)

Pasca-penyerangan, Belanda melakukan pengejaran masif dan tindakan represif terhadap warga sipil. Demi melindungi masyarakat dari ancaman pembunuhan massal, Siti Manggopoh yang sempat bersembunyi di hutan bersama Delima mengambil keputusan heroik untuk menyerahkan diri.

Ia menjalani penahanan beruntun di Penjara Lubuk Basung (14 bulan), Penjara Pariaman (16 bulan), dan Penjara Kota Padang (12 bulan) sebelum akhirnya dibebaskan atas pertimbangan kemanusiaan karena mengasuh balita. Sementara itu, suaminya, Rasyid Bagindo Magek, ditangkap dan diasingkan ke Manado.

Pasca-kemerdekaan, Pemerintah Republik Indonesia menetapkan Siti Manggopoh sebagai Perintis Kemerdekaan Indonesia sejak tahun 1964. Siti Manggopoh wafat pada 22 Agustus 1965 di Gasan Gadang, Batang Gasan, Padang Pariaman pada usia 85 tahun dan dimakamkan di Taman Makam Pahlawan Siti Manggopoh, Lubuk Basung, Agam.

2. Hasil Desain

a. Logo

Pengambilan bentuk logo yang berfokus sepenuhnya pada susunan tipografi murni (*pure logotype*) bertujuan untuk menciptakan impresi yang lugas, intimidatif, dan langsung pada inti pesan. Pendekatan ini dipilih untuk menjaga kemurnian visual, sehingga esensi dari teks dapat tersampaikan secara absolut tanpa adanya pembagian fokus dengan elemen grafis lainnya.

Desain logotipe ini mengadaptasi ketegasan karakter Siti Manggopoh melalui pengaplikasian font Headliner No. 45 yang tinggi, rapat, dan kokoh untuk menyuarakan pesan keberanian secara mandiri. Nama besar serta julukan "Singa Betina di Malam Berdarah" sejatinya telah memiliki narasi historis yang kuat, sehingga pilihan tipografi bertekstur tegas ini sudah cukup mewakili simbol perlawanan yang utuh tanpa memerlukan elemen visual penjelas lainnya.



Gambar 6. Hasil Perancangan Logo Novel Grafis

b. Tipografi

Pemilihan tipografi dalam perancangan novel grafis sejarah perjuangan Siti Manggopoh tidak hanya didasarkan pada pertimbangan estetika semata, melainkan dirancang secara sistematis berdasarkan fungsi, hierarki visual, dan pembagian

zona informasi (*zoning*). Perancangan ini memanfaatkan empat jenis rupa huruf (*font*) dengan karakteristik dan peran yang saling melengkapi:



Gambar 7. Pemilihan Font Novel Grafis

1. Headliner No 45 (Display Type / Judul Utama)

Digunakan khusus sebagai *headline* dan identitas judul karya. Karakteristik visualnya yang kokoh, padat, tegas, monumental, serta memiliki tekstur usang (*distressed*) mampu membangun suasana visual era kolonial. *Font* ini memberikan penegasan visual yang masif serta menghadirkan bobot heroisme perjuangan sejak pandangan pertama, namun tetap relevan bagi pembaca generasi muda.

2. CC Comicrazy (Body Text Dialog / Balon Kata)

Diterapkan sebagai teks utama percakapan di dalam balon kata. Memiliki anatomi huruf yang dinamis, sedikit membulat (*rounded*), tebal, dan memiliki kemiringan (*italic style*) yang alami sebagai representasi bahasa lisan. Penggunaannya bertujuan menghidupkan suasana percakapan antartokoh agar terasa lebih ekspresif, manusiawi, dan tidak kaku, sekaligus mentransfer emosi dan ketegangan dialog sejarah kepada pembaca muda.

3. CC Wild Words (Narasi Alur Cerita / Kotak Teks)

Digunakan khusus pada teks kotak narasi (*caption box*) alur cerita. Memiliki anatomi huruf yang tegak, tegas, kaku, *solid*, serta berwibawa. Karakteristik ini sengaja dipilih untuk menciptakan diferensiasi visual yang kontras dengan teks dialog (*CC Comicrazy*), memperkuat penyampaian informasi latar cerita, serta menjamin tingkat keterbacaan yang tinggi pada format teks padat tanpa mendominasi ruang ilustrasi.

4. Apple Garamond (Teks Informasi / Editorial)

Diterapkan secara eksklusif pada halaman pembuka, halaman penutup, serta teks informasi/kredit. Sebagai jenis huruf *serif* klasik berbasis abad ke-16, *font* ini memiliki anatomi yang anggun, kontras ketebalan yang halus, serta memancarkan kesan klasik, formal, dan berwibawa. Penggunaannya berfungsi sebagai jangkar visual dan pemisah antara wilayah ilustrasi komik yang ekspresif dengan wilayah informasi editorial yang bersifat formal-akademis.

c. Warna

Proses penciptaan aspek pewarnaan (*coloring*) dalam perancangan novel grafis ini dilakukan melalui tahapan eksperimentasi digital untuk menghasilkan skema warna yang mampu memperkuat atmosfer historis, emosi transisional, serta ketegangan cerita. Palet warna diklasifikasikan secara ketat ke dalam empat spektrum kelompok warna utama berbentuk gradasi kontinu. Pendekatan ini bertujuan menciptakan kesatuan visual (*visual unity*), fleksibilitas atmosfer cerita, serta penataan hierarki emosi yang jelas di setiap panel komik tanpa menimbulkan tumpang tindih warna yang membingungkan pembaca.



Gambar 8. Kelompok Warna Novel Grafis

Keempat kelompok warna tersebut memiliki fungsi dan peran psikologis visual tersendiri:

1. Warna Bumi (*Earth Tone*, Spektrum Krem ke Cokelat Tanah)

Berfungsi untuk mengunci identitas lokal, latar geografis Minangkabau, serta membangun suasana historis abad ke-19 yang autentik. Karakter warnanya yang membumi memberikan kesan mentah, organik, dan klasik sebagai warna dasar (*base color*) ilustrasi.

2. Warna Netral & Gelap (*Dark/Neutral Tone*, Spektrum Toska ke Biru Gelap/Hitam)

Diaplikasikan untuk membangun suasana ketegangan, taktik perang yang kelam, serta situasi mencekam selama masa konflik. Secara teknis, kelompok warna ini juga difungsikan sebagai garis luar (*line art*) dan teks dialog untuk menghasilkan kontras yang tajam dan dingin.

3. Warna Hangat (*Warm Tone*, Spektrum Jingga ke Merah Marun)

Berfungsi sebagai penegas emosi pada momen-momen krusial, seperti kemarahan rakyat, keheroikan perjuangan Siti Manggopoh, adegan penindasan, dan konflik fisik. Warna ini memberikan efek dramatis yang menonjol di tengah dominasi warna bumi dan warna gelap.

4. Warna Dingin (*Cool Tone*, Spektrum Hijau Zaitun ke Hijau Tua)

Difungsikan untuk menggambarkan kesunyian, suasana malam hari saat penyusunan taktik gerilya, atau kondisi lingkungan yang mencekam sebelum pertempuran. Secara psikologis visual, warna dingin ini menghadirkan kontras emosional yang "dingin dan asing" untuk menggambarkan kehadiran pihak kolonial Belanda serta momen keputusan di tengah perang.

d. Novel Grafis

Novel grafis Siti Manggopoh: Singa Betina di Malam Berdarah secara komprehensif memenuhi kualifikasi sebagai media informasi sejarah yang efektif, edukatif, dan ideal bagi audiens (13–15 tahun). Kelayakan karya ini dibuktikan melalui pemenuhan tiga aspek utama Desain Komunikasi Visual:

1. Keterbacaan (*Readability*) dijaga melalui proporsi teks naratif dan tata letak panel yang ergonomis.
2. Keterpahaman (*Comprehensibility*) dicapai lewat penyederhanaan kompleksitas kronologi sejarah ke dalam sekuensial gambar yang runtut.
3. Daya Tarik Visual (*Visual Appeal*) dihadirkan melalui karakterisasi semi-realis yang ikonik serta kedalaman atmosfer warna yang dramatis.

Integrasi ketiga aspek tersebut menjadikan karya ini bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen transfer informasi sejarah yang valid untuk mengoptimalkan retensi ingatan dan penanaman nilai moral.

Secara penceritaan, novel grafis ini menggunakan pendekatan aksi taktis dari sudut pandang ketangguhan strategi Siti Manggopoh. Peristiwa perlawanan terhadap kebijakan *belasting* (pajak) kolonial Belanda tahun 1908 di Lubuk Basung, Sumatera Barat, dihadirkan sebagai latar konflik yang hidup dan mencekam agar relevan serta tidak menggurui pembaca muda.

Dari segi visual, gaya ilustrasi semi-realis berfokus pada dinamika gestur adegan pertempuran, proporsi karakter, busana tradisional Minangkabau, serta detail lingkungan seperti Rumah Gadang, surau, dan benteng Belanda sebagai penanda identitas lokal. Pengolahan skema warna, meliputi *warm tone*, *cool tone*, *earth tone*, dan *achromatic/dark tone*, difungsikan untuk membentuk psikologi ruang, membedakan transisi atmosfer waktu (gerilya malam dan situasi siang hari), serta menjaga keberlanjutan visual antarpanel.

Melalui keselarasan seluruh elemen visual dan naratif ini, novel grafis ini berhasil mentransformasikan sejarah lokal menjadi pengalaman visual yang dinamis, sekaligus menumbuhkan kembali minat, kebanggaan, dan kesadaran sejarah bagi generasi muda di Sumatera Barat.

e. Media Cetak dan Digital

Implementasi identitas visual pada media cetak infografis sebagai media pendukung Novel Grafis Siti Manggopoh: Singa Betina di Malam Berdarah merupakan langkah konkret dalam menerapkan sistem identitas visual ke dalam media edukasi pendukung. Setiap elemen dirancang secara konsisten mengacu pada sistem identitas yang telah ditetapkan, mulai dari penggunaan logo, palet warna, hingga tipografi, sehingga membangun kesan intuitif dan informatif bagi pembaca sekaligus memperkuat daya tarik visual melalui setiap penyampaian data dan kronologi sejarah.



Gambar 9. Media Cetak dan Digital

f. Merchandise

Perancangan *merchandise* Novel Grafis Siti Manggopoh: Singa Betina di Malam Berdarah meliputi stiker, *tote bag*, *bookmarks*, *tumbler* dan *keychain* sebagai media promosi yang berfungsi memperluas jangkauan identitas visual perancangan melalui benda-benda yang dekat dengan keseharian audiens. Stiker dirancang sebagai media promosi ringan yang mudah didistribusikan dan dapat ditempatkan pada berbagai permukaan, sehingga identitas visual karya dapat dikenal secara lebih luas. *Merchandise* yang dipilih memiliki nilai fungsional sekaligus estetis, memperkuat karakter narasi yang autentik dan edukatif melalui pendekatan visual yang personal, sekaligus menjadi elemen yang relevan dengan konteks

perjuangan sejarah, sehingga secara simbolis mempertegas identitas Novel Grafis Siti Manggopoh: Singa Betina di Malam Berdarah sebagai media edukasi visual yang mempertahankan nilai-nilai sejarah lokal.



Gambar 10. Merchandise

KESIMPULAN

Perancangan media informasi mengenai sejarah perjuangan Siti Manggopoh dilakukan sebagai upaya untuk menjawab permasalahan utama yang dihadapi di lapangan, yaitu masih banyaknya generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai target audiens utama, yang belum mengetahui kisah kepahlawanan dan esensi perjuangan tokoh daerah tersebut dalam Peristiwa Perang Belasting tahun 1908. Minimnya media visual serta dominasi materi berbasis teks yang kaku membuat literasi sejarah lokal berisiko terlupakan.

Melalui proses perancangan yang didasarkan pada hasil pengumpulan data melalui observasi langsung di lapangan, wawancara terstruktur bersama informan ahli, yaitu Pemerintah Nagari dan pemelihara sejarah, studi kepustakaan, dokumen arsip, serta analisis data 5W+1H dan segmentasi target audiens, diperoleh pemahaman mendalam mengenai urgensi penyampaian informasi sejarah yang komunikatif, ekspresif, dan relevan. Pemahaman tersebut menjadi landasan dalam pengembangan konsep naratif dan visual yang berpijak pada nilai kesahajaan (*modesty*), kreativitas, dan semangat patriotisme.

Hasil perancangan utama diwujudkan melalui media novel grafis berjudul "Siti Manggopoh: Singa Betina di Malam Berdarah" dengan pendekatan gaya visual *semi-realis digital painting* serta konsep *pure logotype* berkarakter kokoh untuk logo utamanya. Sistem identitas visual dan narasi ini didukung oleh penerapan tipografi (Headliner No 45, CC Comicrazy, CC Wild Words, dan Apple Garamond) serta empat spektrum palet warna (*Earth Tone*, *Dark/Neutral Tone*, *Warm Tone*, dan *Cool Tone*) untuk membangun hierarki emosi dan atmosfer historis yang kuat. Identitas dan media visual tersebut diimplementasikan pada media pendukung seperti poster, *X-banner*, *keychain*, *tote bag*, stiker, *bookmarks*, hingga *tumbler*. Keseluruhan elemen ini dirancang dengan pendekatan visual yang memadukan keotentikan sejarah lokal Minangkabau dengan estetika modern, sehingga membentuk media edukasi visual yang utuh, menarik, dan mudah dipahami oleh pembaca muda.

Perancangan media informasi sejarah ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran generasi muda terhadap sejarah lokal Minangkabau, memicu empati serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak dini, sekaligus mendukung upaya preservasi budaya dan sejarah agar tidak memudar dari ingatan zaman.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga hasil perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi selama proses penelitian dan perancangan ini berlangsung. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak Pengelola Perpustakaan Daerah Manggopoh, khususnya Ibu Sri Martini, S.P., serta Bapak Ali Umar WH, atas penyediaan informasi dan data historis pendukung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan sivitas akademika Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Padangpanjang atas arahan, masukan, dan bimbingannya selama proses penyusunan. Selain itu, apresiasi diberikan kepada keluarga serta rekan-rekan atas dukungan moral dan motivasi yang diberikan. Semoga hasil perancangan ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media informasi sejarah perjuangan Siti Manggopoh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. (2011). Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). The Fundamentals of Graphic Design (2nd ed.). AVA Publishing.
- Archer, B. (1976). The nature of design research. Department of Design Research, Royal College of Art.
- Arysmen, A., et al. (2023). Tanah ulayat di Minangkabau ditinjau dari hukum adat dan hukum Islam. *Supremasi (Makassar)*, 18(1), 057. <https://doi.org/10.26858/supremasi.v18i1.42256>
- Campbell, E. (2007). The Graphic Novel Manifesto. In *The Journal of Graphic Novels and Comics*.
- De La Pena, R. (2019). *The Illustrator's Guide: Understanding Your Market and Developing Your Style*. New York: Thames & Hudson.
- Dondis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Elam, K. (2014). *Grid Systems: Principles of Organizing Type*. Princeton Architectural Press.
- Frutiger, A. (2000). *Signs and Symbols: Their Design and Meaning*. Princeton Architectural Press.
- Helfand, J. (2021). *Design and Emotion: Pathos in Visual Communication*. New York: Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (2010). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (2014). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students*. New York: Princeton Architectural Press.
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik (Understanding Comics)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2008). *Membuat Komik (Making Comics): Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Piliang, Y. A. (2008). *Semiotika dan Hipersemiotika: Gaya, Kode dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari.
- Rohidi, T. R. (2013). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rustan, S. (2011). *Layout: Dasar & Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. London: Laurence King Publishing.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Tasman, et al. (2004). *Sejarah Perjuangan Siti Manggopoh dan Perang Belasting 1908*. Padang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Visser, W. (2006). Designing as construction of representations: A dynamic viewpoint in cognitive design research. *Human-Computer Interaction*, 21(1), 1–41.
- Von Harscher, M. (2022). *Visual Identity and Brand Coherence: Designing for Recognition*. London: Bloomsbury Academic.
- Weiner, S. (2003). *Faster than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*. New York: NBM Publishing.
- Whelpley, C. (2024). *The Art of Cohesion: Text and Image Partnership in Contemporary Media*. New York: Thames & Hudson.
- Wicks, R. (2014). *Illustration: A Visual History*. London: Thames & Hudson.
- Williams, R. (2008). *The Non-Designer's Design Book* (3rd ed.). Peachpit Press.
- Wirawan, A. (2021). Perancangan Visualisasi Informasi Melalui Ilustrasi: Kajian Efektivitas Komunikasi Pesan. *Jurnal Desain, Komunikasi, dan Informasi*, 11(2), 120–135.
- Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Zeegen, L. (2012). *What is an Illustration? An Integrated Look at Contemporary Illustration*. Lausanne: AVA Publishing SA.