

Media Informasi Situs Benteng Kota Tempilang Di Bangka Belitung

Riyan Mahesa Arrahman^{1*}, Khairunnisa²

¹⁻²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}riyanmahesa888@gmail.com ²khairunnisarasya19@gmail.com

Abstrak

Situs Benteng Kota Tempilang terletak di Kecamatan Tempilang, Kabupaten Bangka Barat, Provinsi Bangka Belitung. Bangunan ini didirikan pada masa pemerintahan Abang Pahang Tumenggung Dita Menggala dengan izin dari Sultan Ahmad Najamuddin di bawah Kesultanan Palembang pada abad ke-17. Pembangunan benteng ini bertujuan sebagai gudang dan parit pertahanan karena Tempilang pada masa itu dikenal sebagai daerah penghasil bijih timah.

Situs Benteng Kota Tempilang menyimpan sejarah perjuangan para leluhur dalam mempertahankan tanah air mereka. Sayangnya, tidak banyak masyarakat yang mengetahui cerita ini, termasuk masyarakat Tempilang sendiri. Oleh karena itu, diinisiasikan "Penciptaan Media Informasi Situs Benteng Kota Tempilang di Bangka Belitung" dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode segmentasi target audiens dan 5W+1H. Hasil penciptaan diwujudkan dalam bentuk Media Pajang infografis, poster, dan *merchandise*. Selain itu, informasi juga disebarluaskan melalui media bauran lainnya seperti postingan media sosial, e-katalog, dan audio visual.

Kata Kunci: Benteng, Tempilang, Sejarah, Informasi, Bangka Belitung

The Kota Tempilang Fortress Site is located in Tempilang District, West Bangka Regency, Bangka Belitung Province. This structure was built during the reign of Abang Pahang Tumenggung Dita Menggala with permission from Sultan Ahmad Najamuddin under the Palembang Sultanate in the 17th century. The construction of this fortress was intended as a warehouse and defensive moat because Tempilang was known at the time as a tin-producing region.

The Kota Tempilang Fortress Site holds the history of the ancestors' struggle in defending their homeland. Unfortunately, not many people are aware of this story, including the Tempilang community itself. Therefore, the initiative to create "Informational Media for the Kota Tempilang Fortress Site in Bangka Belitung" was launched, employing data collection methods such as observation, interviews, questionnaires, and documentation. The gathered data was then analyzed using audience segmentation and the 5W+1H method. The results were realized in the form of infographic display media, posters, and merchandise. Additionally, the information was disseminated through various media channels such as social media posts, e-catalogs, and audiovisual content.

Keywords: Fortress, Tempilang, History, Information., Bangka Belitung

PENDAHULUAN

Pariwisata sejarah merupakan bagian penting dari pelestarian budaya yang tidak hanya bertujuan meningkatkan kunjungan wisata, tetapi juga membangun kesadaran kolektif terhadap nilai-nilai historis suatu daerah (Mackellar, 2006). Provinsi Kepulauan Bangka Belitung memiliki banyak potensi wisata sejarah, salah satunya adalah **Situs Benteng Kota Tempilang**, yang terletak di Kecamatan Tempilang, Kabupaten Bangka Barat. Benteng ini dibangun pada tahun 1769 oleh Tumenggung Dita Menggala atas izin Sultan Ahmad Najamuddin dari Kesultanan Palembang, dan berfungsi sebagai pusat pertahanan serta gudang logistik di masa lalu. Sayangnya, hingga saat ini keberadaan situs tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai media edukasi publik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa masyarakat lokal maupun wisatawan tidak banyak mengetahui nilai sejarah yang terkandung dalam situs ini. Media informasi yang tersedia di lokasi hanya mencantumkan nama dan status hukum sebagai cagar budaya, tanpa narasi visual atau naratif yang kuat.

Masalah tersebut mencerminkan kurangnya strategi komunikasi yang efektif dalam memperkenalkan dan mengedukasi publik mengenai sejarah Benteng Kota Tempilang. Padahal, pendekatan desain komunikasi visual terbukti dapat menjadi solusi strategis dalam menyampaikan pesan sejarah yang kompleks menjadi bentuk visual yang mudah dipahami dan menarik, terutama bagi generasi muda (Coates & Ellison, 2014).

Studi ini bertujuan untuk merancang media informasi visual yang relevan, menarik, dan edukatif dengan menggunakan prinsip-prinsip desain komunikasi visual. Harapannya, melalui pendekatan ini, nilai-nilai sejarah situs dapat lebih dikenal, dihargai, dan dilestarikan oleh masyarakat luas.

Media Informasi dan Peranannya dalam Pelestarian Sejarah

Media informasi merupakan sarana penyampai pesan atau data dari suatu pihak kepada khalayak, baik dalam bentuk cetak, elektronik, maupun digital (Sadiman dalam Triyadi, 2015). Coates dan Ellison (2014) menyatakan bahwa media informasi memiliki fungsi penting dalam menyampaikan makna melalui visualisasi data dan komunikasi pesan kepada publik. Dalam konteks pelestarian sejarah, media informasi berperan sebagai penghubung antara generasi sekarang dan masa lalu, terutama jika dikemas secara menarik dan relevan.

Penelitian oleh Wiryanti dan Dewi (2021) menyebutkan bahwa media visual yang informatif dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai sejarah yang sebelumnya dianggap tidak relevan. Penerapan desain yang mempertimbangkan konteks budaya lokal juga terbukti memperkuat ingatan kolektif masyarakat (Putra et al., 2022).

Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Edukasi

Desain Komunikasi Visual (DKV) tidak hanya digunakan untuk tujuan promosi, tetapi juga untuk edukasi dan pelestarian budaya. DKV memadukan elemen visual seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak (layout) untuk menyampaikan informasi secara efektif (Rustan, 2019). Dalam konteks wisata sejarah, media seperti infografis, poster, dan katalog visual dapat membantu menyampaikan narasi sejarah dengan lebih mudah dipahami oleh berbagai kalangan (Fitriani & Sari, 2021).

Studi oleh Nugroho dan Fadillah (2023) membuktikan bahwa desain berbasis narasi visual mampu meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari sejarah lokal. Visualisasi yang kuat dapat membangun kedekatan emosional antara audiens dan objek sejarah, terutama ketika didukung ilustrasi yang kontekstual dan representatif.

Infografis Sebagai Media Edukatif

Infografis adalah bentuk visualisasi data dan informasi yang memungkinkan penyajian narasi kompleks menjadi lebih ringkas dan mudah dicerna (Febrianto, 2014). Infografis banyak digunakan di bidang pendidikan, pemerintahan, dan promosi budaya. Dalam konteks sejarah, infografis *timeline* memungkinkan audiens memahami kronologi peristiwa secara visual, sedangkan infografis faktual menekankan pada data penting seperti tokoh, lokasi, atau artefak (Artacho-Ramírez et al., 2008).

Penelitian oleh Setiawan dan Ramadhani (2022) menunjukkan bahwa infografis dapat meningkatkan pemahaman pelajar terhadap konten sejarah hingga 47% dibandingkan metode konvensional. Hal ini karena infografis menstimulasi kerja kognitif visual audiens, memfasilitasi pembelajaran multimodal.

Semiotika dalam Desain Informasi

Semiotika merupakan ilmu tentang tanda dan makna, penting dalam merancang media visual yang komunikatif (Sobur, 2003). Dalam desain komunikasi visual, setiap elemen—mulai dari warna hingga simbol—memiliki makna yang mempengaruhi persepsi audiens. Peirce (dalam Tinarbuko, 2019) membagi tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ketiganya digunakan untuk memperjelas narasi sejarah dalam media informasi.

Contohnya, ikon ilustratif digunakan untuk menggambarkan tokoh atau bangunan sejarah, indeks seperti peta menunjukkan lokasi, dan simbol mewakili nilai-nilai atau identitas budaya. Integrasi semiotika dalam media informasi berperan dalam menjamin makna tidak hanya ditransmisikan, tetapi juga dimaknai ulang oleh audiens (Marlina & Hidayat, 2020).

Wisata Sejarah dan Literasi Budaya Lokal

Wisata sejarah tidak hanya berperan sebagai destinasi rekreasi, tetapi juga sebagai wahana edukasi budaya dan identitas lokal. Menurut Ariyanto (2021), salah satu tantangan terbesar dalam pelestarian situs sejarah adalah minimnya literasi sejarah masyarakat setempat. Oleh karena itu, media informasi berbasis lokalitas, bahasa yang familiar, dan pendekatan visual sangat dibutuhkan.

Dalam konteks Bangka Belitung, keberadaan situs seperti Benteng Kota Tempilang belum sepenuhnya dikenal atau dimanfaatkan. Penelitian oleh Subekti et al. (2023) menunjukkan bahwa penyediaan informasi sejarah dalam bentuk media digital dan cetak berkontribusi dalam meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap warisan budaya mereka.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah menggali makna, memahami konteks sosial budaya, serta mengembangkan solusi desain berbasis visual terhadap permasalahan komunikasi sejarah pada Situs Benteng Kota Tempilang. Studi kasus ini dilakukan secara mendalam terhadap satu objek, yaitu situs Benteng Kota Tempilang, dan melibatkan partisipasi masyarakat serta *stakeholder* terkait.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan relevan, peneliti menggunakan empat teknik utama pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi Langsung

Observasi dilakukan di lokasi Situs Benteng Kota Tempilang. Peneliti mencatat kondisi fisik situs, fasilitas pendukung, dan perilaku pengunjung. Dokumentasi visual juga dilakukan sebagai bagian dari data sekunder untuk mendukung desain visual.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada tiga kelompok:

1. Pemerintah lokal (Kepala Desa Benteng Kota)

2. Juru kunci situs
3. Pengunjung (remaja dan dewasa)

Tujuan wawancara adalah menggali pengetahuan, persepsi, dan kebutuhan mereka terhadap media informasi situs. Salah satu kutipan penting dari wawancara Kepala Desa adalah:

"Situs ini sangat bersejarah, tapi sayangnya informasi sejarahnya nyaris tidak diketahui. Bahkan pengunjung hanya datang untuk foto-foto saja." (Sapril, 2024)

c. Kuesioner

Kuesioner disebarakan kepada 119 responden dari kalangan pelajar dan mahasiswa di Bangka Barat. Tujuannya untuk mengetahui tingkat pengetahuan sejarah situs dan ekspektasi terhadap media informasi visual.

Beberapa hasil kuesioner:

1. 83% belum pernah membaca sejarah lengkap situs.
2. 92% menyatakan tertarik membaca infografis sejarah yang menarik secara visual.
3. 74% menyatakan media sosial adalah sarana favorit untuk mengakses informasi sejarah.

d. Studi Dokumentasi dan Literatur

Studi dilakukan terhadap dokumen sejarah lokal, literatur ilmiah, artikel daring, dan jurnal terkait pelestarian budaya dan desain komunikasi visual. Literatur ini menjadi dasar dalam membangun konsep desain dan isi narasi media.

Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif. Data dianalisis melalui proses reduksi, kategorisasi, interpretasi makna, dan penyusunan simpulan. Peneliti juga menggunakan pendekatan **5W+1H (What, Who, When, Where, Why, How)** dalam menganalisis konten sejarah yang akan dituangkan ke dalam media informasi.

Selain itu, dilakukan **segmentasi audiens** berdasarkan demografi (usia dan pendidikan), psikografi (minat terhadap sejarah dan desain), serta media habits (media yang sering digunakan). Segmentasi ini penting untuk menentukan gaya visual, bahasa, dan media penyampaian yang tepat.

Tahapan Perancangan Media Informasi

Proses perancangan dilakukan dalam lima tahap utama yang mengacu pada metode desain iteratif:

- a. **Brainstorming:** Pengumpulan ide dari tim kreatif berdasarkan hasil data lapangan.
- b. **Pembuatan Moodboard:** Menentukan arah visual berdasarkan referensi warna, bentuk, dan tipografi.
- c. **Penyusunan Sketsa:** Desain awal berbentuk manual untuk layout infografis dan ilustrasi.
- d. **Digitalisasi dan Finalisasi:** Menggunakan software desain untuk memfinalisasi karya digital.
- e. **Uji Coba dan Revisi:** Desain diuji pada kelompok kecil audiens, kemudian direvisi berdasarkan umpan balik.

Media yang Dirancang

Media informasi yang dirancang meliputi:

- a. **Infografis sejarah dan bangunan benteng**
- b. **Poster tempat wisata sekitar benteng**
- c. **Postingan media sosial (Instagram & Facebook)**
- d. **Merchandise (kaos, totebag, stiker, gantungan kunci)**
- e. **E-katalog berbasis digital**
- f. **Video pendek sejarah (dengan voice over)**

Setiap media dirancang dengan memperhatikan prinsip dasar DKV: tipografi, warna, ilustrasi, layout, dan semiotika, serta mempertimbangkan preferensi audiens muda sebagai target utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Masalah dan Kebutuhan Informasi

Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa **Situs Benteng Kota Tempilang** belum memiliki media informasi yang mendukung fungsi edukatif. Informasi sejarah yang tersedia hanya terbatas pada papan nama situs yang tidak menyampaikan narasi secara lengkap maupun visual yang komunikatif. Hal ini menyebabkan sebagian besar pengunjung hanya datang untuk berfoto tanpa mengetahui latar belakang situs.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa **92% responden menyatakan tertarik terhadap media visual interaktif dan ilustratif**, sedangkan **lebih dari 80% menyatakan belum mengetahui sejarah Benteng Kota Tempilang**. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai historis dan pemahaman publik. Maka, dibutuhkan pendekatan komunikasi visual yang dapat menerjemahkan sejarah dalam bentuk media yang menarik dan mudah dipahami.

Strategi Visualisasi Informasi

Untuk mengatasi persoalan tersebut, dirancanglah beberapa media informasi yang memadukan konten sejarah dengan gaya visual yang sesuai karakteristik target audiens. Prinsip-prinsip desain komunikasi visual diterapkan secara konsisten dengan mengacu pada teori Rustan (2019) dan semiotika Peirce (dalam Tinarbuko, 2019).

Beberapa prinsip visual utama yang diterapkan:

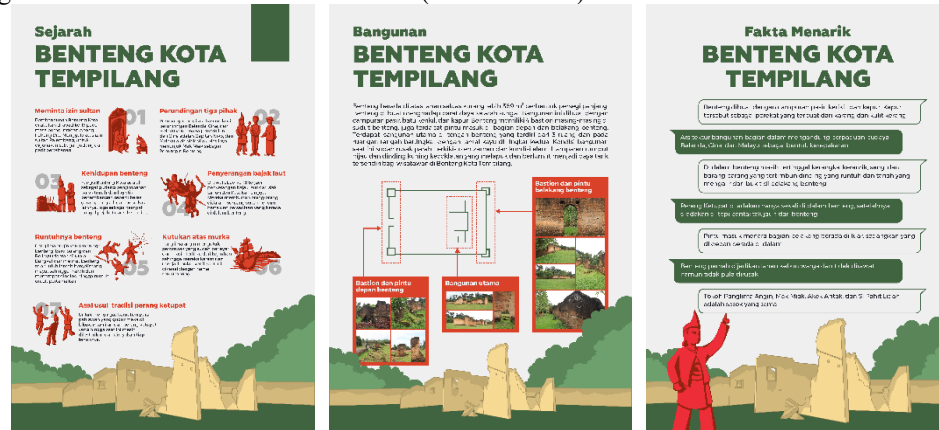
- a. **Ilustrasi dekoratif:** digunakan untuk menggambarkan tokoh dan peristiwa penting dalam sejarah situs secara imajinatif namun tetap informatif.

- b. Warna *vintage-modern*: palet warna yang mencerminkan nilai historis tetapi tetap menarik bagi generasi muda.
- c. **Tipografi geometris**: digunakan untuk keterbacaan yang tinggi, dengan penekanan hierarki visual untuk bagian-bagian penting.
- d. **Layout berbasis alur cerita (*storytelling layout*)**: agar pembaca mengikuti narasi sejarah secara runtut.

Hasil Desain Media Informasi

a. Infografis Sejarah, Bangunan, dan Fakta Menarik

Infografis dibuat dalam 2 ukuran yang berbeda dengan infografis berisi sejarah ukuran A1 (59,4 x 84,1 cm) dan infografis bangunan dan fakta menarik berukuran A2 (42 x 59,4 cm).



Gambar 1. Infografis situs Benteng Kota Tempilang

b. Poster Wisata Sejarah

Poster dibuat untuk menyampaikan informasi tambahan mengenai objek yang terkait dengan sejarah dari situs Benteng Kota Tempilang. Untuk mengakses e-katalog juga dibuat poster berisi kode QR yang bisa di akses dengan pemindai.



Gambar 2. Poster objek wisata dan Kode QR e-katalog

c. E-Katalog Digital

E-Katalog adalah media digital yang efektif untuk menjelaskan sejarah bagi masyarakat atau audiens yang ingin mengakses informasi melalui perangkat ponselnya dengan hanya memindai kode qr yang telah di sematkan di pada poster sebelumnya.



Gambar 3. E-Katalog

d. Media Sosial (Instagram Feed & Story)

Desain postingan media sosial ini nantinya akan di unggah menggunakan *caption* yang disesuaikan dengan informasi yang ingin disampaikan



Gambar 4. Postingan Media Sosial

e. **Video Pendek Sejarah**

Video pendek 4 menit menampilkan *footage* tampilan Benteng Kota dengan narasi suara (*voice over*). Video ini dirancang untuk menarik perhatian di platform seperti Youtube.



Gambar 5. Tampilan *opening* video pendek

f. **Merchandise**

Merchandise dirancang sebagai media promosi sejarah, di antaranya:

1. Kaos dengan ilustrasi

Kaos berupa dua desain yang berbeda pada bagian belakangnya dengan gaya desain yang berbeda pula untuk menyesuaikan dengan gaya desain yang diminati audiens.



Gambar 6. Desain Kaos

2. Totebag dan stiker dengan simbol semiotik sejarah

Totebag terdiri dari satu desain yang memuat tampilan visual objek penelitian dan karakter dari tokoh dalam sejarah yang telahatur penempatannya sesuai dengan *moodboard* yang ditetapkan. Desain stiker dibuat dalam 2 desain berbeda yang salah satunya dibuat dalam 5 warna yang berbeda dengan ukuran 6 x 3 cm dan 6 x 2 cm



Gambar 7. Desain Totebag



Gambar 8. Desain Stiker

3. Gantungan kunci

Desain yang digunakan pada gantungan kunci terdapat 2 sisi yang disematkan pada satu gantungan kunci. Adapun bahan yang digunakan adalah akrilik dengan ukuran 4 x 4,6 cm.



Gambar 9. Desain

Media ini didistribusikan dalam pameran budaya dan kegiatan edukatif di sekolah.

Efektivitas Media Informasi dalam Menyampaikan Sejarah

Setelah media diuji coba melalui diskusi kelompok kecil dengan 20 peserta (remaja dan guru), diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. 85% peserta menyatakan lebih memahami sejarah benteng melalui infografis
- b. 90% merasa media sosial dan video pendek lebih menarik dibanding papan informasi biasa
- c. 80% merasa *merchandise* dapat menumbuhkan rasa kepemilikan budaya

Data ini menunjukkan bahwa pendekatan desain komunikasi visual efektif dalam menyampaikan pesan sejarah secara menarik, terutama jika dikombinasikan dengan strategi multiplatform.

Pembahasan Teoritis

Temuan ini mendukung penelitian terdahulu (Wiryanti & Dewi, 2021; Setiawan & Ramadhani, 2022) bahwa visualisasi sejarah yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat terhadap budaya lokal. Desain berbasis semiotika dan pendekatan visual edukatif mampu menjembatani generasi muda dengan nilai-nilai historis yang sebelumnya dianggap "jauh" atau tidak relevan.

Dengan integrasi strategi digital dan visual, informasi sejarah tidak lagi sekadar ditampilkan secara formal, tetapi dihidupkan kembali dalam bentuk narasi yang kontekstual, emosional, dan mudah diakses.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian dan perancangan media informasi pada Situs Benteng Kota Tempilang menunjukkan bahwa pendekatan **desain komunikasi visual** dapat menjadi solusi efektif dalam menyampaikan narasi sejarah kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan uji coba desain, ditemukan bahwa mayoritas masyarakat belum mengenal sejarah Benteng Tempilang secara utuh akibat kurangnya media informasi yang menarik dan edukatif.

Penerapan media visual berupa **infografis, poster, konten media sosial, video pendek, e-katalog, dan merchandise** mampu menjembatani kesenjangan pengetahuan tersebut. Dengan prinsip visual seperti ilustrasi dekoratif, warna historis-modern, tipografi yang mudah dibaca, serta struktur layout berbasis *storytelling*, desain-desain ini tidak hanya menyampaikan informasi secara efisien, tetapi juga membangkitkan rasa kepemilikan budaya lokal.

Desain ini tidak sekadar sebagai alat bantu komunikasi, tetapi juga sebagai **alat pelestarian sejarah** melalui medium visual yang interaktif dan kontekstual. Efektivitas ini terlihat dari meningkatnya pemahaman dan ketertarikan audiens terhadap sejarah lokal setelah terpapar media informasi yang dirancang.

Saran

- a. **Bagi Pemerintah Daerah**
Diharapkan mendukung pengembangan media informasi visual sebagai bagian dari strategi edukasi dan promosi wisata sejarah lokal. Penggunaan media digital perlu ditingkatkan seiring dengan pola konsumsi informasi masyarakat masa kini.
- b. **Bagi Pengelola Situs Sejarah**
Perlu dilakukan kolaborasi dengan desainer komunikasi visual, sejarawan lokal, dan *content creator* untuk memperkaya narasi sejarah dalam berbagai bentuk media.
- c. **Bagi Institusi Pendidikan**
Materi sejarah lokal seperti Benteng Kota Tempilang dapat dijadikan bagian dari kurikulum muatan lokal dengan dukungan media visual kreatif sebagai bahan ajar.
- d. **Bagi Peneliti Selanjutnya**
Disarankan untuk mengeksplorasi model interaktif berbasis *augmented reality* (AR) atau *virtual tour* untuk memperluas pengalaman pengguna dalam memahami sejarah secara imersif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, H. (2021). Penguatan Identitas Lokal Melalui Wisata Sejarah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(2), 115–122.
- Artacho-Ramírez, M., Diego-Mas, J. A., & Alcaide Marzal, J. (2020). Infographic effectiveness: How visual features affect recognition. *Information Design Journal*, 26(1), 34–45.
- Coates, K., & Ellison, J. (2020). *An Introduction to Information Design*. Bloomsbury Publishing.
- Febrianto, F. (2021). *Infografis dan Visualisasi Data*. Jakarta: Gramedia.
- Fitriani, R., & Sari, D. P. (2021). Visualisasi Sejarah Lokal dalam Media Edukatif. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 55–65.
- Marlina, S., & Hidayat, R. (2020). Pendekatan Semiotika dalam Desain Poster Sosial. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 8(1), 21–30.
- Nugroho, D., & Fadillah, N. (2023). Narasi Visual dalam Edukasi Sejarah Lokal. *Jurnal Desain Nusantara*, 5(1), 33–44.
- Putra, Y., et al. (2022). Peran Media Visual dalam Pelestarian Budaya Lokal di Indonesia. *Cultural Studies Journal*, 9(1), 19–29.
- Rustan, S. (2019). *Layout: Tata Letak dan Desain Grafis untuk Media Informasi*. Jakarta: Gramedia.
- Setiawan, A., & Ramadhani, A. (2022). Efektivitas Infografis dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(3), 88–96.
- Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Subekti, M., Hidayah, N., & Azwar, M. (2023). Literasi Sejarah Masyarakat Pesisir: Studi Benteng Budaya Bangka. *Jurnal Kebudayaan dan Pariwisata*, 6(2), 91–104.
- Tinarbuko, S. (2019). *Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ombak.
- Wiryanti, E., & Dewi, M. (2021). Desain Informasi dalam Wisata Edukasi Sejarah. *Jurnal Komunikasi Visual Indonesia*, 4(2), 73–84.