

Perancangan Media Informasi Sejarah Peristiwa Situjuh di Kabupaten Lima Puluh Kota

Zella Cahya Nedita¹, Izan Qomarats²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹ zellacahyanedita@gmail.com, ² izanqomarats1508@gmail.com

Abstrak

Peristiwa Situjuh merupakan salah satu tragedi besar dalam sejarah perjuangan kemerdekaan di Ranah Minangkabau. Pada 15 Januari 1949, pasukan Belanda melakukan serangan mendadak di wilayah Lurah Kincir, Situjuh Batur, Kabupaten Lima Puluh Kota, yang menewaskan 69 pejuang kemerdekaan pada masa Agresi Militer Belanda II dan Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner *luring* dan *daring*, diketahui bahwa masih banyak generasi muda yang belum mengetahui sejarah Peristiwa Situjuh. Oleh karena itu, perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh dilakukan sebagai upaya penyampaian informasi yang komunikatif dan relevan dengan kebutuhan generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai target *audiens* utama. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, survei *luring* dan *daring*, studi pustaka, serta dokumentasi, dengan metode analisis data menggunakan pendekatan 5W+1H. Hasil perancangan berupa media audio visual dengan teknik garap *motion graphic* yang menyajikan cerita sejarah dalam bentuk visual bergerak, serta didukung media buku ilustrasi, poster, *x-banner*, *t-shirt*, gantungan kunci, dan stiker. Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap sejarah Peristiwa Situjuh serta menanamkan nilai-nilai perjuangan dan semangat kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Peristiwa Situjuh, Pelestarian Sejarah, Perjuangan Kemerdekaan, Generasi Muda, *Motion Graphic*

PENDAHULUAN

Sejarah memiliki peran fundamental dalam membentuk kesadaran seseorang dan karakter suatu bangsa, karena melalui sejarah manusia belajar memahami tanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, dan negara (Madjid & Wahyudhi, 2014). Namun, di tengah perkembangan teknologi dan arus informasi digital yang semakin cepat, terjadi pergeseran minat generasi muda terhadap pembelajaran sejarah, khususnya sejarah lokal. Kondisi ini menyebabkan banyak peristiwa penting dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia tidak lagi dikenal secara luas, termasuk peristiwa-peristiwa heroik yang terjadi di daerah. Rendahnya pengetahuan generasi muda terhadap sejarah lokal berpotensi melemahkan pemahaman nilai-nilai perjuangan, nasionalisme, dan identitas budaya.

Salah satu peristiwa sejarah lokal yang memiliki nilai strategis dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia adalah Peristiwa Situjuh yang terjadi pada 15 Januari 1949 di Nagari Situjuh Batur, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Peristiwa ini merupakan bagian dari perlawanan rakyat Minangkabau terhadap Agresi Militer Belanda II pada masa Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI), yang mengakibatkan gugurnya 69 pejuang, termasuk tokoh-tokoh penting perjuangan daerah (Ahmad Husein et al., 1992). Peristiwa Situjuh tidak hanya mencerminkan kekuatan perlawanan bersenjata, tetapi juga menunjukkan nilai persatuan, pengorbanan, dan harga diri masyarakat Minangkabau dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa.

Meskipun memiliki nilai historis yang tinggi dan secara rutin diperingati setiap tahun, Peristiwa Situjuh masih kurang dikenal oleh masyarakat, bahkan di wilayah yang berdekatan langsung dengan lokasi kejadian. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Payakumbuh, sebanyak 70% siswa tidak mengetahui dan 30% siswa mengetahui sejarah tersebut. Sementara itu, di Kabupaten Lima Puluh Kota, sebanyak 60% siswa tidak mengetahui dan 40% siswa mengetahui. Survei terhadap masyarakat umum juga menunjukkan bahwa 86,9% responden tidak mengetahui peristiwa tersebut. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara nilai sejarah yang dimiliki Peristiwa Situjuh dan efektivitas penyampaian informasi sejarah kepada generasi muda.

Berdasarkan fenomena diatas, diperlukan upaya penyampaian informasi sejarah yang komunikatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda. Media audio visual, khususnya dalam bentuk *motion graphic*, memiliki potensi besar sebagai sarana edukasi sejarah karena mampu menggabungkan unsur visual, narasi, dan dinamika gerak yang menarik (Pujiriyanto, 2005; Yaumi, 2018). Pendekatan ini dinilai lebih relevan dengan kebiasaan konsumsi media generasi muda saat ini serta dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap materi sejarah yang kompleks.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi sejarah Peristiwa Situjuh berbasis audio visual dengan pendekatan *motion graphic* sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap sejarah lokal. Kontribusi artikel ini diharapkan dapat memperkaya kajian desain komunikasi visual dalam konteks edukasi sejarah, sekaligus memberikan alternatif model penyampaian informasi sejarah yang lebih efektif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan media digital masa kini.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif untuk merancang media informasi sejarah Peristiwa Situjuh berbasis audio visual. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui observasi, wawancara, survei, studi pustaka, dan dokumentasi. Kombinasi metode ini bertujuan memperoleh data yang akurat, komprehensif, dan relevan sebagai dasar perancangan media informasi yang sesuai dengan karakteristik generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) usia 13-15 tahun.

Observasi lapangan dilakukan di lokasi Peristiwa Situjuh, tepatnya di Lurah Kincir, Nagari Situjuh Batur, Kabupaten Lima Puluh Kota, pada November 2024. Observasi difokuskan pada kondisi fisik lokasi, elemen peninggalan sejarah, tata letak kawasan, serta simbol-simbol memorial yang berkaitan dengan peristiwa tersebut. Data observasi digunakan untuk memastikan akurasi visual dan konteks historis dalam perancangan media informasi.

Wawancara dilakukan secara *luring* dengan teknik wawancara terstruktur kepada narasumber yang memiliki keterkaitan langsung dan kompetensi dalam sejarah Peristiwa Situjuh. Narasumber terdiri atas pengurus lokasi pemakaman Peristiwa Situjuh, Sudarman Chatib selaku anak dari tokoh pejuang Chatib Sulaiman, serta Drs. Etmi Hardi, M.Hum., pakar sejarah dari Universitas Negeri Padang. Wawancara bertujuan memperoleh data faktual mengenai kronologi peristiwa dan latar belakang sejarah.



Gambar 1. Wawancara bersama narasumber

Selain data kualitatif, penelitian ini juga didukung oleh data kuantitatif melalui survei. Survei dilakukan secara *luring* kepada siswa SMP N 4 Kota Payakumbuh dan SMP N 1 Kec. Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh Kota, serta secara daring kepada masyarakat umum menggunakan kuesioner digital. Total responden berjumlah 715 orang, survei bertujuan mengukur tingkat pengetahuan masyarakat dan generasi muda terhadap sejarah Peristiwa Situjuh serta preferensi media informasi yang dianggap paling efektif. Hasil survei menunjukkan rendahnya tingkat pengetahuan responden terhadap peristiwa tersebut dan tingginya preferensi terhadap media informasi berbentuk video.



Gambar 2. Melakukan survei ke SMP N 4 Kota Payakumbuh dan SMP N 1 Kec. Akabiluru

Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber tertulis yang relevan, meliputi buku sejarah Peristiwa Situjuh dan PDRI, serta literatur pendukung mengenai media informasi, komunikasi visual, ilustrasi, tipografi, tata letak, warna, dan audio visual. Studi pustaka berfungsi sebagai landasan teoritis dan historis dalam perancangan media informasi. Metode dokumentasi digunakan untuk mendukung dan memperkuat data penelitian melalui pengumpulan foto, catatan lapangan, arsip visual, serta dokumentasi hasil observasi, wawancara, dan survei. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dan dijadikan dasar dalam proses perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh berbasis *motion graphic*.

Metode Analisis Data

a. Analisis Target *Audiens*

Analisis target *audiens* dilakukan untuk memastikan bahwa perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh sesuai dengan karakteristik pengguna yang dituju. Target utama penelitian ini adalah generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berada di wilayah Kabupaten Lima Puluh Kota dan Kota Payakumbuh. Meskipun demikian, media yang dirancang tetap terbuka untuk diakses oleh masyarakat umum sebagai sarana edukasi sejarah. Secara demografis, target *audiens* berada pada rentang usia 13–15 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Kelompok usia ini berada pada fase transisi dari anak-anak menuju remaja, yang ditandai dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi serta ketertarikan terhadap konten yang bersifat visual, menarik, dan mudah dipahami. Dari sisi psikografis, siswa SMP cenderung menyukai informasi yang disajikan secara praktis, menghibur, dan imajinatif, sehingga pendekatan komunikasi visual menjadi relevan. Dari aspek perilaku (*behavioristik*), target *audiens* memiliki kebiasaan mengakses informasi melalui platform digital, terutama media berbasis video seperti *YouTube* dan *TikTok*. Mereka juga menunjukkan respons yang lebih positif terhadap metode

pembelajaran yang tidak monoton dan bersifat visual-interaktif. Karakteristik ini menjadi dasar pemilihan media audio visual sebagai sarana utama penyampaian informasi sejarah Peristiwa Situjuh.

b. Analisis Perancangan Media

Analisis perancangan dilakukan menggunakan pendekatan 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*) untuk memperjelas konteks permasalahan serta arah perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh. *What*, perancangan ini berfokus pada Peristiwa Situjuh sebagai salah satu peristiwa penting dalam sejarah perjuangan rakyat Minangkabau pada masa Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Media yang akan digunakan untuk menyebarkan informasi sejarah Peristiwa Situjuh yaitu melalui audio visual dengan teknik garap *motion graphic*. *Who*, media ini ditujukan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Lima Puluh Kota dan Kota Payakumbuh. Kelompok usia ini dipilih karena berada pada fase perkembangan kognitif dan afektif yang strategis dalam pembentukan kesadaran sejarah dan nilai kebangsaan. *Where*, jangkauan penyebaran tidak dibatasi secara geografis, media dirancang untuk didistribusikan melalui lingkungan sekolah serta *platform* digital, sehingga dapat diakses secara luas oleh generasi muda di Kabupaten Lima Puluh Kota, Kota Payakumbuh, dan wilayah lainnya. *When*, media audio visual yang dirancang bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan saja sebagai sarana pembelajaran sejarah, terutama karena didistribusikan melalui platform digital. *Why*, menekankan urgensi perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh, rendahnya tingkat pengetahuan generasi muda mengenai peristiwa tersebut. Minimnya pemahaman terhadap sejarah lokal berpotensi menyebabkan luntarnya nilai-nilai perjuangan dan nasionalisme. *How*, Informasi sejarah disampaikan melalui *motion graphic* dengan narasi yang jelas, ilustrasi bergaya *comic history semi-realistis*, penggunaan warna *warm tone* dan *earth tone* untuk kesan historis dan realistis, serta didukung buku ilustrasi dan media pendukung agar pesan sejarah dapat diterima secara visual, emosional, dan informatif.

Strategi Perancangan

Strategi verbal dalam perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, komunikatif, dan semi-formal agar pesan sejarah dapat diterima secara ringan namun tetap bermakna. Narasi disusun secara kronologis dengan pendekatan *storytelling* untuk membantu *audiens* memahami hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah. Gaya tutur yang digunakan bersifat naratif dan persuasif, dengan kalimat yang singkat dan jelas guna menjaga keterpaduan antara audio dan visual dalam *motion graphic*. Pemilihan nada bahasa yang hangat, inspiratif, dan berorientasi pada nilai nasionalisme bertujuan menumbuhkan empati, apresiasi, serta kebanggaan generasi muda terhadap sejarah lokal.

Strategi visual diterapkan melalui media audio visual dengan teknik *motion graphic* sebagai media utama, yang dirancang untuk menarik minat siswa SMP usia 13–15 tahun. Visual dikembangkan menggunakan gaya ilustrasi semi-realist yang menyerupai gaya komik, dipadukan dengan teks narasi dan narasi suara. Penggunaan palet warna *warm* dan *earth tone* mendukung suasana historis dan emosional, sementara prinsip komposisi, keseimbangan, dan ritme gerak diterapkan untuk menciptakan visual yang dinamis dan tidak monoton. Selain media utama, perancangan juga mencakup media pendukung berupa buku ilustrasi dengan gaya visual yang konsisten, berfungsi sebagai penguat dan pelengkap informasi agar pesan sejarah dapat tersampaikan secara efektif baik melalui media dinamis maupun visual statis.

Proses Penciptaan Karya

Proses penciptaan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh diawali dengan tahap eksplorasi ide melalui *brainstorming* untuk mengidentifikasi permasalahan komunikasi, alternatif media, serta pendekatan visual dan verbal yang sesuai dengan karakteristik target *audiens* siswa SMP usia 13–15 tahun. Tahap ini bertujuan merumuskan arah konsep perancangan secara komprehensif sebelum memasuki tahap perancangan final. Hasil *brainstorming* kemudian dipetakan dalam bentuk konsep terstruktur yang menjadi dasar pemilihan media utama, media pendukung, serta pendekatan naratif dalam penyampaian informasi sejarah.

Tahap selanjutnya adalah perumusan kata kunci (*keyword*) dan pengembangan *moodboard* sebagai landasan konseptual visual. Kata kunci yang digunakan dalam perancangan ini meliputi nilai perjuangan, dramatis, dan edukatif, yang merepresentasikan karakter utama Peristiwa Situjuh serta tujuan penyampaian informasi kepada generasi muda. *Moodboard* disusun untuk menjaga konsistensi gaya ilustrasi, palet warna, dan tipografi agar selaras dengan tema sejarah perjuangan serta mampu menarik perhatian *audiens*. Pendekatan visual diarahkan pada gaya ilustrasi komik semi-realist untuk menciptakan keseimbangan antara nilai historis dan daya tarik visual.

Aspek visual diperkuat melalui kajian tipografi dan warna sebagai elemen komunikasi utama. Tipografi berperan penting dalam mengatur tata letak, bentuk, ukuran, dan karakter huruf agar pesan visual dapat tersampaikan secara efektif dan sesuai dengan tujuan komunikasi (Ricky W. Putra, 2020:56). Oleh karena itu, tipografi dipilih berdasarkan fungsi dan karakter visual yang sesuai dengan perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh, pada bagian *headline* menggunakan font “Bangers”, bagian *body teks* menggunakan font “EB Garamond”, dan bagian ilustrasi yang menampilkan teks arsip menggunakan font “Kalam”. Sementara itu, pada bagian palet warna menggunakan kombinasi *warm tone* dan *earth tone* guna menghadirkan suasana dramatik sekaligus natural yang merepresentasikan konteks sejarah dan lingkungan Minangkabau.

Storyline dan *storyboard* disusun sebagai perangkat perencanaan visual dan naratif dalam perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh. *Storyline* berfungsi sebagai perangkat alur cerita yang menyusun rangkaian peristiwa secara kronologis, mulai dari penyebab terbentuknya PDRI hingga terjadinya Peristiwa Situjuh, sehingga informasi dapat disampaikan secara runtut dan mudah dipahami. Sementara itu, *storyboard* digunakan sebagai panduan visual yang memetakan hubungan antara narasi, ilustrasi, gerak visual, dan elemen audio pada setiap adegan. Penyusunan *storyline* dan *storyboard* bertujuan menjaga konsistensi narasi, efektivitas penyampaian pesan, serta keterpaduan antara aspek verbal dan visual dalam media audio visual berbasis *motion graphic*.

Proses Produksi Karya

Tahap produksi media utama berupa *motion graphic* diawali dengan perancangan desain karakter dan aset visual yang merepresentasikan konteks sejarah Peristiwa Situjuh. Desain karakter dikembangkan berdasarkan riset visual mengenai pakaian, atribut, dan kondisi sosial masyarakat Minangkabau serta pasukan Belanda pada periode 1940-an. Proses digitalisasi desain karakter dan aset visual menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, setelah melakukan digitalisasi aset visual tahap selanjutnya adalah menyusun aset visual *motion graphic* berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Seluruh elemen visual, termasuk latar, karakter, dan objek pendukung, dianimasikan secara terstruktur per adegan untuk membangun alur cerita yang runtut, menggunakan aplikasi Adobe After Effects. Setelah melakukan tahap animasi, proses selanjutnya memadukan ilustrasi, narasi suara (*voice over*), efek suara, serta musik latar (*background*) untuk memperkuat penyampaian informasi sejarah, dengan menggunakan aplikasi CapCut.

Selain media utama, proses produksi juga mencakup perancangan media pendukung berupa buku ilustrasi, poster, dan *x-banner*. Buku ilustrasi dikembangkan dengan gaya visual yang konsisten dengan *motion graphic*, namun disesuaikan dari segi rasio dan komposisi untuk kebutuhan media cetak. Proses desain buku ilustrasi menggunakan 2 aplikasi yaitu Adobe Photoshop untuk menyesuaikan rasio dan Adobe Indesign untuk menyesuaikan komposisi atau tata letak antara teks dan ilustrasi. Poster dan *x-banner* berfungsi sebagai media informasi ringkas dan sarana promosi, yang dirancang menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Sebagai penguatan strategi komunikasi, media *merchandise* seperti t-shirt, stiker, dan gantungan kunci turut diproduksi dengan memanfaatkan aset ilustrasi yang sama guna menjaga konsistensi identitas visual, dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Ibis Paint.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Utama

Motion graphic dipilih sebagai media utama dalam perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh karena dinilai sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) usia 13–15 tahun. Pada rentang usia tersebut, siswa cenderung lebih responsif terhadap penyampaian informasi berbasis visual dibandingkan teks panjang atau penjelasan verbal semata. *Motion graphic* memungkinkan penyajian informasi sejarah secara ringkas, dinamis, dan kontekstual, sehingga mampu mengubah persepsi bahwa pembelajaran sejarah bersifat monoton menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi digital.

Perancangan *motion graphic* ini mengacu pada *moodboard* yang telah disusun sebelumnya sebagai acuan gaya visual, karakter, warna, dan suasana keseluruhan. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya komik semi-realist, yang dinilai efektif untuk menyampaikan tema sejarah yang serius tanpa mengurangi daya tarik visual bagi siswa SMP. Representasi karakter tidak berfokus pada satu tokoh utama, melainkan menggambarkan peran kolektif masyarakat, pejuang lokal, dan pasukan Belanda. Namun demikian, beberapa tokoh historis penting seperti Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, Chatib Sulaiman, dan Syafruddin Prawiranegara ditampilkan secara lebih spesifik untuk memperkuat konteks sejarah dan memperjelas peran mereka dalam Peristiwa Situjuh.



Gambar 3. Hasil karya *motion graphic*

Penggunaan warna dalam *motion graphic* didominasi oleh kombinasi *warm tone* dan *earth tone*. Warna *warm tone* digunakan untuk menekankan suasana dramatis, konflik, dan ketegangan emosional, sedangkan *earth tone* merepresentasikan kondisi alam dan lingkungan historis yang bersifat natural. Kombinasi kedua kelompok warna tersebut bertujuan menciptakan keseimbangan visual yang tidak monoton sekaligus membantu *audiens* membayangkan konteks sejarah secara lebih nyata dan dekat dengan pengalaman visual sehari-hari. Dari aspek gerak, animasi dikembangkan dengan menggunakan pergerakan dasar animasi 2D, seperti perubahan ekspresi, gestur sederhana, dan perpindahan posisi karakter. Pendekatan ini dipilih agar visual tetap mudah dipahami dan tidak mengalihkan fokus *audiens* dari narasi sejarah yang disampaikan. Transisi antar adegan dirancang secara sederhana dan konsisten, seperti *fade*, *cut*, *dissolve*, dan *slide*, guna menjaga alur cerita tetap jelas serta membantu membangun ritme emosional tanpa gangguan visual yang berlebihan. Pergerakan kamera juga dibuat minimal dengan penggunaan *zoom*, *panning* terbatas, dan kamera statis untuk menjaga stabilitas visual dan efektivitas penyampaian informasi. Aspek audio berperan penting dalam memperkuat pengalaman naratif *motion graphic*. Unsur audio meliputi narasi, *voice over*, *sound effect*, dan musik latar yang disusun secara terpadu untuk mendukung alur cerita. Narasi dan *voice over* berfungsi sebagai pemandu utama penyampaian informasi sejarah, sementara *sound effect* digunakan untuk memperkuat suasana adegan. Musik latar memanfaatkan gabungan instrumen tradisional Minangkabau dan musik modern yang disesuaikan

dengan tempo dan emosi visual, sehingga tidak hanya membangun suasana dramatik, tetapi juga menegaskan konteks budaya dan lokasi historis Peristiwa Situjuh.

Media Bauran

1. Buku Ilustrasi



Gambar 4. Hasil karya buku ilustrasi

Buku ilustrasi dirancang sebagai media pendukung dalam perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh yang berfungsi memperkaya dan memperdalam penyampaian materi sejarah yang tidak sepenuhnya dapat disajikan melalui *motion graphic* karena keterbatasan durasi. Media ini memberikan ruang naratif yang lebih luas untuk menyajikan informasi secara detail, seperti struktur Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI), nama-nama prajurit yang gugur, serta konteks pendukung lainnya. Dengan demikian, buku ilustrasi berperan sebagai sumber pembelajaran lanjutan yang melengkapi media utama dan memperkuat pemahaman *audiens* terhadap peristiwa sejarah yang disampaikan.

Struktur buku ilustrasi dibagi ke dalam tiga segmen utama yang disusun secara kronologis untuk memudahkan *audiens* memahami alur Peristiwa Situjuh. Segmen tersebut meliputi kondisi Indonesia pada masa Agresi Militer Belanda II dan pembentukan PDRI, upaya pasukan Belanda dalam melacak keberadaan PDRI, serta kronologi penyerangan di Lurah Kincir, Nagari Situjuh Batur. Setiap segmen didukung oleh ilustrasi yang relevan dengan narasi, sehingga pembaca tidak hanya menerima informasi secara tekstual, tetapi juga secara visual. Pendekatan ini membantu membangun pemahaman kontekstual dan emosional, khususnya bagi siswa SMP yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran visual. Dari aspek visual dan tipografi, buku ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi yang konsisten dengan *motion graphic* untuk menjaga keselarasan identitas visual antar media. Penyesuaian komposisi dan rasio gambar dilakukan agar sesuai dengan format buku dan tetap proporsional terhadap teks. Tipografi dirancang untuk mendukung keterbacaan sekaligus suasana historis, dengan menggunakan jenis *font* yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu *font* Bangers, Eb Garamond, dan Kalam.

2. Poster

Poster dalam perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh berjumlah 4 karya poster. Keempat poster yang dirancang memiliki fungsi informatif sekaligus edukatif, dengan informasi yang berbeda-beda namun tetap berada dalam satu kesatuan visual yang konsisten. Setiap poster membawa tujuan tertentu dalam memperkuat pemahaman *audiens*, khususnya siswa SMP usia 13-15 tahun, mengenai sejarah Peristiwa Situjuh. Karya poster sebagai media pendukung dalam media informasi ini layak untuk di pajang di kawasan lingkungan sekolah seperti koridor kelas, ruang kelas, taman sekolah, perpustakaan, dan mading (majalah dinding).



Gambar 5. Hasil karya poster 1

Poster 1 menampilkan tokoh Chatib Sulaiman sebagai figur penting dalam Peristiwa Situjuh dengan pendekatan ilustrasi realistis yang menyerupai foto aslinya. Pendekatan ini bertujuan memberikan representasi visual yang jelas dan faktual kepada *audiens*, berbeda dari gaya ilustrasi semi-realist pada *motion graphic*. Tipografi menggunakan font Bangers yang dimodifikasi untuk judul dan EB Garamond untuk teks isi guna menjaga keterbacaan dan nuansa historis. Latar menyerupai kertas arsip lama serta palet warna yang konsisten dengan media utama digunakan untuk memperkuat kesan dokumentatif. Poster ini dirancang untuk membangkitkan minat generasi muda terhadap tokoh sejarah yang relatif kurang dikenal. Ukuran dari poster yang dirancang berukuran 40cm x 60cm. Bahan percetakan poster ini menggunakan bahan albatros agar menghasilkan warna yang maksimal.



Gambar 6. Hasil karya poster 2

Poster 2 mengangkat tokoh Syafruddin Prawiranegara dengan konsep visual yang selaras dengan poster Chatib Sulaiman guna menjaga konsistensi identitas visual. Ilustrasi realistis digunakan untuk mempertegas kedekatan visual dengan tokoh aslinya, sementara tipografi dan latar arsip lama dipertahankan untuk menghadirkan kesan historis. Konten poster difokuskan pada peran Syafruddin Prawiranegara dalam PDRI dan upaya mempertahankan eksistensi Republik Indonesia. Ukuran dari poster yang dirancang berukuran 40cm x 60cm. Bahan percetakan poster ini menggunakan bahan albatros agar menghasilkan warna yang maksimal.



Gambar 7. Hasil karya poster 3

Poster 3 berfungsi sebagai media penghormatan terhadap 69 pahlawan yang gugur dalam Peristiwa Situjuh dengan menampilkan daftar nama secara visual. Poster ini menggunakan palet warna *warm tone* untuk membangun suasana emosional yang merepresentasikan keberanian, pengorbanan, dan ketegangan masa perang. Ilustrasi dua pejuang yang saling membantu digunakan sebagai penguat narasi visual, menegaskan nilai solidaritas dan kemanusiaan. Tipografi Bangers digunakan pada judul untuk kesan tegas, sementara EB Garamond digunakan pada daftar nama guna menjaga keterbacaan dan kesan formal. Ukuran dari poster yang dirancang berukuran 40cm x 60cm. Bahan percetakan poster ini menggunakan bahan albatros agar menghasilkan warna yang maksimal.



Gambar 8. Hasil karya poster 4

Poster 4 menyajikan *timeline* Peristiwa Situjuh dengan pendekatan visual *road map* yang menampilkan alur kronologis secara ringkas dan sistematis. Tata letak ini membantu *audiens* mengikuti urutan peristiwa secara visual dari awal hingga akhir. Ilustrasi pendukung ditempatkan pada titik-titik tertentu untuk memperkuat konteks tanpa mengalihkan fokus dari informasi utama. Poster ini menggunakan format *landscape* untuk memberikan ruang visual yang lebih leluasa dalam penyajian alur waktu. Ukuran dari poster yang dirancang berukuran 40cm x 60cm. Bahan percetakan poster ini menggunakan bahan albatros agar menghasilkan warna yang maksimal. Secara keseluruhan, keempat poster dirancang untuk mengintegrasikan aspek edukatif dan estetis sehingga informasi sejarah dapat disampaikan secara efektif, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa SMP.

3. X-Banner



Gambar 9. Hasil karya x-banner

X-Banner dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi menarik perhatian dan menyampaikan informasi sejarah Peristiwa Situjuh secara ringkas dan efektif. Pendekatan visual menekankan nuansa dramatik dan heroik melalui penggunaan palet warna *warm tone* serta ilustrasi komandan TNI, pemuda, dan tokoh perjuangan dalam pose dinamis. Tipografi judul menggunakan *font* Bangers yang dimodifikasi untuk menghasilkan karakter visual yang kuat, sementara teks isi menggunakan EB Garamond guna menjaga keterbacaan dan nuansa historis. Seluruh elemen visual menggunakan aset ilustrasi yang sama dengan media utama untuk menjaga konsistensi identitas visual.

Konten *X-Banner* disusun secara padat dan terstruktur, meliputi pengantar singkat, ringkasan kronologi, serta informasi waktu dan lokasi Peristiwa Situjuh. Pada bagian akhir disertakan *QR Code* yang mengarahkan *audiens* ke *motion graphic* dan buku ilustrasi sebagai sumber informasi lanjutan. Integrasi *QR Code* bertujuan meningkatkan aksesibilitas, keterlibatan *audiens*, serta mendukung pola konsumsi informasi visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP sebagai target pengguna.

4. Merchandise

a. T-Shirt

Desain *T-shirt* pada perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh berfungsi sebagai media *merchandise* sekaligus sarana komunikasi visual. Ilustrasi yang digunakan mengacu pada aset visual *motion graphic* dan media pendukung lainnya untuk menjaga konsistensi identitas visual antar media. Tata letak desain mengadaptasi komposisi sampul buku ilustrasi dengan penyederhanaan elemen visual agar sesuai dengan karakter media pakaian serta tetap nyaman secara visual saat dikenakan. Pendekatan visual *T-shirt* menonjolkan nuansa dramatik melalui penambahan tekstur dan penguatan detail ilustrasi guna mempertegas nilai emosional dan semangat perjuangan Peristiwa Situjuh. *T-shirt* dicetak menggunakan teknik *Direct to*

Film (DTF) dengan ukuran desain 30 x 26 cm, yang dipilih karena mampu menghasilkan warna tajam, detail tinggi, serta daya tahan cetak yang baik. Dengan pendekatan ini, *T-shirt* tidak hanya berperan sebagai *merchandise*, tetapi juga sebagai media edukatif yang menyampaikan pesan sejarah dalam konteks keseharian *audiens*.



Gambar 10. Hasil karya *t-shirt*

b. Stiker

Gambar 11. Hasil karya stiker

Stiker dirancang sebagai salah satu media *merchandise* sekaligus sarana promosi tidak langsung dalam perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh. Terdapat tujuh desain stiker yang menampilkan ilustrasi tokoh dan simbol utama, yaitu Chatib Sulaiman, pemuda, tokoh perjuangan, komandan TNI, pasukan TNI, bendera Merah Putih, serta *logotype* Peristiwa Situjuh. Seluruh desain memanfaatkan aset visual yang sama dengan *motion graphic* dan media pendukung lainnya guna menjaga konsistensi identitas visual antar media, sehingga mampu membangun pengenalan dan ingatan visual yang kuat terhadap tema sejarah dan nilai kepahlawanan.

Secara fungsional, stiker memiliki karakter yang fleksibel, mudah dibagikan, dan diminati oleh siswa SMP sebagai target *audiens*. Penggunaannya pada benda pribadi seperti laptop, buku, atau ponsel memungkinkan penyebaran informasi sejarah secara berkelanjutan dalam konteks keseharian. Dengan pendekatan visual yang sederhana namun menarik, stiker tidak hanya berperan sebagai media pelengkap, tetapi juga sebagai medium komunikasi edukatif yang efektif dan relevan dengan tren visual generasi muda.

c. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dirancang sebagai media *merchandise* dengan memanfaatkan tiga elemen visual utama, yaitu ilustrasi Tugu Pahlawan Peristiwa Situjuh, *logotype* Peristiwa Situjuh, dan teks “Merdeka”. Ilustrasi tugu dipilih karena merepresentasikan monumen peringatan atas gugurnya 69 pahlawan, sehingga memiliki nilai simbolik yang kuat sebagai pengingat pengorbanan sejarah. Penggunaan *logotype* yang konsisten dengan media utama bertujuan memperkuat identitas visual, sementara penambahan teks “Merdeka” merefleksikan tujuan utama perjuangan dalam Peristiwa Situjuh, yaitu mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia.

Secara fungsional, gantungan kunci merupakan media yang praktis dan mudah dibawa, sehingga efektif sebagai sarana penyebaran informasi non-verbal dalam konteks keseharian. Penggunaannya pada barang pribadi memungkinkan terjadinya interaksi visual yang dapat memicu ketertarikan dan diskusi mengenai sejarah Peristiwa Situjuh. Dengan desain yang sederhana, bermakna, dan estetik, gantungan kunci tidak hanya berperan sebagai aksesoris, tetapi juga sebagai media edukatif yang relevan bagi generasi muda serta memperluas jangkauan penyampaian pesan sejarah di luar media utama.



Gambar 12. Hasil karya gantungan kunci

KESIMPULAN

Perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh menegaskan pentingnya pemahaman terhadap sejarah lokal sebagai bagian integral dari sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia. Pemahaman terhadap peristiwa sejarah lokal tidak hanya berkontribusi pada pengayaan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan sikap apresiatif, empati, serta kebanggaan terhadap pengorbanan para pahlawan. Nilai-nilai perjuangan yang terkandung dalam Peristiwa Situjuh menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter nasionalisme dan kesadaran historis generasi muda. Perancangan ini menghasilkan sejumlah media informasi yang mencakup media digital dan media cetak. Media utama yang dikembangkan berupa *motion graphic*, didukung oleh media pendamping seperti buku ilustrasi, poster, *x-banner*, *t-shirt*, stiker, dan gantungan kunci. Keberagaman media tersebut memungkinkan penyebaran informasi sejarah Peristiwa Situjuh menjangkau *audiens* yang lebih luas, baik di tingkat lokal maupun luar daerah. Selain itu, pemanfaatan media *daring* dan *luring* secara simultan memberikan efektivitas dalam upaya pelestarian dan diseminasi sejarah perjuangan bangsa.

Pendekatan perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) usia 13-15 tahun sebagai target *audiens*. *Motion graphic* dipilih sebagai media utama karena mampu menyajikan informasi sejarah secara visual dan auditori yang lebih menarik serta tidak monoton. Penerapan gaya ilustrasi komik semi-realis yang dipadukan dengan palet warna *warm tone* dan *earth tone* dirancang untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus menjaga nuansa historis. Penggunaan gambar bergerak dan elemen audio juga mendukung gaya belajar visual-auditori, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi sejarah yang disampaikan. Buku ilustrasi berfungsi sebagai media pendukung yang memperdalam pemahaman siswa terhadap sejarah Peristiwa Situjuh melalui penyajian informasi yang lebih rinci dibandingkan *motion graphic*. Sementara itu, media pendukung lainnya seperti poster, *x-banner*, *t-shirt*, stiker, dan gantungan kunci berperan sebagai sarana promosi non-verbal yang memperluas jangkauan penyampaian pesan sejarah. Secara keseluruhan, pendekatan visual yang diterapkan melalui pemilihan warna, tipografi, gaya ilustrasi, serta struktur penyajian informasi diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda terhadap sejarah lokal.

Melalui perancangan media informasi sejarah Peristiwa Situjuh ini, disarankan adanya penguatan inovasi dalam penyajian sejarah agar selaras dengan perkembangan teknologi dan pola konsumsi media generasi muda, seperti pemanfaatan *motion graphic*, *website interaktif*, dan *platform* edukasi berbasis digital. Selain itu, diperlukan kerja sama yang lebih intensif antara desainer, sejarawan, pendidik, dan pemerintah daerah dalam upaya pelestarian serta integrasi sejarah Peristiwa Situjuh ke dalam lingkungan pendidikan. Instansi terkait juga disarankan memperluas strategi diseminasi informasi melalui media komunikasi kontemporer, seperti publikasi konten visual di media sosial, kolaborasi dengan sekolah dan komunitas lokal, serta penyelenggaraan kegiatan edukatif. Penyediaan materi sejarah dalam format digital yang interaktif dan modern diharapkan mampu meningkatkan minat dan keterlibatan generasi muda dalam mempelajari sejarah lokal. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi pengembangan media edukasi sejarah lainnya, sehingga sejarah Peristiwa Situjuh dapat dikenal lebih luas sebagai bagian penting dari identitas dan warisan budaya bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan artikel yang berasal dari skripsi berjudul “Perancangan Media Informasi Sejarah Peristiwa Situjuh di Kabupaten Lima Puluh Kota” tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pimpinan Institut Seni Indonesia Padangpanjang, pimpinan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Ketua dan Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, dosen pembimbing, dosen penguji, serta seluruh dosen dan staf yang telah memberikan bimbingan akademik, arahan, dan dukungan administratif selama proses studi dan penyusunan karya. Apresiasi juga diberikan kepada para narasumber yang telah berkontribusi dalam penyediaan data dan informasi penelitian,

serta kepada keluarga dan rekan-rekan yang senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki keterbatasan, oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan guna penyempurnaan karya ilmiah selanjutnya, serta agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian desain komunikasi visual dan pelestarian sejarah lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Sobur. 2006. *Semiotika Komunikasi, Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisa Wacana, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alex, Sobur. 2018. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Baqi, Faud Abdul, dkk. 2023. *Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Audio Visual Content*. Jawa Barat: Penerbit CV. Mega Press Nusantara. Bumi Aksara.
- Gemilang, Putra Septian. 2020. *Sistem Informasi manajemen*. Universitas Mercu Buana Meruya.
- Hendratman, Hendi. 2017. *Computer Graphic Design Edisi Revisi Ke-3*. Bandung: Informatika.
- Husein Ahmad, dkk. 1992. *Sejarah perjuangan Kemerdekaan R.I. di Minangkabau 1945 - 1950 II*. Jakarta: Penerbit Badan Permurnian Sejarah Indonesia- Minangkabau (BPSIM).
- Israr, Hikmat. 2019. *Chatib Sulaiman, Sosok Putra Minang yang Berjuang dan Gugur untuk Kemerdekaan Indonesia*. Bandung: Penerbit Budaya Media.
- Madjid, M. D., & Johan Wahyudhi. 2014. *Ilmu sejarah: Sebuah pengantar*. Jakarta: Penerbit Prenada Media Group.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain grafis komputer (teori grafis komputer)*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Putra W. Ricky. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Reynold & Djuharis Rasul. 2010. *Cerdas dan Terampil, Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Rustan, Surianto. 2010. *Font & Tipografi*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Pustakan Utama.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit C.V Andi offset.
- Sutrisno Arif, Bunga Fefana Mustikasari & Nuril Kusuma Wardani. 2024. *Membuat Motion Graphic untuk Youtuber*. Malang: Penerbit Media Nusa Creative.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Kata Pena.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Yusup, Pawit M. 2016. *Ilmu Informasi Komunikasi Dan Kepustakaan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sumber dari Artikel dan Jurnal

- Algiffari, Muhammad. 2015. Perancangan motion graphic (bumper in) dan video dokumenter permainan tradisional Jawa Barat (analisis deskriptif permainan tradisional pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal sketsa*, 2(1).

Fitria, Ayu. 2014. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).

Monica, M., & Laura Christina Luzar. 2011. *Efek warna dalam dunia desain dan periklanan*. Humaniora, 2(2), 1084-1096.

Sumber Internet

Khasanah, Amira. “Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis” dalam <https://www.gramedia.com/literasi/media/>, diakses desember 2024.