

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Media Informasi hingga saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Media informasi terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat oleh manusia, karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang. Kehadiran media informasi sebagai pengetahuan dan teknologi mempunyai peranan penting dalam hal pembelajaran, dengan media informasi masyarakat dapat dengan mudah mengakses ilmu dan informasi-informasi yang ada sesuai dengan kebutuhan, melalui media cetak maupun media online. Adanya jenis media informasi yang populer saat ini yaitu media audio visual yang kreatif dan efisien dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak ramai. Untuk itu, peran media dan kemampuan mendistribusikan informasi secara masif dan akurat sangat penting di dalam mencerdaskan masyarakat.

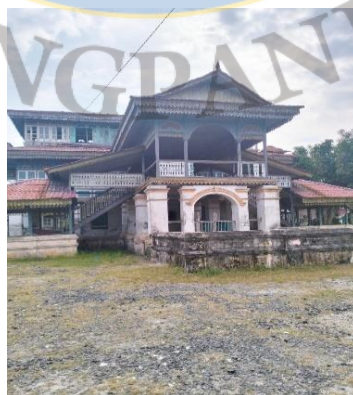
Daerah Kabupaten Batu Bara memiliki banyak peninggalan sejarah, baik sejarah masyarakat melayu pesisir maupun peninggalan sejarah Jepang. Dengan banyaknya situs bersejarah yang ada di Kabupaten Batu Bara ini menjadikan Batu Bara salah satu tempat yang menarik untuk dikunjungi dalam mengetahui kerajaan melayu khususnya sejarah suku Melayu Pesisir Batu Bara Sumatera Utara. Kabupaten Batu Bara merupakan hasil dari pemekaran Kabupaten Asahan.

Kabupaten Batu Bara yang beribukota Lima Puluh memiliki beberapa objek peninggalan wisata sejarah. Diantaranya, Bunker Jepang, Pantai Sejarah, Sumur Bor Belanda, Istana Niat Lima Laras, Makam Datoek Wan Alang, Kubah Batu Bara, Meriam Bogok, dan Meriam Nanasiam. Peninggalan sejarah yang ada di Kabupaten Batu Bara salah satunya adalah Bangunan Istana Niat Lima Laras, yang merupakan ikon peninggalan sejarah suku melayu pesisir Batu Bara. Istana Niat Lima Laras didirikan oleh Datuk Muhammad Matyoeda, atau sering disebut dengan panggilan Datuk Mad Yuda, seorang Raja ke-13 yang bertahta pada Tahun 1883-1919, dimana bangunan tersebut pernah dibakar oleh pihak Belanda. Kemudian pada masa beliau bertahta, ia membangun sebuah Istana yang layak untuk dihuni. Istana Lima Laras berubah nama pada saat itu menjadi Istana Niat Lima Laras pada tahun 1912 karena berdiri atas “Niat” dan nazarnya yang telah lolos/selamat dari ancaman larangan berdagang oleh pemerintah kolonial VOC dan mendapatkan keuntungan dagang yang besar pada masa itu. Istana Niat Lima Laras merupakan bangunan peninggalan peradaban budaya suku Melayu Pesisir yang bernilai dan patut dilestarikan. Bangunan Istana Niat Lima Laras merupakan situs cagar budaya yang ada di Kabupaten Batu Bara, hal ini telah dikonfirmasi *website* “Cagar Budaya” Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Utara.

Pada Tahun 1970 Bangunan Istana Niat Lima Laras sudah tidak layak dihuni karena sebagian bangunannya runtuh akibat berakhirnya masa pemerintahan Datoek Mad Yuda yang termakan oleh waktu sehingga muncul

pelapukan. Pada Tahun 1987, pihak Ahli Waris Datoek Mad Yuda memperbolehkan pihak Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk melakukan perbaikan dan pada saat itu terjadi lagi beberapa kerusakan sehingga pada Tahun 1993 pihak DR I.G Anom mengadakan *monitoring* dan menemukan kondisi Istana dalam keadaan terbengkalai oleh sebab itu Sumatera Utara melakukan pemugaran dan pemeliharaan.

Pada Tahun 1994-1995 melalui dana rutin dari suaka peninggalan Sejarah dan Purbakala Provinsi Aceh dan Sumatera Utara, mulailah dijalankan usaha-usaha pemerintah sebagai menyambut rancangan untuk melaksanakan pemugaran Bangunan Istana Niat Lima Laras dan ini berlangsung hingga Tahun 1998 yaitu selama 4 Tahun. Tetapi karena terbatasnya dana yang dikeluarkan untuk pemeliharaan menyebabkan pelaksanaan pemugaran dihentikan sampai pada Tahun 2000, kemudian tanggung jawab diberikan kembali kepada Kanwil Depdikbud Provinsi Sumatera Utara bagian proyek pembinaan peninggalan sejarah dan kepurbakalaan (Joharis Dan Ismail 2012:160).



Gambar 1.
Bangunan Istana Niat Lima Laras
(Sumber: Ela Novita Sari, 2023)

Berdasarkan hasil wawancara bersama cucu keturunan asli dari mendiang Datoek Muhammad Yoeda yaitu Datok Muhammad Azminsyah generasi ke-13 yang sekaligus hak waris dan pengurus Bangunan Istana Niat Lima Laras, beliau mengatakan “Bangunan Istana Niat Lima Laras merupakan ikon Kabupaten Batu Bara khususnya Melayu Pesisir. Tidak banyak masyarakat yang mengetahui sejarah lengkap dari Istana Niat Lima Laras ini karena tidak memiliki media informasi yang jelas baik itu dari sosial medianya maupun media informasi lainnya, sehingga informasi yang didapatkan simpang siur. Kendalanya ada pada lokasi tempat yang pelosok, kemudian kurangnya perhatian masyarakat dan juga pemerintah setempat terhadap situs cagar budaya ini yang menjadikan Istana Niat Lima Laras mulai dilupakan. Istana ini dahulunya sempat dijadikan sebagai objek wisata sejarah yang ada di Kabupaten Batu Bara. Namun sejak tahun 2013 perawatan dan minat masyarakat mulai berkurang dan mengakibatkan Istana Niat Lima Laras rapuh termakan usia. Dengan kondisi saat ini Istana tidak dapat dimasuki banyak wisatawan, hanya 2-5 orang saja yang boleh memasukinya dan itu untuk kepentingan riset atau pembelajaran saja. Kondisi ini sangat memprihatinkan, saya berharap agar situs cagar budaya ini tidak hilang dari memori masyarakat dan dapat memperkenalkan sejarah Melayu Pesisir yang ada di Kabupaten Batu Bara ke masyarakat luas”.

Fenomena yang terlihat, pada objek sejarah Bangunan Istana Niat Lima Laras saat ini yaitu memiliki kekurangan dalam perawatan Istana dan masyarakat yang mulai tidak peduli dengan adanya bangunan tersebut. kerja

sama ahli waris dengan pihak dinas pariwisata mengenai objek wisata untuk melestarikan warisan budaya belum memiliki titik terang, mengingat bahan dan jenis yang digunakan adalah bahan langka dan juga memiliki harga yang sangat mahal, sehingga renovasi pada bangunan belum dilakukan. Dengan kondisi usia bangunan yang sekarang dapat mengancam keberadaan situs cagar budaya masyarakat Melayu Pesisir yang ada di Kabupaten Batu Bara, sehingga perlu upaya revitalisasi untuk melestarikan situs cagar budaya yang ada di Kabupaten Batu Bara. Revitalisasi sebagai upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kawasan yang dulunya pernah vital/hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran. Melalui pendekatan revitalisasi yang mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (sejarah, makna, keunikan lokasi dan citra tempat).

Berdasarkan observasi dan informasi yang didapat mengenai kondisi Bangunan Istana Niat Lima Laras terdapat masalah yang teridentifikasi yaitu belum adanya media informasi yang terfokus pada objek sejarah Istana Niat Lima Laras yang menceritakan sejarah terbentuknya Istana, baik itu media cetak disekitaran Istana maupun sosial medianya dan kurangnya perawatan terhadap Istana karena kurangnya kepedulian pemerintah setempat terhadap cagar budaya masyarakat Melayu Pesisir, sehingga bangunan mengalami pelapukan dan ditakutkan akan menghilang. Oleh karena itu, perlu dilakukan revitalisasi Istana Niat Lima Laras sebagai bentuk dokumentasi media informasi sejarah dalam bentuk audio visual, karena media audio visual merupakan salah satu cara yang lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan

pesan di Era Digital saat ini. Media informasi dalam bentuk audio visual dilakukan sebagai upaya untuk melestarikan peninggalan warisan budaya masyarakat Melayu Pesisir Kabupaten Batu Bara yang akan diaplikasikan melalui keilmuan desain komunikasi visual, sehingga dapat menjaga informasi situs sejarah budaya masyarakat Melayu pesisir dari generasi ke-generasi sebagai media informasi pembelajaran pada Bangunan Istana Niat Lima Laras yang ada di kabupaten Batu Bara Sumatera Utara.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi tentang sejarah Istana Niat Lima Laras kepada masyarakat luas, sebagai upaya revitalisasi peninggalan sejarah Istana Niat Lima Laras dalam rangka melestarikan warisan budaya Melayu Pesisir yang ada di Kabupaten Batu Bara Sumatera Utara.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Melalui perancangan Media Informasi wisata sejarah bangunan Istana Niat Lima Laras dapat menjadi sebuah media informasi dan komunikasi yang efektif untuk memperkenalkan sejarah, nilai budaya dan objek wisata sejarah Istana Niat Lima Laras.
- b. Perancangan Media Informasi dapat meningkatkan wawasan wisatawan dan masyarakat luas, tentang warisan budaya masyarakat Melayu Pesisir, dan sebagai media dokumentasi pembelajaran masyarakat.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Bagi objek wisata sebagai masukan atau bahan pertimbangan bagi pengelola objek wisata untuk menentukan kebijakan yang tepat yaitu dalam melestarikan nilai budaya dan memperkenalkan objek sejarah pada masyarakat luas melalui media informasi yang lengkap dan dapat melestarikan serta menjaga situs sejarah yang ada di kabupaten Batu Bara.
- b. Bagi Masyarakat dapat menambah pengetahuan mengenai sejarah masyarakat Melayu Pesisir yang ada di Kabupaten Batu Bara, melalui media informasi sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk menjaga kelestarian objek wisata sejarah Istana Niat Lima Laras.
- c. Pendidikan bagi lembaga sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan literatur dan referensi studi tentang penulisan yang serupa.
- d. Bagi penulis, sebagai sarana untuk menerapkan keilmuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual khususnya media informasi.

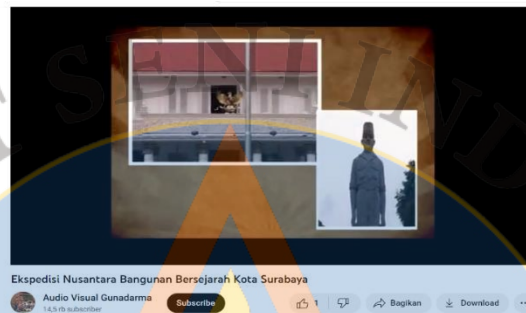
D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya perancangan media informasi Istana Niat Lima Laras memilih beberapa contoh karya tentang media informasi, sebagai pembandingan dan tolak ukur dalam perancangan media informasi. Penggarapan karya ini dilihat melalui bentuk visual, teknik pembuatan, strategi pembuatan, ide dan metode pembuatan karya yang disesuaikan dengan konsep yang akan dibangun. Orisinalitas perancangan menjadi sangat penting. Orisinalitas menjadi perbandingan dalam menentukan sebuah perencanaan agar hasil perancangan nanti bebas dari plagiarisme dan memiliki nilai pembeda sehingga tidak ada istilah duplikat, maka diperlukan perbandingan. Karya pembandingan yang menjadi nilai tolak ukur tersebut diantaranya ialah:

1. *Audio Visual Bangunan Sejarah Kota Surabaya*

Karya *audio visual* bangunan bersejarah Kota Surabaya dari channel youtube *audio visual* Gunadharma dengan durasi 22 menit ukuran *frame* 16:9, merupakan karya pembandingan yang dibuat oleh perancang. Pembuatan *audio visual* ini menggunakan informasi yang jelas serta penjelasan audio yang mudah untuk dipahami. Pengambilan gambar yang lengkap dari berbagai sisi bangunan seperti tampak isi luar dan dalam Kota Surabaya. Pengambilan dalam beberapa *scene video* menampilkan beberapa foto fisik bangunan seperti tampak atas, bawah, dan juga patung pahlawan. Penggunaan warna yang simpel seperti coklat untuk latar belakang video tampilan awal, kemudian pada *scene* berikutnya, *audio visual* ini juga memperkenalkan sejarah bangunan Kota Surabaya serta memperjelas jalan menuju lokasi. Tujuan dari

audio visual bangunan bersejarah Kota Surabaya ini yaitu untuk memperkenalkan situs sejarah yang ada di Surabaya kemudian memberikan informasi sejarah yang lengkap serta memperkenalkan beberapa sisi dari objek dalam penampilan slide vidionya.



Gambar 2.
Bangunan Bersejarah Kota Surabaya
(Sumber : Channel Youtube Audio Visual Gunadharma, 2018)

Karya pembanding dari chanel youtube audio visual Gunadharma ini akan menjadi karya pembanding bagi perancang terutama pada bagian pemberian informasi yang lengkap, audio suara yang jelas, serta menampilkan beberapa foto dalam Bangunan Istana Niat Lima Laras untuk mempermudah menjelaskan detail makna sejarah dari setiap sisi bangunan maupun sejarah berdirinya bangunan Istana, kemudian memperlihatkan akses jalan menuju Istana serta penampakan kondisi dan situasi yang ada di sekitaran Istana. *Audio visual* ini menggunakan warna perpaduan warna cokelat, putih, emas, dan biru dan juga kuning, yaitu warna yang menggambarkan Kabupaten Batu Bara. Video berdurasi 5-10 menit sehingga target audiens mudah mengerti informasi yang diberikan. Perancangan ini menggunakan alunan musik khas Kabupaten Batu Bara sebagai pengiring

berjalannya *audio visual* Istana Niat Lima Laras. *Audio visual* pada Bangunan Istana Niat Lima Laras juga akan menggunakan talent sebagai pengarah jalannya informasi audio visual dan beberapa *scene video* menampilkan beberapa pendapat tokoh penting atau masyarakat sekitar yang mengetahui sejarah bangunan Istana Niat Lima Laras sebagai penguat informasi tambahan dari audio visual yang akan dibuat perancang.

2. Audio Visual Amazing Indonesia – Rumah Adat “Rumah Gadang” Sumatera Barat.

Karya *audio visual* dari channel youtube TVRI Nasional dengan judul “Rumah Gadang Sumatera Barat” berdurasi 17 menit dengan ukuran frame 16:9. Menceritakan informasi serta sejarah yang berkaitan dengan Rumah Gadang. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan audio suara pada video dan juga wawancara bersama pengurus Rumah Gadang yang dilakukan oleh host dalam menggali informasi. Pengambilan video menampilkan suasana yang ada di sekitaran Rumah Gadang yang terlihat yaitu seperti suasana keindahan alamnya yang masih sejuk dengan nuansa pedesaan yang asri. Pengambilan gambar setiap sisi dan motif pada video menjadi salah satu informasi keberagaman motif khas Sumatera Barat. Terdapat banyak informasi yang disampaikan dalam video yaitu beberapa scene menunjukkan sisi sisi Rumah Gadang yang memiliki banyak ruangan yang unik kemudian lukisan-lukisan dalam Rumah Gadang yang masih dijaga dan terawat hingga saat ini.



Gambar 3

Rumah Adat “Rumah Gadang” Sumatera Utara
(Sumber: Channel Youtube TVRI Nasional, 2021)

Karya *audio visual* dari channel youtube TVRI Nasional dengan judul “Rumah Gadang Sumatera Barat” menjadi karya pembanding bagi perancang, pengambilan gambar pada setiap scene tidak jauh berbeda dengan karya perancangan yang dibuat. Pada pengambilan video juga menampilkan host untuk memandu video dalam menggali informasi yang ada. Pada scene berikutnya akan menampilkan penjelasan dari berbagai makna dari corak atau motif dari Istana Niat Lima Laras. Pada penggunaan warna perancangan audio visual dibuat dalam warna khas Batu Bara seperti, kuning, emas, coklat, putih, dan biru. Penggunaan tone warna menjadi beberapa elemen dalam teks penjelasan audio visual. Audio visual akan berdurasi 5-10 menit dalam menyampaikan informasi tentang sejarahnya dan juga situasi kondisi dari objek seperti penampakan lokasi makam Raja dan keluarganya, penampakan meriam puntung yang ada di Istana serta ruangan yang ada dalam Istana.

3. Audio Visual Indonesia Dalam Pristiwa TvOne – Jejak Sejarah Candi

Borobudur

Karya audio visual dari channel youtube TvOneNews dengan judul “Jejak Sejarah Candi Borobudur” yang berdurasi 30 menit dengan ukuran frame 16:9 menjadi salah satu karya pembanding dalam perancangan. Audio visual ini menampilkan informasi yang sangat lengkap mengenai jejak sejarah dari Candi Borobudur, menampilkan sound alunan piano yang dramatis sehingga menambah kesan audio suara menjadi lebih hidup dalam menyampaikan sejarahnya. Pengambilan gambar pada audio visual ini menggunakan foto Candi Borobudur atau lukisan kuno yang menggambarkan alur dari sejarah yang disampaikan yang kemudian digabungkan menjadi video. Tidak hanya itu dalam video juga banyak menampilkan sisi sisi bangunan sebagai informasi lanjutan yang dapat dilihat oleh target audiens agar tidak bosan dan dapat dengan mudah untuk dipahami. Penggunaan warna dalam pengeditan video Candi Borobudur ini menggunakan warna gelap pada sisi frame untuk menambah kesan historynya dan nampak terlihat kuno. Menggunakan transisi gelap terang untuk penampilan slide berikutnya.



Gambar 4
Jejak Sejarah Candi Borobudur
(Sumber: Channel Youtube tvOneNews, 2021)

Karya *audio visual* dari channel Youtube TVOne ini menjadi karya pembanding bagi perancang. Pengambilan gambar dan dijadikan satu dalam bentuk video seperti foto-foto visual Istana lama maupun baru yang berkaitan dengan objek kemudian ditampilkan untuk bahan informasi audio suara dalam video. Tentunya yang menjadi pembeda dalam pembuatan audio visual dengan karya pembanding yaitu durasi, dimana perancang menggunakan durasi paling lama 10 menit dalam pembuatan audio visual, untuk itu informasi yang dikumpulkan akan dirangkum dengan baik, baik informasi mengenai sejarah terbentuknya Istana Niat Lima Laras, silsilah raja yang bertahta, makna warna, makna motif, akses jalan, situasi dan kondisi objek dan lain-lain sebagainya. Audio visual ini juga menggunakan sound yang sesuai dengan lagu-lagu Melayu Pesisir khususnya Kabupaten Batu Bara Sumatera utara, seperti contoh lagu “Batu Bara Betuah”. Tentunya dalam penggarapan video akan menggunakan transisi yang gelap untuk penampilan slide berikutnya seperti hitam ke terang. Pengambilan video juga menampilkan beberapa situasi kegiatan yang di lingkungan Istana sebagai

pengenalan kegiatan yang dilakukan masyarakat Kabupaten Batu Bara Sumatera Utara.

E. Landasan Teori

1. Media Informasi

Secara umum dapat diartikan sebagai suatu pesan, ide, gagasan, yang disampaikan seseorang. Dalam ilmu komunikasi, pesan yang ingin disampaikan oleh seorang pengirim dipandang sebagai suatu informasi. Informasi ini dapat berupa numerik atau berupa angka-angka, audio, teks, dan citra atau gambar. Penyampaian informasi tersebut bisa dilakukan dengan lisan, namun dengan menggunakan suatu media dan saluran tertentu, informasi akan lebih dapat dipahami sebagai alat penyampai informasi, dan dapat juga digunakan sebagai alat penyimpan informasi. Melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Media menurut Supardi (2017:162) merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang. Sedangkan informasi adalah sesuatu yang mempengaruhi atau mengubah status pikiran, dalam konteks ilmu informasi, informasi disalurkan melalui media teks, dokumen, atau cantuman artinya dipahami seorang pembaca dari teks atau dokumen. Informasi terdiri dari informasi tidak terekam dan informasi terekam. (Pawit 2004:5).

Informasi merupakan data yang berasal dari fakta yang tercatat dan selanjutnya dilakukan pengolahan menjadi bentuk yang berguna atau bermanfaat bagi pemakainya. Informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian. Mendefinisikan lain tentang informasi yakni segala bentuk pengetahuan yang terekam. Ini artinya informasi dapat ditemukan dalam berbagai bentuk media baik cetak maupun noncetak. Media cetak seperti buku, surat kabar, majalah, jurnal, laporan penelitian, disertasi, tesis dan lain-lain. Sedangkan informasi melalui media online seperti ejurnal, ebook, surat kabar online, media social (facebook, intalgram, twitter) dan sebagainya yang dapat memberikan data dan nformasi bermanfaat guna menjawab persoalan bagi penggunanya. Sedangkan menurut sudut pandang dunia perpustakaan, informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati, atau bisa juga berupa keputusan yang dibuat seseorang. (Pendit, 2003:3). Maka dapat disimpulkan media informasi sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi.

Jenis media informasi terbagi menjadi dua (Oisina, 2020:12)

- a. Media Konvensional. Media konvensional adalah penggabungan atau pengintegrasian media-media yang ada untuk digunakan dan diarahkan dalam satu tujuan. Biasanya merujuk pada perkembangan teknologi komunikasi digital yang dimungkinkan dengan adanya jaringan konvensional, seperti media cetak dan juga media elektronik. Contoh media cetak yaitu Majalah, Koran, Tabloid dan contoh media elektronik seperti, Radio, Televisi dan lain

sebagainya.

- b. Media online atau yang sering juga disebut dengan mediasosial, dengan para penggunasecara mudah berpartisipasi,berbagi, danmenciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wifi, forum dan dunia virtual. Sebuah kelompok aplikasiberbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi. Contohnya seperti, web, blog, situs jaringan sosial, youtube dan lain sebagainya.

Dari teori di atas penulis akan menggunakan teori media konvensional dan juga media online di mana pada penggarapan sebuah karya perancangan akan menggunakan media konvensional sebagai media cetak yaitu poster, buku dan lain-lain sebagainya sedangkan media online akan menggunakan social media seperti YouTube dan juga Instagram.

2. Audio Visual

Menurut Anisa (2021:41) audio visual adalah salah satu media yang di dalamnya melibatkan unsur gambar dan juga suara. Media *Audio Visual* adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Selain itu, Purwono (2014:130) menyebutkan media *audio visual* adalah media kombinasi antara *audio* dan *visual* yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan

melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program *audiovisual* seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain.

3. Unsur Film

Film adalah media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Film diartikan juga sebagai bentuk karya seni audio-visual, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak (Pratista, 10:2010).

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan sinematik pada berikut ini:

1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film (fiksi) pasti tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan.

2. Unsur sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scne* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scne* memiliki 4 elemen pokok yaitu setting atau latar, cahaya, kostum atau make up, serta pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan

filmnya, serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. Editing adalah transisi sebuah gambar atau shot ke gambar shot lainnya. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap dengan Indra pendengar. Suara unsur sinematik yaitu merupakan hal yang penting dalam pembuatan film karena adanya suara akan memberikan senyawa terhadap film tersebut sound terdiri menjadi dua yaitu digetik suara yang terlihat dalam layar atau disiratkan oleh aksi dalam film dan sound non diegetic yaitu suara yang tidak nampak di layar seperti contoh komentator narator, instrumen, atau suara efek. Seluruh unsur sinematik tersebut saling berkesenimbunan membentuk satu kesatuan film yang utuh.

Dari teori di atas penulis menggunakan perancangan menggunakan teori unsur film dalam audio visual yang bersifat sinematik yang menggunakan beberapa aspek teknis pembentukan film.

4. Ilustrasi

Menurut Halim (2021:98) ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *ilustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) ilustrasi mengandung makna sebuah gambar yang menjelaskan isi dari suatu buku atau menjelaskan sebuah tulisan sehingga membantu pembaca dalam memainkan imajinasinya untuk mengartikan tulisan lewat sebuah gambar.

Secara etimologi, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "Illustrare" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi memperjelas teks ataupun kalimat dengan menggambarkan adegan dalam suatu cerita, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita. Dalam kata yang lain, ilustrasi berarti bagaimana seseorang mampu menerjemahkan sebuah konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual. Namun visualisasi dari ide atau konsep yang abstrak tersebut memberikan gambaran yang nilainya sama dengan konsep yang diwakilinya. Sehingga dengan demikian komunikasi menjadi bagian yang sangat penting disini. Komunikasi dalam konteks bagaimana si penikmat bisa memahami secara jelas makna yang tersirat dalam visual ilustrasi tersebut. (Thabroni, 2022:1), fungsi-fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Deskriptif.

Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Melalui ilustrasi deskriptif, teks deskriptif dapat dilukiskan dengan lebih

ringkas, menyenangkan dan berdampak pada uraian yang lebih cepat dan mudah untuk dipahami.

b. Fungsi Ekspresif.

Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.

c. Fungsi Analitis atau Struktural.

Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan fungsi Ilustrasi di atas dapat memperjelas teks ataupun kalimat dengan menggambarkan adegan dalam suatu cerita melalui ilustrasi yang akan dibuat ke dalam perancangan media informasi.

d. Fungsi Kualitatif.

Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol. Dari teori ilustrasi di atas perancang akan menggunakan fungsi dari ilustrasi yaitu ilustrasi yang bersifat deskriptif, ekspresif, analitis dan juga kualitatif. Perancang menggunakan pengertian ilustrasi dan beberapa fungsi dari ilustrasi seperti fungsi deskriptif, fungsi analisis dan struktural dan juga fungsi kualitatif dalam penggarapan karya poster, buku dan lain-lainnya.

5. Warna

Suatu komponen yang tercipta dari spektrum cahaya yang diperoleh dari pantulan pigmen tertentu oleh permukaan benda. Menurut Monika (2010:459) warna secara teori terbagi menjadi dua jenis yaitu warna additive dan warna substraktif. Warna additif adalah warna yang dihasilkan oleh cahaya. Digunakan pada televisi atau layar komputer. Warna primer dari warna additif adalah *red* (merah), *green* (hijau), dan *blue* (biru). Perpaduan dari warna primer akan menghasilkan warna sekunder yaitu cyan (*green + blue*), magenta (*blue + red*), dan yellow (*red + green*). Perpaduan warna sekunder akan menghasilkan warna *white* (putih). Warna substraktif adalah warna yang dihasilkan oleh pigmen (cat, pewarna, atau tinta). Warna primer dari warna substraktif adalah cyan (biru), magenta (merah), dan *yellow* (kuning). Perpaduan dari warna primer akan menghasilkan warna sekunder yaitu orange (*red + yellow*), green (*yellow + cyan*), dan purple (*red + cyan*). Perpaduan warna sekunder akan menghasilkan warna *black* (hitam).

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya jarak rupa benda yang dikenainya jarak rupa biru dan hijau kasta golongan tingkatan. Warna dalam kaitan visual mengandung arti sebenarnya yaitu rona corak atau kesan yang diperoleh seperti hitam hijau merah putih dan sebagainya yang kesannya disebabkan adanya cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda tertentu (.Kahfi 2021:7). Dalam Bahasa Indonesia, warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan *observer* (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur).

Dari teori warna di atas, perancang menggunakan warna yang menggambarkan sesuatu yang bernuansa sejarah seperti warna emas yang menggunakan perpaduan putih, emas, coklat, hitam hijau, dan kuning yang menggambarkan Kabupaten Batu Bara yang indentik dengan warna Melayu Pesisir.

6. Tipografi

Menurut Hamdani (2022:1) Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai '*visual language*', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif. Pada awalnya alphabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26. Menurut Budiono (2017:1) ada beberapa istilah yang berkaitan dengan tipografi:

- a. *Typeface*, adalah desain dari satu set bentuk huruf, angka, tanda baca yang memiliki satu sifat visual yang standar dan konsisten. Sifat tersebut membentuk karakter yang tetap meski rupa dan bentuk dimodifikasi
- b. *Typefont*, adalah satu set bentuk huruf, angka, tanda baca dalam rupa, ukuran dan gaya khusus untuk komunikasi.
- c. *Typestyle*, adalah modifikasi *typeface* yang didesain dari berbagai variasi guna memunculkan karakter visual, yang meliputi: *weight (light, medium, bold)*, *angle (roman, italic)*, *elaboration (outline, shaded, decorated)*.

7. Layout

Pengertian *layout* adalah suatu penentuan tata letak desain pada elemen tertentu sehingga menghasilkan visual yang menarik. Sementara, secara sederhana pengertian *layout* adalah desain tata letak. Layout dapat didefinisikan sebagai penataan fasilitas operasi secara ekonomis. Menurut Wahyudi (2022:93), *Layout/tata letak* merupakan salah satu tahap dalam perencanaan suatu fasilitas yang bertujuan untuk mengembangkan suatu sistem produksi yang efisien dan efektif sehingga dapat mencapai kebutuhan kapasitas dan kualitas dengan biaya yang paling ekonomis. Perencanaan *layout* mencakup desain dari bagian perusahaan, pusat-pusat kerja, dan peralatan yang membentuk proses perubahan dari bahan mentah menjadi bahan jadi. *Layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/ pesan yang dibawanya.

a) Elemen *Layout*

Menurut Reny (2022:1) elemen *layout* dalam desain grafis dapat berisi sejumlah elemen yang berbeda, yaitu:

- 1) Teks (*text*): Elemen teks termasuk judul, heading, dan paragraf. Dalam desain text-heavy, elemen-elemen ini harus ditata dengan cara intuitif yang mudah dibaca.
- 2) Gambar (*image*): Foto dan visual lainnya, seperti ilustrasi, membantu memecah teks dan mengkomunikasikan pesan tertentu. Elemen ini sangat efektif dalam melibatkan pemirsa melalui emosi.
- 3) Garis (*line*): Garis digunakan untuk membagi bagian. Mereka juga dapat menambahkan penekanan pada teks.
- 4) Bentuk (*shape*): Bila digunakan dengan baik, bentuk menambahkan sentuhan bakat dan kepribadian pada tata letak. Persegi panjang dan lingkaran adalah yang paling umum, tetapi ada banyak cara untuk berkreasi dengan bentuk.
- 5) Ruang putih (*white space*): Seperti yang telah kita bahas, menambahkan ruang di antara bagian-bagian tata letak mencegah pengguna kewalahan atau lelah saat melihat desain yang sibuk.

Dari teori di atas perancang akan menggunakan pengertian teori layout dan juga elemen lain sebagai tujuan utama dari layout untuk menampilkan layout yang komunikatif dalam penataan elemen gambar dan juga teks yang akan disajikan dalam sebuah media informasi.

8. Sejarah Bangunan Istana Niat Lima Laras

Bangunan Istana Niat Lima Laras merupakan salah satu peninggalan kerajaan suku melayu pesisir yang ada di Kabupaten Batu Bara Sumatera Utara. Bangunan ini dibangun atas dasar “Niat” dari Datoek Muhammad Yoeda atas perjuangannya berdagang di negri jiran dan berhasil lolos dari ancaman pemerintah colonial VOC pada masa itu. Beliau mengatakan apabila dagangannya mendapatkan keuntungan yang besar maka akan ia bangunkan Istana Besar untuk ia tempati dan Istana tersebut di beri nama Istana Niat Lima Laras, dimana kata “Niat” berasal dari Niat dan Nazar dari Datoek Mad Yudha dan kata “Lima Laras” berasal dari nama daerah setempat.

Kerajaan Lima Laras di mulai dari abad 15 M, dimana puak-puak orang Melayu melakukan perpindahan seperti Melayu Palembang, Pagaruyung Batusangkar dan minangkabau menuju Pesisir Timur Sumatera Utara, ada juga yang langsung menyebrang ke Semenanjung Tanah Melayu. Sebagian besarnya Minangkabau menempati Kawasan di Kerajaan Negri Sembilan seperti Naning yang terletak di antara Rembau dan Malaka. Dipercaya pula bahwa orang Melayu Palembang dan Pagaruyung Batusangkar sebagai pemegang adat Tameggong ada yang bermukim di Malaka. Sebagiannya pula menetap di wilayah Siak dan wilayah batubara sehingga sampailah ke hari ini bersama masyarakat di Batu Bara secara keseluruhannya adalah tertakluk kepada adat Tamenggong dan bukan adat Perpatih. Kehadiran mereka ke wilayah batubara sebagai pengasas atau bergabung dengan pemukiman-pemukiman terdahulu tidaklah perlu dipertikaikan. Ketika raja kecil menjadi Sultan imperium Riau-

Johor dan Pahang pada tahun 1717, Baginda mengunjungi batubara dan melantik kepala-kepala negeri yang tempat menjadi Datuk kepala suku. Kerajaan Lima Laras berdiri sejak abad ke-14 dan dari sejak berdirinya hingga tiba masa keruntuhannya telah diperintah oleh beberapa raja-raja yang bergelar Datuk, antara lain Datuk Cik Ajung, Datuk Cik Jaelani, Datuk Imam, Datuk Merah Mata, Datuk Dagang, Datuk Bendahara Berjasa Sakti, Datuk Masidin bergelar Datuk Paduka Seri Indera, Datuk Rama bergelar Datuk Seri Asmara, Datuk Haji Aminuddin, Datuk Haji Ja'far bergelar Datuk Maharaja Seri Indera, Datuk Mati sudah bergelar Dato Seri Diraja, Datuk Abdul Ghani, dan Datuk Muhammad Azminsyah.

Pada tahun 1865 sebelum berlaku penguasaan Belanda ke atas batubara telah banyak diketahui tempat pusat perdagangan seperti pantai bagan dalam (pantai Bogak), Kuala Tanjung tiram pantai bagan luar (Bandar Koto) Lima Laras dan sepanjang pantai Batu Bara, di tempat inilah berkumpulnya para pedagang dari luar seperti Arab cina Malaka dan Penang. Para saudagar-saudagar Melayu batubara dan raja-raja Batu Bara sangat giat menjalankan perniagaan dan selalu berangkat ke luar negeri membawa barang dagangannya. Pada zaman pemerintahan datuk Haji Aminuddin, beliau Semar melakukan perniagaan ke luar negeri terutama di semenanjung Tanah Melayu minat berniaga ini diwarisi oleh turun temurun anak-anak dan cucu-cucunya diantaranya yaitu Datuk laksamana Putra Raja dan adiknya Datuk Haji Jafar.

Datuk Haji Aminuddin memiliki tiga anak Putra 2 diantaranya dilantik sebagai raja dan satu tidak dilantik karena memiliki kecacatan pada jari tangan

Putranya dan juga buta huruf yang akan ditakutkan menjadi bahan ejekan masyarakat apabila dilantik menjadi Raja. Beliau telah menetapkan anak sulungnya Datuk laksamana Putra Raja untuk mendirikan istana di Bagan luar dan sekaligus menjadi kepala disana menjadi pusat dagangan di pantai bagan luar yang terkenal dan yang teramai di Batu Bara. Beliau juga membimbing anak keduanya yaitu Datuk Haji Ja'far untuk memperluas daerah membuka hutan menebang dan membakar hutan-hutan nibung untuk membuat perkampungan baru inilah sejarahnya tapak Istana Lima Laras dinamakan dengan nimbung Agus.

Kemudian dibangunlah suatu istana yang sangat sederhana di kawasan baru ini dan diberi nama kerajaan lima Laras dimana nama ini sesuai dengan nama tempat daerahnya dan ditetapkanlah datuk Haji Ja'far sebagai Raja Kerajaan Lima laras (Lubis dan Ismail 2012 : 149-155). Pertikaian antara pihak Belanda dan juga keluarga Kerajaan dimulai dari rasa iri hati dari seorang Datuk Muhammad Baqi yang ingin menguasai Bandar di pantai bogak, di mana pada saat itu kemasyuran pusat perniagaan pantai bagan luar disebabkan fungsi dan statusnya telah menjadi pelabuhan bebas atau (Free port) segala usaha untuk menewaskan Datuk Laksamana Putra Raja Lima Laras tidak membawakan hasil apa-apa sehingga beliau meminta bantuan kepada pihak Belanda, di mana pihak Belanda pada saat itu juga ingin mempersiapkan ekspedisi tentara angkatan darat serta angkatan laut untuk menguasai wilayah laut serta darat pada kawasan sepanjang daerah pesisir pantai wilayah negeri batubara dan permohonan Datuk Muhammad Baqi disetujui dan penyerangan dimulai pada tanggal 12 September

1865 M namun penangkapan ini gagal karena Datuk laksmana putri raja pada saat itu telah mengetahui rancangan yang akan dilakukan angkatan bersenjata pemerintah kolonial Belanda dan ia pun berunding menuju wilayah kesultanan Serdang. Pada tanggal 17 september 1865 M tentara Belanda berhasil menangkap datu Abdullah dan pada tanggal tiga Oktober tahun 1865 M Datuk laksmana Putra Raja 5 Laras batubara ditangkap lalu dibuang ke Jawa. Beberapa waktu kemudian dengan alasan tertentu pemerintahan kolonial Belanda mengembalikan kekuasaan Kerajaan Lima Laras Batu Bara kepada keluarga Kerajaan (Morna, 2010:15).

Setelah pelantikan ditetapkan kepada Datuk Haji Jafar Haji Jafar menjalankan perniagaan dengan beberapa kesepakatan dan aturan yang dipaksa antara kerajaan himalaras dan Belanda di mana Belanda akan memperoleh hak monopoli perdagangan pada sekitar kawasan pesisir kerajaan 5 Laras batubara serta sepenuhnya akan menguasai pelabuhan bagan luar dan juga berlakunya larangan untuk berniaga keluar pulau kepada rakyat dan keluarga Kerajaan atau kedatukan Lima Laras Batu Bara dan diteruskan oleh putranya yaitu Datuk mad yudha. Akan tetapi secara diam-diam hubungan dagang yang selama ini telah lama terjalin antara Kerajaan atau Kedatukan Lima Laras dengan beberapa kerajaan Tanah Melayu pada pemerintahan Datuk Muhammad Yudha yang bergelar Datuk Sri Diraja kembali dilakukan secara tersembunyi di mana pada akhirnya membuat kemarahan pihak Belanda. Mereka tidak mau disaingi dalam perniagaan pada kawasan Asia Tenggara dengan perjanjian kekuasaan monopoli yang dipaksakan kolonial Belanda. Pihak belanda mengeluarkan

larangan keras atau ultimatum terhadap penguasa dan rakyat kerajaan kedatukan Lima Laras untuk melakukan perniagaan dengan luar negeri mereka akan memberikan hukuman keras kepada siapapun yang melanggar ultimatum tersebut.

Pada saat ancaman atau ultimatum tersebut dikeluarkan dan diumumkan oleh pemerintahan kolonial Belanda. Datoek Muhammad Yudha fengan beberapa sahabat dan pekerjanya pada saat itu sedang berada di laut selat Malaka dalam pelayaran dari semenanjung tanah Melayu menuju Batu Bara dengan beberapa tongkang yang penuh dengan barang perniagaan. Kabar ancaman kolonial Belanda disampaikan oleh seorang anggota suruhan yang menyamar sebagai seorang nelayan kepada Muhammad Yudha, kemudian Datuk Muhammad Yudha bernazar kepada Allah apabila ia selamat dari ancaman kolonial Belanda serta mendapatkan keuntungan besar Datuk Muhammad Yudha akan membangun sebuah istana untuk ditinggali bersama keluarga kerajaan lima Laras Batu Bara. Maksud dari niat Datuk Muhammad yudha untuk mendirikan Istana Karena selama berkuasa tidak mempunyai tempat tinggal atau pusat pemerintahan yang layak dan juga sebagai pengganti istana kerajaan 5 Laras yang telah musnah dibakar oleh tentara kolonial Belanda pada masa pertempuran antara kolonial Belanda dengan laskar kerajaan lima Laras batubara yaitu masa kekuasaan datuk Indra. Dengan izin Allah SWT Niat Dari Datuk Muhammad Yudha terkabul. (Morna 2010 : 20)



Istana Niat Lima Laras

Teras Istana

Gambar 5.

Bangunan Istana Niat Lima Laras
(Sumber: Muhammad Faishal, 2020)

Bangunan Istana Niat Lima Laras didirikan pada tahun 1907 dan selesai pada tahun 1912. Istana Niat Lima Laras didirikan oleh Datuk Muhammad Yudha yang bertahta pada tahun 1883 hingga 1919. Pembangunan ini menghabiskan biaya sebesar 150.000 golden dengan mengundang arsitektur Eropa dan juga Cina yang menggunakan gaya campuran arsitektur Eropa, China dan juga Melayu. Bangunan ini banyak makna dalam setiap bentuk bangunannya seperti tangga yang kiri dan kanan yang bentuknya sedikit berbeda ,untuk tangga masuk yang sebelah kiri digunakan oleh parah dayang dan penghuni lainnya khusus kaum wanita ,sedangkan tangga yang sebelah kanan khusus di naikkan oleh raja dan para petinggi lainnya khusus lelaki dan

adapun beberapa budak lainnya masuk melalui tangga belakang bangunan (Rahmadhan, 2022:18).

Pembangunan Istana Niat Lima Laras dibangun pada tahun 1907 dan selesai pembangunan pada tahun 1912. Pembangunan Istana Niat Lima Laras langsung dipimpin oleh Raja Kerajaan Lima Laras ke XII yaitu Muhammad Yoeda, proses pembangunan dilakukan dengan mendatangkan tenaga ahli yang berasal dari Cina. Raja Muhammad Yoeda memimpin Kerajaan Lima Laras pada tahun 1883 sampai 1919. Istana Lima Laras memiliki empat lantai, dimana lantai pertama dibuat dari bahan beton. Lantai pertama tersebut digunakan untuk balai pertemuan atau ruang untuk melakukan musyawarah. Sedangkan lantai dua, tiga dan empat berisikan sejumlah kamar dengan ukuran 6 x 5 meter. Kamar yang ada biasanya digunakan oleh para tamu kerajaan. Istana Niat Lima Laras terlihat megah karena terdapat banyaknya pintu dan jendela yang dimiliki istana Niat Lima Laras, jumlah pintu yang ada 28 pintu serta 66 pasang daun jendela. Istana Niat Lima Laras diberikan nama Istana Niat oleh Muhammad Yoeda dengan berdasarkan niat Raja Muhammad Yoeda untuk mendirikan Istana pada masa pemerintahannya, sedangkan Lima Laras adalah nama daerah (desa) didirikannya istana tersebut (Irwansyah 2017:136).

Bangunan ini memiliki keunikan pada gaya arsitekturnya yaitu menggunakan gaya campuran eropa, china dan juga melayu serta beberapa lambang dan simbol dari ukiran kayu pada Bangunan Istana Niat Lima Laras, yaitu terletak pada Atapnya, Atap Lontik, Kajang Dan juga limas. Kemudian pada tiangnya yaitu, Tiang Seri, Tua, Tengah, Penghulu, Dua Belas dan

Bujang. Adapun keunikan dalam pemaknaan warna yang digunakan pada Bangunan Istana Niat Lima Laras yaitu, warna Kuning yang menunjukkan kekuasaan/kerajaan, warna Biru yang menunjukkan Daerah Pesisir, warna Coklat yang menunjukkan ada Penghulu/Raja yang harus dipatuhi, warna Hitam yang ditunjukkan atau digunakan pada pemuka Adat/Panglima, warna Putih ditunjukkan pada Alim Ulama dan warna Merah ditunjukkan pada kerakyatan yang harus diperhatikan.

Bangunan Istana Niat Lima Laras ini dulunya memiliki warisan yang banyak seperti intan, berlian, kris, empayan ukiran naga, meriam puntung, barang pecah-belah, 2 pedang dan 1 tombak. Semua peninggalan dibagi rata kepada anak anaknya sehingga peninggalan di dalam bangunan sudah kosong, yang tersisa hanya meriam puntung, bangunan arsitekturnya dan juga makan sang *Datoek Muhammad Yoeda*. Istana Lima Laras memiliki empat lantai, dimana lantai pertama dibuat dari bahan beton. Lantai pertama tersebut digunakan untuk balai pertemuan atau ruang untuk melakukan musyawarah. Sedangkan lantai dua, tiga dan empat berisikan sejumlah kamar dengan ukuran 6 x 5 meter. Kamar yang ada biasanya digunakan oleh para tamu kerajaan. Istana Niat Lima Laras terlihat megah karena terdapat banyaknya pintu dan jendela yang dimiliki istana Niat Lima Laras, jumlah pintu yang ada 28 pintu serta 66 pasang daun jendela.

Datoek Muhammad Yoeda memiliki istri 4 dan 11 anak ,8 Laki-laki dan 3 perempuan . istri pertama memiliki anak 7 ,yaitu laki laki 5 dan perempuan 2 anak pertama dari istri pertama adalah ayah dari beliau yaitu yang masih

hidup hingga sekarang cucu generasi ke 13 *Datok Muhammad Azminsyah*. Kemudian istri yang ke 2 tidak memiliki anakistri ke 3 memiliki 3 anak yaitu Laki-laki semua, dan yang terakhir istri ke 4 hanya memiliki 1 anak yaitu perempuan (Rahmadhan, 2022: 8-10).

Datuk Muhammad Yudha bergelar datu srideraja adalah raja yang disayangi rakyat dan raja yang tidak sedikitpun mau berkompromi dengan Belanda setelah beberapa tahun pemerintah beliau akhirnya mangkat serta meninggal dunia pada tanggal 7 Juni 1919 dan dimakamkan di samping kanan Istana Niat Lima Laras. Sebagai tanda mengenang jasa Datuk Muhammad Yuda pada masa hidupnya yang berjiwa anti penjajah kolonial Belanda, maka pada agensi militer Belanda tahun 1947 istana niat 5 Laras difungsikan menjadi pangkalan markas rombongan laut di bawah pimpinan mayor laut Dahrif Nasution dan rombongan darat di bawah pimpinan Mayor Wakif. Istana ini dijadikan markas mengikut tempatnya yang strategis dan keluarga istana yang terkenal sebagai anti penjajah pada tahun 1950 istana ini mulai nampak rusak akibat perang dan termakan usia bermula pada tahun 1950 pada penghuni istana satu demi satu mulai meninggalkan istana untuk mencari penghidupan baru dan bermukim di luar istana pada tahun 1970 istana tersebut tidak layak lagi dihuni karena sebagian bangunannya runtuh (Joharis dan Ismail 2012 : 159-160).

F. Metode Penciptaan

Metode Perancangan merupakan cara berfikir dengan cara menyesuaikan rumusan masalah dan tujuan perancangan hingga menghasilkan suatu produk (hasil rancangan). Metode perancangan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran pada objek yang diteliti atau yang dirancang. Dalam metode ini meliputi pengumpulan data dan analisis data.

1. Persiapan

a. Metode Pengumpulan Data

Perancangan media informasi pada bangunan Istana Niat Lima Laras menggunakan metode pengumpulan data primer yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu:

1) Observasi

Metode observasi, yaitu pengumpulan data dengan datang langsung ke lokasi wisata sejarah Bangunan Istana Niat Lima Laras dalam waktu tertentu, mengamati secara sistematis mengenai objek wisata. Observasi juga dilakukan dengan *online* yaitu dengan mengamati perkembangan wisata melalui sosial media yang berkaitan dengan objek penelitian.

2) Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui pengajuan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diwawancarai. Teknik wawancara dapat pula diartikan sebagai cara yang

dipergunakan untuk mendapatkan data dengan bertanya langsung secara bertatap muka dengan responden atau informan yang menjadi subjek penelitian. (Rahmadi, 2011:75).

Wawancara dilakukan secara bebas, namun masih dikendalikan oleh daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, wawancara tidak kaku, tetapi luwes dan fleksibel, sehingga tidak terlalu jauh menyimpang dari data yang diinginkan peneliti. (Abubakar, 2021:67)

Metode wawancara ini mengumpulkan data dengan mewawancarai narasumber terkait objek wisata sejarah masyarakat melayu yaitu pada bangunan istana niat lima laras. Penulis melakukan wawancara kepada cucunya yaitu keturunan langsung dari datuk Muhammad Yoeda yaitu Datuk Muhammad Azminsyah yang masih hidup hingga sekarang beliau merupakan keturunan sekaligus pengurus bangunan Objek tersebut. Beliau mengatakan “Istana Niat Lima Laras belum memiliki media informasi dalam bentuk desain komunikasi visual seperti poster, infografis yang menceritakan sejarah bangunan ini. Istana Niat Lima Laras belum memiliki mediana sendiri seperti sosmed atau youtube, biasanya banyak youtuber daerah yang datang ke sini mewawancarai saya mengenai sejarahnya, untuk meliput sekaligus mempromosikan warisan budaya masyarakat melayu pesisir ini. Biasanya pengunjung datang musiman, namun tidak pernah sepi hampir setiap minggunya selalu ada pengunjung. Pengunjung datang untuk berfoto foto dan ada beberapa pengunjung yang kalo penasaran maka dia akan bertanya ke saya, karena rumah saya di

lingkungan ini dan kebetulan saya adalah ahli waris dan juga pengurus Bangunan Istana Niat Lima Laras. Bangunan ini telah rapuh dan sudah tidak layak untuk dimasuki oleh banyak orang dan hanya 2-5 orang saja yang bisa masuk itupun karena adanya kepentingan mendesak seperti riset sejarah. Bangunan ini memiliki usia sekitar 111 tahun di mana kondisi dan situasi yang sangat memprihatinkan karena pemerintah setempat dan juga masyarakat sekitar sudah mulai melupakan warisan budaya ini. Untuk itu perlunya tindakan tindakan dari pemerintah dan juga masyarakat sekitar untuk lebih peduli sehingga dapat melestarikan warisan budaya suku Melayu pesisir yang ada di Kabupaten Batu Bara”.



Gambar 6.
Wawancara Datoek Mhd Azminsyah generasi ke-13
(Sumber : Asriyana, 2023)

Wawancara juga dilakukan kepada warga sekitar yaitu Asriana beliau berpendapat "Istana ini sudah tua dahulunya banyak orang yang datang ke sini, berfoto foto, kalau ingin tahu tentang sejarahnya biasanya wisatawan langsung bertanya sama keturunan datuk Istana ini yang masih hidup hingga sekarang. Sekarang pengunjung tidak sebanyak dulu karena bias kita lihat bangunan ini sudah tua dan tidak bias dimasuki banyak orang dan pengurus sekaligus ahli waris sudah tua akan sangat bagus apabila ada media informasi yang dipajang di sekitar Bangunan Istana Niat Lima Laras karena mengingat ahli waris sudah tua dan mulai kehilangan pendengarannya dengan adanya media informasi memudahkan pengunjung untuk mengerti detail tentang sejarah, silsilah kerajaan dari bangunan sebagai informasi langsung dari pengunjung yang datang ini agar tidak adanya informasi yang simpang siur mengenai bangunan ini, dan akan lebih bagus lagi kalau ada video penjelasan mengenai sejarah secara detail, dikarenakan anak anak zaman sekarang sudah memiliki akun youtubanya sendiri jadi bisa digunakan juga sebagai pengenalan tentang sejarah warisan budaya kita ini". (Wawancara : Asriana, 21 Februari 2023)

3) Studi Pustaka

Studi literasi dilakukan dengan mencari informasi dan data yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai landasan atau acuan perancangan. Dalam hal ini penulis mencari informasi melalui data data tersebut di beberapa jurnal, artikel, surat kabar, internet dan juga data dari arsip dinas perpustakaan Kabupaten Batu Bara. Data data ini membantu

untuk melengkapi data yang ada tentunya informasi tersebut dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

2. Perancangan

a. Metode Analisis Data

Setelah pengumpulan data, maka diperlukan suatu metode analisis. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisa SWOT. Metode analisis data yang dilakukan untuk menjelaskan tujuan dari perancangan Media Informasi Wisata Sejarah Pada Bangunan Istana Niat Lima Laras yang akan dijadikan ide dalam penggarapan karya. Dalam menganalisis data yang ada digunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) sebagai berikut:

1) Kekuatan (*Strength*)

- a) Memiliki bentuk bangunan yang unik dan indah.
- b) Merupakan warisan budaya peninggalan kerajaan Melayu Pesisir.
- c) Merupakan icon Kabupaten Batu Bara.
- d) Menjadi salah satu tempat pilihan untuk melakukan kegiatan atau riset yang berbau sejarah Melayu Pesisir.

2) Kelemahan (*Weaknesses*)

- a) Lemahnya Literasi sejarah bangunan Istana Niat Lima Laras, sehingga memerlukan Media Informasi dalam beberapa bauran media untuk revitalisasi sebagai upaya pelestarian warisan budaya masyarakat Melayu Peisir Kabupaten Batu Bara Sumatera Utara.

- b) Letak yang kurang strategis karena wisata berada di daerah pelosok berbeda dengan istana lainnya yang berada di pusat Kota seperti Istana Maimun Kota Medan.
- c) Bangunan Istana Niat Lima Laras tidak mendapatkan perawatan yang baik sehingga saat ini bangunan telah rapuh dan tidak layak untuk dikunjungi oleh banyak wisatawan.

3) Peluang (*Opportunity*)

- a) Dengan adanya media informasi sebagai upaya Revitalisasi peninggalan sejarah Melayu Pesisir, dapat memudahkan pengunjung untuk lebih mengetahui sejarah asli dari Bangunan Istana Niat Lima Laras, dan menyadarkan masyarakat untuk melestarikan warisan Melayu Pesisir yang berharga di Kabupaten Batu Bara.
- b) Mampu menjadikan objek sejarah Bangunan Istana Niat Lima Laras ini dapat dikenal sebagai warisan budaya yang bernilai oleh masyarakat luas.

4) Ancaman (*Threats*)

- a) Rendahnya pengetahuan masyarakat terhadap pentingnya wisata sejarah peninggalan masyarakat Melayu Pesisir ini membuat objek ini mulai dilupakan.
- b) Kurangnya kepedulian pemerintahan setempat untuk perawatan sehingga Bangunan ini ditakutkan akan menghilang/ runtuh.

b. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan media informasi wisata sejarah bangunan Istana Niat Lima Laras Kabupaten Batu Bara terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan strategi perancangan. Untuk itu perlunya menganalisis perancangan Media Informasi dalam upaya revitalisasi peninggalan sejarah. Ruang lingkup perancangan terdiri dari segmentasi, *targetting* dan *positioning*

1) Segmentasi

Segmentasi adalah pengelompokan pada masyarakat berdasarkan kriteria tertentu sebagai berikut:

a) Geografis

Masyarakat daerah Kabupaten Batu Bara dan wisatawan

b) Demografis

Usia : 12 – 50 Tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Profesi : Semua kalangan

Status sosial : ke bawah, Menengah dan Ke atas

Jenis pengunjung : Individu dan kelompok

c) Psikografis

Khususnya masyarakat Kabupaten Batu Bara dan juga wisatawan, Bangunan Istana Niat Lima Laras yang memiliki ketertarikan dan kecintaan terhadap wisata sejarah sebagai bentuk kepedulian menjaga dan melestarikan warisan budaya Melayu Pesisir.

2) *Targeting*

Dari hasil data yang sudah didapatkan, *targeting* dalam perancangan media informasi pada Bangunan Istana Niat Lima Laras sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan wisatawan dan masyarakat terhadap warisan budaya suku Melayu Kabupaten Batu Bara. Usia 12-50 tahun, yaitu wisatawan dan masyarakat yang bisa membaca, dapat memahami informasi, memiliki keingintahuan tinggi, dan menyukai wisata sejarah.

3) *Positioning*

Positioning dalam perancangan media informasi Bangunan Istana Niat Lima Laras sebagai upaya untuk meningkatkan wawasan publik terhadap warisan budaya yang bernilai. Bangunan ini merupakan wisata sejarah, dan peninggalan warisan suku Melayu Pesisir. Wisata ini memiliki banyak misteri dalam sejarahnya baik itu dalam makna warna dan juga arti simbol Bangunan Istana Niat Lima Laras. Memiliki arsitektur corak campuran eropa dan juga china. Wisata sejarah ini juga memiliki makam asli dari penghuni istana yang terletak di sekitar lokasi Bangunan Istana Niat Lima Laras. Sehingga masyarakat dan wisatawan dapat melihat jelas bagaimana perjuangan seorang Datuk Mad Yuda memimpin kerajaannya pada masa kejayaannya dengan beberapa bukti peninggalan sejarah yang masih ada hingga saat ini.

c. Perwujudan

Kemudian adanya perancangan dalam bentuk strategi verbal dan juga visual, sebagai berikut:

a) Strategi Verbal

Media Informasi yang akan digunakan menggunakan kata-kata yang singkat padat dan jelas mengenai informasi sejarah dan juga silsilah kerajaan dari Istana, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh target audiens. Dengan adanya media informasi mengenai Bangunan Istana Niat Lima Laras, diharapkan dapat membantu menyampaikan sejarah terbentuknya Bangunan Istana Niat Lima Laras masyarakat luas sebagai upaya Revitalisasi peninggalan sejarah masyarakat Melayu Pesisir dalam melestarikan dan juga menjaga situs bersejarah yang ada di Kabupaten Batu Bara. Media informasi akan menggunakan bahasa Indonesia, sehingga media informasi *audio visual* dapat disaksikan oleh masyarakat dalam maupun luar negeri. Bahasa yang bersifat deskriptif, komunikatif, dan persuasive sehingga memperluas pengetahuan audiens sebagai media pembelajaran tentang sejarah warisan budaya masyarakat Melayu pesisir yang ada di Kabupaten Batu Bara Sumatera Utara.

b) Strategi Visual

Perancangan media informasi Bangunan Istana Niat Lima Laras menggunakan konsep gaya desain yang modern dengan *style flat design* sesuai pada masa sekarang, dengan menggunakan beberapa ikon bangunan istana, desain vector yang menceritakan penjelasan singkat sejarah

terbentuknya Istana sehingga dapat memunculkan ciri khas Bangunan Istana Niat Lima Laras dari Kabupaten Batu Bara Sumatera Utara. Untuk pemilihan warna yang akan digunakan pada bangunan objek wisata yaitu terinspirasi dari desain *The Martin Agency* yang menggunakan warna emas teredam, dan nuansa warna putih yang kontras melawan warna hitam dan putih untuk kontras yang mencolok. Sederhana, minimal, dan elegan sehingga dapat menonjolkan situs yang bernuansa sejarah yang minimalis dan sederhana.

d. Penyajian Karya

Perancangan media informasi pada Bangunan Istana Niat Lima Laras, berisi tentang serangkaian peristiwa sejarah terbentuknya bangunan Istana Niat Lima Laras dengan beberapa penerapan ikon dan desain vector pada pengenalan setiap sisi atau motif istana yang menjadi daya tarik dan memudahkan pengunjung untuk lebih mudah memahami isi yang disampaikan. Setelah melalui riset pengumpulan data, maka perancang menetapkan beberapa media yang cocok untuk Media Informasi Bangunan Istana Niat Lima Laras, yaitu:

a. Karya Utama

1) Audio Visual

Audio visual bertujuan untuk memperkenalkan situs sejarah yang ada di Kabupaten Batu Bara yaitu Bangunan Istana Niat Lima Laras.

b. Karya Pendukung

a) *Merchandise*

Merchandise berfungsi sebagai media yang digunakan untuk mendorong penjualan dan sebagai media informasi bagi wisatawan dan calon wisatawan wisata sejarah pada Bangunan Istana Niat Lima Laras. *Merchandise* yang ditampilkan adalah *T-Shirt*, *totebag*, *stiker*, *mug*, *pin*, *tumbler*, dan kalender.

b) *Manual Book*

Manual Book ini berisikan sejarah dan informasi mengenai Istana Niat Lima Laras Kabupaten Batu Bara.

c) Media Luar Ruangan

Media luar ruangan yang berfungsi sebagai media informasi tentang objek wisata sejarah Bangunan Istana Niat Lima Laras, yaitu *banner*, *poster*, dan *feed media social*. Perancangan media informasi ini menggunakan *feed* sosial media yaitu *instagram* dalam memberikan informasi. Mengingat media informasi melalui sosial media sangatlah efektif, untuk ini perancang membuat desain *feeds instagram* untuk menyampaikan seputar objek wisata dengan menggunakan informasi dan juga gambar visual dari bangunan tersebut.

Dalam penyajian karya media informasi objek wisata pada Bangunan Istana Niat Lima Laras ini disajikan dalam bentuk pameran. Pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya yang mengkomunikasikan dan diapresiasi para audiens. Pada *display* pameran dipajang karya digital

dan karya cetaknya agar audiens dapat melihat bauran media yang telah dirancang. Media panjang tersebut disusun semenarik mungkin agar terlihat menarik dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada audiens.



