

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Warisan sejarah mengacu pada warisan budaya yang menyampaikan aspek terhormat dari warisan budaya masyarakat. Pelestarian dan pemeliharaan kekayaan budaya yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia merupakan tugas penting dalam menjaga warisan sejarahnya. Masyarakat Indonesia berkesempatan untuk mendapatkan wawasan berharga dari beragam peninggalan sejarah, yang memungkinkan mereka memanfaatkan kekayaan budaya masa lampau untuk kemajuan bangsa dan negara. Salah satu wujud peninggalan sejarah yang dapat diamati terlihat jelas pada struktur fisik bangunan. Indonesia memiliki segudang bangunan bersejarah ternama, seperti Candi Borobudur, Istana Maimun, Lawang Sewu, dan Gedung Sate, yang tersebar di seluruh penjuru negara kepulauan ini. Masing-masing keajaiban arsitektur ini memiliki narasi uniknya sendiri. Signifikansi opini publik tentang bangunan cagar budaya terletak pada kemampuannya menumbuhkan kesadaran dan mendorong keterlibatan aktif dalam pelestarian cagar budaya. Namun demikian, sebagian besar populasi menunjukkan kurangnya minat terhadap artefak sejarah, dengan banyak yang tidak menyadari keberadaannya. Keterbatasan kesadaran di kalangan masyarakat umum tentang hal-hal sejarah sering mengarah pada kecenderungan untuk meremehkan arti penting dari artefak sejarah. Bahkan, ada individu yang menganggap warisan sejarah semata-mata sebagai struktur kuno tanpa relevansi yang berarti. (Vika dan Renaldi, 2015).

Pentingnya melestarikan peninggalan sejarah ini sangat relevan, karena dapat berfungsi sebagai simbol budaya untuk daerah masing-masing. Selain itu, warisan budaya ini memiliki nilai yang tinggi sebagai sumber informasi dan pendidikan sejarah, sekaligus memiliki potensi untuk menarik wisatawan dan berkontribusi pada industri pariwisata. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak akan desain media informasi yang secara efektif menumbuhkan rasa ingin tahu tanpa merendahkan, sekaligus menanamkan apresiasi yang tulus terhadap arsitektur sejarah, khususnya di kalangan demografis yang lebih muda.

Kota Sorong adalah sebuah kotamadya yang terletak di Provinsi Papua Barat Daya. Sorong, kota yang dikenal sebagai "Kota Minyak", telah menjadi tempat kegiatan eksplorasi minyak sejak tahun 1935, yang diprakarsai oleh *Nederlands Nieuw-Guinea Petroleum Maatschappij (NNGPM)*, bisnis minyak milik Belanda. Sorong, memiliki keistimewaan sebagai pusat kota terbesar di wilayah tersebut. Kota ini menempati urutan kedua kota terpadat di Papua, setelah Kota Jayapura. Namun demikian, tidak diketahui secara luas bahwa sebelum perkembangan pesatnya saat ini, pusat pemerintahan dan signifikansi sejarah berasal dari sebuah pulau yang terletak di seberang kota Sorong yang dikenal dengan sebutan Pulau Doom.

Pulau Doom secara historis dikenal dan dihuni sejak masa penjajahan Belanda. Belanda telah menyatakan ketertarikannya pada keberadaan pulau ini sejak tahun 1800-an. Selanjutnya, sekitar tahun 1935, Pulau Doom ditetapkan sebagai pusat pemerintahan pusat pemerintahan Sorong, disebut *Onderafdeling*. Pada masa itu, Sorong belum mendapatkan sebutan kota. Sebaliknya, pusat

aktivitas utama hanya terkonsentrasi di Pulau Doom. Perbedaan yang disebutkan di atas menjadikan Doom sebagai titik fokus dalam hal aksesibilitas listrik, pembangunan infrastruktur, dan penyediaan beragam fasilitas, sangat berbeda dengan Sorong daratan.

Saat ini, terbatasnya ketersediaan informasi sejarah yang komprehensif tentang pulau ini menghambat pengakuannya sebagai aset sejarah yang signifikan. Bapak Abdul Hadad, selaku tokoh sejarawan mengatakan bahwa saat ini upaya dari berbagai pihak untuk mempromosikan pulau Doom sebagai bagian dari destinasi wisata masih minim. Alhasil, rata-rata wisatawan yang berkunjung ke Sorong tidak menganggapnya sebagai tujuan utama melainkan sebagai tempat transit untuk mencapai kawasan wisata Raja Ampat yang secara administratif berbeda dengan Kota Sorong.

Sebagai perbandingan, data dari Badan Pusat Statistik terkait jumlah kunjungan wisatawan antara kota Sorong dan Raja Ampat sangat berbeda jauh, dimana total kunjungan wisatawan pada tahun 2017 di kota Sorong 535 sedangkan di Kabupaten Raja Ampat sebanyak 36.091 orang. (Sumber: Badan Pusat Statistik, 2023 )

Wisatawan dan Jumlah	Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Kabupaten Raja Ampat (Jiwa)		
	2017	2018	2019
M mancanegara	18 841	23 099	24 090
Domestik	17 250	20 811	22 285
Jumlah	36 091	43 910	46 375

Sumber: Dinas Pariwisata Kabupaten Raja Ampat.

*Gambar 1. 1 Jumlah kunjungan wisatawan ke kabupaten Raja Ampat tahun 2017-2019 (Sumber: BPS Kab. Raja Ampat )*

Wisatawan	Wisatawan (Jiwa)		
	2015	2016	2017
Mancanegara	324,00	547,00	535,00
Domestic	-	-	-
Jumlah	324,00	547,00	535,00

Gambar 1. 2 Jumlah wisatawan ke Kota Sorong tahun 2015-2017(Sumber: BPS Kota Sorong )

Konsekuensinya, signifikansi sejarah pulau ini sebagian besar tetap tidak dikenali, tanpa upaya bersama untuk mempromosikannya sebagai situs tujuan wisata dan pendidikan, sehingga perancang tertarik untuk mengambil objek perancangan berjudul *“Perancangan Buku Esai Fotografi Sebagai Media Informasi Potensi Wisata Sejarah di Pulau Doom Kota Sorong”* tujuan dari perancangan ini adalah untuk membangun platform yang komprehensif untuk menyebarkan informasi sejarah dan mempromosikan pariwisata di Pulau Doom. Dengan begitu, diharapkan Sorong yang selama ini hanya dianggap sebagai tempat transit wisatawan, dapat disulap menjadi destinasi wisata yang diminati. Inisiatif ini bertujuan untuk melayani masyarakat lokal dan pengunjung, memberi mereka wawasan berharga tentang sejarah pulau yang kaya dan potensinya untuk wisata sejarah.

## 1.2. Rumusan Masalah

Perancang menemukan sebuah masalah yang patut dan layak untuk diangkat sebagai tujuan perancangan yaitu merancang sebuah media informasi berupa buku esai fotografi yang dapat menjelaskan bagaimana peninggalan

sejarah dan perjalanan wisata sejarah di pulau doom secara baik dan jelas sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

### **1.3. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat buku esai fotografi yang berfungsi sebagai media pembelajaran dan referensi bagi pembaca, khususnya wisatawan, untuk mendapatkan wawasan tentang latar belakang sejarah kota Sorong yang luas, dengan fokus khusus pada pulau Doom.

### **1.4. Manfaat**

Manfaat-manfaat yang dapat diterima oleh pihak-pihak terkait dalam perancangan ini sebagai berikut.

#### **1.4.1. Bagi pemerintah dan warga pulau Doom**

Sebagai media informasi sehingga masyarakat dan pemerintah juga bisa bersama-sama menjaga, merawat dan mengelola tempat-tempat peninggalan sejarah yang nantinya dapat dijadikan sebagai potensi wisata untuk meningkatkan daya tarik wisatawan di pulau Doom, Kota Sorong.

#### **1.4.2. Bagi Pembaca**

Sebagai media informasi dan edukasi mengenai objek-objek wisata sejarah yang ada di pulau doom, yang sebelumnya hanya sedikit informasi yang diketahui bahkan tidak diketahui sama sekali oleh masyarakat dan turis.

### **1.4.3. Bagi Institusi Pendidikan**

Pendidikan Manfaat yang diperoleh bagi institusi Pendidikan STIKI Malang program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah untuk menambah referensi perancangan media informasi dengan Teknik esai fotografi.

### **1.4.4. Bagi Perancang**

Manfaat yang diperoleh bagi perancang adalah melatih skill dan sense dalam menerapkan keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) sekaligus bentuk kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan solusi pada masalah terkait dengan Desain Komunikasi Visual. Selain itu, perancangan ini digunakan sebagai pemenuhan syarat untuk penilaian tugas akhir perancang.

## **1.5. Batasan Masalah**

### **1.5.1. Media**

Perancangan *Buku Esai Fotografi tentang Pulau Doom* sebagai media informasi berisi cerita dan gambar secara jelas mengenai keadaan, peninggalan sejarah dan kisah dibaliknyanya yang ada di pulau Doom.

### **1.5.2. Teknologi**

Perancangan media utama dan media pendukung menggunakan teknologi atau alat kamera DSLR sebagai penangkap gambar serta aplikasi *Adobe*

*Lightroom, Adobe Photoshop, dan CorelDraw* sebagai aplikasi penunjang dalam pembuatan buku esai fotografi.

### 1.5.3. Target *Primer*

Target Primer yaitu kategori individu atau kelompok yang berkunjung sebagai pelancong atau turis yaitu sebagai berikut :

#### a. Demografi

- Umur : 22 - 60 tahun
- Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
- Pendapatan : semua kalangan (menengah ke atas maupun menengah ke bawah)
- Pendidikan : Pelajar, Mahasiswa & Umum

#### b. Geografis

Adapun target audience secara geografis yaitu seluruh elemen masyarakat termasuk juga wisatawan lokal maupun mancanegara yang hendak berkunjung atau transit di kota Sorong.

#### c. Psikografis

Secara psikografis target audiens perancangan media informasi ini yaitu individu ataupun kelompok yang hendak atau tertarik melakukan *traveling* yang ada di kota Sorong.

#### d. *Behaviour*

Target audiens ditujukan bagi mereka yang tertarik menikmati sambil belajar di tempat wisata sejarah.

#### 1.5.4. Target Sekunder

Target sekunder mengacu pada perseorangan, lembaga atau instansi pemerintahan maupun swasta yang berminat atau tertarik sebagai investor dengan keterangan sebagai berikut :

a. Demografi

Usia : 30 - 60 tahun

Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan

Instansi : Lembaga Pemerintah dan Swasta

b. Geografis

Adapun target audience secara geografis yaitu Lembaga pemerintah dan/atau swasta yang ada di kota Sorong ataupun di provinsi Papua Barat Daya maupun luar negeri.

c. Psikografis

Secara psikografis target sekunder yaitu individu ataupun kelompok yang hendak berperan menjadi investor.

d. *Behaviour*

Individu atau kelompok yang suka berinvestasi di sektor pariwisata, khususnya wisata sejarah.

#### 1.6. Metode

### 1.6.1. Tempat dan Waktu Perancangan

Perancangan ini dilakukan berlokasi di Pulau Doom distrik Sorong Kepulauan, kota Sorong, provinsi Papua Barat Daya. Adapun pelaksanaan perancangan dan perancangan ini dilakukan selama 6 bulan, yaitu dari bulan Agustus sampai bulan Desember 2022 dengan uraian kegiatan sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Rencana waktu perancangan buku esai fotografi

KEGIATAN	BULAN					
	JUL	AGT	SEP	OKT	NOV	DES
Mengumpulkan data secara literasi dan wawancara tentang pulau doom						
Menentukan segmentasi pasar dan target <i>audience</i>						
Membuat konsep <i>buku Esai Fotografi</i>						
Mendokumentasikan Tempat-tempat yang akan dijadikan jurnal						
Melakukan pengujian terhadap karya dan melakukan perbaikan						
Membuat laporan hasil						

perancangan						
-------------	--	--	--	--	--	--

### 1.6.2. Bahan dan Alat Perancangan

Bahan dan alat perancangan dalam merancang *buku esai fotografi* ini adalah perancang sendiri dengan wawancara dan observasi menggunakan buku Pustaka sejarah, juga kamera dan *smartphone* sebagai alat dokumentasi produksi. Dan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, Lightroom, dan InDesign sebagai penunjang pasca produksi yaitu mengedit hasil foto dan perancangan buku.

### 1.6.3. Pengumpulan Data dan Informasi

Perancang menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam proses pengumpulan data dan informasi. Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang perancang kumpulkan secara langsung dengan menerapkan teknik wawancara dan observasi di lingkungan obyek perancangan. Sedangkan data sekunder, perancang melakukan kajian terhadap beberapa jurnal secara *online* yang relevan dengan topik perancangan.

### 1.6.4. Analisis Data

Perancang menggunakan metode kualitatif dengan model pengembangan, dimana kehadiran perancang di lokasi adalah hal yang mutlak karena perancang harus berinteraksi secara langsung dengan lingkungan. Selain itu perancang juga menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi untuk

mengumpulkan data primer dan studi literatur secara *online* maupun *offline* untuk mendapatkan data sekunder.

#### **1.6.5. Prosedur**

Dalam perancangan buku ini, perancang menggunakan metode *Design Thinking* yaitu sebuah metode berpikir kreatif yang berfokus pada kebutuhan pengguna atau *user*. Adapun beberapa tahapan *design thinking* menurut David Kelley dan Tim Brown yaitu:

##### **a. *Emphatize***

Sebelum terlibat dengan pengguna atau pengguna yang bersangkutan, seorang *design thinker* harus memperoleh pemahaman tentang pengalaman, emosi, dan keadaan mereka. Berusaha untuk memahami kebutuhan pengguna.

##### **b. *Define***

Setelah *design thinker* memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang komprehensif tentang kebutuhan pengguna, perancang harus melanjutkan untuk mengartikulasikan konsep atau perspektif pengguna yang akan berfungsi sebagai kerangka kerja dasar untuk pengembangan produk atau aplikasi yang ada. Prosesnya termasuk menyusun inventaris kebutuhan pengguna yang komprehensif dan menggunakan pengetahuan yang ada terkait dengan keadaan yang berlaku.

**c. *Ideate***

Perancang harus mengartikulasikan solusi yang diperlukan dengan memodifikasi persyaratan yang ada. Hal ini dapat dicapai melalui proses evaluasi kreativitas kolektif dari setiap anggota tim desain.

**d. *Prototype***

Integrasi konsep yang sudah ada sebelumnya sangat penting untuk penggunaan praktisnya dalam produk atau uji coba yang diimplementasikan. Ada persyaratan untuk mengembangkan produk aktual dan mengeksplorasi kelayakan melakukan uji coba pengguna.

**e. *Test***

Mengikuti pengembangan berbagai produk atau intervensi eksperimental, uji coba selanjutnya akan dilakukan termasuk pengguna. Wawasan dan rekomendasi yang berharga akan dikumpulkan dari pertemuan pengalaman pengguna dengan produk uji coba, sehingga memfasilitasi peningkatan kualitas produk dan penyempurnaan penawaran yang ada.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Untuk memahami tugas akhir ini, maka materi-materi yang tertera akan dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan

sebagai berikut :

**1. BAB I PENDAHULUAN**

Bagian ini mencakup berbagai komponen, antara lain bagian latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metodologi, dan sistematika penulisan.

**2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bagian ini membahas perancangan terdahulu dan teori terkait.

**3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bagian ini membahas mengenai analisis, perancangan, dan rancangan pengujian.

**4. BAB IV PEMBAHASAN**

Bagian ini membahas mengenai gambaran umum objek perancangan, implementasi dan ujicoba.

**5. BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran.