

BAB II

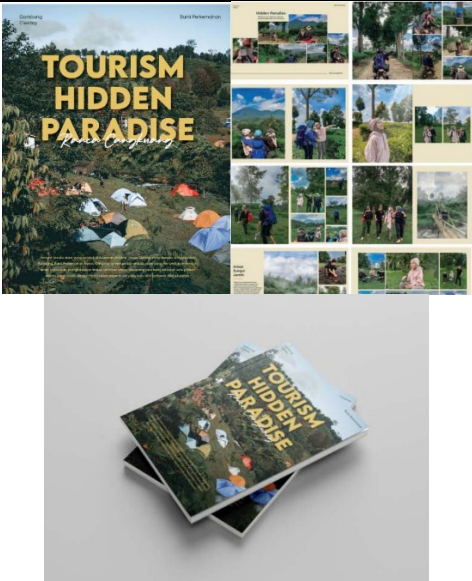
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan Terdahulu


Dalam *Perancangan Buku Esai Fotografi Sebagai Media Informasi Potensi Wisata Sejarah Di Pulau Doom Kota Sorong*, perancang mengambil beberapa jurnal atau perancangan terdahulu yang relevan dengan judul perancangan sebagai referensi diantaranya sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Perbandingan referensi jurnal perancangan terdahulu yang relevan.


No	ITEM	PENJELASAN
1	Judul Perancangan	Perancangan <i>Buku Essay Fotografi Wisata Hidden Gem Bumi Perkemahan Rancacangkuan di Kabupaten Bandung</i>
	Author, Nama Jurnal, Thn, Nomor Edisi, Hal.	Yahya, Ananda Nabila dan Agus R. M. Dan Ramlan, 2022, 13
	Abstrak	Perancangan media informasi sekaligus promosi untuk pariwisata sangat dibutuhkan, supaya lebih banyak dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga jika sebuah pariwisata sudah dijangkau oleh banyak masyarakat pastinya akan meningkatkan jumlah pengunjung terhadap wisata tersebut.
	Metode yang digunakan	Metode Kualitatif dilakukan pada pengumpulan data. Metode Design Thinking pada perancangan

	Kelebihan dan kekurangan	Perancangan buku yang dibuat sangat menarik dan spesifik sesuai dengan sesuai dengan segmentasi pasar yang di tentukan dengan pemilihan jenis warna dan font yang tepat. Kekurangannya yaitu kurang valid antara judul yang diberikan yaitu essay dengan hasil yang diperlihatkan.
	Hasil	 <p>The image displays the book cover for 'TOURISM HIDDEN PARADISE' and a grid of various nature and travel photographs. The cover features a large image of a campsite with colorful tents in a lush green forest. The title 'TOURISM HIDDEN PARADISE' is prominently displayed in bold, yellow, uppercase letters. The grid of photos shows various outdoor activities, including people hiking, camping, and enjoying nature.</p>
2	Judul Perancangan	Perancangan <i>Buku Esai Fotografi "Explore, Tahura Djuanda"</i> di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda, Bandung, Jawa Barat
	Author, Nama Jurnal, Thn, No edisi, hal	Fiandra, Yosa dan Windanengsih, Buku Esai Fotografi, 2021, Vol. 4 No. 1, 11

Abstrak	<p>Minat wisatawan mengarah kepada konsep pariwisata lingkungan alam (ecotourism), keaslian potensi kekayaan alam dan nilai masyarakat budaya setempat menjadi daya tariknya. Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda salah satunya, kawasan ini merupakan hutan kota yang berada di Kab/Kota Bandung, diresmikan sejak tahun 1985. Kawasan ini, memiliki daya tarik wisata alam yang cukup beragam mulai dari pemandangan alam, flora dan fauna serta keadaan udaranya yang sejuk dan nyaman. Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah dalam hal pengembangan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda mengenai kurang optimalnya upaya promosi Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dan perlunya pembaharuan mengenai media informasi dikawasan ini. Penciptaan buku esai foto tentang Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda ini dilakukan dengan pengumpulan data primer yang didapat dari observasi lapangan dan wawancara langsung kepada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa</p>
Metode yang digunakan	Metode Kualitatif dan Metode Analisis SWOT
Kelebihan dan kekurangan	<p><i>Secara gambaran hasil buku essay sangat bagus dan menceritakan secara detail dan lengkap tentang objek tersebut.</i></p>


	<p>Hasil</p>	
3	<p>Judul Perancangan</p>	<p><i>Perancangan Buku Foto Esai Potret Kehidupan Anak-Anak di Bantaran Kali Code Yogyakarta</i></p>
	<p>Author, Nama Jurnal, Thn, nmr edisi, hal</p>	<p>Kemal, Indra Ihsan, Perancangan Buku Foto Esai, 2017, 23</p>

Abstrak	Kali Code adalah salah satu sungai yang membelah Kota Yogyakarta. Dimana bantaran kalinya dihuni oleh penduduk berasal dari luar Yogyakarta. Dengan lahan yang sempit mereka membangun pemukiman yang padat sehingga hanya menyisakan sedikit lahan terbuka. Hal tersebut menimbulkan permasalahan pada tidak tersedianya ruang bermain ramah anak, maka anak-anak di sana tidak mendapatkan tempat bermain yang layak seperti pada umumnya. Hal ini menjadi penting karena kegiatan bermain pada anak-anak mempunyai pengaruh besar bagi perkembangan mereka. Di buku foto esai ini audiens umum diajak untuk dapat menumbuhkan rasa empatinya agar membantu mencari solusi untuk tumbuh kembang dan pembentukan karakter anak yang lebih baik sesuai dengan tingkatan umurnya, khususnya masyarakat Yogyakarta, terlebih para penggiat sosial pemerhati anak untuk kesejahteraan anak-anak di daerah Yogyakarta.
Metode yang digunakan	Metode Kualitatif
Kelebihan dan Kekurangan	Masalah yang diangkat sangat menarik dan patut untuk dibahas namun secara spesifik, masih belum jelas mengenai target pembaca yang dituju sebagai audiens buku ini.

	Hasil	
4	Judul Perancangan	Perancangan <i>Buku Foto sebagai Media Pengenalan Tempat Nongkrong</i> pada Kota Batam Menggunakan Metode MDLC
	Author, Nama Jurnal, Thn, nmr edisi, hal	Prasetyo, Stefanus Eko dan Steny, Perancangan Buku Foto, 2021, Vol. 1 No. 1, 11
	Abstrak	<p>Buku foto merupakan media yang digunakan sebagai salah satu media berbagi produk fotografi dengan nilai dokumentasi yang tinggi. Buku foto dapat mempresentasikan maupun mengkomunikasikan pesan terhadap suatu informasi dari topik yang diangkat. Dalam pembuatan buku foto guna memperkenalkan tempat-tempat nongkrong yang ada pada Kota Batam, penulis menggunakan metode</p>

		<p>Multimedia Development Life Cycle (MDLC) untuk membantu proses pengerjaan perancangan. Hasil dari pengembangan buku foto memiliki respon yang positif dengan memperlihatkan setiap sisi ruangan dan karakteristik dari beberapa tempat nongkrong yang ada pada Kota Batam.</p>
<p>Metode yang digunakan</p>	<p>yang metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</p>	
<p>Kelebihan dan Kekurangan</p>		<p>Kelebihan dari Perancangan ini adalah informasi yang cukup lengkap dan menarik mengenai tempat nongkrong yang ada di kota Batam, akan tetapi dengan desain yang kurang konsisten membuat tiap halaman seolah berdiri masing-masing dan tidak ada kesan menyatu dalam sebuah buku.</p>
<p>Hasil</p>		<p>The image shows a collage of photos and text for two cafes. The top part is for 'WARKOP 96', showing the exterior, interior, and text labels: 'ALAMAT', 'DESAIN', and 'MARTENDEP'. The bottom part is for 'SHARETEA', showing the interior and a text label: 'ESTETIK'.</p>

	Judul Karya	Pesona Wisata Kota Blitar
	Author, Nama Jurnal, Thn, nmr edisi, hal	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Blitar, 48 Hal
	Abstrak	<p>Kota blitar sebagai kota kecil yang minim sumber daya alam menjadikan sektor pariwisata dan jasa sebagai komoditi unggulan. Pariwisata kota Blitar diarahkan pada Wisata Kebangsaan dengan magnet besarnya bertumpu dan berawal dari Makam Bung Karno Sang Proklamator. Menyadari bahwa begitu kuatnya pengaruh pariwisata dalam kehidupan perekonomian masyarakat maka Pemerintah Kota Blitar memperkaya sekaligus mengembangkan jenis wisata di luar Kawasan MBK (Makam Bung Karno, Perpustakaan Bung Karno, Pusat Informasi Pariwisata dan Perdagangan dan Istana Gebang) dengan mengembangkan wisata agro yaitu Agrowisata Blimbing Karang Sari dan</p>

		beberapa objek hutan kota sebagai destinasi baru seperti Taman Kebon Rojo, Green Park Sentul, dan Green Park Bendogerit.
	Metode yang digunakan	Menggunakan metode 5w dan 1h, dimana dijabarkan secara runtut mengenai apa, siapa, dimana terkait dengan objek wisata yang ada di dalamnya
	Kelebihan dan Kekurangan	Kelebihan dari buku ini yaitu menjelaskan secara lengkap tentang wisata-wisata apa saja yang ada di kota blitar. Tetapi kekurangan yang mungkin ada yaitu terlalu sedikit atau cerita yang terkandung di dalamnya baik secara narasi maupun visual foto.
	Hasil	



Berdasarkan temuan evaluasi desain dan survei literatur sebelumnya yang dilakukan oleh perancang, dapat disimpulkan bahwa desain Buku Esai Fotografi Sebagai Media Informasi Potensi Wisata Sejarah di Pulau Doom Kota Sorong ini belum pernah dilakukan oleh perancang terdahulu. Oleh karena itu, perancang akan tetap menganggap penunjukan itu sebagai judul karya.

Selain sebagai pembanding perancangan saat ini dengan perancangan sebelumnya. Perancang juga mengambil referensi model layout buku seperti pada karya Perancangan *Buku Esai Fotografi "Explore, Tahura Djuanda"* di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda, Bandung, Jawa Barat dimana perancang melihat



Gambar 2. 1 Buku pesona wisata kota Blitar menggunakan dua Bahasa atau bilingual yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

bagaimana tata letak gambar dan tata letak tulisan yang di rangkai untuk menjelaskan gambar yang di tampilkan. Kemudian ada karya buku pesona wisata kota blitar yang digunakan sebagai referensi karya untuk menempatkan Bahasa asing yaitu Bahasa Inggris sebagai tambahan penjelasan sehingga buku ini tidak hanya dipahami secara lokal-nasional tetapi juga dipahami secara internasional.

Perancang juga mendapat *insight* dan mengambil referensi perancangan pada karya Perancangan *Buku Essay Fotografi* Wisata Hidden Gem Bumi Perkemahan Rancangkuan di Kabupaten Bandung, yang mana juga menggunakan metode *design thinking* dalam perancangannya.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Perancangan

Desain adalah proses yang disengaja yang bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan melalui aktivitas yang bertujuan, atau manifestasi dari entitas yang nyata.

Dalam bidang teknik, ini berkaitan dengan prosedur yang menggunakan ide-ide ilmiah dan sumber daya teknologi, seperti visi komputer dan bahasa, untuk menghasilkan desain yang, setelah dieksekusi, memenuhi kebutuhan manusia. (Zainun, 1999)

2.2.2 Buku

Sebuah buku dapat didefinisikan sebagai kompilasi kertas atau bahan lain yang diikat dengan aman di satu sisi, biasanya mencakup konten tertulis atau representasi visual. Istilah "halaman" mengacu pada masing-masing sisi selembarnya di dalam sebuah buku.

Sehubungan dengan kemajuan dalam disiplin informatika, konsep ebook, atau buku elektronik, telah muncul, memanfaatkan teknologi komputer dan konektivitas internet (jika diakses secara online).

2.2.3 Fotografi

Fotografi berasal dari kata photo dan grafi. Fotografi merupakan gabungan dari ilmu, teknologi, dan seni (Santoso, 2010: 3). Dari istilah fotografi, foto dapat diartikan cahaya, sinar, atau lebih luas lagi bisa diartikan penyinaran,

grafi yang memiliki arti melukis atau menulis. Foto juga mempunyai arti hasil proses fotografi, sedangkan arti luas foto adalah gambar mati yang terbentuk dari penyinaran dengan alat kamera mendistribusikan cahaya kesuatu bahan yang sensitif (peka) terhadap cahaya (Yanto, 1997: 8). Sedangkan fotografi dalam dunia seni menurut Deniek G. Sukarya (2009: 11) adalah mengajarkan pada kita cara yang unik dalam melihat dunia dan sekaligus memberikan kesadaran baru akan segala ada di sekitar kita. Fotografi ditemukan sekitar tahun 1839, oleh ilmuwan Perancis bernama Louis Jacques Mande Daggurre mengumumkan hasil eksperimennya. Daggurre mengumumkan bahwa ia menemukan cara mengabadikan gambar dengan lensa dan suatu alat rekam (Santoso, 2010:3). Dengan kemajuan teknologi, fotografi berkembang sangat cepat. Terakhir, ada begitu banyak pembagian dalam fotografi yang masing-masing klasifikasi didasarkan pada keanekaragaman fotografi. Jenis fotografi dapat dikategorikan ke dalam berbagai studi dengan spesialisasi yang berbeda. Pengkategorian fotografi ke dalam enam kategori, yang saat ini memiliki banyak kekhususan, mencoba untuk mempermudah mempersepsikan realitas yang seragam. Tidak dapat dipungkiri bahwa terjadi pembagian bidang di dalam fotografi. Pembagian dalam fotografi itu memberikan identitas yang berbeda karena spesifikasinya beraneka ragam, tergantung kepentingan pengguna fotografi. Berikut pembagian fotografi menurut Yuyung Abdi (2012 : 5) sebagai berikut: “Hingga saat ini, fotografi terspesialisasi lebih dari 20 kategori. Antara lain, *still life photography, fine art photography, art photography, abstract photography, street photography, fashion photography, model photography,*

architectural photography, landscape photography, travel photography, dan documentary photography. Selain itu, ada wedding photography, photojournalism, aerial photography, ethnography, macro photography, micro photography, pinhole photography, underwater photography, painting photography, digital painting photography, nudes photography, infrared photography, dan astro photography". Pembagian atau pengklasifikasian fotografi dilakukan untuk menentukan bagaimana kategori itu dipahami dalam perspektif yang berbeda berdasarkan, teknik, fungsi, dan tujuan.

Menurut Mulyanta, fotografi berasal dari dua kata dalam Bahasa Yunani, yaitu *photos* yang berarti cahaya, dan *graphien* yang berarti menggambar (2007:5). Jadi Fotografi adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Tetapi fotografi lebih dikenal dengan arti metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka dengan cahaya. Tanpa hadirnya cahaya, foto tidaklah bisa dibuat. Alat untuk membuat gambar atau foto ini dikenal dengan nama kamera dan orang yang menghasilkan gambar atau foto disebut Fotografer.

2.2.4 Esai Fotografi

Foto Esai adalah salah satu cabang dari jenis Fotografi Jurnalistik. Menurut Surya, foto esai yaitu secara umum sebuah esai foto tak bedanya dengan esai tulisan, hanya saja medianya menggunakan foto (1996:52). Foto

memainkan peran kunci dalam memfasilitasi komunikasi subjek yang sedang didiskusikan. Skenario atau petunjuk penulisan mungkin atau mungkin tidak ditawarkan, dan jika disediakan, mereka dapat berfungsi sebagai bahan tambahan. Untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat disampaikan secara efektif melalui citra visual, skrip atau teks akan digunakan. Esai foto dan esai tertulis berbeda dalam mode komunikasinya, namun mereka memiliki prinsip dan konsep esai yang sama. Dari segi teknis, dapat dikatakan bahwa esai foto menawarkan keunggulan tertentu dalam hal kemudahan komposisi dan kemampuan menyampaikan gagasan secara lebih komprehensif dan berurutan.

2.2.5 Media

Media berfungsi sebagai platform untuk saluran komunikasi. Istilah “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu dari bentuk jamak kata “medium”. Istilah "media" mengacu pada perantara yang memfasilitasi pengiriman pesan dari sumber ke penerima. Berbagai bentuk media meliputi film, televisi, skema, media cetak (dalam bentuk barang cetakan), komputer, dan media terkait lainnya.

Media berfungsi sebagai alat berharga yang memfasilitasi banyak kebutuhan dan aktivitas, sehingga meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pengguna.

Gagasan media dalam kerangka pendidikan biasanya mencakup berbagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk tujuan

menangkap, memanipulasi, dan menyajikan data visual atau linguistik.

Pemanfaatan media sering dianggap menguntungkan dalam memfasilitasi proses pendidikan dan perolehan pengetahuan. Pemanfaatan teknologi ini dikaitkan dengan kemudahan yang diberikannya kepada guru dalam kegiatan pedagogis mereka, serta kapasitasnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam tugas-tugas pendidikan mereka.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam buku Arief Sadiman, dkk, media mencakup beberapa mode komunikasi, termasuk format cetak dan audiovisual, serta alat yang sesuai yang digunakan untuk penyebarannya. Manipulasi, visibilitas, persepsi pendengaran, dan konsumsi tekstual media merupakan aspek penting untuk dipertimbangkan. Salah satu batasannya adalah dalam definisi media, yang mencakup segala cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan melibatkan pikiran, emosi, perhatian, minat, dan perhatian siswa dengan cara yang kondusif untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Dalam konteks usaha pendidikan, media dapat digambarkan sebagai media melalui mana informasi dan pengetahuan ditransmisikan selama pertukaran terus menerus antara instruktur dan peserta didik.

Dalam konteks pendidikan, media dapat dicirikan sebagai alat atau media melalui mana komunikasi dan pesan dapat disampaikan. Dalam lingkungan pendidikan, pemanfaatan media sangat menguntungkan dan berharga karena berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.

2.2.6 Wisata

Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1 menjelaskan bahwa wisata merupakan:

“Kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara”.

Konsep pariwisata mencakup empat komponen mendasar, yang meliputi kegiatan perjalanan atas dasar sukarela, melakukan perjalanan sementara, dan mengejar tujuan utama atau sebagian untuk mengalami dan menghargai tujuan dan daya tarik wisata. Pariwisata dapat dikategorikan menjadi dua kelompok berbeda berdasarkan karakteristiknya, yaitu:

- a. Wisata Alam, yang terdiri dari:
 - 1) Wisata pantai (*Marine tourism*), kegiatan wisata yang meliputi berenang, memancing, menyelam, dan berbagai olahraga air difasilitasi dengan penyediaan infrastruktur dan fasilitas yang memadai. Ini termasuk akomodasi, tempat makan, dan fasilitas lain untuk melayani kebutuhan pengunjung yang terlibat dalam kegiatan tersebut.
 - 2) Wisata Etnik (*Etnik tourism*), yaitu eksplorasi ekspresi budaya dan gaya hidup yang ditunjukkan oleh individu yang dianggap menarik secara fisik.

- 3) Wisata Cagar Alam (*Ecotourism*), adalah suatu bentuk pariwisata yang biasanya dihubungkan dengan apresiasi yang mendalam terhadap lingkungan alam, yang meliputi unsur-unsur seperti pemandangan alam yang indah, udara pegunungan yang murni, perjumpaan satwa liar yang luar biasa, dan keberadaan spesies tumbuhan unik yang tidak pernah ditemui di tempat lain.
 - 4) Wisata Buru, pariwisata yang dilakukan di wilayah-wilayah yang memiliki kawasan atau hutan perburuan yang ditunjuk, yang secara resmi disetujui oleh pemerintah dan dipromosikan secara aktif oleh berbagai entitas seperti perusahaan perjalanan, disebut sebagai wisata berburu.
 - 5) Wisata Agro, juga dikenal sebagai agrowisata, meliputi kunjungan ke proyek pertanian, perkebunan, dan pembibitan. Perjalanan ini dirancang untuk memfasilitasi kunjungan observasi untuk tujuan pendidikan, memungkinkan kelompok wisata untuk mempelajari berbagai aspek dari proyek ini. Selain itu, peserta berkesempatan untuk mengapresiasi keindahan alam dan kesegaran flora di sekitarnya.
- b. Wisata Sosial-Budaya, yang terdiri dari:
- 1) Peninggalan sejarah kepurbakalaan dan monumen, wisata ini termasuk golongan budaya, monumen nasional, gedung bersejarah, kota, desa, bangunan-bangunan keagamaan, serta tempat-tempat bersejarah lainnya seperti bekas pertempuran (*battle fields*) yang merupakan daya tarik wisata utama di banyak negara.

- 2) Museum dan lembaga budaya lainnya merupakan aset wisata yang dikaitkan dengan unsur alam dan budaya suatu kawasan atau wilayah tertentu. Museum memiliki potensi untuk didirikan dengan fokus tematik tertentu, yang mencakup bidang-bidang seperti arkeologi, sejarah, etnologi, sejarah alam, seni dan kerajinan, sains dan teknologi, industri, atau materi pelajaran lain yang berbeda.

2.2.7 Wisatawan

Perseorangan atau kelompok yang melakukan perjalanan wisata biasa disebut sebagai wisatawan, dengan ketentuan lama tinggal di tempat atau negara yang dikunjungi minimal 24 jam. Individu yang tinggal di suatu wilayah atau negara yang dikunjungi selama kurang dari 24 jam terkadang disebut sebagai pelancong atau eksekursi. *The International Union of Travel Organization* (UIOTO) menerapkan peraturan yang berkaitan dengan pelancong dalam arti luas. Pengunjung, terkadang disebut sebagai individu yang melakukan perjalanan ke negara atau tempat tinggal asing, biasanya melakukannya dengan pengecualian untuk terlibat dalam pekerjaan yang menguntungkan. Ada dua kategori berbeda yang berkaitan dengan klasifikasi pengunjung, khususnya:

Seorang turis dapat didefinisikan sebagai individu yang melakukan perjalanan setidaknya 80 kilometer (50 mil) dari tempat tinggalnya dengan tujuan utama untuk terlibat dalam kegiatan rekreasi. Menurut Nyoman (2003:14), wisatawan adalah “orang yang melakukan kegiatan wisata atau orang

yang melakukan perjalanan untuk sementara waktu ke tempat atau daerah yang sama sekali masih asing baginya”. Menurut Yoeti jenis dan macam wisatawan, yaitu :

- a. Wisatawan asing
- b. *Domestic foreign tourist*
- c. *Destic Tourist*
- d. *Indigeneous Tourist*
- e. *Transit Tourist*
- f. *Bussines Tourist*

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa pengunjung yang berkunjung ke Indonesia dapat dikategorikan menjadi dua kelompok yang berbeda: wisatawan domestik, yang terdiri dari warga negara Indonesia, dan wisatawan asing, yang terdiri dari individu dari negara lain.

2.2.8 Kawasan Wisata

Menurut Nyoman (1987:148), kawasan wisata merupakan “sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat; atau sesuatu yang dapat menjadi daya tarik bagi seseorang atau wisatawan untuk berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata”.

Kawasan wisata dan daya tarik wisata alam merupakan segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata. Kawasan wisata alam adalah :

Salah satu kawasan yang menunjukkan potensi pengembangan wisata

ditandai dengan daya tariknya bagi wisatawan dan mencakup banyak zona, antara lain zona pemanfaatan taman nasional, blok pemanfaatan wisata, taman hutan raya, taman wisata alam, dan suaka margasatwa. Berdasarkan Undang-undang No. 10 tahun 2009 bahwa daya tarik wisata adalah titik fokus atau tujuan kunjungan wisata meliputi keragaman kekayaan alam, budaya, dan buatan manusia yang memiliki kekhasan, daya tarik estetika, dan signifikansi.

2.2.9 Minat Wisatawan

Minat menurut Crow dan Crow (1989) Konsep tersebut dapat diartikan sebagai menggambarkan kekuatan yang mendasari yang memaksa individu untuk mengarahkan fokus mereka terhadap individu, objek, atau aktivitas tertentu. Minat mengacu pada faktor-faktor mendasar yang berkontribusi pada ketertarikan individu terhadap objek, individu, atau aktivitas tertentu dibandingkan dengan orang lain. Minat juga dapat berfungsi sebagai faktor penentu dalam keputusan individu untuk terlibat dalam aktivitas tertentu. Minat merupakan ekspresi subyektif yang tidak dapat diamati secara langsung, melainkan dapat diamati dinamika atau perwujudannya dalam aktivitas atau perilaku individu.

Berdasarkan beragam perspektif yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa minat, sebagai faktor psikologis, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku manusia. Minat adalah keadaan afektif yang ditandai dengan disposisi positif terhadap suatu objek, yang berasal dari rasa suka. Respon

emosional ini mengarah pada aktivasi proses atensi, sehingga menumbuhkan keinginan untuk berhubungan dengan objek. Selain itu, minat berfungsi sebagai motivator yang kuat bagi individu untuk memupuk hubungan yang lebih intim, dinamis, dan mendalam dengan cara yang naluriah dan cerdas. Dalam ranah minat, muncul dua komponen penting: tujuan dan perhatian. Konsep motif mengacu pada kekuatan pendorong internal yang memaksa individu untuk terlibat dalam aktivitas yang selaras dengan kepentingan pribadinya, yang mencakup dorongan dan kemauan. Perhatian mengacu pada proses kognitif yang diarahkan untuk memfokuskan kesadaran seseorang pada item atau stimulus tertentu. Minat adalah keadaan kognitif dan afektif yang muncul dan meningkat setelah perolehan informasi tentang suatu barang. Konsekuensinya, objek-objek yang membangkitkan minat seringkali berhubungan dengan entitas-entitas yang telah diketahui atau ditemui sebelumnya. Terdapat korelasi positif antara tingkat minat individu terhadap suatu hal dan jumlah keterlibatan aktif mereka dengan objek tersebut.

Bidang Minat Pintrich dan Schunk (1996) membahas beberapa dimensi minat:

- a. Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), Disposisi yang berlaku dalam konteks ini mengacu pada sikap individu, yaitu kecenderungan subyektif terhadap aktivitas yang disukai atau tidak disukai.

- b. Pilihan spesifik untuk menyukai aktifitas (*specific preference for or linking the activity*). Keputusan untuk terlibat dalam aktivitas bergantung pada preferensi individu.
- c. Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment of the activity*), yaitu perasaan kenikmatan individu dalam kaitannya dengan aktivitas mereka.
- d. Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu (*personal importance or significance of the activity to the individual*). Individu merasab bahwa aktivitas yang dilakukan sangat berarti.
- e. Adanya minat intrisik dalam isi aktivitas (*intrinsic interest in the content of activity*). Dalam aktivitas tersebut terdapat perasaan yang menyenangkan.
- f. Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choice of or participation in the activity*). Individu terlibat dalam aktivitas karena preferensi dan kesenangan pribadi mereka.

Menurut Crow dan Crow, ada 3 faktor yang mempengaruhi minat, diantaranya yaitu sebagai berikut;

- a. Faktor motivasi intrinsik mengacu pada dorongan atau keinginan internal yang dialami individu, yang mengembangkan minat khusus dalam aktivitas atau tujuan tertentu. Ini mencakup unsur-unsur biologis, khususnya yang terkait dengan persyaratan fisiologis mendasar.
- b. Faktor motif sosial, atau motivasi yang dihasilkan dari keinginan seseorang untuk menggunakan keadaan tertentu untuk memicu minat terhadap sesuatu.

Unsur ini mempengaruhi seseorang untuk tertarik pada suatu kegiatan tertentu sehingga dapat diterima dan diakui oleh unsur-unsur sekitarnya, seperti kedudukan sosial, harga diri, prestise, dan unsur-unsur lainnya.

- c. Faktor emosional (motivasi emosional), yaitu dorongan, motif, reaksi emosional, dan pengalaman yang dimiliki orang yang dimotivasi oleh perasaan dan emosinya.

Minat wisatawan mengacu pada kecenderungan individu yang ingin memulai perjalanan dengan tujuan menemukan aspek-aspek unik di suatu wilayah tertentu. Individu yang terlibat dalam tindakan perjalanan biasanya disebut sebagai wisatawan. Minat pengunjung dapat dianggap sebagai area fokus yang berbeda dan spesifik. Namun demikian, bidang pariwisata mengakui bahwa para pelancong menunjukkan minat yang berbeda pada tujuan tertentu karena kualitasnya yang luar biasa. (Fandeli, 1995). Minat turis umumnya dianggap sebagai kebutuhan mendasar, dengan turis dianggap sebagai pelanggan dalam konteks pariwisata.

Karena faktor ini, terdapat daya tarik yang signifikan di antara para pelancong, sehingga mengarah pada munculnya dan kemajuan entitas yang menarik dalam dunia pariwisata, yang biasa disebut atraksi wisata. Topik fokus Pariwisata dapat didefinisikan sebagai mode perjalanan ketika individu, disebut sebagai wisatawan, memulai perjalanan ke tujuan tertentu karena minat atau tujuan mereka yang berbeda terkait dengan objek atau kegiatan tertentu yang tersedia atau dapat dilakukan di situs atau tempat wisata tersebut (Read, 1980; Hall & Weiler, 1992 sebagaimana dikutip dalam anonim, 1995).

Produk potensial dan daya tarik wisata yang menjadi landasan untuk menumbuhkan minat khusus biasanya ditemukan dalam berbagai bentuk (Anonim, 1995) seperti:

- a. Komponen alam yang tercakup dalam konteks ini mencakup banyak elemen seperti vegetasi, fauna, geologi fisik, vulkanologi, hidrologi, kawasan hutan alam, serta taman nasional atau laut. Atraksi tersebut kemudian disajikan kepada pengunjung melalui berbagai kegiatan yang diselenggarakan seperti wisata arung jeram, ekspedisi penjelajahan hutan, wisata mengamati burung, ekspedisi scuba diving, penjelajahan gua alam, pengalaman selancar, usaha menyelam, dan penawaran serupa.
- b. Wisatawan akan menunjukkan tanggapan fisik, mental, dan emosional terhadap individu dan tempat yang mereka kunjungi. Wisata budaya mencakup berbagai hal dan atraksi yang mewakili warisan budaya dan cara hidup komunal. Atraksi budaya disajikan dalam berbagai bentuk seperti wisata warisan budaya, wisata pedesaan, dan wisata budaya eksotis. Wisatawan diharapkan dapat berinteraksi langsung dengan aspek budaya penduduk setempat.
- c. Wisata petualangan, terutama yang berpusat di sekitar potensi lokasi dan daya tarik wisata alam, menonjol sebagai bentuk kegiatan rekreasi yang diciptakan oleh manusia.

Menurut Suwanto (2004), ada banyak motivasi yang menjelaskan masuknya wisatawan secara substansial mengunjungi tujuan tertentu, diantaranya:

1. Kebutuhan akan kegiatan santai dan rekreasi
2. Kebutuhan pendidikan dan pengembangan kurikulum
3. Pemenuhan kewajiban agama dan kebutuhan spiritual.
4. Kebutuhan kesehatan.
5. Pemenuhan minat pada budaya dan seni.
6. Kebutuhan keamanan
7. Pemenuhan hubungan keluarga
8. Kepentingan politik

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa minat wisatawan mengacu pada alasan yang mendasari atau determinan yang memaksa seseorang untuk melakukan perjalanan wisata ke tujuan wisata tertentu, dengan harapan mengalami sentimen afinitas, kepuasan, kesenangan, dan kepuasan. .

Hal ini berfungsi sebagai titik acuan bagi barang dan pemangku kepentingan industri pariwisata untuk secara efektif memenuhi kebutuhan, preferensi, dan minat pengunjung, dengan mempertimbangkan beragam motivasi yang mendorong individu untuk melakukan kunjungan.

2.2.10 Peninggalan Sejarah

Peninggalan sejarah merupakan suatu warisan budaya yang menceritakan keluhuran dari suatu warisan budaya masyarakat. Peninggalan sejarah yang Warisan sejarah mengacu pada warisan budaya yang mewujudkan aspek terhormat dari warisan budaya masyarakat. Pelestarian dan pemeliharaan aset sejarah yang tersebar di kepulauan Indonesia sangat penting untuk menjaga

signifikansi budayanya. Kehadiran beragam peninggalan sejarah di Indonesia memberikan peluang bagi masyarakatnya untuk memperoleh pengetahuan dari kekayaan budaya masa lalu, sehingga memberikan kontribusi bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara.

Salah satu contoh bukti nyata peninggalan sejarah ditunjukkan melalui struktur arsitektural. Indonesia memiliki banyak bangunan bersejarah, termasuk Candi Borobudur yang terkenal, Istana Maimun, Lawang Sewu, Gedung Sate, dan beberapa bangunan lain yang tersebar di sekitar pulau ini. Masing-masing bangunan ini memiliki narasi yang unik.

Signifikansi persepsi masyarakat terhadap bangunan cagar budaya terletak pada kemampuannya menumbuhkan kesadaran dan keterlibatan aktif dalam pelestarian peninggalan sejarah. Namun demikian, terlihat bahwa masyarakat, terutama generasi muda, kurang tertarik pada peninggalan sejarah yang signifikan ini, dengan sebagian besar tetap tidak menyadari keberadaan struktur arsitektural tersebut. Kesenjangan kesadaran publik tentang sejarah berkontribusi pada kecenderungan untuk meremehkan signifikansi artefak dan situs sejarah. Bahkan, beberapa individu menganggap warisan sejarah hanya sebagai struktur kuno tanpa nilai yang berarti (Vika dan Renaldi, 2015).

Signifikansi peninggalan sejarah ini terletak pada nilai intrinsiknya, karena dapat menjadi ikon budaya bagi daerahnya masing-masing. Selain itu, warisan budaya memiliki relevansi yang besar sebagai gudang informasi.

2.2.11 Pulau Doom – Kota Sorong

Pulau Doom, juga dikenal sebagai Pulau Dum, adalah sebuah pulau kecil yang terletak di Provinsi Papua Barat Daya, Indonesia. Letak geografis lokasinya tepat berada di seberang kota Sorong. Pulau Doom yang sering disebut Pulau Dum ini dikenal di kalangan masyarakat adat Malamooi sebagai pulau yang berlimpah dengan pohon buah-buahan. Penegasan ini dibenarkan karena prevalensi berbagai tanaman penghasil buah di pulau itu, dengan penekanan khusus pada keberadaan sukun yang dominan.

Pulau yang wilayahnya terbentang sekitar 5 kilometer persegi, memungkinkan orang untuk mengelilinginya seluruhnya dalam durasi singkat 45 menit. Namun, perlu dicatat bahwa pulau ini memiliki kepadatan penduduk yang tinggi dan sebagian besar dihuni oleh sejumlah besar pendatang yang berasal dari Jawa, Buton, Bugis, atau Toraja. Pulau Doom secara historis dikenal dan dihuni sejak masa penjajahan Belanda. Belanda telah menyatakan ketertarikannya pada keberadaan pulau itu sejak tahun 1800-an, yang akhirnya menunjuk Pulau Doom sebagai markas administrasi divisi pemerintah Sorong, yang dikenal sebagai *Onderafdeling*, sekitar tahun 1935.

Karya peta Papua abad ke-19 menjadi gambaran masa lalu tentang sebuah kota maju di tanah Papua yakni kota "Sorong" dimana pada waktu itu pusat perdagangan masih aktif di pulau Sorong alias pulau Doom. Peta karya Dr. I. Dornseiffen pada tahun 1884, merupakan salah satu karya hebat. Dalam

bukunya berjudul *Atlas Van Nederlandsch Oost-en West-Indie* ada peta Papua disana. Jika melihat-lihat peta tersebut dengan teliti, Anda akan menemukan dua nama yang menarik perhatian yakni nama "Sorrong" (Sorong) dan nama "Doem" (Dum, Doom) yang dengan jelas tertulis pada peta *Dornseiffen*.

Dua nama itu menunjuk pada pulau Doom. Pulau Doom adalah pulau yang istimewa sebab menyimpan banyak kisah masa lalu orang Papua maupun para pedagang, orang Eropa, dan orang-orang dari berbagai penjuru dunia. Pulau ini adalah satu-satunya pusat pemerintahan Belanda yang dijalankan melalui pulau tersebut. Bahkan jauh sebelum adanya sebuah sistem pemerintahan berciri Eropa disana. Sudah ada sistem pemerintahan tradisional dan jaringan perdagangan di pulau Doom.

Peta di atas juga menegaskan bahwa nama "Sorong" sudah ada jauh sebelum perusahaan minyak beroperasi di sana. Sorong-Doom (Sorn-domi) merupakan pusat perdagangan yang cukup ramai sejak kontak antara sesama orang Papua di masa lalu, hingga masuknya pemerintahan Belanda di tanah Papua.

Kontak dagang yang dilakukan oleh sesama orang Papua, misalnya antara orang Salawati, Biak dan suku Moi yang sudah terjalin sejak lama. Dan juga antara orang Papua dan para pedagang dari luar Papua, seperti seperti orang Bugis, Makasar, Maluku, China, maupun orang Eropa mendatangi pulau ini untuk mencari berbagai komoditas lokal untuk dibeli atau dibarter.

Keterangan tertulis tahun 1800-an, dari seorang resident Belanda bernama F. S. A. De Clerq, menulis, "Di seberang ujung timur laut Salawati, di lepas

pantai New Guinea, tepat sebelum Tanjung Noi, adalah pulau kecil Dom, dengan Negeri Kasyu atau Sorong di pantai timur. Ini terdiri dari distrik Warfandu, Mansumber dan Warwey, dua yang pertama dihuni oleh orang-orang dari Sembilan Negeri dan masing-masing dengan Sengaji terpisah sebagai kepala. Ada lebih dari dua puluh rumah dan masjid, semuanya kecuali beberapa dibangun di atas panggung dan sebagian besar di tepi pantai, beberapa tempat dikelilingi oleh kebun-kebun sayuran yang tidak besar. Penduduknya memeluk agama Islam dan mencari nafkah dengan memancing tripang dan penyu, membuat tungku sagu yang biasa digunakan di daerah ini dari tanah liat yang didatangkan dari daratan. Mereka juga membeli kulit burung, yang mereka serahkan kepada para pedagang; di antaranya adalah beberapa orang Bugis dan keturunan mereka, yang sebelumnya diangkat sebagai rakyat oleh Raja atas permintaan mereka sendiri. Mereka mendapatkan air minum dari sumur yang digali beberapa langkah dari pantai".(De West- en Noordkust Van Nederlandsch Nieuw-Guinea, 1893, hal. 182, par. 3)

Seperti catatan De Clerq bahwa ternyata penduduk pulau Doom (Kasyu) juga membuat gerabah tanah liat yang disebut kaban. Gerabah ini setelah diproses nantinya akan diperdagangkan dan digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Lalu lintas perdagangan yang dilakukan oleh masyarakat pulau Doom di masa lalu hingga kini masih menggunakan perahu sebagai sarana transportasi laut yang sangat penting dalam aktifitas dagang dan berpergian.

Pada awal tahun 1900-an, terbentuknya pemerintahan Belanda di pulau Doom, sebagaimana dalam dokumen-dokumen administrasi Belanda bahwa

pulau Doom sebagai *Onderafdeeling* mulai ada pada awal masa 1900-an. Dalam *Regeerings-Almanak voor Nederlandsch-Indie*, tahun 1919, mencatat bahwa *Onderafdeeling* Sorong yang berkedudukan di pulau Doom, masuk dalam *Afdeeling Noord-Nieuw-Guinea* (Manokwari), dan pada waktu itu roda pemerintahan dijalankan oleh seorang *Gezaghebber*. *Gezaghebber* adalah Penguasa, kepala pemerintahan lokal setingkat distrik yang memiliki wewenang untuk mengatur sebuah wilayah.

Beberapa kepala pemerintahan lokal yang menjalankan tugas administratif di *Onderafdeeling* Sorong yang berkedudukan di pulau Doom, pada tahun 1917-1930-an adalah:

1. H. J. Kohier, *Gezaghebber* di pulau Doom pada tahun 1916-1917?
2. W. H. Gerritsen *Gezaghebber* di pulau Doom pada tahun 1917-1918?
3. Ph. N. Herklots *Gezaghebber* di pulau Doom pada tahun 1918-1920?
4. A. C. N. van de Stadt *Gezaghebber* di pulau Doom pada tahun 1920-1922?
5. P. J. van der Wal *Gezaghebber* di pulau Doom pada tahun 1922-1924?
6. Jhr. C. van der Wijck, *Gezaghebber* di pulau Doom pada tahun 1924-1927?
7. A. L. Vink *Gezaghebber* di pulau Doom pada 26 September 1927-1931
8. S. van der Goot *Gezaghebber* di pulau Doom pada 07 September 1931- 03 Oktober 1933
9. G. A. M. van Gaaien, *Gezaghebber* di pulau Doom pada 03 Oktober 1933-27 Juni 1934

10. P. W. Winkel, Gezaghebber di pulau Doom pada 27 Juni 1934-?

(Manfasramdi, Pulau Doom, Sorong: Pusat Pemerintahan & Perdagangan

Tempo Dulu, 2021)