

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Perancangan tugas akhir ini menggunakan 3 metode, yaitu metode penelitian kualitatif yang dianalisis menggunakan 5W + 1H dan metode perancangan menggunakan *design thinking*.

Menurut penjelasan di buku *The Quality Toolbox*, oleh Nancy R. Tague (2005) metode analisa 5W+1H adalah analisis rencana tindakan (*action plan*) yang memuat tiap tindakan perbaikan atau peningkatan kualitas dalam 6 pertanyaan. Data yang telah dianalisis akan menjadi acuan untuk merancang produk yang dibuat dengan metode perancangan *design thinking*.

Menurut Brown (2008), metode *design thinking* adalah pendekatan pemecahan masalah yang menggabungkan keterlibatan langsung pengguna dalam proses berpikir, dengan penekanan utama pada pertimbangan perspektif pengguna.

Uraian dari penggunaan metode-metode tersebut dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu analisis, perancangan, dan rancangan pengujian.

3.1. Analisis

Model perancangan buku esai fotografi sebagai media informasi potensi wisata sejarah di pulau Doom Kota Sorong yaitu menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif untuk mengidentifikasi masalah yaitu wawancara, observasi dan data dokumen. Selanjutnya data tersebut direduksi dan

disajikan sesuai dengan hasil yang di dapat. Selain itu juga digunakan triangulasi data sumber untuk menentukan kevalidan data yang di dapatkan.

Dalam perancangan menggunakan metode design thinking, beberapa hal tersebut dibagi menjadi beberapa tahap dengan istilah yang berbeda, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Bab ini menguraikan hasil dari proses empathize dan define yang dapat digunakan sebagai cara untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah

3.1.1. Pengumpulan Data (*Empathize*)

Pengumpulan data dan informasi menggunakan 4 teknik pengumpulan data yaitu wawancara semi terstruktur, observasi partisipatif, dokumentasi, dan triangulasi data sumber.

Wawancara dilakukan menggunakan petunjuk wawancara semi terstruktur bersama 3 narasumber dengan pembagian 1 sumber informan primer yaitu: bapak Abdul Hadad sebagai tokoh sejarawan. dan 2 sumber informan sekunder, yaitu, Kepala SMA Negeri 4 Kota Sorong, bapak Natali Lapik dan saudara Hengky Monim selaku pengajar atau guru sekolah minggu di Gereja Bethel Doom. Wawancara dilakukan dengan menulis garis besar pokok-pokok pertanyaan.

Berikut merupakan gambaran besar tentang instrumen wawancara yang ditujukan kepada narasumber:

1. Bagaimana sejarah perkembangan Pulau Doom sejak masuknya pemerintahan Kolonial Belanda?
2. Apa saja peninggalan-peninggalan sejarah sejak jaman colonial belanda

yang masih bertahan atau dapat dijumpai sampai saat ini di Pulau Doom?

3. Sejauh mana pembangunan dan pemeliharaan situs-situs atau peninggalan sejarah yang ada di Pulau Doom?
4. Apakah ada potensi atau keunggulan yang ada di Pulau Doom?
5. Apakah ada sesuatu yang menjadi kekurangan dari Pulau Doom?
6. Siapa target pengunjung Wisata Sejarah yang ada di Pulau Doom?
7. Di mana sajakah letak tempat atau bangunan bersejarah yang pernah ada atau yang masih ada sampai saat ini?
8. Diantara sejarah atau peninggalan yang ada sejak jaman colonial, apakah ada peninggalan yang sudah hancur atau dialihfungsikan?
9. Bagaimana kondisi Pulau Doom saat ini?
10. Apakah ada upaya pengembangan atau pelestarian situs sejarah dari masyarakat, perangkat desa atau pemerintah?

Observasi yang dilakukan menggunakan kamera digital sebagai alat dokumentasi. Observasi tersebut meliputi:

- a. Aktivitas (aktifitas warga pulau Doom mulai dari perekonomian, pekerjaan, ibadah, pendidikan)
- b. Tempat (kondisi lingkungan di Pulau Doom)
- c. Feeling (interaksi antara wisatawan dengan warga lokal, interaksi antara warga lokal dengan warga lokal)
- d. Objek (Situs atau bangunan peninggalan yang ada di pulau Doom)

Studi dokumen dalam perancangan ini dilakukan guna memperoleh data sebagai berikut:

- a. Sejarah mengenai Pulau Doom
- b. Potensi Pulau Doom
- c. Peninggalan yang ada di Pulau Doom

Triangulasi data dalam perancangan ini menggunakan pendekatan triangulasi data sumber, dengan mendapatkan data dari sumber yang berbeda dengan teknik yang sama, sehingga dengan triangulasi maka data akan lebih valid dan kekuatan data lebih bisa dipertanggungjawabkan.

3.1.2. Data Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini melibatkan 4 narasumber. Hasil dari wawancara tersebut perancang uraikan di bawah.

1. Pelaku Sejarah Pulau Doom, Bapak Abdul Hadad (Narasumber Utama)

a) Proses Wawancara

Sebelum memulai wawancara, perancang memulai tahap perkenalan dengan memperkenalkan diri dan menjelaskan alasan dan tujuan yang mendasari kunjungan untuk melakukan wawancara, yang difasilitasi dengan rujukan dari staf di kantor distrik Sorong Kepulauan. Wawancara dilakukan pada tanggal 8 Maret 2023 secara langsung di kediaman rumah narasumber yang terletak di RK 4 Kelurahan Dum Barat, Distrik Sorong Kepulauan.

Wawancara berlangsung selama kurang lebih 50menit dan didokumentasikan dengan rekaman suara. Perancang tidak sempat melakukan foto Bersama karena situasi narasumber yang mendadak

mendapat panggilan kerja.

b) Hasil Wawancara

Berdasarkan Penuturan dari Bapak Abdul Hadad, bahwa pulau Doom memang pulau yang bersejarah dengan cerita Panjang dibaliknya. Sejak tahun 1800an, awal mula belanda mulai datang dan melirik pulau Doom sebagai pusat pemerintahan. Saat itu pulau Doom adalah bagian dari kekuasaan Sultan Tidore.

Keunikan dari distrik Sorong Kepulauan adalah toleransi antar umat beragama yang sangat tinggi, dan sangat kental. Dengan perkembangan umat muslim dan Nasrani yang sama di marga besar pemilik hak ulayat pulau Doom yakni Warfandu, Warwey dan Masamber, sehingga dalam kekeluargaan dan perbedaan agama, toleransi sangat dijunjung tinggi dibandingkan dengan wilayah lain di luar pulau Doom.

Selain itu, banyak sekali perubahan fisik dan peralihan fungsi Gedung seperti smp gotong royong yang dulunya merupakan sekolah yang cukup terkenal hingga banyak menghasilkan lulusan terbaik yang kini menjadi pejabat di beberapa wilayah Sorong Raya kini menjadi rumah penduduk sehingga kesan sejarahnya sudah tidak dapat ditemui secara fisik tetapi hanya bisa melalui cerita dari pelaku sejarah atau tokoh adat yang paham mengenai cerita sejarah di pulau Doom.

Secara keseluruhan, bangunan dan tata kota yang ada di pulau doom adalah sepenuhnya dalam pengaturan colonial belanda pada saat itu

sehingga ciri khas arsitektur eropa sangat kental sekali, selain itu pelabuhan laut yang menjadi transportasi untuk bekerja ke *NNGPM* yang merupakan perusahaan minyak di Tanah Besar – Kota Sorong, sehingga pelabuhan di bangun untuk mengantarkan pekerja. Saat ini pelabuhan tersebut sudah tidak ada, yang tersisa hanya tiang pancang yang sudah berkarat.

Mengawali semua pembangunan yang ada di Tanah Besar (Kota Sorong) dan sekitarnya, dimulai dari pulau Doom. Artinya aspek pemerintahan, kesehatan, dan lain sebagainya dimulai dari sini.

2. Kepala SMA Negeri 4 Kota Sorong, Bapak Natali Lapik, S.Pd., M.Pd (Narasumber Pendukung)

a) Proses Wawancara

Perancang melakukan wawancara dengan secara langsung datang ke SMA Negeri 4 Kota Sorong pada tanggal 9 Maret 2023 dan meminta izin beberapa menit untuk bertemu dengan kepala sekolah untuk mewawancarai. Kemudian di ruangan kepala sekolah, perancang memperkenalkan diri dan menyampaikan maksud-tujuan kedatangan.

Perancang melakukan wawancara sekitar 10 menit, dengan menanyakan terkait dengan SMA tersebut untuk dijelaskan mengenai sejarahnya dan upaya pihak sekolah dalam menjaga dan melestarikan peninggalan yang ada di sekolah ini.

b) Hasil Wawancara

Bapak Natali Lapik, S.Pd., M.Pd selaku kepala SMA Negeri 4 Kota Sorong menuturkan bahwa sekolah memang bekas lapas sejak jaman kolonial Belanda dan sertifikat kepemilikan dari bangunan adalah milik Kementerian Hukum dan Ham sehingga sejak berdiri dari tahun 2004, sekolah ini masih dalam status pinjam pakai dari Kementrian Hukum dan Ham kepada Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Beliau menyampaikan bahwa kepala sekolah sebelumnya telah menyampaikan surat kepada kepala kanwil di Manokwari untuk di ibahkan kepada Kementerian Pendidikan. Status pinjam-pakai menjadi persoalan karena pembangunan sekolah secara fisik tidak akan mengalami kemajuan dan tidak signifikan.

Ada beberapa bagian yang dilakukan sekolah melalui komite sekolah seperti pengecoran lapangan basket dan voli untuk menunjang kegiatan belajar – mengajar

Bapak Natali mengharapkan kepada pemerhati Pendidikan, pihak pemerintah dalam hal ini kementrian hukum dan ham agar mengikhlaskan Sekolah ini kepada masyarakat Doom untuk digunakan sebagai sekolah yang dimiliki oleh kementrian Pendidikan sehingga bisa dibangun lebih permanen lagi.

Alasannya karena sejak kementrian hukum dan ham membuat sertifikat atas tanah sekolah, tidak ada lagi pembangunan yang dilakukan

kepada sekolah, yang kedua karena sekolah SMA satu-satunya di pulau Doom hanyalah SMA negeri 4, bahkan dari luar pulau Doom beberapa ada yang bersekolah disini.

Sehingga Gedung dan halaman perlu dihibahkan dari kementrian hukum dan ham guna pembangunan sekolah yang lebih permanen.



Gambar 3. 1 Wawancara Bersama kepala SMA Negeri 4 Kota Sorong, Bapak Natali Lapik, S.Pd., M.Pd

3. Guru Sekolah Minggu, Saudara Hengky Monim (Narasumber Pendukung)

a) Proses Wawancara

Wawancara dilakukan bertepatan dengan kegiatan ibadah sekolah minggu di Gedung lama GKI Bethel Doom pada tanggal 5 maret 2023. Perancang memasuki halaman Gedung gereja kemudian bertemu beberapa orang untuk kemudian menyampaikan maksud dan tujuan kedatangan sehingga di arahkan untuk berdiskusi dengan saudara atau kakak Hengky Monim mengenai sekilas sejarah yang ada di Gereja Bethel Pulau Doom. Kegiatan wawancara secara santai di Gedung gereja sambil perancang diperlihatkan secara langsung barang-barang peninggalan di gereja yang masih bertahan sampai saat ini.

Kegiatan Wawancara berlangsung kurang lebih 2 jam, yang disesuaikan dengan jam ibadah sekolah minggu dan ibadah pengasuh.

b) Hasil Wawancara

Gedung Gereja GKI Jemaat Bethel Doom memang adalah salah satu saksi bisu sejarah kolonial Belanda yang masih bertahan sampai saat ini. Berbicara masalah peninggalan, gereja ini memang sudah ada sejak masa kolonial belanda, dan bisa dilihat dari bentuk bangunan dan ornament-ornamen yang ada disini. Semua ini masih asli tanpa ada perubahan atau renovasi. Hanya penambahan atap samping gereja untuk menunjang kegiatan sekolah minggu di gereja.

Sejak dulu, gereja Bethel digunakan oleh orang-orang Belanda untuk beribadah minggu, dan kemudian setelah itu di gunakan oleh warga

doom yang beragama Kristen untuk beribadah. Namun berjalannya waktu, daya tampung Gedung yang kecil sehingga dibangun Gedung gereja yang baru di wilayah RK 3 Gunung.

Akan tetapi Gedung lama masih tetap digunakan untuk kegiatan ibadah sekolah minggu pagi, ibadah unsur, dan ibadah minggu sore.

Segala keaslian barang-barang masih di jaga sampai saat ini, bahkan piano yang dikatakan sudah ada sejak dulu, masih disimpan saat ini di konsistori (ruang persiapan bagi pendeta dan majelis sebelum pelayanan ibadah minggu), piano tersebut sudah tidak dipergunakan karena sudah lapuk dan beberapa bagian sudah dimakan rayap.

Selain itu ada Gedung bekas pastori untuk pendeta jemaat yang saat ini dipergunakan sebagai PAUD atau TK YPK Bethel Doom. Gedung dan segala isi di dalamnya memang merupakan komitmen dari jemaat dan pemerintah setempat untuk menjaga dan melestarikan nilai sejarah yang ada di dalamnya sehingga tidak hilang oleh waktu.

3.1.3. Data Observasi

Selain menggunakan wawancara, perancang menggunakan observasi untuk melengkapi data yang dicari. Observasi dalam perancangan ini menggunakan 4 pedoman untuk menggali data yaitu *activity* (aktivitas), *place* (tempat), *feeling* (interaksi) dan *objek*.

1. Activity (Aktivitas)

Pengamatan aktivitas dilakukan di beberapa tempat yaitu seperti di

Gereja pada saat ibadah sekolah minggu dan ibadah minggu sore. Perancang juga ikut dalam ibadah tersebut dari awal hingga akhir. Selain itu perancang juga mengikuti aktifitas seperti di sekolah, bagaimana proses belajar-mengajar berlangsung, dan lain sebagainya.



Gambar 3. 2 Aktivitas proses belajar mengajar di SMA Negeri 4 Kota Sorong yang dikatakan sebagai bekas LAPAS kolonial Belanda

2. Place (Lingkungan)

Observasi lingkungan dilaksanakan dengan cara perancang berkeliling pulau Doom dan menemukan titik-titik dimana tersimpannya peninggalan-peninggalan seperti gua dan bunker.

Proses ini memakan waktu yang cukup Panjang karena selain berkeliling yang cukup melelahkan dengan berjalan kaki, beberapa peninggalan sejarah terletak di halaman belakang rumah warga sehingga harus meminta ijin untuk masuk dan melihat peninggalan tersebut.



Gambar 3. 3 Salah satu bunker di wilayah RK 2 yang terletak persis di halaman belakang rumah warga.

3. Feeling (Interaksi)

Perancang melakukan observasi pada tahapan interaksi dimana perancang memperhatikan bagaimana interaksi warga masyarakat dengan turis atau wisatawan. Warga di pulau Doom sangat ramah dan memiliki toleransi yang sangat tinggi, sehingga bukan sebuah masalah untuk menerima wisatawan yang datang dari luar dengan perbedaan latar belakang. Para warga juga tidak segan untuk memberikan informasi yang diperlukan oleh perancang dalam menunjang penggalian data dan informasi.

4. Objek

Berdasarkan hasil observasi objek, bahwa setiap objek wisata di pulau doom memiliki kisah sejarahnya masing-masing. Mulai dari masa kolonial Belanda dari tahun 1800 hingga 1935, kemudian masuk penjajahan Jepang pada perang dunia ke 2 dengan sedikit perubahan yang terjadi, hingga

masuknya Papua ke bingkai NKRI dan perubahan makin gencar juga terjadi di pulau ini.

Tidak sedikit nilai dan catatan sejarah yang sudah mulai hilang dan usang oleh waktu karena minimnya upaya pelestarian baik dari pemerintah maupun masyarakat setempat.



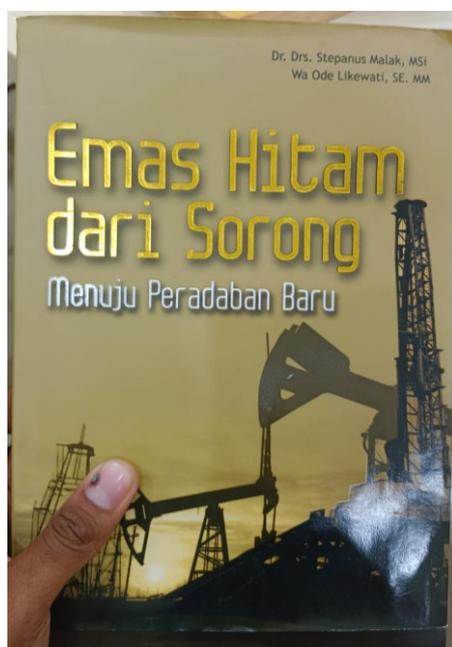
Gambar 3. 4 Gereja Bethel Doom yang merupakan peninggalan asli dari masa Kolonial Belanda.

3.1.4. Data Dokumen

Data dokumen atau pustaka digunakan sebagai informasi untuk melengkapi data wawancara maupun observasi yang telah dilakukan. Dalam perancangan ini perancang menggunakan beberapa dokumen baik dalam bentuk buku, artikel dan lain sebagainya.

1. Emas Hitam Dari Sorong Menuju Peradaban Baru, Karya Dr. Drs. Stephanus Malak, M.Si & Wa Ode Likewati, SE, MM.

Buku ini menggambarkan secara luas tentang kabupaten sorong saat itu (waktu itu kota sorong, sorong selatan dan raja ampat masih 1 wilayah administrasi), sedikit banyak dibebaskan mengenai sejarah doom dari masuknya belanda sampai bagaimana NNGPM beroperasi di kota Sorong.



Gambar 3. 5 Cover buku “Emas Hitam dari Sorong Menuju Peradaban Baru”

2. Artikel SuaraPapua; Pulau Doom, Sorong: Pusat Pemerintahan dan Perdagangan Tempo Dulu

Pada artikel yang diterbitkan oleh SuaraPapua banyak membahas tentang sejarah-sejarah yang ada di 7 Wilayah adat Papua, salah satunya tentang pulau Doom ini secara khusus dan akurat membahas tentang pulau

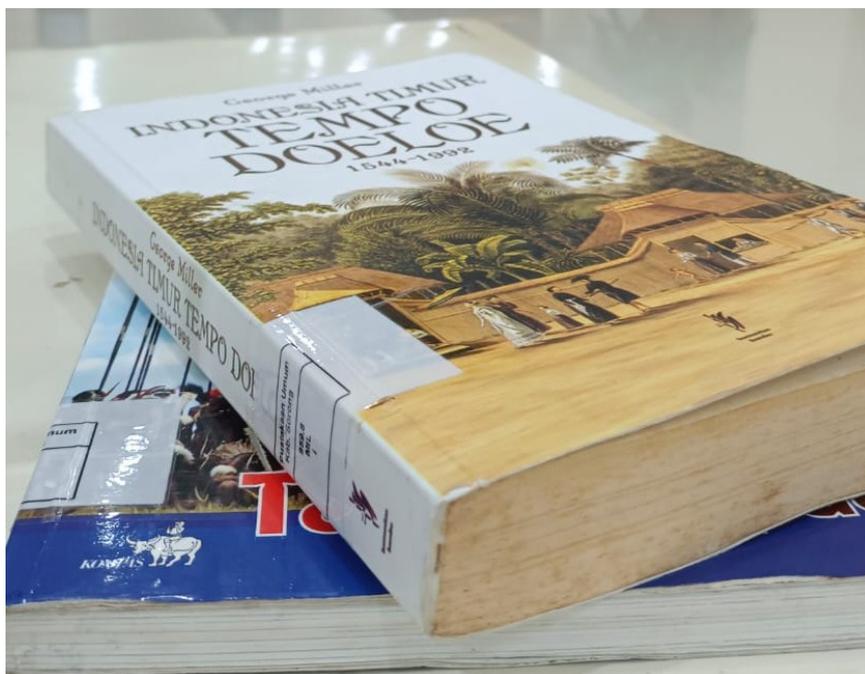
Doom dan sejarah dibaliknya dengan lengkap menyertakan tahun-tahun beserta keterangan bagaimana proses masuknya pemerintahan belanda, perdagangan yang terjadi disana juga dengan sultan tidore hingga perkembangan pemerintahan saat itu.



Gambar 3. 6 Artikel Suara Papua membahas tentang pulau Doom dan sejarahnya

3. Indonesia Timur: Tempo Doeloe

Dalam buku ini secara khusus membahas tentang jalur-jalur perdagangan yang terjadi di wilayah timur Indonesia mulai dari pulau Sulawesi, Maluku Hingga Papua.



Gambar 3. 7 Buku Indonesia Timur Tempo Doloe

3.1.5. Reduksi Data

Data yang telah didapatkan dari wawancara, observasi, dan dokumen pendukung kemudian perancang reduksi dan menghasilkan beberapa gambaran sebagai berikut:

1. Wawancara

- a. Pulau Doom merupakan pulau bersejarah karena dulunya pulau ini menjadi ibukota pusat pemerintahan dan perdagangan pada era kolonial Belanda tahun 1800an hingga tahun 1935.
- b. Pulau ini dilirik karena lokasinya yang strategis sehingga kolonial belanda datang dan membangun kota bergaya Eropa.
- c. Jepang juga sempat mengukir sejarah di pulau Doom semasa perang dunia ke-2 dengan membangun bunker di beberapa titik lokasi dan

juga gua dalam tanah.

- d. Kegiatan wisata sejarah yang tidak didukung dengan upaya pemerintah dan warga dalam melestarikan tempat atau benda peninggalan yang ada disini.
- e. Masalah status kepemilikan SMA yang masih belum permanen sehingga perubahan dan perbaikan masih belum bisa dilakukan untuk mempertahankan atau merenovasi bangunan yang rusak.
- f. Laju pertumbuhan penduduk yang membuat tempat bersejarah ditutup atau dialih fungsikan menjadi pemukiman.

2. Observasi

- a. Media informasi mengenai pulau Doom masih belum di promosikan secara baik di kalangan masyarakat luas dan wisatawan.
- b. Hanya sedikit wisatawan asing yang secara “kebetulan” singgah untuk berkunjung ke pulau ini dan bukan sebagai destinasi utama.
- c. Suasana yang semakin berubah seiring bertambahnya penduduk dan perkembangan jaman.
- d. Beberapa bangunan dan peninggalan tak terawat, beberapa diantaranya seperti bunker tertutup semak liar.
- e. Tugu selamat datang yang sudah tidak terawat di halte doom

3. Dokumen

- a. Cerita sejarah yang masih cukup kental.
- b. Saat ini memang pusat pemerintahan sudah berpindah ke kota sorong, tetapi sisa-sisa bangunan dan reruntuhan masih bisa dilihat meskipun ada beberapa yang sudah tidak lagi eksis.
- c. Akomodasi yang mudah dan murah sehingga mudah dan cepat untuk bisa pergi kesini
- d. Media publikasi yang minim, terutama segi sejarah dan promosi. Cerita sejarah tidak banyak ditulis melainkan diketahui melalui cerita tokoh atau pelaku sejarah.

3.1.6. Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk poin-poin di bawah :

1. Pulau Doom atau Pulau Dum merupakan sebuah Distrik Sorong Kepulauan yang menjadi saksi sejarah pemerintahan kolonial belanda sejak tahun 1800 dan saksi kolonial jepang pada perang dunia ke 2.
2. Banyak sekali peninggalan-peninggalan sejarah dari masa kolonial belanda, jepang dan juga masa awal-awal masuknya Papua ke bingkai NKRI.
3. Saat ini masih eksis bangunan tua yang dibangun oleh belanda yang masih dijaga keasliannya dan digunakan sebagaimana mestinya seperti GKI Jemaat Bethel Doom.

4. Beberapa tempat sudah tidak terawat, bahkan berganti dengan pemukiman penduduk sehingga wisatawan sudah sulit untuk menyaksikan pemandangan seperti dulu.
5. Akses menuju pulau Doom yang cukup mudah dan murah tetapi media informasi yang masih belum cukup luas dipromosikan ke masyarakat dan wisatawan sehingga minat wisatawan untuk berkunjung ke sini masih rendah.

3.1.7. Kesimpulan Hasil Data

Pulau Doom adalah sebuah pulau yang masuk wilayah Kota Sorong, tepatnya di Distrik Sorong Kepulauan. Pulau ini menarik di bahas karena sejarah yang terkandung didalamnya. Bagaimana dulunya pulau ini dijadikan sebagai pusat pemerintahan dan perdagangan pada masa kolonial Belanda sehingga tak heran dulunya pulau ini lebih maju dari tempat lain di Papua.

Akses Pendidikan, rumah ibadah, kesehatan dan listrik lebih dulu ke sini sehingga sering juga di sebut pulau bintang karena di malam hari lampu-lampu dari pulau doom yang terlihat dari Tanah Besar (Kota Sorong).

Saat ini Pulau Doom sudah cukup dikenal dikalangan masyarakat tetapi untuk penjangkauan yang lebih luas masih belum mampu karena minimnya informasi dan promosi yang membuat tidak banyak wisatawan yang berkunjung ke Kota Sorong untuk mengunjungi pulau Doom.

Pemerintah dan masyarakat dalam mengupayakan pelestarian situs-situs

bersejarah masih belum maksimal karena yang terjadi di lapangan adalah masih banyak peninggalan seperti bunker yang terbengkalai ditutupi tanaman liar dan sampah plastik di dalamnya.

Selain melakukan promosi untuk mengenalkan Doom sebagai pulau wisata sejarah, penting dalam upaya menjaga dan melestarikan sejarah sehingga meningkatkan daya tarik bagi wisatawan yang akan berkunjung di kemudian hari.

3.1.8. Triangulasi Data

Perancangan ini menggunakan triangulasi data sumber guna mengetahui kevalidan data yang telah diperoleh dari informan dengan mengecek kembali data tersebut. Triangulasi ini dilaksanakan dengan menanyakan informasi yang sama kepada sumber informan yang berbeda-beda. Perancang menggunakan 1 informan tambahan selain 1 informan utama, Bapak Abdul Hadad selaku Pelaku Sejarah sebagai informan utama, dan Bapak Ridho Lili Ganda sebagai warga pulau Doom selaku informan pendukung.

Tabel 3. 1 Tabel triangulasi data

Instrument	Informan	Hasil
Keunggulan atau potensi dari Pulau Doom	Informan 1 (Informan Utama) Keunggulan atau kelebihan dari Pulau Doom ini adalah kisah sejarah dibaliknnya. Kita tahu sendiri bahwa dulunya pulau ini seperti apa kemajuannya sejak didatangi oleh	Keunggulan dari pulau Doom adalah Sejarah yang dimiliki oleh pulau Doom menjadi nilai tersendiri untuk

	<p>kolonial belanda yang kemudian didatangi juga oleh sultan tidore dalam penyebaran agama muslim. Kemudian jepang juga berdiam disini dan membangun bunker-bunker dan gua. Hal-hal inilah yang bisa menjadi potensi besar untuk menarik wisatawan khususnya wisatawan asing yang senang meneliti sejarah.</p> <p>Selain itu kelebihan pulau ini karena dikenal sebagai pulau yang memiliki sikap toleransi yang tinggi, tanpa membedakan latar belakang suku dan agama.</p>	<p>menarik minat wisatawan dan meningkatkan daya Tarik pengunjung yang datang dan ingin belajar atau melihat sejarah di pulau Doom</p> <p>Tidak Sedikit bangunan tua yang masih tetap dipertahankan</p>
	<p>Informan 2 (Informan Pendukung)</p> <p>Doom Dikenal sebagai pulau dengan banyak cerita di dalamnya mulai dari saat kita tiba pertama kali di pelabuhannya, ketika berkeliling dan melihat – lihat, hingga cerita yang bahkan saat ini tidak dapat kita lihat secara fisik sisa atau bukti yang tersisa.</p> <p>Meskipun sudah sangat lama sejak didirikan, tetapi bangunan-bangunan</p>	<p>sebagaimana aslinya saat era kolonial belanda, sehingga saat ini wisatawan masih tetap bisa menikmati keaslian dari peninggalan tersebut.</p> <p>Akses transportasi dan akomodasi yang mudah dan murah</p>

	<p>tua masih berdiri kokoh dan dipertahankan keasliannya. Sehingga wisatawan yang datang masih tetap bisa menyaksikan langsung keorisinalitas dari sebuah peninggalan sejarah.</p> <p>Selain itu juga, akses yang mudah dari tanah besar ke pulau doom sehingga wisatawan tidak perlu pusing memikirkan perjalanan dan akomodasi yang merepotkan.</p>	<p>menuju pulau Doom, sehingga siapa saja wisatawan dapat berkunjung dan berwisata di pulau ini/</p>
--	---	--

Berdasarkan tabel di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa data yang telah didapatkan mengandung pola yang sama dan kekonsistenan isi jawaban dari berbagai sumber yang dibunakan, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut merupakan suatau data yang valid.

3.1.9. Identifikasi Masalah (*Define*)

Identifikasi masalah dalam perancangan ini dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, When, Where, Why, Who, dan How*) yang difokuskan pada 1) *What to Say?*, 2) *Why to Say?*, 3) *Who to Say?*, 4) *Where to Say?*, 5) *When to Say?*, dan 6) *How to Say?*. Hasil dari analisis tersebut dipaparkan di bawah.

3.1.9.1 Analisis 5W+1H

1. *What to Say*

Apa pesan yang akan disampaikan dalam perancangan *buku esai fotografi* ini? Buku esai fotografi ini menggambarkan peninggalan-peninggalan sejarah apa saja yang ada di pulau Doom dan sedikit cerita dibaliknya, sehingga dapat memberikan gambaran tentang destinasi wisata sejarah yang ada di Pulau Doom agar target audience tertarik untuk berkunjung.

2. *Why to Say*

Mengapa perancangan *buku esai fotografi* ini dibuat? Untuk memperkenalkan Pulau Doom di Kota Sorong kepada masyarakat sebagai wisata sejarah, sehingga masyarakat dan juga sebagai wisatawan dapat berkunjung ke pulau Doom. Selain itu juga dapat menjadi media informasi dan promosi agar dapat dikenal masyarakat luas, meningkatkan jumlah wisatawan.

3. *Who to Say*

Kepada siapa pesan *buku esai fotografi* ditujukan? Target audience destination branding ini dibagi menjadi beberapa segmentasi, yaitu :

a. *Geografis*

Pada segmentasi geografis, target audience dibagi menurut tempat. Target audience yang dipilih berada di area Sorong Raya. (Kota Sorong, Kab. Sorong, Kab. Sorong Selatan, Kab. Raja Ampat).

b. *Demografis*

Pada segmentasi demografis, target audience berdasarkan usia,

jenis kelamin, tingkat ekonomi, dan profesi. Segmentasi demografis merupakan cara yang efektif dalam mengenali target sasaran. Perancangan *Buku Esai Fotografi* ini ditargetkan untuk perempuan dan laki-laki dengan kelas ekonomi umum dengan rentang usia umum antara 18- 65 tahun, dan target usia primer yaitu 24 – 35 tahun khususnya dalam ranah pendidikan dan sejarawan seperti guru, dosen, peneliti, dan pelajar yang ingin belajar tentang peninggalan sejarah sebagai bagian dari warisan.

c. Psikografis

Pada segmentasi psikografis, target audience berdasarkan identifikasi karakteristik kepribadian, sikap, gaya hidup, dan perilaku seseorang. Pada segmentasi ini dipilih seorang yang peduli terhadap kelestarian budaya Indonesia, terutama budaya kriya seputar tanah liat, dan juga ditujukan kepada orang yang tertarik dengan kerajinan gerabah atau hanya sebagai kolektor kerajinan.

d. Behavioristik

Pada segmentasi behavioristik, target audience dibagi berdasarkan penggunaan dan loyalitas atau pembelian terhadap suatu produk. Dalam segmentasi ini dipilih target audience yang memiliki kebiasaan melakukan studi wisata, menyukai aktivitas jalan-jalan untuk mencari suatu hal baru, dan mengumpulkan souvenir atau cinderamata khas suatu daerah.

e. Target Audience Sekunder

Target audience sekunder dalam perancangan ini adalah seluruh masyarakat di Sorong Raya dan para wisatawan yang memiliki kepedulian terhadap sejarah.

4. *Where to Say*

Dimana pesan dari *buku esai fotografi* ini akan disampaikan? Pesan dari buku esai fotografi ini akan disampaikan melalui media cetak baik media utama maupun media pendukung. Media cetak yang akan diletakan di sekitar tempat-tempat yang dikunjungi banyak wisatawan seperti lobby hotel, dan lain sebagainya yang dalam hal ini juga dibantu oleh dinas pariwisata kota Sorong dalam pendistribusiannya.

5. *When to Say*

Kapan pesan dari buku esai fotografi ini disampaikan dan digunakan? Media utama berupa buku dapat disampaikan dan digunakan ketika tamu atau wisatawan yang sedang menunggu di lobby hotel misalnya, kemudian sambil menunggu disediakan buku bacaan seperti ini ataupun di publikasikan di tempat public seperti perpustakaan, dan lainnya.

6. *How to Say*

Bagaimana menyampaikan pesan dari buku esai fotografi ini? Dengan merancang buku fotografi yang berbentuk komponen identitas dan mengaplikasikannya ke media, melalui konsep verbal, dan konsep visual yang mampu mempengaruhi target secara emosional.

Secara verbal, komponen identitas yang dibuat adalah story atau cerita

dibalik sebuah gambar yang menarik serta gaya penyampaian yang santai, santun, dan sedikit humor seperti gaya berbicara seseorang kepada teman, namun tidak mengabaikan sopan santun dalam berbicara.

Sedangkan secara visual, komponen identitas yang akan dibuat yaitu visual yang merepresentasikan sejarah atau cerita sebagai wisata sejarah dengan tata letak dan komposisi tertentu pada hasil foto, serta mengaplikasikannya ke media tertentu yang sesuai dengan kebutuhan.

3.1.10. Pemecahan Masalah (*Ideate*)

Pemecahan masalah dalam perancangan ini melaksanakan beberapa metode yaitu wawancara, observasi, kuesioner dan perancangan. Wawancara dan observasi bertujuan untuk mendapatkan lebih banyak informasi mengenai pulau Doom. Kuesioner bertujuan untuk mendapatkan umpan-balik dari responden yang dalam hal ini dilakukan secara online menggunakan *Google form* untuk memudahkan penyebaran kuesioner secara efektif dan efisien.

Pemecahan masalah dilakukan untuk menindaklanjuti permasalahan berupa informasi tentang pulau Doom, sejarah yang ada, cerita dibaliknya, peninggalan yang masih tersisa. Dengan perancangan buku esai fotografi diharapkan dapat sesuai dengan tujuan yaitu efektif sebagai media informasi mengenai wisata sejarah yang ada di pulau Doom kota Sorong.

3.2. Perancangan (*Ideate*)

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide dari permasalahan inti yang telah ditetapkan pada tahap define. Pada tahap akhir dilakukan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang akan terjadi.

3.2.1. Konsep Perancangan

Perumusan konsep perancangan meliputi beberapa aspek penting dari hasil pengumpulan dan analisa data, yaitu penentuan gaya fotografi, typografi, warna dan layout.

3.2.1.1 *Fotografi*

Fotografi sebagai elemen utama dalam pembuatan buku esai fotografi. Teknik foto yang digunakan adalah Teknik foto jurnalistik yang menciptakan kesan gambar yang menceritakan kisah untuk melengkapi informasi pada sebuah cerita. Teknik ini dipilih karena mampu menceritakan banyak hal dari visual foto serta memiliki sifat objektif dan subjektif.

3.2.1.2 *Typografi*

Typografi dalam perancangan buku esai fotografer dibagi menjadi 2 bagian yaitu *primary typography* dan *secondary typography*. *Primary typography* digunakan untuk judul, sedangkan *secondary typography* digunakan untuk teks deskripsi dan/atau keterangan pada foto. *Primary typography* yang digunakan adalah font Darkline Regular yang digunakan pada judul dan untuk *secondary typography* yang digunakan adalah Poppins.

AaBbCcD dEeFf GgHhIi JjKkLl MmNn
 OoPp QqRr SsTt UuVvWwXxYyZz

Gambar 3. 8 Font Darkline

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
 Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1234567890

Gambar 3. 9 Font Poppins

3.2.1.3 Warna

Konsep warna yang digunakan dalam perancangan buku esai fotografi adalah warna putih sebagai background untuk memberi kesan netral dan fleksibel, warna biru navy pada cover untuk memberi kesan elegan dan merepresentasikan warna laut yang menerangkan bahwa lokasi ini berada di wilayah dekat laut atau pantai.

3.2.1.4 Layout

Layout yang digunakan pada perancangan ini adalah multi panel layout. Salah satu jenis layout dalam desain grafis ini menghasilkan tampilan visual yang rapi. Tata letak yang dipakai adalah membagi beberapa tema atau bagian ke dalam bentuk yang serupa, seperti kubus, balok, persegi, persegi panjang,

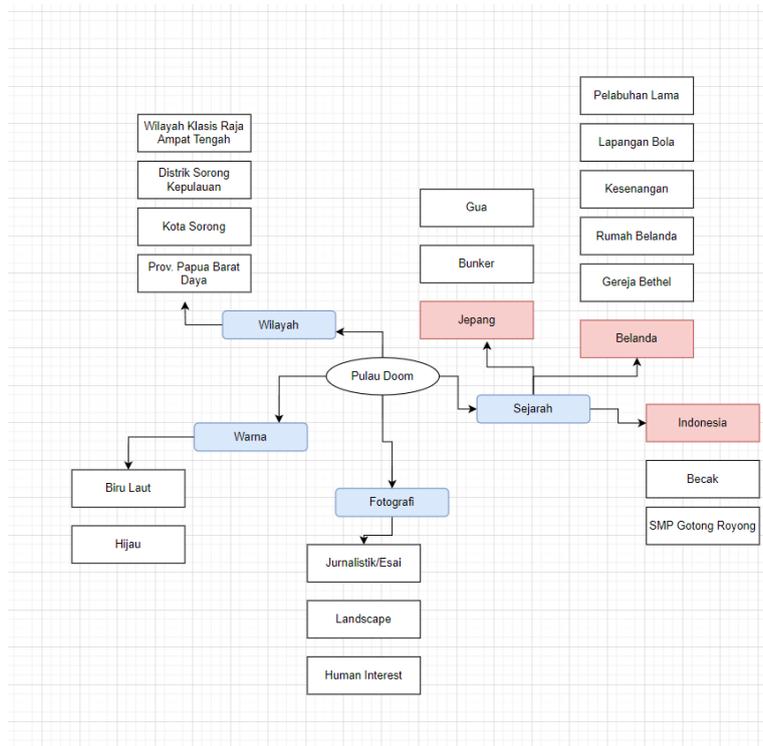
dan lain-lain. Ukurannya tidak harus selalu sama, bisa besar-kecil atau *portrait-landscape*.

3.2.2. Proses Perancangan

Subbagian ini menggambarkan proses desain melalui generasi konsep yang berasal dari keprihatinan mendasar diidentifikasi selama tahap *define*. Selama fase penutup, proses pengujian konsep dilakukan untuk mengidentifikasi pendekatan yang paling efektif untuk menyelesaikan masalah atau menerapkan komponen penting untuk memitigasi potensi masalah.

3.2.2.1. *Brainstorming*

Tahap *brainstorming* dilakukan untuk memecah dan membedah setiap gagasan untuk ditemukan insight dari setiap cerita atau topik yang akan di rancang menjadi sebuah karya.



Gambar 3. 10 bagan brainstorming perancangan buku esai fotografi

3.2.2.2. Sketsa

Setelah tahap *brainstorming*, perancang membuat sketsa layout untuk menghasilkan desain yang diinginkan dan dapat dibuat sesuai target dengan konsep sketsa sebagai berikut :

3.2.2.3. Fotografi

Untuk mendapat hasil foto yang maksimal, perlu adanya perencanaan. Untuk itu perancang membuat shotlist guna membantu sebagai pedoman yang detail dalam pengambilan gambar.

Tabel 3. 2 Tabel Shot list untuk panduan pengambilan gambar

No.	Tipe shoot	Deskripsi	Keterangan	Interior/ Exterior	Lokasi
1)	Full Shot	Seorang ibu/mama Papua yang menaiki becak.	Digunakan untuk Foto Cover.	Ext	Pulau Doom
2)	Wide	Halte Doom / Tugu Selamat Datang	Halaman Pembuka / Daftar Isi	Ext	Halte Doom
3)	Extreme Wide, Bird Eye View	Pulau Doom Drone Shot	Halaman Sekilas atau Pengantar tentang Pulau Doom	Ext	Pulau Doom
4)	Wide angle	Dermaga/halte Doom, aktifitas halte Doom	Halaman penjelasan perjalanan ke pulau Doom	Ext	Halte Doom
5)	Full Shot	Orang yang sedang naik taksi laut menuju pulau Doom	Halaman penjelasan perjalanan ke pulau Doom	Ext	Halte Doom
6)	Full shot	Aktifitas atau keseharian anak-anak pulau Doom, anak-anak yang sedang bermain	Halaman sekilas tentang pulau Doom	Ext	Pulau Doom
7)	Wide shot	Foto pulau Doom di malam hari dari kejauhan	Halaman penjelasan pulau Doom	Ext	Halte Doom Kota

			disebut pulau bintang.		Sorong
8)	Wide shot	Depan Gedung gereja Bethel Doom, beberapa orang datang untuk beribadah, Papan nama gereja dengan background Gedung gereja	Halaman subbab gereja Tua	Ext	Jemaat GKI Bethel Doom
9)	Full Shot	Aktifitas kegiatan sekolah minggu di GKI Bethel Doom, benda-benda peninggalan di gereja yang masih tersisa	Halaman penjelasan tentang gereja Tua	Int	Jemaat GKI Bethel Doom
10)	Wide shot	Gedung gereja Bethel yang baru	Halaman penjelasan tentang gereja Tua	Ext	Jemaat GKI Bethel Doom
11)	Medium Close up	Siwa SMA sedang membaca buku di perpustakaan	Halaman subbab sekolah penjara	Int	SMA Negeri 4 Pulau Doom – Kota Sorong
12)	Wide shot	Suasana pagi hari di depan Gedung	Halaman penjelasan	Ext	SMA Negeri 4

		SMA, siswa-siswi berdatangan menuju sekolah	tentang sekolah penjara		Pulau Doom – Kota Sorong
13)	Wide shot	Gedung bekas lapas secara keseluruhan	Halaman penjelasan tentang sekolah penjara	Ext	SMA Negeri 4 Pulau Doom – Kota Sorong
14)	Wide shot	Aktifitas belajar di dalam kelas dan bagian luar kelas	Halaman penjelasan tentang sekolah penjara	Ext & Int	SMA Negeri 4 Pulau Doom – Kota Sorong
15)	Wide shot	Jalanan sore pulau Doom dengan aktifitasnya	Halaman subbab ‘kenangan yang tersisa	Ext	Pulau Doom
16)	Wide shot	Jejeran rumah bekas peninggalan Belanda dengan foreground tukang becak yang sedang lewat.	Halaman penjelasan tentang peninggalan masa kolonial Belanda.	Ext	Pulau Doom
17)	Extreme wide shot	Lapangan sepak bola Doom dengan background jejeran	Halaman penjelasan tentang	Ext	Kelurahan Dum Timur –

		rumah Belanda	peninggalan masa kolonial Belanda.		Pulau Doom
18)	Wide Shot	Bagian luar gua jepang	Halaman penjelasan tentang peninggalan masa kolonial Belanda	Ext	RK III, Kelurahan Dum Barat – Pulau Doom
19)	Medium shot	Bagian dalam gua jepang dengan seorang atau dua orang didalamnya	Halaman penjelasan tentang peninggalan masa kolonial Belanda	Int	RK III, Kelurahan Dum Barat – Pulau Doom
20)	Medium shot	Bagian luar dan dalam bunker peninggalan jepang, dengan seorang atau dua orang yang berdiri atau jongkok di pintu masuk.	Halaman penjelasan tentang peninggalan masa kolonial Belanda	Ext & Int	Pulau Doom
21)	Wide shot	Pelabuhan/halte doom dengan pemandangan taksi laut yang sedang berlabuh	Halaman subbab moderenisasi	Ext	Halte Doom
22)	Medium close up	Bekas tiang pancang pelabuhan pertama	Halaman penjelasan	Ext	Pulau Doom

		pulau Doom	subbab moderenisasi		
23)	Wide Shot	Pelabuhan fery atau perintis	Halaman penjelasan subbab moderenisasi	Ext	Pulau Doom
24)	Extreme wide shot	Halte doom dan pelabuhan perintis	Halaman penjelasan subbab moderenisasi	Ext	Pulau Doom
25)	Wide shot	Menjelang sunset di kelurahan Dum barat dengan background rumah papan.	Halaman penjelasan subbab moderenisasi – tempat kesenangan	Ext	Pulau Doom
26)	Full shot	Sunset dengan matahari berwarna orange dan background mercusuar di pulau Doom.	Halaman penjelasan subbab moderenisasi – tempat kesenangan	Ext	Pulau Doom
27)	Wide shot	Suasana pagi hari, seorang anak sekolah yang menggunakan becak untuk bersekolah	Halaman penjelasan tentang becak	Ext	Pulau Doom
28)	Wide shot	Aktifitas warga yang menggunakan becak	Halaman penjelasan	Ext	Pulau Doom

		di pulau Doom	tentang becak		
29)	Wide shot	Pulau Doom dari kejauhan, memperlihatkan Gedung baru GKI Bethel di atas gunung,	Halaman penutup	Ext	Pulau Doom

3.2.2.4. Desain

Proses desain merupakan proses penggabungan antara elemen foto dan teks sesuai dengan sketsa layout yang telah dibuat secara digitalisasi di komputer. Proses desain dilakukan dengan membuat beberapa opsi desain untuk kemudian dipilih yang terbaik untuk digunakan.

3.3. Rancangan Pengujian

Rancangan pengujian dilaksanakan melalui penyebaran survei online dengan memanfaatkan platform Google form. Tujuan utama adalah untuk mengarahkan perhatian kepada khalayak tertentu dan pemangku kepentingan internal yang dimaksudkan untuk menerima dan menanggapi informasi yang diberikan. Aspek utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah sejauh mana individu mematuhi norma-norma masyarakat dan pemanfaatan alat media yang telah dibuat khusus untuk tujuan tersebut. Skala likert digunakan untuk mengukur respon yang diperoleh dari responden.

Skala likert menilai sebuah subjek dengan rentang kuatnya pernyataan

dengan setuju/sesuai/cocok/valid atau sebaliknya, skor yang digunakan untuk menilai hasil penilaian responden adalah lima poin (Sekaran & Bougie, 2009).

Peserta memiliki pilihan untuk memilih tanggapan dari serangkaian pernyataan, yang dapat disesuaikan dengan pengalaman dan keadaan masing-masing. Ada lima (5) skala penilaian yang digunakan, yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Netral (N), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS). Nilai dari masing-masing skala berada di rentang 1 untuk STS sampai 5 untuk SS.

3.3.1. Populasi & Sampel

- **Populasi**

Sekaran & Bougie (2009) menyatakan bahwa populasi mengacu pada golongan manusia, peristiwa, maupun hal yang menarik bagi peneliti. Tidak hanya manusia dan jumlahnya saja yang dipelajari, tetapi termasuk karakteristik dari subjek dan objek.

Target audience utama dari buku esai fotografi Pulau Doom sebagai wisata sejarah selaku populasi rancangan pengujian.

- **Sampel**

Sekaran dan Bougie (2009) berpendapat bahwa tidak perlu mengambil sampel setiap segmen populasi. Sampling parsial digunakan oleh peneliti untuk memungkinkan penurunan kesimpulan umum dari penelitian mereka.

Pengambilan sampel dapat dilakukan dengan menggunakan dua metodologi yang berbeda, yaitu teknik sampling probabilitas dan sampling non-

probabilitas (Kuncoro, 2009).

Sampling probabilitas adalah metode pengambilan sampel yang memastikan setiap unit dalam populasi memiliki kesempatan yang sama dan independen untuk dipilih untuk dimasukkan dalam sampel. Untuk memfasilitasi pemeriksaan viabilitas atau probabilitas pemilihan elemen tertentu untuk sampel tanpa hambatan, sangat penting untuk menghilangkan hambatan apa pun.

Pengambilan sampel non-probabilitas mencakup metodologi pengambilan sampel di mana pemilihan data tidak didasarkan pada proses acak, sehingga memperkenalkan kemungkinan fluktuasi ukuran sampel dan ketidakpastian yang melekat. Peneliti memiliki kontrol atas penentuan sampling.

Pengambilan sampel non-probabilitas mencakup jenis pengambilan sampel tertentu yang dikenal sebagai pengambilan sampel penilaian atau pengambilan sampel purposive. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Davis, Gallardo, dan Lachlan (2012), metodologi ini memerlukan pemilihan sampel yang disengaja oleh peneliti. Peneliti sengaja memilih individu yang sesuai dengan tujuan atau kriteria yang ditentukan untuk dijadikan sebagai informan dan dianggap mewakili populasi. Menurut Roscoe sebagaimana dikutip dalam Sugiyono (2011:90), kisaran jumlah sampel yang sesuai adalah antara 30 sampai 500.

Perancang menggunakan teknik non-probability sampling, khususnya judgment sampling, untuk memilih sampel sebanyak 58 responden. Keputusan ini diinformasikan oleh faktor-faktor yang diuraikan dalam teori-teori tersebut.