

Mengenalkan Sejarah Rempah di Banda Naira Melalui E-Book Jurnal Fotografi

M. Syahrul
Aris Kurniawan M.Sn
Esty Fadhila M. S.Ds., M.I.Kom.

Contact person :

M. Syahrul
Jl. Pahlawan no.59, Bandung 40122
088218682832/muhammadsyahrul66@gmail.com

Abstrak

Pengetahuan sejarah rempah di Banda Naira masih kurang diketahui dan seringkali sejarah selalu di kesampingkan. Terdapat dua factor yang perlu dipertimbangkan, yakni permasalahan dari segi informasi sebagai pemicu seseorang, rendahnya informasi pariwisata dan pendidikan sejarah sebagai penyebab keberlangsungan tidak taahuan mengenai sejarah rempah di Banda Naira. Dinas Pariwisata Kota Maluku telah mengencarkan beragam program untuk membantu dari segi informasi., Sedangkan tempat berkreasi dewasa muda ini sudah cukup banyak, yang disebut "Social Media" sebagai wadah. Sayangnya, tak ada cukup sumber daya manusia untuk menjadi pemicu atau role model untuk masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya melalui E-book ini untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya kepedulian terhadap sejarah terutama sejarah rempah di Banda Naira.

Kata kunci : *Banda Naira, E-Book, Kota Maluku,, Pariwisata.*

Abstract

Knowledge the history of spices in Banda Naira is still unknown by people and often history is always set aside. There are two factors that need to be considered, problem in terms of information as a trigger person, the lack of tourism information and historical education as the cause of the unspoken sustainability of the history of spices in Banda Naira. Maluku City Tourism Office has intensified a variety of programs to assist in terms of information, while the place of creative people is already quite a lot, its called "Social Media" . Unfortunately, there is not enough human resources who want to be a trigger or role model for the community. Therefore, it takes an effort through this E-book to awaken the public to the importance of concern to history especially the history of spices in Banda Naira.

Keyword : *Banda Naira, E-Book, Maluku City, Destination*

1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kepulauan Banda Naira adalah wilayah kecamatan dengan ibu kota kecamatannya yaitu Naira, dibawah pemerintahan maluku tengah, provinsi Maluku. Jumlah Pulau dalam Kepulauan Banda ada sebanyak 10 Pulau, yang terdiri dari 7 Pulau berpenghuni dan 3 pulau tidak berpenghuni. Wilayah Kepulauan Banda berbatasan dengan pulau Seram di bagian utara, Kepulauan teon nila serua dibagian Selatan, Laut Banda di bagian Barat dan Kepulauan Watubela di bagian Timur. Secara Geografis Kepulauan Banda berada pada koordinat 129°-130° BT dan 5°-6° LS.

Jumlah penduduk Kepulauan Banda Naira secara keseluruhan yaitu 2.568 KM persegi. Dengan luas daratan 180,59 KM persegi, sedangkan lautan dengan luas 2.387,51 KM persegi. Namun secara keseluruhan dalam lingkup pemerintahan provinsi Maluku yaitu 470.000 KM persegi

Jumlah penduduk Kepulauan Banda Naira hingga akhir tahun 2014 sebanyak 21.895 jiwa, terdiri dari laki-laki sebanyak 10.000 jiwa dan perempuan sebanyak 11.000 jiwa, Penduduk Kepulauan Banda tersebar di 17 desa dengan mata pencaharian utama yaitu nelayan dan petani pala.

Sejak abad pertama masehi, Kepulauan Banda telah menjadi produsen tunggal rempah-rempah seperti pala, cengkeh kayumanis dan fuli. Dengan keuntungan mencapai sepuluh kalilipat dari penjualan rempah-rempah yang membuat Kepulauan Banda ramai dikunjungi oleh kapal dagang dari berbagai belahan dunia.

2 METODOLOGI

2.1. Pengumpulan data

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian mengenai mengenalkan sejarah rempah di Banda Naira melalui *E-Book*, jika dikaji berdasarkan faktor rendahnya pengetahuan mereka terhadap sejarah rempah di Banda Naira adalah metode kualitatif naratif. Penelitian Kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Cresswell, 2007). Masalah seputar sejarah merupakan masalah pengetahuan yang bersangkutan dengan pariwisata, maka penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Hasil dari *E-Book* adalah untuk menumbuhkan kepedulian dan *awareness* generasi muda sehingga mau berpartisipasi. Strategi yang digunakan pada akhirnya dengan menceritakan pengalaman melalui jurnal fotografi seputar situs sejarah rempah yang ada di Banda Naira. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif naratif merupakan pendekatan yang paling tepat untuk diimplementasikan dalam penelitian ini.

2.2 Analisis Data

Tahap selanjutnya adalah merumuskan serta mendefinisikan masalah yang sesuai dan layak untuk dijadikan bahan penelitian dan perancangan tugas akhir. Setelah itu menemukan dan menentukan problem statement sebagai dasar proses kreatif. Dengan ditemukannya problem statement maka akan mempermudah dalam mencari solusi yang akan diberikan. Menentukan *target audience* (komunikan) yang tepat dengan menentukan segmentasi target audience dari faktor geografis, demografis, dan psikografis sehingga bisa dihasilkan sebuah insight atau keinginan terdalam *target audiens* yang menjadi pedoman untuk ke tahapan dalam menentukan pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada target audiens tersebut.

2.3 Konsep Kreatif

Konsep kreatif adalah tahapan membuat sebuah rancangan kreatif sebagai solusi dari problem statement. Rancangan kreatif tersebut meliputi *What to say*, dan *How to say*. *What to say* adalah apa yang akan disampaikan kepada *target audience*. Lalu *what to say* tersebut akan dijadikan landasan untuk proses kreatif lainnya sehingga menjadi lebih terkonsep serta menentukan strategi komunikasi yang akan dipergunakan (*how to say*) dengan memodifikasi pesan general menjadi pesan kreatif agar pesan dapat tersampaikan secara efektif kepada TA. Menentukan *creative approach*, *creative approach* sangat berguna ketika mencari ide baru. Menentukan *tone and manner* dalam perancangan visual serta menentukan model komunikasi yang akan digunakan demi terciptanya pesan yang efektif. Dengan model komunikasi tersebut diharapkan target audience mampu mengubah pemikiran, sikap, serta perilaku sesuai dengan tujuan perancangan. Setelah itu membuat sebuah storyline yang bertujuan untuk mempermudah proses perancangan. Dengan adanya *storyline*, perencanaan yang sudah disusun

akan sesuai dengan apa yang diharapkan. Lalu masuk pada tahap thumbnail dan studi visual sesuai dengan literatur yang sudah dipelajari.

2.4 Proses Kreatif

Membuat konsep visual dan verbal (kata-kata) dalam perancangan namun tetap berpegangan pada konsep strategi yang telah dirancang. Membuat sketsa, pemilihan jenis tipografi (*font*), warna, serta teknik visual sebagai proses eksekusi berdasarkan konsep strategi kreatif. Pengayaan visual tersebut harus sesuai dengan analisis dan konsep desain. Media promosi yang akan mendukung buku ilustrasi juga dipertimbangan kegunaannya disesuaikan dengan kebutuhan *target audience*.

2.5 Eksekusi dan Aplikasi

Setelah mencapai hasil visual yang telah dirancang sesuai dengan tahapan sebelumnya yaitu analisis masalah dan konsep yang sudah dibuat akan diperoleh hasil akhir. Dan diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi serta bisa mencapai tujuan sesuai yang diharapkan.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Masalah Secara Umum

Dilihat dari peluang yang ada dari Mengenalkan Sejarah Rempah di Banda Naira ada beberapa point masalah yang mendasar, dari peristiwa Sejarah rempah di Banda Naira ini diantaranya :

1. Kurang nya pengetahuan mengenai wilayah Banda Naira serta sejarah rempah yang ada di Banda Naira tersebut.
2. Masyarakat khususnya generasi muda tidak mengetahui mengenai peristiwa sejarah rempah di Banda Naira, tidak mengetahui rangkaian peristiwa demi peristiwa.

3.2 Identifikasi Masalah Secara DKV

Belum tersampainya informasi mengenai seberapa penting dan dibutuhkannya partisipasi generasi muda dalam memperkenalkan sejarah.

3.3 Tujuan Perancangan

Sebelum melakukan perancangan dalam memperkenalkan sejarah rempah di Banda Naira menentukan tujuan perancangan harus di lakukan terlebih dahulu untuk menjadi tolok ukur dalam perancangan desain selanjutnya serta sasaran yang ingin dicapai.

3.3.1 Jangka Pendek

meningkatkan kepedulian masyarakat dari kepedulian pasif menjadi aktif dan mulai bergerak melakukan sesuatu untuk membantu permasalahan. Dimulai dari perubahan perspektif mengenai Banda Naira untuk mengetahui tentang kepulauan Banda iu sendiri. Hal ini berguna tak hanya untuk melengkapi data Dinas Pariwisata Kota Maluku, namun juga untuk memastikan masyarakat muda mengetahui dan mempunyai minat serta keinginan untuk terjun langsung ke lapangan.

3.3.2 Jangka Panjang

mempersuasi generasi muda agar mau terjun ke lapangan sebagai pelaku sejarah dan generasi muda yang aktif dalam melakukan pengkajian mengenai sejarah

3.4. Analisis Masalah

3.4.1. Analisis SWOT

Strength (Kekuatan)

1. Minimnya niat masyarakat terutama dewasa awal terhadap sejarah
2. Kurangnya kepedulian masyarakat terutama kalangan dewasa awal terhadap sejarah
3. Tidak adanya informasi yang memberitahukan mengenai sejarah terutama sejarah rempah di Indonesia kepada masyarakat

Weakness (Kelemahan)

4. Tempat yang terpencil serta jauh membuat masyarakat kurang memahami wilayah tersebut
5. Terbatasnya media penyimpanan informasi terhadap masyarakat terutama dewasa awal ini

Opportunity (Kesempatan)

6. Menginspirasi atau menumbuhkan kembali rasa cinta terhadap sejarah kepada dewasa muda ini
7. Membuat sejarah menjadi menyenangkan

8. Membuat generasi yang aktif dan kreatif di bidang sejarah

Threats (Ancaman)

1. Pemerintah yang masih kurang memperhatikan wisata sejarah di kawasan Banda Naira (Asing dan Lokal)

3.4.2 Analisis Matriks SWOT

Strength-Opportunities

Membangun empati atau kesadaran mengenai pentingnya sejarah terutama sejarah Indonesia serta memberikan informasi mengenai sejarah dengan cara yang lebih dikenal

Strength-Threat

Membuat informasi mengenai sejarah Indonesia serta mengajak dewasa muda sekitar untuk bergerak aktif membangun dan mengembangkan sejarah hingga jadi menarik.

Weakness-Opportunity

Mengedukasi dewasa muda terhadap sejarah dan dampaknya kedepan dengan membuat media mengenai eksplorasi sejarah terutama di Banda Naira

Weakness-Threats

Memberikan informasi sebuah kawasan yang bagus untuk dijadikan kawasan wisata

3.5. Creative Message Planning

What to say

Petualang Rasa Tanpa Mengetahui Masa

How to say

Membangun kedekatan emosional melalui informasi, keunikan Banda Naira sebagai surga rempah melalui jurnal fotografi, agar menumbuhkan kecintaan terhadap Banda Naira serta peduli dengan sejarah rempah yang ada di Banda Naira.

3.6. Target Audience

3.6.1. Geografis

perkotaan / daerah urban

3.6.2. Demografi

Gender : Wanita dan Pria
Umur : Remaja Akhir, 21-26 tahun
Status Sosial : Golongan menengah
Pekerjaan : mahasiswa/1 dan pekerja

3.6.3. Psikografis

Senang memasak serta mengetahui segala sesuatu dengan detail, serta memiliki rasa penasaran yang tinggi, senang membaca buku, sejarah, dan sastra, senang melihat karya dan mengapresiasi kreativitas orang lain.

3.6.4. Teknografis

selalu menggunakan alat telekomunikasi seperti *smartphone*, *tablet*, *e-mail*, *laptop* sering update di social media minimal 4 kali dalam satu hari

3.7. Creative Approach

Documentary Photo:

Kegiatan mengumpulkan, mengedit dan menyajikan materi dari sebuah peristiwa. Pada fotografi documenter ini cerita disajikan melalui serangkaian foto yang dalam jurnalistik disebut juga sebagai *Photo Stories*.

3.8. Tone and Manner

Modern and warm

3.9. Konsep Warna

Pada perancangan media ini, warna yang digunakan adalah dominan warna-warna hangat, sesuai dengan konten yang diangkat Peristiwa Bandung Lautan Api yang memiliki makna semangat perjuangan sesuai dengan tone and manner.

Color Pallet



Gambar 1 Warna

3.10. Strategi Komunikasi

3.10.1 Analisis *S.W.O.T*

Strength

1. Minimnya niat masyarakat terutama dewasa awal terhadap sejarah
2. Kurangnya kepedulian masyarakat terutama kalangan dewasa awal terhadap sejarah
3. Tidak adanya informasi yang memberitahukan mengenai sejarah terutama sejarah rempah di Indonesia kepada masyarakat

Weakness

1. Tempat yang terpencil serta jauh membuat masyarakat kurang memahami wilayah tersebut
2. Terbatasnya media penyimpanan informasi terhadap masyarakat terutama dewasa awal ini

Oppurtunity

1. Menginspirasi atau menumbuhkan kembali rasa cinta terhadap sejarah kepada dewasa muda ini
2. Membuat sejarah menjadi menyenangkan
3. Membuat generasi yang aktif dan kreatif di bidang sejarah

Threat

2. Pemerintah yang masih kurang memperhatikan wisata sejarah di kawasan Banda Naira (Asing dan Lokal)
3. Belum tersampainya informasi bahwa kepedulian masyarakat terhadap Banda Naira khususnya sejarah, serta kurangnya partisipasi generasi muda secara nyata untuk membantu menanggulangi permasalahan.

3.11. Proses dan Tahapan Preset



Gambar 2 Proses dan Tahapan Preset

Preset yang dikerjakan melalui tahapan yang benar bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apa pun yang ingin dicapai *designer* melalui karya desain yang dibuatnya.

3.12. Cover Buku



Gambar 3 Cover Buku

Sebuah buku berjudul “Jejak Perjuangan Kota Lautan Api 1945-1946”, yang membahas tentang latar belakang terjadinya peristiwa dan siapa saja yang terlibat dalam peristiwa ini serta menuturkan rangkaian peristiwa-peristiwa sebelum terjadinya puncak bumi hangus kota Bandung.

3.13. Struktur Buku

Cover Pembuka Buku

Preliminaries

Daftar Isi

BAB I

- Sekilas Bandung Lautan Api
- Infografis Latar Belakang Peristiwa Bandung Lautan Api

BAB II

- Pengenalan Siapa yang Terlibat Dalam Peristiwa Bandung Lautan Api

BAB III

- Rangkaian Peristiwa demi Peristiwa Bandung Lautan Api

BAB IV

- Kisah Rakyat Bandung Saat Mengungsi

Ungkapan dan Singkatan

Postliminary

Cover Penutup Buku



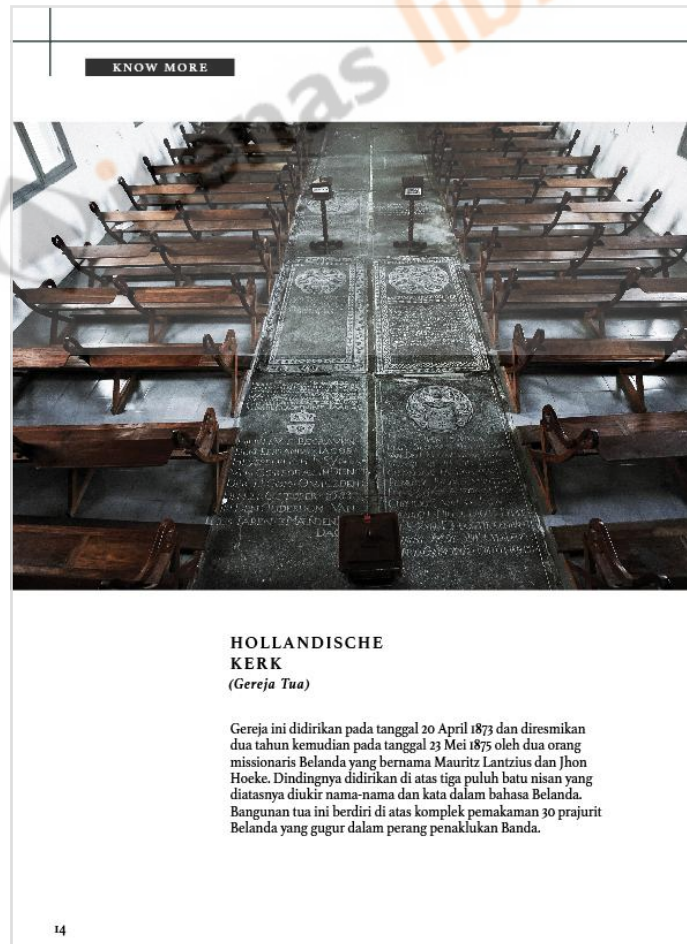
Gambar 4 Aset Visual 1



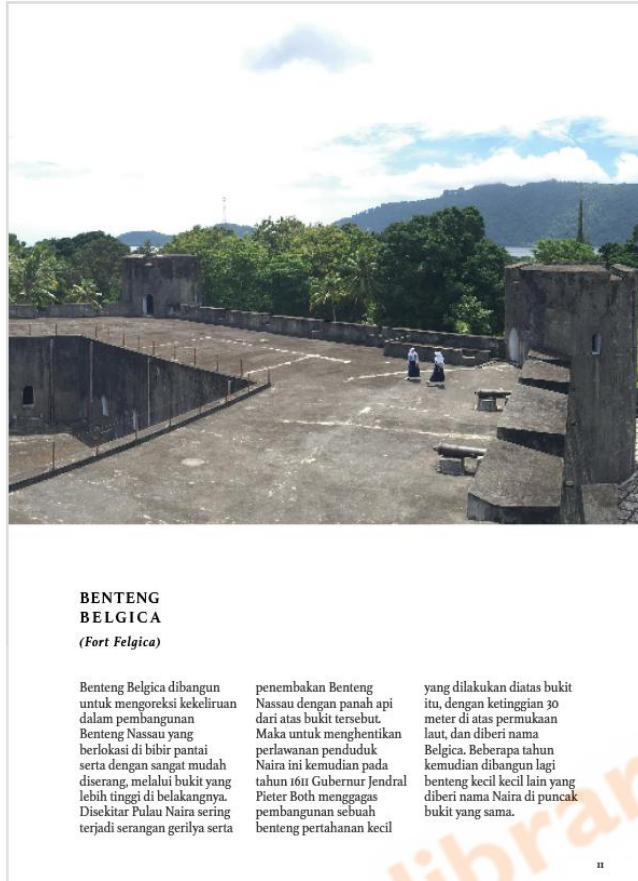
Gambar 5 Aset Visual 2



Gambar 6 Ilustrasi Tokoh



Gambar 7 Layout Buku 1







Gambar 8 Layout Buku 2



Gambar 9 Layout Buku 3

Contents

Januari 2018

KNOW MORE			
Banda Naira	02		
Kepulauan Rempah	06		
Kedatangan Bangsa Eropa	07		
Perjanjian Breda	08		
EXPLORE MORE		CULTURE CONNECT	WELL AWARE
Benteng Belgica	09	Hollandische Kerk	14
Indonesia Pentagon	10	Parigi Rante	17
Bisa sering dikenal sebagai Benteng Belgica, sebuah benteng bekas peninggalan masa perang yang mempunyai nilai historis serta nilai estetik yang sangat mengagumkan, Benteng Belgica mempunyai cerita yang menarik dan asi untuk dipelajari, mungkin belum begitu banyak orang mengetahui Benteng Belgica serta mengapa bisa disebut sebagai Indonesia Pentagon, selain itu Benteng Belgica adalah satu-satunya benteng yang masih berdiri kokoh hingga saat ini, terjaga dan masih berwujud orisinal.		Istana Mini	19
		Rumah Budaya	20
Benteng Nassau	11	Menjadi tempat dan saksi sebuah sejarah yang terjadi di Banda Naira, sebuah cerita dan kebanggaan bagi Desa Abui yang bisa mengembalikan sejarah Banda Naira melalui Rumah Budaya ini.	
Benteng pertama yang dibangun di Banda Naira dan sebagai gudang penyimpanan, benteng Nassau menjadi salah satu benteng pembela dari keberadaan Benteng Belgica.			Bung Hatta
		Masyarakat Banda	24
		Profil masyarakat Banda pada saat kolonialisme, menjadi seorang petani pala dan kayu manis yang sedang menggunakan atribut lengkap seakan ingin pergi panen.	
			Bung Hatta dan Rumah Pengasangan
			26
			Bung Hatta diasingkan bersama Sisihir di Banda Naira dan juga ikut membantu mencerdaskan masyarakat pada saat itu melalui Sekolah Sore yang terletak di dalam rumah pengasangan Bung Hatta.

01

Gambar 10 Layout Buku 4

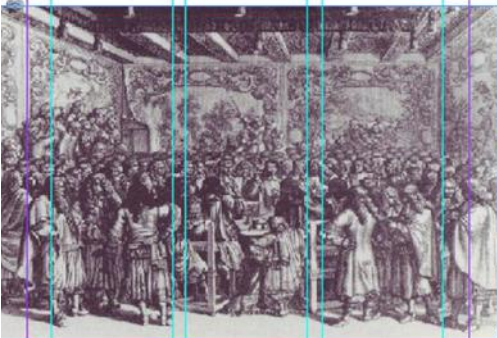



Jewel Banda

Perjanjian Breda

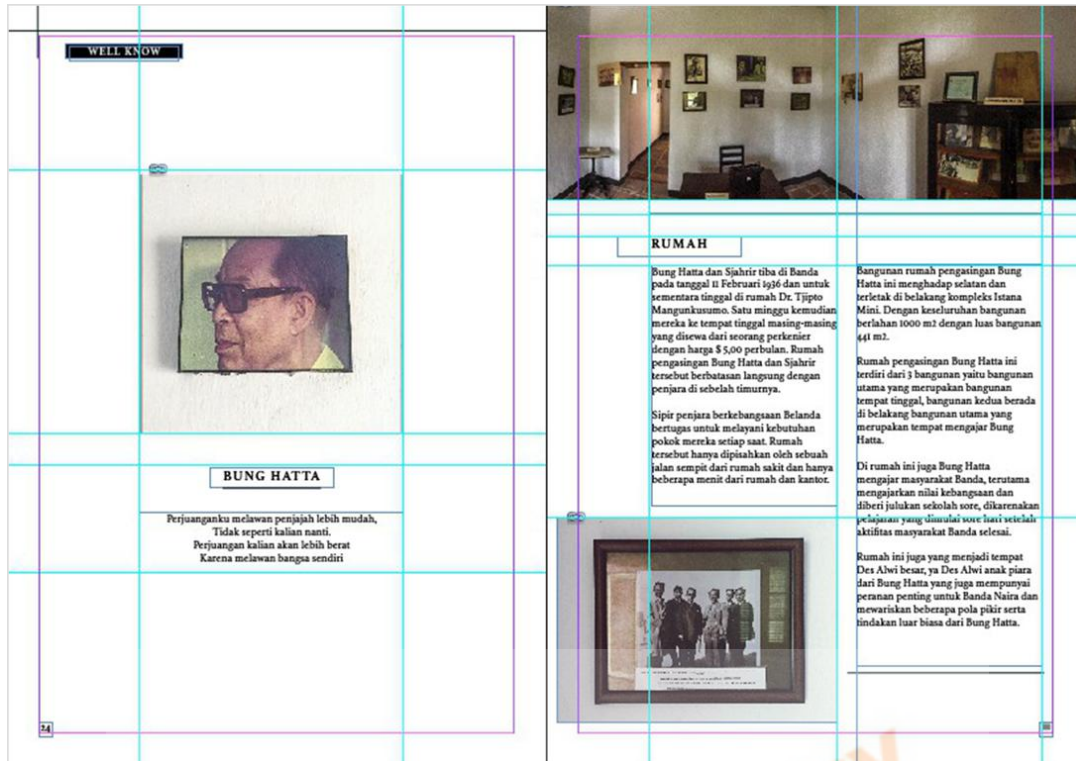
Perjanjian Breda 1649 merupakan kesepakatan Belanda untuk melepaskan Wilayah kekuasaannya di Nieuw Nederland, Amerika, area saat ini dikenal sebagai Manhattan Island untuk dikembalikan pulas Rhuu di Kepulauan Banda demi mempertahankan monopoliya area perdagangan rempah dunia di abad ke-17.

Perjanjian tersebut merupakan pemutusan perikatan Pulas Rhuu dan pulas Manhattan, sebuah pulas yang terletak di sebelah selatan ujung negara Hudson dan menjadi awal dari lima kota bagian yang membentuk New York, selain pemukiman sengit dan berlatar belakang Verenigde Oostindische Compagnie (VOC) dan negara Inggris pada awal abad ke-17 yang dipimpin oleh Kapten Nathaniel Courthope.

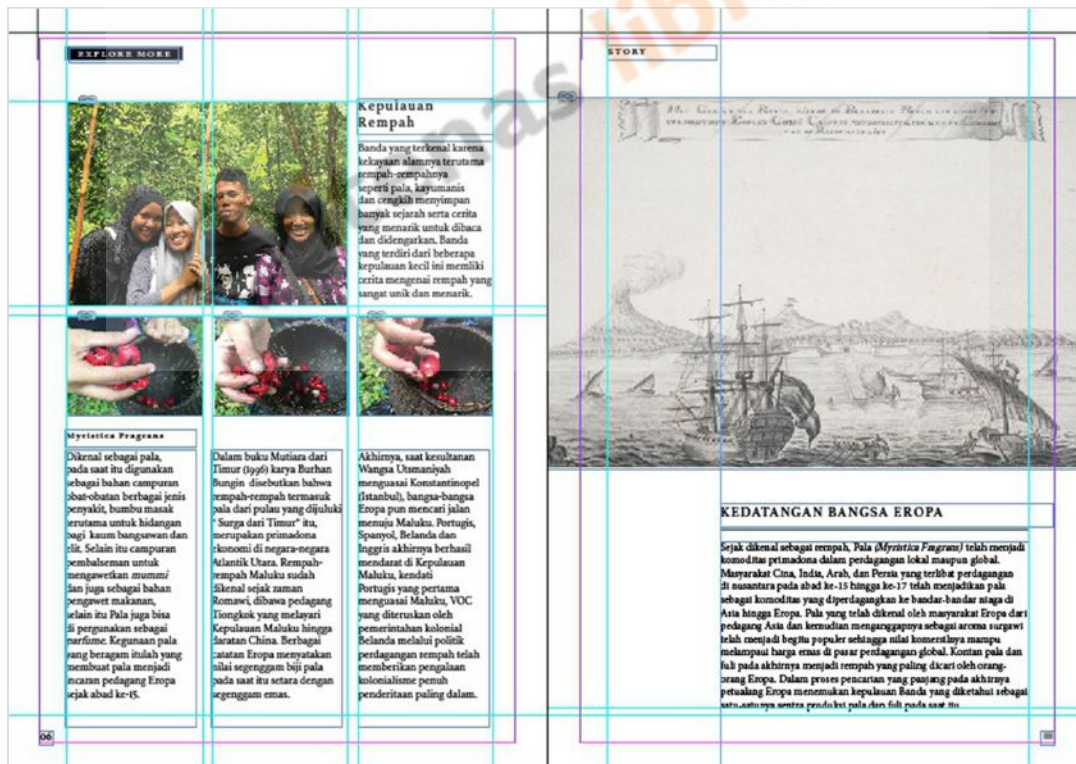
Kepulauan Banda, terutama Pulau Rhuu memainkan peranan sangat penting dalam sejarah dunia, karena kekayaan sumber rempahnya yaitu pala, Perjanjian yang dimandatkan oleh pihak Belanda dan Kerajaan Inggris di kota Breda, Netherlands ini berisi bahwa Kerajaan Inggris harus angkat kaki dari Pulau Rhuu, dan sebagai gantinya Belanda mempunyai Pulau Manhattan yang menjadi koloninya kepada Inggris. Belanda sendiri menjajah Pulau Manhattan pada 1614, Manhattan kala itu dinamai Nieuw Amsterdams oleh Belanda. Setelah Belanda melepaskan pulas Manhattan kepada Inggris untuk ditukar dengan Pulau Rhuu.

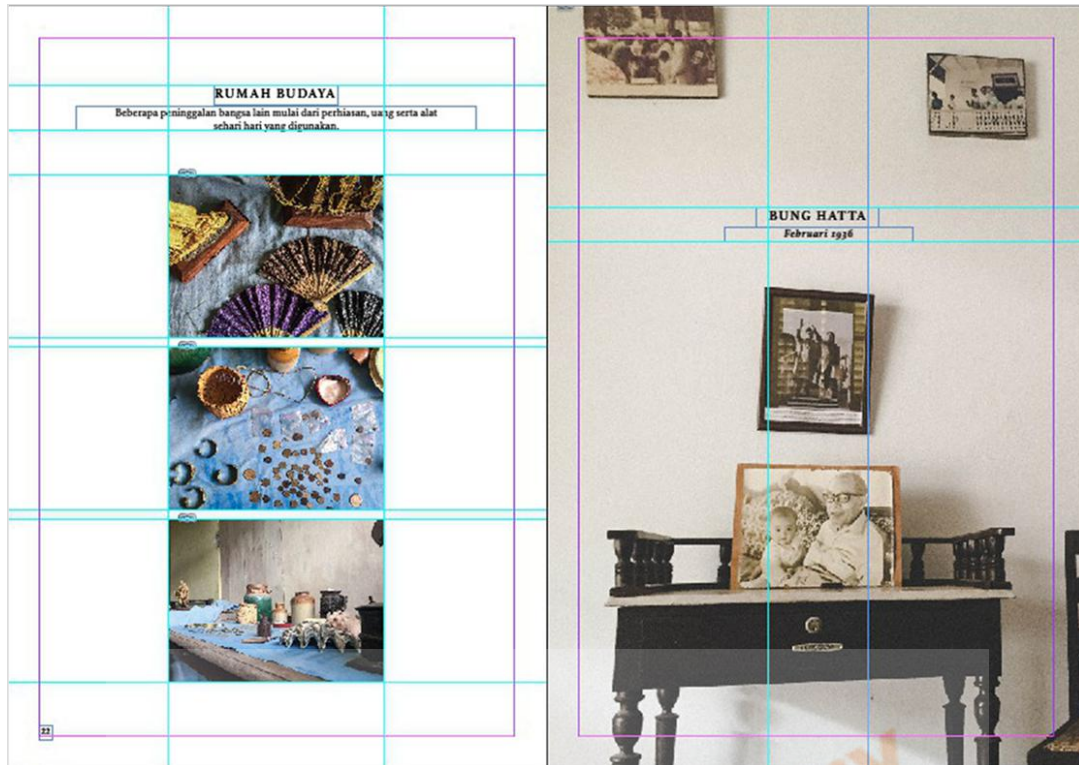
Gambar 11 Sistem Grid 1



Gambar 12 Sistem Grid 2



Gambar 13 Sistem Grid 3



Gambar 14 Sistem Grid 4

4 KESIMPULAN

1. Banda Naira adalah warisan sejarah Dunia yang harus tetap dikenalkan kepada generasi muda , sehingga tetap bertahan dan dapat dikenal oleh generasi selanjutnya.
2. Mengenalkan Banda Naira sebagai wisata sejarah dan peristiwa perjuangan dalam mempertahankan wilayah serta kekayaan Indonesia pada tahun saat itu. Dan memiliki nilai serta makna perjuangan para pendahulu dan hal tersebut wajib untuk diketahui generasi muda agar dapat menghargai.
3. Peristiwa Perjanjian Breda di Banda Naira seharusnya bisa diketahui oleh seluruh masyarakat Indonesia, dikarenakan mempunyai nilai historis yang sangat tinggi dimana Pulau Rhun menjadi perebutan pada saat itu
4. Mengenalkan Sejarah rempah di Banda Naira dengan disesuaikannya perkembangan generasi muda, E-Book dapat membantu generasi muda dalam mempelajari sejarah sehingga mendapat informasi yang cukup dan mengerti akan makna di balik peristiwa yang terjadi di Banda Naira

5 UCAPAN TERIMAKASIH

Ijinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan restu, dukungan, doa, semangat serta motivasi.
2. Bapak Aris Kurniawan, M.Sn, sebagai pembimbing I dan Ibu Esty Fadhila M., S.Ds., M.I.Kom, sebagai pembimbing II atas berbagai masukan serta bimbingan selama proses perancangan tugas akhir ini.
3. Para dosen DKV ITENAS dan staff yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama proses perancangan.
4. Teman-teman yang berada di Ruang Tugas Akhir yang selalu menemani dikala senang maupun susah dan saling membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir.

Akhir kata, semoga tulisan publikasi tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) A.Hanna, Willard, 1975. Indonesia Banda
- 2) Pricken, Mario. 2008. Creative Advertising. Thames & Hudson
- 3) Rangkuti, Freddy. 2015. Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- 4) Rustan, Surianto. S.sn. 2009. Lauout dasar dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- 5) Turner Jack, 2005. Spices The History of Temptation. New York: Vintage Book
- 6) Milton, Giles, 1999. Nathaniel's Nutmeg.(pulau Rhun): Pustaka Alvabet Anggota IKAPI
- 7) Sihombing, Danton. 2009. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- 8) Witaboera, Joneta. 2012. Humaniora. Perkembangan dan Peran Ilustrasi. Jakarta: Bina Nusantara
- 9) Barry P.2008. The Advertising Concept Book. London: Themes&Hudson
- 10) Warner Mary Marien, 2006. Photography A cultural History : Laurence King Publishing
- 11) Maltengkab.go.id
- 12) Buzan, Tony. (2008). The ultimate Book of Mind Maps. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- 13) Creswell, J. W. (2014). Reasearch Deign : Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods Approaches. London : SAGE Publication Ltd.
- 14) Kasilo, Djito. (2008). Komunikasi Cinta. Jakarta L Gramedia
- 15) <https://kebudayaan.kemendikbud.go.id>

