

PERANCANGAN WEBTOON KELANA REMPAH SEBAGAI PENGENALAN BERBASIS HIKAYAT JALUR REMPAH DI SUMATRA SELATAN

Kania Sabitha Ahada¹, Diani Apsari² dan Taufiq Wahab³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot,
Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

kaniyasabitha@student.telkomuniversity.ac.id, dianiapsari@telkomuniversity.ac.id,
taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Rempah-rempah memiliki peranan penting sebagai bukti dalam rangkaian sejarah yang terjadi di Indonesia pada era perdagangan rempah dunia di masa lampau. Salah satunya, Kerajaan Sriwijaya di wilayah Palembang, Sumatra Selatan. Namun, hikayat kejayaan jalur rempah yang pernah dimiliki oleh Kerajaan Sriwijaya ini kurang diketahui oleh generasi mudanya. Pembelajaran yang didapatkan oleh remaja belum mencakup pembahasan mengenai sejarah lokal yang menyeluruh sehingga remaja Sumatra Selatan saat ini kurang mengenali sejarah daerahnya sendiri. Akses pembelajaran sejarah lokal yang umumnya dapat ditemukan pada museum yang berdiri di wilayah tersebut, yakni Museum Sultan Mahmud Badaruddin II (SMB II) mengalami kendala pada kurangnya penggunaan media informasi dan edukasi dalam menjelaskan koleksi yang dimiliki museum kepada siswa. Dalam perancangan ini, upaya dalam mengenalkan kembali remaja di Sumatra Selatan mengenai sejarah jalur rempah memanfaatkan platform dan format komik digital, yakni Webtoon melalui tahapan perancangan yang berlandaskan hikayat sejarah perdagangan rempah Kerajaan Sriwijaya, hasil wawancara ahli dan pihak terkait, hasil kuesioner khalayak sasaran serta metode analisis berupa analisis perbandingan proyek sejenis dan metode SWOT.

Kata kunci: Hikayat, Jalur Rempah, Kerajaan Sriwijaya, Webtoon

Abstract: Spices have an important role as evidence in the series of history that occurred in Indonesia in the era of the world spice trade in the past. One of them is the Sriwijaya Kingdom in Palembang, South Sumatra. However, the saga of the glory of the spice route that was once owned by the Sriwijaya Kingdom is less known by the younger generation. The knowledge gained by teenagers does not include a comprehensive discussion of local history so that South Sumatran teenagers today do not recognize the history of their own region. Access to local history learning that can generally be found in museums that stand in the region, namely the Sultan Mahmud Badaruddin II (SMB II) Museum, is experiencing obstacles in the lack of use of information and educational media in explaining the

collections owned by the museum to students. In this research, the effort to reintroduce teenagers in South Sumatra about the history of the spice route utilizes the platform and format of digital comics, namely Webtoon through the design stages based on the saga of the history of the Sriwijaya Kingdom spice trade, the results of expert interviews and related parties, the results of the target audience questionnaire and the analysis method in the form of comparative analysis of similar projects and the SWOT method.

Keywords: *Saga, Spice Route, Srivijaya Kingdom, Webtoon*

PENDAHULUAN

Keberadaan rempah-rempah tidak lepas dari berbagai aspek kehidupan di Indonesia. Peran rempah-rempah tidak hanya terbatas pada kegunaannya dalam berbagai kuliner Nusantara, maupun sebagai komoditas unggulan dengan nilai ekonomi tinggi. Rempah-rempah juga memiliki peranan penting sebagai bukti dalam rangkaian sejarah yang terjadi di Indonesia.

Menurut Putri dan Fibrianto (2018) dalam bukunya yang berjudul *Rempah untuk Pangan dan Kesehatan*, komoditas rempah meliputi semua bagian tumbuhan yang umumnya dimanfaatkan dalam keadaan kering. Bagian-bagian yang dimaksud yaitu akar, kulit batang, batang, bunga, biji, maupun buah dapat disebut sebagai rempah setelah memiliki spesifikasi tertentu. Spesifikasi yang dimaksud, yaitu memiliki senyawa yang mampu memproduksi aroma, mampu memberikan rasa (*taste*) pada produk, dapat memperbaiki warna, dapat mencegah kerusakan pada produk, dan memiliki kemampuan untuk mengawetkan.

Keunggulan yang dimiliki rempah-rempah inilah yang menarik perhatian para pedagang pada masa lampau. Dalam sejarahnya, Indonesia pernah menjadi salah satu wilayah yang memiliki peran vital dalam sejarah perdagangan rempah dunia. Posisi geografis Indonesia yang terletak secara strategis di jalur perdagangan maritim dunia dimanfaatkan dengan secara aktif terlibat dalam hubungan perdagangan antara India dan Cina, dua negara adidaya pada masa itu (Mulyadi, 2016)

Dari berbagai wilayah perdagangan yang muncul di Indonesia, wilayah yang sekarang dikenal Provinsi Sumatra Selatan tepatnya di wilayah Palembang pernah menjadi pusat pemerintahan dari Kerajaan Sriwijaya, yakni kerajaan yang memiliki peran penting dalam kegiatan perdagangan rempah jalur maritim. Mulyadi (2016) menjelaskan bahwa kemampuan yang dimiliki Kerajaan Sriwijaya dalam mengelola lalu-lalang perdagangan di kawasan barat seperti Selat Malaka dan Selat Sunda menjadikan kerajaan tersebut memiliki pengaruh yang kuat terhadap perdagangan internasional antara India dan Cina serta perdagangan regional antar daerah di Nusantara dan Asia Tenggara.

Beberapa bukti yang menguatkan adanya lalu lintas perdagangan yang intens di wilayah Kerajaan Sriwijaya adalah adanya temuan bangkai kapal-kapal dagang yang berasal dari abad kesembilan dan abad kesepuluh. Bangkai kapal-kapal tersebut di antaranya *Belitung Wreck*, *Intan Wreck*, dan *Cirebon Wreck*. Kerajaan Sriwijaya tidak hanya sebagai pelabuhan singgah bagi kapal-kapal dagang dari berbagai wilayah, tetapi juga membudidayakan serta memperdagangkan produk hasil bumi seperti cengkih, kapulaga, kayu kamper, gaharu, kayu laka, dan cendana (Ariwibowo, 2021)

Namun, hikayat mengenai kejayaan jalur rempah dan perdagangan yang pernah dimiliki oleh Kerajaan Sriwijaya ini kurang diketahui oleh masyarakat Sumatra Selatan itu sendiri, terutama generasi mudanya. Pembelajaran yang didapatkan oleh mereka umumnya belum mencakup pembahasan mengenai sejarah lokal yang menyeluruh. Akibatnya, anak-anak sekolah khususnya remaja di Sumatra Selatan saat kurang mengenali sejarah daerahnya sendiri. Pengajaran sejarah lokal kepada murid bertujuan untuk menghadirkan berbagai fenomena yang berkaitan dengan latar belakang keluarga, sejarah sosial, peranan pahlawan lokal, kebudayaan lokal, asal muasal etnis sekitar, dan peristiwa lainnya yang terjadi dalam lingkup lokal (Supardi, 2014).

Agar kondisi ideal pembelajaran yang disebutkan sebelumnya tercapai, museum sebagai sebuah ruang publik menjalankan fungsi edukatifnya dengan mengumpulkan koleksi karya-karya yang diupayakan untuk dapat diakses baik secara fisik maupun intelektual (Weil dalam Stephen, 2001)

Akses pembelajaran sejarah lokal umumnya dapat ditemukan pada museum-museum yang berdiri di wilayah tersebut. Di wilayah Palembang sendiri terdapat Museum Sultan Mahmud Badaruddin II (SMB II) yang menyimpan beragam koleksi dari peninggalan pada masa Kerajaan Sriwijaya dan juga budaya Kota Palembang. Namun, pada tahun 2021 Museum SMB II mengalami kendala pada kurangnya penggunaan media informasi dan edukasi yang digunakan dalam menjelaskan koleksi yang dimiliki museum kepada siswa (Apsari dkk, 2021). Karenanya, pembelajaran sejarah lokal yang ada khususnya mengenai jalur rempah mengalami hambatan dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan pemaparan fenomena di atas, maka diperlukan adanya upaya dalam mengenalkan anak-anak sekolah khususnya remaja di Sumatra Selatan mengenai sejarah jalur rempah. Upaya tersebut diharapkan mampu menyajikan sejarah jalur rempah dengan lebih menarik dan tetap faktual untuk anak-anak sekolah khususnya remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Menurut Rohidi (2011), Observasi merupakan metode untuk mengamati suatu objek, lingkungan, atau situasi secara terperinci dan mencatatnya secara tepat dengan berbagai cara. Tujuan dari observasi sebagai teknik pengumpulan data di antaranya untuk menggali informasi mengenai latar belakang sejarah, ciri khas

visual daerah, serta data-data terkait yang ada pada sejarah jalur rempah di Sumatra Selatan.

Menurut Soewardikoen (2021) wawancara adalah percakapan yang memiliki tujuan untuk menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pandangan, maupun pendirian dari narasumber mengenai keadaan yang tidak dapat peneliti amati secara langsung maupun hal yang telah terjadi di masa lampau. Pada tahap pengumpulan data ini, dilakukan sesi tanya jawab mengenai data-data yang dibutuhkan dalam objek penelitian, yakni sejarah jalur rempah Sumatra selatan kepada ahli dibidang terkait. Selain itu, wawancara juga dilakukan dalam pengumpulan data terkait perancangan media pengenalan yang ditujukan bagi remaja.

Kuesioner didefinisikan oleh Soewardikoen (2021) sebagai cara pemerolehan data yang dilakukan dalam waktu yang cukup singkat karena pengisian jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan dilakukan secara sekaligus oleh banyak responden.

Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai media pengenalan berilustrasi melalui aspek sudut pandang pemirsa. Yakni, mengetahui tingkat pemahaman terhadap Sejarah Kerajaan Sriwijaya dan sejarah jalur rempah maupun kecenderungan gaya ilustrasi yang diminati remaja di Palembang, Sumatra Selatan.

Pengumpulan menggunakan studi pustaka ditujukan untuk mendapatkan informasi yang relevan terhadap penelitian dengan menggunakan teori-teori para ahli yang menunjang analisis dalam penelitian. Menurut Soewardikoen (2021) membaca dapat memperkuat perspektif serta meletakkannya dalam konteks sehingga semakin banyak membaca, pemikiran serta referensi yang dimiliki peneliti akan semakin luas. Sumber yang akan digunakan sebagai rujukan adalah literatur-literatur mengenai sejarah khazanah rempah Nusantara dengan fokus utama sejarah yang terjadi di masa Kerajaan Sriwijaya. Beberapa teori yang

menjadi landasan pemikiran dalam penelitian ini diantaranya antaranya teori mengenai keilmuan Desain Komunikasi Visual, Komik, Webtoon, Adaptasi, Pembelajaran Sejarah, Media Pembelajaran Visual, dan Psikologi Perkembangan Remaja.

Terdapat beberapa metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Data hasil observasi dianalisis melalui metode matriks perbandingan proyek sejenis dan SWOT. Menurut Rohidi (2011), matriks adalah kolom dan baris yang menyajikan konsep atau sekumpulan informasi dari dua dimensi yang berbeda. Matriks digunakan dalam membandingkan kumpulan data untuk mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan pada data dalam bentuk tampilan yang lebih seimbang. Sedangkan SWOT menurut Sarsby (2016) adalah kerangka kerja analisis strategis dan pengembangan strategi dari empat aspek. Singkatan SWOT berasal dari *Strengths* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Model analisis ini mudah dimengerti, dapat diaplikasikan pada berbagai macam topik, dan sangat visual.

Semua jenis data yang telah disebutkan sebelumnya, yakni data hasil observasi, wawancara, serta tinjauan pustaka dapat digunakan untuk menarik kesimpulan yang memberikan gambaran yang lebih obyektif dan lengkap (Soewardikoen, 2021).

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Dari hasil pengumpulan dan pengolahan data pada pembahasan bab sebelumnya, maka perancangan ini dimaksudkan untuk menyampaikan pesan maupun gagasan penulis mengenai hikayat sejarah jalur rempah Sumatra Selatan. Sebagai salah satu aspek vital yang membawa Kerajaan Sriwijaya di wilayah Sumatra Selatan mencapai puncak kejayaannya, sudah seharusnya masyarakat

terutama generasi muda untuk mengenal dan memahami hal tersebut. Penyampaian gagasan melalui bentuk penyajian yang relevan dengan khalayak pasar, yakni pada perancangan ini adalah anak remaja di rentang SMP-SMA. Pengenalan tersebut dimaksudkan agar generasi muda tidak terlepas dari akar sejarah dan budaya asal mereka serta memperkuat identitas diri mereka melalui asosiasi yang bersifat positif.

Melalui pesan yang dibahas sebelumnya, dapat ditarik sebuah pesan utama, yakni “mengenal kembali” yang menjadi dasar serta fokus dalam perancangan ini. Diharapkan dengan memahami dan mengenal kembali sejarah tersebut, generasi muda dapat memperoleh inspirasi maupun dasar nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan mereka di masa kini maupun masa yang akan datang.

Pesan utama tersebut dapat dijabarkan menjadi tiga kata kunci, yakni:

1. Klasik: tampilan yang tradisional, indah, dan sederhana.
2. Nostalgia: rasa keinginan yang kuat terhadap hal di masa lampau.
3. Informatif: bersifat menerangkan suatu hal tertentu.

Konsep Kreatif

Berdasarkan kesamaan tujuan pembelajaran sejarah, *insight* yang ditemukan dari hasil pengumpulan dan pengolahan bahan di lapangan, serta konsep pesan yang ingin disampaikan, maka sejarah jalur rempah Sumatra Selatan dapat disajikan dalam sebuah media yang mudah diakses, informatif, dan diketahui oleh khalayak audiens. Media visual yang dapat memenuhi poin-poin tersebut adalah komik digital dalam bentuk webtoon. Proses perancangan webtoon tersebut dilakukan dengan mengadaptasi sebuah fenomena sejarah ke dalam bentuk fiksi dengan tetap memperhatikan fakta-fakta sejarah.

Konsep Komunikasi dan Bisnis

AISAS merupakan model pemasaran modern yang menggambarkan alur interaksi yang terjadi antara konsumen dengan produk atau jasa yang ditawarkan, terutama karena adanya pengaruh dari kemajuan teknologi internet. Strategi AISAS yang digunakan dalam perancangan ini antara lain.

Attention, menarik perhatian khalayak sasaran yang sebelumnya tidak menyadari adanya webtoon *Kelana Rempah* dengan menampilkan media promosi langsung berupa *standee* karakter dan *artbook* dalam event-event *offline* seperti pameran museum maupun pasar komik serta *signage kiosk* yang menampilkan *QR Code* halaman webtoon.

Interest, mendorong ketertarikan audiens untuk membaca webtoon melalui konten-konten dari media sosial yang menampilkan cuplikan karakter maupun cerita dari webtoon tersebut.

Search, mengarahkan audiens untuk mencari informasi mengenai webtoon *Kelana Rempah* melalui penggunaan media sosial Instagram dengan pertimbangan karakteristiknya yang lebih yang mengedepankan konten multimedia.

Act, penggunaan media promosi pada tahapan AISAS sebelumnya mengarahkan audiens untuk akhirnya membaca webtoon *Kelana Rempah* dari platform yang telah di sediakan.

Share, setelah membaca webtoon *Kelana Rempah*, audiens dapat membagikan pengalaman membaca mereka melalui fitur *share* yang tersedia pada platform, sistem *tag* dan *share* pada Instagram, maupun penggunaan *merchandise Kelana Rempah*.

Webtoon Canvas tidak memungut biaya apa pun kepada para kreator ketika menerbitkan karya mereka. Namun, platform tersebut tidak menyediakan layanan *advertising* bawaan sehingga para kreator harus mempromosikan sendiri karya mereka melalui media lain.

Upaya promosi yang dapat dilakukan seperti penjualan *merchandise* dan *collectible item*, menampilkan *concept artbook*, penempatan iklan digital di media sosial seperti Instagram, dan penempatan iklan melalui *kiosk signage* maupun *standee* yang ditempatkan secara strategis di lokasi tertentu pada event-event *offline*.

Konsep Media

Media utama dari perancangan ini adalah komik digital dalam bentuk webtoon yang akan dipublikasikan melalui platform LINE Webtoon. Serial webtoon akan dirilis dalam empat episode untuk babak jalur rempah Kerajaan Sriwijaya. Serial ini akan ditampilkan dalam format yang mengikuti karakteristik dasar webtoon, yaitu *full colour* dan *vertical scrolling*.

Selain media utama, terdapat media pendukung seperti *concept artbook* yang berisi kumpulan data visual seperti hasil observasi, *moodboard*, sketsa, desain karakter, *storyboard*, dan lain-lain yang berfungsi untuk menampilkan proses desain media utama. Hal ini dimaksudkan untuk menampilkan latar belakang perancangan kepada pembaca mengenai desain media utama melalui representasi visual yang mendetail.

Media pendukung berupa *merchandise* antara lain gantungan kunci, stiker, *photocard*, dan *postcard*. *Merchandise* ini tidak hanya berfungsi sebagai media promosi fisik, tetapi juga sebagai *collectible item* yang dapat menjadi kenang-kenangan bagi para pembaca.

Media promosi dibutuhkan agar khalayak audiens dapat mengenali dan tertarik kepada hasil perancangan media utama. Promosi yang dilakukan secara *online* meliputi penggunaan media sosial Instagram dalam mempromosikan media utama melalui konten-konten digital.

Konsep Visual

Dalam perancangan webtoon, ada beberapa elemen yang perlu dipertimbangkan. Elemen-elemen dalam webtoon tersebut meliputi.

Gaya ilustrasi

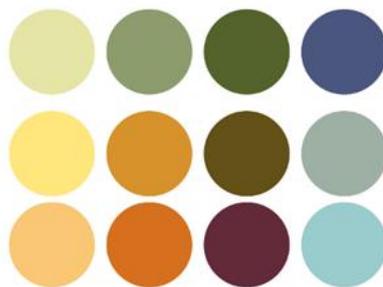
Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi yang sederhana (*simple stylized*) dengan menggunakan teknik digital. Gaya ini dipilih berdasarkan hasil dari data ketertarikan audiens pada bab sebelumnya dan kesesuaian dengan topik yang disajikan. Gaya ini dapat ditemukan pada beberapa karya webtoon seperti *Warung* oleh Yupit dan *Knitting Room* oleh SOYOUNG.



Gambar 1 Webtoon *Warung* dan *Knitting Room*
Sumber: Webtoon (2023)

Warna

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan webtoon ini umumnya berada dalam spektrum warna yang hangat dan terang. Hal ini didasarkan pada warna-warna yang umumnya ditemukan dalam rempah-rempah dan hasil bumi serta data minat audiens.



Gambar 2 Palet warna general
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Tipografi

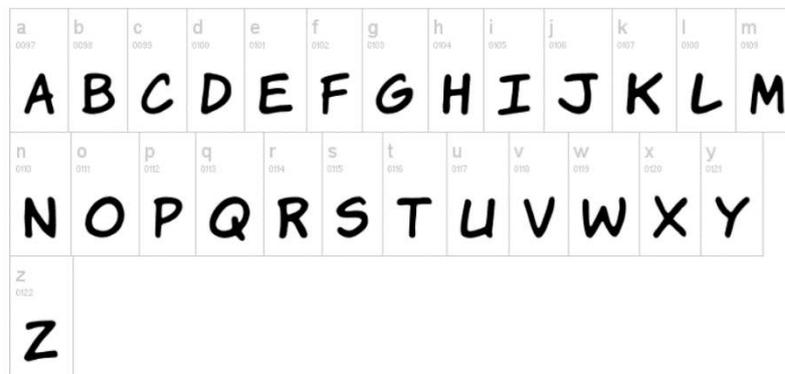
Perancangan webtoon ini menggunakan *typeface* yang termasuk dalam keluarga sans serif ketika menampilkan pesan dalam format teks maupun dialog. Jenis huruf ini sering ditemukan dalam karya komik cetak dan digital serta memiliki tingkat keterbacaan yang baik. *Typeface* yang dipilih adalah Walter Turncoat untuk dialog utama, dan Gaegu serta Komika Hands untuk dialog khusus. Ketiga jenis huruf ini dilisensikan secara bebas baik untuk penggunaan pribadi maupun komersial.

A	Á	À	Ã	Å	Ä	Ã	Æ	B	C	Ç
D	Ð	E	É	È	Ê	Ë	F	G	H	I
Í	Ì	Î	Ï	J	K	L	M	N	Ñ	O
Ó	Ò	Ô	Ö	Õ	Ø	Œ	P	Q	R	S
T	U	Ú	Ù	Û	Ü	V	W	X	Y	Ý
Z	Ʒ									

Gambar 3 Typeface Walter Turncoat
Sumber: Google Fonts (2023)

o	e	t	r	i	a	s	l	n	g	p
m	d	c	h	y	v	u	b	k	w	f
x	j	z	q	m	l	o	e	a	i	n
t	s	p	r	c	u	w	g	y	k	d
j	h	b	x	v	f	z	q			

Gambar 4 Typeface Gaegu
Sumber: Google Fonts (2023)



Gambar 5 Typeface Komika Hands
Sumber: Dafont (2023)

Layout

Layout yang digunakan mengikuti ketentuan dasar LINE Webtoon, yakni memiliki alur baca vertikal dengan ukuran bidang gambar berupa kelipatan sisi panjang dari standar ukuran potongan per episode yakni 800 x 1280 pixel. Panel-panel khusus, seperti panel satu halaman penuh digunakan untuk menyoroti adegan tertentu dalam episode.

Hasil Perancangan Media Utama

Jalan Cerita

Untuk mengenal kembali sejarah perdagangan rempah Palembang di era Kerajaan Sriwijaya, Cek Bagus dan adiknya Cek Ayu bertualang bersama ke masa lampau bersama Puyang, seorang pengelana waktu yang pernah mereka temui ketika berkunjung ke museum.

Pada bagian prolog, pengenalan karakter ditampilkan melalui tokoh Cek Bagus dan Cek Ayu yang sedang berkeliling Pasar Ilir 16 yang berlokasi di dekat tepian Sungai Musi, tidak jauh dari Jembatan Ampera. Di tengah obrolan mereka tentang rempah, tiba-tiba sebuah suara yang familiar ikut dalam percakapan mereka. Suara tersebut berasal dari Puyang. Puyang kemudian mengajak kedua

kakak beradik itu untuk menjawab rasa ingin tahu mereka dalam petualangan sejarah rempah Palembang.

Babak sejarah rempah Palembang era Kerajaan Sriwijaya akan dibahas dalam tiga episode. Episode pertama membahas sejarah kebangkitan ekonomi dan politik Kerajaan Sriwijaya dengan perpindahan pusat kerajaan ke hilir Sungai Musi serta meningkatnya permintaan pasar mancanegara akan perdagangan rempah yang eksotis.

Episode kedua menampilkan perkembangan Kerajaan Sriwijaya dalam melancarkan kegiatan perdagangannya dengan perluasan daerah kekuasaan, penguatan pertahanan, serta diplomasi dengan daerah-daerah di sekitarnya melalui catatan-catatan sejarah dari kronik-kronik Tiongkok serta prasasti-prasasti.

Episode ketiga memperlihatkan salah satu dampak dari perkembangan jaringan perdagangan dan pelayaran di era tersebut, yakni kemajuan teknologi maritim melalui perancangan perahu-perahu yang mampu melakukan pelayaran jarak jauh dan jangka panjang. Keterangan mengenai Melalui catatan-catatan dari Tiongkok, relief candi, serta temuan perahu kuno di beberapa situs peninggalan.

Desain Karakter

Webtoon ini menampilkan tiga karakter penting. Karakter pertama adalah Cek Bagus, seorang siswa SMA berusia 17 tahun yang digambar sebagai seseorang yang pemberani dan memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap sejarah. Kedua, karakter Cek Ayu, seorang siswi SMP berusia 14 tahun dan merupakan adik perempuan dari Cek Bagus yang digambar sebagai karakter yang supel dan ramah. Walaupun sedikit naif, Cek Ayu juga memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sejarah sama seperti kakaknya. Ketiga, karakter seorang pengelana waktu yang dipanggil Puyang. Ia ditampilkan sebagai tokoh yang informatif dan memiliki pengetahuan yang luas, Puyang senang membagikan informasi Sejarah kepada siapapun yang tertarik mendengarkannya



Gambar 6 Karakter webtoon *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Logotype



Gambar 7 Logotype *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Logotype judul *Kelana Rempah* menggunakan bentuk dasar dari *typeface* *Averia Libre Regular* yang telah dimodifikasi *leading* antar hurufnya untuk menampilkan kesan dinamis. *Typeface* ini memiliki karakter seperti *Serif*. Namun, dengan bentuk yang cenderung lebih melengkung sehingga terlihat seperti huruf hasil cetakan lama. Warna gradasi cokelat, merah, dan oranye digunakan sebagai representasi umum dari warna-warna rempah. Hal ini juga ditampilkan melalui ornament siluet rempah-rempah seperti jinten, kapulaga, cengkih, dan lada di sisi kiri dan kanan *logotype* tersebut

Thumbnail



Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Terdapat dua versi dari thumbnail webtoon yang digunakan, yakni thumbnail persegi berukuran 1080 x 1080 pixel dan thumbnail vertikal berukuran 1080 x 1920 pixel. Kedua versi tersebut menampilkan tiga karakter dari webtoon *Kelana Rempah*, yakni Cek Bagus, Cek Ayu, dan Puyang dalam ekspresi yang ceria dengan latar belakang Kota Palembang pada masa Kerajaan Sriwijaya.

Hasil Perancangan Media Pendukung

Artbook A3



Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Stiker



Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Photocard Karakter



Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Postcard



Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Keychain



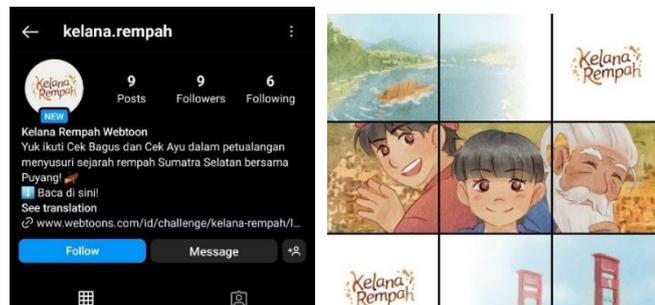
Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Standee Karakter



Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Instagram



Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Mockup Sign Kiosk



Gambar 8 Thumbnail *Kelana Rempah*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

KESIMPULAN

Pemahaman masyarakat Palembang, khususnya kalangan anak muda mengenai sejarah Kerajaan Sriwijaya umumnya terbatas pada sejarah umum mengenai kerajaan tersebut. Media pembelajaran maupun media pengenalan sejarah yang sudah ada belum mengangkat topik tertentu dari sejarah Kerajaan Sriwijaya, salah satunya tentang pengaruh kuat rempah-rempah dalam dinamika perkembangan Kerajaan Sriwijaya hingga Kota Palembang, Sumatra Selatan saat ini. Hal tersebut ditemukan dari hasil observasi media visual sejarah yang ada di pasaran, wawancara dengan pihak-pihak terkait, serta kuesioner dengan anak-anak remaja SMP-SMA di Kota Palembang.

Berdasarkan temuan fakta tersebut, perancangan webtoon sejarah jalur rempah di Sumatra Selatan memiliki tujuan untuk mengenalkan kembali salah satu aspek terpenting dalam sejarah kerajaan ini, yakni peran rempah-rempah dalam runtutan sejarah Kerajaan Sriwijaya. Pemanfaatan media bacaan digital dari media bacaan konvensional ditujukan untuk memudahkan pembaca dalam

mengakses media tersebut di manapun dan kapanpun. Dengan adanya tren format webtoon di kalangan masyarakat khususnya anak muda di Indonesia, webtoon menjadi salah satu format media visual yang memiliki keunggulan yang memadai tujuan penelitian ini.

Dari hasil pengkajian dan pengayaan yang telah dilakukan, penulis menemukan poin-poin yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya terkait webtoon sebagai media pengenalan sejarah rempah Sumatra Selatan. Seperti mengkaji fenomena lain yang berkaitan dengan sejarah rempah Sumatra Selatan seperti kebiasaan penggunaan rempah di masyarakat era Kerajaan Sriwijaya. Variasi dalam pembahasan sejarah rempah Sumatra Selatan diharapkan dapat menambah ragam topik yang dapat dialihwahkan ke media visual.

Adapula penelitian selanjutnya juga dapat mempertimbangkan penggunaan format komik digital selain webtoon seperti komik di media sosial, Hal ini untuk mengetahui efektivitas maupun kesesuaian antara topik kesejarahan dengan media visual lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, D. *et al.* (2021) 'A PICTURE BOOK FOR MUSEUM SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II: HOW VISUAL STORYTELLING UNLOCK CHILDREN'S CURIOSITY FOR HISTORY', in Lahpan, N. Y. K. (ed.) *THE 1ST INTERNATIONAL CONFERENCE ON SOCIAL SCIENCE AND HUMANITIES BASED ON LOCAL WISDOM "SOCIAL CHANGES, CULTURAL RESILIENCE, AND CREATIVE INDUSTRIES IN THE POST COVID-19 PANDEMIC OF INDONESIA"*. Bandung: Sunan Ambu Press, pp. 85–94.
- Ariwibowo, G. A. (2021) 'PERNIAGAAN BAHARI SRIWIJAYA PADA MASA DINASTI SONG', *Jurnal Panalungtik*, 4(2), pp. 75–96. doi: : <https://doi.org/10.24164/pnk.v4i2.65>.

- Mulyadi, Y. (2016) *Kemaritiman, Jalur Rempah dan Warisan Budaya Bahari Nusantara*. doi: 10.13140/RG.2.2.22616.08966.
- Putri, W. D. R. and Fibrianto, K. (2018) *Rempah untuk Pangan dan Kesehatan*. Universitas Brawijaya Press. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=GymJDwAAQBAJ>.
- Rohidi, T. R. (2011) *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang. Cipta Prima Nusantara.
- Sarsby, A. (2016) *SWOT Analysis*. England: Spectaris Limited. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=Yrp3DQAAQBAJ>.
- Soewardikoen, D. W. (2021) *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Stephen, A. (2001) 'The Contemporary Museum and Leisure: Recreation As a Museum Function', *Museum Management and Curatorship*, 19(3), pp. 297–308. doi: 10.1080/09647770100601903.

