

BAB III

METODOLOGI PENGUMPULAN DATA

3.1 Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metode *hybrid* dalam mengumpulkan data, menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Model pengambilan data kualitatif yang dilakukan adalah wawancara, studi eksisting, dan observasi. Model pengambilan data kuantitatif yang dilakukan adalah kuesioner.

3.1.1 Metode Kuantitatif

Penyebaran kuesioner secara *online* melalui *Google form*, kuesioner juga disebarluaskan melalui situs Kudata untuk mendapatkan responden yang lebih luas. Kuesioner berisi 13 pertanyaan untuk memahami wawasan target terhadap dejarah jalur rempah, rempah-rempah pada umumnya, minat target terhadap media informasi mengenai jalur rempah, dan mengenai pengajuan jalur rempah menjadi warisan budaya dunia. Kuesioner disebarluaskan melalui media sosial seperti Line dan Instagram. Kuesioner disebarluaskan untuk responden berusia 15-23 tahun, pendidikan minimal SMA/ sederajat. Profesi target adalah pelajar, mahasiswa, dan pekerja umum. Kuesioner mulai disebarluaskan pada tanggal 12 September 2022 hingga ditutup pada tanggal 17 September 2022. Penyebaran kuesioner menggunakan metode *simple random sampling*, penentuan jumlah minimal sampel menggunakan rumus slovin dengan persentase kesalahan 10%. Jumlah populasi diambil dari jumlah usia 15-19 adalah 22.176.543 jiwa digabung dengan jumlah usia 20-24 yaitu 22.520.014 jiwa berdasarkan Badan Pusat Statistik. Perhitungan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = N / (1 + N e^2)$$

$$n = 44.696.557 / (1 + (44.696.557 \times 0.01))$$

$$n = 44.696.557 / (1 + 446.965,57)$$

$$n = 44.696.557 / 446966.57$$

$n = 99,9997762696$

$n = 100$

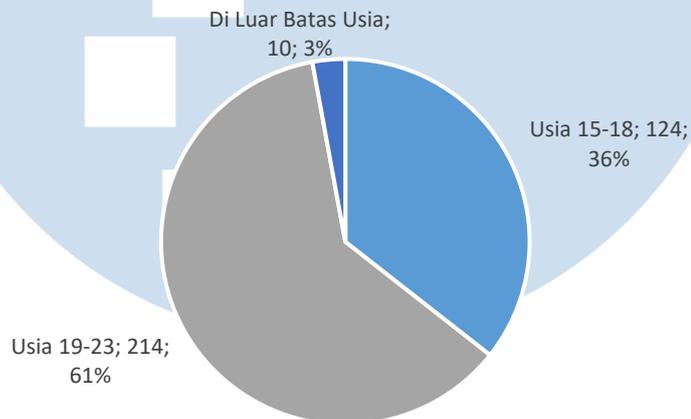
Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

E = Persentase kesalahan

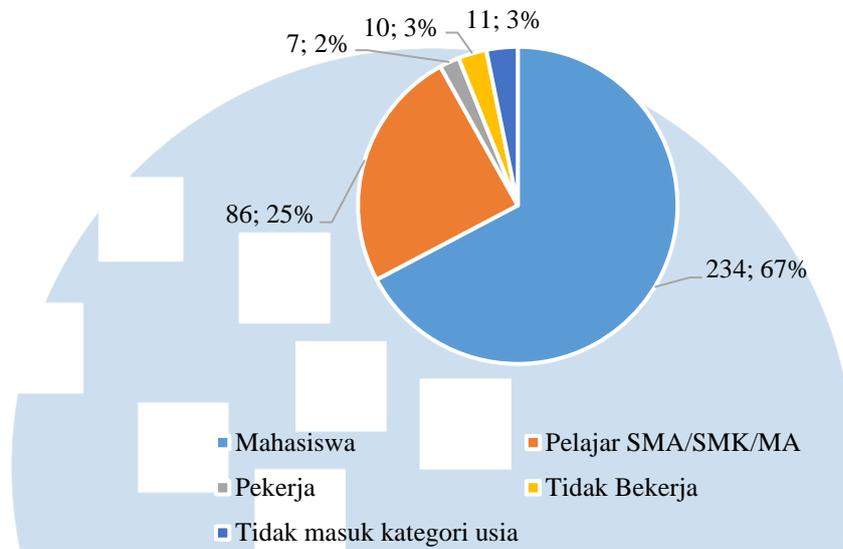
Berdasarkan perhitungan sampel dengan rumus slovin, penulis mendapatkan jumlah minimum responden yaitu 100 orang. Penulis berhasil mengumpulkan 348 responden, berikut adalah hasil dari kuesioner:



Gambar 3.1 Usia Responden

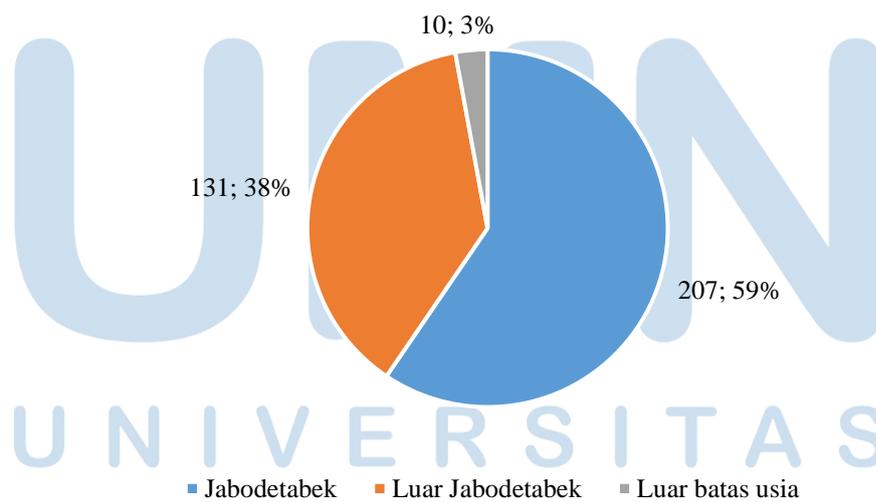
Setelah dihitung kembali, hasil responden berusia 15-18 adalah 124 responden atau 36% dari keseluruhan responden. Responden berusia 19-23 berjumlah 214 responden atau 61%. Jumlah sisa 3% responden sudah melewati batas usia, 1 orang berusia 26, 1 orang berusia 25, dan 5 orang berusia 24 tahun, 1 orang berusia 32 tahun, 1 orang berusia 34 tahun, dan 1 orang berusia 48 tahun.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2 Profesi Responden

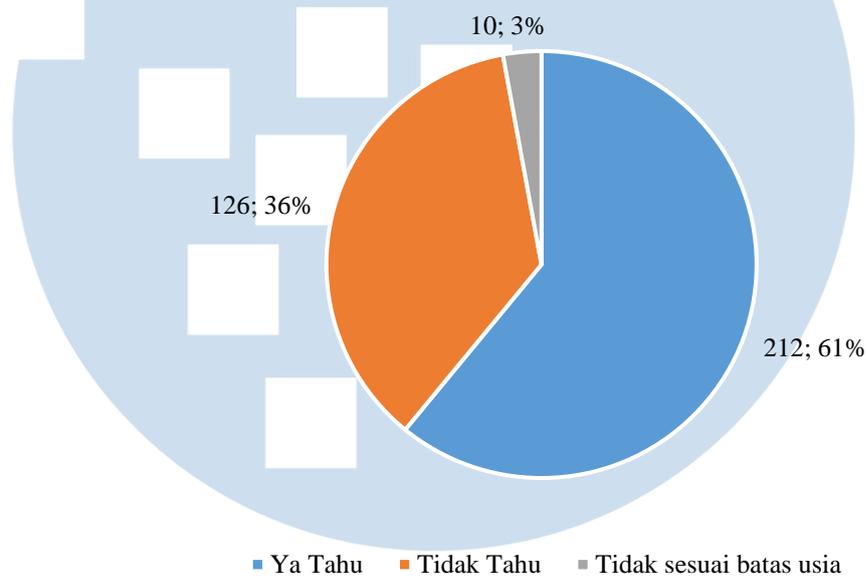
Berdasarkan jenis pekerjaan responden, sebesar 67% responden adalah mahasiswa dengan jumlah 234 responden. Responden dengan profesi sebagai siswa berjumlah 86 responden atau 25%. Jawaban lain responden yang masih sesuai dengan kategori usia adalah pekerja sebanyak 7 responden dan tidak bekerja sebanyak 10 responden. Sisanya ada sebanyak 11 responden yang tidak memasuki kategori usia.



Gambar 3.3 Domisili Responden

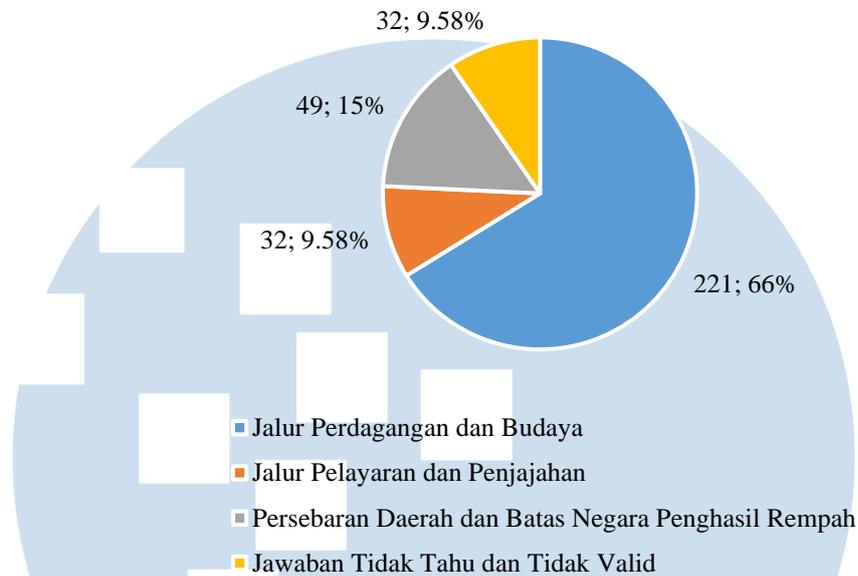
207 responden atau 59% berdomisili di Jabodetabek, sedangkan 131 responden atau 38% berada di luar Jabodetabek. Terdapat 10 responden yang

tidak sesuai batas usia yang ditentukan. Responden dari Sumatera berjumlah 24 atau sebesar 6,8%, responden dari Jawa di luar Jabodetabek ada 73 responden atau sebesar 20,9%, responden dari Kalimantan berjumlah 12 atau sebesar 3,44%. Responden dari Sulawesi, Bali, Nusa Tenggara Timur, dan Nusa Tenggara Barat berjumlah 18 atau sebesar 5,17%. Terakhir adalah responden dari Maluku dan Papua berjumlah 4 orang atau sebesar 1,2%.



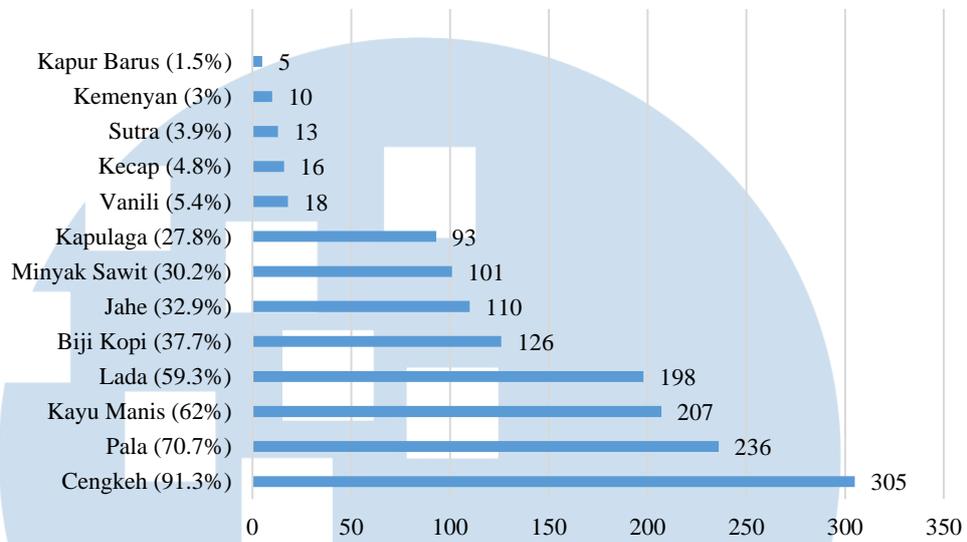
Gambar 3.4 Pengetahuan Responden Terhadap Jalur Tersebut

Setelah berhasil mengumpulkan data diri responden, pertanyaan pertama adalah “Apakah Anda mengetahui jalur ini?”. Sekitar 212 responden mengetahui jalur ini atau sebesar 61%. Sedangkan 126 responden lain atau sebesar 36% tidak mengetahui jalur tersebut. Penulis mengesampingkan responden yang tidak sesuai batas usia.



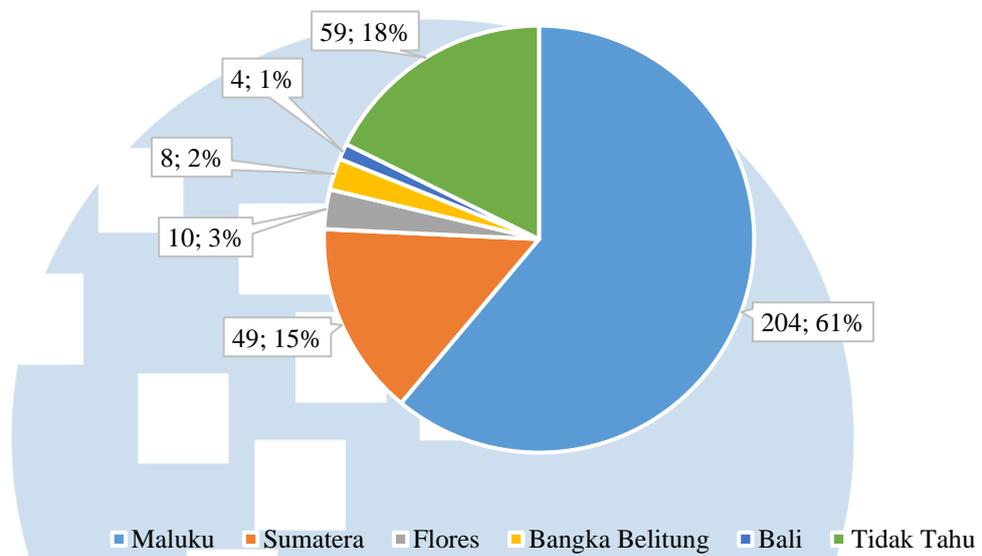
Gambar 3.5 Penjelasan Responden Mengenai Jalur Rempah

Kemudian penulis meminta responden untuk menjelaskan menurut mereka apa itu jalur rempah. Berdasarkan hasil yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa 221 responden atau sebesar 66% menjawab bahwa jalur rempah merupakan jalur perdagangan dan budaya, 49 responden atau sebesar 15% menjawab bahwa jalur rempah merupakan persebaran daerah dan batas-batas negara yang berada di jalur rempah, lalu 32 responden atau sekitar 9.58% menjawab bahwa jalur rempah merupakan jalur pelayaran dan penjajahan bangsa asing. Namun, 32 responden lainnya atau sekitar 9.58% menjawab “tidak tahu”, hanya menjawab “ya”, atau tidak menjelaskan apa itu jalur rempah.



Gambar 3.6 Rempah Unggulan Ekspor Indonesia

Penulis kemudian meminta responden untuk mengisi rempah apa saja yang menjadi unggulan ekspor Indonesia. Responden bisa memilih maksimal 5 jawaban yang menurut mereka merupakan rempah unggulan ekspor Indonesia. Penulis menggunakan data dari artikel Indonesia.go.id bahwa ada tujuh rempah yang menjadi komoditas unggulan yaitu lada, cengkeh, kayu manis, pala, vanili, jahe, dan kunyit sebagai acuan wawasan responden. Cengkeh dipilih oleh 305 responden atau sebesar 91.3%, pala dipilih oleh 236 responden atau sebesar 70.7%, kayu manis sebanyak 207 atau 62%, lada sebanyak 198 atau 59.3%, jahe 110 atau 32.9%, dan vanili hanya 18 atau 5.4%. Biji kopi dipilih oleh 126 responden atau sebesar 37.7%, walaupun sebenarnya para ahli botani tidak menggolongkan kopi sebagai tanaman rempah (National Geographic, 2021). Minyak sawit juga dipilih oleh 101 responden atau sebesar 30.2%. Minyak sawit memang menjadi salah satu komoditas perkebunan Indonesia tetapi tidak termasuk ke dalam rempah.



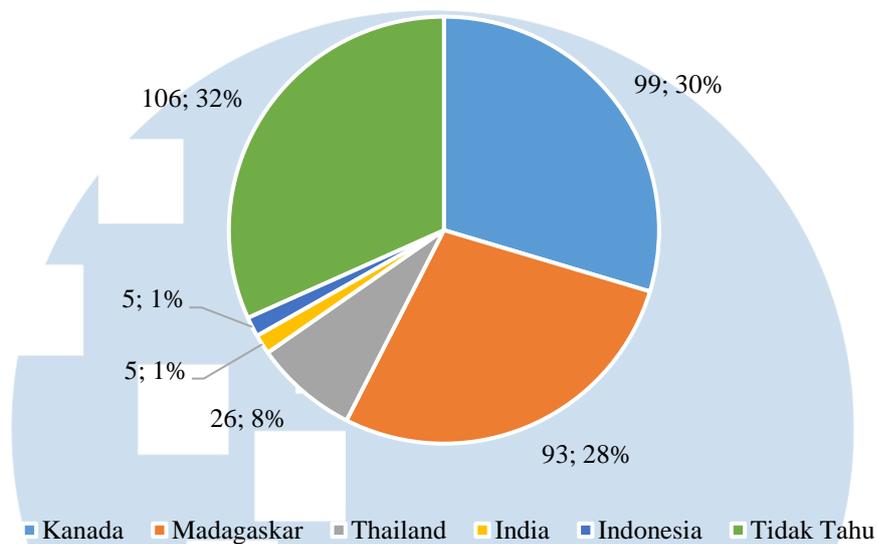
Gambar 3.7 Pulau dengan Julukan Spice Island/Pulau Rempah

Pertanyaan selanjutnya untuk mencari tahu wawasan responden mengenai perdagangan dan distribusi rempah. Pulau Maluku dijuluki sebagai pulau rempah karena hanya di Maluku rempah seperti cengkeh dan pala yang diminati bangsa-bangsa asing aslinya tumbuh (Syukur et al., 2022). Sekitar 204 responden atau 61.1% berhasil menjawab Maluku sebagai jawabannya. Responden yang tidak menjawab dengan benar ada 130 responden atau sebesar 38.9%.



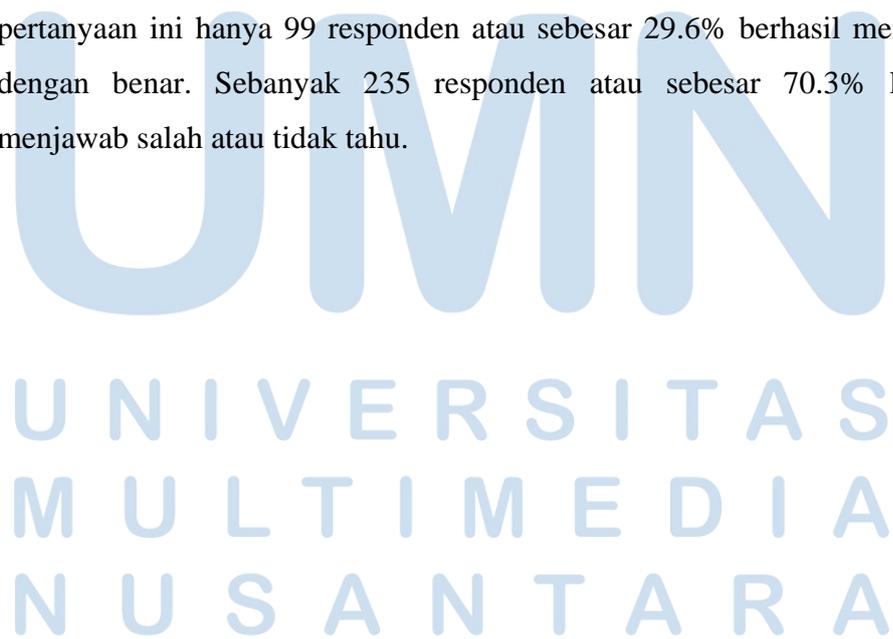
Gambar 3.8 Peta Jalur Rempah Nusantara

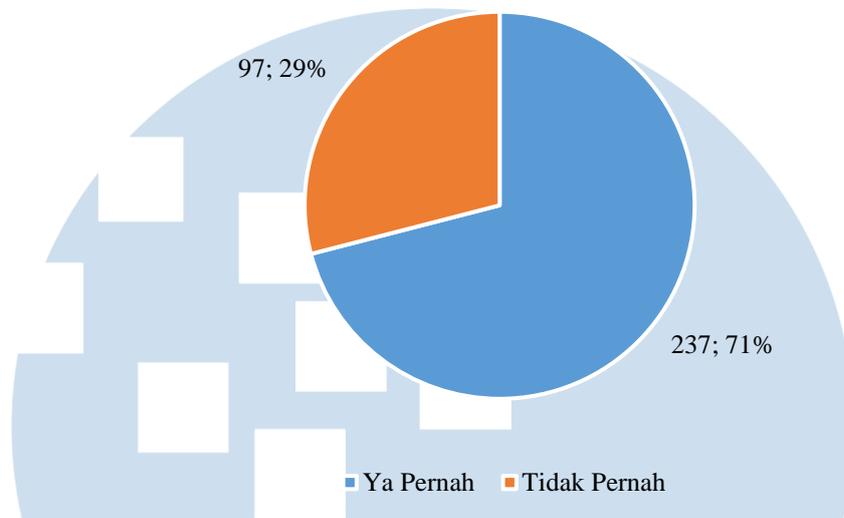
Sumber <http://negerirempah.org/id/prakarsa/pendidikan/25-museum-virtual-semesta-rempah.html>



Gambar 3.9 Negara yang Tidak Dilewati Jalur Rempah

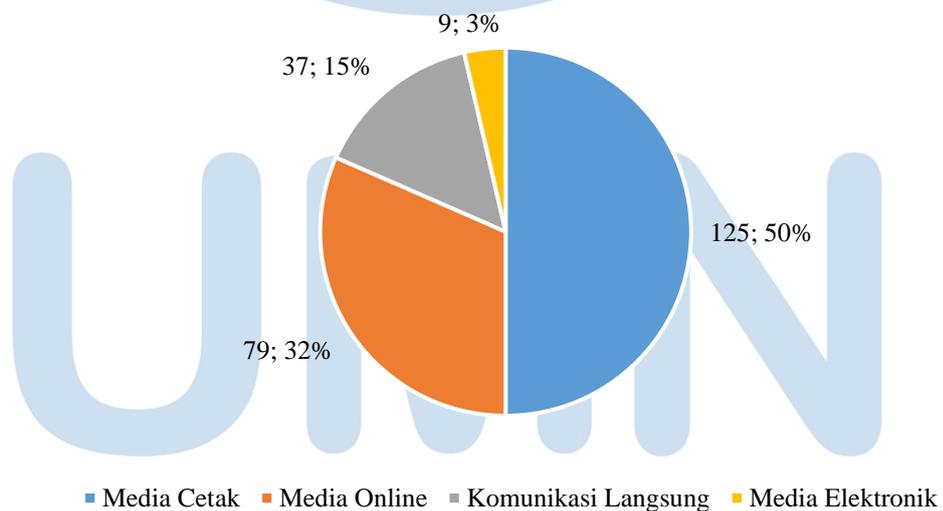
Jalur rempah terbentang dari timur Asia hingga barat Eropa yang terhubung dengan Benua Amerika, Afrika dan Australia. Namun, masih ada banyak negara yang tidak dilewati oleh jalur rempah walaupun berada di dekat laut. Penulis menyajikan pertanyaan mengenai negara yang tidak dilewati jalur rempah. Penulis menjadikan peta jalur rempah nusantara yang disediakan oleh Yayasan Negeri Rempah sebagai sumber data. Hasil dari pertanyaan ini hanya 99 responden atau sebesar 29.6% berhasil menjawab dengan benar. Sebanyak 235 responden atau sebesar 70.3% lainnya menjawab salah atau tidak tahu.





Gambar 3.10 Responden Mendapatkan Informasi Mengenai Jalur Rempah Sebelumnya

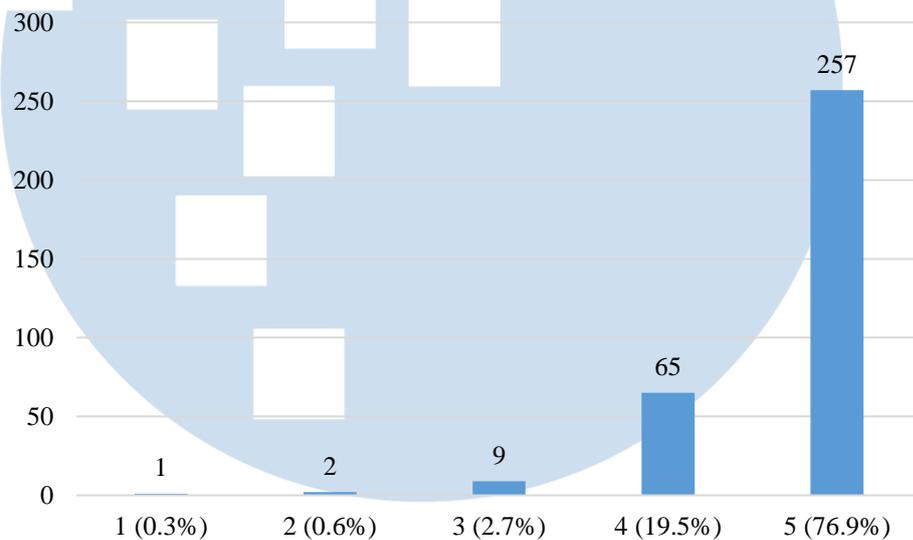
Penulis kemudian menanyakan apakah responden pernah mendapatkan informasi mengenai jalur rempah sebelumnya, hasilnya adalah 237 responden atau sebesar 71% pernah mendapatkan informasi mengenai jalur rempah sedangkan 97 responden lain atau sebesar 29% tidak pernah.



Gambar 3.11 Cara Responden Mendapatkan Informasi Mengenai Jalur Rempah

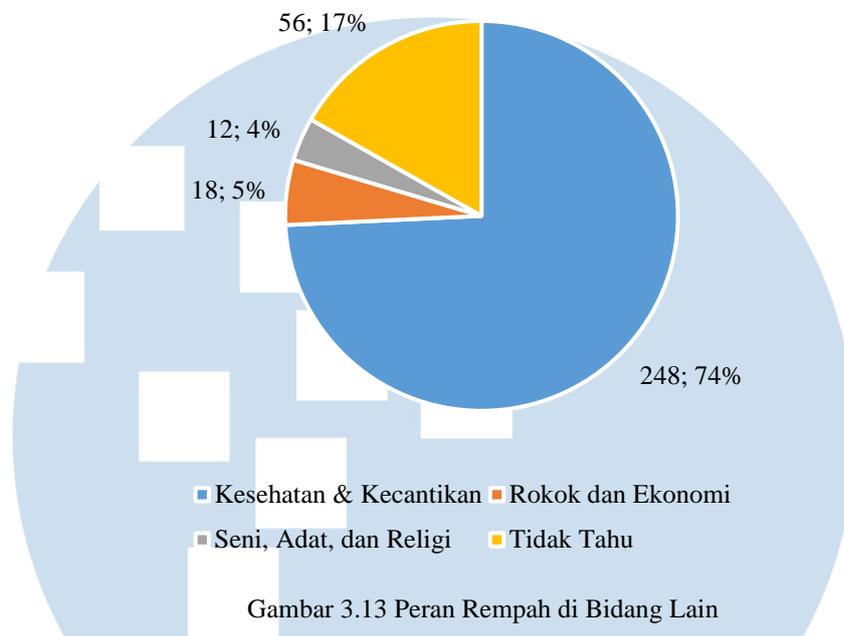
Ada 250 responden yang menjawab pertanyaan “Jika pernah, darimana Anda mendapatkan informasi tersebut?”, 125 responden atau sekitar 50% menjawab pernah mendapatkan informasi mengenai jalur rempah sebelumnya melalui media cetak seperti buku. Selain buku, 79

responden atau sekitar 32% mendapatkan informasi mengenai jalur rempah melalui media *online* seperti unggahan media sosial atau konten video Youtube. Selanjutnya, 37 responden atau sekitar 15% menjawab mendapatkan informasi mengenai jalur rempah melalui komunikasi langsung yang dilakukan di sekolah maupun acara seperti pameran. Menyisakan sembilan responden menjawab bahwa mereka mendapatkan informasi mengenai jalur rempah dari media elektronik seperti televisi.

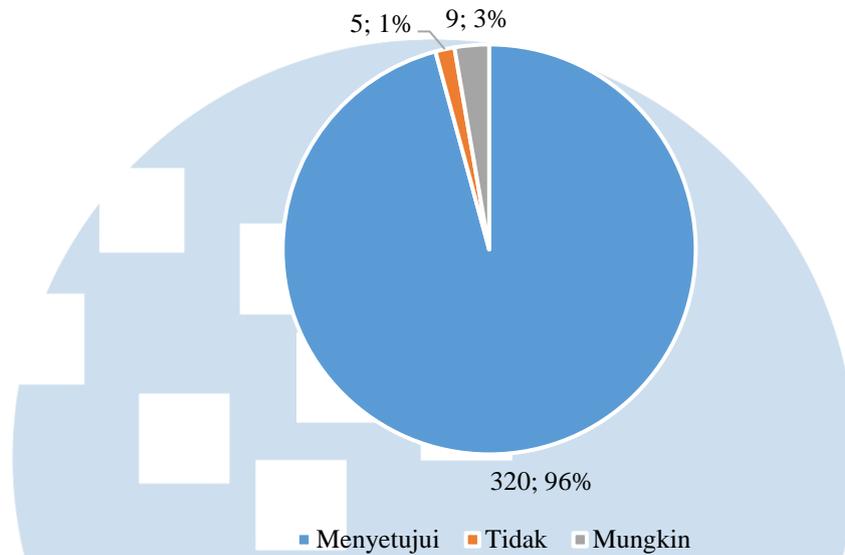


Gambar 3.12 Peranan Rempah dalam Kehidupan Sehari-hari Menurut Responden

Selanjutnya penulis ingin mengetahui seberapa besar peranan rempah-rempah dalam kehidupan sehari-hari bagi para responden. Mayoritas 257 responden atau sekitar 76.9% menjawab bahwa rempah-rempah sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari.

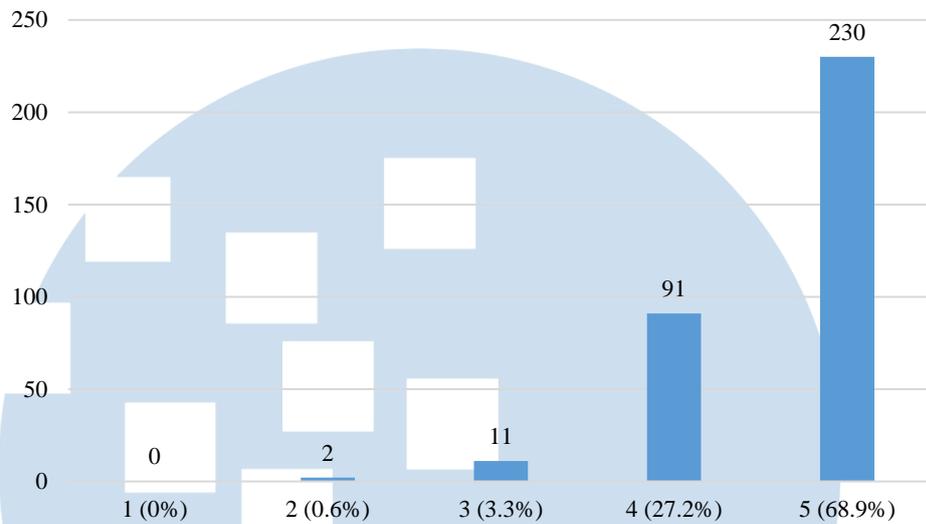


Responden selanjutnya diminta untuk menjawab apa lagi kegunaan rempah selain di bidang kuliner. Mayoritas 248 responden atau sebesar 72% menjawab bahwa rempah berguna untuk kesehatan dan kecantikan. Rokok masih menjadi komoditi dengan tingkat konsumsi tinggi (Kemenperin, 2017), sekitar 18 responden atau 5.38% menjawab rempah berperan pada bidang rokok atau ekonomi. Sebanyak 12 responden atau 3.5% menjawab rempah berperan dalam seni, adat, dan religi masyarakat. Menyisakan 56 atau 16% jawaban lain tetap di bidang kuliner, salah ketik, atau tidak tahu.



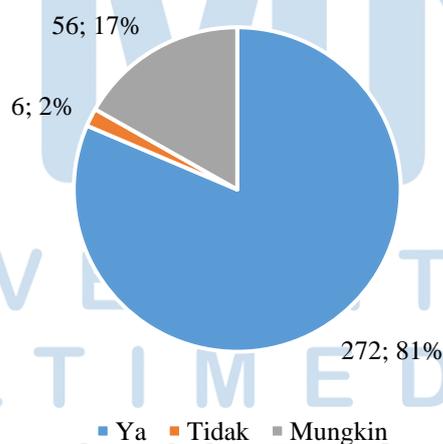
Gambar 3.14 Perancangan Media Informasi akan Meningkatkan Edukasi dan Pemahaman

Penulis kemudian menanyakan apakah dengan perancangan media informasi mengenai jalur rempah akan meningkatkan edukasi dan pemahaman target mengenai jalur rempah. Hasilnya sebanyak 320 responden atau sekitar 96% menyetujui perancangan media informasi tersebut, beberapa alasan yang muncul adalah untuk membantu mengingatkan kembali mengenai *value* yang dimiliki oleh rempah dan betapa kayanya negara Indonesia, media informasi mengenai jalur rempah jarang, untuk menambah ilmu/sudut pandang baru, dan sebagai cara untuk menyiapkan strategi mengenai pemberdayaan rempah untuk masa yang akan datang.



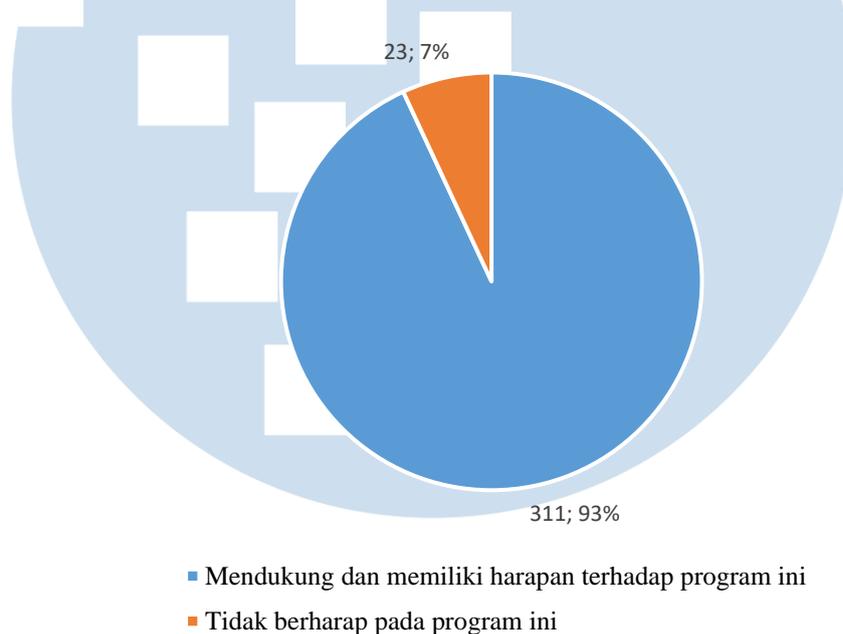
Gambar 3.15 Pentingnya Experience bagi Pembaca dalam Sebuah Media

Berdasarkan Dale (1969) Seseorang akan mengingat lebih baik informasi apa yang diterima dengan adanya demonstrasi atau interaksi (Shaaruddin & Mohamad, 2017). Penulis pun melakukan pengecekan kembali dengan menanyakan seberapa penting *experience* yang dirasakan pembaca dalam sebuah media informasi untuk membantu penyampaian lebih menarik. Jawaban untuk kuesioner disajikan dari skala satu (1) sampai lima (5), semakin tinggi angkanya maka semakin penting. Hasilnya sebanyak 230 responden atau 68.9% menjawab *experience* dalam sebuah media informasi di skala lima (5).



Gambar 3.16 Tanggapan Responden Mengenai Jalur Rempah Sebagai Warisan Budaya

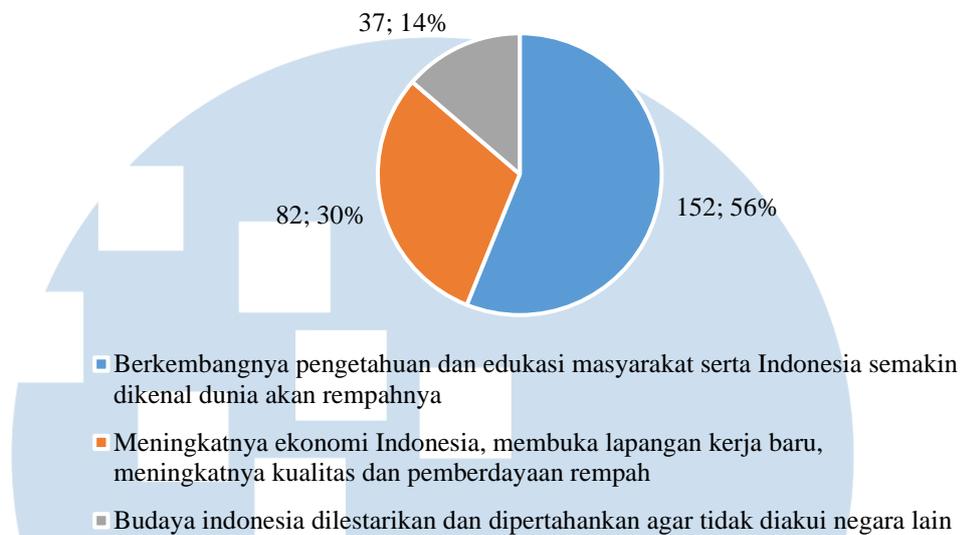
Selanjutnya penulis ingin menanyakan kepada responden apakah jalur rempah termasuk sebagai warisan budaya, mengingat besarnya peran rempah dan jalur rempah. Hasilnya adalah sebanyak 272 responden atau 81.4% menjawab jalur rempah merupakan warisan budaya. Namun, ada 56 responden atau 16.8% yang tidak yakin dan menjawab mungkin jalur rempah merupakan warisan budaya. Terakhir, ada 6 responden atau 1.8% yang menjawab jalur rempah bukan warisan budaya.



Gambar 3.17 Persentase Responden yang Mendukung Program Pengajuan Jalur Rempah Sebagai Warisan Budaya Dunia

Pertanyaan terakhir kuesioner adalah dampak apa yang diharapkan responden mengenai pengajuan jalur rempah sebagai warisan budaya dunia UNESCO. Setelah dihitung kembali, ada 311 responden atau sebesar 93% yang setuju dan mendukung pengajuan jalur rempah sebagai warisan budaya dunia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.18 Dampak yang Diharapkan oleh Responden Terhadap Program Pengajuan Warisan Budaya Dunia UNESCO

Sekitar 271 responden menjelaskan apa dampak yang mereka harapkan. Sebanyak 152 responden atau sebesar 56% berharap pengetahuan dan edukasi masyarakat bertambah serta Indonesia semakin diakui dunia akan rempahnya, responden juga berharap rempah menjadi media diplomasi Indonesia. Selanjutnya sebanyak 82 responden atau sebesar 30% berharap ekonomi Indonesia meningkat melalui rempah. Responden juga berharap rempah ditingkatkan kualitasnya dan memberikan potensi pemberdayaan dalam berbagai bidang. Menyisakan 37 responden atau yang berharap kebudayaan dan rempah Indonesia terus dilestarikan dan mencegah diakui oleh negara lain.

3.1.1.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil kuesioner adalah mayoritas responden mengetahui atau pernah mendengar mengenai jalur rempah, tetapi wawasan mengenai narasi jalur rempah masih perlu diseragamkan agar semuanya memiliki pemahaman yang sama. Pemahaman mengenai tanaman yang dikategorikan sebagai rempah, jenis-jenis rempah, dan pemberdayaan rempah bisa menjadi tambahan informasi yang relevan untuk target. Media informasi cetak masih

menjadi media yang mayoritas responden gunakan untuk mendapatkan informasi mengenai jalur rempah. Namun, media informasi tersebut harus menyediakan *experience* yang menarik bagi pembaca untuk mendukung tercapainya informasi ke pembaca.

3.1.2 Metode Kualitatif

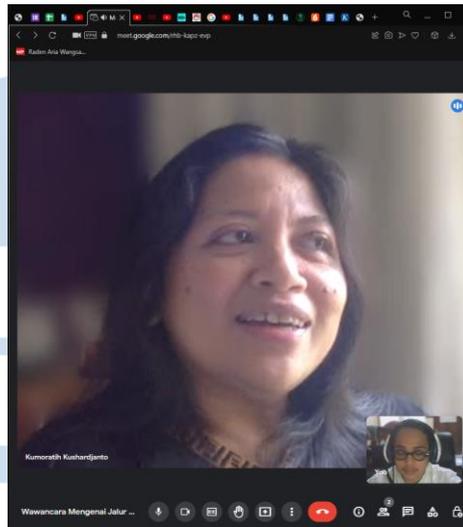
Model pengambilan data kualitatif berupa wawancara, studi eksisting, dan observasi. Wawancara dilakukan untuk memahami lebih dalam mengenai narasi jalur rempah dari sudut pandang ahli. Studi eksisting untuk mempelajari media yang sudah memberikan informasi mengenai narasi jalur rempah sebelumnya.

3.1.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap seorang aktivis jalur rempah serta ketua Yayasan Negeri Rempah Dewi Kumoratih. Wawancara dilakukan via *online* pada tanggal 14 September 2022 pukul 11.00 WIB melalui aplikasi Google Meet. Wawancara dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mengenai gerakan edukasi jalur rempah, manfaatnya, dan kendala edukasi selama ini.

1) Wawancara dengan Ketua Yayasan Negeri Rempah

Besarnya kebutuhan bangsa-bangsa asing akan rempah, membuat mereka melakukan penjelajahan mengelilingi dunia untuk mendapatkan rempah langsung dari pusatnya. Melalui jalur rempah, terjadi pertukaran budaya dengan skala besar yang menjadi penyebab keragaman budaya Indonesia. Kisah inilah yang dimaksud dengan gerakan narasi jalur rempah. Gerakan yang dilakukan pemerintah dibantu dengan komunitas dan yayasan seperti Negeri Rempah ini.



Gambar 3.19 Wawancara dengan Dewi Kumoratih selaku Ketua Yayasan Negeri Rempah

Bersama teman-teman dan sukarelawan lain, Dewi Kumoratih juga menyadari bahwa keragaman Indonesia terjadi karena rempah. Sudah banyak upaya yang dilakukan Ratih bersama dengan sukarelawan lain, tetapi tidak ada keberlangsungan dari program-program yang dilakukan. Sehingga, Yayasan Negeri Rempah ini didirikan pada 2018 dengan tujuan untuk menjaga keberlangsungan dibantu dengan program-program yang mendukung narasi jalur rempah. Beberapa contoh programnya seperti pameran publik yang menyediakan wadah untuk pengusaha rempah menjual rempahnya. Secara tidak langsung, menurut Ratih para pengusaha ini ikut merasakan dan mengembangkan narasi jalur rempah.

Salah satu tujuan narasi jalur rempah adalah membantu program pemerintah mengajukan jalur rempah sebagai warisan budaya UNESCO. Banyaknya negara yang terdampak dari jalur rempah, menjadikan pengajuan warisan budaya takbenda ini sebagai *join nomination*. Pemerintah Indonesia meminta kepada yayasan dan komunitas untuk membantu kegiatan diplomasi budaya. Beliau menambahkan diplomasi tidak boleh dilakukan antar pemerintah

karena beresiko konflik. Sehingga yayasan dan komunitas diminta untuk melakukan diplomasi budaya dengan masyarakat negara lain agar mengakui narasi jalur rempah. Semakin banyak yang mengakui narasi jalur rempah, maka semakin besar jalur rempah ditetapkan sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO.

Ratih juga menambahkan bahwa kepentingan jalur rempah bukan hanya untuk kita, bahkan untuk dunia. Tidak hanya pada masa sekarang, sejak dahulu rempah sudah memiliki peran yang besar untuk dunia. Ratih menambahkan wabah *black death* menggunakan rempah sebagai salah satu obatnya. Pada bidang ekonomi, rempah menjadi penggerak ekonomi dunia, rempah secara tidak langsung juga menjadikan VOC sebagai perusahaan terbuka pertama di dunia. Negara lain seperti Cina dan India juga ingin mengajukan narasi jalur mereka masing-masing. Cina dengan jalur sutera maritim dan India dengan jalur angin muson. Namun, sebenarnya ketiga jalur ini merupakan kawasan yang sama.

Melalui edukasi dan pembelajaran terhadap jalur rempah, masyarakat dapat mengetahui sejarah dan memanfaatkannya sebagai referensi pemberdayaan untuk masa yang akan datang. Pemberdayaan ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, seperti ekonomi atau medis.

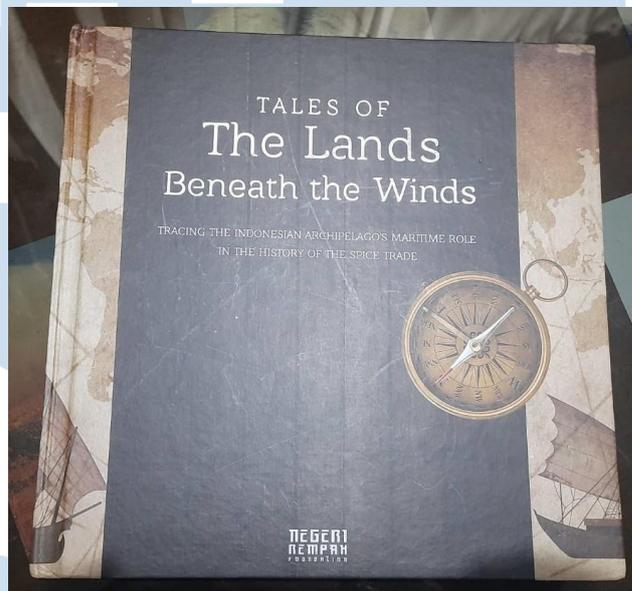
Ratih menambahkan pemahaman masyarakat terhadap jalur rempah tidak perlu dalam-dalam. Namun, dibutuhkan pemahaman narasi besarnya bahwa Indonesia merupakan pusat pertukaran budaya dan besarnya nilai-nilai yang dimiliki rempah-rempah. Faktor lain yang diperlukan adalah target, informasi yang relevan untuk target, efektivitas, dan efisiensi waktu target. Ratih juga menambahkan saat ini banyak buku yang

membicarakan perdagangan rempah secara tersirat, tetapi tidak ada yang secara langsung membicarakan mengenai jalur rempah.

3.1.2.2 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk mempelajari media informasi dengan topik jalur rempah yang telah ada sebelumnya. Mempelajari informasi apa saja yang disediakan dan bagaimana informasi tersebut dikemas.

1) Tales of The Lands Beneath the Winds



Gambar 3.20 Buku Tales of The Lands Beneath the Winds

Buku ini diterbitkan oleh Yayasan Negeri Rempah sebagai media diplomasi budaya ke luar negeri untuk menegaskan histori narasi jalur rempah (Kumoratih, 2022). Buku ini setebal 248 halaman dengan *hard cover*. Buku ini dicetak menggunakan kertas yang mampu didaur ulang. Buku ini ditulis menggunakan Bahasa Inggris dengan *typeface sans-serif*.



Gambar 3.21 Isi Buku Tales of The Lands Beneath the Winds

Materi buku ini dimulai dengan sejarah nenek moyang masyarakat Indonesia yang serupa tapi tidak sama dengan negara-negara tetangga. Selanjutnya bab pada buku ini menceritakan betapa pentingnya rempah-rempah bagi bangsa-bangsa di dunia. Tidak hanya semenjak penjajahan bangsa Eropa tetapi juga sebelumnya. Bangsa Arab, Cina, dan India yang sangat mempengaruhi keberagaman budaya Indonesia. Kemudian dilanjutkan dengan menceritakan berbagai macam kerajaan Nusantara yang memiliki peran terhadap perdagangan rempah. Pada buku ini juga menceritakan beberapa provinsi yang memiliki peranan penting dalam perdagangan rempah seperti Banten dan Maluku. Buku ini ditutup dengan bab yang membahas harapan jalur rempah dan masa depan Indonesia.

Buku ini ditulis menggunakan Bahasa Inggris sebagai media belajar dan media diplomasi budaya ke luar negeri untuk menegaskan histori narasi jalur rempah (Kumoratih, 2022). Namun, penggunaan Bahasa Inggris menjadikan buku ini susah untuk dinikmati oleh masyarakat Indonesia. Buku ini dapat dibeli dengan mengontak Yayasan Negeri Rempah. Sistem *pre order* berlaku jika buku sedang tidak tersedia, sehingga pembeli harus menunggu buku dicetak kembali dan buku ini tidak dijual secara

bebas pada toko-toko buku umum. Banyaknya informasi yang disediakan membuat pembaca harus meluangkan waktunya untuk membaca informasi pada buku ini. Namun, banyaknya informasi yang disediakan tidak membuat pembaca mudah lelah dengan penyediaan *white space*. *White space* memberikan kesan santai dan menyenangkan (Bienert & Guan, 2012).

2) Pameran Virtual Yayasan Negeri Rempah

Yayasan Negeri Rempah menyediakan pameran virtual yang dapat diakses melalui situs web negerirempah.org. Pengunjung dapat menggerakkan kamera dengan tombol W untuk maju, A untuk bergerak ke arah kiri, S untuk bergerak ke arah kanan, dan D untuk bergerak mundur pada *keyboard* komputer. Informasi yang disediakan pada pameran virtual ini menggunakan bahasa Indonesia. Walaupun tidak selengkap buku, beberapa informasi yang disajikan sesuai seperti buku “Tales Of The Lands Beneath The Winds” terbitan Yayasan Negeri Rempah.

Ruang Pamer Daring Semesta Rempah:
"Kisah Negeri-Negeri di Bawah Angin"



Navigasi di komputer / laptop (Windows / MacOS)

Gunakan tombol WASD atau tombol panah pada keyboard pengguna komputer/laptop Windows/MacOS.

Gambar 3.22 Bagian Pertama Pameran Virtual Jalur Rempah

Saat masuk, pengunjung akan disambut dengan berbagai objek tiga dimensi yang berhubungan dengan alam Indonesia. Bagian pertama pameran virtual ini menjelaskan mengenai apa itu jalur

rempah secara umum dan dilanjutkan ke penyajian peta jalur rempah Nusantara.



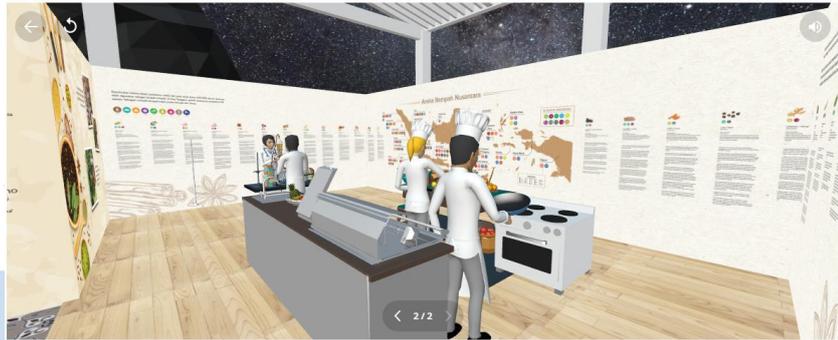
Gambar 3.23 Sejarah Nenek Moyang Bangsa Indonesia

Pada bagian selanjutnya, pengunjung akan diajak untuk mengingat kembali nenek moyang bangsa Indonesia serta gaya hidup maritim dan bercocok tanam. Pada bagian ini dijelaskan transisi antara kehidupan bercocok tanam sebelumnya menuju kehidupan maritim, mengikuti perkembangan teknologi pelayaran.



Gambar 3.24 Sejarah Nusantara dan Kaitan dengan Perdagangan Rempah

Pameran dilanjutkan dengan mengaitkan sejarah Nusantara dan peninggalan-peninggalannya dengan perdagangan rempah. Sebagai bukti melalui jalur rempah terjadi pergabungan budaya hingga menjadi budaya baru. Pameran ditutup dengan informasi mengenai rempah-rempah yang ada di Indonesia dan persebarannya.



Gambar 3.25 Persebaran Rempah dan Informasi Mengenai Rempah

3.1.2.3 Observasi

Museum Bahari merupakan salah satu warisan jalur rempah yang berlokasi di Jakarta. Saat ini, Museum Bahari juga menjadi mitra Jalur Rempah oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Museum Bahari sebelumnya merupakan gudang rempah yang dibangun pada masa penjajahan Belanda. Gudang ini kemudian menjadi penyimpanan logistik pada masa penjajahan Jepang, hingga menjadi tempat penyimpanan perusahaan negara setelah kemerdekaan Indonesia (Kemendikbudristek, 2021). Museum Bahari diresmikan pada tahun 1977. Penulis mengunjungi Museum Bahari untuk mempelajari media informasi yang disediakan pada lapangan. Koleksi Museum Bahari berkaitan dengan bidang maritim. Mulai dari perahu, biota laut, rempah-rempah, dan benda-benda pelayaran.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1) Papan Informasi Museum Bahari



Gambar 3.26 Papan Media Informasi di Museum Bahari

Media informasi tersebut dibuat menggunakan papan kayu yang digantung atau dipasang di tembok. Informasi diketik menggunakan typeface sans-serif dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dilengkapi dengan foto-foto pelengkap. Ukuran papan yang besar membuat media informasi tetap dapat dibaca, walaupun jarak antar baris yang sedikit membuat informasi yang disediakan terkesan padat. Saat kondisi ramai, pengunjung museum harus bergantian untuk membaca media informasi tersebut.

2) Papan Miniatur Museum Bahari



Gambar 3.27 Media Informasi Miniatur Perahu Patorani

Koleksi lain Museum Bahari seperti benda maritim atau miniatur juga disediakan bersama dengan media informasinya. Media

Informasi ini dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai dan pembaca akan dialihkan ke situs web Museum Bahari. Informasi yang disediakan pada situs web Museum Bahari lebih lengkap dengan penambahan sub bab penelusuran literatur dan bibliografi.

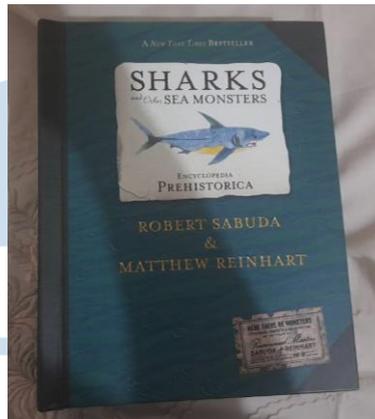
3.1.2.4 Studi Referensi

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan referensi yang berhubungan dengan perancangan media. Studi yang dilakukan oleh penulis untuk menentukan tata letak teks dan ilustrasi untuk media buku *pop-up*. Penulis juga mencari contoh teknik pembuatan *pop-up* sebagai referensi dalam perancangan media, teknik pembuatan berupa konstruksi *pop-up* serta bahan pembuatan buku *pop-up*.

1) Buku Encyclopedia Prehistorica Sharks and Other Sea Monsters

Buku ini dibuat oleh Robert Sabuda dan Matthew Reinhart dirilis pada tahun 2006 yang menjelaskan mengenai binatang-binatang laut pra sejarah, tertulis di buku tersebut bahwa buku ini ditujukan untuk usia 5-9. Buku ini terdiri dari enam *spread*, setiap *spread* memiliki satu *pop-up* besar dan dikelilingi oleh *spread-spread* kecil. Setiap *spread* kecil memiliki *pop-up* dan berfungsi untuk penjelasan tambahan atau menceritakan sebuah topik baru yang masih berhubungan dengan *spread* utama. Buku ini memiliki warna-warna yang banyak dan cerah. Buku ini tidak memiliki bagian seperti kata pengantar dan daftar isi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.28 Buku Sharks and Sea Monsters

Konten buku disusun secara kronologis sesuai dengan evolusi atau zaman binatang-binatang hingga masa kini. Istilah-istilah ilmiah ditulis dengan *bold* dan beberapa istilah diberikan cara untuk membacanya. Setiap *pop-up* dilengkapi dengan ilustrasi yang menggambarkan latar suasana untuk *pop-up* tersebut. Masing-masing *spread* kecil juga dilengkapi dengan ilustrasi pada bagian halaman utamanya. Ilustrasi pada *pop-up* dicetak pada kedua sisi, sehingga *pop-up* terlihat *seamless* dan mampu menguatkan kesan hidup pada setiap *pop-up*. Teknik-teknik *pop-up* yang digunakan seperti *v-fold* dan *multiple layer*, dan *sliding motion*.



Gambar 3.29 Spread Kecil dalam Setiap Spread Utama

Gaya ilustrasi buku ini tidak terlalu realistis tetapi masih tetap mampu menggambarkan anatomi sebuah binatang dengan jelas. Warna dan gaya visual ini memberikan konsep menyenangkan dalam mempelajari sejarah dan tidak membosankan bagi pembaca. Penggunaan *spread* kecil memberikan unsur interaktif saat membaca, saat *spread* dibuka maka pembaca akan disuguhkan dengan *pop-up* di dalamnya. Unsur ini juga mendorong pembaca untuk terus mencari tahu dan menjelajah isi buku.

Penulis menggunakan buku ini sebagai referensi dalam penggunaan *spread* kecil. Selain menambah unsur interaktif, penggunaan *spread* kecil membuat penulis mampu memasukkan lebih banyak konten ke dalam buku. Hal ini dianggap cocok oleh penulis mengingat banyaknya hal dan konten mengenai jalur rempah secara kronologis.

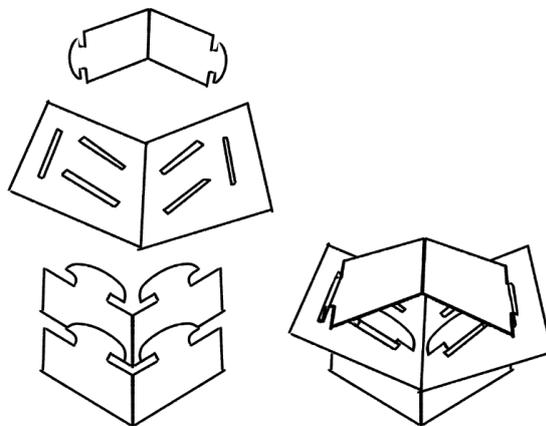
Selain penggunaan sistem *spread* kecil, penulis juga mempelajari teknik *pop-up* pada buku ini. Teknik *pop-up* yang penulis pelajari terdapat pada halaman lima. Pada halaman ini terdapat teknik *pop-up* mengenai gigi hiu megalodon. Menurut observasi penulis, teknik ini mampu mewakili beberapa jenis rempah seperti kapur barus dan kemenyan. Teknik ini juga bisa dikembangkan kembali untuk mewakili rempah-rempah lain yang berukuran kecil dan bentuknya tidak khas seperti lada yang hanya berbentuk bulat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



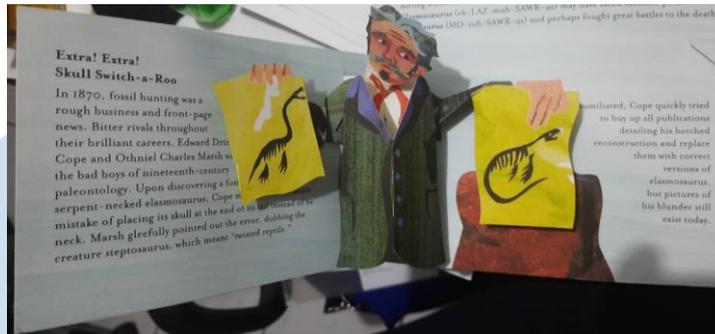
Gambar 3.30 Teknik Pop-up Gigi Megalodon

Teknik *pop-up* ini pada dasarnya adalah teknik *v-fold*. Dua buah *v-fold* digunakan sebagai pondasi untuk sebuah *floating layer* di atasnya. *Floating layer* ini menjadi pondasi bagi satu tingkat *pop-up* di atasnya. Teknik *pop-up* ini mampu mewakili benda organik yang bervolume.



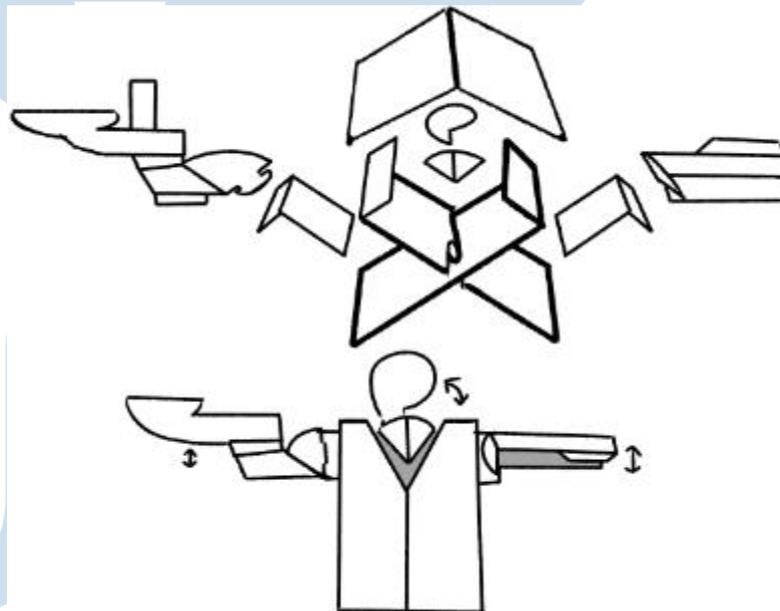
Gambar 3.31 Mekanisme Teknik Pop-up Gigi Megalodon

Teknik *pop-up* selanjutnya terdapat pada halaman sembilan. Teknik ini menggabungkan antara *v-fold* dengan *moving arm*. Pada buku ini, teknik digunakan untuk menggambarkan seorang ilmuwan yang mengambil dokumen. Teknik ini memberikan unsur bergerak pada *pop-up*.



Gambar 3.32 Teknik Pop-up Ilmuwan

Unsur bergerak yang mampu diwakili *pop-up* terdapat pada bagian lengan dan kepala. Lengan tersebut bergerak naik dan turun, sedangkan kepala bergerak melipat ke dalam dan akan bergerak ke luar melewati ukuran *spread* saat dibuka secara maksimal.



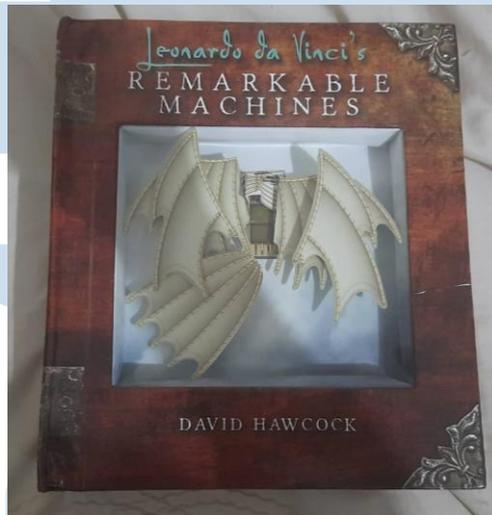
Gambar 3.33 Kerangka Mekanisme Pop-up Ilmuwan

Penulis merencanakan penggunaan mekanisme ini untuk menggambarkan pelayar-pelayar pada masa lalu. Pelayar-pelayar tersebut dapat digambarkan sedang mengambil barang bawaan yang berhubungan dengan rempah-rempah. Jangkauan

pergerakan teknik *pop-up* ini dipengaruhi seberapa lebar *spread* dibuka.

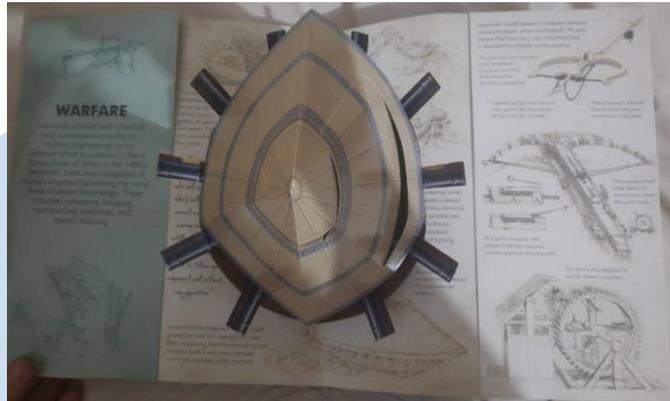
2) **Buku Leonardo Da Vinci's Remarkable Machines**

Buku ini dibuat oleh David Hawcock yang dirilis pada tahun 2017. Buku ini menjelaskan mengenai penemuan-penemuan Leonardo Da Vinci pada masa lalu. Buku ini ditujukan untuk pembaca berusia tujuh ke atas. Buku ini juga terdiri dari enam *spread*, setiap *spread* memiliki satu *pop-up* besar dan dilengkapi dengan dua *spread* tambahan pada masing-masing sisi kanan dan kiri.



Gambar 3.34 Buku Leonardo da Vinci's Remarkable Machines

Pada bagian depan buku ini terdapat sebuah miniatur dari penemuan mesin terbang Leonardo Da Vinci. Bagian diorama miniatur ini dibuat sama dengan halaman buku, tujuannya untuk memadukan *gimmick* miniatur tersebut dengan sisa buku. Miniatur tersebut menggunakan bahan yang sama dengan *pop-up* lain di dalam buku. Diorama miniatur tersebut dilapisi dengan plastic untuk melindungi miniatur di dalamnya.



Gambar 3.35 Isi Spread Buku Leonardo Da Vinci's Remarkable Machines

Pusat perhatian utama pada setiap *spread* adalah *pop-up* yang ada di tengah. Konten di buku ini ditulis dengan *typeface sans-serif*. Namun, beberapa konten juga ditulis dengan *typeface script* untuk mengimitasi catatan Leonardo Da Vinci. Ilustrasi pendukung juga terdapat pada seluruh bagian halaman. Ilustrasi pada buku ini menggambarkan kerja mekanisme penemuan Leonardo Da Vinci. Beberapa ilustrasi digambarkan seperti menggunakan pensil dan beberapa lainnya seperti objek *render* tiga dimensi.



Gambar 3.36 Isi Konten Spread pada Sisi Halaman

Buku ini dirancang dengan tujuan memberikan kesan buku lama dengan penggunaan tekstur kertas tua. Namun, hasil akhir dari

kertas yang digunakan *coated*. Penulis mendapatkan masukan dari pembicara pada seminar *Paper Scissor Ink* Tulus Pasaribu bahwa untuk buku-buku yang menggunakan ilustrasi sebaiknya *uncoated* untuk memberikan kesan mewah dan bagus pada sebuah ilustrasi, menurutnya *coated paper* lebih cocok untuk foto.

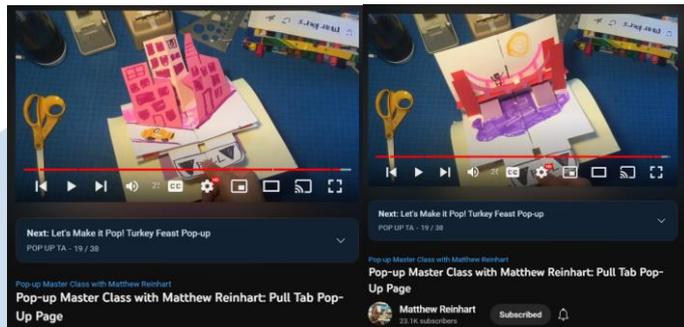
3) Teknik Pop-up pada Youtube Matthew Reinhart

Akun pertama yang penulis pelajari adalah Matthew Reinhart merupakan perancang buku “Encyclopedia Prehistorica Sharks and Sea Monsters” dan dia menggunakan akun Youtubena untuk memberikan tutorial mengenai teknik-teknik *pop-up* yang digunakan dalam bukunya. Matthew Reinhart pada beberapa videonya juga memberikan *template* yang dapat diikuti oleh para penontonnya. Melalui tutorial tersebut, penulis berencana mengembangkan dan disesuaikan dengan konteks jalur rempah pada media informasi penulis.



Gambar 3.37 Tutorial Pop-up Star Wars

Pada video ini, Matthew Reinhart memberi tutorial untuk membuat *pop-up* mengenai salah satu pesawat Star Wars yaitu *x-wing*. Menurut penulis, bentuknya dapat dikembangkan menjadi cengkeh. Saat dibuka, *pop-up* bergerak turun ke bawah sehingga ada gerakan saat pembaca membuka *spread*.



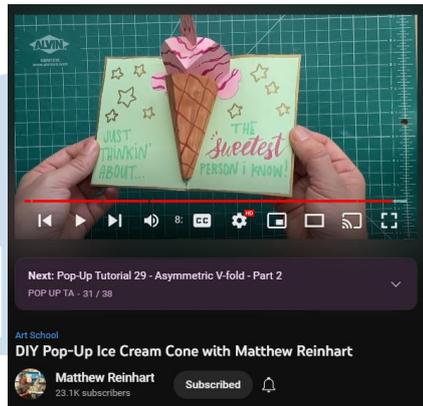
Gambar 3.38 Teknik Pop-up Pull Tab Sebelum dan Sesudah Ditarik

Teknik selanjutnya penulis pelajari dengan pertimbangan sebagai *pop-up* utama pada salah satu *spread*. Penulis beranggapan bahwa teknik *pop-up* ini mampu memberikan gambaran mengenai peristiwa sebab-akibat atau memberikan gambaran detail mengenai sesuatu. Sebelum ditarik *pop-up* menggambarkan sebuah peristiwa secara umum atau luas, setelah ditarik akan menggambarkan sebuah peristiwa lebih mendalam.



Gambar 3.39 Teknik Pop-up Box Mechanism

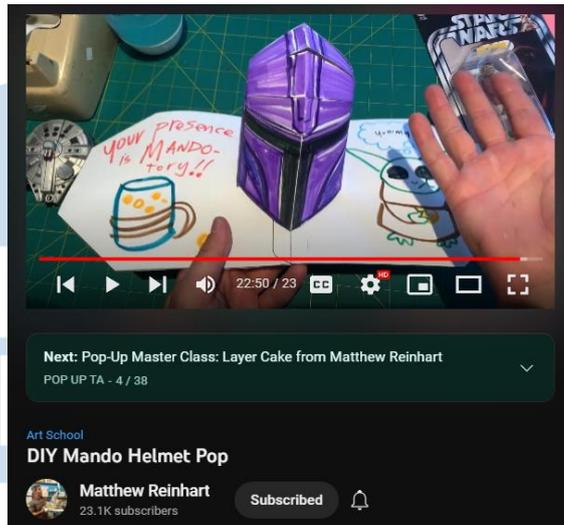
Penulis mencari teknik *pop-up* untuk kotak. Kotak ini direncanakan menjadi wadah untuk menyimpan rempah-rempah dan barang dagangan berharga lainnya seperti emas, perak, dan kain. Melalui teknik ini, penulis menyampaikan betapa berharganya rempah-rempah pada masa itu. Kotak utama di tengah menggunakan teknik *v-fold*. Kotak lain menggunakan teknik *multiple layer*.



Gambar 3.40 Teknik Pop-up Ice Cream Cone

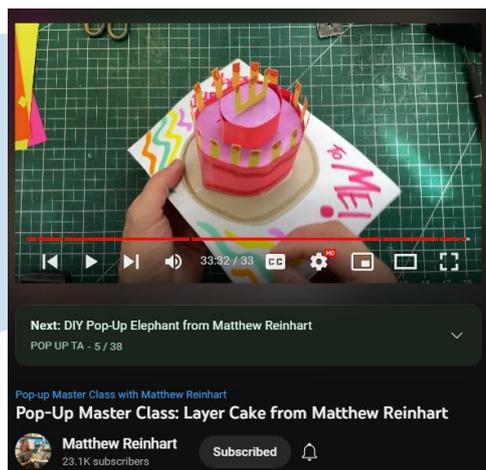
Melalui teknik ini, penulis menyadari dan mempelajari bahwa untuk membuat *pop-up* mengenai sesuatu bisa dibelah dan tidak menjadi satu kesatuan. Contohnya, pada *pop-up* ini *cone* es krim dan es krimnya terpisah dan tidak menjadi satu *pop-up*. Kedua *pop-up* ini merupakan modifikasi dari teknik *v-fold*.

Berdasarkan hasil riset mengenai jalur rempah, rempah terbukti digunakan sebagai cara penanganan terhadap suatu penyakit. Salah satu wabah besar yang pernah menimpa manusia adalah wabah *black death* yang disebabkan oleh kutu pada tikus yang menyebar ke manusia. Melalui pelayaran perdagangan rempah yang memakan waktu lama, kondisi kabin kapal yang kotor, serta cuaca yang lembap membuat penyakit semakin cepat menular. Dokter pada masa itu menggunakan aromaterapi sebagai pengobatan. Rempah-rempah digunakan pada kehidupan sehari-hari masyarakat Eropa. Dokter-dokter pada masa itu menggunakan topeng yang dicampur dengan rempah dengan tujuan menyaring udara dan penyakit layaknya masker pada masa sekarang ini. Penulis melihat bahwa bentuk es krim tersebut mampu dikembangkan menjadi topeng yang digunakan oleh dokter pada masa itu.



Gambar 3.41 Teknik Pop-Up Mando Helmet

Penulis mempelajari teknik *pop-up* ini untuk mewakili benda bulat. Seperti bagian dalam buah pala atau bola dunia. Penulis berencana untuk memotong setengah bagian helm agar mendapatkan bentuk yang lebih bulat. Sistem pada teknik ini merupakan pengembangan dari teknik *magic box*. Teknik *magic box* memberikan kekokohan dari dalam yang berfungsi sebagai kerangka.



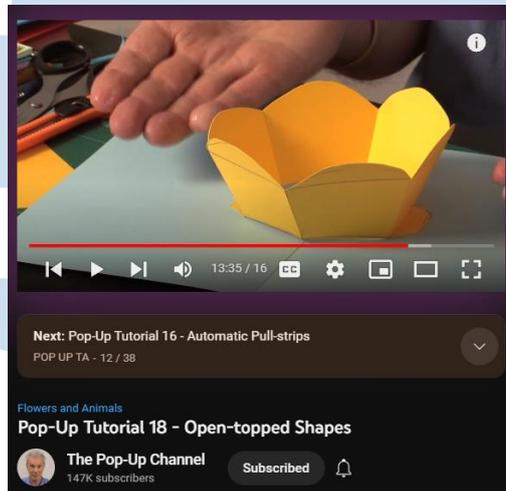
Gambar 3.42 Teknik Pop-Up Layer Cake

Teknik ini penulis pelajari untuk mewakili benda-benda silindris. Seperti tabung, tumpukan makanan, atau bangunan. Teknik ini sangat mirip dengan teknik *pop-up* helm sebelumnya. Hanya saja

dibuat berlapis. Jika dibongkar, teknik ini merupakan teknik *magic box*.

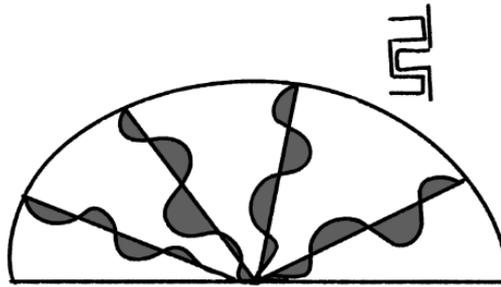
4) Teknik Pop-up pada Youtube The Pop-Up Channel

Akun selanjutnya yang penulis pelajari adalah akun milik Duncan Birmingham yang juga merupakan seorang *paper engineer* buku *pop-up*. Tidak seperti akun Matthew Reinhart, Duncan Birmingham memberikan tutorial mengenai teknik pembuatan *pop-up* dari buku-buku penulis lain. Duncan Birmingham mengupas bagaimana sebuah teknik *pop-up* dilakukan.



Gambar 3.43 Teknik Pop-up Open-topped Shape

Teknik ini menjadi pertimbangan penulis mengingat potensi pengembangan teknik untuk menggambarkan buah pala, perahu, hingga mangkok. Berdasarkan hasil observasi penulis, teknik ini merupakan teknik *magic box* dengan beberapa perubahan sedikit. Teknik *magic box* yang pada umumnya berbentuk persegi panjang dibuat menjadi bentuk setengah lingkaran dan dibagi menjadi enam sisi. Pada bagian atas dapat dibiarkan terbuka atau dibuat tertutup.



Gambar 3.44 Kerangka Teknik Pop-Up Domes and Globes

Teknik ini merupakan riset penulis dengan tujuan yang sama, yaitu mewakili benda-benda bulat. Menurut penulis teknik ini juga bisa dikembangkan untuk mewakili rempah seperti kapur barus atau kemenyan yang tumbuh di pohon dan berbentuk seperti kristal. Berbeda dengan teknik-teknik sebelumnya, teknik ini menggunakan sistem mengunci antara masing-masing sisi.

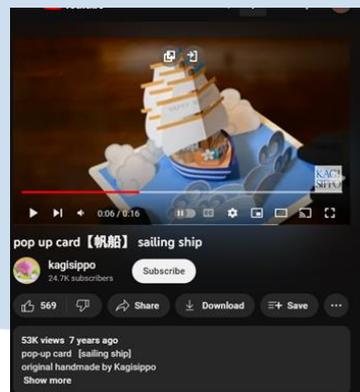
5) Teknik Pop-up di Situs Etsy

Pada situs Etsy terdapat seorang *creator* bernama Kagisippo yang mengunggah karya berupa kartu *pop-up*. Karya *pop-up* ini kemudian penulis pelajari dan menjadi acuan dalam perancangan media informasi. Ada tiga karya yang penulis pelajari, yaitu pembuatan tas, kapal, dan serangga *roly poly*.



Gambar 3.45 Karya Pop-up Etsy
Sumber: www.etsy.com/shop/popupcardKagisippo

Teknik ini akan penulis pelajari untuk materi di dalam media informasi yang membahas mengenai dokumen-dokumen Belanda yang rahasia dan digunakan untuk menipu bangsa-bangsa lain. Penulis akan menyesuaikan visual agar sesuai dengan masa penjajahan Belanda. Karya ini penulis gunakan sebagai referensi karena hasil akhirnya tidak sederhana dan juga mampu menyimpan kartu di dalam *pop-up* tas utamanya. Penulis berencana menyimpan peta di dalam karya tas tersebut, peta tersebut merupakan peta palsu yang dibuat Belanda untuk menipu bangsa lain.



Gambar 3.46 Karya Pop-up Kapal
Sumber: www.etsy.com/shop/popupcardKagisippo

Teknik ini akan menjadi referensi pembuatan kapal pada perancangan media informasi penulis. Setelah penulis pelajari, teknik *pop-up* ini adalah gabungan dari teknik *magic box* dan *v-fold*. Teknik ini akan membuat karya kapal yang kokoh. Hasil akhir kapal ini akan penulis terapkan ke dalam bentuk kapal Nusantara dahulu, dengan ciri khas seperti layar yang lebar dan berbentuk persegi serta menggunakan cadik atau penyeimbang pada kanan dan kirinya.



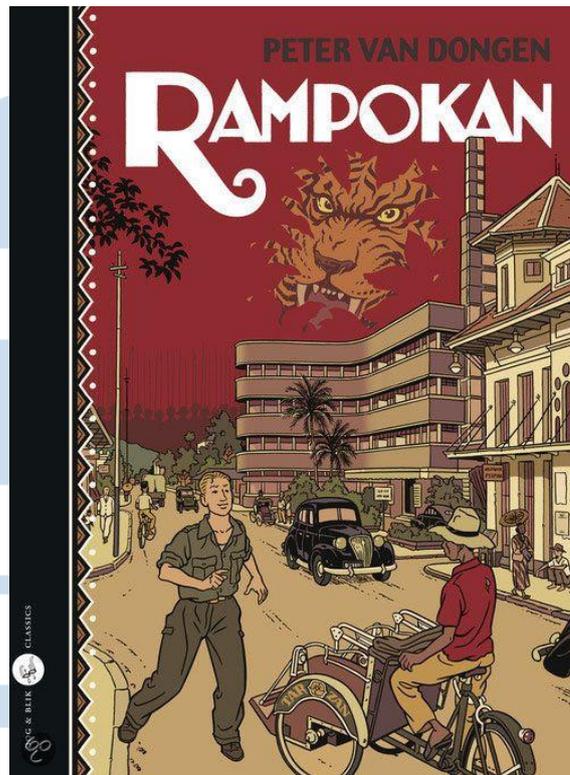
Gambar 3.47 Karya Pop-up Serangga Roly Poly
Sumber: www.etsy.com/shop/popupcardKagisippo

Karya selanjutnya merupakan serangga *roly poly*. Karya ini akan penulis pelajari dan adaptasi untuk membuat *pop-up* yang menggambarkan bumi. Karya ini penulis pelajari karena berhasil membuat bentuk bulat yang kokoh.

6) Ilustrasi Komik Rampokan

“Rampokan” merupakan komik dengan target audiens dewasa yang menggambarkan mengenai konflik antara Belanda, Jepang, dan Indonesia pada masa pendudukan kolonial. *Graphic novel* ini menggunakan gaya visual berjenis *ligne claire*. Ilustrasi bergaya *ligne claire* kerap digunakan untuk komik dengan target audiens remaja hingga dewasa yang memiliki tema sejarah. Selain rampokan, komik-komik lain yang menggunakan gaya visual sejenis adalah Blake et Mortimer hingga Tintin. Berdasarkan ulasan-ulasan yang ditulis para pembeli pada situs web Goodreads, para pembaca menyatakan bahwa gaya ilustrasi serupa menjadi salah satu daya tarik bagi para pembaca.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.48 Ilustrasi Komik Rampokan

Berdasarkan observasi penulis, gaya ilustrasi komik “Rampokan” menggunakan perbedaan warna serta *outline* untuk memberikan detail. Hal ini juga diterapkan pada ilustrasi untuk menggambarkan latar suasana kota pada masa itu. Peter Van Dongen selaku *author* buku sering menggunakan warna hijau dan kuning sebagai warna dominan. Gaya ilustrasi komik “Rampokan” menerapkan *shading* hanya pada beberapa objek sehingga tidak konsisten. Objek mobil diberikan *shading* di bawahnya, sedangkan objek becak tidak.

3.1.2.5 Focus Group Discussion

Tahap ini dilakukan untuk menguji mengenai efektivitas media buku *pop-up* sebagai media alternatif pembelajaran jalur rempah. Sesi *Focus Group Discussion* (FGD) ini dilaksanakan dengan enam peserta. Tiga mahasiswa dan tiga siswa SMA. FGD ini dimulai dengan menanyakan mengenai preferensi masing-masing peserta

dalam memperoleh sebuah informasi mengenai minat mereka tanpa menggunakan internet. Hasil data yang diperoleh adalah para peserta masih menggunakan media cetak seperti majalah dan buku untuk mendapatkan data tersebut, diikuti dengan cara kedua yaitu komunikasi personal dengan teman. Kemudian, penulis juga memperoleh data bahwa para peserta hanya tertarik membaca buku yang mereka minati saja topiknya, para peserta juga setuju bahwa buku dengan gambar atau ilustrasi menjadi preferensi mereka dalam memilih buku. Minat peserta untuk buku yang tidak bergambar hanya pada buku seperti novel.



Gambar 3.49 Proses Sesi Focus Group Discussion

Pembahasan mengenai topik yang tidak diminati disepakati peserta dapat dibantu dengan adanya ilustrasi. Mereka juga sepakat penggunaan ilustrasi dapat membantu menjelaskan sebuah skenario. Penggunaan ilustrasi juga harus jelas, banyak buku dengan cetakan yang kurang baik sehingga ilustrasi tidak jelas dan menyusahkan pembaca.

Para peserta juga sepakat bahwa metode belajar masing-masing orang berbeda. Sehingga media alternatif sangat berguna

untuk pembelajaran yang seimbang. Pada umumnya pembelajaran berat sebelah, sebagai contoh pengalaman para peserta bahwa mereka harus menjelaskan sebuah materi padahal belum memahami secara baik.

Materi sejarah yang identik dengan kesan membosankan akan lebih membantu jika media penyampaiannya menarik serta ditulis dengan jelas dan bukan tersirat. Lalu, penulis menguji dua buku *pop-up* yang dijadikan pada tahap studi referensi kepada para peserta. Para peserta setuju bahwa media buku *pop-up* menarik untuk mempelajari materi sejarah yang memiliki kesan tidak menarik.

Hasil dari perbandingan dua buku tersebut adalah tiga peserta memilih buku “Leonardo Da Vinci’s Remarkable Machines” karena tidak terlalu ramai sedangkan tiga peserta lainnya memilih buku “Encyclopedia Prehistorica Sharks and Other Sea Creatures” karena warna dan tata letak yang menarik, serta lebih mudah dibaca. Buku “Leonardo Da Vinci’s Remarkable Machines” dengan beberapa tulisan *script*-nya dan tata letak yang ada membuat pembaca bingung akan alur bacanya. Salah satu peserta, yaitu Rifqy menambahkan walaupun dia memilih buku “Leonardo Da Vinci’s Remarkable Machines” tetapi buku “Encyclopedia Prehistorica Sharks and Other Sea Creatures” lebih efektif untuknya. Kondisi peserta yang buta warna dipermudah dengan ilustrasi berwarna-warni pada buku “Encyclopedia Prehistorica Sharks and Other Sea Creatures” dalam menerima informasi.

Harga buku *pop-up* yang lebih mahal dibandingkan buku-buku pada umumnya menjadi pertimbangan tersendiri. Penulis kemudian tanyakan kepada peserta mengenai ketersediaan mereka dan pertimbangan dalam membeli sebuah buku *pop-up*. Kedua buku yang penulis sediakan memiliki harga antara Rp150.000 – Rp250.000. Peserta bersedia membeli buku tersebut dan bahkan merasa harga

Rp200.000 – Rp300.000 masih sepadan untuk membeli sebuah buku *pop-up* walau hanya sebagai buku alternatif. Tingkat interaktivitas, ilustrasi dan warna yang menarik, serta materi yang tertulis dengan jelas menjadi bahan pertimbangan bagi para peserta.

Para peserta juga memiliki preferensi terhadap konsep komunikasi semi formal. Penyampaian informasi dengan bahasa yang semi formal memberikan kesan personal. Hal ini bertolak belakang dengan peristiwa sejarah. Pembelajaran materi sejarah selalu dengan sudut pandang ketiga, yang membuat pembaca kurang merasa sebagai bagian dari peristiwa sejarah tersebut. Dengan semua hasil diskusi tersebut, para peserta merasa penggunaan buku *pop-up* dalam pembelajaran ke depannya akan menjadi menarik dan menyenangkan tanpa perlu menghafal.

3.1.2.6 Kesimpulan

Narasi jalur rempah mengangkat besarnya nilai-nilai yang dimiliki oleh rempah. Keanekaragaman budaya Indonesia terjadi melalui interaksi-interaksi yang terjadi di jalur rempah. Masih banyak aspek kehidupan yang dipengaruhi oleh rempah terabaikan oleh masyarakat. Wawasan mengenai sejarah jalur rempah tetap relevan untuk dipelajari, narasi jalur rempah akan mempengaruhi strategi pemberdayaan rempah untuk masa depan.

Tidak banyaknya media informasi yang secara langsung membicarakan mengenai jalur rempah, menyebabkan masyarakat harus menggali dan membaca secara teliti untuk mendapatkan informasi mengenai jalur rempah. Hal ini juga menyebabkan data-data mengenai jalur rempah terpencah, sehingga memberikan kesulitan bagi seseorang untuk mengetahui garis besar sejarah jalur perdagangan rempah.

Hasil FGD penulis dengan peserta, menghasilkan kesimpulan mengenai perlunya media alternatif dalam menjelaskan informasi mengenai sejarah jalur perdagangan rempah Indonesia ini. Target memiliki kendala untuk mau menerima dan mengakses informasi mengenai jalur rempah. Pembawaan materi jalur rempah juga harus menarik dan menjauhi kesan membosankan yang identik dengan materi sejarah.

Penggunaan ilustrasi, warna, teknik *pop-up* yang menarik akan mempengaruhi minat baca target. Unsur interaktif sebuah media akan menjadi nilai tambah menurut para target, sebagai contoh penggunaan unsur-unsur *pop-up* akan membuat mereka lebih mudah menyerap informasi tanpa perlu menghafal. Penggunaan gaya penyampaian yang semi formal dan tidak terlalu baku juga akan memberikan kesan menyenangkan dan benar-benar mengajak para pembaca untuk merasakan kejayaan nenek moyang bangsa Indonesia melalui perdagangan rempah.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang penulis gunakan adalah *The Big6* oleh Mike Eisenberg dan Bob Berkowitz. Metode *The Big6* digunakan untuk permasalahan yang berhubungan dengan informasi. Metode ini mampu mengasah kemampuan individu untuk menerima serta menerapkan informasi yang diperoleh.

1) Task Definition

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan media alternatif yang membahas mengenai narasi besar jalur rempah. Perancangan ini ditujukan untuk remaja hingga dewasa muda yang sedang mencari informasi mengenai gambaran besar jalur rempah dalam satu media. Tidak hanya informatif, media ini harus menghibur bagi target audiens yang berusia muda.

2) Information Seeking Strategies

Penulis melakukan riset mengenai data-data yang bisa menjadi sumber dan menyaring sumber-sumber yang kredibel untuk menjadi sumber utama. Sumber-sumber yang kredibel dapat diperoleh melalui wawancara dengan pihak yang berhubungan dengan jalur rempah, membaca artikel atau jurnal yang berhubungan dengan jalur rempah, serta observasi. Sedangkan, untuk sumber-sumber kredibel bagi perancangan media informasi dapat diperoleh melalui studi media yang sudah ada, *focus group discussion* dengan target, dan membaca artikel atau jurnal mengenai perancangan media informasi.

3) Location + Access

Pada tahap ini mengambil informasi sebanyak-banyaknya pada sumber yang telah ditetapkan. Data-data tersebut didapatkan melalui media yang sudah ada, wawancara dengan ketua organisasi Dewi Kumoratih selaku Yayasan Negeri Rempah, hingga observasi Museum Bahari. Selanjutnya mengenai perancangan media, penulis melakukan *focus group discussion* untuk membahas mengenai jenis media, serta membaca penelitian terlebih dahulu mengenai media informasi untuk pembelajaran usia remaja dan dewasa akhir.

4) Use of Information

Informasi yang didapatkan dikonversikan untuk menjadi informasi yang relevan untuk target. Berdasarkan hasil riset penulis, interaktivitas dalam pembelajaran membantu terserapnya informasi yang ingin disampaikan. Berkaitan dengan hal tersebut, teori *Dale's cone of experience* menyatakan bahwa semakin banyak interaksi yang mampu dilakukan pembaca saat belajar akan membuat informasi tersebut lebih lama terkenang. Berdasarkan wawancara penulis sebelumnya, didapatkan bahwa pemahaman mengenai jalur rempah tidak perlu dalam-dalam. Walaupun begitu, media informasi yang tersedia masih membahas jalur rempah secara tersirat dan terpencar-pencar. Sehingga tepat untuk membuat media

informasi yang menceritakan narasi besar jalur rempah dengan media yang menarik, mudah dimengerti, dan relevan terhadap target.

5) **Synthesis**

Informasi-informasi yang telah dikumpulkan penulis gabungkan sebagai pertimbangan dalam proses perancangan. Proses perancangan meliputi teknis maupun visual. Proses perancangan teknis meliputi penentuan jenis media, teknik produksi, hingga bahan yang digunakan. Sedangkan proses perancangan visual meliputi penentuan *big idea*, konsep komunikasi dan visual, hingga penyusunan isi konten.

6) **Evaluation**

Pada tahap ini, penulis melakukan evaluasi kembali dengan mencatat segala *feedback* mengenai rancangan media informasi tersebut. Penulis mengevaluasi secara teknis hingga visual seberapa efektif dan efisien media informasi terhadap target audiens.

