

Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Jalur Rempah Banten Sebagai Salah Satu Warisan Dunia Tak Benda

Falah Firmansyah*, M Sjafei Andrijanto, Pandu Pramudita.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia, 12530

*Correspondence author: Falah Firmansyah

Abstrak: Tujuan penelitian untuk merancang buku ilustrasi yang berjudul “Sejarah Jalur Rempah Banten” bahwa pemerintah merasakan kecemasan terhadap hasil rempah dan kepemilikan nilai-nilai sejarah yang dimilikinya. Kecemasan terhadap generasi muda karena minimnya keterlibatan untuk membangkitkan kembali pengetahuan-pengetahuan dan pemahaman terhadap rempah dan sejarah yang dikandungnya. Jalur Rempah memiliki peran krusial dalam terbentuknya globalisasi. Jalur Rempah menjadi pusat interaksi budaya, ekonomi, politik hingga agama. Adanya jejak bangsa-bangsa asing di pulau penghasil rempah menjadi bukti nyata bahwa rempah memang tidak hanya berperan sebagai komoditas, namun juga memiliki andil dalam terciptanya Indonesia hari ini yang multi-etnis. Metode Penelitian yang digunakan merupakan metode kualitatif, bertujuan untuk memahami subjek penelitian, secara deskriptif dalam konteks khusus yang alami, serta observasi dan wawancara dalam mengumpulkan data. Hasil yang dicapai yaitu, peneliti mengumpulkan berbagai informasi dari sumber yang kemudian dikumpulkan menjadi satu kesatuan dalam penulisan yang selanjutnya akan divisualisasikan dalam bentuk media buku ilustrasi dengan ukuran frame portrait berukuran 23 cm x 18 cm dengan karya ilustrasi digital (digital painting) dan total 30 halaman keseluruhan buku ilustrasi yang didukung oleh gambar dan teks sebagai pendukung.

Kata kunci: Perancangan Buku, Buku Ilustrasi, Jalur rempah, Banten

Abstract: *The purpose of the research to design an illustration book entitled "History of Banten's Spice Route" is that the government feels anxiety about the results of spices and ownership of historical values that it has. Anxiety towards the younger generation because of the lack of involvement to revive knowledge and understanding of spices and the history they contain. The Spice Route has a crucial role in the formation of globalization. The Spice Route became the center of cultural, economic, political and religious interactions. The existence of traces of foreign nations on the spice-producing island is clear evidence that spices do not only play a role as a commodity, but also have a hand in the creation of today's multi-ethnic Indonesia. The research method used is a qualitative method, aiming to understand the subject of research, descriptively in a special natural context, as well as observation and interviews in collecting data. The results achieved are, researchers collect various information from sources which are then collected into a single unit in writing which will then be visualized in the form of illustration book media with a portrait frame size of 23 cm x 18 cm with digital illustration work (digital painting) and a total 30 of pages of the entire illustration book supported by images and text as support.*

Keywords: *book design, book illustration, spice route, Banten.*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan penghasil rempah-rempah yang sudah semakin dikenal dunia. Setidaknya pada abad ke-7 M, pelayaran dan perdagangan dari Asia Timur, Asia Selatan dan Asia Barat menuju Nusantara berburu rempah bernilai tinggi, seperti cengkeh, pala, bunga pala, kayu cendana, lada, gaharu, kamper dan produk rempah lainnya. Khususnya Kota Banten yang merupakan penghasil rempah lada sebagai komoditi utamanya (Muzhiat, 2021:11).

Menurut hasil wawancara dengan Ginandar, selaku edukator (28 Desember 2022), adanya rempah-rempah ini menjadi salah satu daya *sokong* ekonomi bagi Kota Banten yang menjadi pengekspor lada hitam. Lada hitam terbukti dengan catatan sejarah yang pernah dilakukan oleh Sultan Ageng Tirtayasa yang mengirimkan 1000 lada hitam kepada Pangeran Charles III pada saat itu, sebagai bentuk kerjasama untuk menopang kekuatan perekonomian dan politik. Dari kejadian tersebut yang kemudian membuat Kota Banten disebut sebagai komoditi ekspor lada yang cukup mumpuni. Hingga berita Tome Pires (1513) seorang penjelajah dari Portugis, yang menggambarkan Banten sebagai sebuah kota pelabuhan yang ramai, dan juga menyebutkan bahwa di pelabuhan Banten saat itu sudah terjadi transaksi jual beli rempah-rempah jauh sebelum adanya kesultanan. Terkait hal tersebut, memunculkan faktor eksternal dan internal dalam terjadinya pelayaran ke Kota Banten. Faktor eksternal berupa semangat yang ditimbulkan akibat ditemukannya jalur-jalur pelayaran baru yang membuka wilayah-wilayah baru, dan Banten menjadi salah satu lokasi yang ditemukan. Sedangkan faktor internal berupa sumber daya alam, yaitu rempah-rempah. Banyaknya kekayaan sumber rempah-rempah yang ada di Kota Banten, menjadikan kota ini terbentuk sebagai bandar perniagaan internasional.

Melalui perkembangan Banten, bahan baku dari sumber daya alam seperti lada, beras, gula, dan cengkeh meningkat pesat dalam perdagangan internasional. Lada yang menjadi primadona dan daya tarik bangsa Eropa telah menjalin kemitraan dengan pedagang Indonesia. Perdagangan ini merupakan sumber pendapatan utama bagi Kerajaan Banten, dan pajak serta bea kepelabuhanan dari ekspor komoditas memberikan kontribusi besar bagi pembangunan Banten (Sholehat, 2019:2).

Ahmadi (2020) mengungkapkan bahwa, jalur rempah memiliki peran krusial dalam terbentuknya globalisasi. Jalur rempah menjadi pusat interaksi budaya, ekonomi, politik hingga agama. Adanya jejak bangsa-bangsa asing di pulau penghasil rempah menjadi bukti nyata bahwa rempah memang tidak hanya berperan sebagai komoditas, namun juga memiliki andil dalam terciptanya Indonesia hari ini yang multi-etnis. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan Ginandar (28 Desember 2022), jalur rempah Banten sudah menjadi warisan budaya dunia tak benda yang sudah masuk dalam catatan sejarah United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). Oleh sebab itu, sejarah rempah-rempah sudah menjadi *outstanding universal value* (nilai-nilai universal yang luar biasa).

Jalur rempah mencakup berbagai rute dari Asia Timur hingga Eropa Barat yang terhubung melalui Benua Amerika, Afrika dan Australia. Di Indonesia, wujud jalur perniagaan rempah mencakup banyak hal. Tidak hanya berdiri di satu titik penghasil rempah, namun juga mencakup berbagai titik yang bisa dijumpai di Indonesia dan membentuk suatu lintasan peradaban yang berkelanjutan. Dari keterbukaan masyarakat Nusantara dan hubungan budaya yang terjalin, lahir beragam warisan budaya multikultural dan multi-etnis ke berbagai medium. Hubungan budaya antar manusia ini meninggalkan warisan dan serangkaian jejak yang masih hidup hingga hari ini, yaitu: kisah asal usul, nyanyian, musik, tarian, teknologi tradisional, arsitektur bangunan, fesyen, kuliner, ramuan, aksara, bahasa, hingga kepercayaan. Sebuah peninggalan nilai budaya yang menjadi memori kolektif bangsa sebagai bukti dan jejak dari jalur rempah.

Menurut Hafis (2019:5), salah satu media *online* nasional memuat berita mengenai rempah pada tahun 2017 dengan judul “Menteri Amran: Presiden Minta Kejayaan Rempah-Rempah Dikembalikan” dan “Demi Kejayaan Rempah, Kementerian Perkebunan Perlu Dibentuk” pada tahun 2018. Berdasarkan dua berita tersebut terlihat bahwa pemerintah merasakan kecemasan terhadap hasil rempah dan kepemilikan nilai-nilai sejarah yang dimilikinya. Kecemasan terhadap generasi muda karena minimnya keterlibatan untuk membangkitkan kembali pengetahuan-pengetahuan dan pemahaman terhadap rempah dan sejarah yang dikandungnya. Tidak hanya dengan tujuan untuk Indonesia lebih maju dan mapan secara ekonomi, namun juga sebagai rasa kepemilikan dan nasionalisme walaupun tanpa adanya penjajah dari bangsa-bangsa lain yang ingin merampas hasil rempah seperti di zaman kolonialisme. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ginandar (28 Desember 2022), menyampaikan bahwa bukan hanya pemerintah kota Banten yang harus memiliki kesadaran tersebut, namun masyarakat Kota Banten juga turut membangun kesadaran mengenai pemahaman terhadap rempah-rempah yang pernah menjadi sebuah magnet untuk para pedagang dari berbagai negara yang berkunjung ke Banten dan hal tersebut menjadi salah satu penunjang ekonomi terbesar pada saat itu, oleh karena itu di perlukannya untuk menelusuri dan membangkitkan kembali rempah-rempah yang pernah jaya saat itu.

Pemahaman terhadap lingkungan, pengalaman, sejarah dan peninggalan-peninggalan dari nenek moyang, harusnya menjadi pelajaran dan pedoman dalam kehidupan. Selain itu, menjadi pedoman bagi pihak lain dalam membuat suatu kebijakan. Maka dari itu, harus sesuai dengan konsep pembangunan yang partisipatif. Rempah bukan berarti harus menjadi segalanya, namun bukan berarti tidak mungkin saat ini rempah akan memperoleh kejayaannya kembali seperti dahulu kala dengan cara yang berbeda tanpa kolonialisasi seperti zaman kolonial silam. Dari informasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa desain media yang akan dirancang, yaitu buku ilustrasi akan disesuaikan dengan selera anak remaja dan difokuskan pada sejarah rempah di Kota Banten.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Moleong (2007:5) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan melalui berbagai metode yang ada. Dari segi penelitian ini, para peneliti masih tetap mempersoalkan latar alamiah dengan maksud agar hasilnya dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode penelitian. Metode penelitian ini akan dilakukan melalui wawancara, pengamatan dan pemanfaatan dokumen.

Tahap analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah membuat daftar pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data, dan melakukan analisis data yang ditemukan. Untuk dapat mengetahui sejarah terjadinya jalur rempah di Kota Banten, di perlukannya untuk menyusun daftar untuk pertanyaan wawancara berdasarkan fokus penelitian mengenai jalur rempah.

Observasi dan wawancara dilakukan di Museum Multatuli Lebak pada tanggal 28 Desember 2022. Wawancara dilakukan kepada Ginandar, S.Pd. selaku Edukator Museum Lebak Banten. Tujuan daripada wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data tentang sejarah akibat terbentuknya jalur rempah di Banten, serta aktivitas masyarakat saat ini akibat dari jalur rempah yang tercipta. Dari observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mempermudah perancangan Buku Ilustrasi Jalur Rempah Banten.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah merancang buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini nantinya akan dibuat mengenai kejadian sejarah penting yang terjadi pada jalur rempah Kota Banten agar masyarakat dapat terus mewarisi sejarah dan

membangkitkan kembali kejayaan rempah-rempah pernah jaya saat itu. Manfaat informasi sejarah adalah untuk memberikan masyarakat mempunyai pemahaman yang baik mengenai sejarah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media yang mendukung agar penjelasan dari informasi jalur rempah Kota Banten dapat tersampaikan secara jelas dengan menyesuaikan target pembaca dari media yang akan dirancang.

Konsep Media [Calibri 14 pt, Bold]

Menurut Susanto (dalam Savitri & Setiawan, 2018:60) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan terhadap suatu maksud atau tujuan tertentu secara visual. Menggambar ilustrasi merupakan suatu kegiatan dalam menuangkan informasi berupa hasil gambar yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi.

Pada perancangan buku ilustrasi ini diberikan judul *“Sejarah Jalur Rempah Banten”*. Pemberian judul tersebut dilatarbelakangi oleh fokus materi yang akan dibahas yaitu sejarah terbentuknya jalur rempah yang ada di Kota Banten.

Konsep Perancangan

Buku ini berjudul *“Sejarah Jalur Rempah Banten”*. Pemberian judul tersebut dilatarbelakangi oleh fokus materi yang akan dibahas yaitu sejarah terbentuknya jalur rempah yang ada di Kota Banten.

Deskripsi ukuran dan bentuk buku

Buku ilustrasi menampilkan hasil visualisasi dari sebuah tulisan yang disampaikan dari isi buku tersebut dengan menggunakan teknik gambar, lukisan atau fotografi. Ilustrasi dalam sebuah buku berfungsi bertujuan untuk mengkomunikasikan sebuah konsep atau pesan. Konsep perancangan ini buku ilustrasi ini dibuat dengan ukuran 23 cm untuk panjang dan 18 cm untuk lebar.

Kerangka materi

Bahasan yang akan dibahas pada buku ilustrasi ini adalah mengenai sejarah jalur rempah Banten, berikut adalah pokok bahasan yang dimuat dalam buku ilustrasi:

1. Sejarah Kota Banten
2. Kedatangan bangsa asing
3. Pelabuhan Karangantu
4. Benteng Surosowan
5. Letak Geografis
6. Titik rekonstruksi rempah
7. Komoditas rempah Banten

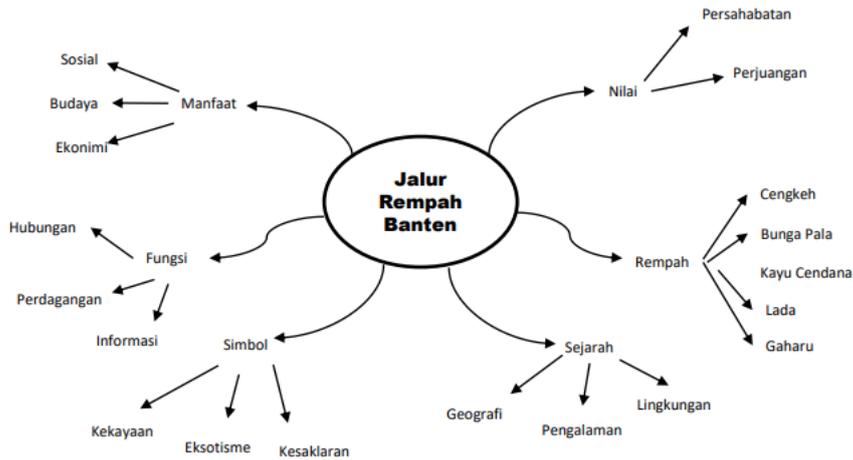
Perencanaan penempatan publikasi dan distribusi

Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Jalur Rempah Banten akan didistribusikan di perpustakaan SMP dan SMA yang ada di Kota Banten. Selain itu, karena wilayah tersebut merupakan tempat yang strategis untuk berbagi informasi terutama pada remaja sebagai

generasi penerus bangsa, khususnya untuk lebih memahami sejarah serta perkembangan Kota Banten.

Konsep desain komunikasi visual

Mind mapping



Gambar 1. *Mind Mapping*

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Moodboard



Gambar 2. *Moodboard*

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Moodboard merupakan media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil yang dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis (Surakhmad, 1994:32). *Moodboard* merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran desain. Secara definisi, *moodboard* diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide sesuai dengan apa yang dibutuhkan, untuk peneliti sendiri

moodboard dapat dijadikan media dalam menemukan inspirasi yang dapat digunakan untuk memacu kreativitas dalam menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan sumber ide yang telah ditemukan.

Gaya ilustrasi



Gambar 3. Referensi gaya ilustrasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Gaya ilustrasi adalah cara unik dan khas dalam menggambar atau membuat ilustrasi yang digambar memiliki ciri khas tersendiri, sehingga para pembaca langsung tahu akan ciri khas dari ilustrasi sang creator (Perdana, 2017: 188-190). Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan gaya gambar semi realis, yaitu perpaduan gaya realis dan kartun. Penggunaan gaya visual semi realis ini dapat menjelaskan atau menggambarkan objek secara nyata, namun diberikan sentuhan gaya kartun, agar terlihat lebih atraktif dan menarik.

Skema warna

#6F9EAF R: 111 G: 158 B: 175	#E6BD91 R: 230 G: 189 B: 145	#C84B31 R: 200 G: 75 B: 49	#59595C R: 89 G: 89 B: 92
#57719B R: 87 G: 113 B: 155	#ECDBBA R: 236 G: 219 B: 186	#AF675A R: 175 G: 103 B: 90	#E5E6E6 R: 229 G: 229 B: 230
#243C51 R: 36 G: 60 B: 81	#BAA98C R: 186 G: 169 B: 140	#DF6241 R: 223 G: 98 B: 65	#E0D8CA R: 224 G: 221 B: 116
#026AB3 R: 2 G: 106 B: 179	#D80558 R: 221 G: 128 B: 88	#A87C4F R: 168 G: 124 B: 69	#D3BDAB R: 229 G: 171 B: 189

Gambar 4. Skema warna
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Warna merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. Terdapat tiga unsur yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya

diintrepetasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut (Endang, 1998:42).

Skema warna yang digunakan adalah penggabungan warna panas dan dingin. Warna dingin dalam perancangan ini dipilih untuk memberikan suasana masa lalu yang menggambarkan terjadinya sejarah jalur rempah di Kota Banten, dan warna panas digunakan sebagai bentuk menciptakan suasana aktivitas budaya yang terjadi setelah sejarah itu berlalu, seperti peninggalan bangunan-bangunan di Kota Banten yang menjadi saksi sejarah dalam kejadian tersebut di masa lampau. Hal tersebut bermaksud untuk memberikan perbedaan suasana yang terjadi di masa lampau dan masa sekarang.

Pemilihan huruf



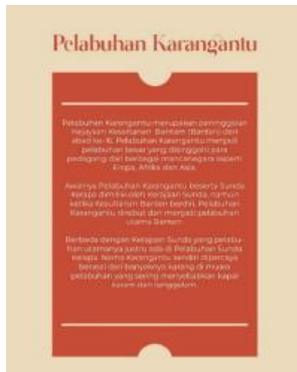
Gambar 5. Referensi huruf

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Pemilihan tipografi untuk mendukung ilustrasi dengan menjelaskan adegan visual melalui teks agar memberikan kesan yang nyaman kepada audiens saat membacanya (Pertiwi, 2020:12). Menurut Sihombing (2001:58), tipografi dapat menjadi representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif.

Jenis huruf yang digunakan dalam membuat perancangan buku ini adalah *script*, dan *sans-serif*. Jenis huruf *script* terlihat seperti tulisan tangan atau tegak bersambung, yang memiliki sifat anggun, eksklusif, dan tradisional. Lalu *sans-serif* memiliki bagian tubuh yang sama tebalnya, tidak memiliki hook/terminal pada hurufnya yang membuat ujung hurufnya berbentuk tajam atau tumpul, dan memiliki sifat sederhana sehingga sangat mudah untuk dibaca (Zainudin, 2021:17).

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan huruf Glitten sebagai judul utama, karena Glitten termasuk jenis huruf *script* yang dapat memberikan kesan dinamis. Huruf Montserrat, digunakan pada bagian isi buku untuk menjelaskan atau memberikan informasi, hal ini karena Montserrat memiliki karakter yang tegas sehingga mudah dibaca.



Gambar 6. Aplikasi huruf pada media

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Konsep Perancangan ilustrasi



Gambar 7. Sketsa ilustrasi digital cover buku ilustrasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023



Gambar 8. Sketsa ilustrasi digital isi buku ilustrasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Pewarnaan

Pewarnaan dalam perancangan buku ilustrasi ini, peneliti memulainya dari pembuatan sketsa ilustrasi pada alur cerita yang akan diangkat. Proses pewarnaan ini menjadi salah satu faktor tahapan yang penting dalam membuat sebuah buku ilustrasi. Pada tahap ini, pewarnaan yang dilakukan adalah secara digital, yaitu memberikan warna pada hasil sketsa yang telah dibuat. Pewarnaan pada buku ilustrasi ini menggunakan *software* Adobe Illustrator.

Penggunaan warna memiliki peran penting dalam desain grafis karena dapat memengaruhi cara audiens merespons atau merasakan sesuatu.



Gambar 9. Proses pewarnaan digital cover buku ilustrasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023



Gambar 10. Proses pewarnaan digital isi buku ilustrasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

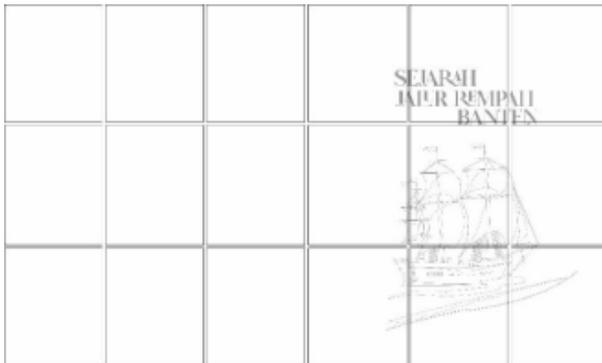
Sketsa manual dan tata letak

Proses pembuatan buku ilustrasi membutuhkan tata letak yang merupakan gambaran kasar sebagai acuan untuk memberikan pedoman tata letak, teks dan gambar yang akan ditampilkan dalam buku ilustrasi ini.

Untuk ukuran buku ilustrasi ini yaitu 18 x 23 cm dalam bentuk *potrait*. Pembuatan buku ilustrasi ini terdapat 37 sketsa dimana 2 darinya merupakan sampul depan dan belakang, serta 52 halaman yang berisi sketsa akan menampilkan ilustrasi dalam buku ini.



Gambar 11. Sketsa *layout* buku ilustrasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023



Gambar 13. Sketsa *layout* halaman Prancis isi buku ilustrasi
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Tata letak

Tata letak/ *layout* merupakan suatu landasan utama dalam sebuah industri. Tata letak dapat didefinisikan sebagai tata cara pengaturan beberapa fasilitas guna menunjang kelancaran proses operasional di dalamnya. Pengaturan tersebut dengan cara mencoba memanfaatkan luas area (*space*) untuk menempatkan penyimpanan material (*storage*) baik yang bersifat temporer maupun permanen, kelancaran gerakan perpindahan material, personal pekerja dan sebagainya (Wingjosoebroto, 2009:67). Tata letak berfungsi untuk mengarahkan susunan elemen visual dari desain secara tertata serta mendapatkan hasil yang harmonis dan komunikatif melalui susunan elemen grafis dari teks dan gambar. Tata letak yang dibuat dalam media ini menampilkan ilustrasi latar maupun karakter pada sisi kanan ataupun kiri yang dilengkapi dengan informasi berupa teks.



Gambar 14. Proses *layout* digital cover buku ilustrasi
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023



Gambar 15. Proses *layout* digital isi buku ilustrasi
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Hasil Perancangan

Spesifikasi Teknis Media

Buku ilustrasi pada perancangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Ukuran

Buku Ilustrasi Sejarah Jalur Rempah Banten memiliki ukuran potrait 18 cm x 23 cm, sejumlah 52 halaman dan untuk ukuran landscape secara keseluruhan ukuran 36 cm x 23 cm.

Material

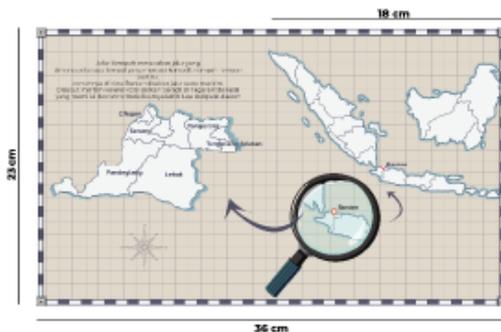
Material yang digunakan pada buku ilustrasi ini adalah jenis kertas *art paper* dengan ketebalan 150 gsm, dengan pertimbangan ketebalan kertas tidak terlalu tebal, sehingga memudahkan saat membuka lembar demi lembarnya.

Cetak

Buku ilustrasi ini diproduksi dengan menggunakan teknik digital *printing*, agar lebih cepat dalam proses produksinya.

Skala Gambar Hasil Perancangan

Hasil perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Jalur Rempah Banten memiliki ukuran *potrait* 18 cm x 23 cm dan untuk ukuran *landscape* secara keseluruhan ukuran 36 cm x 23 cm.



Gambar 16. Skala gambar hasil perancangan
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Hasil Perancangan Media Utama

Bagian awal



Gambar 17. Hasil perancangan *cover* buku ilustrasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023



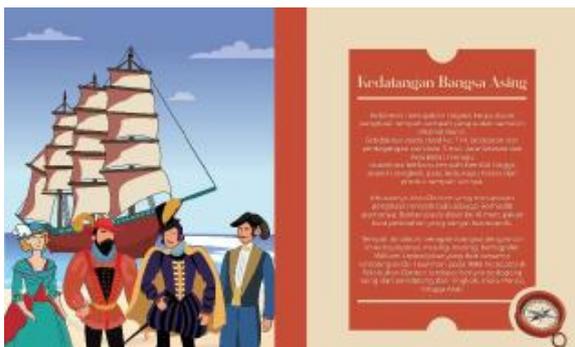
Gambar 18. Hasil perancangan Daftar Isi buku ilustrasi
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Bagian isi

Bagian isi menggambarkan tiap halaman buku ilustrasi yang menceritakan alur terjadinya jalur rempah di Kota Banten dimulai dari masuknya bangsa asing sampai komoditas rempah yang ada di Kota Banten.



Gambar 19. Hasil perancangan isi buku
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023



Gambar 20. Hasil perancangan isi buku
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023



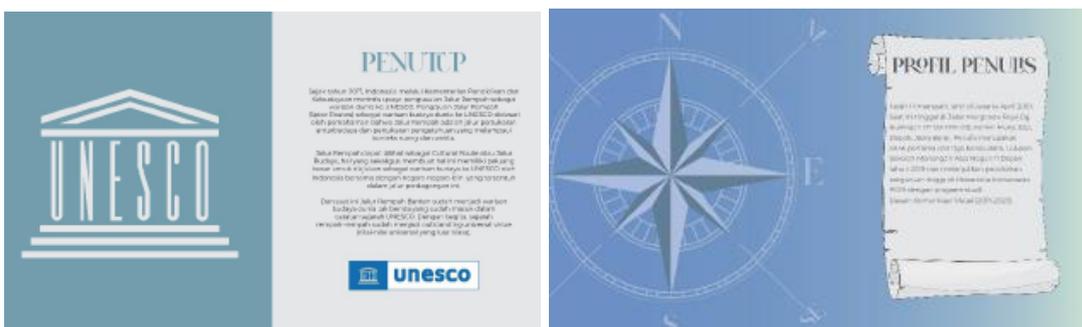
Gambar 21. Hasil perancangan isi buku
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023



Gambar 22. Hasil perancangan isi buku
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Bagian penutup

Bagian penutup dalam perancangan buku ilustrasi ini menampilkan deskripsi singkat dari kesimpulan isi buku, lalu dilanjutkan dengan daftar pustaka dan profil peneliti.



Gambar 23. Hasil perancangan lembar penutup
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Simpulan

Jalur rempah merupakan julukan khusus yang digagas dan digunakan para ahli untuk menggambarkan dan melacak kembali rute atau perjalanan lintas benua serta guna menjalin hubungan antara negara satu dengan negara yang lain dalam jual beli, produksi, atau distribusi rempah-rempah. Rute ini terbentuk dan hidup berkat perdagangan sebagai penggerak aktivitas



utamanya. Seiring perkembangan jaman dan perubahan wilayah admistratif di kawasan Banten tidak membuat masyarakat lupa akan sejarah yang tercipta dari jalur rempah. Jejak jalur rempah yang terkandung dalam penamaan nama tempat (toponimi) di kawasan Banten Lama menjadi tanda budaya yang menghubungkan ingatan kolektif masyarakat Banten dengan kejayaan sejarah leluhurnya. Melalui toponim yang terbagi dalam tiga kategori, yaitu berdasarkan komunitas etnis, kegiatan perdagangan, dan elite perdagangan, masyarakat Banten khususnya dapat melihat dan belajar dari keunikan tinggalan budaya yang terdapat di dalamnya, baik berwujud benda (bangunan bersejarah) dan non-benda (adat istiadat, nilai, latar belakang pemberian nama) sebagai kaca benggala untuk menghadapi dinamika kehidupan.

Daftar Pustaka

- Adi Kusrianto. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.VAndi
- Ahmadi, D. (2020). Jalur Rempah Nusantara: Interaksi Budaya, Ekonomi, Politik, dan Agama. Jakarta: Kemendikbud.
- Anitah, S. (2009). Media pembelajaran. Surakarta: Yuma Presindo.
- Buzan, T. (2006). Buku Pintar *Mind map*. Jakarta: PT Gramedia Jakarta Utama.
- Djoened, M., & Poesponegoro, N. N. (2008). *Sejarah Nasional Indonesia Jilid 2: Zaman Kuno* (Vol. 2). Balai Pustaka (Persero), PT.
- Endang Widjajanti Laksono. (1998). Meramalkan Zat Pewarna dengan Pendekatan Partikel dalam Kotak I-Dimensi. *Cakrawala Pendidikan*.1(17). Hlm 41–42.
- Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2011). Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hafis, R. I. (2019). *Kejayaan Rempah Maluku (Sebuah Tinjauan Ethnohistory)* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Henderi, Muhammad Yusup, Yuliana Isma Graha. 2007. Pengertian Media Sosial, (*Online*),(<http://wlipurn.blogspot.co.id/2017/04/wlipurn.html>). Diakses pada 19 Februari 2017)
- Kriyantono, Rakhmat. (2010). Teknik Riset Komunikasi. Kencana: Jakarta.
- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- M. Sc. Ed. Prof. Dr. Winarno Surakhmad. (1994). Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar Metoda Dan Teknik. Bandung: Tarsito Bandung.
- Mildaniati. (2022). Kejayaan Rempah di Banten Abad ke-17: Awal Interaksi Niaga dan Persaingan Dagang Kesultanan Banten. Banten: Bantenologi.
- Moleong, Lexy J. (2000). Metode Penelitian Kualitatif. Penerbit PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mulyadi, Y. (2016). Kemaritiman, jalur rempah dan warisan budaya bahari Nusantara. *Universitas Hasanuddin Makassar, November*, 1-11.
- Muzhiat, A. (2021). *Menelusuri Jejak Jalur Rempah di Banten (Awal Interaksi Niaga Kesultanan Banten)*. Guepedia.

- Perdana, K. A., & Murwonugroho, W. (2017). Gaya Ilustrasi Indies (Studi Perbandingan Poster Film Tiga Dara Versi Orisinal Dan Restorasi). *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 185-200.
- Pertiwi, J. H. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Falsafah Pada Bangunan Masjid Menara Kudus* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan buku menggambar ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).
- Sholehah, I. (2019). *Perdagangan Internasional Kesultanan Banten Akhir Abad XVI-XVII*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sriwitari, Ni Nyoman dan I Gusti Nyoman Widnyana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Sudarno. (2008). *Klientalisme Politik Dan Ekonomi Pemerintahan Kesultanan Banten 1753-1777*. Surakarta: UNS Press.
- Ulumi, H. F. B. (2020). Jejak Warisan Budaya Jalur Rempah di Banten, disampaikan pada Seri Webinar Jalur Rempah "Warisan Budaya Jalur Rempah di Banten,". *BPNB Jawa Barat*, 7.
- Wibowo, T. U. S. H. (2021). Jejak jalur rempah dalam penamaan nama tempat di kawasan banten lama: tinjauan sejarah dan toponimi.
- Wignjosebroto, S. (2009). *Tata letak pabrik dan pemindahan bahan*. Surabaya: Guna Widya.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.
- Zainudin, A. (2021). Tipografi. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-131.