

# Perancangan *Accordion Pop-up* Keanekaragaman Rempah Indonesia

Alit Ayu Dewantari, Gabriel Zefanya Lasut Pusung

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

*Email:* alit.dewantari@isi.ac.id, gabrielzlpusung@gmail.com

## ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu penghasil rempah terbesar di dunia dan memiliki reputasi historis yang sangat penting dalam jalur perdagangan global sejak era kolonial. Kekayaan hayati ini tidak hanya berperan dalam membentuk cita rasa khas kuliner Nusantara, tetapi juga menjadi identitas budaya dan simbol kejayaan bangsa. Ironisnya, di tengah arus modernisasi dan gaya hidup instan, kesadaran generasi muda khususnya anak-anak terhadap rempah semakin memudar. Akibatnya, materi tentang rempah seringkali kurang terserap dan tidak menjadi bagian dari pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran alternatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan mampu mengaktivasi rasa ingin tahu anak melalui pengalaman belajar yang bersifat visual dan eksploratif. Penelitian ini menggunakan metode penciptaan seni dari Wallas G yang terdiri dari *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification*. Eksplorasi desain difokuskan pada teknik dasar *pop-up Internal Stand* yang dimodifikasi menjadi struktur berlipat menyerupai *accordion*. Lipatan-lipatan ini membentuk ruang visual bertingkat yang dapat dikembangkan menjadi halaman-halaman *pop-up*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa teknik sederhana dapat diolah menjadi kompleks secara visual dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif solusi kreatif dalam menanamkan literasi rempah sejak dini melalui pendekatan yang menyenangkan.

**Kata-kata kunci:** buku, *pop-up*, buku *accordion*, rempah

## ABSTRACT

*Indonesia is one of the world's largest producers of spices and has a very important historical reputation in global trade routes since the colonial era. This biological wealth not only plays a role in shaping the distinctive flavors of Indonesian cuisine, but also serves as a cultural identity and symbol of national glory. Ironically, amid the tide of modernization and instant lifestyles, awareness of spices among the younger generation, especially children, is fading. As a result, material about spices is often poorly absorbed and does not become part of a meaningful learning experience. Therefore, an alternative learning medium is needed that is not only informative but also enjoyable and capable of activating children's curiosity through visual and exploratory learning experiences. This study uses Wallas G's method of artistic creation, which consists of preparation, incubation, illumination, and verification. The design exploration focuses on the basic technique of the Internal Stand pop-up, which is modified into an accordion-like folding structure. These folds form a multi-level visual space that can be developed into pop-up pages. The design results show that simple techniques can be processed into visually complex ones and provide a different learning experience for children. This medium can be one of the creative solutions in instilling spice literacy from an early age through a fun approach.*

**Keywords:** books, pop-ups, accordion book, spices

## Pendahuluan

### Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara penghasil rempah terbesar di dunia dan memiliki reputasi historis yang sangat penting dalam jalur perdagangan global sejak era kolonial. Indonesia diperkirakan menjadi habitat bagi 30.000 sampai 40.000 herba asli dan introduksi yang berpotensi medik<sup>[1]</sup>. Kekayaan hayati berupa rempah tidak hanya berperan dalam membentuk cita rasa khas kuliner Nusantara, tetapi juga menjadi identitas budaya dan simbol kejayaan bangsa. Rempah dalam Sejarah Indonesia bukan sekedar perdagangan komoditi, namun juga menjadi kekuatan yang menyatukan Indonesia, antar suku bangsa, antar nilai-nilai dan budaya, yang pada akhirnya membentuk identitas Masyarakat Indonesia<sup>[2]</sup>. Namun, di tengah arus modernisasi dan gaya hidup serba instan, kesadaran generasi muda terhadap rempah menjadi semakin memudar. Fenomena ini mencerminkan adanya kesenjangan informasi dan kurangnya media edukasi yang memadai.

Pengenalan rempah kepada anak tidak hanya berfungsi memperluas pengetahuan tentang sumber daya alam Indonesia, tetapi juga sebagai langkah dalam menanamkan nilai budaya, kesehatan, dan keberlanjutan sejak dini. Pengenalan yang tepat akan membantu membangun hubungan emosional dan kognitif anak terhadap bahan pangan lokal, serta menyadarkan akan pentingnya menjaga warisan alam dan tradisi kuliner bangsa. Pendekatan yang digunakan di lingkungan sekolah masih didominasi oleh penyampaian materi secara tekstual dan minim visual yang interaktif/memikat. Akibatnya, materi seringkali kurang terserap dan tidak menjadi bagian dari pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran alternatif yang informatif, menyenangkan serta mampu mengaktivasi rasa ingin tahu anak melalui pengalaman belajar yang bersifat visual dan eksploratif. Berbagai upaya juga telah dilakukan melalui pendekatan kreatif seperti pembuatan buku ilustrasi, *board game*, serta media kreatif lainnya.

Kemajuan teknologi telah membuka peluang terciptanya beragam media, baik digital maupun konvensional. Aktivitas membaca kini tidak terbatas pada buku cetak, tetapi juga dapat dilakukan melalui perangkat digital. Dengan semakin meningkatnya kesadaran akan pentingnya aspek tumbuh kembang dan kesehatan mata anak, banyak orang tua mulai mengarahkan anak pada kebiasaan membaca buku fisik. Tren ini terlihat dari meningkatnya daya beli masyarakat terhadap buku fisik, yang mendorong para penerbit untuk menghadirkan buku dengan tema-tema menarik serta inovasi bentuk penyajian yang lebih beragam, salah satunya melalui penerapan teknik *pop-up*.

### Tinjauan Pustaka

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang relevan dengan penelitian “Perancangan *Accordion Pop-up* Keanekaragaman Rempah Indonesia”, adalah sebagai berikut:

Penelitian “Perancangan Aplikasi Edukasi Berbasis Mobile tentang Pengenalan Bumbu Rempah Masakan Khas Indonesia Bagi Generasi Z”, diteliti Kholifah, Rahardja, dan Karnita. Pendekatan digital diusung peneliti melalui pengembangan aplikasi mobile “*Rempahin*”, yang menyasar Generasi Z. Aplikasi ini memuat fitur pencarian rempah, pemindaian visual, deskripsi, manfaat, dan kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital sekaligus pengetahuan kuliner tradisional<sup>[3]</sup>. Aplikasi ini menjawab kebutuhan edukasi berbasis teknologi untuk kalangan remaja dan dewasa muda yang lebih familier dengan perangkat digital.

Penelitian berikutnya adalah, “Perancangan *Game* Edukasi untuk Mengenalkan Kekayaan Rempah-rempah Indonesia”, yang diteliti oleh Liem, Sekarasri, dan Astabrata. Penelitian ini merancang *game* edukasi digital berbasis *match-three puzzle* untuk mengenalkan rempah Indonesia kepada generasi muda sebagai respons atas rendahnya pengetahuan tentang rempah akibat budaya instan dan kurangnya edukasi visual<sup>[4]</sup>. *Game* ini menekankan elemen visual dan *gameplay* sebagai strategi edukasi dan hiburan. Hasilnya menunjukkan bahwa *game* ini efektif meningkatkan minat dan pemahaman tentang rempah serta budaya kuliner lokal.

Penelitian berikutnya berjudul, “Perancangan Buku Pengenalan Rempah-rempah bagi Masyarakat Modern”, oleh Sinatra, Nala, dan Milka. Dalam penelitian ini, perancang membuat buku “*Mengupas Rempah*” yang ditujukan kepada wanita muda modern yang memiliki ketertarikan untuk belajar memasak masakan Indonesia<sup>[5]</sup>. Buku ini menampilkan fotografi rempah-rempah, informasi tentang manfaat, dan resep tradisional dengan *layout* modern dan *tone* warna hangat. Buku ini dirancang untuk menggugah kesadaran akan pentingnya mengenal rempah sebagai warisan budaya kuliner Indonesia.

Penelitian berikutnya adalah, “Upaya Pengenalan Rempah-rempah Indonesia pada Anak Usia 7-10 Tahun melalui *Board Game* Edukatif”, oleh Fadhlika, Widyasari, dan Nisa. Peneliti merancang *board game* edukatif yang berjudul “*Rempahku*”, untuk anak usia 7-10 tahun. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, *board game* ini menyajikan informasi tentang bentuk dan manfaat rempah dalam format visual yang menarik dan interaktif<sup>[6]</sup>. Dengan konsep visual yang mengusung “*Exciting Knowledge of Spices*”, permainan ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak tentang rempah-rempah, serta mendukung pelaksanaan kurikulum Merdeka Belajar pada saat itu.

Beberapa penelitian di atas menunjukkan upaya dari para peneliti terdahulu untuk memberikan kontribusi melalui berbagai media kreatif yang dirancang guna membantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan daya serap target audiensnya. Berdasarkan paparan di atas, *state of the art* penelitian berupa penciptaan

*pop-up accordion* keanekaragaman rempah Indonesia ini, belum pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Oleh sebab itu, peneliti terdorong untuk melakukan penciptaan media buku *pop-up accordion* ini guna melengkapi penelitian terdahulu, serta menambah inovasi sajian bentuk buku dengan mengedepankan kemudahan perakitan, sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat menyerap pekerja dan mendukung sektor ekonomi kreatif pada saat buku diproduksi massal. Dengan demikian, penelitian ini akan selaras dengan bidang DKV yang termasuk dalam salah satu subsektor yang memiliki potensi besar dalam mendorong pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Indonesia.

## Landasan Teori

### Teknik *Pop-up*

*Pop-up* adalah wujud dimensional struktur dan mekanik yang terbuat dari kertas<sup>[7]</sup>. Istilah ini mulai digunakan sejak 1930-an untuk buku yang ketika lembar halamannya dibuka akan muncul bidang dengan kesan dan atau bentuk 3D. Jackson menyatakan bahwa *pop-up* adalah struktur yang membaurkan pengalaman dunia fisik, yang mana antara 2D dan 3D jarang saling menggantikan, namun *pop-up* dapat membaurkan keduanya<sup>[8]</sup>. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *pop-up* adalah sebuah media dari kertas yang disusun sedemikian rupa dan membentuk kesan atau bidang 3D pada saat media tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat. Birmingham dalam Dewantari menyatakan bahwa posisi yang tepat dari lipatan kertas menjadi kunci berhasilnya mekanisme kertas tiga dimensi pada *pop-up*<sup>[9]</sup>. Lipatan tersebut biasanya diraih dari beberapa kali uji coba untuk mendapatkan sebuah bentuk yang tepat dari objek yang sedang dirancang bentuk 3 dimensinya. Dewantari menyatakan bahwa lipatan pada *pop-up* memiliki peranan yang sangat penting dan memiliki peran dalam mekanis yang memungkinkan adanya gerakan dari lipatan kertas saat halaman buku dibuka<sup>[10]</sup>. *Pop-up* lekat dengan teknis lipatan dan kuncian material kertas. *Pop-up* terdiri dari 6 teknik dasar, yakni teknik *V-folding*, *internal stand*, *rotary*, *mouth*, *parallel slide*, dan *lift the flaps*. Penggabungan berbagai teknik dapat membantu untuk membuat buku *pop-up* memiliki bentuk yang variatif, atraktif, sekaligus interaktif<sup>[11]</sup>. Dalam perancangan buku *accordion pop-up*, semua teknik dasar *pop-up* dapat diterapkan dalam setiap lipatan kertas. Namun, dalam pencapaian efektivitas perakitan, penggunaan perpaduan teknik dapat dipertimbangkan, terutama jika buku *pop-up* yang dirancang akan ditujukan untuk produksi massal.

### Unsur-unsur Pokok dalam Buku *Pop-up*

Buku *pop-up* memiliki beberapa unsur yang ditampilkan dan menjadi satu-kesatuan yang saling bersinergi; baik dari cerita, teknik *pop-up* yang diterapkan, elemen visual (ilustrasi), hingga komposisinya. Cerita terdiri dari alur dan sudut pandang (*point of view*). Pada perancangan buku *pop-up*, alur yang ditampilkan adalah alur maju atau progresif yang

menceritakan peristiwa-peristiwa dalam cerita secara kronologis. Hal ini juga tampak pada Sebagian besar rancangan buku *pop-up* yang selama ini diterbitkan, baik oleh penerbit dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Alur maju ini akan membantu pembaca pada saat hanya menikmati sajian *pop-up* yang secara runtut ditampilkan pada buku, tanpa harus membaca naskahnya.

Sudut pandang yang digunakan penulis pada buku *pop-up* juga beragam, sama halnya dengan buku-buku lainnya; terdapat sudut pandang orang pertama sebagai pelaku utama, sudut pandang orang pertama sebagai pelaku sampingan, sudut pandang orang ketiga (pengamat), dan sudut pandang campuran. Hal ini tergantung pada konsep yang ingin dibangun oleh seorang penulis pada sebuah buku.

*Pop-up* yang tersaji pada sebuah buku tergantung dari target *market* yang ingin dituju. Terdapat beberapa target *market* yang biasanya dituju oleh desainer buku *pop-up*, di antaranya: anak-anak, kolektor *pop-up* (dari berbagai usia), dan kolektor/penggemar suatu karakter tertentu (dari berbagai usia, dan biasanya karakter tersebut adalah karakter dari kisah fiksi, misalnya Harry Potter). Pada target *market* anak-anak, teknik *pop-up* yang diterapkan cenderung pada teknik yang sederhana. Adapun teknik yang rumit, pada buku akan diberikan saran agar orangtua melakukan pendampingan (biasanya diterapkan untuk buku cerita yang melibatkan peran orangtua untuk ikut bercerita/*story telling*). Sementara untuk kolektor *pop-up* dan penggemar tokoh karakter tertentu, buku *pop-up* yang dirancang akan lebih atraktif dan sangat rumit dibanding buku *pop-up* untuk anak-anak.

Visual/ilustrasi pada buku *pop-up* akan dirancang setelah *template* atau *dummy pop-up* sudah final. Proses pembuatan ilustrasi pada *pop-up* agak berbeda dengan membuat ilustrasi untuk buku pada umumnya. Sebab ilustrasi buku *pop-up* harus mengikuti pola dari bidang *pop-up*nya. Maka tidak heran jika dalam proses pembuatan ilustrasi, akan tampak bentuk-bentuk yang tidak ideal/proporsional. Namun ilustrasi tersebut baru akan tampak terlihat secara utuh pada saat bidang *pop-up* sudah dirangkai. Biasanya pada proses perancangan *pop-up*, desainer *pop-up* sudah menentukan tata letak naskahnya, menyesuaikan dengan sisa area yang tidak tertimpa *pop-up*.

### Rempah Indonesia

Rempah-rempah merupakan bagian penting dari kekayaan hayati Indonesia yang memiliki nilai historis, ekologis, dan budaya. Sejak masa lampau, Indonesia telah dikenal sebagai pusat rempah dunia yang strategis dalam jalur perdagangan global. Rempah tidak hanya berperan sebagai komoditas perdagangan, tetapi juga sebagai kekuatan simbolik yang mempersatukan wilayah dan budaya Nusantara<sup>[12]</sup>. Terdapat beberapa jenis rempah di Indonesia, yang digolongkan ke dalam beberapa kelompok, yakni tanaman obat *piperaceae*, *zingiberaceae*, *myrtaceae*, *lamiaceae*, *rubiceae*, *umbelliferae*, *lauraceae*, *myristicaceae* dan *poaceae*, tanaman obat terpilih, dan tanaman obat bumbu tradisional<sup>[13]</sup>. Beberapa penelitian ilmiah

menegaskan bahwa Indonesia memiliki kekayaan rempah-rempah yang signifikan, baik dari aspek biologis maupun budaya. Apriyanti dan Suwardi menginventarisasi 12 spesies tanaman rempah yang dimanfaatkan masyarakat lokal di Aceh Tamiang, dengan tujuh famili seperti *zingiberaceae*, *poaceae*, *lamiaceae*, *myrtaceae*, *rutaceae*, *pandanaceae* dan *piperaceae*<sup>[14]</sup>. Sementara itu, studi etnobotani yang dilakukan oleh Nuraeni menunjukkan bahwa pasar tradisional menjadi pusat pengetahuan dan distribusi rempah-rempah, dan bagian tumbuhan yang umum dimanfaatkan meliputi akar, batang, kulit kayu, daun, bunga, biji, umbi, serta rimpang<sup>[15]</sup>. Rempah-rempah Nusantara tidak hanya sekedar dimanfaatkan menjadi bumbu, melainkan juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan obat tradisional karena mengandung senyawa fitokimia.

Sebagai upaya pelestarian dan pengenalan kekayaan hayati Indonesia kepada generasi muda, penelitian ini memilih untuk mengangkat sejumlah jenis rempah yang representatif dari berbagai kategori organ tanaman, seperti rimpang, batang, akar, daun, kulit, bunga, buah, dan biji. Pemilihan ini didasarkan pada keberadaan rempah tersebut dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia serta persebarannya yang luas di berbagai wilayah Nusantara. Misalnya jahe, kunyit, lengkuas, dan temulawak sebagai rimpang yang kerap digunakan dalam jamu dan masakan khas Indonesia; daun salam, daun jeruk purut, dan kemangi sebagai daun aromatik khas dapur Indonesia; hingga cengkeh, pala, dan lada yang menjadi komoditas penting sejak masa kolonial. Variasi ini mencerminkan tidak hanya kekayaan jenis, tetapi juga fungsi rempah sebagai penguat identitas kuliner, pengobatan tradisional, serta kekayaan budaya.

Dalam konteks perancangan media edukatif berbasis visual, seperti buku *accordion* dengan teknik *pop-up*, pemilihan jenis rempah dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang multisensori dan menyenangkan. Keberagaman rempah yang diangkat, seperti jahe merah, temugiring, daun *mint*, sambiloto, kayu manis, kecombrang, hingga bunga lawang, tidak hanya memperkenalkan anak pada rupa dan nama-nama rempah, tetapi juga pada nilai-nilai kultural dan ekologis yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, rasa memiliki, dan kesadaran ekologis sejak dini terhadap kekayaan alam Indonesia yang selama ini kurang diperhatikan dalam media pembelajaran konvensional.

## **Pembahasan**

### **Strategi Kreatif**

Perancangan *pop-up accordion* mengenai keanekaragaman rempah Indonesia ini diawali dari pengamatan terhadap beberapa perancangan mengenai rempah-rempah Indonesia yang pernah dilakukan/diteliti sebelumnya. Selain itu, pengamatan juga dilakukan pada buku-buku *pop-up* yang telah beredar di pasaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan tersebut, buku *pop-up* dengan tema rempah Indonesia belum ditemukan oleh penulis. Oleh sebab itu, penulis

menyimpulkan bahwa perancangan buku *pop-up* tentang tema ini merupakan buku dengan format yang baru, yakni dengan menerapkan teknik *pop-up*.

Keseluruhan data dalam perancangan ini diperoleh melalui situs internet, audio visual (video) dari pencarian di Youtube, serta beberapa pustaka yang kemudian diolah menjadi unsur-unsur yang ditampilkan dalam buku *pop-up*. Ukuran buku adalah 22 cm x 30 cm, cetak *fullcolor*, dan *finishing softcover*. Media buku yang dirancang adalah media buku dalam bentuk yang menyerupai alat musik *accordion* melalui penerapan teknik *pop-up*. Keseluruhan isi buku ini memuat teknik *pop-up*. Sementara untuk halaman *colophon* dicantumkan pada sisi belakang *cover* seperti buku-buku *pop-up* pada umumnya yang telah beredar di pasaran. Pembuatan *dummy*/percobaan *pop-up* menggunakan kertas BC dengan gramatur 200 gram. Untuk *prototype*, desain *pop-up* dicetak pada kertas Ivory dengan gramatur 310 gram. Gaya ilustrasi, pemilihan warna, dan keseluruhan teks dirancang menyesuaikan target *market*, yakni anak-anak; dengan tetap mempertimbangkan kemudahan pemahaman visual oleh pembaca (anak-anak) terhadap jenis-jenis rempah.

Tema yang diangkat adalah “Rempah-rempah Indonesia”. Buku ini membahas tentang sebaran dan manfaat rempah-rempah Indonesia. Adapun beberapa rempah yang tercantum di dalam buku ini diantaranya: jahe, kunyit, lengkuas, temulawak, kencur, serai, bangle, akar wangi, daun salam, daun jeruk purut, daun kunyit, daun kari, lempuyang, temugiring, temulawak, jahe merah, daun pandan, daun mint, pegagan, daun sirih, daun kencur, sambiloto, daun kemangi, kayu manis, cengkeh, kulit pulasari, kulit lawing, pala, kapulaga, jinten, ketumbar, lada (merica), adas, biji pala, cabai, andaliman, vanili, kemiri, asam jawa, wijen, bawang dayak, bawang tiwai, bawang merah, bawang putih, bawang bombay, cengkeh, kecombrang, bunga telang, saffron, dan bunga lawang (pekak).

### Program Kreatif

Judul buku *pop-up* yang dirancang adalah “Irama Rasa, Aroma Nusantara: Rempah Indonesia dalam Lipatan Cerita”. Pemilihan judul tersebut mengandung makna simbolik yang merepresentasikan semangat keragaman dan kekayaan hayati Indonesia, khususnya dalam konteks rempah-rempah sebagai bagian integral dari identitas kuliner dan budaya bangsa. Frasa “Irama Rasa” merujuk pada dinamika rasa yang dihasilkan oleh beragam rempah; baik yang pedas, getir, hangat, maupun manis yang berpadu membentuk komposisi rasa khas dalam tradisi masakan Indonesia. Istilah “irama” juga melambangkan keselarasan, yang menggarisbawahi pentingnya harmoni antara alam, budaya, dan cita rasa lokal. Sementara itu, “Aroma Nusantara” menekankan aspek sensorik dari rempah, yaitu aroma khas yang tidak hanya menggugah selera tetapi juga menyimpan makna historis. Aroma rempah menjadi penanda jejak jalur rempah Nusantara dalam sejarah perdagangan global dan kolonialisme, sekaligus simbol dari kekayaan biodiversitas yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Dengan demikian, judul ini tidak hanya bersifat puitis dan komunikatif, tetapi juga memuat kedalaman makna antropologis dan ekologis.

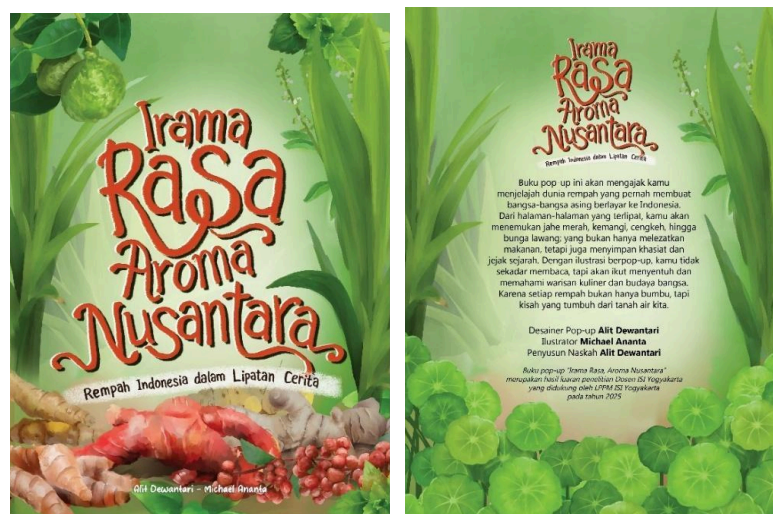
Subjudul "Rempah Indonesia dalam Lipatan Cerita" menyampaikan pendekatan naratif dan visual yang diambil dalam perancangan buku. Frasa "Lipatan Cerita" memiliki makna ganda: secara fisik, merujuk pada teknik lipat dalam buku *pop-up* yang memungkinkan visualisasi objek secara tiga dimensi dan interaktif; secara konseptual, mengacu pada cerita-cerita yang terlipat dalam setiap jenis rempah, mulai dari asal-usulnya, persebarannya, pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.

## Visualisasi

Pengumpulan data visual merupakan tahap awal guna mempermudah mengenali objek rancangan/penelitian, sebelum mengembangkannya ke dalam ilustrasi dan bentuk bidang *pop-up* (tahap visualisasi). Data visual diperoleh dari beberapa sumber seperti internet dan video dalam pencarian Youtube. Berikut ini adalah data-data visual yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan perancangan buku *pop-up accordion* keanekaragaman rempah Indonesia:

### Visualisasi Cover Buku

Desain *cover* depan buku "Irama Rasa, Aroma Nusantara" menampilkan judul utama dengan tipografi ekspresif dan dekoratif yang dirancang sedemikian rupa dengan goresan tangan, agar memberikan kesan hangat dan dekat dengan budaya lokal. Warna dominan merah pada judul dipilih agar kontras dengan latar belakang hijau lembut. Paduan warna komplementer ini dipilih agar memberikan impresi harmonis, serta membangkitkan nuansa segar dan alami yang identik dengan dunia rempah-rempah.



Gambar 1. Visualisasi *Cover* Buku  
Sumber: Alit Ayu Dewantari

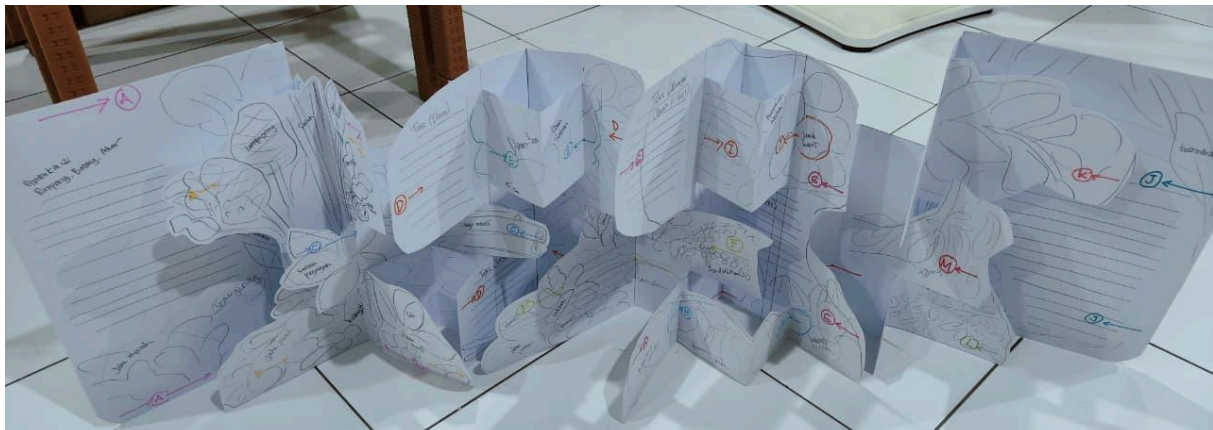


Elemen visual di sekeliling judul memperkuat tema buku. Ilustrasi rempah-rempah seperti kunyit, bawang merah, bawang putih, lada hitam, kemiri, dan lengkuas ditata dalam komposisi yang kaya warna di bagian bawah, membentuk semacam panggung alami bagi judul. Pada sisi kiri dan kanan atas, tampak tumbuhan rempah seperti jeruk purut dan daun-daunan tropis, untuk memberi kesan menyatu dengan alam. Elemen bunga putih (bunga dari tumbuhan vanili) ditambahkan untuk memberi kesan lembut dan manis, selaras dengan kata-kata dalam judul: rasa dan aroma. *Cover* belakang mempertahankan nuansa hijau alami sebagai latar, dilengkapi dengan ornamen tumbuhan khas Indonesia, yakni daun pegagan. Pada bagian tengah atas, terdapat judul buku dalam ukuran yang lebih kecil sebagai pengingat identitas visual. Kemudian di bagian bawahnya, ditampilkan *blurb* yang menjelaskan isi dan daya tarik buku ini secara naratif.

*Blurb* ini mengajak pembaca khususnya anak-anak untuk menjelajahi dunia rempah melalui pendekatan cerita dan visual *pop-up*. Kalimat-kalimat dalam paragraf tersebut ditulis dengan bahasa yang ringan namun informatif, menekankan bahwa rempah bukan hanya pelengkap makanan, tetapi juga menyimpan nilai sejarah, kesehatan, dan budaya yang penting. Selain itu, *blurb* ini juga menekankan nilai edukatif dan interaktif, sebagai informasi bahwa buku ini hadir sebagai media belajar yang menyenangkan. Pada bagian akhir *cover* belakang, tercantum nama-nama kreator buku, yaitu perancang grafis dan *pop-up*, ilustrator, serta penulis naskah.

### *Visualisasi Pop-up*

Pembuatan *dummy* buku *pop-up accordion* merupakan tahap penting dalam proses perancangan buku “*Irama Rasa, Aroma Nusantara*”. *Dummy* berfungsi sebagai purwarupa awal yang membantu desainer menguji struktur visual, narasi, serta mekanisme lipatan *pop-up* sebelum masuk tahapan-tahapan produksi berikutnya. Karena buku ini menyasar anak-anak, aspek keterbacaan, kenyamanan membuka halaman, serta elemen kejutan visual menjadi pertimbangan utama dalam pembuatan *dummy* ini. Dalam proses ini, setiap elemen diuji baik dari segi teknis (struktur lipatan dan bukaan), maupun dari aspek edukatif (alur cerita dan daya tarik visual).



**Gambar 2.** *Dummy Buku Pop-up*  
**Sumber:** Dokumentasi Alit Ayu Dewantari

Bahan-bahan yang digunakan meliputi kertas BC sebagai dasar halaman, bergramatur sedang (200 gsm) untuk elemen *pop-up*, *double tape* sebagai perekat utama, serta alat potong seperti *cutter* dan penggaris logam. Sketsa awal dibuat secara manual dengan pensil untuk menguji bentuk simetris dan titik-titik lipatan penting. Setiap halaman dirancang untuk menampilkan beberapa jenis rempah yang dikategorikan berdasarkan bagian tanaman seperti rimpang, daun, kulit, biji, umbi, hingga bunga. Elemen *pop-up* dirancang saat halaman dibuka, menggunakan teknik *internal stand* dan pengembangan bentuk *accordion* untuk menciptakan ruang visual bertingkat/berlapis. Langkah awal dimulai dari perencanaan *layout* halaman dan penentuan urutan kategori rempah. Setiap halaman kemudian dipasangkan dengan teks naratif pendek yang disesuaikan dengan gaya bahasa anak-anak, serta ilustrasi yang mendukung isi cerita. Setelah itu, dibuat sketsa posisi elemen *pop-up* lengkap dengan tanda lipatan dan potongan. Elemen-elemen tersebut dipotong, dilipat, lalu dirakit secara manual. Proses ini sangat menekankan presisi karena sedikit kesalahan dalam ukuran atau lipatan bisa menyebabkan mekanisme tidak berjalan sempurna.

Strategi utama yang digunakan adalah penggabungan teknik *internal stand* dengan lapisan bertumpuk yang disusun di bidang alas, menciptakan efek visual yang tampak kompleks namun tetap berbasis pada teknik dasar. Ketika buku dibuka, lipatan-lipatan ini akan membentuk ruang serupa *accordion*, memungkinkan munculnya halaman *pop-up* secara beruntun dalam satu bidang yang sama. Teknik ini efektif menyamarkan kesan sederhana dari *internal stand* sekaligus memberi kejutan visual bagi pembaca. *Prototype dummy* ini kemudian diuji dengan cara dibuka-tutup berulang untuk memastikan daya tahan dan kestabilan struktur lipatan. Revisi dilakukan bila ada elemen kertas yang berbenturan, arah lipatan yang gagal, maupun titik ilustrasi yang tidak tampak saat buku *accordion* direntangkan. Melalui *dummy* ini, semua pihak yang nantinya terlibat dalam produksi buku, dapat memahami konsep desain secara nyata sebelum diproduksi lebih lanjut. Dengan proses ini, *dummy* buku *pop-up* berfungsi bukan hanya sebagai alat validasi visual dan struktural, melainkan juga sebagai jembatan antara ide dan realisasi produk.

### *Ilustrasi Pop-up*

Ilustrasi yang dibuat, berangkat dari data-data yang telah diperoleh, dan dirancang dengan pendekatan edukatif dan artistik yang seimbang. Gaya visual yang digunakan bersifat realis; agar bentuk, warna, dan tekstur rempah-rempah mudah ditangkap oleh anak-anak, namun tetap dibuat sedemikian rupa agar dapat tampil menarik dan estetik. Warna-warna cerah dan kontras alami dipilih untuk memperkuat daya tarik visual, sekaligus membantu anak mengenali setiap jenis rempah dengan jelas. Setiap halaman ilustrasi menampilkan susunan rempah yang dikategorikan berdasarkan bagian tumbuhan, seperti: rimpang, batang, akar, daun, kulit, buah, biji, umbi, dan bunga. Objek-objek ditata secara berlapis untuk mendukung efek tiga dimensi dari mekanisme *pop-up*. Setiap jenis rempah ditempatkan dalam posisi yang menyatu dengan latar alami seperti taman, hutan kecil, atau kebun, menciptakan suasana yang hidup, segar, dan menggugah rasa ingin tahu.

Tata letaknya juga dirancang agar mudah dipahami, tidak terlalu padat, dan memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi setiap ilustrasi lebih dalam. Ilustrasi ini dibuat selaras dengan teknik dasar *pop-up* yang digunakan, khususnya *internal stand*. Oleh karena itu, bagian-bagian tertentu dari gambar dipisahkan dalam lapisan yang berbeda misalnya, bagian latar, dedaunan, batang, hingga buah rempah sehingga ketika buku dibuka, akan tercipta efek visual yang seolah-olah rempah-rempah tersebut tumbuh keluar dari halaman. Desain ilustrasi juga memperhitungkan sudut pandang pembaca saat halaman terbuka, agar bentuk rempah terlihat proporsional dan alami. Setiap ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai media pembelajaran visual.



**Gambar 3.** Ilustrasi dalam Buku *Accordion Pop-up*  
**Sumber:** Alit Ayu Dewantari

Anak-anak diajak mengenal bentuk asli rempah-rempah yang mungkin sering mereka lihat di dapur, namun mereka belum mengetahui nama serta manfaatnya. Ilustrasi yang ditampilkan mencakup berbagai jenis rempah lokal dari seluruh Indonesia, sehingga buku ini turut berperan dalam memperkenalkan kekayaan hayati dan budaya Indonesia kepada generasi muda.

#### Tahap Validasi TKT 4 dan TKT 5

Tahap Validasi pada TKT 4 ini dilakukan peneliti di laboratorium penelitian/studio, untuk memeriksa komponen teknis *pop-up*, hal-hal yang berkaitan dengan teks, dan melihat ketepatan unsur visual, baik warna dan ilustrasi. Pada tahapan ini, perancangan telah menghasilkan *prototype* awal dengan fungsi dasar yang telah berhasil disimulasikan. Dari *prototype* awal tersebut, peneliti mencatat beberapa hal yang kemudian menjadi pedoman untuk melakukan penyesuaian agar buku *pop-up* yang dirancang dapat mencapai hasil yang lebih maksimal. Desain *cover* awal buku ini menampilkan elemen rempah-rempah yang menonjolkan jahe merah sebagai fokus utama pada bagian tengah bawah. Meskipun kuat

secara visual, komposisi ini menjadikan elemen lain tampak kurang proporsional dan tidak mewakili keberagaman rempah Nusantara secara seimbang.

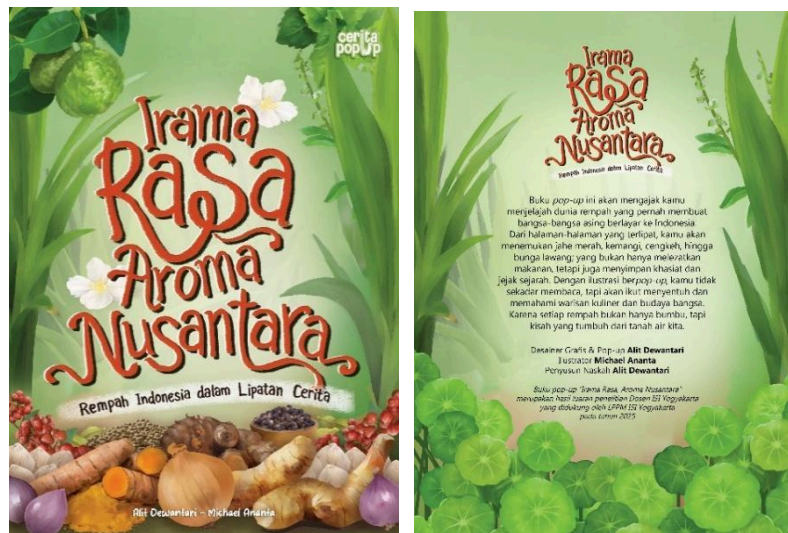


**Gambar 4.** Dokumentasi Pemeriksaan Komponen Teknis Pop-up  
**Sumber:** Alit Ayu Dewantari, 2025

Pada proses evaluasi dan pengembangan desain berikutnya, dilakukan sejumlah penyempurnaan penting untuk meningkatkan aspek visual, naratif, dan keterwakilan isi buku. Versi revisi menghadirkan susunan rempah yang lebih beragam dan merata, termasuk tambahan visual bawang merah, bawang putih, bawang bombay, kunyit, andaliman, kapulaga, serta lada. Elemen bunga vanili berwarna putih yang ditambahkan di kiri dan kanan atas pada judul buku turut memperkaya nuansa alami dan memperkuat kesan estetika yang lembut, sesuai dengan tema “Irama Rasa, Aroma Nusantara”. Selain itu, logo “*Ceritapopup*” ditambahkan di bagian kanan atas sebagai penanda identitas dan konteks produk yang



berbasis *pop-up*. Penyesuaian ini dilakukan agar desain lebih representatif, informatif, dan visualnya dapat selaras dengan semangat buku sebagai media pembelajaran untuk anak-anak yang mengangkat keanekaragaman rempah Indonesia melalui cerita dan ilustrasi *pop-up*.



Gambar 5. Desain Cover *Accordion Pop-up* “Irama Rasa, Aroma Nusantara”  
Sumber: Alit Ayu Dewantari, 2025

Setelah melakukan penyempurnaan pada desain *cover*, proses revisi juga dilakukan secara menyeluruh terhadap bagian isi buku. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas narasi, komposisi visual, serta efektivitas penyampaian informasi, serta menggali strategi kreatif yang dapat dilakukan untuk menghasilkan sebuah tampilan buku *pop-up* yang memberi kesan lebih mengejutkan bagi pembaca.

Setelah melalui proses evaluasi desain secara menyeluruh, versi revisi dari buku *accordion pop-up* menghadirkan perubahan signifikan pada aspek visual dan kompleksitas elemen tiga dimensi. Perubahan utama terletak pada pengolahan unsur lapisan (*layering*) yang lebih kaya melalui pengembangan pada unsur visual, yang memberikan efek kedalaman dan dinamika visual yang lebih kuat saat buku dibuka, jika dibandingkan dengan visual pada *prototype* awal. Elemen ilustrasi seperti cabai, buah pala, dan daun-daunan ditampilkan dalam bentuk yang lebih menonjol, dengan teknik pemotongan dan penempatan elemen yang menciptakan kesan tumbuh dan hidup dari halaman. Komposisi objek rempah yang sebelumnya terkesan datar kemudian ditata ulang menjadi lebih berlapis dan padat secara visual, menyesuaikan narasi setiap halaman dengan elemen grafis yang mendukung isi cerita. Contohnya, penambahan elemen cabai merah yang menggantung secara vertikal di tengah buku memperkaya bagian tengah sebagai fokus visual utama, sekaligus menyeimbangkan komposisi antara sisi kanan dan sisi kiri buku.



Gambar 6. *Prototype Awal* (atas) dan *Prototype Versi Revisi* (bawah)  
Sumber: Alit Ayu Dewantari, 2025

Warna-warna pada ilustrasi juga diolah, dengan kontras yang ditingkatkan serta gradasi warna yang lebih halus untuk memberikan nuansa realistis dan estetika yang lebih menarik bagi pembaca, terutama anak-anak. Efek visual ini tidak hanya diterapkan untuk mempercantik visual, tetapi juga diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan karena memudahkan anak untuk mengenali bentuk dan karakteristik masing-masing rempah. Keseluruhan revisi ini memperlihatkan peningkatan dari sisi kerapian potongan, kompleksitas struktur kertas, hingga penataan narasi dan gambar yang semakin harmonis dan dinamis.







**Gambar 7.** *Final Artwork Accordion Pop-up “Irama Rasa, Aroma Nusantara”*  
**Sumber:** Alit Ayu Dewantari, 2025

Setelah melalui tahap validasi TKT 4, peneliti melakukan penyesuaian desain dan mencetak kembali hasil rancangan untuk dibawa ke tahap validasi TKT 5 pada level studio yang dilakukan oleh anggota penelitian. Pada Tahap validasi TKT 5, *pop-up* kembali diuji teknisnya yang berfokus pada kecepatan perakitan untuk melihat seberapa efektif desain *pop-up* apabila nantinya diproduksi secara massal. Pada tahapan tersebut, peneliti melakukan pengamatan, mencatat durasi waktu perakitan dalam 6 kali tahapan uji coba; yang dikhususkan pada halaman lipatan *pop-up* bab rempah rimpang, batang, dan akar.

**Tabel 1.** Tahap Validasi (TKT 5)  
 Pada Halaman *Pop-up* Rimpang dan Daun

| No. | Uji Coba ke-  | Jumlah <i>Part Pop-up</i> | Durasi Perakitan | Tingkatan Teknis Merakit <i>Pop-up</i> |
|-----|---------------|---------------------------|------------------|--|
| 1.  | Uji Coba ke-1 | 5 part<br><i>pop-up</i>   | 16 menit         | 4 (rumit)                              |
| 2.  | Uji Coba ke-2 |                           | 12 menit         | 4 (rumit)                              |



|    |               |  |         |             |
|----|---------------|--|---------|-------------|
| 3. | Uji Coba ke-3 |  | 9 menit | 3 (standar) |
| 4. | Uji Coba ke-4 |  | 8 menit | 3 (standar) |
| 5. | Uji Coba ke-5 |  | 8 menit | 3 (standar) |
| 6. | Uji Coba ke-6 |  | 7 menit | 3 (standar) |

**Tingkatan Teknis Merakit *Pop-up*** = 1 (sangat mudah) 1-3 menit; 2 (mudah) 4-6 menit; 3 (standar) 7-10 menit; 4 (rumit) 10-19 menit; 5 (sangat rumit)  $\geq$  20 menit

### *Prototype Buku Pop-up Accordion*



**Gambar 8.** Cover Depan dan Cover Belakang Buku *Accordion Pop-up* “Irama Rasa, Aroma Nusantara”  
**Sumber:** Dokumentasi Alit Ayu Dewantari, 2025





Gambar 9. Buku *Accordion Pop-up* “Irama Rasa, Aroma Nusantara” Tampak Depan dan Tampak Belakang  
Sumber: Alit Ayu Dewantari, 2025

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan menjawab rumusan masalah tentang bagaimana strategi kreatif dapat diterapkan dalam perancangan media buku *accordion* dengan teknik *pop-up* untuk memperkenalkan keanekaragaman rempah Indonesia kepada anak-anak. Berdasarkan keseluruhan proses perancangan, dapat disimpulkan bahwa strategi kreatif yang diterapkan berfokus pada pendekatan visual-naratif, serta eksplorasi teknik konstruksi *pop-up*. Dalam konteks pengemasan materi, struktur isi buku dibagi berdasarkan kategori botanis rempah: rimpang, batang dan akar; daun; kulit; buah dan biji; umbi; serta bunga. Setiap kategori memuat ilustrasi realistis yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif anak. Strategi ini tidak hanya mempermudah pemahaman visual terhadap jenis-jenis rempah, tetapi juga membangun keterkaitan antara bentuk, nama, fungsi, hingga persebaran rempah di berbagai wilayah Indonesia. Narasi ditulis dengan gaya bertutur yang ringan.

Secara teknis, pengembangan bentuk *pop-up* mengadopsi teknik *internal stand* yang merupakan teknik dasar dari *pop-up*, dengan modifikasi lipatan bertumpuk sehingga menghasilkan bentuk *accordion* yang dapat tampil lebih dinamis dengan adanya ilustrasi dan garis potong gambar yang berbeda antara satu dengan lainnya. Lipatan-lipatan tersebut menciptakan ruang-ruang *pop-up* tambahan yang dapat dikembangkan menjadi mini halaman. Strategi ini cukup efektif dalam menyamarkan kesan sederhana teknik dasar, serta mampu menghasilkan kompleksitas bentuk yang kaya namun tetap memungkinkan untuk direproduksi secara manual dan massal. Keputusan memilih format *accordion* juga memperkuat konsep narasi berkelanjutan dari halaman ke halaman, sejalan dengan prinsip *story mapping* dalam desain komunikasi visual untuk anak.

Dari keseluruhan hasil penciptaan, dapat disimpulkan bahwa media buku *pop-up accordion* ini tidak hanya dapat mengemas informasi tentang rempah secara berbeda, tetapi juga mampu menjadi jembatan antara pengetahuan lokal (kearifan budaya Nusantara) dengan pendekatan desain yang kontemporer. Strategi kreatif yang dijalankan dapat merespon tantangan edukasi

budaya di era digital, di mana anak-anak cenderung membutuhkan stimulus visual dan pengalaman belajar multisensori untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, perancangan buku ini dapat juga berkontribusi dalam memperkuat literasi budaya Indonesia, serta memperkaya ragam media edukasi berbasis desain komunikasi visual melalui pengembangan teknik dasar *pop-up*. Buku “*Irama Rasa, Aroma Nusantara*”, menjadi representasi konkret bahwa pendekatan desain dapat mengambil peran penting dalam pelestarian budaya melalui media yang menyenangkan.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada LPPM ISI Yogyakarta yang telah mendanai penelitian dengan Skema Penelitian Dosen Pemula tahun 2025. Terima kasih juga kepada Prof. Dr. Djohan, M.Si., dan Dr. Eli Irawati, S.Sn., M.A., yang telah memberikan *review* dan masukan hingga penelitian ini selesai. Tak lupa juga, peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini hingga dapat terselesaikan dengan lancar dan tepat waktu.

### Catatan Akhir

- [1] Hakim L. Rempah & Herba Kebun-Pekarangan Rumah Masyarakat: Keragaman, Sumber Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-Kebugaran. Yogyakarta: Diandra Creative; 2015.
- [2] Marihandono D, Kanumoyoso B. Rempah, Jalur Rempah, dan Dinamika Masyarakat Nusantara. Jakarta: Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan; 2016.
- [3] Kholifah AN, Rahardja DM, Karnita R. Perancangan Aplikasi Edukasi Berbasis *Mobile* tentang Pengenalan Bumbu Rempah Masakan Khas Indonesia Bagi Generasi Z. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. 2023; 9(1): 58-73.
- [4] Liem LV, Sekarasri AL, Astabrata S. Perancangan *Game* Edukasi Untuk Mengenalkan Kekayaan Rempah-rempah Indonesia. DeKaVe. 2023;16(1):49-66.
- [5] Sinatra C, Nala M, Milka R. Perancangan Buku Pengenalan Rempah-rempah bagi Masyarakat Modern. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Petra. 2020:1-9.
- [6] Fadhluka PD, Widyasari, Nisa DA. Upaya Pengenalan Rempah-rempah Indonesia pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui *Board Game* Edukatif. Jurnal Nawala Visual. 2023;4(2):85-93.
- [7] Carter DA, Diaz J. *The Elements of Pop-up*. Inggris: Little Simon Publishing; 1999.
- [8] Jackson P. *The Pop-up Book*. Singapore: Anness Publishing Limited; 2000.
- [9] Dewantari AA. Perancangan Buku *Pop-up* Satwa Endemik Indonesia. DeKaVe. 2023; 16 (1): 81-99
- [10] Dewantari AA, Pusung GZL. Kupu-kupu Endemik Indonesia sebagai Inspirasi Pengembangan Buku *Pop-up* dengan Teknik *V-Folding* dan *Internal Stand*. JOCIA. 2023; 9(2): 150-165.
- [11] Dewantari AA. Sekilas tentang *Pop-up*, *Lift the Flap* dan *Movable Book*. *Desain Grafis Indonesia*. <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>; 2014.
- [12] Marihandono D, Kanumoyoso B. Rempah, jalur Rempah, dan Dinamika Masyarakat Nusantara. Jakarta: Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan; 2016.

- [13] Hakim L. Rempah & Herba Kebun-Pekarangan Rumah Masyarakat: Keragaman, Sumber Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-Kebugaran. Yogyakarta: Diandra Creative; 2015.
- [14] Apriyanti D, Suwardi A.B. Inventarisasi Jenis Tanaman Rempah dan Pemanfaatannya di Dusun Air Terjun Desa Paya Tampah, Aceh Tamiang. *Journal Biology Science & Education* (Biology SEL). 2024;13 (1):57-65.
- [15] Nuraeni S, Supangkat B, Iskandar J. Kajian Etnobotani Rempah sebagai Bumbu, Obat, dan Kias. *Indonesian Journal of Anthropology*. 2022;7 (1):27-38.

### Daftar Pustaka

- Apriyanti D, Suwardi A.B. Inventarisasi Jenis Tanaman Rempah dan Pemanfaatannya di Dusun Air Terjun Desa Paya Tampah, Aceh Tamiang. *Journal Biology Science & Education* (Biology SEL). 2024;13 (1):57-65.
- Carter DA, Diaz J. *The Elements of Pop-up*. Inggris: Little Simon Publishing; 1999.
- Dewantari AA, Pusung GZL. Kupu-kupu Endemik Indonesia sebagai Inspirasi Pengembangan Buku *Pop-up* dengan Teknik *V-Folding* dan *Internal Stand*. *JOCIA*. 2023; 9(2): 150-165.
- Dewantari AA. Perancangan Buku *Pop-up* Satwa Endemik Indonesia. *DeKaVe*. 2023; 16 (1): 81-99
- Dewantari AA. Sekilas tentang *Pop-up*, *Lift the Flap* dan *Movable Book*. *Desain Grafis Indonesia*. <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>; 2014.
- Fadhlika PD, Widyasari, Nisa DA. Upaya Pengenalan Rempah-rempah Indonesia pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui *Board Game* Edukatif. *Jurnal Nawala Visual*. 2023;4(2):85-93.
- Hakim L. Rempah & Herba Kebun-Pekarangan Rumah Masyarakat: Keragaman, Sumber Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-Kebugaran. Yogyakarta: Diandra Creative; 2015.
- Hakim L. Rempah & Herba Kebun-Pekarangan Rumah Masyarakat: Keragaman, Sumber Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-Kebugaran. Yogyakarta: Diandra Creative; 2015.
- Jackson P. *The Pop-up Book*. Singapore: Anness Publishing Limited; 2000.
- Kholifah AN, Rahardja DM, Karnita R. Perancangan Aplikasi Edukasi Berbasis *Mobile* tentang Pengenalan Bumbu Rempah Masakan Khas Indonesia Bagi Generasi Z. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. 2023; 9(1): 58-73.
- Liem LV, Sekarasri AL, Astabrata S. Perancangan *Game* Edukasi Untuk Mengenalkan Kekayaan Rempah-rempah Indonesia. *DeKaVe*. 2023;16(1):49-66.
- Marihandono D, Kanumoyoso B. Rempah, Jalur Rempah, dan Dinamika Masyarakat Nusantara. Jakarta: Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan; 2016.
- Marihandono D, Kanumoyoso B. Rempah, jalur Rempah, dan Dinamika Masyarakat Nusantara. Jakarta: Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan; 2016.
- Nuraeni S, Supangkat B, Iskandar J. Kajian Etnobotani Rempah sebagai Bumbu, Obat, dan Kias. *Indonesian Journal of Anthropology*. 2022;7 (1):27-38.
- Sinatra C, Nala M, Milka R. Perancangan Buku Pengenalan Rempah-rempah bagi Masyarakat Modern. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Petra. 2020:1-9.