

IMPLEMENTASI TEMA REMPAH DAN CERITA RAKYAT NUSANTARA DALAM KOMIK FIKSI

Marshall Ferry Setiawan

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
marshallfs31@gmail.com

Abstrak

Selain keberagaman hayati, Indonesia memiliki keragaman budaya dengan keunikannya setiap daerah yang menghasilkan produk berupa cerita rakyat. Hal ini mendorong perupa untuk menciptakan sebuah komik fiksi bertema rempah dan cerita rakyat nusantara diharapkan berfungsi sebagai alternatif edukasi yang dapat membantu mengenalkan rempah dan cerita rakyat nusantara. Konsep dari perancangan ini merupakan sebuah komik fiksi bertemakan rempah cengkeh dan cerita rakyat Maluku “Buaya Tembaga” serta rempah lada dan cerita rakyat Aceh “Kisah Tujuh Anak Lelaki” yang kemudian akan dikemas menjadi buku komik cetak dengan visualisasi ilustrasi berpanel yang menggunakan gaya artistik perupa. Penciptaan karya seni rupa ini menggunakan penelitian metodologi riset *Research-led Practice*, yang berarti praktik didasari oleh riset yang ada di lapangan dan sumber Pustaka yang ada di internet dan buku tentang topik cerita rakyat dan rempah, kemudian diaplikasikan pada proses penciptaan karya Seni Rupa berupa komik. Secara keseluruhan penciptaan karya ini berupa komik fiksi yang dirancang dengan teknik gambar digital. Komik pada karya dirancang melalui berbagai eksplorasi dan pengumpulan data secara mandiri maupun survei. Hasil karya yang ditampilkan pada penciptaan ini adalah buku komik “Liam dan Buaya Tembaga” dan “Petualangan di Hutan Raksasa”. Secara garis besar, penciptaan karya seni ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah cerita fiksi baru yang dapat menjadi media untuk mengenalkan cerita rakyat dan manfaat rempah kepada masyarakat.

Kata Kunci: Komik, Fiksi, Rempah, Cerita Rakyat.

Implementation of Spices and Indonesian Folklore in Fiction Comic

Abstract

In addition to biodiversity, Indonesia also has cultural diversity with the uniqueness of each region that produces products in form of folklore. This encourage the artist to make a fictional comic with the theme of spices and Indonesian folklore which is expected to function as an alternative media that can help introducing spices and Indonesian folklore. The concept of this design is a fictional comic with theme of clove spice and Maluku folklore “Buaya Tembaga” as well as pepper spice and Aceh folklore “Kisah Tujuh Anak Lelaki” which will be made into a physical comic book with paneled illustration visualizations using the artist’s art style. Making of this artwork is using research-led practice method, which practice is based on field research and references available in internet and books about folklore and spices, and then applied in the process of making the comic as an art creation thesis work.

Overall, the creation of this work is in the form of fictional comics made with digital drawing techniques. The comics are designed through various exploration and data collection independently as well as using surveys. The works featured in this creation are the comic titled “Liam dan Buaya Tembaga” and “Petualangan di Hutan Raksasa”. The creation of this works is hoping to produce a new fiction story that can be a media to introduce Indonesian folklore and benefit of spices to the public.

Keywords: Comic, Fiction, Spice, Folklore

PENDAHULUAN

Kemampuan Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam sumber daya hayati yang dapat dijadikan sebagai rempah yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia sejak lama. Chemistry LibreTexts melansirkan, rempah-rempah adalah zat aromatik yang diperoleh dari berbagai bagian tanaman seperti akar, pucuk, buah, kulit kayu, dan juga daun. Rempah adalah bagian tumbuhan yang digunakan sebagai bumbu, penguat cita rasa, pengharum, dan pengawet makanan yang digunakan secara terbatas (FAO, 2005).

Bambang Budi Utomo mengutarakan kutipan menarik, “Saudagar-saudagar Melayu mengatakan bahwa Tuhan menciptakan Timor untuk Kayu Cendana (*Santalum album* Linn), dan Banda untuk fuli (adalah lapisan pembungkus kulit biji yang diperoleh dari pohon Pala) dan Pala (*Myristica Fragrans*), dan Maluku untuk Cengkih (*Eugenia Aromatica*).” Kutipan ini menggambarkan daya tarik rempah menjadi faktor utama perkembangan perdagangan antarbangsa di Asia Tenggara.

Rempah-rempah dibawa pedagang ke pelabuhan di Goa (India), Kuffah (Persia), Oman di Jazirah Arab, Mesir, dan Syria secara estafet. Dengan demikian terlihat jelas bahwa perdagangan rempah membentuk jalur perniagaan maritim yang sangat panjang dan masif dengan Maluku sebagai pusatnya.

Berdasarkan hal diatas, perlu pengungkapan kembali adanya jalur rempah dilakukan dengan media baru yang cocok agar dalam menyampaikan pengetahuan rempah dengan cara yang menarik dan kreatif. Mahmudah dan Yudha (dalam Johari, 2014: 9) mengemukakan bahwa pemilihan media pembelajaran tepat dan sesuai sangat baik manfaatnya yaitu membuat siswa tidak jenuh, menumbuhkan semangat belajar siswa dan mampu

memotivasi siswa untuk menambah pengetahuan.

Sebagai negara memiliki beragam hayati, Indonesia dengan 38 provinsi memiliki keragaman budaya dengan keunikannya tersendiri kemudian menghasilkan produk berupa cerita rakyat yang beragam.

Perupa memanfaatkan adanya keberagaman cerita rakyat dalam menyampaikan rempah yang terkait dalam daerah tertentu ke dalam media berupa komik fiksi berdasarkan beberapa masalah dan pendapat diatas. Komik fiksi bertema rempah yang tumbuh di Indonesia tersebut dipilih sebagai alternatif penyampaian informasi tentang adanya rempah yang kemudian menimbulkan jalur rempah di Indonesia. Dimana isinya menggabungkan cerita rakyat sesuai dengan tumbuhnya rempah tersebut.

Komik fiksi bertema rempah yang tumbuh di Indonesia yang isinya menggabungkan cerita rakyat sesuai dengan tumbuhnya rempah tersebut ini akan dibuat dalam bentuk komik fisik atau komik cetak karena selain memberikan pengalaman baca yang khas, buku fisik juga dapat menjadi objek yang menarik untuk dikoleksi.

Melihat besarnya peran Indonesia dalam jalur rempah dunia, menunjukkan pentingnya keberadaan rempah dan perannya di Masyarakat, maka dari itu perupa memilih beberapa rempah tertentu untuk diangkat menjadi sebuah karya komik yang akan dipadukan dengan cerita rakyat yang berasal dari daerah terkait menjadi sebuah cerita fiksi baru.

Tujuan dari penciptaan ini antara lain adalah untuk: (1) Mengingatkan kembali bahwa Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam sumber daya hayati yang dapat dijadikan sebagai rempah sehingga Indonesia pernah berperan besar dalam menyumbang peradaban dunia dengan adanya jalur rempah. (2) Terciptanya komik fiksi bertema rempah dan cerita rakyat untuk memvisualisasikan konsep kekayaan

rempah Indonesia sekaligus media alternatif edukasi yang dapat membantu menarik minat pembaca dalam mengenal rempah dan cerita rakyat Indonesia. (3) Menggunakan teknik digital *drawing* untuk menciptakan komik fiksi bertemakan rempah dan cerita rakyat sebagai media edukasi dan hiburan dalam bentuk buku fisik.

Berdasarkan latar belakang penciptaan, karya yang diciptakan diharapkan memiliki manfaat antara lain secara teoritis: (1) Sebagai referensi praktik dan acuan dalam suatu institusi pendidikan dalam ranah ilmu pengetahuan dan untuk penelitian lanjutan topik bahasan cerita rakyat dalam perancangan komik. (2) Memberikan sumbangan pemikiran tentang media di bidang pendidikan seni rupa dalam ranah apresiasi budaya. (3) Memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan media pendidikan. Dan secara praktis: (1) Perupa dapat mengembangkan, mengeksplorasi, dan mendapatkan pengalaman berkarya dalam bidang perancangan komik dan ilustrasi. Selain itu perupa dapat mendapatkan pengetahuan dan wawasan tentang rempah dan cerita rakyat nusantara. (2) Masyarakat diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang rempah dan cerita rakyat nusantara pada provinsi tertentu, dan diharapkan dapat menjadi media hiburan bagi masyarakat. (3) Sebagai referensi praktik untuk penelitian lanjutan topik bahasan serupa, memberikan sumbangan pemikiran tentang media pendidikan seni rupa dalam ranah apresiasi budaya, dan per Kembangan media pendidikan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia menerjemahkan komik sebagai buku cerita bergambar. Menurut McCloud, komik pada dasarnya merupakan gambar-gambar yang disusun dengan urutan tertentu, yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan/atau menciptakan respon estetis kepada pembaca (McCloud, 1993). Menurut Eisner, komik adalah seni bercerita yang disusun secara urut. (Eisner, 1985). Elemen-elemen dalam komik antara lain: panel, sudut pandang, parit, bunyi huruf, ilustrasi, balon

kata, cerita, *splash*, garis gerak, simbolia, dan *story telling*. McCloud menambahkan dalam Maharsi 2011:4, komik adalah gambar-gambar, lambang-lambang, yang menunjukkan terjukstaposisi dalam urutan tertentu yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis kepada pembaca.

Menurut Ari Nurhayati (2004), Fiksi sering dimaknai sebagai cerita khayalan, karya fiksi dibangun atas unsur-unsur yang juga menandai kekhasan bentuk karya tersebut, dalam cerita fiksi, unsur-unsur pembangunnya antara lain plot, karakter, tema, latar, dan sudut pandang.

Rempah-rempah adalah salah satu sumber daya hayati yang memiliki peranan penting dalam hidup manusia. Rempah terutama dimanfaatkan oleh manusia untuk beragam keperluan. Sejak abad 2 masehi, perdagangan rempah telah menjadi bagian sistem ekonomi dunia yang menghubungkan eropa dan asia (Ducellier, 2002). Mengutip dalam jurnal sejarah jejak nusantara, menurut Bambang Budi Utomo (2016:10), era perdagangan rempah di Asia Tenggara terbentuk jalur-jalur pelayaran yang menghubungkan antara tempat yang memproduksi dan tempat untuk memasarkan. Tercatat dalam sejarah pulau produsen rempah terdapat di kawasan timur Nusantara, contohnya Ternate, Tidore, Bacan, Ambon, dan Kepulauan Banda. Dari tempat-tempat penghasil komoditi perdagangan yang sangat digemari, rempah dan kayu dipasarkan ke seluruh penjuru dunia dengan cara estafet, dari pelabuhan penghasil ke pelabuhan lain yang sejauh jangkauan kapal dan perbekalannya.

Indonesia yang terletak di pertengahan jalur pelayaran dan perdagangan antara India dan Tiongkok, banyak ahli percaya bahwa sosialisasi budaya India berlangsung di Jawa dan Sumatera. Besarnya kebutuhan akan rempah-rempah berakibat berubahnya jalan sejarah dan hubungan internasional. Hal ini memunculkan arti lain rempah-rempah sebagai komoditi yang menyebabkan bangsa Eropa mendatangi Nusantara untuk memperolehnya dari tangan pertama. Dalam

konteks ini rempah yang dimaksud adalah pala, cengkih, lada, kayu manis, dan beberapa lainnya.

Dalam budaya Indonesia, setiap masyarakat umumnya menanamkan nilai-nilai, karakter, kualitas hidup, atau pandangan hidup ke dalam bentuk falsafah. Penyampaian nilai-nilai ini seringkali dilakukan secara simbolik. Hal ini dilakukan secara bersambung, dari generasi ke generasi, dan menjadi pola berulang yang pada akhirnya menjadi mitos yang dikenal oleh masyarakat secara umum, yang tidak ditanyakan keasahan atau kebenarannya, namun dipercaya untuk mengajarkan nilai dalam kehidupan bermasyarakat. (Gertz, 1973).

Bentuk simbolik dari falsafah yang terbentuk menjadi sebuah mitos yang disusupi tahayul, hal mistis, dan nilai moral yang dikenal dengan sebutan cerita rakyat. Claude Levi-Strauss menyebut cerita rakyat dengan *myth* atau mitos melambangkan pemikiran berlandaskan aturan yang dipercaya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bentuk abstrak dari pemikiran manusia ini dapat ditemui berbeda dari daerah dan kelompok masyarakat yang berbeda namun mitos tetap muncul di tengah masyarakat di berbagai belahan dunia (Levi-Strauss, 1978).

METODE

Penciptaan karya seni rupa ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis riset adalah Research-led Practice, yang berarti praktik didasari oleh riset yang ada di lapangan dan sumber pustaka yang ada di internet dan buku tentang topik cerita rakyat dan rempah, kemudian diaplikasikan pada proses penciptaan karya Seni Rupa berupa komik cerita fiksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dalam pembuatan komik ini adalah sebagai sebuah karya fiksi yang menggabungkan antara rempah dan cerita rakyat yang memiliki satu asal tempat. Dalam 2 buku yang dibuat, masing-masing

mengangkat tema rempah cengkeh dan cerita rakyat Maluku “Buaya Tembaga Teluk Baguala”, dan tema rempah lada dan cerita rakyat Aceh “Kisah Tujuh Anak Lelaki”.



Gambar 1. Karya 1 berjudul Liam dan Buaya Tembaga



Gambar 2. Karya 2 berjudul Petualangan di Hutan Raksasa

Penciptaan karya komik fiksi bertema rempah berbasis cerita rakyat Nusantara ini dapat dijelaskan melalui tiga aspek penciptaan, diantaranya: konseptual, visual, dan operasional.

A. Konseptual

Sumber inspirasi perupa dalam menciptakan karya ini berasal dari pengamatan perupa terhadap kedekatan masyarakat pada cerita rakyat Indonesia itu sendiri, bahkan cenderung terlupakan dengan beragamnya media hiburan yang ada dewasa ini. Dalam pengamatan perupa, perupa juga menemukan potensi besar di dalam rempah Indonesia yang begitu luas dan tersebar dalam wilayah Indonesia selayaknya cerita rakyat.

Dari sumber pustaka yang didapat saat riset yaitu menurut Direktorat Jenderal Kebudayaan pada pameran September 2016 bertajuk “Jalur Rempah Sebagai Simbol

Peradaban Bahari” di Malang bahwa kini berjalannya waktu jalur rempah seakan terpendam dalam ingatan dan ketidakingatan sejarah Indonesia. Padahal adanya jalur rempah di Indonesia, membuat Indonesia pernah berperan besar dalam menyumbang peradaban dunia.

Rempah-rempah yang tumbuh di Indonesia dan pernah membuat Indonesia berperan besar dalam menyumbang peradaban dunia dan cerita rakyat yang ada di Indonesia dijadikan tema media edukasi bersifat hiburan yang dapat memberikan informasi bertujuan menyebarkan cerita rakyat dan rempah Indonesia dalam bentuk cerita fiksi sekaligus mengingatkan bahwa rempah-rempah tumbuh di Indonesia.

B. Visual

Kedua aspek yaitu cerita rakyat dan rempah Indonesia disatukan menjadi komik yang tersusun dari panel-panel gambar dengan dialog yang dibuat secara digital yang kemudian dicetak menjadi buku fisik berisi cerita fiksi baru dengan setting modern.

Karya komik tema gabungan rempah-rempah yang tumbuh di Indonesia dan cerita rakyat Indonesia ini menampilkan desain karakter tokoh dengan gaya gambar kartun berpenampilan sehari-hari seperti masa sekarang, tetapi dimasukkan unsur fiksi dari karakter cerita rakyat.

Perancangan karya komik tema gabungan rempah-rempah yang tumbuh di Indonesia dan cerita rakyat Indonesia ini melalui proses penentuan deformasi karakter menjadi gaya gambar kartun, komposisi susunan panel, dan penentuan warna. Aspek-aspek ini dapat mempengaruhi kesan yang muncul pada karya. Perupa mengumpulkan berbagai referensi dari komik dengan genre yang berbeda untuk menentukan komik yang akan perupa buat.

C. Operasional

Aspek oprasional pembuatan karya seni dijabarkan secara teknis dari tahap praproduksi, produksi, dan implementasi

karya. Dalam tahap praproduksi, yang berupa lakukan adalah melakukan riset terkait cerita rakyat, media-media yang ada di masyarakat tentang cerita rakyat, tingkat ketertarikan dan pengetahuan masyarakat terhadap cerita rakyat dan rempah saat ini.

Pemilihan jenis rempah dan cerita rakyat yang digunakan dalam dongeng, serta lokasi tempat cerita rakyat dan rempah terkait berasal. Setelah proses riset selesai, perupa melanjutkan ke tahap studi literatur, dimana pada tahap ini perupa mempelajari teori tentang komik, cara membuat komik, unsur-unsur komik, jenis karya, dan penelitian serupa yang masih memiliki kaitan dengan karya perupa.

Tahap produksi dimulai dengan menentukan lokasi tempat cerita rakyat dan rempah berasal, kemudian membuat kerangka cerita fiksi yang melibatkan kedua unsur tersebut. Kemudian perupa akan membuat desain karakter dari masing-masing tokoh. Setelah cerita dan tokoh tersedia, perupa membuat draft kasar komik per halaman untuk menentukan alur baca antar panel dan halaman. Pada tahap produksi, cerita, karakter, naskah dan thumbnail yang perupa buat di perbesar dan pisahkan perhalaman dengan menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint dengan pengaturan ukuran 2480 x 1748 pixel, dengan resolusi 300 dpi, basic expression color:color. Ukuran ini dipilih karena karya komik akan dicetak dengan ukuran A5. Thumbnail yang sudah pisahkan perhalaman kemudian perupa membuat sketsa detail, dilanjutkan dengan lineart atau proses meninta. Setelah lineart selesai, halaman komik diberikan warna.

Kemudian setiap halaman komik perupa buat dengan teknik digital drawing menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Tahap selanjutnya adalah implementasi karya, perupa menerapkan karya sebagai komik fisik, sehingga diperlukan penyusunan layout cetak. Penyusunan halaman dibuat kelipatan empat karena buku komik dibuat berukuran A5.

Hasil Studi Pendahuluan

Perupa merancang buku komik sebagai media pengenalan rempah dan cerita rakyat dalam bentuk komik fiksi. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang meliputi: studi tren produk sejenis, segmentasi pasar, kekuatan dan kelemahan produk serupa, rancangan awal, uji coba rancangan awal, serta analisis dan evaluasi rancangan awal maka terciptalah karya berupa 2 buku komik fiksi baru yang berjudul “Liam dan Buaya Tembaga” dan “Petualangan di Hutan Raksasa”.

Buku komik ini akan dicetak pada artpaper 150gr dan halaman sampul art carton dengan laminasi *doff* dengan ukuran 210x148mm.

Uji Coba Pengguna

Setelah karya diimplementasikan dalam bentuk halaman komik, komik kemudian dikemas dalam format data pdf dan dilakukan uji coba secara daring dengan memanfaatkan fasilitas Google Form dan dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023. Responden merupakan golongan dewasa awal.

Respon yang perupa dapat diantaranya, komik fiksi bertemakan rempah dan cerita rakyat berkesan baik pada pengguna, dan ilustrasi dianggap sudah sesuai. Selain itu perupa juga mengetahui bahwa alur baca komik sudah cukup baik, dan dengan baik menyampaikan informasi tentang rempah nusantara dan cerita rakyat dalam cerita.

Dalam prosesnya, perupa mendapatkan beberapa umpan balik, diantaranya adalah informasi terkait rempah dapat ditambahkan untuk menunjukkan fokus rempah yang dibahas, panel komik yang terisi solid color dapat diberikan efek pattern atau sejenisnya agar tidak polos, beberapa typo masih ditemukan dalam komik, dan menurut salah satu pengguna, komik terkesan out of the box.

KESIMPULAN

Setelah melakukan rangkaian penelitian berupa studi pustaka, survei, serta analisis,

dan produksi karya penciptaan, dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dengan menggunakan berbagai teknik digital drawing dapat menghasilkan visual komik yang dapat membantu menarik minat pembaca, sehingga komik dapat terus berkembang.
2. Pelestarian cerita rakyat dan pengetahuan rempah dapat dikembangkan dengan menggunakan media yang cocok untuk masyarakat di era dewasa ini, salah satunya berupa buku komik.
3. Perancangan komik bertema rempah dan cerita rakyat Indonesia dapat menghasilkan sebuah cerita fiksi baru yang dapat menjadi media untuk mengenalkan cerita rakyat dan salah satu bentuk rempah yang ada di Indonesia beserta manfaat rempah kepada masyarakat. Sehingga dapat dikatakan bahwa selain komik sebagai hiburan, komik dapat sebagai sarana pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adryamarthanino, Verelladevanka. (16 Maret 2023) “Apa yang Dimaksud dengan Jalur Rempah?”. <https://www.kompas.com/stori/read/2023/03/16/160000979/apa-yang-dimaksud-dengan-jalur-rempah?page=all>. Diakses 27 April 2023 pukul 12.51 WIB.
- Ahmadi, Doni. (19 Oktober 2020) “Sejarah Ambon dan Hitu, Jejak Jalur Rempah di Maluku”. <https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/artikel/sejarah-ambon-dan-hitu-jejak-jalur-rempah-di-maluku>. Diakses 2 Mei 2023 pukul 14.01 WIB.
- Alpha, Content Master. (25 Juli 2022). “Peluang Wirausaha Kantong Belanja Ramah Lingkungan.” <https://www.yayasanbinabhaktilingkungan.or.id/wirausaha-kantong-belanja-ramah-lingkungan/>, diakses tanggal 1 Mei 2022 pukul 14:48 WIB

- Anugrah, Samuel Putra dan Baroto Tavip Indrojarwo. (2018), "Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulng sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso." Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Ariesta, O., & Minawati, R. (2017). "Kebudayaan Lokal sebagai Potensi dalam Berkarya Komik." Bercadik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni.
- Ayu, Dini. (2015). "Cerita Rakyat Nusantara 34 Provinsi." Jakarta: Wahyumedial.
- Kusmiyanti, Theresia Oktorina. (2007). "Pengembangan Cerita Rakyat Menjadi Komik Sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kotabaru 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2006/2007." Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Lesmana, Moh. Eka. (2015), "Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas." Bandung: Universitas Telkom.
- Maharsi, Indria. (2011). "Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas." Yogyakarta: Kata Buku.
- Puji, Atika. (2019). "Uniknya Deretan Perhiasan Tradisional Khas Aceh". <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/07/31/perhiasan-tradisional-khas-aceh>. Diakses 15 Mei 2023 pukul 3:29 WIB.
- Romario, Nick dan Rahmatyarn Lakoro. (2014), "Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang." Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Soedarso, N., (2015). "Komik: Karya Sastra Bergambar." Humaniora.
- Sulistyaningrum, Dian Ari Putri. (2021). "Perancangan Novel Grafis Kisah Orangtua Yang Merawat Anak Penyandang Autisme." Yogyakarta: Institut Seni Yogyakarta.
- Utami, Silmi Nurul. (15 Februari 2023) "Rempah-rempah: Pengertian dan Jenisnya". <https://www.kompas.com/skola/read/2023/02/15/150000569/rempah-rempah--pengertian-dan-jenisnya>. Diakses 27 April 2023 pukul 22.12 WIB.
- Utomo, Bambang Budi. (2016). "Asal Muasal Terbentuknya Jalur Rempah." Jakarta: Direktorat Sejarah.
- Wijaya, Eileen Tania, Heru Dwi Waluyanto dan Asnar Zacky. (2015), "Perancangan Komik Digital Berjudul "Mimpi Cho" Dengan Tema Konservasi Alam." Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Yasmine, Fathia. (2020). "Pesona Lada Aceh, dari Ottoman hingga Eropa Barat". <https://nationalgeographic.grid.id/read/132482655/pesona-lada-aceh-dari-ottoman-hingga-eropa-barat?page=all>. Diakses pada 17 Mei 2023 pukul 13:21 WIB.
- Yulhendri. (2021), "Buaya Tembaga Teluk Baguala." Maluku: Kantor Bahasa Provinsi Maluku.
- Yusuf, Oik. (8 Agustus 2015). "Komik Digital Gratis, Komik Cetak Kok Masih Diminati?" <https://nextren.grid.id/read/01350/komik-digital-gratis-komik-cetak-kok-masih-diminati?page=all>. Diakses 27 April 2023 pukul 23.02 WIB.
- Zaman, Musafir. (2016). "Ketika Aceh Menanam Lada Demi Kedaulatan." <https://www.mapesaaceh.com/2016/05/ketika-aceh-menanam-lada-demi-kedaulatan.html>. Diakses pada 21 Mei 2023 pukul 20:33 WIB.
- Zavela, Ristina Riza. (2019). "Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda Bagi Siswa Kelas VIII SMPN 5 Batang." Semarang: Universitas Negeri Semarang.