

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jawa Tengah adalah salah satu provinsi di Indonesia yang berbatasan langsung dibagian barat dengan Jawa Barat, timur dengan Jawa Timur , utara dengan laut jawa dan selatan dengan Samudra Hindia. Pada dasarnya banyak tempat-tempat Wisata Kerajinan di Jawa Tengah dari segi Kerajinan dan Kesenian terdapat di Jawa Tengah yang tersebar hanya di berbagai Jawa Tengah. Wisata Kerajinan adalah sektor usaha yang besar , karena merupakan pendapatan asli daerah.

Kabupaten sukoharjo adalah salah satu nama kabupaten di Jawa Tengah yang merupakan sebagai kota budaya lokal dan global dengan slogan Kabupaten Sukoharjo MAKMUR yang artinya Maju , Aman, Konstitusional, Mantap, Unggul dan Rapi dijadikan pemicu kemajuan sukoharjo untuk berkembang dari awal masuk gapura selamat datang di Sukoharjo akan di sambut dengan 2 patung tukang jamu dan seorang petani yang memberi petunjuk pada tukang jamu. Yang berarti masyarakat sukoharjo itu pekerja keras atau energik yang mempunyai semangat kerja yang tinggi dan ramah terhadap para pengunjung dari luar kota dan menikmati wisata kerajinan yang dimiliki kabupaten Sukoharjo. Untuk mendapatkan informasi tempat wisata di Sukoharjo yang terdapat petunjuk dalam bentuk peta didalamnya di jelaskan dimana letak wisata dan kerajinan di

Sukoharjo dari berkembang pesat teknologi banyak masyarakat yang kurang mengenal tempat wisata kerajinan lainnya.

Pusat kerajinan di Sukoharjo sebagai Pusat Informasi , promosi dan Pemasaran. Sektor Industri adalah salah satu aset perekonomian yang sangat berpengaruh di sukoharjo. bukan hanya industri-industri besar, namun jenis industri kecil / home industripun juga sangat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi kabupaten Sukoharjo. Pada tahun 2004 tercatat 3000 lebih home industri yang bergerak di bidang pembuatan kerajinan, dan sampai saat ini jumlah tersebut masih terus bertambah. Dengan jumlah sektor industri kerajinan yang sangat banyak, maka sebenarnya sektor industri kerajinan yang sangat besar terhadap laju pertumbuhan ekonomi Wilayah Kabupaten Sukoharjo. Namun pada kenyataannya, potensi tersebut belum dapat dimaksimalkan oleh pemerintah karena kurangnya perhatian pemerintah terhadap sektor industri kecil / home industri khususnya pada industri kerajinan hal ini dikarenakan jumlah home industri kerajinan yang ada sangat banyak, dan keberadaannya yang menyebar tentunya membuat kesulitan dalam pengawasannya. Perhatian pemerintah pada sektor industri kerajinan yang ada di Sukoharjo hanyalah sebatas pemberian nama untuk menetapkan beberapa daerah industri di Sukoharjo sebagai kawasan pariwisata industri saja . Beberapa hal mengenai Kerajinan di Sukoharjo sebenarnya sangat menarik untuk disimak , sebagai contoh yaitu banyak para turis mancanegara yang datang ke daerah Kecamatan Tawang Sari untuk melihat serta mengetahui bagaimana proses pembuatan kain tenun, masih terdapat berbagai

macam produk kerajinan yang terdapat di Sukoharjo yang tidak kalah menarik pula namun tersebar di berbagai Wilayah di Sukoharjo sehingga para wisatawan tersebut enggan untuk melihat kerajinan lain di wilayah Sukoharjo. Sehingga diperlukan sebuah pusat kerajinan di sukoharjo yang dapat memberikan informasi mengenai kerajinan, perhatian pemerintah juga masih kurang maksimal.

Sukoharjo mempunyai tempat wisata kerajinan antara lain kerajinan tenun, wayang, rotan , gamelan, kaligrafi, gitar, genteng, mebel, kaligrafi dan lain sebagainya. Karena kurangnya media informasi maka banyak masyarakat yang belum mengetahui adanya wisata kerajinan tangan yang berada di kabupaten Sukoharjo ,dalam segi pemasaran produk-produk kerajinan masih dilakukan sendiri oleh pemilik industri kerajinan, dan tentunya akan menurunkan potensi kerajinan sebagai sumber ekonomi daerah di Sukoharjo. Beberapa dari produk kerajinan, seperti produk Gamelan dan Gitar,telah dapat menembus pasaran internasional namun berbanding terbalik dengan tidak adanya tempat pemasaran di daerah Sukoharjo dengan tidak di perhatikannya kerajinan-kerajinan tersebut , lama kelamaan industri-industri kerajinan tersebut akan mengalami gulung tikar, dikarenakan sepi pembeli dan pengunjung.,Oleh karena itu ada macam-macam bentuk sarana dalam mengenal wisata kerajinan Sukoharjo yang harus di aplikasikan pada suatu media promosi yang kreatif dan komunikatif untuk mempromosikan Wisata Kerajinan Kabupaten Sukoharjo kepada masyarakat khususnya Kabupaten Sukoharjo pada umumnya masyarakat Luar Kabupaten Sukoharjo dengan begitu akan membantu proses sosialisasi dalam rangka

mempromosikan Wisata Kerajinan Kabupaten Sukoharjo terhadap masyarakat Sukoharjo dan sekitarnya, serta mampu mencapai sasaran yang dituju lainnya. Maka perlu didirikan pusat kerajinan di Sukoharjo sebagai pusat promosi hasil-hasil kerajinan, sehingga para produsen kerajinan dapat mempromosikan hasil karya mereka.

Kampung Kenteng adalah salah satu kampung yang berada di desa pojok Kecamatan Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo, Kampung Kenteng sebagai salah satu kampung sentra industri sarung goyor di Kabupaten Sukoharjo. Kampung Kenteng sudah lama terkenal sebagai kawasan yang mayoritas masyarakatnya berprofesi sebagai pengrajin kain tenun ikat tradisional. Usaha ini semakin meredup dengan berkurangnya para pengusaha dan pengrajin tenun ikat tradisional di Kampung Kenteng hal ini disebabkan karena pesanan yang fluktuatif yang berdampak pada pengrajin yang mengesampingkan pekerjaan ini, karena memang upah pengrajin yang diberikan untuk melakukan produksi kain tenun ikat ini relatif rendah. Perlu adanya upaya untuk menjaga eksistensi dan keberlanjutan produksi tenun ikat tradisional lintas generasi di Kampung Kenteng dengan mengembangkan potensi yang ada melalui suatu langkah yang tepat guna. Kreativitas dari kegiatan produksi kain tenun dengan menggunakan alat tradisional memunculkan industri berwawasan kreatif, jika industri kreatif disampaikan melalui cara-cara yang informatif, kreatif dan rekreatif maka akan memunculkan adanya usaha baru yaitu wisata edukasi berbasis kreatif.

Kabupaten Sukoharjo juga kekurangan media yang menjadi informasi seperti Televisi, Handphone, Koran, dll. Dari berkembangnya teknologi banyak masyarakat yang kurang mengenal dan tahu tempat-tempat kerajinan lainnya. Khususnya tempat Pariwisata seperti Bendungan Colo, Batu Seribu, tempat wisata makam yaitu makam Ki Ageng Balak, Ki Ageng Purwoto Sidik, Bumi Arum Majasto dan tempat Wisata Kerajinan yaitu kerajinan Batik Tulis, dan kerajinan makanan jenang. tapi generasi muda sekarang lebih tertarik dengan teknologi sehingga waktu luang mereka hanya untuk bermain dengan barang-barang yang canggih seperti Sosmed dan situs-situs yang tidak masuk ke Pendidikan pelajar.

Beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa di Sukoharjo telah terjadi sebuah ketimpangan di masyarakat yaitu adanya potensi yang cukup besar di Sukoharjo dalam bidang industri kerajinan namun belum ada upaya dari pemerintah untuk mengembangkannya serta belum terdapat wadah yang dapat menampung kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kerajinan tangan di Sukoharjo dalam aspek informasi, promosi maupun pemasaran. Sehingga muncul sebuah ide untuk membuat “Perancangan Booklet Kain Tenun Pandan Sari Sebagai Media Promosi Kabupaten Sukoharjo” sebagai pusat informasi , promosi dan pemasaran dalam upaya untuk melestarikan kebudayaan, mengembangkan dan mewadahi hasil kerajinan di Sukoharjo serta membantu tumbuh kembangnya perekonomian masyarakat Sukoharjo. kerajinan tangan kini telah banyak dilakukan oleh masyarakat bahkan dijadikan sebagai hobi oleh sebagian orang. Secara sederhana kerajinan tangan merupakan sesuatu yang dibuat secara manual

dengan tangan, kerajinan tangan juga diartikan sebagai upaya mengubah suatu benda agar lebih memiliki nilai guna dan nilai ekonomi dari yang awalnya tidak atau kurang memiliki nilai ekonomi. Kerajinan tangan kini telah banyak Kerajinan tangan di Kabupaten mempunyai manfaat penting bagi masyarakat umumnya yaitu kita bisa melestarikan budaya kerajinan dan dampaknya kita bisa mengetahui cara-cara membuat kerajinan

B . Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulisan merumuskan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang layout yang efektif dan komunikatif untuk Booklet Kain Tenun Pandan Sari?
2. Bagaimana merancang Booklet Kain Tenun Pandan Sari Kabupaten Sukoharjo yang dapat menarik wisatawan?

C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep membuat layout yang efektif dan komunikatif untuk Booklet kain Tenun Pandan Sari
2. Mengetahui merancang Booklet sebagai media promosi tenun pandan sari.

D. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat pada perancangan ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa:

Menambah wawasan tentang perancangan media informasi kepada masyarakat lainnya.

2. Bagi Lembaga:

Menambah referensi khususnya di dunia Desain Komunikasi Visual mengenai sarana promosi Booklet.

3. Bagi Pemerintah kabupaten Sukoharjo:

Memperkenalkan industri kerajinan kain tenun Kabupaten Sukoharjo kepada masyarakat luas.

4. Bagi Masyarakat:

Mengenal lebih dekat Kabupaten Sukoharjo di bagian kerajinannya melalui perancangan Booklet yang berisi foto produksi kain tenun pandan sari Kabupaten Sukoharjo.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan Kajian dari beberapa buku dan tugas akhir universitas lain, ditemukan beberapa skripsi atau Tugas Akhir yang membahas mengenai Booklet, antara lain:

Booklet tentang “Pembangunan media pembelajaran Booklet pada materi sistem imun Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI SMA N8 PONTIANAK”. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil validasi media Booklet sebesar 89,3% dengan kriteria sangat valid dan kepraktisan media sebesar 89,3% dengan kategori sangat praktis.

Jurnal yang disusun oleh Lutfin Andyana Rehusisma, Sri Endah Indriwati, dan Endang Suarsini (Universitas Negeri Malang) pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Booklet dan Video sebagai Penguatan karakter Hidup Bersih dan Sehat” Berdasarkan penelitian diperoleh Hasil Uji kelompok besar berdasarkan hasil Uji-T berpasangan dengan wolcoxon rank test menunjukkan pengetahuan masyarakat yang melek huruf pada setiap kecamatan.

Menurut Dharsono (2004: 34), garis tak hanya sekedar sebagai goresan saja, tapi memiliki peran, garis berperan sebagai:

1. Garis sebagai garis, yang kehadirannya untuk memberi tanda dari bentuk logis.

2. Garis sebagai lambang, informasi yang sudah merupakan pola baku dari kehidupan sehari-hari. Seperti pola lambang pada logo, tanda peraturan lalu lintas.
3. Garis sebagai penggambaran sesuatu secara representatif, seperti gambar ilustratif.
4. Garis sebagai medium untuk menerangkan kepada orang lain.
5. Garis sebagai simbol ekspresi.

Setiap garis yang tergores, memiliki kekuatan tersendiri yang butuh pemahaman. Kita tidak akan menemukan apa-apa apabila kita hanya melihat secara fisik. Untuk melihat garis harus dapat merasakan lewat mata batin kita. Kita harus melatih daya sensitivitas kita untuk menangkap setiap getaran yang terdapat pada setiap goresan (Soengeng TM. 1987: 46)

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005:39).

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimun untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan

informasi yang ada. Perancangan suatu alat termasuk dalam metode teknik, dengan kemudian langkah-langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode teknik. Merris Asimov menerangkan bahwa perancangan teknik adalah suatu aktivitas dengan maksud tertentu menuju ke arah tujuan dari pemenuhan kebutuhan manusia, terutama yang dapat diterima oleh faktor teknologi peradaban (Merris Asimov). Dari definisi tersebut terdapat tiga hal yang harus di perhatikan dalam perancangan yaitu:

1. Aktifitas dengan maksud tertentu
2. Sasaran pada pemenuhan kebutuhan tertentu
3. Berdasarkan pada pertimbangan teknologi.

Berdasarkan definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi adalah melakukan analisis terlebih dahulu. Perancangan sangat bermanfaat sebagai tugas akhir. Perancangan buku fotografi kain tenun sebagai promosi adalah merancang karya fotografi kain tenun yang bertema portrait dengan adanya pengarahan, yang memiliki sebuah ide/imajinasi setiap scene-nya.

Booklet

Booklet adalah media pendidikan berbentuk buku kecil yang berisi tulisan, gambar atau keduanya (Rehusisma, 2017: 1239). Booklet merupakan sebuah buku kecil yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari

empat puluh delapan halaman diluar hitungan sampul. Booklet berisikan informasi-informasi penting, isinya harus tegas, jelas, mudah dimengerti dan akan lebih menarik jika booklet tersebut disertai dengan gambar, sehingga booklet ini menjadi media pendamping untuk kegiatan pembelajaran di kelas dan diharapkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik. Bentuknya yang kecil menjadikan booklet dapat dibawa kemana-mana. Booklet bersifat informatif, desainnya yang menarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu, sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Pralisaputri, 2016: 148).

Peranan booklet sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang efektif untuk dikembangkan guna menambah dan mengembangkan referensi yang sudah ada, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Puspita, 2017: 64).

Booklet merupakan sumber belajar yang digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa karena bentuknya yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi yang ditampilkan. Selain itu, booklet dapat dibaca kapanpun dan dimanapun sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Imtihana, 2014:187).

Media *booklet* sangat membantu sasaran pendidikan karena dapat menyimpan pesan dalam dua bentuk, yaitu pesan bentuk tulis (*verbal*) dan gambar (*non verbal*). Gambar itu sendiri dapat membantu sasaran dalam mempersiapkan objek pesan yang diterima. Bahasa tulis juga disusun dengan

mempertimbangkan bahasa lokal daerah agar betul-betul relevan dengan subjek. Media booklet yang diberikan untuk membantu subjek mengingat kembali edukasi dan belajar secara mandiri (Ridha, 2016: 14).

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Indriana (2011:46), Media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Sedangkan menurut Arsyad (2006:15), –...salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru

Sedangkan menurut Sanaky (2013:7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- 4) Memberikan kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- 6) Menyajikan informasi secara konsisten.
- 7) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media *booklet* termasuk dalam media pembelajaran visual. Sebagai media visual, *booklet* memiliki empat fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levie & Lentz (dalam Sanaky, 2013:7-8) yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca atau mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.

Menurut Daryanto (2010:5), media pembelajaran harus bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman-pengalaman pembelajaran dan menimbulkan persepsi yang sama.

- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu, guru (komunikator), bahan pembelajaran (pesan), peserta didik (komunikan) dan tujuan pembelajaran.

Menurut Indriana (2011;48-49) media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- 1) Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak.
- 2) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya dan sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek tersebut.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Sedangkan menurut Sanaky (2013:6), media pembelajaran memberi manfaat baik untuk pengajar maupun siswa.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
 - a) Memberi pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
 - d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran.

- e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran.
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
 - g) Meningkatkan kualitas pengajaran.
 - h) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
 - i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
 - j) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah:
- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar.
 - c) Memudahkan pembelajar untuk belajar.
 - d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek tersebut.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Sedangkan menurut Sanaky (2013:6), media pembelajaran memberi manfaat baik untuk pengajar maupun siswa.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
 - a) Memberi pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
 - d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran.
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran.
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
 - g) Meningkatkan kualitas pengajaran.
 - h) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
 - i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
 - j) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah:
 - a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar.
 - c) Memudahkan pembelajar untuk belajar.
 - d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memberi berbagai manfaat yang besar dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa. Media pembelajaran berfungsi dan bermanfaat untuk memperjelas bahan ajar, memudahkan guru menyampaikan dan menyajikan materi secara sistematis, bervariasi dan terstruktur, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Kelebihan dan Kelemahan *Booklet*

Menurut Hapsari (2013:267) media *booklet* memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- 1) Dapat digunakan untuk belajar mandiri.
- 2) Pembaca dapat mempelajari isinya dengan santai.
- 3) Informasi dapat dibagikan dengan keluarga dan teman.
- 4) Mudah dibuat, diperbanyak dan diperbaiki serta mudah disesuaikan.
- 5) Mengurangi kebutuhan mencatat.
- 6) Dapat dibuat secara sederhana dengan biaya relatif murah.
- 7) Awet.
- 8) Daya tampung lebih luas.
- 9) Dapat diarahkan pada segmen tertentu.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Mintarti (2001:13) terdapat beberapa keunggulan *booklet* yaitu:

- 1) Pesan-pesan *booklet* bersifat permanen, mudah disimpan, diambil kembali dan dibaca ulang sesuai dengan kemampuan pembaca.
- 2) Mampu mengatasi hambatan jarak dan geografis sehingga dapat menjangkau sasaran lebih banyak.
- 3) Harganya relatif murah.
- 4) Pembaca dapat belajar sendiri atau berkelompok.
- 5) *Booklet* dapat menampung informasi lebih lengkap, praktis dan sederhana.

Kelemahan atau keterbatasan lain yang dimiliki *booklet* sebagai salah satu jenis media cetak adalah sebagai berikut:

- 1) *Tingkat membaca*. Keterbatasan terbesar dari materi cetakan adalah bahwa

mereka ditulis untuk level membaca tertentu. Beberapa siswa kurang memiliki ketrampilan membaca yang memadai.

- 2) *Memorisasi*. Beberapa guru mengharuskan para siswa untuk mengingat banyak fakta dan definisi. Praktek semacam ini menurunkan materi cetak menjadi hanya sekedar alat-bantu ingatan semata.
- 3) *Kosakata*. Beberapa buku memperkenalkan sejumlah besar konsep dan istilah kosakata dalam jumlah sangat terbatas.
- 4) *Presentasi satu arah*. Karena sebagian besar materi cetak tidak interaktif, cenderung digunakan dengan cara pasif dan sering kali tanpa pemahaman.
- 5) *Penentuan kurikulum*. Terkadang buku cetak yang mengatur kurikulum, bukan digunakan untuk mendukung kurikulum. Buku cetak sering kali ditulis untuk menampung panduan kurikulum dari provinsi.
- 6) *Penilaian sepintas lalu*. Terkadang buku cetak dipilih melalui pengujian sekilas—apa saja yang memikat mata penelaah. (Smaldino dkk, 2012: 289-290)

Sedangkan menurut Arsyad (2006:39-40), *booklet* sebagai media cetak memiliki keterbatasan yaitu:

- 1) Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan.
- 2) Biaya pencetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto berwarna.
- 3) Proses pencetakan media seringkali memakan waktu yang cukup lama tergantung kepada alat cetak dan kerumitan informasi pada halaman cetakan.
- 4) Media cetak dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pembelajaran bersifat kognitif, fakta dan ketrampilan. Jarang sekali yang mencoba

menekankan pada perasaan, emosi atau sikap.

5) Jika tidak dirawat dengan baik media cetak cepat rusak atau hilang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *booklet* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan *booklet* adalah informasi yang diberikan melalui *booklet* dapat lebih lengkap, murah, praktis, mudah dipahami, dapat digunakan untuk belajar sendiri, mudah digunakan untuk mengulang materi, dan dapat dibawa kemana-mana. Adapun kelemahan *booklet* adalah membutuhkan waktu yang lama untuk membuatnya, mudah rusak jika dibuat dengan kualitas yang jelek, bersifat satu arah, dan keberhasilan penyampaian informasi melalui *booklet* tergantung dari minat dan daya baca pembaca. *Booklet* sebagai media pembelajaran untuk teknik kaitan apabila dilihat dari kelemahan dan kelebihan *booklet* secara umum, harus dirancang dan dibuat menarik, informatif, sesuai kebutuhan siswa. Sehingga *booklet* yang dibuat sebagai media pembelajaran ini mampu memaksimalkan kelebihan *booklet* dan menutupi kelemahan *booklet*.

Elemen *Booklet*

Menurut Bly (2009:38) *booklet* terdiri atas *headline* yang menarik yang memikat orang untuk membaca *booklet* tersebut, daftar isi, pendahuluan, isi *booklet* dan daftar pustaka. Sesuai dengan tujuannya, *booklet* juga dapat berisi tawaran tambahan, keterangan untuk informasi tambahan di mana dapat membeli atau memesan suatu produk.

Media pembelajaran *booklet* teknik kaitan ini akan dibuat menjadi media pembelajaran dalam bentuk cetak. Menurut Arsyad (2006:87-89) ada enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang media berbasis cetakan yaitu

konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong.

1) Konsistensi

Konsistensi pada jarak spasi, format dari halaman ke halaman lainnya, jarak antara judul, baris pertama, garis samping dan antara judul dan teks utama. Spasi yang tidak sama dapat menyebabkan *booklet* kurang rapi dan dinilai buruk.

2) Format

Penggunaan format dengan satu kolom apabila menggunakan paragraf yang panjang dan menggunakan apabila menggunakan paragraf dengan tulisan pendek. Isi yang berbeda lebih baik dipisah dan dilabeli secara visual.

3) Organisasi

Penyusunan tampilan halaman dapat dibuat dan disusun menggunakan kotak-kotak untuk memisahkan bagian-bagian teks agar siswa lebih mudah membaca dan memahami informasi yang disajikan.

4) Daya tarik

Bagian baru dari suatu bab atau materi baru diperkenalkan dengan cara berbeda. Hal ini dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk membaca.

5) Ukuran huruf

Ukuran huruf suatu media cetak disesuaikan dengan siswa, pesan dan lingkungannya. Ukuran huruf yang baik untuk teks adalah 12 pt, namun untuk *booklet* sendiri biasanya menggunakan ukuran 10 pt.

6) Ruang (spasi) kosong

Ruang (spasi) kosong diisi dengan menambahkan kontras. Pemberian ruang kosong penting untuk memberi kesempatan siswa untuk beristirahat selama

membaca. Ruang kosong dapat berbentuk spasi di sekitar judul, batas tepi, spasi antar kolom, permulaan paragraf, spasi antar baris dan paragraf. Penyesuaian spasi antar baris dan penambahan spasi antar paragraf dapat dimanfaatkan meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan.

Sedangkan menurut Susanti (2013:209) ada empat aspek yang harus dipenuhi adalah aspek isi materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan, serta aspek grafika, sehingga *booklet* dapat menjadi bahan ajar yang baik.

- 1) Aspek isi materi. Materi di dalam *booklet* memperhatikan hal-hal berikut:
 - a) Relevansi, yaitu *booklet* memuat materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku, relevan dengan kompetensi lulusan tingkat pendidikan tertentu, serta relevan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa yang menggunakan.
 - b) Adekuasi/kecukupan, yaitu *booklet* memuat materi yang memadai dalam rangka mencapai kompetensi yang diharapkan.
 - c) Keakuratan, yaitu isi materi pada *booklet* yang disajikan benar-benar secara keilmuan, mutakhir, bermanfaat bagi kehidupan, dan pengemasan materi sesuai dengan hakikat pengetahuan.
 - d) Proporsionalitas, yaitu uraian materi memenuhi keseimbangan antara materi pokok dengan materi pendukung.
- 2) Aspek penyajian, dalam hal ini *booklet* yang baik menyajikan bahan secara lengkap, sistematis, sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan cara penyajian yang enak dibaca dan dipelajari.
- 3) Bahasa dan keterbacaan, penyampaian dan penyajian bahan dalam *booklet* berkaitan dengan tingkat kemudahan bahasa bagi siswa seperti kosa kata,

kalimat, paragraf, dan wacana.

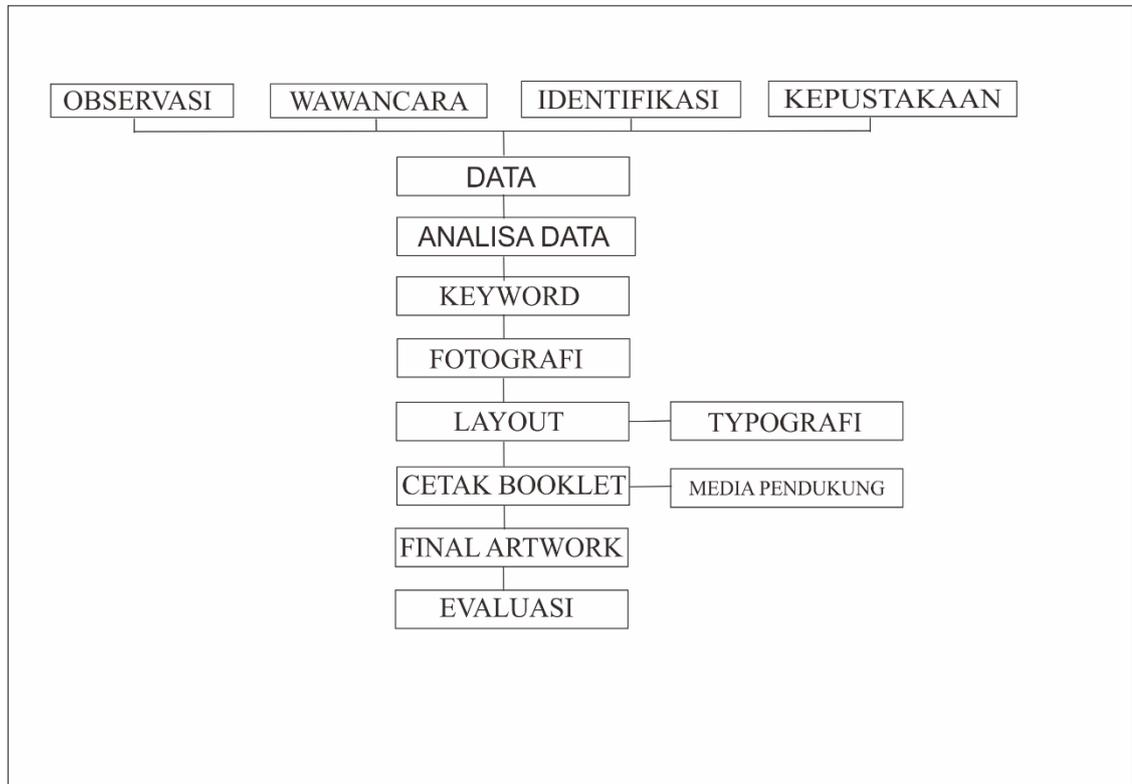
- 4) Aspek grafika, grafika merupakan bagian yang berkaitan dengan fisik *booklet* meliputi ukuran, jenis kertas, cetakan, ukuran huruf, warna, dan ilustrasi yang membuat siswa menyenangi *booklet* yang dikemas dengan baik dan akhirnya meminati membacanya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk membuat *booklet* yang baik dan dapat digunakan untuk pembelajaran perlu memperhatikan berbagai elemen yang ada di dalamnya, yaitu secara isi *booklet* terdiri atas daftar isi, pendahuluan, isi *booklet* dan daftar pustaka, sebagai media berbasis cetak *booklet* perlu memperhatikan konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong dan sebagai bahan ajar *booklet* harus memuat aspek isi materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan, serta grafika.

Kamera Digital

Proses perekaman gambar pada kamera digital dimulai dengan cahaya mengenai subjek, kemudian cahaya dipantulkan ke kamera, kemudian untuk mengenai sensor gambar disebut pencahayaan (*exposure*). Pencahayaan adalah proses penerimaan dan perekaman gambar oleh sensor dan sistem kerja digital. (Makarios Soekojo, *Fotografi Digital Artistik*. 2008).

E. Metode Perancangan



Gambar 01. Bagan Metode Perancangan

Sumber: Ambar Puri dewati

Pengumpulan Data

1. Ide / Gagasan yaitu diambil dari Latar belakang permasalahan dan perancangan ini
2. Survei / Observasi Lapangan

Teknik pengamatan langsung terhadap semua aspek yang berhubungan tentang pengembangan kampung Cemetuk sebagai wisata dan pusat produksi kain tenun tradisional. Pengumpulan data dengan teknik observasi berkenaan dengan perilaku manusia, kondisi manusia, kondisi lingkungan, segala potensi yang berada di kampung cemetuk. Lokasi penelitian dilakukan di kawasan kota Sukoharjo.

2. Wawancara

Melakukan proses tanya jawab dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan masyarakat maupun pemerintahan untuk mendapatkan informasi.

3. Brief / Identifikasi Produk

a. Segmentasi

1) Demografi

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Usia : 15 s/d 80 tahun

Pendidikan : SD, SMP, SMA, Mahasiswa, Umum

Agama : Semua agama

2) Geografis

Untuk wisatawan yang berasal dari luar kota Sukoharjo dan seluruh Indonesia, baik wisatawan domestik maupun mancanegara yang akan berkunjung ke kota Sukoharjo..

3) Psikografis

Di tujukan kepada wisatawan yang memiliki jiwa Fashionable dan tertarik di produksi kain tenun.

4. Creative Brief / Analisa Data

Media yang digunakan adalah media cetak booklet yang berisi foto proses pembuatan kain tenun dan beberapa foto kain tenun . media informasi yang paling efektif dapat memuat banyak informasi yang berupa tulisan dan gambar. mudah dibawa dan dapat disimpan.

5. Final Desain

Booklet Kain tenun pandan sari ini disajikan dengan banyak elemen visual dan berwarna dan meninggalkan kesan tradisional kabupaten Sukoharjo. Selain itu informasi disajikan dengan bahasa yang simpel dan sederhana sehingga pembaca mudah memahaminya. Terdapat variasi lain berupa foto proses dari pembuatan kain tenun dan beberapa contoh kain tenun yang bervariasi dan berbeda dalam susunan layoutnya, sehingga pembaca tidak merasa bosan.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika perancangan dalam tugas akhir ini dibagi beberapa bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN Bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, Tujuan Perancangan , manfaat perancangan, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori dan Metode perancangan. Bab ini berfungsi untuk sebagai pembandingan perancangan karya tugas akhir yang menjadi acuan perancangan karya tugas akhir.

BAB II. Bab ini memuat Sejarah, Produk, Promosi yang sudah dilakukan , dan Analisa SWOT mengatur kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman.

BAB III. Bab ini berisi tentang Segmentasi, USP, Positioning, Strategi kreatif, media plan, Penyajian dan tampilan. Digunakan mempublikasikan karya ke masyarakat secara luas.

BAB IV. Pada Bab ini berisi Format Booklet dan Media Promosi, bab ini tentang teknik pembuatan karya yaitu perancangan booklet tenun pandan sari sebagai media promosi kabupaten sukoharjo

BAB V : PENUTUP Pada Bab ini penutup berfungsi untuk simpulan dari merancang setelah perancangan dan mengetahui hasil dari perancangan karya tersebut.