

**LOMBA KARYA TULIS ILMIAH
BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN**

**STIKER MEDIA PROMOSI DAN PUBLIKASI DALAM
UPAYA PELESTARIAN SITUS SANGIRAN**



PENULIS :

FATMA UMUKULSUM, 16170313617 (Ketua Kelompok)

FATMA HUNNISAK, 16170313616 (Anggota)

HANUN NADA NISRINA FAUZIYAH, 16170313650 (Anggota)

**SEKOLAH MENENGAH ATAS MUHAMMADIYAH
WONOSOBO 2017**

STIKER MEDIA PROMOSI DAN PUBLIKASI DALAM UPAYA PELESTARIAN SITUS SANGIRAN

ABSTRAK

Ditulis Oleh :

Fatma Umukulsum, Fatma Hunisak, Hanun Nada Nisrina Fauziyah

Karya Tulis Ilmiah ini bertujuan untuk mempelajari peran stiker sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran, untuk mengetahui pesan yang disampaikan stiker kepada masyarakat berkaitan dengan upaya pelestarian Situs Sangiran, dan untuk mengetahui efektivitas stiker sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran

Lokasi penulisan Karya Tulis Ilmiah ini di Kampus SMA Muhammadiyah Wonosobo, Kantor Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Wonosobo, dan Kantor Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Wonosobo pada bulan April 2017. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Studi Kepustakaan, Wawancara dengan pelaku bisnis stiker, Wawancara dengan Pegawai Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Wonosobo.

Hasil Karya Tulis Ilmiah ini bahwa dengan pemanfaatan stiker diharapkan dapat berperan secara efektif sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran

Kata kunci : Stiker, Media Promosi, Pelestarian Situs Sangiran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia yang merdeka pada Tanggal 17 Agustus 1945 memiliki latar belakang sejarah yang sangat panjang, dimulai dari masa prasejarah sampai dengan masa kolonial. Menghasilkan peninggalan - peninggalan sejarah dan purbakala yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Masyarakat menyebutnya dengan bermacam-macam sebutan, antara lain benda kuno, benda antik, benda purbakala, monumen, peninggalan arkeologi (*archaeological remains*), atau peninggalan sejarah (*historical remains*) (Koentjaraningrat, 2009 : 267).

Keragaman budaya di Indonesia ini terbentuk dari adanya proses kebiasaan manusia pada masa lampau. Proses manusia pada masa lampau ini menciptakan suatu hal yang menghasilkan berbagai warisan budaya yang beragam jenisnya. Salah satunya adalah benda atau situs bersejarah. Benda atau situs sejarah merupakan warisan budaya yang diciptakan oleh adanya proses kegiatan manusia pada masa lampau. Situs Cagar Budaya adalah lokasi yang berada di darat dan atau di air yang mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan atau struktur cagar budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian masa lampau (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Pasal 1 Ayat 5 Tahun 2010).

Salah satu contoh Situs Cagar Budaya di Indonesia yang terbesar adalah Sangiran. Sangiran adalah situs prasejarah yang berada 15 km disebelah utara kota Surakarta, terletak diwilayah Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Situs ini memiliki luas kurang lebih 56 km² dan banyak menyimpan peninggalan masa lalu berupa sisa-sisa kehidupan manusia, hewan dan tumbuhan. Adanya fosil manusia purba, fosil hewan dan fosil tumbuhan, artefak, dan data-data tentang lapisan tanah yang terendapkan secara alamiah tidak kurang dari 2 juta tahun silam, merupakan sumber ilmu pengetahuan untuk dapat memahami kehidupan masa lalu. Karena kelebihan-kelebihan inilah UNESCO *World Heritage Centre* menetapkan Situs Sangiran sebagai Warisan

Budaya Dunia no. C.593 pada tahun 1996 dengan nama *The Sangiran Early Man Site* (Harry Widiyanto, 2011 :4)

Upaya perlindungan dan pelestarian Situs Sangiran terus dilakukan dengan mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 11 Pasal 1 Ayat 22 Tahun 2010 bahwa pelestarian adalah upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan Cagar Budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan dan memanfaatkannya. Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMP Sangiran), mempunyai tugas untuk melaksanakan penelitian, pelestarian, dan pemanfaatan Situs Sangiran dan situs-situs sejenis lainnya. Namun demikian, keberadaan Situs Sangiran adalah menjadi tanggung jawab kita bersama, dari pemerintah, masyarakat, serta generasi muda, utamanya pelajar. Salah satu bentuk tanggung jawab dan kepedulian generasi muda, utamanya pelajar pada upaya-upaya pelestarian Situs Sangiran, yaitu berpartisipasi aktif dengan mengenalkan dan mempromosikan tentang nilai penting Situs Sangiran kepada masyarakat luas melalui pesan-pesan yang bersifat mengajak untuk peduli dan ikut memiliki Situs Sangiran sebagai Warisan Dunia (*World Heritage*) yang tertulis pada profil Stiker.

Stiker adalah media promosi dan publikasi yang diaplikasikan dengan cara menempelkan ke benda lain karena memiliki bahan perekat, yang dicetak secara digital print, cutting stiker, cetak offset, atau sablon. Bahan yang dapat menempel sendiri atau dengan kata lain dia memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan di benda. Sticker pada umumnya dibuat dari vinyl atau kertas. Bahan stiker pada umumnya terdiri dari dua lapis yaitu lapisan atas sebagai media untuk gambar dan lapisan bawah sebagai pelindung bahan perekatnya. Lapisan bawah ini harus kita kupas ketika kita akan menempelkan stiker ke media yang kita inginkan. Bahan stiker secara visual dibedakan menjadi dua yaitu stiker bening (transparant) dan tidak transparant. Pembuatan stiker dapat dilakukan dengan cetak digital yang paling mudah, dengan mendesain stiker di corel, adobe photoshop atau ilustrator kemudian tinggal cetak menggunakan printer penuh warna atau hitam putih.

Stiker sebagai media promosi dan publikasi dilakukan bukan saja oleh industri komersial (sebagai reklame produk atau corporate), melainkan organisasi non bisnis seperti Pemerintah, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), Organisasi Sekolah (OSIS), termasuk Partai-Partai Politik untuk kepentingan Kampanye. Pesan yang ditampilkan sangat beragam, dari nama produk, organisasi, sampai dengan kalimat himbauan, ajakan, petunjuk-petunjuk tertentu dengan menyertakan gambar sebagai pelengkap. Stiker dapat dikatakan efektif sebagai media promosi dan publikasi, sangat tergantung pada beberapa antara lain : a). Penampilan, stiker harus menarik untuk dilihat, b). Ukuran stiker harus optimum, c). Kualitas cetakan harus baik, d). Awet dan terjangkau, e). Penempelan stiker harus tepat sasaran, f). Pesan di stiker harus langsung mengenai pokoknya saja (*to the point*), g). Singkat, jelas dan akurat, h). Mudah dipahami khalayak yang menjadi sasaran.

Menariknya mengangkat permasalahan tentang Stiker sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran pada Karya Tulis Ilmiah ini adalah bahwa dengan media Stiker kegiatan promosi dan publikasi yang diprogramkan oleh Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMP Sangiran) dengan efektif dapat diimplementasikan pada masyarakat luas karena : a). Mudah pemasangannya, pada tempat-tempat strategis dan mudah dilihat orang seperti : di pintu atau kaca depan kendaraan, seperti bis sekolah, bis wisata, bis umum, pintu rumah, papan pengumuman sekolah, ditas sekolah, buku pelajaran, kotak alat-alat tulis, laptop, notebook bahkan dapat ditempel di kaos atau baju. b). Pesan-pesan yang disampaikan lebih efisien dan lebih cepat dipahami orang. c). Biaya pembuatannya lebih murah dibandingkan dengan media yang lain, d). Lebih awet dan tidak mudah rusak dalam kurun waktu lama e). File master dari Stiker mudah diperbaiki disesuaikan dengan kebutuhan.

Menurut sumber informasi yang penulis rangkum dari hasil wawancara dengan teman-teman sekolah serta Bapak, Ibu Guru yang pernah berkunjung ke Situs Sangiran, bahwa selama berkunjung ke Situs Sangiran, para pengunjung hanya mendapatkan informasi atau penjelasan dari pemandu museum tentang koleksi-koleksi ruang pamer-1 yang berisi kekayaan Situs Sangiran, ruang pamer-2 tentang langkah-langkah kemanusiaan dan ruang pamer-3 berisi masa keemasan *Homo erectus* 500.000 tahun yang lalu. Para pengunjung hanya

mendapat selembur brosur, yang bisa saja setelah acara kunjungan selesai kemudian dibuang, atau disimpan dirak perpustakaan masing-masing sekolah sebagai barang pajangan. Dengan demikian menurut pengetahuan penulis para pengunjung tidak banyak mendapatkan informasi yang berkesan selama berkunjung ke Situs Sangiran.

Gagasan kreatif yang ingin disampaikan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, bahwa penggunaan Stiker sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran adalah sebagai berikut :

- 1) Stiker sebagai identitas pengunjung pada saat masuk dan keluar Situs Sangiran Penempelan Stiker pengunjung (pada baju/kaos) maka akan mempermudah pihak pengelola Situs Sangiran dalam memantau aktivitas pengunjung, sehingga setiap kunjungan berkesan resmi atau formal.
- 2) Stiker harus ditempel pada tempat-tempat strategis, seperti bis pariwisata pengunjung, bis atau mobil sekolah, kendaraan umum, papan pengumuman sekolah, laboratorium biologi, ruang kelas, ruang OSIS, meja belajar di rumah (bersifat himbauan dari pihak Pengelola Situs Sangiran kepada pengunjung).
- 3) Desain Stiker sebagai media promosi dan publikasi harus menarik, sehingga pesan-pesan yang bersifat ajakan untuk ikut melestarikan Situs Sangiran sebagai Warisan Dunia dapat tersampaikan kepada masyarakat luas.

Dengan melihat latar belakang dan persoalan-persoalan utama tentang pelestarian Situs Sangiran diatas, maka penulis merasa tertarik untuk mengangkat sebuah Karya Tulis Ilmiah ini dengan judul :

“ Stiker Media Promosi dan Publikasi Dalam Upaya Pelestarian Situs Sangiran”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Peran Stiker Sebagai Media Promosi dan Publikasi Dalam Upaya Pelestarian Situs Sangiran ?
2. Pesan Apa Saja yang Dapat Disampaikan Stiker Kepada Masyarakat Berkaitan Dengan Upaya Pelestarian Situs Sangiran ?
3. Apakah Stiker Efektif Sebagai Media Promosi dan Publikasi Dalam Upaya Pelestarian Situs Sangiran?

C. Tujuan Penulisan

1. Untuk Mempelajari Peran Stiker Sebagai Media Promosi dan Publikasi Dalam Upaya Pelestarian Situs Sangiran !
2. Untuk Mengetahui Pesan Yang Disampaikan Stiker Kepada Masyarakat Berkaitan Dengan Upaya Pelestarian Situs Sangiran !
3. Untuk Mengetahui Efektivitas Stiker Sebagai Media Promosi dan Publikasi Dalam Upaya Pelestarian Situs Sangiran !

D. Manfaat Penulisan

1. Memberikan informasi tentang Aspek Kesejarahan dan Kepurbakalaan Situs Sangiran
2. Memberikan motivasi kepada generasi muda, utamanya pelajar Indonesia agar berpartisipasi aktif dalam mengenalkan dan mempromosikan Sangiran sebagai Situs Warisan Budaya bertaraf Internasional dan sarana penguatan jati diri dan karakter bangsa, sampai pada upaya pelestarian yang meliputi perlindungan, pengembangan serta pemanfaatan Situs Sangiran.
3. Memberikan informasi mengenai potensi yang dimiliki Situs Sangiran, khususnya dalam hal memahami evolusi manusia, budaya dan lingkungan purba Sangiran pada kisaran 2,4 juta tahun silam.
4. Memberikan informasi tentang efektivitas Stiker sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran

BAB II

TELAAH PUSTAKA

A. Letak Geografi dan Administrasi Situs Sangiran

Sangiran adalah situs prasejarah yang secara geografi berada 15 km di sebelah utara kota Surakarta, dan secara administratif Situs Sangiran berada di dua wilayah Kabupaten, yaitu Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar di Provinsi Jawa Tengah. Berdasarkan peta wilayah cagar budaya dapat diketahui bahwa wilayah ini terdiri atas empat kecamatan, 22 desa, dan 163 dusun. Situs ini memiliki luas kurang lebih 56 km² dan banyak menyimpan peninggalan masa lalu berupa sisa-sisa kehidupan manusia, hewan dan tumbuhan. Fosil manusia purba, fosil hewan dan fosil tumbuhan, artefak, dan data lapisan tanah yang terendapkan secara alamiah tidak kurang dari 2 juta tahun silam yang merupakan sumber ilmu pengetahuan untuk memahami kehidupan masa lalu. (Harry Widiyanto, 2011 :4).

B. Penelitian Sangiran

Penelitian terhadap Situs Sangiran terus dilakukan untuk mengungkap kehidupan masa lampau yang banyak memberikan pengetahuan luas dengan ditemukannya fosil manusia purba, fosil hewan dan fosil tumbuhan, serta budaya dan lingkungan purba Sangiran. Dengan kerja keras para peneliti inilah maka oleh UNESCO Situs Sangiran ditetapkan sebagai Warisan Budaya Dunia dengan no. C.593 pada tahun 1996 dengan nama *The Sangiran Early Man Site*. Tokoh-tokoh peneliti tersebut antara lain ; G.H.R Von Koenigswald, adalah orang pertama yang menemukan Situs Sangiran pada tahun 1934, berdasarkan penemuan alat-alat serpih di Desa Ngebung. Dua tahun kemudian ditemukan fosil manusia purba yang kelak dikemudian hari dinamakan *Homo erectus*.

Pada era setelah kemerdekaan, muncul anak-anak bangsa yang mempunyai perhatian khusus terhadap penelitian di Sangiran. Mereka adalah Prof. Dr. R.P.Soejono, Prof. Dr.T. Jacob, dan Prof.Dr R. Sartono yang masing-masing menekuni bidang Prasejarah, Paleoanthropologi, dan geologi. Ketiga ilmuwan tersebut saling berkaitan dan saling melengkapi untuk mengungkap aspek-aspek

kehidupan manusia dan lingkungan purba Sangiran. Di era sekarang tokoh-tokoh tersebut telah diganti oleh generasi penerus yaitu, Prof. Dr. Truman Simanjuntak yang menekuni bidang artefak, Dr. Harry Widiyanto membidangi manusia purba, serta dua tokoh ahli dalam bidang geologi yaitu, Prof. Dr. Yahdi Zaim dan Dr. Tony Djubiantoro yang menekuni bidang geologi Sangiran. (Harry Widiyanto, 2011 :6)

C. Perkembangan Evolusi Manusia Purba

Kekayaan potensi Sangiran bagi ilmu pengetahuan semakin diakui dunia ketika fosil-fosil manusia ditemukan. Paling tidak separuh dari jumlah populasi temuan fosil *Homo erectus* di seluruh dunia berasal dari Sangiran dan situs sekitarnya. Kontribusi ini sangat berharga karena *Homo erectus* memegang peranan penting dalam evolusi manusia. Perjalanan manusia menjadi makhluk yang istimewa seperti sekarang ini tidak bias dipisahkan dari proses yang sangat panjang, hingga jutaan tahun silam. Perkembangan itu dimulai dengan ditemukannya fosil *Australopithecus* yang merupakan ujung pendahulu evolusi manusia purba. Mereka hidup sekitar 74 juta tahun silam di Benua Afrika dan telah memiliki kemampuan bipedal. *Australopithecus africanus* mereka termasuk jenis manusia purba yang pintar karena mampu menciptakan alat pertama kali di dunia. Perkembangan selanjutnya muncul *Homo habilis* pada sekitar 2 juta tahun silam, jenis ini lebih dikenal sebagai pencipta budaya alat baru Oldowan, yaitu budaya yang sangat sederhana teknologinya berupa kapak perimbas (*Chopper*). *Homo erectus* dikenal sebagai penjelajah pertama di dunia. Mereka telah keluar dari benua Afrika pada 1,8 juta tahun yang lalu dan menyebar serta mendiami pelosok Eropa, Asia Timur, Asia Tenggara hingga 100.000 tahun yang lalu. Budaya mereka sudah sangat beragam yaitu kapak perimbas, penetak, pahat genggam, kapak genggam, alat serpih, balok, dan serut. Alat dari tulang juga mereka sudah menciptakan. Dan yang paling akhir yaitu *Homo sapiens* adalah manusia sejati seperti kita sekarang. Mereka telah menguasai seluruh permukaan bumi dan menciptakan teknologi baru.

Perkembangan evolusi *Homo erectus* dapat dilihat dari perubahan bentuk fisik tengkorak dan perkembangan volume otak, dibagi menjadi tiga kelompok yaitu; pertama, *Homo erectus arkaik*, *Homo erectus* ini memiliki ciri fisik yang paling kekar, dengan gigi geligi yang kuat, tengkoraknya tebal kadang

mencapai 1,2 cm pada bagian parietal, besar volume otak sekitar 850 cc. *Kedua Homo erectus tipik*, jenis ini lebih berevolusi dibandingkan dengan ; *Homo erectus arkaik*, dengan otak mencapai rata-rata 1.000 lcc, tengkoraknya lebih ramping dan tinggi dengan atap tengkorak yang lebih bundar. Gigi geliginya terlihat lebih kecil. *Ketiga Homo erectus progresif*, merupakan ; *Homo erectus* yang paling maju dan paling terakhir hidup di Jawa sebelum mereka punah pada 100.000 tahun yang lalu. Tengkoraknya paling tinggi dan bundar dibanding dua jenis pendahulunya, dengan kapasitas volume otak 1.100 cc. (Harry Widiyanto, 2011 :18-19).

D. Budaya Manusia Purba dan Lingkungan Purba Sangiran

Keberadaan manusia dalam upaya beradaptasi dengan lingkungan hidupnya mendorong mereka untuk menciptakan peralatan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, termasuk untuk mempertahankan diri dari berbagai ancaman, sehingga muncul pemikiran untuk menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya seperti batu, kayu atau benda lainnya. *Australopithecus africanus* merupakan manusia pertama yang mengenal budaya, mereka telah menggunakan batu untuk memecah tulang dan mengambil simsumnya. Seringkali pecahan tulang tersebut digunakan sebagai alat dan senjata. Mereka juga menggunakan ranting pohon untuk berburu binatang, dan mereka hidup sekitar 3 juta tahun yang lalu di Afrika Selatan. Kemudian kira-kira 2 juta tahun yang lalu *Homo habilis* telah mengenal teknologi pembuatan alat batu, dengan dibuktikan adanya hasil penemuan peralatan batu pada lapisan paling tua di Olduvai George, Afrika Selatan oleh Louis dan Mery Leakey pada tahun 1959. Sesuai dengan lokasi penemuannya budaya ini kemudian dikenal sebagai Budaya *Oldowan*.

Budaya alat yang dikembangkan dan dikembangkan oleh manusia purba Sangiran dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

- a). Budaya alat batu, yaitu alat-alat yang dibuat dari bahan batu baik berupa batu massif maupun dari serpihan batu.
- b). budaya alat tulang, yaitu alat-alat yang dibuat dari bahan tulang dan tanduk binatang

Homo erectus di Sangiran telah membuat berbagai macam alat-alat dari batu dengan berbagai ukuran. Artefak-artefak batu tersebut didominasi oleh jenis alat – alat serpih yang kecil sekitar 2-4 cm, tumps, dan tajam yang sebagian besar dibuat dari batuan *Kalsedon*. Dominasi alat serpih tersebut menyebabkan sebutan yang terkenal yaitu ” Industri Serpih Sangiran ” (*Sangiran-Flakes Industry*). Jenis alat serpih ini ditemukan di setiap tingkatan perlapisan tanah, mulai dari 1,2 – 0,2 juta tahun yang lalu. Selain itu juga ditemukan alat-alat yang lebih besar, umumnya dibuat dari batu andesit kersikan, berupa kapak penetak, kapak perimbas, kapak genggam, dan bola batu. Alat tulang berupa penusuk yang dibuat dari tulang-tulang binatang besar. (Wahyu Widiarta, 2012 :7-20)

Evolusi lingkungan purba Sangiran terjadi melalui proses geologi berupa pergeseran lempeng tektonik, aktivitas gunung api, dan perubahan muka air laut selama kurun waktu lebih dari 2 juta tahun, Sangiran setidaknya telah mengalami tiga perubahan lingkungan dari lingkungan laut menjadi lingkungan rawa, dan kemudian berubah menjadi lingkungan daratan seperti sekarang ini. Informasi perubahan lingkungan ini diperoleh dengan mencermati lapisan-lapisan tanah yang ada di Sangiran, karena setiap lapisan tanah di Sangiran menyimpan informasi yang berbeda mengenai lingkungan saat ini. (Suwita Nugraha, 2012:9)

Situs Manusia Purba Sangiran merupakan salah satu Situs Warisan Budaya Dunia yang sangat terkenal yang mampu memberikan gambaran jelas mengenai evolusi budaya, evolusi flora dan fauna, dan juga evolusi manusia. Salah satu bagian paling penting dari Situs Sangiran adalah lapisan tanahnya yang dapat memberikan pengetahuan tentang proses perubahan lingkungan purba beserta kehidupan flora fauna selama 2 juta tahun tanpa terputus.

Fauna yang pernah hidup di Sangiran dapat diketahui dari fosil-fosil yang ditemukan pada lapisan-lapisan tanah di Situs Sangiran. Fosil-fosil binatang berada pada seluruh tingkatan lapisan tanah di Sangiran mulai dari lapisan tertua yaitu lapisan Formasi Kalibeng yang berumur 2,4 juta tahun yang lalu hingga lapisan Notopuro yang merupakan lapisan termuda yang berumur 250.000-70.000 tahun yang lalu.

Pada 2,4 juta tahun yang lalu Sangiran masih berupa laut dalam, ditandai oleh lapisan lempung biru Formasi Kalibeng yang berisi fosil-fosil binatang laut antara lain hiu, ikan pari, landak laut, lili laut, dan lain sebagainya. Pada sekitar 1,7 tahun yang lalu Sangiran telah berubah menjadi lingkungan darat, yaitu rawa yang dibuktikan dengan temuan fosil buaya. Binatang-binatang darat yang lain juga mulai menghuni Sangiran saat itu.

Selanjutnya setelah Sangiran berubah total menjadi daratan pada sekitar 900.000 tahun yang lalu lebih beragam pula binatang darat yang hidup di Sangiran. Keberadaan binatang-binatang ini dapat diketahui dari fosil-fosil yang ditemukan pada lapisan fluvio vulkanik Formasi Kabuh antara lain jenis-jenis gajah purba, babi, kuda sungai, rusa, badak, banteng, kerbau, dan lain sebagainya. Dapat dikatakan bahwa saat itu adalah masa keemasan bagi binatang darat bertulang belakang.

Dari temuan-temuan fosil binatang tersebut dapatlah diketahui bahwa pada saat itu manusia purba telah hidup berdampingan dengan binatang yang merupakan bagian dari lingkungan purba mereka. Sebagian dari binatang tersebut sangat penting artinya bagi manusia purba yaitu sebagai binatang buruan mereka. (Pipit Puji Lestari, 2012:4-5)

E. Fosil

Fosil adalah semua benda organik seperti tulang manusia, tulang binatang, atau tulang tumbuhan yang terawetkan karena telah mengalami proses fosilisasi. Fosilisasi yaitu proses bergantinya zat organik (tulang, gigi dan kayu) menjadi zat anorganik yang berupa mineral (misalkan silika maupun oksida besi) yang berasal dari tanah pengendapannya. Dalam proses fosilisasi ini, unsur-unsur organik dari tulang dan kayu akan terurai dalam waktu dan digantikan oleh mineral-mineral tersebut, sehingga menjadi semakin berat, keras, dan sering berubah warna sesuai dengan warna mineralnya. Pada saat semua zat organik telah berganti menjadi mineral maka sepotong tulang atau kayu tersebut sebagai fosil. Dalam proses fosilisasi ini bentuk asli (struktur) tetap bertahan, akan tetapi komposisi tulang (tekstur) telah berubah menjadi mineral dan membatu. (Harry Widianto, 2011 : 5-16)

F. Stiker

Stiker adalah bahan yang dapat menempel sendiri atau dengan kata lain dia memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan di benda. Stiker pada umumnya dibuat dari vinyl atau kertas. Bahan stiker pada umumnya terdiri dari dua lapis yaitu lapisan atas sebagai media untuk gambar dan lapisan bawah sebagai pelindung bahan perekatnya. Bahan stiker secara visual dibedakan menjadi dua yaitu stiker bening (*transparent*) dan tidak transparan. Pembuatan stiker dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari disablon, di cetak offset atau dicetak dengan digital (cetak digital). Semua metode punya kelemahan dan kelebihan tergantung tujuan dari pemakaian stiker itu sendiri pastinya. Cetak sablon biasanya digunakan apabila kita akan mencetak stiker dengan warna-warna solid, cetak offset digunakan apabila kita ingin membuat stiker full color atau sparsi dengan jumlah banyak, sedangkan cetak digital digunakan apabila kita ingin mencetak stiker dengan berbagai design dalam jumlah terbatas. Dari semua teknik tersebut cetak digital yang paling mudah, anda tinggal mendesign stiker di Corel, Adobe atau Illustrator kemudian tinggal cetak menggunakan printer (baik dekstop ataupun plotter).

Kelebihan yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan Stiker sebagai media promosi dan publikasi yaitu ; a). Mudah pemasangannya, pada tempat-tempat strategis dan mudah dilihat orang seperti ; di pintu atau kaca depan kendaraan, seperti bis sekolah, bis wisata, bis umum, pintu rumah, papan pengumuman sekolah, ditas sekolah, buku pelajaran, kotak alat-alat tulis, laptop, notebook bahkan dapat ditempel di kaos atau baju. b). Pesan-pesan yang disampaikan lebih efisien dan lebih cepat dipahami orang. c).Biaya pembuatannya lebih murah dibandingkan dengan media yang lain, d). Lebih awet dan tidak mudah rusak dalam kurun waktu lama. e). File master dari Stiker mudah diperbaiki disesuaikan dengan kebutuhan.

BAB III

METODE PENULISAN

A. Lokasi dan Waktu Penulisan

1. Lokasi : - Kampus SMA Muhammadiyah Wonosobo
 - Kantor Arsip dan Perpustakaan Daerah Wonosobo
 - Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo
2. Waktu : Bulan April 2017

B. Metode Penulisan

Penulisan dilakukan dengan metode :

1. Studi Kepustakaan
2. Wawancara dengan pelaku bisnis Stiker
3. Wawancara dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Wonosobo

BAB IV PEMBAHASAN

A. Peran Stiker Sebagai Media Promosi dan Publikasi Dalam Upaya Pelestarian Situs Sangiran

Sticker adalah media promosi yang berbahan dasar kertas atau plastik dengan ukuran yang tidak terlalu besar dan pada salah satu sisinya selalu terdapat perekat yang dilindungi dengan kertas yang biasanya berwarna kuning. Stiker pertama kali digunakan pedagang pada tahun 1880-an untuk menarik perhatian calon pembeli kemudian semakin berkembang dengan pesat menjadi media promosi yang paling sering digunakan semua perusahaan di dunia. Dan hingga kini fungsi stiker tidak berubah drastis meski bentuk dan modelnya semakin terlihat modern karena kemajuan teknologi yang semakin canggih. Banyak orang mengutamakan pentingnya membuat Stiker untuk promosi produk. Penggunaan stiker diharapkan dapat meningkatkan popularitas layanan dan produk mereka. Disisi lain desain dari pembuatan Stiker harus menarik untuk dilihat oleh masyarakat, sehingga masyarakat terkesan untuk membaca informasi yang terdapat pada tampilan stiker.

Begitu juga dengan peranan Stiker yang digunakan untuk promosi dan publikasi Sangiran sebagai Situs Warisan Budaya diharapkan mampu memberikan banyak informasi yang berkaitan dengan upaya-upaya yang dilakukan pihak Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMP Sangiran) dalam mencari ide atau terobosan baru yang bisa dikembangkan bagi pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, dengan demikian penggunaan stiker diharapkan mampu meningkatkan kuantitas pengunjung ke Situs Manusia Purba Sangiran setiap tahun dan Situs Sangiran semakin dikenal luas oleh lapisan masyarakat Indonesia maupun Dunia.

B. Pesan Yang Disampaikan Stiker Kepada Masyarakat Berkaitan Dengan Upaya Pelestarian Situs Sangiran

Sejak ditetapkan sebagai warisan budaya dunia, pemerintah berkewajiban melaksanakan pelestarian secara sistematis terhadap Situs Sangiran. Pelestarian dilakukan untuk menjaga dan mengembangkan Outstanding Universal Value (OUV) maupun nilai-nilai lain yang dimiliki oleh Situs Sangiran tanpa melupakan azas kemanfaatannya. Singkatnya adalah selain nilai-nilai penting dan luar biasa yang ada pada Situs Sangiran harus tetap lestari dan meningkat, keberadaan Situs Sangiran juga harus berkontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakatnya.

Penggunaan stiker sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran sebagai Warisan Budaya Dunia harus mampu memberikan pesan-pesan informasi yang bersifat mengajak kepada masyarakat luas tentang potensi Situs Sangiran sebagai Warisan Budaya Dunia. Pesan-pesan yang disampaikan harus mudah dipahami oleh semua orang yang melihat stiker, kalimat tidak terlalu panjang dan bertele-tele, bersifat informative. Adapun contoh kalimat pada desain stiker yang bisa dikembangkan antar lain :

- a) Mari Lestarikan Sangiran
- b) Yuk Belajar Sejarah Manusia dan Binatang Purba di Sangiran
- c) Pelajar Peduli Sangiran
- d) Sangiranku Sumber Ilmu
- e) Lestarikan Bumi Sangiran
- f) Cinta Pesona Sangiran
- g) Seribu Tangan Peduli Sangiran
- h) Save Our Sangiran
- i) Let's Go To The Homeland of Java Man
- j) Satu Langkah Seribu Sejarah
- k) I Love Sangiran
- l) Mutiara Bumi Sangiran
- m) Youth Research Sangiran

C. Efektivitas Stiker Sebagai Media Promosi dan Publikasi Dalam Upaya Pelestarian Situs Sangiran

Stiker dinilai efektif dan efisien sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran. Selain promosi yang efektif penggunaan stiker juga tidak memakan biaya yang menguras kantong. Harga untuk membuat stiker tergolong murah karena dapat dihargai sekitar Rp.500 per buahnya. Harga yang murah akan sebanding dengan stiker yang tahan lama, bisa sampai bertahun-tahun. Selain itu juga stiker adalah bentuk promosi yang tidak akan terbuang sia-sia karena stiker dapat menempel pada benda-benda tertentu seperti menempel pada dinding, kaca, pintu bahkan di mobil atau angkutan umum.

Jika dilihat dari penggunaan stiker maka salah satu penggunaan stiker yang cukup populer adalah penggunaan stiker mobil. Stiker mobil adalah salah satu media promosi yang efektif karena ditempel pada bagian mobil yang banyak dilihat oleh orang lain, yang dapat mengajak masyarakat untuk mengunjungi Sangiran sebagai Situs Warisan Budaya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Stiker secara efektif dapat berperan sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya untuk pelestarian Situs Sangiran
2. Pesan yang dapat disampaikan lewat media Stiker kepada masyarakat adalah ajakan untuk ikut peduli melestarikan Situs Sangiran sebagai Warisan Dunia
3. Stiker mampu berperan secara efektif sebagai media promosi dan publikasi dalam upaya pelestarian Situs Sangiran

B. Saran

1. Kita sebagai generasi penerus bangsa harus peduli terhadap pelestarian Situs Sangiran sebagai Warisan Budaya Dunia
2. Kunjungan ke tempat-tempat bersejarah seperti Sangiran harus sering dilakukan sebagai agenda wajib tahunan agar peserta didik mampu memahami sejarah kehidupan yang pernah terjadi di bumi ini
3. Untuk menanamkan pendidikan karakter dan penguatan jati diri Bangsa Indonesia kepada generasi muda, utamanya pelajar dari pendidikan dasar sampai menengah perlu di programkan adanya Hari Kunjungan Museum Sangiran
4. Kepada Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP Sangiran) selaku pengelola Situs Sangiran untuk dapat menerapkan promosi dan publikasi dengan menggunakan stiker

DAFTAR PUSTAKA

- Harry Widiyanto, Iwan SB. 2011. *Sangiran Situs Prasejarah Dunia*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran
- Koentjaraningrat, 2010. *Pengantar Ilmu Antropologi – Jilid 1, Cetakan Sembilan*, Jakarta : Rineka Cipta
- Pipit Puji Lestari., Marlia Yulianti Rosyidah. 2012. *Fauna Sangiran Selama 2,4 Juta Tahun Terakhir*. Sragen : Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran
- Soebijantoro, 2013. *Undang-Undang Benda Cagar Budaya Di Era Otonomi Daerah (Suatu Harapan dan Tantangan)*. *Agastyai Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya* Vol. 3 No. 01. Madiun : Prodi Pendidikan Sejarah Suwita Nugraha., Wulandari. 2012. *Lapisan Tanah dan Lingkungan Purba Sangiran*. Sragen : Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran
- Wahyu Widiyanto., Ilham Abdullah. 2012. *Budaya Manusia Purba Sangiran*. Sragen : Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran
- <http://boenesaja.blogspot.com/2015/07> (diakses : 24 April 2017)
- <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/cagar-budaya/07> (diakses : 24 April 2017)
- <http://buatstikermurah.blogspot.co.id/2016/06/> (diakses : 26 April 2017)
- <http://stiker-branding.blogspot.com> (diakses : 26 April 2017)
- <http://kriyamedia.blogspot.com> (diakses : 26 April 2017)

BIODATA PENULIS

Nama : **Fatma Umukulsum**
Tempat,Tanggal Lahir : Wonosobo, 17 Oktober 2000
Kelas / NIS : 10-MIPA.2/16170313617
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Ds. Cawet, Surengede, Kertek, Wonosobo
☎ HP : 085725978325

Nama : **Fatma Hunisak**
Tempat,Tanggal Lahir : Wonosobo, 12 Februari 2001
Kelas / NIS : 10-MIPA.2/16170313616
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Ds. Simpar, Tempurejo, Kalibawang, Wonosobo
☎ HP : 081568442941

Nama : **Hanun Nada Nisrina Fauziyah**
Tempat,Tanggal Lahir : Wonosobo, 04 Mei 2001
Kelas / NIS : 10-MIPA.2/16170313650
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Ds. Jaraksari, Wonosobo
☎ HP : 082322266149

LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Stiker



