

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1. Tahapan Pembuatan

Tahapan pembuatan merupakan rangkaian proses terencana yang dilalui penulis dalam merancang dan merealisasikan sebuah karya atau pelaksanaan *event*. Proses ini mencakup berbagai kegiatan utama, mulai dari pengumpulan data, penyusunan perencanaan, perancangan anggaran, hingga penetapan target luaran yang ingin dicapai. Setiap tahapan dipaparkan secara sistematis dalam subbab ini untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai alur perancangan dan pelaksanaan karya.

3.1.1. Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek, situasi, dan proses yang terjadi di lapangan. Menurut Sugiyono (2020), observasi memungkinkan peneliti memperoleh data yang bersifat faktual dan kontekstual karena peneliti terlibat langsung dalam lingkungan yang diteliti. Dalam perancangan kegiatan ini, observasi dilakukan di kawasan rumpun bambu Pasar Papringan, Dusun Ngadiprono. Observasi dilaksanakan pada hari biasa serta pada saat hari gelaran pasar berlangsung. Fokus observasi meliputi kondisi ruang bambu, pola aktivitas pengunjung, durasi kunjungan, serta bentuk interaksi yang terjadi antara pengunjung, pengrajin, dan lingkungan pasar.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada pengrajin, masyarakat desa dan pengunjung Pasar Papringan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pengetahuan lokal mengenai jenis bambu, fungsi ekologis, serta praktik pemanfaatan bambu dalam kehidupan sehari-hari. Selain

itu, wawancara juga dilakukan untuk memahami keinginan pengrajin dalam membagikan pengetahuan tersebut kepada pengunjung.

3.1.2. Metode Perancangan Karya

Dalam merancang karya Srawung Pring, penulis melakukan riset awal dengan melibatkan berbagai pihak yang memiliki keterkaitan langsung dengan Pasar Papringan dan Dusun Ngadiprono. Proses pengumpulan informasi dilakukan melalui pendekatan lapangan guna memahami konteks sosial, budaya, serta dinamika ruang publik tempat kegiatan akan diselenggarakan. Pada tahap awal, penulis berinteraksi dengan warga lokal dan pengelola kawasan Papringan untuk memperoleh gambaran umum mengenai sejarah kawasan bambu, peran pengrajin, serta karakter pengunjung pasar.

Berdasarkan arahan tersebut, penulis kemudian melakukan dialog langsung dengan pengrajin bambu dan warga sekitar kawasan Papringan. Proses ini dilakukan dengan mendatangi lokasi aktivitas mereka sehari-hari, baik di area pasar maupun di lingkungan tempat tinggal warga. Di sela aktivitas tersebut, penulis berdiskusi secara informal untuk menggali informasi mengenai jenis-jenis bambu yang tumbuh, cara pemanfaatannya, serta bagaimana pengetahuan tentang bambu diwariskan secara turun-temurun. Selain pengrajin utama, penulis juga berinteraksi dengan beberapa warga lain yang berada di sekitar lokasi untuk memperoleh perspektif yang lebih beragam.

Selain dialog dengan warga dan pengrajin, penulis juga melakukan wawancara singkat dengan pengunjung Pasar Papringan pada hari gelaran pasar. Wawancara dilakukan secara spontan untuk mengetahui motivasi kunjungan, tingkat pemahaman pengunjung terhadap bambu, serta pandangan mereka terhadap kemungkinan adanya kegiatan edukatif di area pasar. Proses ini dilakukan secara natural di tengah aktivitas pasar agar respon yang diperoleh mencerminkan pengalaman pengunjung secara langsung.

Berdasarkan hasil dialog dan wawancara tersebut, ditemukan beberapa pola permasalahan yang relevan. Pertama, terdapat kesenjangan antara pengetahuan lokal yang dimiliki oleh pengrajin bambu dengan pemahaman pengunjung terhadap nilai ekologis dan budaya bambu. Kedua, aktivitas pasar yang padat membuat interaksi edukatif antara pengrajin dan pengunjung belum memiliki ruang yang terstruktur. Ketiga, meskipun pengunjung menunjukkan ketertarikan terhadap bambu dan aktivitas interaktif, belum tersedia wadah yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan temuan tersebut, penulis kemudian merumuskan kebutuhan akan sebuah kegiatan strategi komunikasi edukatif berbasis *event* yang mampu menjembatani pengetahuan lokal masyarakat dengan pengalaman pengunjung Pasar Papringan. Dari proses ini, dirancanglah kegiatan Srawung Pring sebagai *event* edukatif berbasis budaya lokal yang menggabungkan *walking narrative*, dialog dengan pengrajin, dan *workshop* anyaman bambu. Kegiatan ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, partisipatif, dan menyatu dengan aktivitas pasar.

Dalam perancangan karya ini, penulis menggunakan kerangka manajemen *event* yang dikemukakan oleh Shone & Parry (2019). Oleh karena itu, tahapan perancangan Srawung Pring disusun berdasarkan lima tahap utama, yaitu *objective and getting started*, *planning*, *organizing and preparing*, *implementing*, serta *evaluation and legacy*. Namun, pembahasan dalam bab ini difokuskan pada tiga tahapan awal, yaitu *objective*, *planning*, dan *organizing & preparing*, karena ketiga tahap tersebut merupakan inti dari metode perancangan karya. Adapun tahap pelaksanaan (*implementing*) dan evaluasi serta *legacy* akan dibahas secara lebih rinci pada Bab IV.

3.1.2.1 Objectives and Getting Started

Berdasarkan kerangka manajemen *event* yang dikemukakan oleh Shone & Parry (2019), tahap awal dalam perancangan sebuah *event* adalah

objective and getting started, yaitu proses penentuan tujuan serta perumusan arah awal kegiatan. Tahap ini menjadi fondasi utama karena tujuan *event* akan memengaruhi bentuk kegiatan, pendekatan komunikasi, serta strategi pelaksanaan secara keseluruhan.

Dalam merancang kegiatan Srawung Pring, penulis berangkat dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kawasan Pasar Papringan, Dusun Ngadiprono. Hasil temuan lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan lokal yang dimiliki oleh pengrajin bambu dan pengalaman pengunjung pasar. Bambu yang menjadi elemen utama revitalisasi Pasar Papringan lebih banyak dimaknai sebagai elemen visual dan estetika, sementara nilai ekologis, budaya, dan proses pengetahuan yang melekat di dalamnya belum tersampaikan secara optimal kepada pengunjung.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis merumuskan Srawung Pring sebagai sebuah kegiatan edukatif berbasis *event* yang berfungsi sebagai media komunikasi antara pengrajin, masyarakat desa, dan pengunjung Pasar Papringan. *Event* ini dirancang untuk menghadirkan ruang belajar berbasis pengalaman melalui interaksi langsung, narasi lingkungan, dan praktik bersama pengrajin bambu.

Dalam menetapkan konsep awal kegiatan, penulis menggunakan pendekatan *5W+1H* sebagai kerangka kerja sistematis untuk memastikan bahwa perancangan *event* memiliki tujuan yang jelas, terukur, dan sesuai dengan konteks lapangan. Pendekatan ini membantu penulis dalam mengidentifikasi elemen-elemen utama *event* secara terstruktur.

3.1.2.2. Pertanyaan 5W+1H

1. Who

Penulis memulai dengan merumuskan pertanyaan yang berkaitan dengan pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan kegiatan Srawung Pring. Pertanyaan yang diajukan meliputi: “*Siapa saja pihak*

yang terlibat dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini?” serta “Siapa sasaran utama kegiatan Srawung Pring?”. Pihak yang terlibat dalam kegiatan ini meliputi pengrajin bambu dan masyarakat Dusun Ngadiprono sebagai narasumber utama, mahasiswa sebagai fasilitator kegiatan, serta pengelola Pasar Papringan sebagai mitra lokasi. Sasaran utama kegiatan ini adalah pengunjung Pasar Papringan, khususnya pengunjung umum yang belum memiliki pemahaman mendalam mengenai nilai ekologis dan budaya bambu.

2. *What*

Pertanyaan berikutnya berfokus pada substansi dan tujuan kegiatan, seperti “Apa yang dimaksud dengan kegiatan Srawung Pring?”, “Apa tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan ini?”, serta “Apa hasil yang diharapkan setelah pengunjung mengikuti rangkaian kegiatan?”. Srawung Pring merupakan kegiatan edukatif berbasis *event* yang dirancang untuk memperkenalkan bambu sebagai medium ekologis, sosial, dan budaya melalui pengalaman langsung. Tujuan utama kegiatan ini adalah menjembatani pengetahuan lokal masyarakat dengan pengalaman pengunjung melalui pendekatan *experiential learning* dan komunikasi interpersonal. Hasil yang diharapkan adalah meningkatnya pemahaman, kesadaran, dan apresiasi pengunjung terhadap bambu sebagai bagian dari identitas dan keberlanjutan desa.

3. *Where*

Pertanyaan yang berkaitan dengan lokasi pelaksanaan mencakup “Di mana kegiatan Srawung Pring dilaksanakan?” serta “Di mana pengunjung dapat mengakses informasi mengenai kegiatan ini?”. Kegiatan Srawung Pring dilaksanakan di kawasan rumpun bambu Pasar Papringan, Dusun Ngadiprono, Kabupaten Temanggung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ruang bambu Papringan merupakan ruang hidup yang memiliki nilai ekologis dan historis. Informasi kegiatan disampaikan secara langsung kepada pengunjung di

lokasi pasar serta melalui komunikasi lisan dan visual sederhana yang menyatu dengan aktivitas Pasar Papringan.

4. *When*

Aspek waktu menjadi bagian penting dalam perancangan *event*. Pertanyaan yang diajukan meliputi “*Kapan kegiatan Srawung Pring dilaksanakan?*” dan “*Mengapa kegiatan ini dilakukan pada waktu tersebut?*” Srawung Pring dilaksanakan bertepatan dengan hari penyelenggaraan Pasar Papringan. Pemilihan waktu ini bertujuan agar kegiatan edukatif dapat terintegrasi dengan aktivitas pasar tanpa mengganggu alur utama pengunjung. Dengan demikian, pengunjung dapat mengikuti kegiatan secara sukarela dan fleksibel sesuai dengan dinamika kunjungan mereka.

5. *Why*

Pertanyaan “*Mengapa kegiatan Srawung Pring perlu dilaksanakan?*” menjadi dasar untuk menggali urgensi program. Kegiatan ini dirancang sebagai respons atas temuan lapangan yang menunjukkan bahwa bambu di Pasar Papringan lebih banyak dimaknai sebagai elemen visual dibandingkan sebagai sumber pengetahuan ekologis dan budaya. Srawung Pring menjadi penting karena berfungsi sebagai media komunikasi edukatif yang mampu menghadirkan ruang belajar nonformal, memperkuat peran pengrajin sebagai pemilik pengetahuan lokal, serta memperkaya pengalaman pengunjung melalui interaksi langsung dan narasi lingkungan.

6. *How*

Pertanyaan terakhir berkaitan dengan mekanisme pelaksanaan kegiatan, seperti “*Bagaimana pengunjung dapat mengikuti kegiatan Srawung Pring?*” dan “*Bagaimana alur kegiatan dirancang agar sesuai dengan karakter Pasar Papringan?*” Kegiatan Srawung Pring dirancang dengan pendekatan terbuka dan partisipatif. Pengunjung dapat mengikuti kegiatan melalui ajakan langsung di lokasi tanpa mekanisme pendaftaran formal. Alur kegiatan disusun secara fleksibel

melalui *walking narrative*, dialog dengan pengrajin, serta *workshop* sederhana. Pendekatan ini dipilih agar kegiatan dapat menyatu dengan aktivitas pasar dan tidak menciptakan jarak antara pengunjung dan masyarakat lokal.

3.1.2.3. *Screening Process*

Setelah tujuan kegiatan dirumuskan melalui pendekatan *5W + 1H*, tahap selanjutnya adalah *screening process*, yaitu proses penyaringan konsep untuk memastikan bahwa ide kegiatan Srawung Pring layak dilaksanakan serta memiliki potensi untuk mencapai tujuan *event*. Shone & Parry (2019) menjelaskan bahwa sebelum sebuah *event* dikembangkan lebih lanjut, ide atau konsep kegiatan perlu melalui proses *screening* untuk menilai kelayakan dan kesesuaiannya dengan tujuan penyelenggaraan. Proses *screening* ini dilakukan melalui tiga aspek utama, yaitu *marketing screen*, *operation screen*, dan *financial screen*.

a) *Marketing Screening*

Tahap *marketing screening* dilakukan dengan cara diskusi internal dan pengamatan langsung di lapangan untuk memahami karakter pengunjung Pasar Papringan sebagai audiens utama kegiatan. Penulis mempertimbangkan pola kunjungan, motivasi kehadiran, serta kebiasaan pengunjung yang datang untuk menikmati suasana pasar dan kuliner tradisional. Berdasarkan pertimbangan tersebut, konsep komunikasi dan promosi kegiatan Srawung Pring dirancang secara persuasif dan menyatu dengan aktivitas pasar, tanpa menggunakan pendekatan promosi formal yang bersifat memaksa.

2) *Operational Screening*

Operational screening dilakukan untuk menilai kesiapan dan kesesuaian sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, penulis bersama tim mempertimbangkan berbagai

kebutuhan operasional yang berkaitan dengan kondisi lapangan Pasar Papringan sebagai ruang publik aktif yang memiliki dinamika pengunjung tinggi.

3) *Financial Screening*

Operational screening dilakukan untuk menilai kesiapan dan kesesuaian sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, penulis bersama tim mempertimbangkan berbagai kebutuhan operasional yang berkaitan dengan kondisi lapangan Pasar Papringan sebagai ruang publik aktif yang memiliki dinamika pengunjung tinggi.

3.1.2.4. **SWOT Analysis**

Sebagai bagian dari tahapan perancangan karya, penulis melakukan analisis *SWOT* (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi internal dan eksternal kegiatan Srawung Pring. Analisis ini digunakan sebagai alat bantu awal dalam merumuskan strategi perancangan *event*, khususnya pada tahap perencanaan dan pengorganisasian kegiatan.

3.1.2.5 **Planning**

Tahap perencanaan (*planning*) merupakan lanjutan dari proses penetapan tujuan dan screening konsep *event*. Pada tahap ini, penyelenggara mulai merumuskan langkah-langkah strategis dan teknis yang diperlukan agar kegiatan dapat dilaksanakan secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Shone & Parry (2019), *planning* adalah proses pengambilan keputusan yang sistematis mengenai bagaimana sebuah *event* akan diselenggarakan, dengan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya serta karakteristik audiens. Masing-masing aspek disusun secara terperinci agar kegiatan Srawung Pring memiliki alur yang jelas dan dapat dilaksanakan secara efektif.

1. *Marketing Planning*

a. *Target Market*

Target peserta Srawung Pring adalah pengunjung Pasar Papringan berusia 19 – 30 tahun yang memiliki minat pada budaya, kerajinan, ekologi, dan wisata edukatif. Berdasarkan pengamatan, segmentasi ini paling cocok karena mereka memiliki ketertarikan terhadap pengalaman belajar yang melibatkan praktik langsung dan interaksi dengan masyarakat lokal.

b. *Marketing Plann*

Strategi pemasaran dirancang secara kontekstual dengan mengutamakan pendekatan komunikasi langsung di lokasi pasar. Informasi kegiatan disampaikan melalui ajakan lisan, poster edukatif di area kegiatan, serta pemanfaatan kanal media sosial Pasar Papringan dan jejaring komunitas.

c. *Marketing Tools / Media List.*

Penyelenggara memanfaatkan berbagai media komunikasi sebagai sarana penyampaian pesan dan pengetahuan kepada publik.

2. *Operational Planning*

Operational planning menjadi inti dari perencanaan Srawung Pring karena kegiatan dilaksanakan di ruang publik yang hidup dan dinamis. Beberapa komponen yang direncanakan meliputi:

a. Lokasi

Lokasi kegiatan ditetapkan di area rumpun bambu Pasar Papringan yang berfungsi sebagai ruang utama pelaksanaan *walking narrative*, dialog, dan *workshop*.

b. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan selama 120 menit pada 23 November 2025 hari Minggu Wage, kegiatan dapat berlangsung tanpa mengganggu

aktivitas pasar dan memungkinkan pengunjung mengikuti kegiatan secara fleksibel.

c. Pemandu dan Narasumber

- 1) Penulis bertindak sebagai fasilitator, pemandu narasi, dan pengarah jalannya kegiatan.
- 2) Sunyoto, Udi Hartini, dan pemuda desa bertindak sebagai narasumber teknis.

d. Materi Kegiatan

Materi kegiatan disusun dalam bentuk narasi lingkungan, dialog terbuka, serta praktik sederhana pembuatan kerajinan bambu yang disesuaikan dengan pendekatan *experiential learning*.

3. *Financial Planning*

Meskipun kegiatan bersifat gratis, perancangan tetap membutuhkan rencana anggaran yang jelas untuk kebutuhan dasar. Rincian anggaran akan disajikan pada bagian Rencana Anggaran Biaya (RAB).

3.2. *Organizing and Preparing the Event*

Menurut Shone & Parry (2019), proses pengorganisasian dan persiapan *event* merupakan tahap krusial karena melibatkan koordinasi berbagai aktivitas, fasilitas, serta sumber daya manusia yang saling berkaitan. Tahap ini menuntut kemampuan manajemen yang adaptif, mengingat kondisi lapangan dapat berubah sewaktu-waktu. Perencanaan dan persiapan yang matang diperlukan untuk meminimalkan ketidakpastian selama pelaksanaan *event*, sehingga penyelenggara dapat lebih fokus pada aspek-aspek yang membutuhkan perhatian langsung. Dalam konteks kegiatan ini, tahapan *organizing and preparing the event* difokuskan pada penataan peran tim, kesiapan pengrajin sebagai narasumber, serta pengelolaan ruang publik Pasar Papringan yang aktif pada hari pelaksanaan. Pengorganisasian tidak hanya bertujuan memastikan kelancaran teknis kegiatan, tetapi juga mendukung

terciptanya alur komunikasi edukatif yang kondusif antara pengrajin, fasilitator, dan pengunjung.

3.2.3.1 Struktur Kepanitiaan

Mengacu pada Shone & Parry (2019), penyelenggaraan *event* membutuhkan struktur organisasi yang jelas agar setiap fungsi dapat berjalan secara efektif. Dalam kegiatan Srawung Pring, struktur tim pelaksana bersifat sederhana dan kolaboratif, menyesuaikan dengan skala *event* dan prinsip berbasis komunitas. Pembagian peran dalam tim meliputi:

- a) *Project Leader*
- b) Fasilitator kegiatan
- c) Pengrajin bambu sebagai narasumber
- d) Dokumentasi dan publikasi
- e) Logistik dan perlengkapan

Seluruh tim bekerja secara terpadu sejak tahap persiapan hingga pelaksanaan kegiatan, dengan koordinasi intensif untuk memastikan pesan edukatif tersampaikan secara konsisten.

3.2.3.2 Strategi Rekrutmen dan Keterlibatan Peserta

Pada tahap perencanaan awal, Srawung Pring dirancang menggunakan sistem ticketing sebagai bentuk pengelolaan peserta dan penanda bahwa kegiatan ini merupakan *event* edukatif yang berbeda dari aktivitas Pasar Papringan pada hari biasa. Namun, dalam tahap persiapan, penyelenggara mempertimbangkan dinamika ruang publik dan keterbatasan promosi. Oleh karena itu, selain mekanisme *ticketing*, strategi rekrutmen peserta juga dilakukan melalui pendekatan langsung kepada pengunjung Pasar Papringan saat hari pelaksanaan. Pendekatan ini bersifat terbuka dan persuasif, memungkinkan pengunjung untuk bergabung secara sukarela tanpa kewajiban mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Dengan target awal yang di harapkan 10 hingga 15 orang.

3.3. *Implementing / Running the Event*

Tahap *implementing* merupakan fase di mana seluruh perencanaan dan persiapan diwujudkan dalam pelaksanaan kegiatan nyata. Pada tahap ini, setiap pihak yang terlibat menjalankan peran dan tanggung jawab sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditetapkan.

Menurut Shone & Parry (2019), dalam pelaksanaan *event* terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a) Pengelolaan keselamatan dan kenyamanan peserta serta pengunjung pasar selama kegiatan berlangsung.
- b) Penataan ruang kegiatan agar tidak mengganggu aktivitas utama Pasar Papringan, termasuk pengaturan titik kegiatan *walking narrative* dan *workshop*.
- c) Pengelolaan arus pengunjung yang dinamis, mengingat tidak semua pengunjung merupakan peserta terdaftar.
- d) Pendekatan komunikasi yang tenang, terbuka, dan sopan dalam mengarahkan pengunjung yang tertarik mengikuti kegiatan.
- e) Kemampuan fasilitator dan pengrajin untuk beradaptasi dengan kondisi lapangan, seperti perubahan jumlah peserta atau durasi interaksi.

3.3.3.3 *Divestment or Legacy*

Divestment and legacy merupakan tahap akhir dalam *manajemen event* yang berfokus pada proses penutupan kegiatan serta evaluasi terhadap dampak yang dihasilkan setelah *event* selesai dilaksanakan. Menurut Shone & Parry (2019), tahap ini penting untuk memastikan bahwa *event* tidak hanya berhenti pada pelaksanaan, tetapi juga meninggalkan manfaat berkelanjutan bagi penyelenggara, peserta, dan lingkungan tempat *event* berlangsung.

3.4. Rencana Anggaran

Tahap perencanaan keuangan dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan Srawung Pring dapat berlangsung dengan baik tanpa membebani masyarakat maupun pengunjung. Meskipun kegiatan ini bersifat gratis, penyusunan anggaran tetap diperlukan untuk memperhitungkan kebutuhan logistik dan perlengkapan. *Financial planning* disusun dengan mengidentifikasi kebutuhan utama, menaksir biaya yang diperlukan, serta menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di Dusun Ngadiprono.

Tabel 3. 1 Rancangan Anggaran Biaya

No	Uraian	Qty / Keterangan	Total (Rp)
1	Honor pengrajin bambu Pak Nyoto (gelas bambu & celengan bambu)	Paket produk bambu	Rp 200.000
2	Honor penganyam Mak Ud (tas anyaman bambu)	15 pcs tas anyaman	Rp 100.000
3	Honor pengrajin Pak Muh (mainan bambu ethek-ethek)	15 pcs ethek-ethek	Rp 100.000
4	Desain dan pembuatan logo kegiatan Srawung Pring	1 paket desain	Rp 15.000
5	Biaya perjalanan koordinasi dan pendampingan kegiatan Srawung Pring	Transport lokal	Rp 30.000
6	Biaya publikasi media (penulisan & distribusi <i>press release</i> ke media lokal/nasional)	Rp150.000 + Rp170.000	Rp 320.000
7	Pengadaan <i>souvenir</i> topi bambu untuk peserta/pengrajin	Paket topi bambu	Rp 200.000

8	Konsumsi wedang pring	Untuk peserta & pengrajin	Rp 50.000
9	Konsumsi kue putu	Untuk peserta & pengrajin	Rp 50.000
10	Snack tambahan (kudapan ringan pelengkap)	Untuk peserta & pengrajin	Rp 50.000
11	Biaya bambu untuk kebutuhan <i>workshop</i> (bahan baku anyaman, potongan bambu, dan pendukungnya)	Bahan praktik Srawung Pring	Rp 150.000
12	Cetak media visual: kain <i>wall summary</i> kolong AB, 4 poster kain @Rp65.000	4 lembar poster kain	Rp 260.000
13	Perlengkapan <i>workshop</i> (spidol, lem tembak, tali goni)	1 paket alat tulis & alat bantu perakitan	Rp 40.000
	Total Pengeluaran		Rp1.565.000

3.5. Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran Srawung Pring mencakup pengembangan identitas visual kegiatan, produksi media edukatif, serta penyediaan material *workshop* yang relevan dengan proses pembelajaran bambu. Identitas visual berupa logo dan elemen grafis disusun untuk memperkuat karakter kegiatan, kemudian diterapkan pada poster *walking narrative*, dan label *souvenir*. Media cetak ini berfungsi sebagai sarana edukasi bagi peserta selama menyusuri jalur naratif di Pasar Papringan. Selain itu, kegiatan ini juga menyiapkan bahan praktik berupa tas kemasan bambu dalam bentuk belum dianyam, gelas bambu, serta mainan tradisional seperti ethek-ethek, celengan, dan topi bambu sebagai souvenir yang menggambarkan keragaman pemanfaatan bambu di Dusun Ngadiprono.

Dalam ranah publikasi, kegiatan Srawung Pring disebarluaskan melalui media sosial resmi Pasar Papringan, yaitu akun Instagram @pasarpapringan dan @behindthepapringan sebagai *owned media*. Konten yang diunggah meliputi proses persiapan, dokumentasi kegiatan, serta refleksi pengrajin dan peserta. Selain itu, tim juga menyusun siaran pers yang dikirimkan ke sejumlah media daring untuk memperluas jangkauan informasi. Seluruh rangkaian kegiatan direkam dalam bentuk foto dan video, kemudian dirangkum dalam sebuah *aftermovie* yang diunggah melalui kanal publikasi Papringan. Publikasi ini diharapkan dapat meningkatkan visibilitas kegiatan sekaligus memperkuat pemahaman publik mengenai nilai ekologis dan budaya bambu.

