

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN
KARAWO GORONTALO DALAM BENTUK BUKLET**

Oleh
ANDRIKIY MOHAMAD
T4120009

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
Guna memperoleh gelar sarjana**



**PROGRAM SARJANA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN KARAWO GORONTALO DALAM BENTUK BUKLET

Oleh
ANDRIKIY MOHAMAD
NIM: T4120009

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
Guna memperoleh gelar sarjana
Program studi desain komunikasi visual,
Ini telah disetujui pembimbing

Gorontalo, 4 Juni 2024

Pembimbing I



Almer Hassan Ali, S.Kom., M.Ds

NIDN: 0914049206

Pembimbing II



Muhammad Isla, S.Kom., M.Ds

NIDN: 0902079301

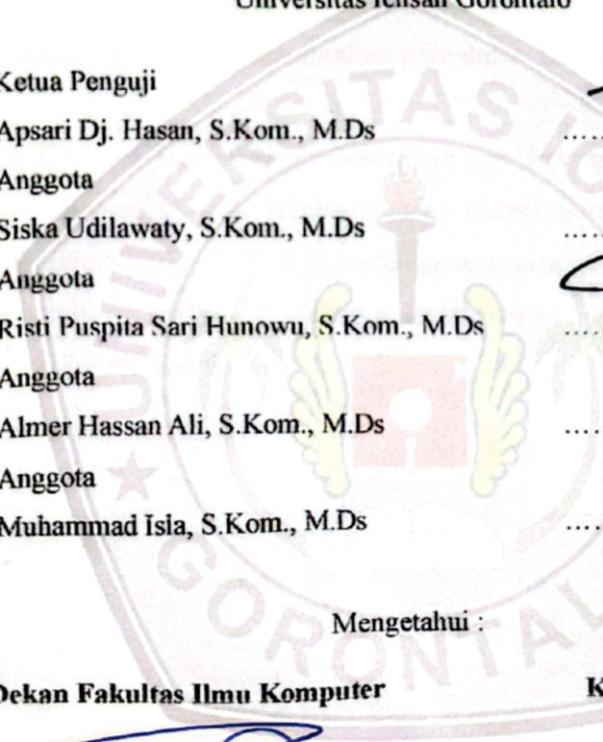
PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN KARAWO GORONTALO DALAM BENTUK BUKLET

Oleh
ANDRIKIY MOHAMAD
NIM: T4120009

Diperiksa oleh Panitia ujian Strata Satu (S1)
Universitas Ichsan Gorontalo

1. Ketua Penguji
Apsari Dj. Hasan, S.Kom., M.Ds
2. Anggota
Siska Udilawaty, S.Kom., M.Ds
3. Anggota
Risti Puspita Sari Hunowu, S.Kom., M.Ds
4. Anggota
Almer Hassan Ali, S.Kom., M.Ds
5. Anggota
Muhammad Isia, S.Kom., M.Ds



Mengetahui :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Levan Abraham Salih, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0928028101

Ketua Program Studi

Almer Hassan Ali, S.Kom., M.Ds

NIDN : 0914049206

PERNYATAAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (Skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) baik di Universitas Ichsan Gorontalo maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (Skripsi) saya ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
3. Karya tulis (Skripsi) saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan / sitasi dalam naskah dan dicantumkan pula daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar, yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma-norma yang berlaku di Universitas Ichsan Gorontalo.

Gorontalo, 4 Juni 2024



Andrikiy Mohamad

ABSTRACT

ANDRIKIY MOHAMAD. T4120009. THE DESIGN OF A BOOKLET FORMED INFORMATION MEDIA OF GORONTALO'S KARAWO CRAFTS

This study aims to design a booklet-formed information media on Gorontalo's Karawo crafts. Karawo is a typical Gorontalo handicraft with high cultural value. However, limited information about its manufacturing process and cultural values has caused low appreciation and interest in the community, especially the younger generation. Therefore, a booklet-formed information media is designed to introduce and provide in-depth information about Karawo. The design methods include literature studies, observations, and interviews with the Karawo craftsmen. The booklet is expected to be an effective means of education and increase awareness and interest in Karawo crafts, locally and nationally. The study shows that this booklet can present information in attractive and easy-to-understand ways so that it has the potential to support cultural preservation.

Keywords: Karawo crafts, booklet, information media, Gorontalo cultural preservation



ABSTRAK

ANDRIKIY MOHAMAD. T4120009. PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN KARAWO GORONTALO DALAM BENTUK BUKLET

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi mengenai kerajinan karawo Gorontalo dalam bentuk buklet. Karawo merupakan kerajinan tangan khas Gorontalo yang memiliki nilai budaya tinggi. Namun, keterbatasan informasi mengenai proses pembuatan dan nilai budaya di balik kerajinan ini yang menyebabkan rendahnya apresiasi dan minat masyarakat, terutama generasi muda. Oleh karena itu, media informasi berupa buklet dirancang untuk memperkenalkan dan memberikan informasi karawo yang mendalam. Metode perancangan yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, dan wawancara dengan pengrajin karawo. Buklet ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang efektif serta meningkatkan kesadaran dan minat terhadap kerajinan karawo, baik di tingkat lokal maupun nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buklet ini mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami, sehingga berpotensi mendukung pelestarian budaya.

Kata kunci: kerajinan karawo, buklet, media informasi, pelestarian budaya Gorontalo



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim, Puji syukur dipanjangkan atas kehadiran Allah SWT. Karena izin dan rahmat-Nya diberikan kemudahan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wassalam, keluarganya, serta para sahabat beliau. Skripsi yang berjudul **“Perancangan Media Informasi Kerajinan Karawo Gorontalo Dalam Bentuk Buklet”** sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo.

Penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari doa, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Ibu Hj. Dra. Juriko Abdussamad, M.Si. Selaku ketua Yayasan Universitas Ichsan Gorontalo.
2. Bapak Dr. Abdul Gaffar Latjoke, M.Si. selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo.
3. Bapak Irvan Abraham Salihi, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo
4. Bapak Almer Hassan Ali, S.Kom., M.Ds. Selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Almer Hassan Ali, S.Kom., M.Ds. dan Bapak Muhammad Isla, S.Kom., M.Ds. Selaku Pembimbing I dan II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan nasehat dari persiapan sampai penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo yang telah memberikan bekal ilmu dan nasehat yang bermanfaat.

7. Ayah tercinta (Usman Mohamad) dan Ibu terkasih (Denci Olowo) serta seseorang yang sangat saya sayangi yang sudah memberikan dorongan, semangat dan doa selama penyusunan skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan Desain Komunikasi Visual Angkatan 2020, yang senantiasa menemani susah senang dalam perkuliahan sekaligus membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan serta kekeliruan, sehingga diharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk semua kalangan. Karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.

Gorontalo, 4 Juni 2024



Andrikiy Mohamad

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Gorontalo	4
2.2 Karawo	5
2.3 Perancangan.....	7
2.4 Media Informasi	7
2.5 Kerajinan	8
2.6 Estetika	8
2.7 Buklet	9
2.8 Fotografi	11

2.9 <i>Layout</i>	11
2.10 Perangkat Lunak Pendukung.....	12
2.11 Penelitian Terdahulu.....	14
2.12 Kerangka Pemikiran	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Perancangan Penelitian.....	18
3.1.1 Jenis Penelitian	19
3.1.2 Lokasi Penelitian	19
3.2 Teknik Pengumpulan Data	20
3.2.1 Observasi (Pengamatan)	20
3.2.2 Wawancara (<i>Interview</i>).....	21
3.2.3 Kuesioner.....	21
3.2.4 Dokumentasi.....	25
3.2.5 Studi Literatur.....	25
3.3 Teknik Analisis Data.....	25
3.4 Konsep Kreatif	26
3.4.1 <i>Target Audiens</i>	27
3.4.2 Tujuan Kreatif	28
3.4.3 Strategi Kreatif	29
3.4.4 Warna	30
3.4.5 Tipografi	31
3.4.6 <i>Layout</i>	33
3.4.7 Strategi Media.....	33
BAB IV PROSES DESAIN.....	35
4.1 Penjaringan Ide	35
4.2 Sketsa Pola Buklet Karawo	35
4.3 <i>Layout</i> Desain Awal	36

4.4 Hasil Desain	41
4.5 Implementasi Desain	51
4.5.1 Media Utama	51
4.5.2 Media Pendukung	52
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1, Peta Gorontalo	5
Gambar 2.2, Karawo	6
Gambar 2.3, Contoh Buklet	10
Gambar 2.4, <i>CorelDraw 2021</i>	13
Gambar 2.5, <i>Adobe Photoshop 2020</i>	14
Gambar 2.6, Kerangka Pemikiran	17
Gambar 3.1, Titik Lokasi Penelitian	20
Gambar 3.2, Survey Kriteria Responden	22
Gambar 3.3, Pertanyaan Pertama	22
Gambar 3.4, Pertanyaan Kedua	23
Gambar 3.5, Pertanyaan Ketiga	23
Gambar 3.6, Pertanyaan Keempat	24
Gambar 3.7, Pertanyaan Kelima	24
Gambar 3.8, Warna	30
Gambar 3.9, Font <i>Standford Breath</i>	32
Gambar 3.10, Font <i>Poppins</i>	32
Gambar 4.1, Sketsa Pola Buklet Karawo	35
Gambar 4.2, <i>Layout</i> Desain <i>Cover</i> Depan dan Belakang	36
Gambar 4.3, <i>Layout</i> Desain <i>Cover</i> Dalam	36
Gambar 4.4, <i>Layout</i> Desain Halaman Pembuka BAB	37
Gambar 4.5, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 1	37
Gambar 4.6, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 2	37
Gambar 4.7, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 3	38
Gambar 4.8, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 4	38
Gambar 4.9, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 5	38

Gambar 4.10, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 6	39
Gambar 4.11, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 7	39
Gambar 4.12, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 8	39
Gambar 4.13, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 9	40
Gambar 4.14, <i>Layout</i> Desain Halaman Isi Versi 10	40
Gambar 4.15, <i>Layout</i> Desain Halaman Kredit	40
Gambar 4.16, Hasil Desain <i>Cover</i> Depan dan Belakang	41
Gambar 4.17, Hasil Desain <i>Cover</i> Dalam	41
Gambar 4.18, Hasil Desain Halaman Isi Versi 1	42
Gambar 4.19, Hasil Desain Halaman Isi Versi 2	42
Gambar 4.20, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB	42
Gambar 4.21, Hasil Desain Halaman Isi Versi 3	43
Gambar 4.22, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB	43
Gambar 4.23, Hasil Desain Halaman Isi Versi 4	43
Gambar 4.24, Hasil Desain Halaman Isi Versi 5	44
Gambar 4.25, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6	44
Gambar 4.26, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6	44
Gambar 4.27, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6	45
Gambar 4.28, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6	45
Gambar 4.29, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6	45
Gambar 4.30, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6	46
Gambar 4.31, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6	46
Gambar 4.32, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB	46
Gambar 4.33, Hasil Desain Halaman Isi Versi 7	47
Gambar 4.34, Hasil Desain Halaman Isi Versi 7	47
Gambar 4.35, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB	47
Gambar 4.36, Hasil Desain Halaman Isi Versi 8	48

Gambar 4.37 , Hasil Desain Halaman Isi Versi 8.....	48
Gambar 4.38 , Hasil Desain Halaman Isi Versi 8.....	48
Gambar 4.39 , Hasil Desain Halaman Isi Versi 8.....	49
Gambar 4.40 , Hasil Desain Halaman Pembuka BAB	49
Gambar 4.41 , Hasil Desain Halaman Isi Versi 9.....	49
Gambar 4.42 , Hasil Desain Halaman Isi Versi 9.....	50
Gambar 4.43 , Hasil Desain Halaman Isi Versi 9.....	50
Gambar 4.44 , Hasil Desain Halaman Isi Versi 10.....	50
Gambar 4.45 , Hasil Desain Halaman Isi Versi 11.....	51
Gambar 4.46 , Hasil Desain Halaman Kredit	51
Gambar 4.47 , Implementasi Media Utama.....	52
Gambar 4.48 , <i>X-Banner</i>	53
Gambar 4.49 , Poster	53
Gambar 4.50 , <i>Billboard</i>	54
Gambar 4.51 , <i>T-Shirt</i>	55
Gambar 4.52 , <i>Keychain</i>	55
Gambar 4.53 , <i>Sticker</i>	56
Gambar 4.54 , Konten Media Sosial.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan budaya dan keragaman etnis yang sangat luar biasa. Kebudayaan dan kesenian Indonesia dapat dijadikan sebagai ikon yang mencerminkan kekayaan warisan budaya di setiap daerah. Salah satu daerah di Indonesia yang dikenal dengan kekayaan budaya dan seni kerajinan tangan yang luar biasa adalah Gorontalo. Gorontalo merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di bagian utara pulau Sulawesi.

Kerajinan tangan Gorontalo, yaitu sulaman kain kerawang. Sulaman kain kerawang dapat diartikan sebagai jenis seni kerajinan yang dapat menghasilkan barang atau hiasan yang artistik yang dibuat dari kain berlubang-lubang halus, disulam atau ditisik dengan menarik, menggunting atau mengikat benang sehingga membentuk pola-pola tertentu.

Kerajinan sulaman kerawang yang disebut dengan karawo berasal dari Bahasa Gorontalo yang artinya sulaman tangan. Seni membuat kerawang atau karawo disebut *Mokarawo*. Karawo lahir dari proses panjang yang merupakan buah dari ketekunan para pengrajin Masyarakat Gorontalo sejak abad ke-17 dalam menciptakan berbagai jenis kerajinan seperti bros, tas, dompet, kerudung dan lain sebagainya. selain itu, kerajinan karawo juga digunakan pada perancangan busana pria dan wanita. Kerajinan sulaman karawo mempunyai nilai yang sangat tinggi dan juga menjadi salah satu aset budaya Gorontalo yang berharga.

Namun, meskipun memiliki potensi besar, kerajinan karawo dan budaya Gorontalo secara keseluruhan masih belum sepenuhnya mendapatkan perhatian yang seharusnya. Ini mungkin disebabkan oleh kurangnya informasi kepada Masyarakat luas untuk mendukung kerajinan khas ini. Oleh karena itu, perancangan buklet mengenai kerajinan karawo Gorontalo sebagai media informasi menjadi relevan dan penting untuk mengatasi masalah ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka munculah masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana merancang buklet kerajinan karawo Gorontalo sebagai media informasi?

1.3 Tujuan Perancangan

Dalam pelaksanaan perancangan ini perlu adanya tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada Masyarakat luas tentang kerajinan karawo Gorontalo yang tepat dan jelas.
2. Menghasilkan media informasi kerajinan karawo Gorontalo dalam bentuk buklet.

1.4 Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan yang telah diuraikan sebelumnya, maka hasil perancangan ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis:
 - 1) Menambah pengetahuan dan wawasan tentang kerajinan karawo Gorontalo.
 - 2) Memberikan informasi terkait keberadaan dan perkembangan kerajinan kain karawo.
 - 3) Melalui media informasi dalam bentuk buklet ini, diharapkan kepada Masyarakat khususnya kalangan milenial di daerah Gorontalo bisa mempertahankan eksistensi kerajinan kain karawo.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis pada perancangan ini sebagai acuan khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang nantinya akan melakukan perancangan serupa, serta sebagai studi pembanding untuk perancangan sejenis di kemudian hari.

1.5 Batasan Masalah

Untuk membantu mempermudah perancangan ini, maka perancangan ini hanya difokuskan pada kerajinan kain karawo sebagai informasi kepada Masyarakat luas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gorontalo

Gorontalo adalah sebuah provinsi di Indonesia yang didirikan pada tanggal 5 Desember 2000, dan Kota Gorontalo merupakan ibu kotanya. Gorontalo dikenal dengan julukan "Serambi Madinah" (Zakaria, 2021:1).

Provinsi Gorontalo terletak di bagian utara pulau Sulawesi, berbatasan dengan Provinsi Sulawesi Utara di sebelah barat. Luas wilayah provinsi ini mencapai sekitar 12.435,00 km² dengan jumlah penduduk sekitar 1.097.990 jiwa dan tingkat kepadatan penduduk sekitar 88 jiwa/km². Penduduk Gorontalo berasal dari berbagai etnis, termasuk Pohala'a Gorontalo (Etnis Hulontalo), Pohala'a Suwawa (Etnis Suwawa/Tuwawa), Pohala'a Limboto (Etnis Limutu), Pohala'a Bolango (Etnis Bolango/Bulango), dan Pohala'a Atinggola (Etnis Atinggola), yang semuanya termasuk dalam suku Gorontalo atau dikenal sebagai suku Hulontalo (Botutihe, 2016).

Menurut Romi Hidayat, SS dalam bukunya "Dokumentasi Bangunan Kolonial Kota Gorontalo" (2014), asal usul nama Gorontalo memiliki berbagai penjelasan dan pendapat, antara lain:

1. Berasal dari "Hulontalangio," yang awalnya adalah nama salah satu kerajaan dan kemudian disingkat menjadi Hulontalo.
2. Berasal dari "Hua Lolontalango," yang berarti orang-orang Gowa yang berjalan lalu lalang.
3. Berasal dari "Hulontalangi," yang artinya lebih mulia.
4. Berasal dari "Hulua Lo Tola," yang berarti tempat berkembangnya ikan Gabus.
5. Berasal dari "Pongolatalo" atau "Puhulatalo," yang berarti tempat menunggu.
6. Berasal dari Gunung Telu, yang berarti tiga buah gunung.

7. Berasal dari "Hunto," suatu tempat yang selalu digenangi air.



Gambar 2.1, Peta Gorontalo
 Sumber: Google Image (diakses 07, November 2023)

Frasa "Hulontalo" tetap menjadi bagian dari bahasa sehari-hari penduduk Gorontalo sampai hari ini. Pada masa pemerintahan kolonial Belanda, kesulitan dalam mengucapkan kata "Hulontalo" mengakibatkan munculnya sebutan "Horontalo," yang kemudian tertulis menjadi "Gorontalo" dan tetap digunakan hingga saat ini.

2.2 Karawo

Tradisi *mokarawo*, atau seni sulaman, adalah bagian penting dari sejarah yang dijaga dan dilestarikan oleh perempuan Gorontalo. Sejak kapan Karawo ini ada di Gorontalo dan siapa yang memperkenalkannya, tidak diketahui lagi (Hasan, 2019). Karawo adalah sulaman khas Gorontalo, yang sudah ada sejak abad 17 pada tahun 1713 di Desa Ayula kecamatan Tapa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo. Sulaman karawo berasal dari kata *mokarawo* yang berarti mengiris, melubang dan menyulam. Pemberian nama ini sesuai dengan teknik pembuatan karawo itu sendiri. Sulaman Karawo merupakan sebuah jenis sulaman khas yang sangat bernilai tinggi, keunikan dalam proses pembuatannya, keindahan

motif sulaman yang berkualitas, dan cita rasa seni menjadikannya sebagai produk budaya yang berharga. Karawo berarti sulaman tangan. Karawo dapat menghasilkan ketekunan dan kerja keras pengrajin karawo untuk menghasilkan selembar sulaman yang indah. Proses pembuatannya cukup rumit dan unik (Zakaria, 2021:2).

Karawo memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Gorontalo. Selain digunakan sebagai pakaian sehari-hari, Karawo juga sering dikenakan dalam acara resmi. Karawo sudah dikenal di luar daerah. hingga di luar negeri. Dalam karawo kita harus menggunakan pola atau motifnya, agar mudah ketika membuatnya nanti (Zakaria, 2021:3).

Sulaman karawo bisa menghasilkan berbagai macam jenis yaitu terdiri dari pakaian, tas, kipas dan lain-lain (Zakaria, 2021:20). Sulaman Karawo merupakan salah satu komoditas andalan Provinsi Gorontalo, yang mencerminkan identitas daerah Gorontalo. Oleh karena itu, pengembangan Sulaman Karawo perlu ditingkatkan secara maksimal untuk mendukung pembangunan ekonomi daerah dan memperkenalkan produk unggulan Gorontalo kepada masyarakat lebih luas. Salah satunya adalah dengan mengembangkan motif karawo agar lebih bervariatif, sehingga minat masyarakat terhadap karawo meningkat (Koniyo, 2016).



Gambar 2.2, Karawo
Sumber: Google Image (diakses 07, November 2023)

2.3 Perancangan

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2006:61), perancangan adalah istilah dalam Bahasa Indonesia yang berasal dari kata “rancang” dengan awalan “pe-“ dan akhiran “-an”. Kata dasar “rancang” sendiri adalah terjemahan dari kata “*design*” dalam bahasa Inggris. Sedangkan “perancangan” sendiri diterjemahkan dari “*designing*” dalam Bahasa Inggris yang berarti “pendesainan” atau pembuatan desain. Konsep perancangan juga bisa diinterpretasikan sebagai “perencanaan” atau “*planning*”.

Perancangan merupakan proses merencanakan segala hal terlebih dahulu. Ini adalah hasil visual dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah pertama dalam perancangan desain dimulai dari ide-ide yang tidak teratur, dan melalui proses penggarapan dan pengelolaan, akan menghasilkan elemen-elemen yang teratur sehingga mereka dapat memenuhi fungsi dan kegunaan dengan baik. Perancangan melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari berbagai elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Hidayat Dkk, 2016).

2.4 Media Informasi

Media informasi pada umumnya berfungsi sebagai sarana untuk menghimpun dan mengorganisir informasi sehingga dapat menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media informasi, masyarakat dapat mengakses informasi yang ada dan berinteraksi satu sama lain (Sasmita, 2015).

Coates & Ellison (2014) dalam bukunya "*An Introduction to Information Design*" juga menyatakan bahwa media informasi merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah kembali informasi dari fakta yang ada, sehingga informasi tersebut lebih berguna bagi penerima informasi.

2.5 Kerajinan

Kerajinan adalah sebuah usaha. Usaha tersebut dilakukan secara terus menerus. Selain itu, usaha akan dikerahkan dengan tekad yang kuat, ketekunan, kecepatan, dan komitmen tinggi, sambil memiliki kemampuan yang luas dalam menjalankan sebuah tugas. (Kadjim 2011:10).

Kerajinan merupakan bentuk seni dan keterampilan yang melibatkan pembuatan berbagai produk atau barang dengan tangan, seringkali menggunakan bahan-bahan yang beragam seperti kayu, kain, logam, kertas, tanah liat, dan berbagai bahan lainnya. Proses pembuatan kerajinan ini memerlukan keahlian manual dan kreativitas yang tinggi. Hasil kerajinan seringkali memancarkan keindahan dan nilai seni yang khas, menjadikannya ekspresi budaya dan individual yang penting.

Selain aspek seni dan ekonomi, kerajinan juga memainkan peran dalam mempertahankan budaya dan sejarah. Mereka sering menjadi penanda penting dalam melestarikan tradisi dan keterampilan yang turun-temurun dari generasi ke generasi. Secara keseluruhan, kerajinan adalah manifestasi kreativitas manusia yang menggabungkan seni, keterampilan, dan nilai-nilai budaya, yang menghasilkan produk-produk unik yang bisa dinikmati dan dihargai oleh banyak orang.

2.6 Estetika

Estetika, sebagai bagian dari seni, memiliki kaitan dengan konsep keindahan, sehingga dapat dianggap sebagai ukuran keindahan dalam karya seni. Sebagai contoh dalam seni musik klasik, para pemain orkestra sering mengenakan kostum formal, mencerminkan estetika orkestra dalam budaya Barat pada abad ke-17. Orang Barat pada masa itu menghubungkan musik dengan kemewahan, yang ditunjukkan melalui pakaian formal seperti jas, yang menggambarkan estetika musik mereka (Kurniawan, Hidayatullah 2016).

Menurut Agung Kurniawan dan Riyanto Hidayatullah dalam buku "Estetika Seni" (2016), secara umum, estetika adalah cabang filsafat yang mempertimbangkan keindahan dalam alam dan seni. Beberapa definisi lain tentang estetika meliputi:

1. Asal usul kata "estetika" berasal dari bahasa Yunani kuno "*Aisthetika*," yang berarti pengalaman yang dapat dirasakan melalui panca indera.
2. Estetika melibatkan segala hal yang terkait dengan seni dan merupakan bidang studi dalam filsafat.
3. Estetika adalah telaah tentang penciptaan, apresiasi, dan kritik terhadap karya seni dalam konteks keterkaitan seni dengan kehidupan manusia dan perannya dalam mengubah dunia.
4. Ilmu estetika mempelajari aspek-aspek yang berkaitan dengan keindahan dan menjelajahi semua dimensi yang dapat dianggap sebagai keindahan.
5. Estetika adalah cabang filsafat yang mempertimbangkan inti dari kehidupan estetik dan seni yang berubah seiring dengan perkembangan zaman.

2.7 Buklet

Buklet adalah jenis buku kecil yang berisi setidaknya lima halaman, tetapi tidak lebih dari 48 halaman, tidak termasuk sampulnya, seperti yang dijelaskan oleh Pralisaputri (2016). Biasanya, buklet digunakan untuk keperluan informasi atau promosi dan dapat berisikan panduan, brosur, katalog produk, informasi acara, atau konten pendek lainnya. Ukuran buklet biasanya lebih kecil dan lebih sederhana daripada buku tradisional, sehingga memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami isinya.



Gambar 2.3, Contoh Buklet
Sumber: Google Image (diakses 07, November 2023)

Menurut Hapsari (2013), buklet memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1. Memungkinkan klien untuk belajar mandiri.
2. Pengguna dapat membaca isinya dalam suasana santai.
3. Informasi dapat dengan mudah dibagikan kepada keluarga dan teman.
4. Mudah dalam pembuatan, reproduksi, perbaikan, dan penyesuaian, serta biaya relatif murah.
5. Mengurangi kebutuhan untuk mencatat informasi.
6. Buklet dapat dibuat secara sederhana dengan biaya yang terjangkau.
7. Mampu bertahan dalam jangka waktu yang lama.
8. Memiliki kapasitas yang lebih luas daripada bentuk lainnya.
9. Dapat diarahkan kepada segmen tertentu, sehingga lebih spesifik dalam menyampaikan pesan.

2.8 Fotografi

Dalam pembuatan gambar-gambar untuk buklet perancangan kerajinan karawo, penulis memilih dengan sengaja beberapa teknik fotografi yang mendalam. Teknik makro digunakan untuk menangkap setiap detail halus dan tekstur kerajinan karawo, sehingga memungkinkan audiens melihat dengan jelas sulamannya dan elemen desain yang rumit. Dalam hal pencahayaan, penulis memanfaatkan cahaya alami yang lembut untuk menyoroti keindahan kain karawo, memastikan bahwa warna-warna dan teksturnya muncul dengan jelas tanpa adanya bayangan yang mengganggu. Latar belakang yang sederhana dipilih agar kerajinan kain menjadi fokus utama dalam gambar dan tidak terganggu oleh elemen latar yang rumit. Dalam komposisi, penulis mencoba menonjolkan simetri dan pola yang menarik dalam kerajinan kain untuk memberikan daya tarik visual. Penggunaan *aperture* yang lebar menciptakan kedalaman bidang dangkal, sehingga memungkinkan penulis untuk memusatkan perhatian pada elemen tertentu dari karawo dan mengaburkan latar belakang. Terakhir, dalam beberapa foto, penulis memilih untuk menyertakan model manusia atau situasi penggunaan untuk memberikan konteks dan menunjukkan bagaimana kerajinan karawo ini digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan teknik fotografi yang teliti ini menciptakan gambar-gambar yang memikat dan informatif untuk buklet perancangan kerajinan kain karawo.

2.9 Layout

Layout, atau yang dikenal sebagai tata letak, adalah pengaturan teks dan gambar. Tujuan utama dari tata letak adalah untuk menyajikan elemen-elemen gambar dan teks secara sederhana, menarik, mudah dibaca, dan memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan (W. Putra, 2020:95).

Tata letak memiliki berbagai elemen yang berperan berbeda dalam membangun keseluruhan tata letak. Untuk menciptakan tata letak yang optimal, setiap desainer perlu memahami peran masing-masing elemen ini. Dengan

pemahaman elemen-elemen tata letak, seorang desainer dapat dengan lebih baik mengaplikasikan prinsip-prinsip desain tata letak yang lebih baik dan lebih dapat dipahami oleh audiens targetnya. Beberapa elemen tersebut mencakup *Header*, Judul Utama, Sub Judul, Foto, Ilustrasi, *Bodyteks*, *Textbox/Frame*, *Pull Quotes*, *Footer*, dan Nomor Halaman (W. Putra, 2020:99).

2.10 Perangkat Lunak Pendukung

Perancangan ini menggabungkan kemampuan dua perangkat lunak yang cukup terkenal yaitu, *CorelDRAW* dan *Photoshop*. Dengan mengintegrasikan keahlian desain vektor dari *CorelDRAW* dan kemampuan pengeditan gambar yang luar biasa dari *Photoshop*, penulis menciptakan solusi visual yang unik dan profesional. Dua alat hebat ini bekerja bersama-sama untuk menghasilkan bulet yang baik dan mendalam.

1. *CorelDRAW*

CorelDRAW adalah sebuah perangkat lunak desain vektor yang digunakan untuk membuat grafis, ilustrasi, dan desain visual lainnya. Ini adalah salah satu program desain grafis yang populer dan sering digunakan oleh desainer grafis, ilustrator, dan profesional kreatif lainnya. *CorelDRAW* memungkinkan pengguna untuk membuat gambar vektor, yang berarti gambar yang dapat diubah ukuran tanpa kehilangan kualitas, sehingga cocok untuk berbagai keperluan, seperti pembuatan logo, poster, brosur, dan banyak lagi. Ini juga memiliki fitur-fitur seperti alat gambar, teks, efek, dan manajemen warna yang kuat, membuatnya menjadi alat yang serbaguna untuk proyek-proyek desain.



Gambar 2.4, CorelDRAW 2021
Sumber: Google Image (diakses 31, Oktober 2023)

2. *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak pengeditan gambar yang sangat populer dan kuat yang dikembangkan oleh Adobe. Ini digunakan untuk mengedit, memanipulasi, dan membuat gambar digital dan foto. *Adobe Photoshop* memiliki beragam alat dan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai tugas, termasuk *retus* foto, menggabungkan gambar, menciptakan efek visual, mengganti latar belakang, dan banyak lagi. *Photoshop* beroperasi pada gambar *raster*, yang terdiri dari titik-titik piksel. Ini adalah alat yang sering digunakan oleh fotografer, desainer grafis, ilustrator, dan profesional kreatif lainnya untuk memperbaiki, mengolah, dan menciptakan gambar digital. *Photoshop* memiliki fitur-fitur canggih seperti lapisan (*layers*), masker (*masks*), alat pemilihan (*selection tools*), dan berbagai

efek yang memungkinkan pengguna untuk mencapai hasil visual yang sangat halus dan mendetail.



Gambar 2.5, Adobe Photoshop 2020
Sumber: Google Image (diakses 31, Oktober 2023)

2.11 Penelitian Terdahulu

penelitian sebelumnya berperan sebagai sumber referensi yang penting dan perbandingan yang berguna dalam pengembangan kerangka berpikir suatu penelitian. Hal ini tidak hanya bermanfaat untuk memahami studi sebelumnya, tetapi juga membantu peneliti menggambarkan bagaimana penelitian mereka akan berkontribusi atau berbeda dari penelitian sebelumnya. Selain itu, dengan melihat penelitian terdahulu, kita dapat merumuskan pertanyaan penelitian yang relevan dan mendapatkan pemahaman awal mengenai masalah yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Hanifa Noviari Dewi (2018). Pada penelitian berjudul “Perancangan Media Informasi Booklet Batik Komar” ini, Hanifa membahas salah satu pelaku industri batik di Kota Bandung yaitu Batik Komar. Tujuan dari perancangan Hanifa ini adalah untuk menciptakan media agar memberikan kemudahan akses informasi mengenai batik. Hasil dari perancangan Hanifa ini adalah buklet. Adapun perbedaan dari perancangan Hanifa dan perancangan saya yaitu perancangan sebelumnya membahas Batik. sedangkan perancangan saya membahas Karawo sebagai salah satu kerajinan khas daerah Gorontalo. Kesamaan pada kedua perancangan ini yaitu pada media buklet.

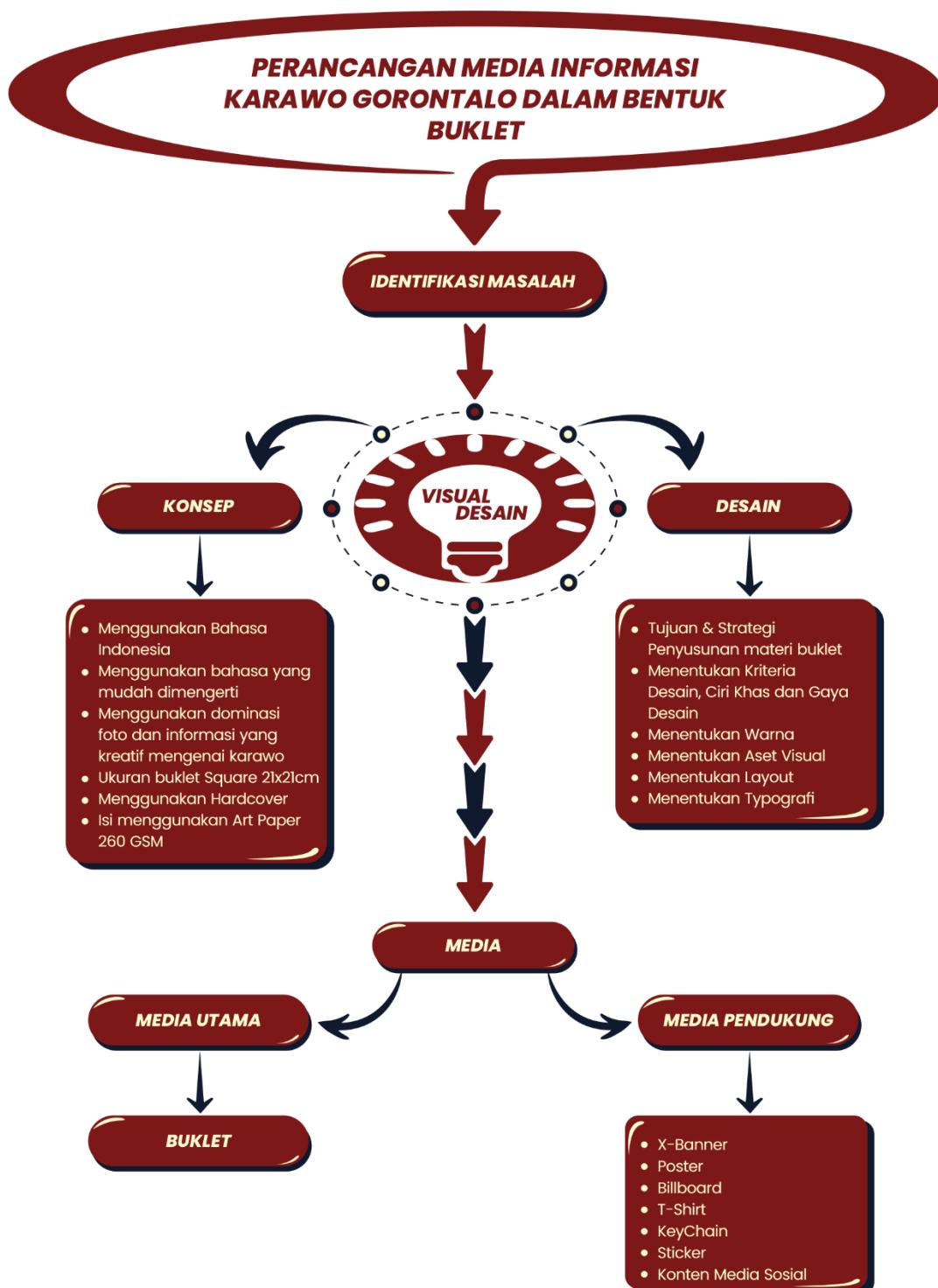
Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Risa Pamila Rahmah (2017) yang berjudul “Perancangan Booklet Melalui Motif-Motif Songket Pandai Sikek.”. penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buklet sebagai penyampaian informasi mengenai motif-motif songket. Perancangan ini fokus membahas motif-motif pada songket yang halus dan motif yang indah yaitu songket Pandai Sikek. Hasil dari perancangan ini adalah buklet yang membahas motif-motif songket dari Pandai Sikek. Perbedaan dari perancangan Risa dan perancangan saya yaitu pada objek pembahasannya. Perancangan ini membahas motif-motif songket kerajinan khas pandai Sikek, sedangkan perancangan saya membahas Karawo sebagai kerajinan daerah Gorontalo. Kesamaan pada kedua perancangan ini yaitu pada media buklet.

Ketiga, penelitian oleh Apsari Dj. Hasan (2019). Penelitian ini berjudul “Kajian Ragam Hias Pada Kain Karawo Gorontalo Dalam Unsur Estetik Dan Simbolik”. Penelitian oleh Apsari ini, bertujuan untuk mengkaji ragam hias pada kain karawo Gorontalo dalam unsur estetik dan simbolik. Penelitian terdahulu berupaya untuk mendeskripsikan aspek-aspek estetis dan makna simbolik yang ada pada ragam hias kain karawo Gorontalo. Hasil dari penelitian oleh Apsari ini yaitu, menunjukkan bahwa kerawang Gorontalo memiliki nilai estetik yang terdiri kompleksitas yang terbentuk dari kerumitan dalam proses pembuatannya, serta

intensitas yaitu kesungguhan dalam proses pembuatan atau kesan yang ditampilkan pada motif kerawang. Perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian saya yaitu, dalam penelitian sebelumnya mengkaji ragam hias pada kain karawo Gorontalo dalam unsur estetik dan simbolik, namun pada penelitian saya merancang buklet kerajinan karawo Gorontalo sebagai media informasi. Kesamaan pada kedua penelitian ini pada objek yang dibahas, yaitu karawo.

2.12 Kerangka Pemikiran

Dalam merancang Media Informasi Kerajinan karawo Gorontalo, perlu adanya kerangka pemikiran sistematis untuk mengatur konsep sebagai saran informasi yang bertujuan agar pengolahan data dan konsep perancangan dapat berjalan logis dan konstan. Kerangka berpikir Perancangan Media Informasi Kerajinan Karawo Gorontalo Dalam Bentuk Buklet ditunjukan pada gambar berikut.



Gambar 2.6, Kerangka pemikiran
(Sumber: Penulis, 2023)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Perancangan Penelitian

Penelitian adalah upaya untuk menemukan kebenaran, sementara mempelajari metodologi penelitian adalah komponen ilmu pengetahuan yang memfokuskan pada prosedur-prosedur dalam mengejar kebenaran. Proses pencarian kebenaran ini merupakan bagian dari filsafat yang berhubungan dengan epistemologi (Manzilati, 2017:2)

Menurut Didit Widiatmoko Soewardikoen (2021:9) Menemukan topik dan judul penelitian memang merupakan tugas yang tidak mudah, namun dapat dimulai dari area yang membangkitkan rasa ingin tahu kita. Setiap penelitian memiliki tingkat manfaat yang berbeda, semakin luas manfaatnya, semakin tinggi nilai penelitian tersebut.

Kemanfaatan penelitian memiliki berbagai tingkat yang memiliki bobot manfaat berbeda. Ini mencakup manfaat bagi diri pribadi peneliti, kelompok atau komunitas, provinsi, negara, dan dunia. Setiap tingkat memberikan kontribusi yang berbeda untuk perkembangan pengetahuan dan pemecahan masalah, dengan dampak yang semakin luas dari tingkat individu hingga tingkat global.

Dalam konteks “Buklet kerajinan karawo Gorontalo”, perancangan buklet ini termasuk dalam kelompok topik yang bermanfaat di tingkat provinsi karena itu akan mempromosikan dan melestarikan kerajinan khas Gorontalo. Hal ini dapat mendukung pertumbuhan ekonomi lokal, mempertahankan warisan budaya, dan memperkenalkan seni kerajinan karawo kepada masyarakat luas di provinsi Gorontalo. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi manfaat yang signifikan bagi provinsi Gorontalo.

3.1.1 Jenis Penelitian

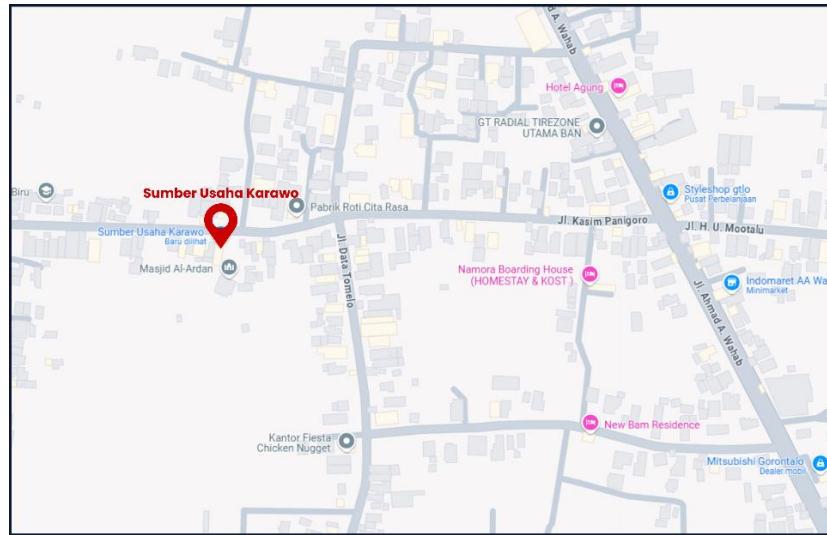
Penelitian kualitatif mencakup analisis dan pemahaman terhadap perilaku serta proses sosial yang khusus dan terstruktur dalam masyarakat. Sebagai metodologi, penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman proses dan makna yang tidak selalu terukur dalam hal kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensi (Kusumastuti, Khoiron, 2019:19).

Buklet ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait kerajinan tradisional karawo Gorontalo. Dalam perancangannya, digunakan metode penelitian kualitatif, dengan fokus pada sejarah, teknik pembuatan, bahan, nilai-nilai budaya, dan proses produksi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian mendukung buklet dengan ilustrasi, foto, dan narasi yang mendalam. Metode ini memungkinkan penekanan pada aspek-aspek kualitatif yang sulit diukur secara kuantitatif, membangun narasi yang kuat, dan memberikan informasi mendalam kepada pembaca.

3.1.2 Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data yang valid maka penelitian ini secara keseluruhan akan dilaksanakan di desa Mongolato, Kec. Telaga, Kabupaten Gorontalo, yaitu (Sumber Usaha Karawo).

Melalui wawancara dengan pemilik usaha sekaligus pengrajin ini, penulis dapat merangkum mengenai aspek teknis, budaya, ekonomi, dan estetika kerajinan Karawo. Hasil wawancara ini akan menjadi sumber data utama yang digunakan dalam perancangan buklet untuk memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam kepada pembaca.



Gambar 3.1, Titik Lokasi Penelitian
(Sumber: Google Maps (diakses 31 Oktober 2023)

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Setiap karya desain komunikasi visual diciptakan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan. Setiap aspek dari karya tersebut dapat diakses oleh peneliti dengan metode tertentu, dan hasil penelitian dari masing-masing aspek memberikan gambaran sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Dalam konteks desain komunikasi visual, setiap karya selalu memiliki tiga aspek: aspek imaji, aspek pembuat, dan aspek pemirsa (Soewardikoen, 2021:41).

3.2.1 Observasi (Pengamatan)

Teknik observasi dalam perancangan buklet kerajinan karawo Gorontalo sangat penting dalam mendokumentasikan proses produksi dan keindahan kerajinan ini. Penulis akan melakukan pengamatan langsung di lokasi pengrajin, mencatat setiap tahap dalam pembuatan kerajinan, termasuk penggunaan bahan dan teknik pembuatan. Penulis juga akan memperhatikan interaksi antara pengrajin, mengamati bagaimana pengetahuan dan keterampilan ditransmisikan. Selama observasi, peneliti juga akan menilai kualitas dan detail produk jadi, yang

membantu memahami karakteristik yang membuat karawo begitu istimewa. Selain itu, pengamatan melibatkan lingkungan kerja pengrajin dan alat yang digunakan, memberikan wawasan tentang konteks sosial, budaya, dan ekonomi di sekitar kerajinan Karawo. Semua data yang dikumpulkan melalui teknik observasi ini akan digunakan dalam buklet untuk menjelaskan dengan detail dan visual tentang proses produksi dan keindahan kerajinan karawo Gorontalo.

3.2.2 Wawancara (*Interview*)

Dalam perancangan ini, penulis dapat merangkum wawasan yang kaya dan bervariasi mengenai aspek teknis, budaya, ekonomi, dan estetika kerajinan Karawo. Hasil wawancara ini akan menjadi sumber data utama yang digunakan dalam perancangan buklet untuk memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam kepada pembaca.

Dalam proses wawancara, pihak yang sebagai narasumber langsung adalah Ibu Karsum Dunda, sebagai pengrajin sekaligus pemilik usaha Sumber Usaha Karawo.

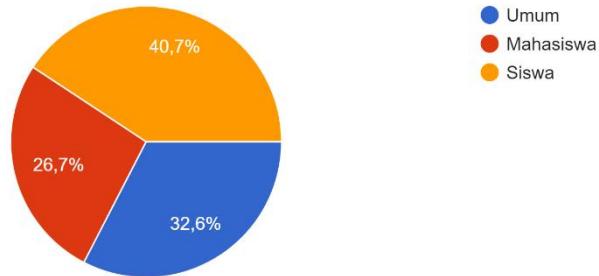
3.2.3 Kuesioner

Dengan bantuan kuesioner ini, perancang dapat mengumpulkan data yang akan membantu dalam merancang buklet dengan konten yang sesuai dan relevan untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan dan apresiasi masyarakat terhadap budaya kerajinan tangan khas Gorontalo.

Dari hasil kuesioner yang dilakukan dengan melibatkan 135 responden, terdapat variasi kelompok responden, termasuk siswa sebanyak 55 orang, mahasiswa sebanyak 36 orang dan masyarakat umum sebanyak 44 orang. Hasil kuesioner menunjukkan pola yang seragam di antara kelompok-kelompok ini.

Kriteria Responden

135 jawaban

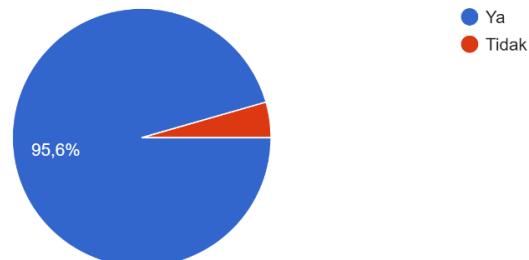


Gambar 3.2, Survey Kriteria Responden
(Sumber: Penulis, 2023)

Secara umum, hasil kuesioner menunjukkan bahwa dari 135 responden memiliki pengetahuan tentang karawo, namun sebagian dari responden tidak mengetahui tentang sejarah karawo, motif dan proses pembuatan. Pada hasil kuesioner selanjutnya menunjukkan bahwa dari 135 responden memilih bahwa penting untuk mengetahui sejarah karawo, motif dan proses pembuatan. Hal ini menunjukkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan dan mengetahui lebih mendalam tentang karawo. Berikut bukti hasil kuesioner:

1. Apakah anda mengetahui apa itu karawo?

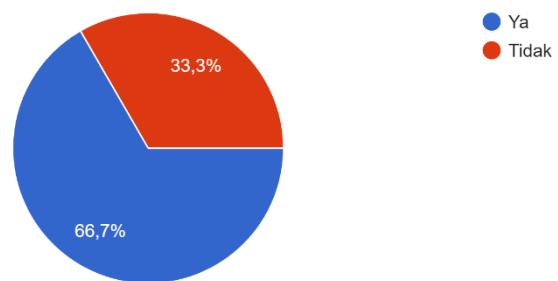
135 jawaban



Gambar 3.3, Pertanyaan Pertama
(Sumber: Penulis, 2023)

2. Apakah anda mengetahui proses pembuatan karawo?

135 jawaban

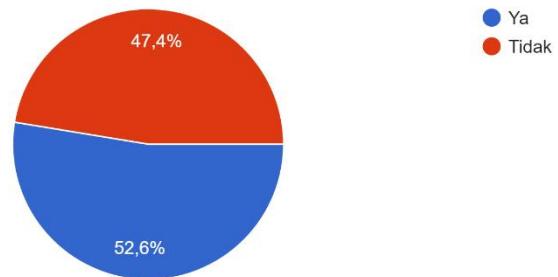


Gambar 3.4, Pertanyaan Kedua

(Sumber: Penulis, 2023)

3. Apakah anda mengetahui motif-motif karawo?

135 jawaban

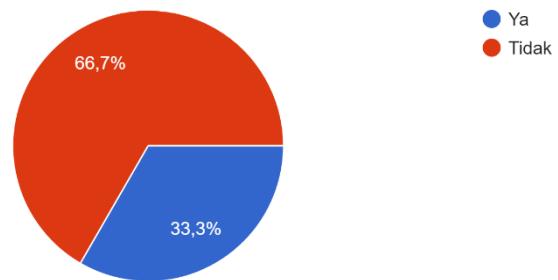


Gambar 3.5, Pertanyaan Ketiga

(Sumber: Penulis, 2023)

4. Jika anda tahu apa itu karawo, apakah anda mengetahui sejarah karawo?

135 jawaban

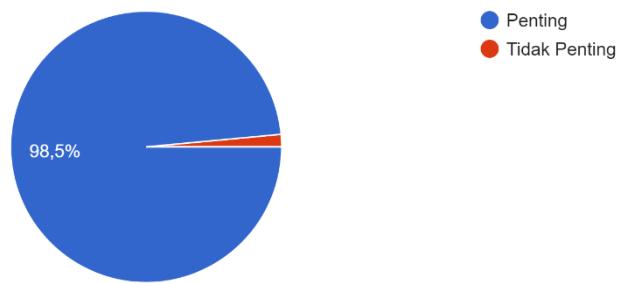


Gambar 3.6, Pertanyaan Keempat

(Sumber: Penulis, 2023)

6. Apakah menurut anda penting untuk mengetahui proses pembuatan, motif-motif dan sejarah karawo sebagai upaya pengenalan kerajinan lokal Gorontalo?

135 jawaban



Gambar 3.7, Pertanyaan Kelima

(Sumber: Penulis, 2023)

Dengan demikian, hasil kuesioner ini memberikan dasar yang kuat untuk perancangan media informasi kerajinan karawo Gorontalo dalam bentuk buklet, dengan fokus pada penyajian informasi tentang sejarah karawo, motif dan proses pembuatan kepada masyarakat yang sebelumnya tidak mengetahui tentang karawo.

3.2.4 Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam perancangan buklet kerajinan karawo Gorontalo adalah kunci dalam mengabadikan warisan budaya, memberikan informasi akurat, memberikan bukti visual yang kuat, dan mendukung narasi kontekstual. Ini juga mendukung kreativitas desainer *fashion* Karawo dan berfungsi sebagai rujukan masa depan. Dengan dokumentasi yang baik, buklet menjadi alat yang efektif untuk memahami, melestarikan, dan membagikan pengetahuan tentang kerajinan karawo dengan keaslian budaya yang kuat.

3.2.5 Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan dalam perancangan buklet kerajinan karawo Gorontalo mencakup berbagai sumber yang meliputi sejarah budaya, teknik pembuatan, mode, dan aspek lokal. Ini termasuk buku, jurnal, panduan, dan dokumen yang mendalam tentang sejarah dan nilai budaya kerajinan, teknik pembuatan, serta pengaruhnya dalam dunia mode. Selain itu, dokumentasi visual, wawancara, serta sumber-sumber lokal seperti arsip dan laporan pemerintah juga digunakan untuk memberikan pandangan langsung dan data mendalam tentang kerajinan Karawo. Semua sumber literatur ini digunakan untuk membangun pengetahuan yang komprehensif dalam buklet, memberikan pemahaman yang mendalam dan kaya tentang kerajinan karawo Gorontalo.

3.3 Teknik Analisis Data

Analisis merupakan proses menghubungkan rumusan masalah dan kerangka teori dengan data yang dikumpulkan. Terdapat beragam metode analisis data yang dapat digunakan, namun pada dasarnya, analisis bertujuan untuk merespons pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teori yang relevan yang telah disusun sebelumnya (Soewardikoen, 2021:81).

Menurut Dudit Widiatmoko Soewardikoen (2021:82) Tahapan analisis data terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

1. Melakukan pembacaan data yang diperoleh dari berbagai instrumen pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, kuesioner, data pesaing, dan data proyek sejenis.
2. Menginterpretasi data yang telah dibaca. Interpretasi ini melibatkan pemikiran berdasarkan pengetahuan sehari-hari, teori-teori yang relevan, serta pandangan para ahli yang pernah dibaca. Semua ini digabungkan dengan nalar atau *common sense*.
3. Menilai data dengan memeriksa teori-teori yang relevan yang berisi variabel atau kriteria yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Hasil interpretasi akan dinilai dalam konteks ini.
4. Merangkum hasil penilaian dari data. Ringkasan ini akan membentuk dasar untuk menarik kesimpulan dalam bentuk matriks penarikan kesimpulan.

3.4 Konsep Kreatif

Menentukan konsep kreatif dari perancangan media informasi kerajinan karawo Gorontalo dalam bentuk buklet sangat penting. Konsep kreatif membantu menarik perhatian audiens dengan tampilan visual yang menarik dan memudahkan pemahaman informasi. Selain itu, desain kreatif meningkatkan daya ingat informasi yang disampaikan dan membantu audiens memahami makna budaya yang terkandung dalam kerajinan karawo. Konsep kreatif juga dapat memperkuat citra positif tentang kerajinan Karawo dan merek pengrajin lokal, serta menarik minat investor, kolektor, dan penggemar kerajinan. Dengan demikian, pemilihan konsep kreatif yang tepat akan membantu buklet lebih efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi, serta mempromosikan kekayaan budaya Gorontalo dengan baik.

Perancangan media informasi kerajinan karawo Gorontalo dalam bentuk buklet mengadopsi konsep buklet informasi, dengan fokus pada menyampaikan

informasi jelas, relevan, dan sistematis tentang kerajinan karawo. buklet ini memberikan pemahaman mendalam tentang sejarah, teknik pembuatan, bahan, dan produk kerajinan karawo. Penggunaan grafik, gambar, dan ilustrasi mendukung penjelasan konsep yang kompleks. Selain itu, buklet ini mencakup informasi praktis seperti perawatan produk dan cara mendapatkannya. Secara keseluruhan, buklet ini bertujuan untuk mengedukasi pembaca tentang kerajinan karawo, memfasilitasi pemahaman, menghargai, dan berinteraksi dengan kerajinan tersebut.

Perancangan informasi buklet kerajinan karawo Gorontalo menggunakan perangkat lunak desain grafis *CorelDRAW* dan *Adobe Photoshop* untuk menciptakan materi promosi yang menarik, baik dalam bentuk cetak maupun digital. *CorelDRAW* digunakan untuk desain vektor, sementara *Adobe Photoshop* digunakan untuk pengeditan gambar dan elemen visual yang lebih kompleks. Kombinasi kedua perangkat lunak ini membantu menciptakan buklet dan materi promosi yang beragam dan menarik.

3.4.1 Target Audience

Dalam perancangan promosi kerajinan karawo Gorontalo, target audiens dapat ditentukan berdasarkan tiga aspek utama: geografis, demografis, dan psikografis.

1. Aspek Geografis:

Target audiens dapat berlokasi di wilayah Gorontalo atau masyarakat lokal yang tertarik dengan produk kerajinan Karawo Gorontalo.

2. Aspek Demografis:

- 1) Usia : Remaja hingga dewasa
- 2) Jenis Kelamin : Pria maupun wanita
- 3) Pendapatan : Menengah keatas

4) Pendidikan : Individu dengan tingkat pendidikan beragam.

3. Aspek Psikografis:

1) Minat Budaya: Masyarakat yang tertarik dengan budaya lokal, seni, dan kerajinan tangan dapat menjadi target audiens yang potensial.

2) Keinginan untuk Produk Unik: Individu yang mencari produk yang unik, memiliki cerita, dan bernilai budaya mungkin tertarik dengan kerajinan Karawo Gorontalo.

3) Pengalaman Wisata: Pelancong atau wisatawan budaya yang mencari kenangan dan produk khas dari Gorontalo.

4) Kesadaran Sosial: Individu yang peduli pada pelestarian budaya lokal, pekerjaan seniman, dan pengembangan komunitas setempat.

Dengan memahami aspek geografis, demografis, dan psikografis ini, perancangan promosi dapat lebih tepat sasaran dan efektif dalam menarik perhatian dan minat dari kelompok target yang relevan.

3.4.2 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam perancangan media informasi kerajinan karawo Gorontalo dalam bentuk buklet sangat penting karena hal ini membantu menciptakan desain yang menarik dan mengundang pembaca, memudahkan pemahaman informasi kompleks, memotivasi tindakan, meningkatkan daya ingat, memperkuat identitas, serta menciptakan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan. Keseluruhannya, tujuan kreatif membantu mencapai efek yang lebih kuat dan positif, meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan edukatif dan informatif yang diinginkan.

Tujuan kreatif dari perancangan media informasi kerajinan karawo Gorontalo dalam bentuk buklet adalah:

1. Menginspirasi minat dan apresiasi terhadap kerajinan karawo dengan

menggunakan desain yang menarik dan kreatif.

2. Menyajikan informasi tentang kerajinan karawo dengan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan daya tarik pembaca.
3. Membuat pembaca terlibat dan terlibat secara aktif dalam memahami sejarah, teknik, dan produk kerajinan karawo melalui penggunaan grafik, gambar, dan ilustrasi yang menarik.
4. Mendorong tindakan praktis dengan memberikan panduan merawat produk kerajinan karawo dan mengarahkan pembaca ke sumber-sumber untuk membelinya atau mengekspresikan minat dalam kerajinan tersebut.
5. Menciptakan karya seni yang memberikan pengalaman visual dan pencerahan kepada pembaca, sehingga mereka dapat berhubungan lebih mendalam dengan kerajinan karawo.

3.4.3 Strategi Kreatif

Menentukan strategi kreatif dalam perancangan ini sangat penting karena dapat memberikan nilai tambah yang signifikan. Pertama, strategi kreatif dapat membantu menarik perhatian target pasar. Dengan menggunakan desain yang unik dan menarik, buklet akan lebih menonjol di antara pesaing dan memikat calon pembeli yang mencari produk kerajinan tangan. Kedua, strategi kreatif juga dapat memberikan informasi yang lebih efektif. Dengan menggunakan elemen visual, seperti gambar dan ilustrasi yang kreatif, buklet dapat membantu mengkomunikasikan pesan dengan cara yang lebih jelas dan menarik, sehingga calon pembeli lebih mudah memahami nilai dan keistimewaan dari kerajinan karawo Gorontalo. Dengan demikian, strategi kreatif dalam perancangan buklet akan membantu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pemasaran produk tersebut.

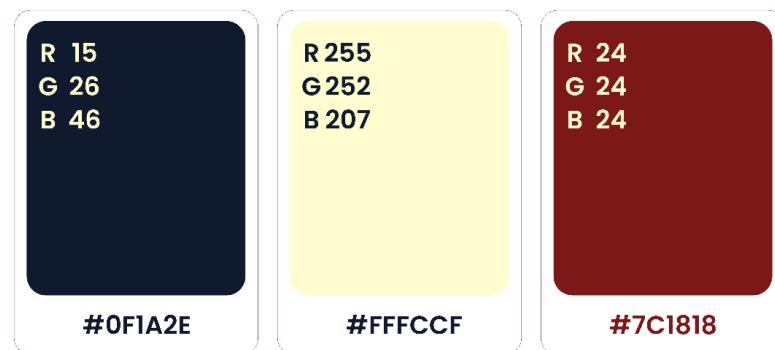
Dalam perancangan buklet kerajinan karawo Gorontalo, ada empat strategi kreatif penting. Pertama, menciptakan konsep visual yang mencerminkan identitas

budaya karawo. Kedua, menyajikan cerita menarik tentang proses pembuatan kerajinan. Ketiga, membuat buklet interaktif dan informatif. Terakhir, berkolaborasi dengan pengrajin kain dan desainer fashion karawo untuk menonjolkan kerajinan ini dalam berbagai aspek, dari tekstil hingga pakaian.

3.4.4 Warna

Warna adalah unsur penting dalam desain komunikasi visual. Penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual, memengaruhi perasaan, dan memengaruhi pemahaman pemirsa dari segi emosi dan psikologi. Dalam desain, pemilihan warna harus diperhatikan dengan cermat karena dapat berdampak besar pada cara pesan disampaikan dan diterima oleh pemirsa. (Putra R.W, 2020:25)

Dalam perancangan media informasi untuk kerajinan Karawo Gorontalo berbentuk buklet, pemilihan warna yaitu *navy*, *marron*, dan *broken white* memiliki signifikansi yang mendalam. ini membantu menciptakan kesan yang menarik bagi pembaca buklet, detail-detail produk kerajinan dengan lebih jelas, sehingga informasi yang disampaikan dalam buklet lebih mudah dipahami dan diingat oleh pembaca. Dengan demikian, pemilihan warna ini menjadi bagian penting dari desain yang mempromosikan keindahan dan keunikan kerajinan Karawo Gorontalo.



Gambar 3.8, Warna
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2023)

3.4.5 Tipografi

Tipografi adalah bidang yang mendalam seni dan desain huruf serta simbol-simbolnya. Hal ini mencakup aspek pengaturan huruf, tata letak, ukuran, bentuk, dan karakter dalam konteks media komunikasi visual. Tujuannya adalah untuk memungkinkan penyampaian pesan yang efektif dan sesuai dengan niat desainer. Dengan memperhatikan tipografi yang tepat, pesan dalam desain visual dapat diekspresikan dengan jelas dan menarik, mengoptimalkan pemahaman dan daya tarik pemirsa. (Putra R.W, 2020:56)

Dalam perancangan media informasi kerajinan Karawo Gorontalo dalam bentuk buklet, penggunaan dua jenis font yang berbeda, yaitu font utama "*Stanford breath*" dan font pendukung "*Poppins*," memiliki peran yang penting.

1. Font Utama *Stanford Breath (Retro)*:

Stanford Breath merupakan font utama yang digunakan untuk judul, subjudul, dan teks utama dalam buklet. Font ini memiliki karakter klasik, yang memberikan tampilan ikonik dan klasik pada teks. *Stanford Breath* memberikan kesan yang kuat, menarik perhatian pembaca, dan cocok untuk penggunaan dalam judul halaman, judul bab, atau poin-poin penting dalam konten.

2. Font Pendukung *Poppins (Sans Serif)*:

Font *Poppins* digunakan sebagai font pendukung untuk teks tubuh atau teks deskriptif dalam buklet. *Poppins* juga merupakan font *sans serif* yang memberikan kejelasan dan kemudahan dalam membaca teks. Kelebihan *Poppins* adalah kesederhanaan dan keleganannya, sehingga sangat cocok untuk mengisi teks lebih panjang, seperti paragraf deskriptif, deskripsi produk, atau cerita lebih lanjut tentang kerajinan Karawo Gorontalo.

Dengan memadukan *Stanford Breath* dan *Poppins*, *booklet* akan memiliki tampilan yang seimbang antara kesan yang kuat dan menarik dari font utama serta keterbacaan yang baik dari font pendukung. Kombinasi kedua font ini akan

membantu menciptakan desain buklet yang informatif, menarik, dan mudah dibaca oleh pembaca.

STANFORD BREATH

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1234567890

Gambar 3.9, Font *Stanford Breath*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2023)

Poppins

A B C D E F G H I J K I M N O P O R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1234567890

(!?)\${}&

Gambar 3.10, Font *Poppins*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2023)

3.4.6 *Layout*

Dalam perancangan buklet kerajinan kain karawo ini, penulis memutuskan untuk menggunakan jenis *layout* editorial. *Layout* editorial sering digunakan dalam publikasi seperti majalah dan buku, dan memiliki ciri-ciri tertentu yang sangat sesuai dengan penyajian informasi yang rapi dan menarik.

Penulis memanfaatkan *grid* terstruktur dan kolom yang ditempatkan dengan cermat untuk menyusun konten dengan tampilan yang kohesif. Ini memudahkan pembaca untuk mengikuti langkah-langkah pembuatan kerajinan kain dan informasi lainnya.

Teks ditata dengan teliti menggunakan berbagai ukuran huruf dan gaya untuk memberikan tampilan yang menarik dan memudahkan pemahaman. Gambar kerajinan kain ditempatkan secara strategis di sepanjang *layout*, dan elemen-elemen grafis digunakan untuk menyoroti keindahan kerajinan.

Layout editorial ini membantu menciptakan tampilan buklet yang bersih, terorganisir, dan profesional, memudahkan pembaca untuk mendapatkan informasi yang menarik tentang kerajinan kain karawo.

3.4.7 Strategi Media

Strategi media dalam perancangan buklet kerajinan karawo Gorontalo sangat penting karena media berperan sebagai alat untuk menginformasikan, mempromosikan, dan memasarkan produk kerajinan tersebut.

Dalam perancangan ini menggunakan dua jenis media, yaitu media utama dan media pendukung.

1. Media Utama (buklet): Media utama dalam perancangan ini adalah buklet. buklet adalah wadah informasi yang komprehensif yang menyajikan detail produk kerajinan karawo Gorontalo, termasuk sejarahnya, cara pembuatan, nilai budaya, dan informasi penting lainnya. Ini adalah media informasi inti

yang memberikan pemahaman mendalam kepada calon pembeli tentang produk tersebut.

2. Media Pendukung: Media pendukung mencakup berbagai alat promosi yang bertujuan untuk melengkapi dan memperluas jangkauan buklet sebagai media utama. Media pendukung ini termasuk:
 - 1) *T-Shirt*: Digunakan untuk menciptakan citra merek dan memungkinkan orang untuk secara fisik mengenakan produk promosi.
 - 2) *X-Banner*: Berfungsi sebagai display visual yang menarik perhatian di pameran atau lokasi promosi.
 - 3) *Billboard*: Sebagai media penyebaran informasi yang memudahkan khalayak luas untuk mengenali produk yang dipromosikan.
 - 4) Poster: Digunakan untuk visualisasi produk dengan gambar dan teks yang menarik.
 - 5) *KeyChain*: Berfungsi sebagai produk fisik yang bisa dibawa oleh konsumen sebagai kenang-kenangan.
 - 6) *Sticker*: Diharapkan bisa menjadi pengingat dari media utama yang bisa ditempel ke berbagai macam barang.
 - 7) Konten Media Sosial: Mencakup postingan, gambar, dan informasi di platform media sosial untuk mencapai audiens *online*, serta berinteraksi dengan mereka.

BAB IV

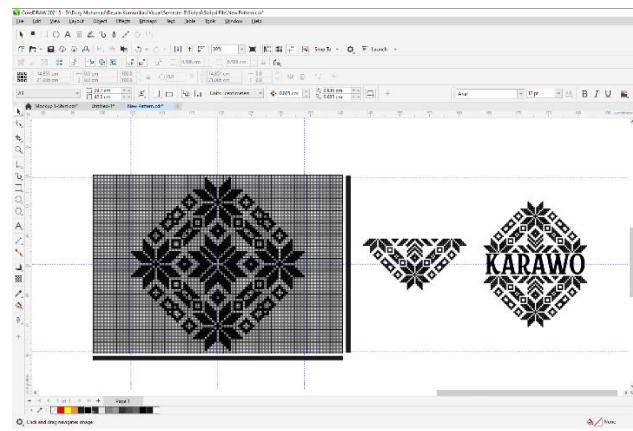
PROSES DESAIN

4.1 Penjaringan Ide

Langkah awal dalam perancangan buklet ini dimulai dengan penjaringan ide untuk memastikan konsep yang menarik dan relevan dalam mengenalkan Karawo kepada pembaca. Proses penjaringan ide ini melibatkan penelitian literatur terkait karawo, observasi motif-motif tradisional, serta wawancara dengan pengrajin. Selain itu, riset audiens dilakukan guna memastikan bahwa desain buklet ini mudah dipahami oleh berbagai kalangan, mulai dari masyarakat lokal hingga wisatawan. Gaya visual yang digunakan pun dipilih untuk mencerminkan keindahan dan nilai budaya Karawo, dengan pemilihan warna dan tipografi yang selaras dengan karakteristik tradisional Gorontalo.

4.2 Sketsa Pola Buklet Karawo

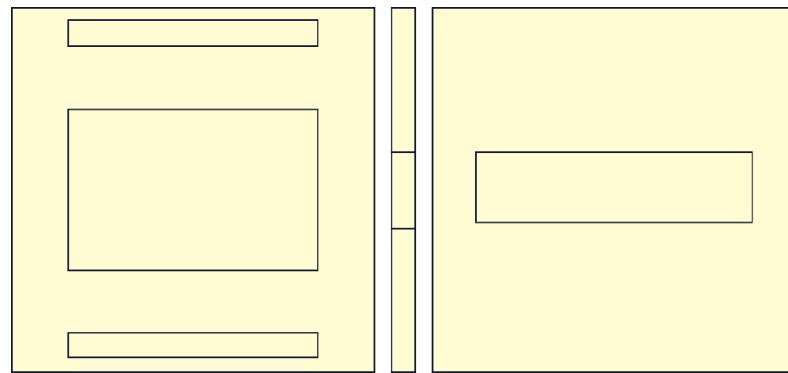
Sketsa pola karawo dibuat sebagai elemen pada buklet untuk menambah gaya visual agar lebih menarik.



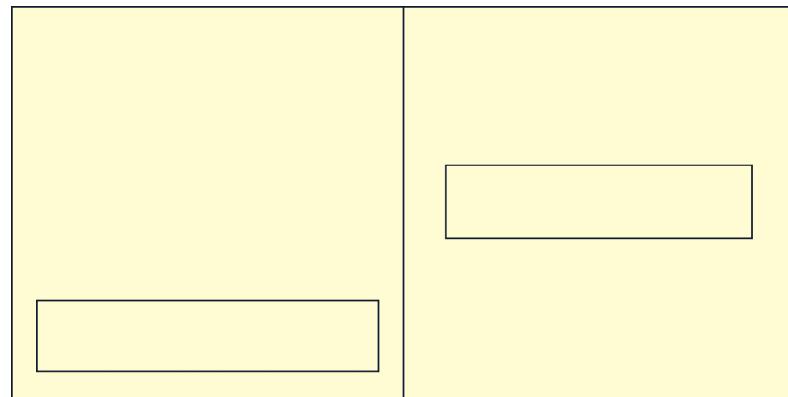
Gambar 4.1, Sketsa Pola Buklet Karawo
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

4.3 *Layout* Desain Awal

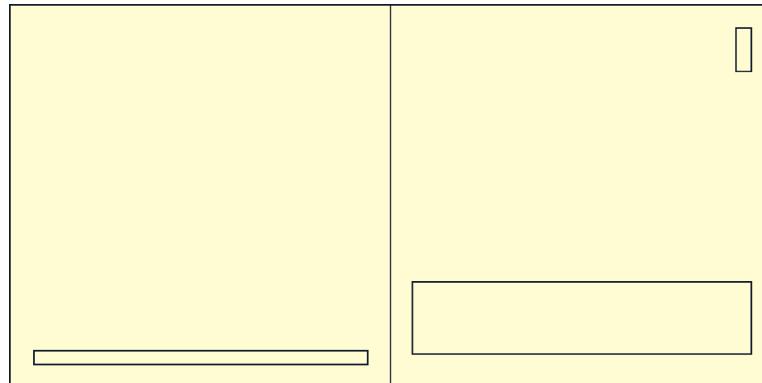
Perancangan *layout* desain awal buklet kerajinan karawo Gorontalo yang harus mempertimbangkan aspek visual dan informasi yang seimbang. *Layout* yang baik akan memudahkan pembaca dalam menerima informasi dan memberikan pengalaman visual yang menyenangkan. Pada tahap awal, desain layout dibagi menjadi beberapa elemen utama yang mencakup cover buklet, struktur isi, penggunaan tipografi, penyusunan gambar dan skema warna.



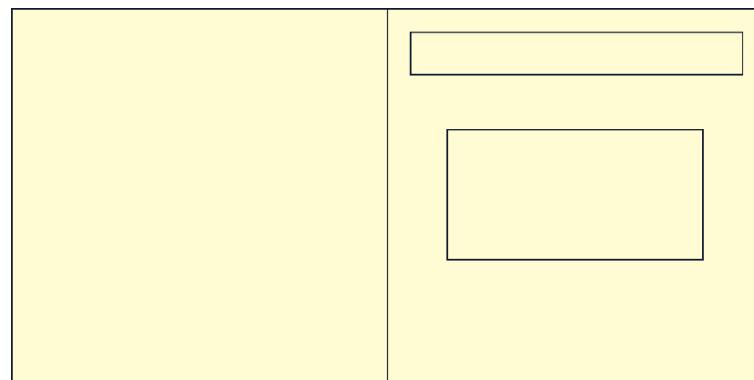
Gambar 4.2, *Layout* Desain Cover Depan dan Belakang
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



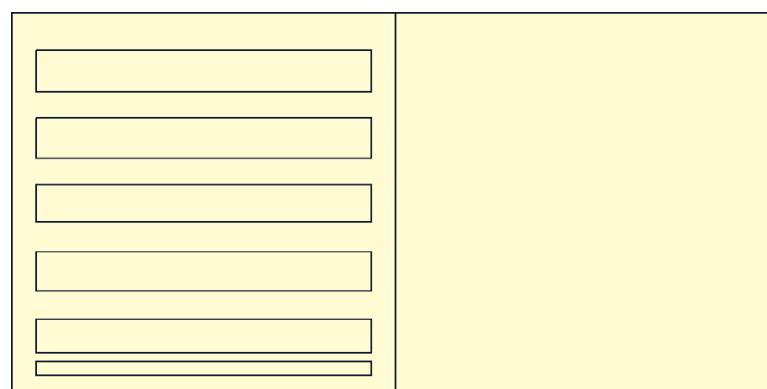
Gambar 4.3, *Layout* Desain Cover Dalam
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



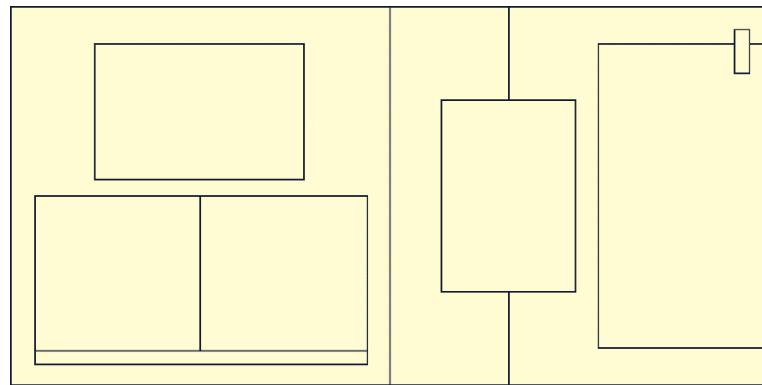
Gambar 4.4, *Layout Desain Halaman Pembuka BAB*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



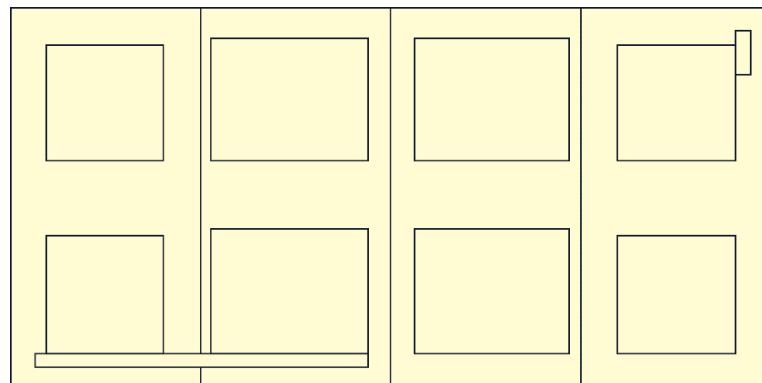
Gambar 4.5, *Layout Desain Halaman Isi Versi 1*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



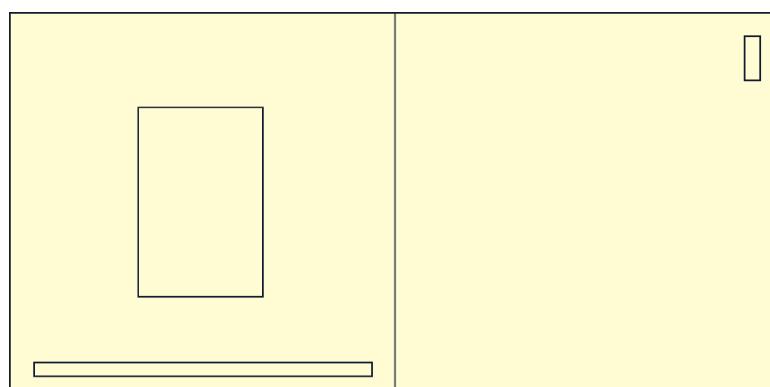
Gambar 4.6, *Layout Desain Halaman Isi Versi 2*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



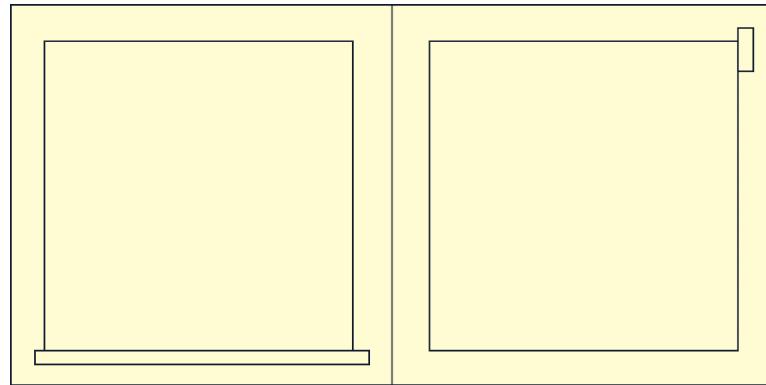
Gambar 4.7, *Layout Desain Halaman Isi Versi 3*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



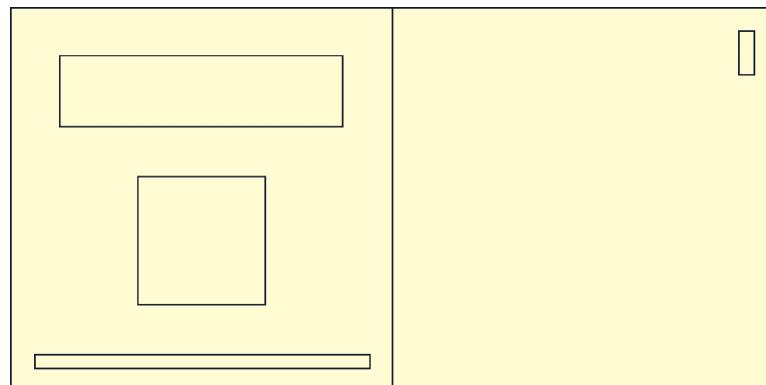
Gambar 4.8, *Layout Desain Halaman Isi Versi 4*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



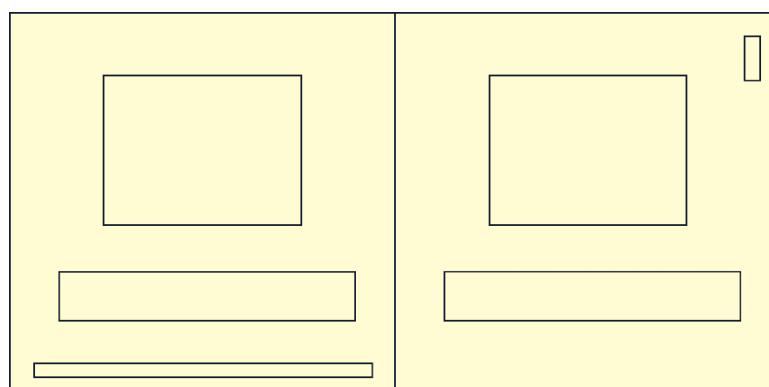
Gambar 4.9, *Layout Desain Halaman Isi Versi 5*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



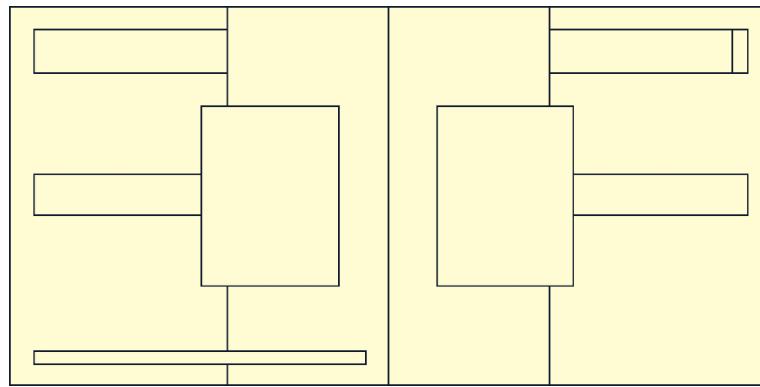
Gambar 4.10, *Layout Desain Halaman Isi Versi 6*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



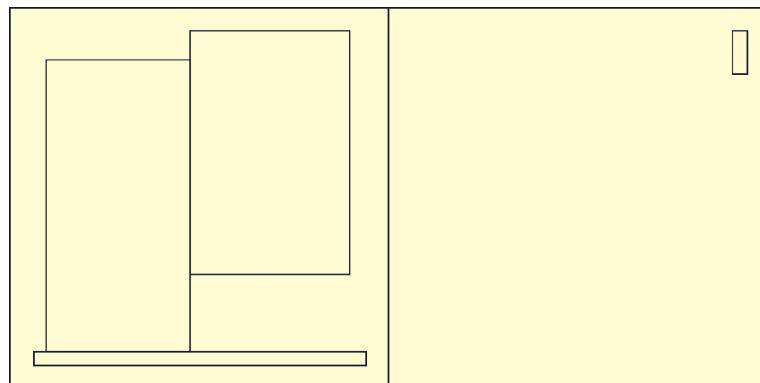
Gambar 4.11, *Layout Desain Halaman Isi Versi 7*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



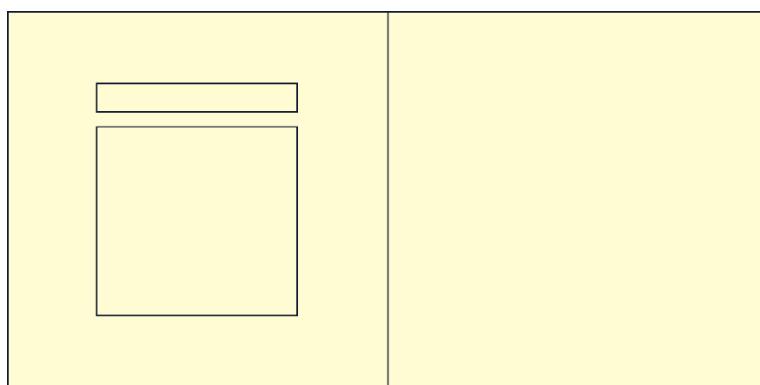
Gambar 4.12, *Layout Desain Halaman Isi Versi 8*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.13, *Layout Desain Halaman Isi Versi 9*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



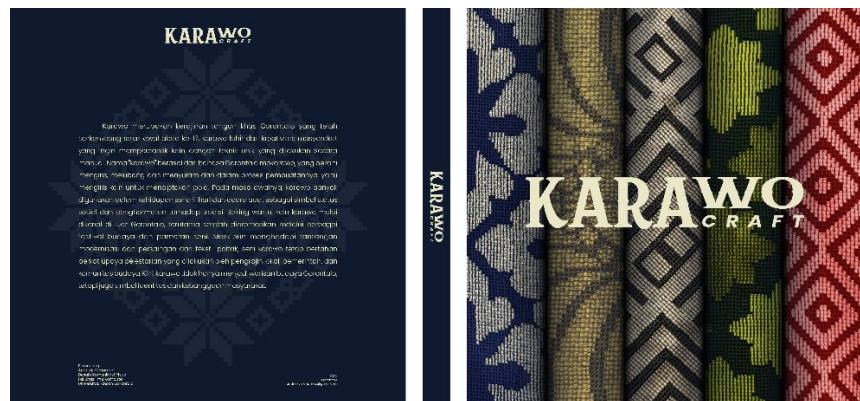
Gambar 4.14, *Layout Desain Halaman Isi Versi 10*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



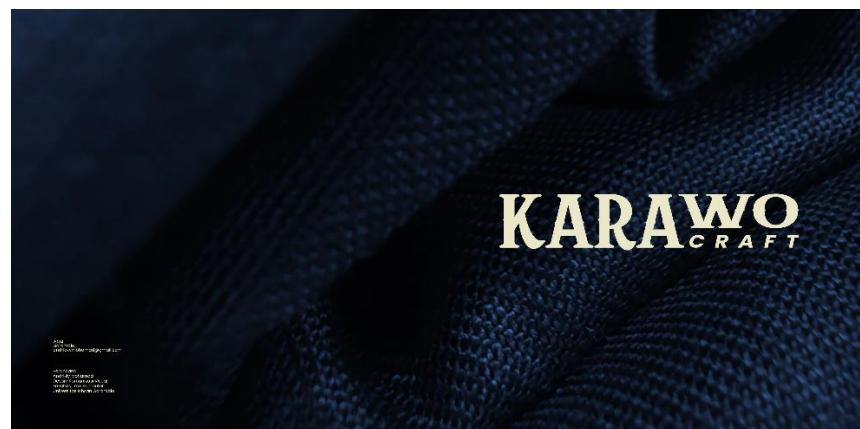
Gambar 4.15, *Layout Desain Halaman Kredit*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

4.4 Hasil Desain

Desain awal layout buklet untuk media informasi kerajinan karawo Gorontalo dirancang dengan mengutamakan keseimbangan antara elemen visual dan konten informatif. Bagian cover akan menampilkan gambar motif karawo yang dapat menarik perhatian, disertai judul yang jelas dan tipografi yang elegan namun mudah dibaca. Struktur isi akan diatur secara kronologis, gambar-gambar berkualitas tinggi dari produk karawo di tempatkan secara strategis untuk memperkuat pesan visual.



Gambar 4.16, Hasil Desain Cover Depan dan Belakang
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.17, Hasil Desain Cover Dalam
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



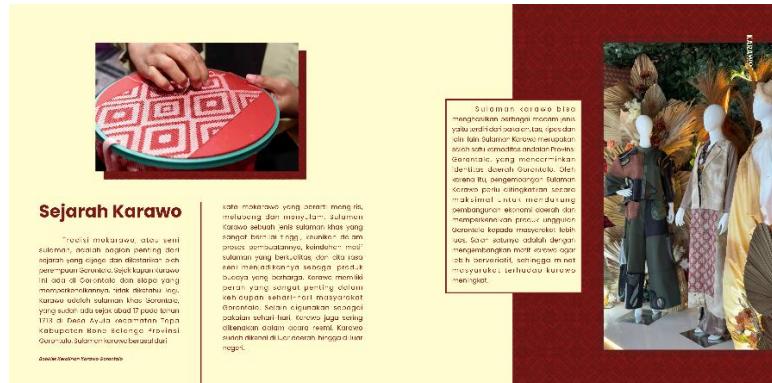
Gambar 4.18, Hasil Desain Halaman Isi Versi 1
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



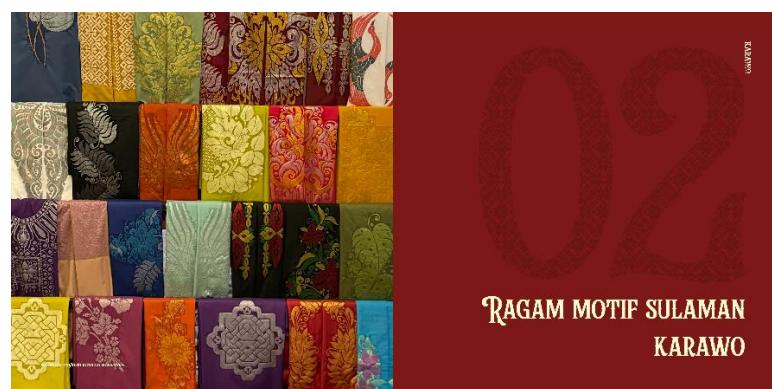
Gambar 4.19, Hasil Desain Halaman Isi Versi 2
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.20, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.21, Hasil Desain Halaman Isi Versi 3
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.22, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



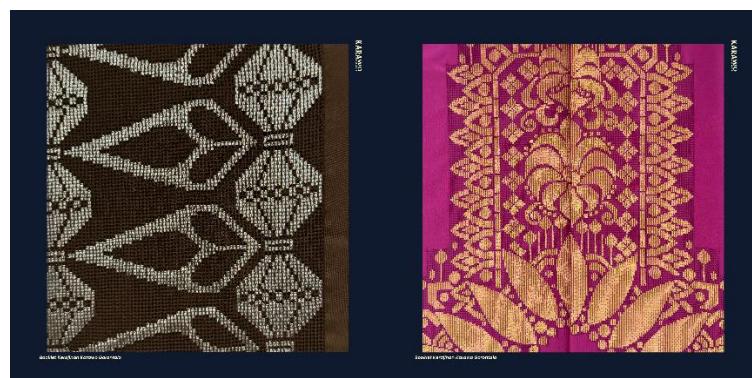
Gambar 4.23, Hasil Desain Halaman Isi Versi 4
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.24, Hasil Desain Halaman Isi Versi 5
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.25, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.26, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.27, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.28, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.29, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.30, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.31, Hasil Desain Halaman Isi Versi 6
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.32, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.33, Hasil Desain Halaman Isi Versi 7
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.34, Hasil Desain Halaman Isi Versi 7
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



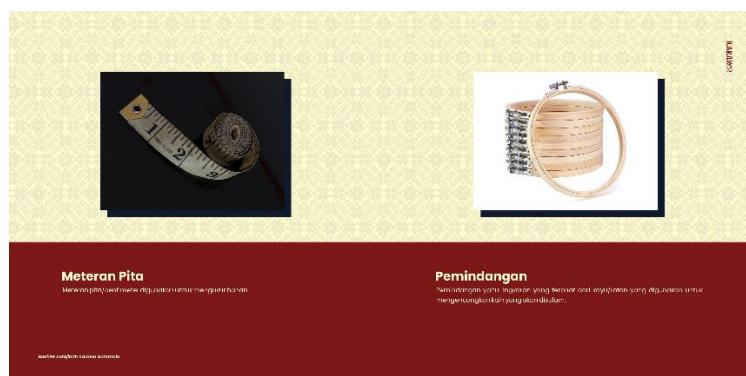
Gambar 4.35, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



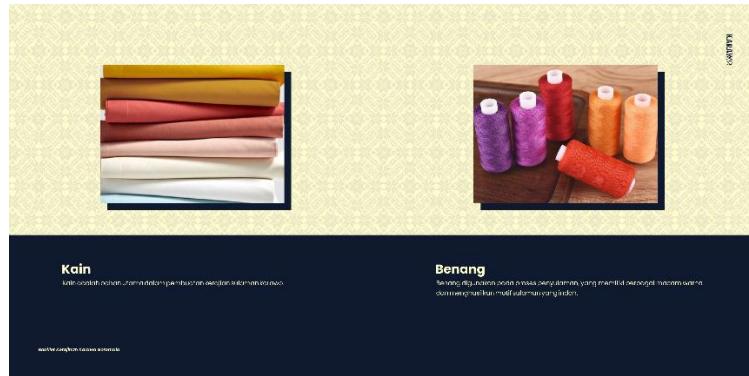
Gambar 4.36, Hasil Desain Halaman Isi Versi 8
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.37, Hasil Desain Halaman Isi Versi 8
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



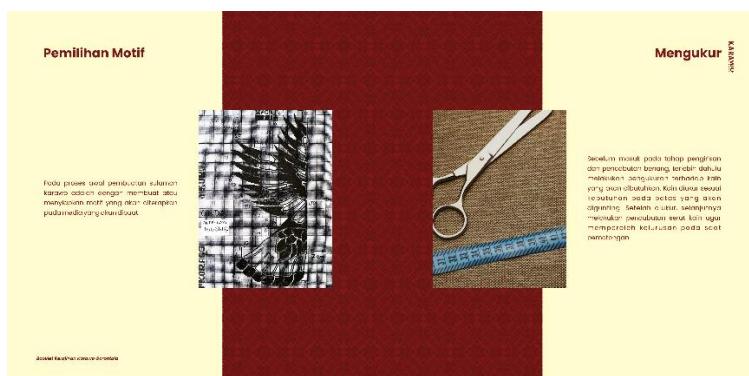
Gambar 4.38, Hasil Desain Halaman Isi Versi 8
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



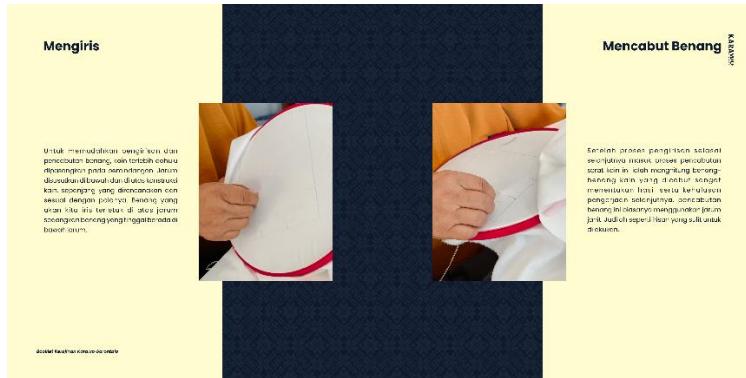
Gambar 4.39, Hasil Desain Halaman Isi Versi 8
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.40, Hasil Desain Halaman Pembuka BAB
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.41, Hasil Desain Halaman Isi Versi 9
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.42, Hasil Desain Halaman Isi Versi 9 (Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



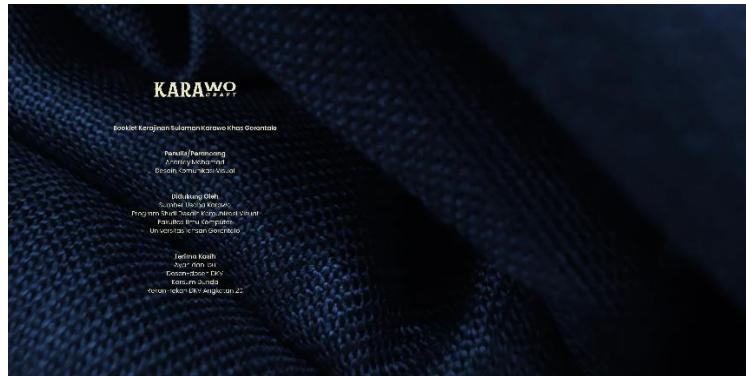
Gambar 4.43, Hasil Desain Halaman Isi Versi 9
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.44, Hasil Desain Halaman Isi Versi 10
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.45, Hasil Desain Halaman Isi Versi 11
 (Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)



Gambar 4.46, Hasil Desain Halaman Kredit
 (Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

4.5 Implementasi Desain

4.5.1 Media Utama

Media utama dalam implementasi desain merujuk pada platform atau format yang dipilih untuk mengeksekusi dan menyebarluaskan rancangan yang telah dibuat. Dalam konteks desain buklet untuk kerajinan karawo Gorontalo, media utama mencakup elemen fisik seperti kertas dan teknik percetakan, serta format digital jika diperlukan. Pilihan media utama harus disesuaikan dengan tujuan desain, target audiens dan anggaran yang tersedia. Media fisik seperti buklet cetak menawarkan keunggulan berupa daya tarik

visual langsung, sementara media digital dapat menawarkan kemudahan akses dan lebih interaktif. Dalam tahap implementasi, pemilihan media utama akan mempengaruhi kualitas akhir desain, mulai dari ketajaman gambar, ketahanan material, hingga efektifitas dalam menyampaikan pesan informasi.



Gambar 4.47, Implementasi Media Utama
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

4.5.2 Media Pendukung

Media pendukung adalah alat tambahan yang digunakan untuk memperkuat, melengkapi, atau memperluas jangkauan dari media utama. Media pendukung dapat mencakup elemen-elemen seperti *X-banner*, Poster, *Billboard*, *T-Shirt*, *Keychain*, *Sticker* dan Konten media sosial.

1. *X-Banner*

X-Banner digunakan sebagai media promosi media utama yang dibuat dengan ukuran 160cm x 60cm yang dicetak menggunakan digital printing.



Gambar 4.48, X-Banner
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

2. Poster

Poster digunakan untuk memberikan informasi kepada audiens yang bisa ditempatkan diberbagai tempat. Poster dicetak dengan ukuran A3 menggunakan bahan *Art paper* 150gr.



Gambar 4.49, Poster
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

3. *Billboard*

Billboard digunakan untuk mengiklankan produk, jasa dan acara, serta memberikan informasi ke khalayak luas.



Gambar 4.50, *Billboard*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

4. *T-Shirt*

T-Shirt dibuat agar menjadi pengingat sekaligus menjadi media promosi dari media utama yang bisa digunakan untuk beraktivitas. Yang berbahan *cotton combat 20s*.



Gambar 4.51, T-Shirt
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

5. *Keychain*

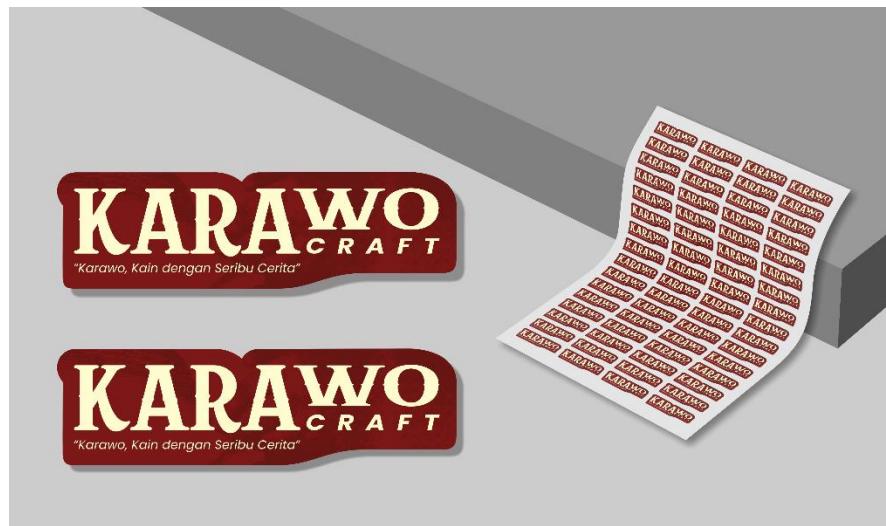
Keychain diharapkan bisa menjadi pengingat dari media utama yang bisa dikaitkan ke berbagai macam barang. *Keychain* dibuat dari bahan *rubber* dengan panjang 10cm.



Gambar 4.52, Keychain
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

6. *Sticker*

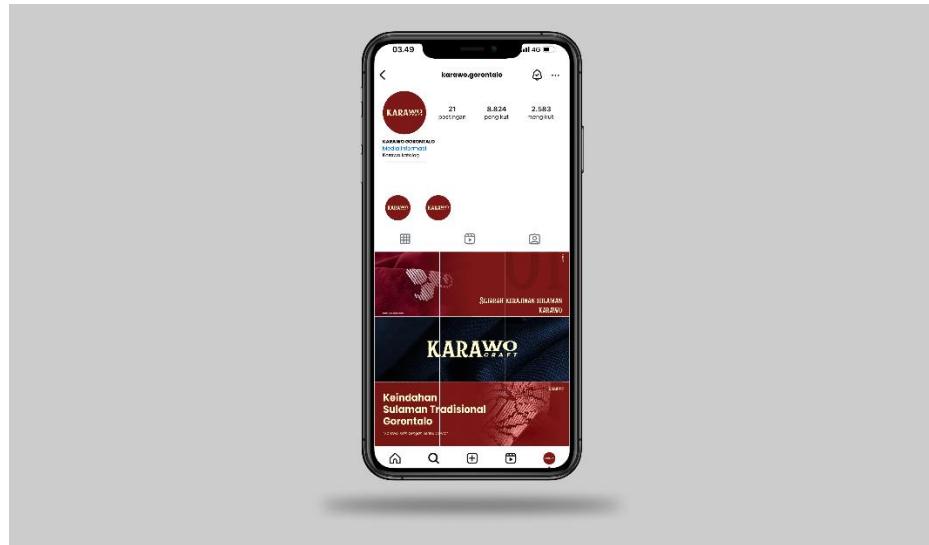
Sticker diharapkan bisa menjadi pengingat dari media utama yang bisa ditempel ke berbagai macam barang.



Gambar 4.53, *Sticker*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

7. Konten Media Sosial

Konten media sosial adalah segala bentuk informasi, foto, dokumen, grafik dan materi lainnya yang diunggah atau diposting.



Gambar 4.54, Konten Media Sosial
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, maka penulis menarik Kesimpulan dari perancangan ini yaitu perancangan media informasi dalam bentuk buklet untuk memperkenalkan kerajinan karawo Gorontalo merupakan Langkah yang strategis dalam mempromosikan warisan budaya lokal kepada masyarakat luas. Buklet ini berfungsi tidak hanya sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran akan nilai Sejarah, keunikan, serta potensi ekonomi dari kerajinan karawo. Dengan penyajian visual dan informatif, buklet ini mampu menarik minat khalayak untuk lebih menghargai produk lokal dan turut serta dalam upaya pelestarian budaya.

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat mendukung pengembangan dan pengetahuan tentang kerajinan karawo Gorontalo, baik sebagai produk seni maupun sebagai komoditas ekonomi kreatif yang berdaya saing di pasar nasional dan internasional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan buklet ini, terdapat beberapa saran yang dapat diambil untuk pengembangan lebih lanjut. Salah satunya adalah pengembangan dan pemanfaatan buklet ini sebagai media yang berkelanjutan untuk memperkenalkan serta melestarikan kerajinan karawo khas Gorontalo. Dengan menggunakan buklet sebagai alat edukasi dan informasi, diharapkan masyarakat, terutama generasi muda, akan lebih mengenal dan menghargai nilai seni dan budaya yang terkandung dalam kerajinan karawo. Selain itu, buklet

juga dapat berperan penting dalam menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya lokal, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat dan dukungan terhadap pelestarian budaya Gorontalo. Penggunaan buklet ini di masa mendatang juga dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi, misalnya dengan menambahkan elemen interaktif untuk menjangkau lebih banyak audiens.

DAFTAR PUSTAKA

Atika Zakaria, 2021. "KARAWO". CV Rumah Akademi Grup., Gorontalo

BUKU PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN OLEH Dr. Drs. H. Rifa'i

Abubakar, M.A (2021)

Https://Books.Google.Co.Id/Books?Hl=Id&Lr=&Id=5ijkeaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=PA1&Dq=Metodologi+Penelitian&Ots=Kqw9bhh7jd&Sig=L70ywonyukwemz6y2mysepqcmie&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q=Metodologi%20penelitian&F=False

Botutihe, 2016). NURLAILA BOTUTIHE Dalam Tesis STUDI NIAGA JEMBATAN

TALUMOLO KOTA GORONTALO <Https://Docplayer.Info/209256108-Bab-1-Pendahuluan-A->

Dalam Buku Estetika Seni Milik Agung Kurniawan Dan Riyan Hidayatullah (2016).

<Http://Repository.Lppm.Unila.Ac.Id/39095/1/Aproval-ESTETIKA%20SENI.Pdf>

Hasan, 2019). Apsari Dj. Hasan Dalam Tesis S2 Kajian Ragam Hias Pada Kain Karawo Gorontalo Dalam Unsur Estetik Dan Simbolik.

Hidayat Dkk, 2016) Wahyu Hidayat, Anita B., Wandayana, Recha Fadriansyah., 2016, Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di SMK Avicena Rajeg Tangerang. Jurnal CERITA. <Https://Ejournal.Raharja.Ac.Id/Index.Php/Cerita/Article/View/537/477>

HANIFA NOVIARI DEWI, Perancangan Media Informasi Booklet Batik Komar. <Https://Repository.Telkomuniversity.Ac.Id/Pustaka/147044/Perancangan-Media-Informasi-Booklet-Batik-Komar.Html>

Hasan, Apsari Dj. (2019) Kajian Ragam Hias Pada Kain Karawo Gorontalo Dalam Unsur Estetik Dan Simbolik. Masters Thesis, Universitas Komputer Indonesia. <Https://Elibrary.Unikom.Ac.Id/Id/Eprint/1283/>

Koniyo, 2016). Moh. Hidayat Koniyo Dalam Jurnal PEMODELAN SISTEM MOTIF KARAWO BERDASARKAN KARAKTER DAN JENIS ACARA. File:///C:/Users/User/Downloads/Pemodelan-Sistem-Motif-Karawo-Berdasarkan-Karakter-Dan-Jenis-Acara.Pdf

Kadjim. 2011. Buku Kerajinan Tangan Dan Kesenian, Semarang: Adiswara.

Menurut Hapsari (2013). EFEKTIVITAS KOMUNIKASI MEDIA BOOKLET “ANAK ALAMI” SEBAGAI MEDIA PENYAMPAI PESAN GENTLE BIRTHING SERVICE. <Https://Publication.Petra.Ac.Id/Index.Php/Ilu-Komunikasi/Article/View/940/0>

Menurut Romi Hidayat, SS Dalam Buku Dokumentasi Bangunan Kolonial Kota Gorontalo (2014) Https://Repositori.Kemdikbud.Go.Id/20504/1/POTRET-KOTA-GORONTALO-DULU-DAN-KINI_Publish-1.Pdf?Shem=Iosie

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2006:61) Dalam Buku Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan

Menurut Coates & Ellison (2014) Dalam Buku Yang Berjudul “An Introduction To Information Design”,

Pralisaputri, Dkk., “Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA,” Jurnal Geoeco (2016): 147–154.

RISA PAMILA RAHMAH, PERANCANGAN BOOKLET MELALUI MOTIF-MOTIF SONGKET PANDAI SIKEK. File:///C:/Users/User/Downloads/8294-16586-1-SM%20(1).Pdf

Sasmita, 2015). Gian Gusli Sasmita Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal Purwokerto Berbasis Android.
Https://Repository.Ump.Ac.Id/5837/1/COVER_GIAN%20GUSLI%20SASMITA_TI'15.Pdf?Shem=Iosie

W. Putra, 2020:95. Ricky W. Putra.Pada Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan Oleh Ricky W. Putra.

W. Putra, 2020:99. Ricky W. Putra.Pada Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan Oleh Ricky W. Putra.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : RIWAYAT HIDUP

CURRICULUM VITAE **Andrikiy Mohamad**
+6285397314257
andrickymohamad@gmail.com

BIODATA PRIBADI :



Nama	: ANDRIKIY MOHAMAD
NIM	: T4120009
Tempat, Tanggal Lahir	: Gorontalo, 04 November 2000
Alamat	: Desa Lomaya
Email	: andrickymohamad@gmail.com
No. Telp	: 085397314257
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Agama	: Islam

RIWAYAT PENDIDIKAN :

- 2006 – 2012 : SDN 7 Bulango Utara
- 2012 – 2015 : SMP Negeri 1 Bulango Utara
- 2015 – 2018 : SMK Negeri 1 Gorontalo
- 2020 – 2024 : Prodi S1, Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ichsan Gorontalo

Lampiran 2 : SURAT PENELITIAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS IHSAN GORONTALO
LEMBAGA PENELITIAN (LEMLIT)**

Kampus Unisan Gorontalo Lt. 3 - Jln. Achmad Nadjamuddin No. 17 Kota Gorontalo
, Telp: (0435) 8724466, 829975 E-mail: lembagapenelitian@unisan.ac.id

Nomor : 5026/PIP/LEMLIT-UNISAN/GTO/I/2024

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Sumber Usaha Karawo

di,-

Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Rahmisyari, ST.,SE.,MM
 NIDN : 0929117202
 Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian

Meminta kesedianya untuk memberikan izin pengambilan data dalam rangka penyusunan **Proposal / Skripsi**, kepada :

Nama Mahasiswa : Andrikiy Mohamad
 NIM : T4120009
 Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Lokasi Penelitian : SUMBER USAHA KARAWO
 Judul Penelitian : PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN
 KARAWO GORONTALO DALAM BENTUK BUKLET

Atas kebijakan dan kerja samanya diucapkan banyak terima kasih.



Lampiran 3 : SURAT REKOMENDASI

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Karsum Dunda (Pemilik Sumber Usaha Karawo) menerangkan bahwa :

Nama : Andrikiy Mohamad
NIM : T4120009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Komputer
Instansi : Universitas Ichsan Gorontalo

Dengan ini menyatakan bahwa yang bersangkutan telah selesai melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN KARAWO GORONTALO DALAM BENTUK BUKLET”**.

Demikian surat ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gorontalo, 10 April 2024



Lampiran 4 : BEBAS PUSTAKA

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS IHSAN GORONTALO
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UPT. PERPUSTAKAAN FAKULTAS
SK. MENDIKNAS RI NO. 84/D/0/2001
Jl. Achmad Nadjamuddin No.17 Telp(0435) 829975 Fax. (0435) 829976 Gorontalo**

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

No : 006/Perpustakaan-Fikom/XI/2024

Perpustakaan Fakultas Ilmu Komputer (FIKOM) Universitas Ihsan Gorontalo dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Anggota : Andrikiy Mohamad
No. Induk : T4120009
No. Anggota : M202471

Terhitung mulai hari, tanggal : Kamis, 21 November 2024, dinyatakan telah bebas pinjam buku dan koleksi perpustakaan lainnya.

Demikian keterangan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Gorontalo, 21 November 2024

**Mengetahui,
Kepala Perpustakaan**




Apriyanto Alhamad, M.Kom
NIDN : 0924048601

Lampiran 5 : BEBAS PLAGIASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS IHSAN GORONTALO
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
SURAT KEPUTUSAN MENDIKNAS RI NOMOR 84/D/O/2001
Jl. Achmad Najamuddin No. 17 Telp. (0435) 829975 Fax (0435) 829976 Gorontalo

SURAT REKOMENDASI BEBAS PLAGIASI
No. 494/FIKOM-UIG/R/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irvan Abraham Salihi, M.Kom
 NIDN : 0928028101
 Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Andrikiy Mohamad
 NIM : T4120009
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)
 Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
 Judul Skripsi : Perancangan Media Informasi Kerajinan Karawo
 Gorontalo Dalam Bentuk Buklet

Sesuai hasil pengecekan tingkat kemiripan skripsi melalui aplikasi Turnitin untuk judul skripsi di atas diperoleh hasil *Similarity* sebesar 12%, berdasarkan Peraturan Rektor No. 32 Tahun 2019 tentang Pendekripsi Plagiat pada Setiap Karya Ilmiah di Lingkungan Universitas Ihsan Gorontalo dan persyaratan pemberian surat rekomendasi verifikasi calon wisudawan dari LLDIKTI Wil. XVI, bahwa batas kemiripan skripsi maksimal 30%, untuk itu skripsi tersebut di atas dinyatakan BEBAS PLAGIASI dan layak untuk diujangkan.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Gorontalo, 20 November 2024
 Tim Verifikasi,

Zulfrianto Y. Lamasiqi, M.Kom
 NIDN. 0914089101

Terlampir :
 Hasil Pengecekan Turnitin

Lampiran 6 : HASIL TURNITIN

turnitin Page 1 of 66 - Cover Page Submission ID trn:oid::1:3084956627

Fikom01 Unisan

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN KARAWO GORONTALO DALAM BENTUK BUKLET

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Fak. Ilmu Komputer
LL Dikti IX Turnitin Consortium

Document Details

Submission ID	62 Pages
trn:oid::1:3084956627	7,492 Words
Submission Date	47,831 Characters
Nov 19, 2024, 1:47 PM GMT+7	
Download Date	
Nov 19, 2024, 1:52 PM GMT+7	
File Name	
Skripsi_T4120009_ANDRIKIY_MOHAMAD_andrickymohamad@gmail.com.pdf	
File Size	
3.8 MB	

turnitin Page 1 of 66 - Cover Page Submission ID trn:oid::1:3084956627

 turnitin Page 2 of 66 - Integrity Overview Submission ID trn:oid::1:3084956627

12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

11%	 Internet sources
5%	 Publications
4%	 Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

 turnitin Page 2 of 66 - Integrity Overview Submission ID trn:oid::1:3084956627

 turnitin Page 3 of 66 - Integrity Overview Submission ID trn:oid::1:3084956627

Top Sources

11%  Internet sources
5%  Publications
4%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

 	repository.its.ac.id	3%
 	National Library of Indonesia	1%
 	core.ac.uk	1%
 	docplayer.info	1%
 	123dok.com	1%
 	repository.dinamika.ac.id	1%
 	repository.ung.ac.id	0%
 	www.intronesia.com	0%
 	e-journal.metrouniv.ac.id	0%
 	repository.isi-ska.ac.id	0%
 	id.unionpedia.org	0%

 turnitin Page 3 of 66 - Integrity Overview Submission ID trn:oid::1:3084956627

 turnitin Page 4 of 66 - Integrity Overview Submission ID trn:oid::1:3084956627

12	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha	0%
13	Student papers	Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II	0%
14	Student papers	Universitas Singaperbangsa Karawang	0%
15	Internet	elibrary.unikom.ac.id	0%
16	Student papers	Sriwijaya University	0%
17	Internet	widuri.raharja.info	0%
18	Internet	siat.ung.ac.id	0%

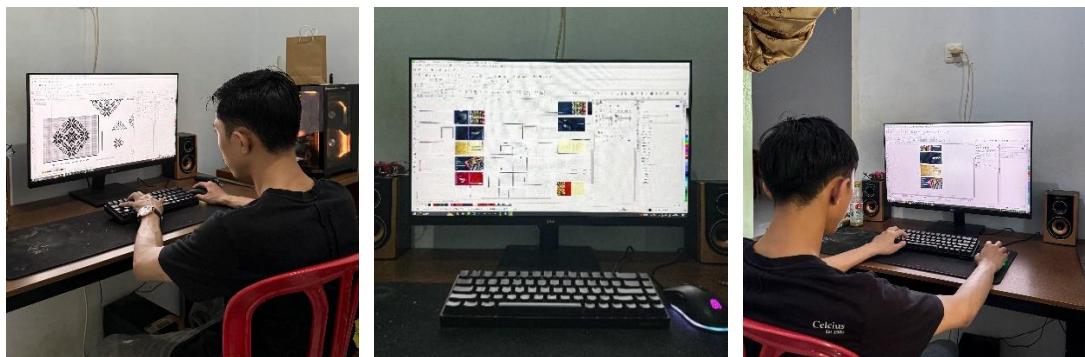
 turnitin Page 4 of 66 - Integrity Overview Submission ID trn:oid::1:3084956627

Lampiran 7 : DOKUMENTASI

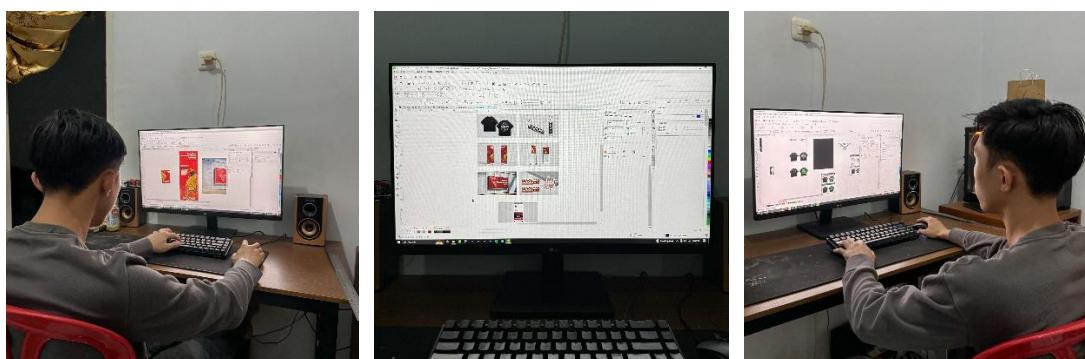
Proses wawancara dengan pemilik usaha (Sumber Usaha Krawo) sekaligus pengrajin karawo



Hulonthalo Art & Craft Festival 2024 yang berlangsung di Grand Palace convention Center



Proses desain pola karawo yang digunakan sebagai pattern pada buklet dan desain buklet yang sebagai media utama pada perancangan



Proses desain *T-Shirt*, *Keychain*, *Sticker*, *X-Banner*, *Poster*, *Billboard* dan Konten media sosial yang sebagai media pendukung pada perancangan