

**TINJAUAN PROSES KREATIF PENGRAJIN LOGO  
DI DESA KALIABU, KECAMATAN SALAMAN,  
KABUPATEN MAGELANG**



*Oleh*

**Antonius Teguh Nugraha**

11181016

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JENJANG STRATA 1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

**2022**

**TINJAUAN PROSES KREATIF PENGRAJIN LOGO  
DI DESA KALIABU, KECAMATAN SALAMAN,  
KABUPATEN MAGELANG**



*Disusun oleh*

**Antonius Teguh Nugraha**

11181016

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JENJANG STRATA 1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Yogyakarta, 12 Juli 2022  
Telah disetujui dan diterima oleh  
Dosen Pembimbing,

  
Sudjadi Tipto Rahardjo, M.Ds  
NIP: 197502132005011001

# LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Studi Desain Komunikasi Visual,  
Jenjang : Strata 1 /S1

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia  
Pada tanggal 13 Agustus 2022  
di STSRD VISI

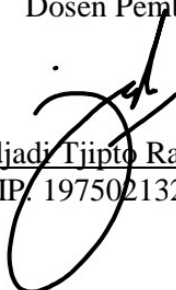


## Dewan Penguji

Penguji

  
Dwisanto Sayogo, M.Ds  
NIK. 09123113

Dosen Pembimbing

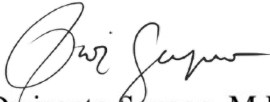
  
Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds  
NIP. 197502132005011001

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

  
  
Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds  
NIP: 197502132005011001

Ketua Jurusan

  
Dwisanto Sayogo, M.Ds  
NIK. 09123113

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau tulisan yang diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2022

Antonius Teguh Nugraha



## ABSTRAK

Dalam melakukan proses kreatif, setiap desainer memiliki cara tersendiri atau yang dikenal dengan metode desain. Para pengrajin logo di Desa Kaliabu tidak memahami metode desain apa yang mereka gunakan dalam mengikuti kontes desain logo *online*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan proses kreatif yang dilakukan para pengrajin logo di Desa Kaliabu dengan menggunakan Teori Metodologi Desain John Chris Jones. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi untuk pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metodologi desain yang diterapkan oleh para pengrajin logo Desa Kaliabu adalah Metode Tradisional jenis Metode *Craft Evolution*. Temuan lain menunjukkan bahwa para pengrajin logo Desa Kaliabu dalam mengikuti kontes desain logo *online* menerapkan “*ilmu titen*” (berdasarkan kebiasaan). Selain itu mereka juga memercayai keberuntungan (*bejo*) serta melakukan daur ulang dan modifikasi terhadap desain lama untuk diikutkan lomba kembali.

**Kata kunci** : Logo, Proses Kreatif, Pengrajin Logo Kaliabu, *Craft Evolution*.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah berkenan melimpahkan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa melakukan penelitian dan menyusun laporan skripsi ini dengan baik sebagai salah satu syarat mencapai Gelar Sarjana Desain di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia, Yogyakarta.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis mensyukuri telah mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Pada kesempatan ini perkenalkan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Br.F.A. Dwiyatno, FIC selaku Pemimpin Provinsi Bruder FIC Indonesia yang telah memberikan saya kesempatan untuk memilih jurusan DKV dalam tugas studi yang dimandatkan kepada saya.
2. Bapak Sujadi Tjipto R, M.Ds selaku dosen pembimbing skripsi ini yang telah mengarahkan dan meluangkan waktu dalam kesibukannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku koordinator TA/PA S1 dan Ketua Prodi DKV STSRD VISI.
4. Bapak Danu Widiantoro, M.Ds selaku dosen wali.
5. Wahyudin, Haqi, dan Bekti di Kaliabu, Salaman yang telah memberi banyak informasi sebagai sumber data dari penelitian ini.
6. Para dosen, staf, dan semua karyawan di STSRD VISI.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan karena keterbatasan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis akan sangat berterima kasih dengan adanya saran dan kritik yang membangun agar. Semoga skripsi dan penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya.

Muntilan, Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL & GAMBAR .....	v
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Batasan Penelitian .....	2
D. Tujuan Penelitian.....	2
E. Manfaat Penelitian.....	2
F. Asumsi Penelitian.....	2
G. Kerangka Penelitian .....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
A. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	4
1. Antara Pengrajin dan Desainer .....	4
2. Potret dan Dinamika Wirausaha Muda Kreatif Kaliabu.....	5
B. Teori Metodologi Desain.....	6
1. Metode Tradisional.....	6
a. Metode <i>Craft Evolution</i> .....	6
b. Metode <i>Design-by-Drawing</i> .....	6
2. Metode Desain Baru .....	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	9
A. Jenis Penelitian .....	9
B. Teknik Pengumpulan Data .....	9
C. Metode Analisis Data .....	10

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	11
A. Objek Penelitian .....	11
B. Hasil Penelitian.....	12
1. Pengrajin Logo di Desa Kaliabu dan Situs Kontes Desain <i>Grafis Online</i> .....	12
2. Karya Desain Pengrajin Logo Kaliabu .....	13
3. Proses Kreatif Pengrajin Logo Kaliabu .....	14
4. Karakteristik Individu Pengrajin Logo Kaliabu.....	17
C. Pembahasan.....	20
BAB V PENUTUP .....	25
A. Kesimpulan .....	25
B. Saran.....	28
Daftar Pustaka .....	29
Lampiran.....	31



## DAFTAR TABEL & GAMBAR

### TABEL

Tabel 1. Metode desain tradisional dan metode desain baru .....	7
Tabel 2. Perbandingan Proses Kreatif Metode Desain Vernakular dan Metode Desain Baru .....	28

### GAMBAR

Gambar 1. Lokasi geografis Desa Kaliabu .....	11
Gambar 2. Contoh Desain logo karya Bekti .....	14
Gambar 3. Contoh Desain logo karya Haqi .....	14
Gambar 4. Alur Proses Daur Ulang dan Modifikasi Desain Pengrajin Logo Kaliabu .....	14
Gambar 5. Tampilan Kontes Logo di 99design.com .....	15
Gambar 6. Proses Daur Ulang (modifikasi desain).....	16
Gambar 7. Desain logo karya Wahyudin yang Pernah Menang Kontes.....	17
Gambar 8. Peralatan Kerja Wahyudin .....	18
Gambar 9. <i>Channel</i> Rio Purba salah satu acuan belajar otodidak pengrajin logo Kaliabu .....	19
Gambar 10. Aset desain yang biasa digunakan dalam logo di industri otomotif dan industri herbal.....	19

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Fenomena unik terjadi di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang yang dikenal dengan sebutan Kampung Desain. Ratusan pemuda dengan berbagai macam latar belakang pendidikan di Desa Kaliabu menjadi pengrajin logo. Sudah sangat banyak kontes logo internasional dimenangkan oleh mereka. Dalam film dokumenter yang berjudul *Desainer Kampung* ([https://www.youtube.com/watch?v=xpJsf\\_Z4onc](https://www.youtube.com/watch?v=xpJsf_Z4onc)) digambarkan dengan jelas kondisi topografi Desa Kaliabu dengan latar belakang kehidupan penduduknya mayoritas sebagai petani, tukang kayu, tukang batu, karyawan pabrik, dan juga buruh bangunan.

Para pengrajin logo di Desa Kaliabu mayoritas berlatar belakang pendidikan SMP atau SMA. Hanya sebagian kecil dari mereka yang memiliki latar belakang pendidikan seni atau desain. Mereka belajar secara otodidak. Salah satu hal yang memicu mereka untuk terus berkarya adalah hasil yang cukup menggiurkan jika dibandingkan dengan pendapatan dari pekerjaan pokok sehari-hari.

Dalam sebuah wawancara di dalam film dokumenter tersebut, Muhammad Abdul Bar tokoh perintis pengrajin logo di Desa Kaliabu mengatakan bahwa mereka lebih nyaman menyebut profesi mereka sebagai pengrajin logo daripada desainer. Pak Abdul Bar menyadari bahwa untuk menjadi desainer itu harus ada syarat-syarat dan kode etik tertentu yang harus dipenuhi, sedangkan pola pikir yang dimiliki mereka selama ini yaitu membuat logo (eksekusi), logo dikonteskan, dan menang, serta mendapatkan sejumlah uang.

Menjadi seorang desainer logo dituntut bukan hanya sekedar dapat menghasilkan sebuah karya perancangan. Seorang desainer semestinya memiliki kemampuan untuk memahami akar permasalahan yang menyebabkan adanya kebutuhan dari klien. Untuk memecahkan masalah tersebut, seorang desainer berpedoman pada sebuah metodologi desain. Hal tersebut tentu sudah dipahami oleh para desainer yang memiliki latar belakang pendidikan ilmu desain secara

formal (kuliah). Diduga karakter masyarakat lokal di Desa Kaliabu menerapkan dan memunculkan metode desain yang khas dalam proses kreatif perancangan logo.

Melihat kenyataan di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang bagaimana proses kreatif para pengrajin logo di Desa Kaliabu dalam menghasilkan karya desain.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana proses kreatif para pengrajin logo di Desa Kaliabu dalam merancang sebuah karya desain logo.

## **C. BATASAN PENELITIAN**

Untuk dapat lebih fokus maka penelitian hanya akan dilakukan pada para pengrajin logo yang berdomisili di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

## **D. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

Meninjau proses kreatif para pengrajin logo di Desa Kaliabu, Salaman, Magelang.

## **E. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

### 1. Bagi para pengrajin logo di Desa Kaliabu, Magelang

Para pengrajin logo di Desa Kaliabu Magelang mendapatkan literasi tentang proses kreatif perancangan sebuah karya desain.

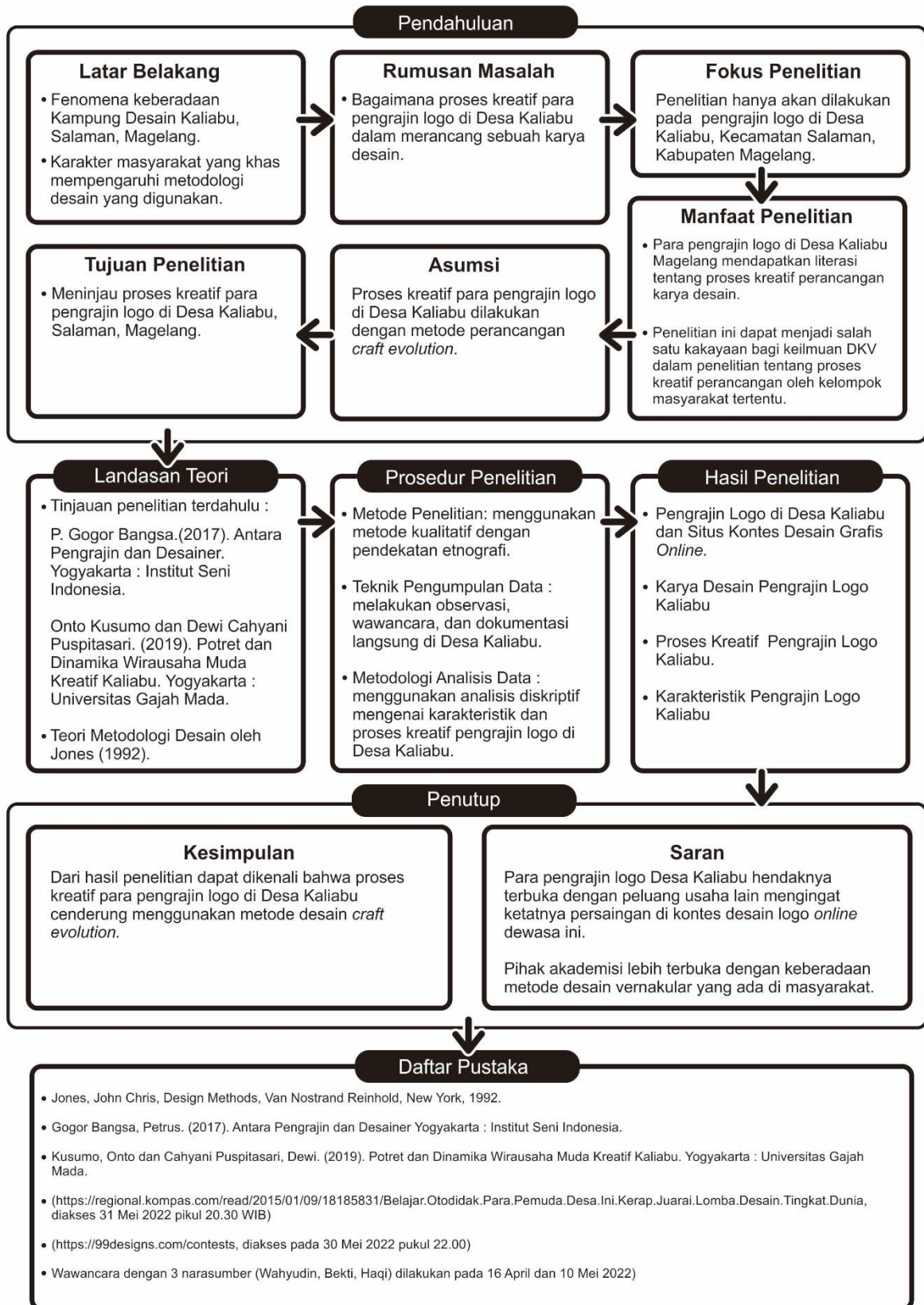
### 2. Bagi Bidang Keilmuan DKV

Penelitian ini dapat menjadi salah satu kekayaan bagi keilmuan DKV dalam penelitian tentang proses kreatif perancangan oleh kelompok masyarakat umum (vernakular).

## **F. ASUMSI PENELITIAN**

Penelitian ini berasumsi bahwa proses kreatif para pengrajin logo di Desa Kaliabu dilakukan dengan metode perancangan tradisional.

## G. KERANGKA PENELITIAN



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Penelitian Terdahulu**

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan studi pustaka melalui jurnal *online* yang relevan dengan tema penelitian. Penulis mendapatkan 2 referensi penelitian terdahulu yang semakin memperkaya literatur dan melengkapi kajian teori. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai referens:

1. P. Gogor Bangsa.(2017). Antara Pengrajin dan Desainer. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.

Penelitian tersebut fokus pada objek penelitian para desainer otodidak di kecamatan Salaman, Magelang. Penulis membandingkan penerapan metode desain yang dilakukan oleh desainer otodidak di kecamatan Salaman dengan desainer grafis profesional, dan mahasiswa bidang desain grafis. Menurut penulis, para desainer grafis profesional menggunakan metode desain yang runtut dan kompleks, sedangkan yang dilakukan oleh para desainer otodidak di kecamatan Salaman memiliki prosedur yang lebih singkat. Hal tersebut dilakukan oleh para desainer otodidak di kecamatan Salaman dalam mengikuti kontes logo dalam fenomena kontes desain *online* yang menjanjikan imbalan secara instan. Pendapatan spektakuler yang bisa didapat dari kontes logo tersebut membuat banyak warga Salaman yang beralih profesi menjadi desainer logo meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan desain grafis. Berdasar metode desain menurut Jones (1992,19-22), penulis mengkategorikan metode yang diterapkan oleh desainer otodidak di Salaman adalah metode *craft evolution* yang tergolong dalam metode tradisional. Hal tersebut yang mendasari penulis untuk lebih tepat menyebut desainer otodidak di Salaman sebagai pengrajin logo.

Dari penelitian ini, penulis mengetahui perbedaan metode desain yang digunakan oleh desainer otodidak di Salaman dan desainer profesional.

2. Onto Kusumo dan Dewi Cahyani Puspitasari. (2019). Potret dan Dinamika Wirausaha Muda Kreatif Kaliabu. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.

Penulis meneliti fenomena kemunculan desainer grafis di Desa Kaliabu menggunakan perspektif kelas kreatif Richard Florida. Kelas kreatif menurut Florida adalah mereka yang bekerja dengan membuat hal-hal baru dan mendapatkan faedah ekonomi darinya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, studi dokumentasi, dan wawancara.

Menurut Florida (2002) karakteristik tempat yang memungkinkan munculnya kelas kreatif yaitu tempat yang memiliki keberagaman pasar kerja atau memiliki peluang kerja beragam, masyarakatnya memiliki selera hidup unik, terdapat tempat umum untuk berinteraksi sosial, tempat yang memiliki heterogenitas yang tinggi. Berdasar karakteristik tersebut, Florida mengarah pada lingkungan perkotaan sebagai tempat yang memungkinkan munculnya kelas kreatif.

Namun kenyataannya kelas kreatif Kaliabu muncul di daerah pedesaan dimana tidak terdapat institusi pendidikan formal yang mengajarkan desain grafis dan hanya terdapat pasar tradisional dengan jangkauan konsumen warga Desa Kaliabu dan sekitarnya saja. Para desainer Kaliabu tidak terlalu membutuhkan lingkungan spesifik dalam mendukung gaya hidup mereka karena mereka sudah nyaman dengan kondisi Desa Kaliabu sebelum mereka menggeluti dunia desain. Kebanyakan yang tinggal di Desa Kaliabu adalah warga asli dan tidak banyak pendatang sehingga interaksi yang terjadi tidak terlalu beragam dan tingkat heterogenitasnya rendah. Keberadaan ruang publik di Desa Kaliabu sebagai ruang khusus bertemunya para desainer tidak ada. Mereka lebih cenderung menggunakan rumah pribadi sebagai tempat beraktivitas dalam hal desain.

Dari penelitian ini, penulis mengenali karakteristik masyarakat Desa Kaliabu khususnya mereka para wirausaha muda kreatif yang menjadi pelaku dalam fenomena desain grafis di Kaliabu.

## **B. Teori Metodologi Desain**

Menurut P.Gogor (2017) yang mengutip dari Jones (1992, 19-22) metode desain terbagi dalam 2 jenis yaitu : metode desain tradisional dan metode desain baru. Metode desain tradisional sendiri terbagi menjadi 2 : metode *craft evolution* dan *metode desain-by-drawing*.

### 1. Metode Tradisional

#### a. Metode *Craft Evolution*

Dalam metode *craft evolution*, seorang desainer menjadi pelaku tunggal yang artinya semua kegiatan desain dilakukan sendiri mulai dari pencarian ide sampai eksekusi karya. Mungkin juga dibantu oleh orang lain tetapi perannya tidak dominan. Dalam metode *craft evolution*, desainer tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan karya mereka dengan menggunakan gambar dan memberikan konsep/alasan yang memadai untuk keputusan desain yang diambil. Karya yang mereka buat berdasarkan percobaan terus menerus selama waktu tertentu dengan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuat (*trial and error*). Kemampuan yang mereka memiliki umumnya diturunkan dari generasi sebelumnya (*genetic coding*) atau dipelajari dari lingkungannya, misalnya : kemampuan para pematung di Muntilan didapat dari orang tua atau dari orang-orang di desanya.

#### b. Metode *Design-by-Drawing*

Dalam metode *design-by-drawing* dilakukan pemisahan pekerjaan menjadi beberapa bagian. Misalnya dalam desain grafis, pengerjaan sebuah *company profile* cetak dapat dikerjakan oleh sebuah tim desain yang terdiri dari beberapa orang spesialis (*art director*, desainer grafis, fotografer, *copywriter* dan sebagainya). Para spesialis tersebut dapat mengerjakan bidang spesialisasinya baik secara berurutan ataupun

simultan dengan dipandu penjelasan dari *art director* berupa sketsa atau briefing verbal. Oleh karena itu dimungkinkan dilakukan pengerjaan desain yang lebih rumit pada metode ini dimana pada metode *craft evolution* sulit untuk dilakukan karena pelakunya hanya bekerja sendiri.

## 2. Metode Desain Baru

Metode desain baru adalah metode *design-by-drawing* yang disertai dengan penjelasan tentang konsep pemikiran dalam menciptakan sebuah desain. Dalam metode baru semakin banyak pihak yang terlibat seperti pemilik proyek (*owner*), pengelola (*operator*), pengguna (*user*), otoritas pembuat dan pelaksana peraturan (*legislator*). Dalam metode ini desainer tidak selalu bekerja sendiri/individual tetapi dalam sebuah tim. Proses desain dapat dilakukan terpisah maka sangat dimungkinkan untuk pekerjaan yang lebih kompleks, terintegrasi, dan berkelanjutan. Misalnya dalam pengerjaan logo sebuah perusahaan yang adalah bagian dari corporate identity. Corporate identity merupakan bagian dari *brand* maka pekerjaan yang dilakukan tidak hanya sekedar membuat visual dari *brand* tetapi juga perlu didahului dengan pekerjaan awal misalnya menentukan *grand architecture*. Selanjutnya pekerjaan berkembang ke *brand activation* yang akan menghasilkan lebih banyak item media dan kegiatan.

Metode Tradisional		Metode Desain Baru
Craft Evolution	Design-by-drawing	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaku tidak melakukan atau bahkan tidak mampu menggambar karya mereka dan memberi alasan yang memadai untuk keputusan desain yang mereka ambil.</li> <li>• Karya yang ada merupakan hasil dari proses kegagalan dan keberhasilan dari <i>trial and error</i> selama jangka waktu yang sangat lama.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terjadi pembagian kerja karena memungkinkan untuk memisah pengerjaan menjadi beberapa bagian, sehingga dapat dikerjakan oleh beberapa orang yang berbeda.</li> <li>• Keuntungan dari metode menggambar sebelum mengerjakan adalah memungkinkan merencanakan sesuatu yang terlalu rumit jika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencoba menjelaskan kepada klien mengenai konsep dan pemikiran desainer dengan pendiskripsian.</li> <li>• Proses perancangan dan proses pelaksanaan dilakukan terpisah satu per satu.</li> <li>• Desainer tidak selalu individual, namun bisa merupakan suatu tim desainer.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kadang-kadang menghasilkan suatu produk sampingan yang tidak sesuai kebutuhan.</li> <li>• Tidak ada penjelasan mengenai proses desain kecuali berupa hasil akhir bentuk produk itu sendiri, yang tidak berubah kecuali untuk memperbaiki kesalahan atau untuk memenuhi tuntutan baru.</li> <li>• Informasi yang tidak lengkap disimpan sebagai pola-pola yang dipelajari selama magang.</li> <li>• Informasi ini bisa dikatakan untuk memberikan <i>genetic coding</i> dari <i>craft evolution</i> ini.</li> </ul>	<p>dikerjakan oleh satu orang sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembagian kerja memungkinkan tidak saja meningkatkan jumlah produksi karena bagian-bagian pekerjaan dapat dikerjakan bersamaan waktunya secara simultan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pihak yang terlibat dan berkepentingan semakin luas, meliputi pemilik proyek (<i>owner</i>), pengelola (<i>operator</i>), pengguna (<i>user</i>), otoritas pembuat dan pelaksana peraturan (<i>legislator</i>).</li> </ul>
---	---	---

**Tabel 1. Metode Desain Tradisional dan Metode Desain Baru**  
(P.Gogor, 2017 yang mengutip dari Jones, 1992, 19 - 22)

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan, narasi, ungkapan narasumber, dokumentasi gambar/foto yang dapat mendukung penyajian data secara akurat dan realistis. Hasil dari pengumpulan data pada penelitian kualitatif memiliki arti yang lebih bermakna dan mampu memicu timbulnya pemahaman nyata dibandingkan sajian dalam bentuk angka atau frekuensi (Sutopo, 2006: 40).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan etnografi. Etnografi adalah suatu bentuk penelitian yang berfokus pada makna sosiologi melalui observasi lapangan tertutup dari fenomena sosiokultural (Emzir, 2011:143). Melalui pendekatan etnografi, peneliti berupaya untuk menggambarkan fakta sosial tertentu secara objektif tanpa dipengaruhi oleh bias pribadi, penilaian subjektif, ataupun tujuan politik peneliti.

#### **B. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui :

1. Wawancara

Narasumber memiliki peranan penting dalam sebuah penelitian kualitatif. Hal tersebut disebabkan narasumber memiliki informasi yang aktual dan faktual mengenai topik penelitian yang sedang dilakukan. Proses wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan pertanyaan kepada narasumber yang saling melengkapi antara narasumber satu dengan yang lainnya. Wawancara dilakukan kepada 3 narasumber yang menekuni profesi sebagai pengrajin logo di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

Narasumber yang akan dijadikan sumber data dalam penelitian ini :

- a. Wahyudin (32 tahun) seorang pemilik usaha cucian mobil sekaligus kenek bus pariwisata yang memiliki pekerjaan sampingan sebagai pengrajin logo sejak tahun 2018.
- b. Fahmi Baihaqi (36 tahun) seorang mantan sopir rental yang beralih profesi menjadi *full timer* sebagai pengrajin logo.
- c. Bekti (30 tahun) seorang mantan asisten tukang bangunan yang beralih profesi menjadi *full timer* sebagai pengrajin logo.

## 2. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan bertemu narasumber di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data secara lebih akurat dengan pengamatan secara langsung dan untuk keperluan dokumentasi serta pengumpulan data visual yang mendukung.

## C. Metode Analisis Data

Dalam analisis data, peneliti menggunakan metode analisis deskriptif. Metode ini dipilih karena peneliti ingin menggambarkan dan memaparkan fakta tentang karakteristik dan proses kreatif para pengrajin logo di Desa Kaliabu saat penelitian dilakukan. Data yang didapat melalui wawancara dan observasi menjadi sumber yang akan dianalisa melalui penelitian ini.