

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam mengikuti kontes desain logo secara *online*, para pengrajin logo Desa Kaliabu memiliki keunikan cara tersendiri. Proses kreatif yang dilakukan para pengrajin logo tersebut sangat dimungkinkan terjadi karena mereka tidak memiliki latar belakang pendidikan desain sehingga metode desain *craft evolution* menjadi metode desain yang mereka terapkan dalam melakukan proses kreatif perancangan logo. Berdasarkan serangkaian analisa deskriptif yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengrajin logo di Desa Kaliabu tidak memiliki konsep desain dalam proses kreatif perancangan logo sehingga tidak tertarik dengan kontes / lomba resmi yang ribet / rumit dan wajib memunculkan konsep desain logo.
2. *Ilmu Titen* menjadi dasar utama para pengrajin logo di Desa Kaliabu dalam proses kreatif perancangan logo, misalnya pada penggunaan / pemilihan gambar, aset desain, jenis huruf, warna, dan sebagainya.
3. Ketika mulai berkembang, pengrajin logo di Desa Kaliabu lebih percaya pada keberuntungan atau "*bejo*" daripada kepintaran ("*wong pinter kalah karo wong bejo*") sehingga mereka tidak berminat untuk menimba ilmu tentang desain secara lebih (kuliah DKV).
4. Para pengrajin logo Desa Kaliabu memiliki alur proses kreatif mulai dari memilih kontes, mempelajari brief, mencari referensi, melakukan eksekusi desain, mengunggah desain, dan selanjutnya jika menang akan dilakukan serah terima desain dan pembayaran. Sedangkan jika kalah maka karya logo tersebut akan disimpan sebagai aset pribadi.
5. Pengrajin logo di Desa Kaliabu banyak melakukan daur ulang dan modifikasi dari karya logo yang pernah dibuat untuk dilombakan dalam kontes desain logo yang baru.
6. Karena semakin ketatnya aturan dan tingkat persaingan yang tinggi maka para pengrajin logo Desa Kaliabu tidak hanya mengikuti kontes desain logo di 99design.com saja tetapi juga di situs kontes desain yang lain misalnya :

designcontest.com, logotournament.com, logoarena.com, seribu.com, dan masih banyak situs kontes desain grafis *online* yang lain.

7. Saat ini komunitas para pengrajin logo di Desa Kaliabu sudah hilang dan mereka saat ini bekerja secara individu.
8. Dalam melakukan proses kreatif, pengrajin logo di Desa Kaliabu yang menerapkan metode desain vernakular (desain rakyat) memiliki perbedaan dengan proses kreatif yang dilakukan oleh desainer profesional yang menerapkan metode desain baru.

Metode Desain Vernakular	Metode Desain Baru
1. Tidak memiliki konsep desain yang jelas.	1. Berusaha menjelaskan kepada klien mengenai konsep dan pemikiran desainer dengan pendiskripsian secara detail dan transparan.
2. Proses perancangan dan proses pelaksanaan dilakukan secara individu.	2. Proses perancangan dan proses pelaksanaan dilakukan terpisah satu per satu dalam sebuah tim desainer.
3. Pihak yang terlibat hanya sebatas antara CH (<i>Contest Holder</i>) sebagai klien dan pengrajin logo.	3. 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>).

<p>4. Cenderung menggunakan metode <i>BLACK BOX</i> yang bersumber dari inspirasi yang datang secara spontan dari pemikiran yang bebas.</p>	<p>4. Cenderung menggunakan metode <i>GLASS BOX</i> dimana desainer berpikir rasional, secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional.</p>
<p>5. Menerapkan <i>ilmu titen</i> (berdasar kebiasaan) untuk menentukan aset desain dalam sebuah proses perancangan.</p>	<p>5. Menerapkan strategi sebelum menentukan visual desain misalnya dengan membuat sebuah <i>brainstorming</i> untuk menemukan <i>keyword</i> atau <i>moodboard</i> untuk mengumpulkan data secara visual.</p>
<p>6. Mengandalkan keberuntungan (<i>bejo</i>) sehingga semakin banyak kontes yang diikuti peluang menang akan semakin besar.</p>	<p>6. Bekerja berdasar permintaan klien dalam sebuah tim yang dikelola secara profesional.</p>
<p>7. Tahapan desain sederhana mulai dari memilih kontes logo, memahami brief, mencari inspirasi, eksekusi desain, mengunggah desain.</p>	<p>7. Tahapan desain yang dilakukan meliputi : Riset, Strategi, Visualisasi, dan Produksi.</p>

<p>8. Melakukan daur ulang desain dengan memodifikasi desain lama yang belum pernah memenangkan kontes untuk diikutkan dalam kontes logo yang baru.</p>	<p>8. Memenuhi setiap permintaan klien dengan memulai tahapan desain baru dari awal.</p>
<p>9. Proses diakhiri dengan serah terima desain (<i>handover</i>) dan pembayaran (<i>payment</i>) oleh CH (<i>Contest Holder</i>) dan pengaplikasian desain tidak menjadi tanggung jawab pemenang kontes logo.</p>	<p>9. Desainer profesional pada tahapan proses produksi berusaha menerapkan desain pada media baik digital maupun cetak untuk kepentingan administrasi ataupun promosi dari klien.</p>

Tabel 2. Perbandingan Proses Kreatif Metode Desain Vernakular dan Metode Desain Baru

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka perkenankan peneliti menyampaikan beberapa saran:

1. Pihak akademisi perlu lebih terbuka dengan keberadaan metode desain vernakular yang terkesan menyimpang dari teori desain yang ada dan menjadikannya sebagai objek pembelajaran bagi para mahasiswa.
2. Para pengrajin logo Desa Kaliabu lebih terbuka akan peluang usaha yang berhubungan dengan desain melihat realita semakin ketatnya peraturan dan persaingan pada kontes logo *online*.
3. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terbatas pada proses kreatif pengrajin logo Desa Kaliabu, maka dapat dikembangkan dengan penelitian serupa terkait aspek lain misalnya tentang peluang usaha selain kontes desain *online* yang masih berhubungan dengan dunia desain.