

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Jones, John Chris, Design Methods, Van Nostrand Reinhold, New York, 1992.

Sutopo. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS.

Emzir. 2011. Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data. Jakarta: Rajawali Pers.

Jurnal :

Kusumo, Onto dan Cahyani Puspitasari, Dewi. (2017). Potret dan Dinamika Wirausaha Muda Kreatif Kaliabu. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.

Gogor Bangsa, Petrus. (2017). Antara Pengrajin dan Desainer. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.

Online :

Ika Fitriana. 2015. Belajar Otodidak, Para Pemuda Desa Ini Kerap Juara Lomba Desain Tingkat Dunia.

(<https://regional.kompas.com/read/2015/01/09/18185831/Belajar.Otodidak.Para.Pemuda.Desai.Ini.Kerap.Juarai.Lomba.Desain.Tingkat.Dunia>, diakses 31 Mei 2022 pukul 20.30 WIB)

_____, Kaliabu, Salaman, Magelang

(<https://www.google.com/maps/place/Kaliabu,+Salaman,+Magelang>, diakses pada 30 Mei 2022 pukul : 21.30 WIB)

Film dokumenter “Desainer Kampung”

(https://www.youtube.com/watch?v=xpJsf_Z4onc diakses 15 April 2022 pukul 22.00 WIB)

_____, situs 99designs

(<https://99designs.com/contests>, diakses pada 30 Mei 2022 pukul 22.00 WIB)

Damon Hakim. 2020. Ini Dia Panduan Lengkap Proses Kreatif

(<https://www.digination.id/read/016737/ini-dia-panduan-lengkap-proses-kreatif>, diakses 5 Juni 2022 pukul 21.15 WIB)

Diwan WR. 2021. Rekomendasi Situs Microstock Terbaik untuk Kontributor!

(<https://www.uyepedia.net/2021/11/rekomendasi-situs-microstock-terbaik.html>, diakses 30 Mei 2022 pukul 20.00 WIB).

Wawancara :

- a. Wahyudin (32 tahun). Pekerja sampingan pengrajin logo Desa Kaliabu. (dilakukan Minggu, 16 April 2022, pukul 12.30 – 14.00 WIB)
- b. Fahmi Baihaqi (36 tahun). Seorang mantan sopir rental yang menjadi *full timer* pengrajin logo Desa Kaliabu. (dilakukan Selasa, 10 Mei 2022, pukul 10.30 – 12.00 WIB)
- c. Bekti (30 tahun). Seseorang mantan asisten tukang bangunan yang beralih profesi menjadi *full timer* pengrajin logo Desa Kaliabu. (dilakukan Selasa, 10 Mei 2022, pukul 20.00 – 22.00 WIB)

LAMPIRAN

LAMPIRAN
REKAM TULIS WAWANCARA

Wawancara 1

Narasumber : Wahyudin (32 tahun)
Metode : wawancara tatap muka
Waktu : Minggu, 16 April 2022

Q : Apakah profesi pokok Wahyudin selain menjadi pengrajin logo?

A : Pekerjaan pokok saya sebagai seorang *kenek* bus pariwisata dan memiliki usaha kecil-kecilan cuci mobil di daerah Kaliabu, Salaman, Magelang. Selain pekerjaan pokok tersebut di malam hari saya punya pekerjaan sambilan “menggambar” atau istilah bekennya seorang desainer grafis.

Q : Sejak kapan Wahyudin menekuni pekerjaan sambilan sebagai pengrajin logo dan belajar dari mana?

A : Pekerjaan sambilan sebagai pengrajin logo saya mulai sejak akhir 2018 ketika internet sudah mulai bisa lancar digunakan di desa sini. Saya cuma lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan mencoba belajar desain kepada teman-temannya saya yang sudah lebih dahulu menekuni profesi sebagai pengrajin logo sejak muncul fenomena Kampung Desain Kaliabu pada tahun 2012.

Q : Bagaimana Wahyudin mendapatkan penghasilan dengan menjadi pengrajin logo?

A : Saya mendapatkan hasil dengan mengikuti kontes logo di website 99design. Sejak pertama saya mulai aktif di 99design, saya sudah pernah memenangkan 18 kontes logo dengan klien yang kebanyakan berasal dari luar negeri. Namun ketatnya aturan di website kontes logo saat ini membuat kami tidak seproduktif seperti dulu lagi. Di sisi lain juga saat ini semakin banyak orang yang tahu tentang kontes logo ini sehingga jumlah saingan jadi semakin banyak sehingga peluang untuk menang jadi berkurang.

Q : Bagaimana proses yang dilakukan Wahyudin dalam mengikuti sebuah kontes logo?

A : Proses mengikuti kontes :

- f. Mencari dan memilih kontes yang menurut saya mampu; Saya memilih kontes yang briefnya tidak berbelit-belit, mudah dipahami, hadiahnya menarik, pesertanya lebih sedikit karena peluang menang lebih besar.
- g. Mempelajari brief yang diberikan oleh CH (*contest holder*); Brief yang singkat dan bisa diterjemahkan lewat Google Translate serta mudah dipahami itulah yang saya pilih. Melalui brief ini saya mengetahui aturan/batasan dari CH terkait genre, warna, target audiens, tipografi, dll.
- h. Langkah selanjutnya adalah mencari referensi sebanyak mungkin di internet terkait elemen yang sesuai dengan industri (*teknologi, real estate, wedding organizer, beauty, dll*)
- i. Setelah menemukan referensi elemen/aset grafis yang sesuai selanjutnya memodifikasi agar tidak terkesan mencontek/plagiasi. Selain memodifikasi elemen/aset grafis dari referensi yang didapat, sering juga mengambil dan memodifikasi dari file desain yang dimiliki (yang belum pernah menang kontes).
- j. Setelah visual logo jadi, desain diunggah dan jika terpilih selanjutnya dilakukan revisi sesuai keinginan CH dan jika ditentukan sebagai pemenang baru akan mendapatkan pembayaran dari CH.

Q : Setelah menggeluti profesi pengrajin logo apakah Wahyudin mulai faham tentang ilmu desain?

A : Saya tidak banyak belajar tentang teori desain, selama ini saya hanya bermodalkan jam terbang saja dan saya lebih banyak menggunakan ilmu "*titen*" karena satu jenis industri itu menggunakan ornament yang itu-itu saja (font, warna, aset, dll) sehingga lama kelamaan hafal sendiri.

Wawancara 2

Narasumber : Fahmi Baihaqi (36 tahun)

Metode : wawancara tatap muka

Waktu : Selasa, 10 Mei 2022

Q : Bagaimana awal mula Baqi menekuni profesi menjadi pengrajin logo?

A : Waktu saya menjadi sopir rental mobil, saya mengantar tamu yang kebetulan sudah lebih dulu menekuni profesi sebagai pengrajin logo. Dalam pembicaraan dia memotivasi saya untuk mencoba profesi seperti dia. Waktu itu momennya lebaran, saya melihat dia banyak membagi-bagi uang kepada ponakan-ponakan dan keluarganya. Dari situ saya termotivasi untuk bisa punya banyak uang seperti dia. Awalnya saya numpang belajar ke dia menggunakan peralatannya tetapi lama kelamaan ada perasaan sungkan sehingga saya memutuskan untuk menjual handphone dan membeli seperangkat komputer bekas untuk belajar mendesain.

Q : Bagaimana Haqi mendapat referensi logo untuk setiap kontes yang diikuti?

A : Dulu awalnya selalu mencari referensi di internet kalau mau desain logo, tetapi lama kelamaan sudah hafal tiap-tiap genre industri selalu menggunakan aset desain yang tertentu pula misalnya industri real estate hampir selalu menggunakan gambar rumah, industri otomotif hampir selalu menggunakan gambar mobil, dll. Begitu juga dengan penggunaan font, saya selalu menggunakan font yang gratis dan kalau CH menginginkan font yang berbayar saya selalu membagikan link ke CH untuk membelinya terlebih dahulu sehingga saya tidak harus keluar uang untuk membeli font yang berbayar.

Q : Bagaimana keberadaan Komunitas Desainer Logo di Kaliabu sekarang?

A : Dulu memang sempat ada pada awal-awal booming-nya kontes desain logo di Kaliabu yang dipelopori oleh Pak Abdul Bar tetapi karena sekarang sudah banyak yang jalan mandiri maka komunitas itu sekarang sudah tidak ada lagi. Di beberapa kampung (dusun) komunitas desainer yang lebih kecil sekarang berubah menjadi

komunitas keagamaan dengan kegiatan pengajian tetapi tidak ada kegiatan yang berhubungan dengan desain.

Q : Bagaimana proses Haqi mendapat inspirasi desain logo untuk setiap kontes yang diikuti?

A : Sempel saja sebenarnya selain menggunakan *ilmu titen* tentang aset desain setiap genre industri, saya biasa menemukan inspirasi secara spontan misalnya saat mau tidur tiba-tiba terpikir untuk membuat desain model tertentu atau bahkan saat sedang di WC bisa juga tiba-tiba terpikirkan model desain logo untuk kontes yang sedang saya ikuti.

Q : Adakah usaha lain yang Haqi lakukan untuk memenangkan setiap kontes yang diikuti?

A : Selain sebagai manusia saya berusaha, saya selalu berdoa supaya kontes logo yang sedang saya ikuti bisa menang. Ini adalah bagian dari campur tangan Sang Pencipta dalam mengatur rejeki saya.

Q : Mana yang lebih Haqi sukai : Contest Holder dari dalam negeri atau luar negeri, mengapa?

A : Jelas saya lebih suka CH (Contest Holder) dari luar negeri karena CH dari dalam negeri itu maunya banyak dengan permintaan yang rumit. Berbeda dengan dengan CH dari luar negeri, mereka memberikan brief singkat dan jelas serta tidak terlalu banyak tuntutan. CH dari luar negerei jarang meminta konsep desain yang rumit, pokoknya dia suka, revisi, selesai. Sedangkan CH dari dalam negeri biasanya harus menyertakan konsep desain bahkan filosofi segala jadi terlalu bertele-tele.

Wawancara 3

Narasumber : Bekti (30 tahun)

Metode : wawancara tatap muka

Waktu : Selasa, 10 Mei 2022

Q : Bagaimana Latar belakang Bekti menjadi pengrajin logo?

A : Saya lulusan SMA dan tidak ada ketrampilan khusus makanya saya dulu kerja jadi asisten tukang bangunan (laden tukang). Atas ajakan teman saya mulai tertarik untuk menekuni belajar mendesain logo dan mencoba ikut kontes logo. Saya dulu pinjam modal ke orang tua untuk membeli laptop dan setelah saya belajar dan beberapa kali menang kontes akhirnya saya meninggalkan profesi lama saya dan sampai sekarang fokus di desain logo ini.

Q : Bagaimana Bekti update trend desain logo yang terkini?

A : Saya sering mencari referensi logo terkini di internet dan saya punya idola desainer yang jadi referensi saya yaitu Rio Purba. Saya sering melihat konten-konten Rio Purba sebagai tempat dimana saya belajar tentang dunia desain logo.

Q : Bagaimana Bekti menemukan ide untuk sebuah desain yang dikerjakan?

A : Ornamen logo tiap-tiap genre industri kan sudah pasti mas, jadi ya lama-lama sudah hafal misalnya industri otomotif ornamen yang digunakan seputar gambar mobil, industri real estate menggunakan ornamen rumah, dll. Jadi bisa *dititeni* bahasa jawaanya. Ide itu bisa datang kapan saja, masalah menang kalah itu masalah keberuntungan, "*Wong pinter kalah karo wong bejo*". Kadang desain logo yang kalah di satu kontes, diikuti di kontes lain bisa menang, itu contohnya.

Q : Setelah memiliki hasil dari memenangkan kontes logo, apakah ada niat untuk buka usaha atau melanjutkan kuliah?

A : Untuk saat ini kok saya tidak ada niat untuk buka usaha lain apalagi di daerah kampung seperti ini sepertinya usaha yang berhubungan dengan desain tidak begitu menjanjikan. Kalau untuk kuliah saya juga tidak kepikiran karena toh nanti kalau saya lulus kuliah akhirnya juga akan kembali menjadi pengrajin logo seperti

sekarang ini, mendingan saya kumpul-kumpul uang dari sekarang dengan *nlateni* ikut kontes.

Q : Tantangan apa yang Bekti hadapi selama mengikuti kontes logo?

A : Ketatnya aturan dari pihak penyelenggara kontes logo, jumlah peserta kontes makin banyak sehingga prosentase untuk menang berkurang, persaingan antar peserta kontes yang sering menghambat proses kemenangan misalnya dengan memberikan laporan plagiasi padahal cuma mirip,

LAMPIRAN FOTO



Foto Bersama Narasumber 1 : Wahyudin
(Minggu, 16 April 2022)



Foto Bersama narasumber 2 : Fahmi Baihaqi
(Selasa, 10 Mei 2022)



Foto Bersama narasumber 3 : Bekti
(Selasa, 10 Mei 2022)



Rumah milik Haqi salah satu hasil dari menjadi pengrajin logo
(Selasa, 10 Mei 2022)



Hasil karya desain Haqi dipajang di ruang tamu
(Selasa, 10 Mei 2022)



Bekti dengan perangkat kerjanya
(Selasa, 10 Mei 2022)

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Antonius Teguh Nugraha NIM : 11181016
SEMESTER : 8 (Delapan) TAHUN AKADEMIK : 2021
JUDUL SKRIPSI : Tinjauan Proses Kreatif Pengrajin Logo di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang
PEMBIMBING : Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
14 Maret 2022	Sharing bimbingan dan pembuatan kerangka penelitian	-	
21 Maret 2022	Merubah istilah "pola pikir" dengan "proses kreatif"	Fokus pada landasan teori logo Suriyanto Rustan.	
17 April 2022	Teori logo Suriyanto Rustan tidak sesuai maka beralih ke Teori Jones seperti yang dikutip oleh Gogor Bangsa dalam jurnalnya.	Lakukan wawancara lebih dalam untuk menemukan keunikan pengrajin logo Kaliabu.	
22 April 2022	Memahami langkah-langkah para pengrajin logo dari hasil wawancara.	Bandingkan dengan hasil penelitian terdahulu.	
27 Mei 2022	Koreksi penulisan dan mekanisme pengutipan.	Lanjutkan ke bab berikutnya.	
7 Juni 2022	Koreksi penulisan sumber kutipan.	Meminta contoh modifikasi desain kepada narasumber.	
23 Juni 2022	Koreksi penulisan & perbaikan pilihan kata/diksi.	Lengkapi sampai kesimpulan & saran, serahkan print out.	
28 Juni 2022	Koreksi judul, kesimpulan kurang tajam, perbaiki daftar pustaka.	Lanjut perbaikan.	
8 Juli 2022	Koreksi detail sumber dokumentasi, perbaikan kerangka penelitian.	ACC Skripsi	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)



SIAP MAJU SIDANG
TUGAS AKHIR/SKRIPSI
Pembimbing,

(Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds)

