

PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP JUNIOR DESAINER

GRAFIS DI MASA PANDEMI COVID-19

(The effect of Canva applications on Junior Graphic Designers during the Covid-19 pandemic)

Ariel Chantika Kuspinutri¹, Didit Endriawan² dan Teddy Ageng Maulana³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
arielchantika@telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan dan juga memberikan solusi kepada para pembaca, khususnya para junior desainer grafis dalam menghadapi kemunculan aplikasi Canva di masa pandemi Covid-19, dimana pengguna aplikasi Canva yang berbasis desain grafis tersebut meningkat drastis di tahun 2020 silam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, kuesioner, dan literatur. Data data tersebut akan diolah dan di analisis sehingga menjadi kesimpulan yang menghasilkan solusi dari pengaruh peristiwa tersebut. Hasil penelitian tersebut akan menghasilkan suatu solusi dari permasalahan atau pengaruh yang berakar karena adanya suatu fenomena yaitu pandemi covid-19, dan menunjukkan bahwa: 1) Aplikasi Canva sangat membantu masyarakat, khususnya meningkatkan perekonomian dalam bidang pemasaran di Indonesia. 2) Adanya dampak peningkatan aplikasi canva terhadap Desainer grafis membuat desainer grafis secara kreatif menggunakan aplikasi canva untuk menghasilkan uang. Dan akhir dari penelitian ini akan memberikan solusi kepada para desainer grafis dalam mengolah dan bekerjasama dengan aplikasi Canva.

Kata Kunci: Aplikasi, Canva, Desain Grafis, Pandemi Covid-19, Pemasaran

Abstract : This study aims to add insight and provide solutions to readers, especially junior graphic designers in dealing with the emergence of the Canva application during the Covid-19 pandemic, where users of the graphic design-based Canva application increased dramatically in 2020. This study uses a quantitative experimental research method with data collection techniques in the form of interviews, questionnaires, and literature. The data will be processed and analysed so that it becomes a conclusion that produces a solution for the effects of the event. The results of this research will produce a solution to a problem or influence that is rooted in a phenomenon, namely the covid-19 pandemic, and shows that: 1) The Canva application is very helpful for the community, especially in improving the economy in the marketing sector in Indonesia. 2) The impact of increasing the Canva application on graphic designers makes graphic designers creatively use the Canva application to make money. And the end of this research will provide solutions for graphic designers in processing and collaborating with Canva applications.

Keywords: Applications, Canva, Graphic Design, Covid-19 Pandemic, Marketing

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam dunia Industri Kreatif persaingan pastinya semakin ketat. Ditambah lagi mulai tahun 2020 muncul Pandemi Covid-19 yang sangat berpengaruh bagi perekonomian dan industri dunia. Dalam kondisi tersebut, masyarakat mengalami banyak permasalahan, mulai dari kehilangan orang yang di cintai, menurunnya pendapatan, kehilangan mata pencaharian, hingga menjadi pengangguran. Banyak juga yang beralih profesi menjadi pengusaha, terutama bagi mereka yang mulai kehilangan mata pencaharian. Dalam dunia kewirausahaan, pastinya banyak pengusaha yang menggunakan strategi marketing yang sangat matang, sehingga bisa me-manage uangnya dengan baik, dan menggunakan dengan seperlunya, sehingga laba menjadi besar. Di sisilain periklanan juga penting demi mempromosikan usaha mereka semenarik mungkin. Dalam dunia advertising dan desain, biasanya diperlukan kreatifitas dimana memerlukan orang yang ahli pada bidang industri kreatif yang bertugas untuk membuat market tersebut menjadi menarik untuk diminati para customer, dengan cara mendesign periklanannya, packaging, tampilan penjualan, promosi, dan lain-lain. Tetapi, dalam keadaan pandemi Covid-19 ini ternyata lebih banyak orang yang lebih mementingkan usahanya berjalan dengan mandiri, dibanding harus merekrut para ahli bidang industri kreatif untuk membuat market nya lebih menarik dengan biaya yang mahal. Sehingga, berjalannya waktu, para wirausahawan memiliki ide untuk menggunakan aplikasi gratis dan ringkas untuk mempromosikan atau mengiklankan produknya tersebut. Aplikasi tersebut adalah Canva.

Canva merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya yang bisa digunakan di smartphone maupun pc. Aplikasi ini juga menyediakan fitur

template, dimana para pengguna bisa menggunakan desain yang sudah tersedia, dan hanya memasukan informasi yang dibutuhkan pengguna. Dengan kemudahan tersebut para wirausahawan tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut, dan mengabaikan para desainer grafis yang ada di sekitarnya. Menurut artikel dari learn.expandana.id yang berjudul “Aplikasi Paling Populer Semasa Pandemi, Kamu Pakai yang Mana?” menyatakan bahwa aplikasi Canva berhasil mencatat pertumbuhan pengguna yang besar pada Juni 2020 yaitu 30 juta pengguna, yang kemudian meningkat hingga 10 juta pengguna pada tahun 2020 lalu (Dita,2021). Dilansir dari Daily Mail, bahwa akhir Juni 2021 Canva meraup keuntungan hingga US\$ 6 miliar (Rp.87,2 triliun), dimana kenaikan itu mencapai 50%, dikarenakan beberapa sektor ekonomi mati karena pandemic Covid-19 (Stephen Johnson, 2021). Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan kebutuhan desain grafis yang meningkat untuk pekerjaan remote atau work from home saat pandemi. Sehingga seiring berjalannya waktu, para Junior Desainer Grafis merasa tersaingi dan tidak di butuhkan untuk keadaan sekarang karena tergantikan oleh aplikasi tersebut. Dalam masalah tersebut, penulis ingin membahas pengaruh serta solusi yang dapat dilakukan para pekerja Industri Kreatif, khususnya Junior Desainer Grafis, dalam menghadapi keadaan tersebut.

Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk menambah wawasan dan juga solusi kepada para pembaca, khususnya para Junior Desainer Grafis dalam menghadapi kemunculan aplikasi Canva di saat pandemi Covid-19.

Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang penulis kemukakan pada bagian latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Mengapa pengguna aplikasi Canva mengalami peningkatan saat pandemi Covid-19?
2. Apa faktor penyebab masyarakat memilih aplikasi desain Canva dibanding menggunakan jasa Junior Desainer Grafis?
3. Bagaimana upaya para Junior Desainer Grafis dalam berkarya atau melanjutkan jasa desain di masa pandemi?
4. Bagaimana cara Junior Desainer Grafis menerima aplikasi Canva?

Landasan Teori

1. Teori Kreatifitas Torrance

Secara umum, kreativitas yang kita ketahui adalah suatu kelebihan dari masing-masing manusia dalam menciptakan hal-hal baru yang dapat berguna bagi dirinya dan orang lain. Tak hanya hal baru, tetapi bisa juga menambahkan atau memodifikasi dari ide yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan manusia, karena sangat dibutuhkan dalam perkembangan segala aspek kehidupan manusia. Dikutip dari spada.uns.ac.id dalam artikelnya yang membahas tentang psikologi seni, Pengertian Kreativitas Menurut Torrance (1981), adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-

hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan

Berkaitan dengan penciptaan aplikasi Canva, aspek kreativitas sangat di butuhkan dalam penciptaan dan pengguna aplikasi. Pertama, dalam penciptaan canva, developer Melanie Perkins dituntut untuk memecahkan masalah dimana masyarakat kurang kreatif dalam membuat desain. Dari hal tersebut mereka menciptakan aplikasi yang memberikan segudang inspirasi bagi para pengguna jasa desain, dengan memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan aplikasi lain, yaitu memiliki ribuan template dan memiliki tools yang mudah pahami bagi pengguna, atau memiliki userinterface yang baik. Kedua, dalam pemecahan masalah persaingan antara desainer grafis dengan aplikasi Canva, kreativitas muncul dari desainer grafis yang berhasil mengolah atau menggunakan aplikasi Canva sebagai media untuk mencari penghasilan dengan cara menguasai aplikasi dan memberikan bahan ajaran bagi pengguna aplikasi untuk men-desain menggunakan Canva.

2. Teori Sosiologi Seni

Sosiologi seni merupakan ilmu tentang kaitan antara analisa manusia-manusia dengan aktifitas seni. Awal teori dalam sosiologi seni muncul oleh Karl Marx. Konsep Karl Marx yang menyatakan bahwa seniman dan pelaku-pelaku lain dalam seni perlu mewujudkan seni sebagai sumber ilmu pengetahuan, membuat pandangan keberadaan dimana seni sebagai sesuatu yang penting dalam perspektif fungsi sosial. Dalam hal tersebut, seni berkembang dengan fungsi di baliknya, sehingga khalayak dapat tertarik dengan nya. Selain itu, Arnold Hauser (1982) menyatakan adanya kaitan pelaku-pelaku seni dengan perkembangan sosial budayamanusia dalam bukunya yang berjudul *The Sociology of Art*. Dalam teori tersebut, dinyatakan bahwa proses mediasi, produksi yang estetik, dan kondisi teknologis sangat berpengaruh bagi kondisi sosial dan historis dalam seni.

Berkaitan dengan fungsi sosial dalam seni dan perkembangan sosial budaya manusia, Kotler dan Amstrong berpendapat adanya kaitan antara desain dan produk dalam penjualan, dengan mengikuti perkembangan zaman, dan mendefinisikannya sebagai berikut:

“Desain yang baik dapat menarik perhatian, meningkatkan kinerja produk, mengurangi biaya produksi dan memberi keunggulan bersaing yang kuat di pasar sasaran. Desain produk adalah totalitas fitur yang mempengaruhi penampilan dan fungsi suatu produk tertentu menurut yang disyaratkan dari segi kebutuhan pelanggan”. (Kotler, 2013:254)

Dengan demikian, desain menjadi suatu hal yang mempengaruhi respon dari manusia, dimana konsumen memiliki pilihan untuk membeli atau tidak nya produk tergantung dengan rasa ketertarikan konsumen kepada produk.

3. Teori Marketing

Dikutip dari glints.com (2021), Menurut Caroline Forsey dari Hubspot, marketing atau pemasaran adalah proses untuk membuat masyarakat tertarik pada produk atau jasa dari sebuah perusahaan. Pemasaran dimulai dari proses pengembangan produk, metode distribusi yang akan dilakukan, penjualan produk atau jasa, dan periklanan. Adanya perkembangan teknologi membuat saat ini ada dua jenis pemasaran, yaitu online dan offline. Dulu pemasaran hanya pada bentuk fisik seperti papan reklame (billboard), pamflet, hingga spanduk. Namun, sekarang sudah mulai merambah ke dunia digital seperti di social media, online advertising, dan lainnya. Dalam memperkenalkan produk dari suatu perusahaan, pastinya di perlukan personal branding, advertising, dan promotion. Tak jauh dari seni, dalam segala hal yang berkaitan dengan ketiga point tersebut pastinya membutuhkan

desain yang baik agar informasi dalam suatu produk dapat tersampaikan dengan menarik.

Disamping itu, untuk menyatukan unsur-unsur pemasaran serta strateginya, ada ilmu yang membahas tentang manajemen pemasaran. Menurut Kotler dan Keller dalam membahas manajemen marketing menyatakan bahwa *“marketing management as the art and science of choosing target markets and getting, keeping, and growing customers through creating, delivering, and communicating superior customer value.”* (Kotler, 2016:27) Yang artinya: manajemen pemasaran sebagai seni dan ilmu dalam memilih pasar sasaran dan mendapatkan, mempertahankan, dan menumbuhkan pelanggan melalui penciptaan, penyampaian, dan pengkomunikasian nilai pelanggan yang unggul.

4. Desain Grafis

Pekerja Seni dan Desain merupakan suatu profesi yang bekerja di bidang seni dan desain dengan berbagai kategori, contohnya seperti Desainer Grafis, Illustrator, Arsitek, Desainer Baju, Desainer Produk, dan lain-lain. Salah satu pekerja desain yang paling sering dicari yaitu Desainer Grafis. Menurut bikin.co (2019) Desainer Grafis merupakan profesi yang menciptakan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis motion untuk media cetak dan elektronik, seperti brosur dan mengiklankan produk dan bertanggung jawab untuk sebuah tampilan agar tampak menarik, yang bisa diaplikasikan dalam berbagai bentuk materi promosi yang berkaitan dengan produk dan publik. Perancang Grafis bertugas untuk menyampaikan sebuah informasi yang diinginkan oleh produk/klien dalam bentuk desain yang menarik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipilih yaitu Eksperimental Kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang

menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. (Kasiram (2008: 149) dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif). Metode ini digunakan untuk survey angka penggunaan aplikasi desain Canva pada wirausahawan, dan juga pengaruhnya bagi pekerja desain. Dengan ini membantu peneliti untuk mengetahui seberapa penting desain pada wirausaha, dan seberapa penting aplikasi Canva pada pengguna dari pekerja desain maupun orang awam.

Metode penelitian eksperimen pastinya termasuk dalam kuantitatif, yang berarti mencoba, mencari, dan mengkonfirmasi suatu pernyataan yang memiliki hubungan sebab akibat sebagai inti dari penelitian (Fraenkel & Wallen, 2009). Dari penelitian ini, peneliti memastikan dan akan mengkonfirmasi adanya kebenaran dari pernyataan dalam latar belakang, dengan mencari dan mengumpulkan informasi seputar penggunaan aplikasi Canva, dan para Junior Desainer Grafis.

Penelitian di lakukan di rumah secara daring, yang berlokasi di Jakarta Timur. Kuesioner penelitian akan disebar secara online melalui Google Form kepada kerabat dekat di seluruh Indonesia yang berprofesi sebagai junior desainer grafis dan para pengguna aplikasi canva. Metode wawancara dilakukan secara online dan juga offline dengan membuat janji kepada beberapa perusahaan yang sudah dihubungi. Untuk wawancara offline, penulis akan langsung menghampiri perusahaan sesuai dengan perjanjian yang sudah dijadwalkan.

Sumber Data

Data pada penelitian yang dilaksanakan akan didapatkan dari narasumber, penelitian terdahulu, dan studi pustaka. Narasumber yang dipilih juga dibedakan menjadi 2 kriteria, yaitu narasumber Junior Desainer Grafis, dan narasumber pengguna aplikasi canva beserta para wirausahawan yang menggunakan aplikasi.

a. Narasumber Wawancara

Berikut merupakan narasumber dari perusahaan dan wirausahawan untuk mencari tau kapan jasa desain dan aplikasi canva digunakan, dan seberapa penting dari kedua pilihan tersebut.

b. Narasumber Kuesioner

Narasumber dalam kuesioner berjumlah kurang lebih 20-30 orang dengan status sebagai pengguna aplikasi Canva dan desainer grafis. Kuesioner disebar pada sosial media, dengan penjelasan kriteria sebelum mengisi kuesioner. Kuesioner bertujuan untuk membandingkan penggunaan aplikasi dan jasa desain, alasan penggunaan, serta ke efektifan aplikasi sehingga bisa menarik pengguna.

c. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu di kutip dari Jurnal Prosiding Seminar oleh Isana Arum Primasari, Endah Utami, dan Choirul Bariyah yang berjudul Pendampingan UMKM sebagai upaya peningkatan pemasaran produk di masa pandemi COVID-19. Dalam Jurnal, tersebut lengkap disebutkan bahwa dalam dalam kegiatan pengabdian masyarakat tersebut menggunakan aplikasi Canva sebagai edukasi dalam UMKM.

d. Sumber Internet

Sumber Internet ini didapat dari akun sosial media peneliti, dimana ada beberapa para desainer grafis yang mulai memanfaatkan canva sebagai pendamping mereka dalam mencari pendapatan, tanpa menyingkirkan aplikasi tersebut.

- 1). Syammasfitria, atau biasa disebut dr. Canva, yang berprofesi sebagai Canva Designer UMKM, Canva advance trainer, dan curator dari @id.nft.
- 2). Fiony, (Canvaninja) berprofesi sebagai Canva Designer
- 3). Kang Dilan, (skuygrafer) berprofesi sebagai konsultan Canva dan mentor dari @rubrikgrafis.

Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara akan ditujukan kepada para wirausahawan baru yang diperkirakan membangun usaha secara mandiri dan menggunakan aplikasi Canva, serta yang menggunakan jasa desain langsung.

b. Kuesioner

Pemberian kuesioner juga akan ditujukan lebih luas kepada masyarakat yang diperkirakan membutuhkan jasa desainer maupun aplikasi desain Canva. Kuesioner kedua, ditujukan untuk para pekerja kreatif yang pekerjaannya terpengaruh oleh pandemi covid-19.

c. Studi Pustaka

Mencari informasi seputar fenomena yang terjadi, seputar aplikasi canva dan beberapa aplikasi desain serupa yang dapat bermanfaat untuk para pekerja kreatif dalam bekerja di masa pandemi. Pencarian informasi didapatkan di internet, testimoni para pengguna atau creator Canva, atau dengan langsung menggunakan aplikasi Canva.

HASIL DAN DISKUSI

Penyebab Peningkatan Pengguna Canva

Di latar belakang oleh banyaknya wirausahawan dadakan yang muncul di tengah pandemic covid-19, karena banyak masyarakat yang kehilangan pekerjaannya dan beberapa sector ekonomi mati karena pandemi. Wirausahawan tersebut kebanyakan sedang belajar dalam menejemen pemasaran untuk usahanya. Menurut Kotler dan Keller, dimana manajemen pemasaran atau marketing management sebagai seni dan ilmu dalam memilih pasar sasaran dengan mendapatkan, mempertahankan, dan menumbuhkan pelanggan melalui penciptaan, penyampaian, dan pengkomunikasian nilai pelanggan yang unggul, sehingga dalam pernyataan tersebut para wirausahawan membutuhkan ilmu

dalam pengembangan pasar sasarannya. Tetapi sayangnya, wirausahawan tersebut masih banyak sekali yang belum menguasai ilmu marketing yang sebenarnya membutuhkan strategi pemasaran, terutama dalam advertising dan branding produk mereka.



Gambar 1 Peningkatan Pengguna Aplikasi Canva
Sumber: *Penulis 2021*

Berkaitan dengan Teori sosiologi seni menurut Kotler “Desain yang baik dapat menarik perhatian, meningkatkan kinerja produk, mengurangi biaya produksi dan memberi keunggulan bersaing yang kuat di pasar sasaran.” (Kotler, 2013:254) membuktikan bahwa para wirausahawan tersebut langsung memilih aplikasi Canva sebagai aplikasi desain yang memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan penjualan mereka. Disamping gratis, desain dalam Canva digunakan untuk mempercantik tampilan produk agar lebih menarik, dan memiliki segudang template yang digunakan untuk berbagai desain, contohnya pada bagian packaging, logo, advertisement, banner, dan lain-lain. Selain dalam sisi wirausahawan baru, dalam pekerjaan lain kebutuhan desain grafis juga meningkat untuk pekerjaan remote atau work from home saat pandemi. Hal tersebut menyebabkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengguna aplikasi. Di

tambah lagi aplikasi tersebut mulai meluncurkan beberapa versi dengan bahasa baru, salah satunya yaitu Bahasa Indonesia, sehingga pada tahun 2017 mulai banyak creator canva dari Indonesia mulai memberikan segudang template berbahasa Indonesia.

Keunggulan Aplikasi Canva di Mata Masyarakat

Menurut David Campbell, kreativitas merupakan suatu kemampuan manusia dalam menciptakan sesuatu yang baru, berupa inovasi yang menarik, dan berguna bagi masyarakat. Aplikasi canva lahir dari ke kreativitan Melanie Perkins, yang mengembangkan Canva sebagai aplikasi desain grafis yang sangat berguna bagi masyarakat karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan aplikasi desain grafis yang lain. Selain memiliki segudang template yang menarik, dan dapat digunakan oleh perangkat apapun, berikut beberapa keunggulan canva dibanding menggunakan jasa desain grafis dari kacamata masyarakat:

1. Lebih Murah

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat diunduh secara gratis, dan sudah bisa mendapatkan banyak fiturnya.

2. Mudah Digunakan

Menurut survey yang sudah peneliti lakukan, 100% pengguna aplikasi Canva mengatakan bahwa aplikasi Canva sangat mudah digunakan dan dipelajari untuk orang awam.

3. Instan Dengan Template

Aplikasi canva menyediakan jutaan bahkan milyaran template gratis untuk penggunanya. Hal tersebut membuat pengguna merasa dapat menghemat waktu, karena dapat membuat desain kapan pun, dan dimanapun sesuai keinginan.

4. Dapat Revisi Sesuai Selera

5. Banyak Pilihan Format

Cukup banyak format unduh untuk desain pada aplikasi canva. Seperti berbentuk Image, Video, Gif, file PDF, dan lain lain.

6. Berbagai Bahasa

Mulai pada tahun 2017, aplikasi Canva mulai meluncurkan dalam berbagai versi bahasa, salah satunya yaitu bahasa Indonesia.

Upaya Desainer Grafis di Masa Pandemi

Upaya desainer grafis merupakan salah satu cara desainer grafis untuk memahami masalah dan mencoba mencari solusi untuk menyelesaikan suatu hambatan tersebut. Menurut Torrance (1981), kreatifitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan. Dari latar belakang dan data-data yang di dapatkan, ada beberapa cara agar para desainer grafis tetap bisa menjalankan pekerjaannya di masa pandemi, dengan mengubah target pekerjaan dan konsumen. Cara cara tersebut didapatkan dari data-data yang sudah peneliti kumpulkan dari wawancara kepada perusahaan dan wirausahawan. Tanpa menggunakan aplikasi Canva, berikut merupakan beberapa cara untuk desainer grafis mendapatkan target yang benar untuk mencari pekerjaan yang sulit dimasa pandemi ini:

1. Intangible Product Company

Desainer grafis dapat mencari company yang Intangible Product, yaitu perusahaan yang menjual jasa atau asset yang membutuhkan banyak ilustrasi untuk pemasarannya). Karena beberapa company dengan produk nyata (tangible product) secara umum lebih membutuhkan foto untuk memasarkan produk nya.

Contoh Intangible Product yaitu seperti Gojek, Grab, Bibit, e-commerce, dan lain-lain. Atau desainer grafis dapat menargetkan pada company atau brand besar yang memungkinkan untuk bekerja full-time dan pastinya membutuhkan desain. Contohnya seperti perusahaan PT. Musica Studios.



Gambar 2 Intangible Product Company Shopee
Sumber: Instagram @shopee_id

2. Branding Company Baru

Desainer grafis dapat mencari company baru yang membutuhkan personal branding awal. Karena kebanyakan company baru akan membutuhkan desainer grafis untuk mengetahui identitas yang cocok untuk perusahaannya. Contohnya seperti Bellapps.co, yang menggunakan jasa desain untuk rebranding product. Alasan company baru memerlukan desainer grafis untuk personal branding adalah agar brand company tersebut lebih professional, dapat berkonsultasi untuk desain yang cocok, dan memiliki hak kekayaan intelektual (Intellectual Property Right) dari brand yang dibangun. Perlindungan hukum hak cipta atau Intellectual Property terdapat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, sedangkan untuk pendaftaran merek terdapat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016. Perlindungan hak cipta sangat penting buntut para pelaku industry kreatif seperti desainer grafis, khususnya dalam hal branding pada pemasaran, untuk mengantisipasi terjadinya pelanggaran atas hak cipta yang dimiliki.

3. Desain Komisi

Desainer grafis tak hanya harus bergantung dengan perusahaan, desainer grafis dapat bekerja mandiri dengan memanfaatkan kemampuannya dalam membuat desain digital maupun manual. Contohnya, desainer grafis dapat membuat komisi desain yang memungkinkan banyak peminat, dengan ide-ide kreatif yang mempromosikan komisi, seperti PetDeco.id. Tak hanya PetDeco.id, banyak beberapa desainer grafis yang membuka jasa komisi seperti ilustrasi foto customer, dan diberikan banyak sentuhan kreatif dalam tampilan penjualannya, sehingga banyak peminat akan jasanya. Tak hanya itu, desainer grafis juga sebisa mungkin untuk memiliki ciri khas dari komisi desainnya, sehingga customer mengenali identitas dari karya tersebut.



Gambar 3 Komisi Desain Petdeco.id
Sumber:Instagram @petdeco.id

Penggunaan aplikasi Canva oleh Junior Desainer Grafis

Menurut Torrance (1981), kreatifitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan. Dari teori tersebut, Para desainer grafis memahami hambatan yang mereka hadapi dan mencari solusi, dimana mereka memanfaatkan Canva, dan mulai melakukan berbagai cara agar tidak kalah dengan eksistensi aplikasi Canva. Dari penelitian yang dijalani, melalui Internet

searching, ada beberapa contoh tips and trick dari para senior desainer grafis untuk menggunakan aplikasi Canva sebagai penghasilan mereka.

1. Konten Edukasi Canva

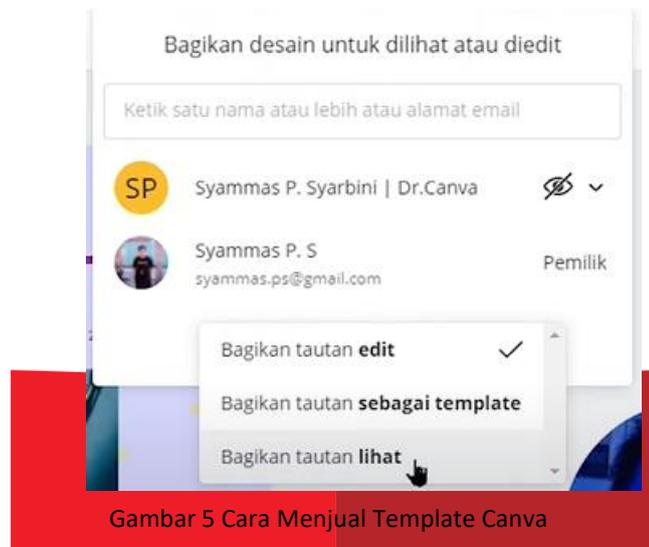
Sebagian para senior desainer grafis membuat konten edukasi atau tutorial di social media seperti Youtube dan Instagram, tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi Canva dengan benar, mengenalkan tools-tools pada aplikasi canva, tips and trick desain dengan Canva, dan konten lainnya berupa video maupun gambar. Dari hal tersebut, creator mendapatkan penghasilan dari pembuatan konten tersebut, dimana para pengguna aplikasi Canva bisa belajar lagi cara menggunakan Canva agar desain terlihat lebih menarik dan tidak di anggap plagiat. Karena faktanya, masih banyak sekali tools dalam Canva yang tersembunyi, sehingga masih banyak orang tidak tau cara menggunakan aplikasi Canva dengan benar dan maksimal. Karena pada dasarnya beberapa orang hanya mengambil template secara mentah, tanpa mengubah apapun.



Gambar 4 Konten Youtube Syammas Pinasthika
Sumber: Youtube Syammas Pinasthika

2. Menjual Desain Template

Desainer grafis dapat menjual template desain yang mereka buat ke berbagai platform, contohnya platform fiver (platform penjual jasa desain). Template di desain menggunakan aplikasi Canva, dijual dengan berbentuk link, dan dapat di unduh oleh pembeli, sehingga link akan mengarah pada web Canva untuk di jadikan template dan dapat di edit oleh pembeli.



Gambar 5 Cara Menjual Template Canva
Sumber: Youtube Syammas Pinasthika

3. Menciptakan Aplikasi Serupa Canva

Mungkin tak hanya dari sisi desainer grafis, dengan keahlian pada bidang Teknik Informatika desainer dapat menelaah dan meneliti lebih dalam untuk kemungkinan besar menciptakan aplikasi serupa yang lebih unggul dari pada Canva. Salah satu aplikasi serupa canva yang pernah di ciptakan adalah Wepik. Wepik merupakan website atau aplikasi desain yang merupakan bagian dari Freepik Universe. Template yang diberikan juga memiliki banyak opsi, seperti untuk kartu nama, feeds Instagram, flyer, logo, CV, Poster, dan lain-lain. Hanya saja wepik memang kalah branding dibandingkan aplikasi Canva, sehingga Canva lebih terkenal di bandingkan Wepik.

Perkembangan Kreativitas Desainer Grafis

Dampak dari munculnya aplikasi canva cukup mempengaruhi sisi kreativitas dan mindset para desainer grafis. Contohnya dalam style desain, warna yang mengikuti masa, konten dalam desain grafis, ornamen, dan lain-lain. Tetapi hal tersebut tak membuat eksistensi desainer grafis hilang begitu saja, karena desainer grafis masih dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk berkarya.

1. Canva menjadi inspirasi

Munculnya template-template desain dalam aplikasi canva malah memberikan inspirasi dalam mendesain bagi para desainer grafis. Desainer grafis dapat mengenal beberapa style desain baru yang dapat dipelajari. Contohnya, style desain grafis dalam kurun waktu pastinya berubah, adanya aplikasi canva dapat mengenalkan style-style desain baru untuk dapat di modifikasi kembali. Menurut jagodesain.com (2021), pada tahun 2000 hingga 2012, style grunge merupakan style yang marak digunakan, dengan penggunaan tekstur kasar, konsisten, tanpa garis tepi, dan tata letak yang teratur. Sedangkan seiring berkembangnya zaman, aplikasi instan seperti canva mulai muncul pada tahun 2013 dan mengenalkan banyak style desain dari berbagai belahan dunia. Hingga style baru yang muncul dan digunakan hingga sekarang yaitu Flat Design Style, yang terlihat minimalis, warna cerah, dan nyaman dipandang. Desain tersebut mulai banyak digunakan karena dianggap penyampaian informasi lebih penting dan harus lebih jelas daripada terlalu ramai dengan ornamen. Style tersebut juga dianggap mudah dibuat, karena tidak memerlukan banyak ornamen dan lebih memainkan Typografi. Hal tersebut berdampak pada style Logo, dimana banyak perusahaan melakukan rebranding logo menjadi minimalis.



Gambar 6 Flat Design Style

Sumber: jagodesain.com

<https://www.jagodesain.com/2017/02/style-desain-grafis.html>

2. Perkembangan Konten desain

Tak hanya membuat Poster, banner, dan infografis, seiring berkembangnya teknologi dan zaman, beberapa contoh konten desain baru yang dapat dipelajari dalam aplikasi canva yaitu seperti instastory. Desain instastory untuk instagram kini sangat beragam dan menyesuaikan tema. Contohnya pada konten 'this or that', merupakan konten baru untuk instastory guna meningkatkan para pengunjung pada akun Instagram, dan biasanya digunakan untuk digital marketing. Konten tersebut pastinya membutuhkan desain yang sesuai dengan tema yang diangkat, sedangkan pada aplikasi canva memberikan banyak contoh konten menarik yang dapat dipelajari oleh desainer grafis. Contoh lain seperti: instagram post, resume, thumbnail, dan lain-lain. Sehingga para junior desainer grafis dapat explore bagaimana cara kerja dari beberapa konten baru yang berkembang di era sekarang, dan bagaimana pengaruhnya dari konten desain tersebut.

3. Berkembang dengan motion graphics

Salah satu desain grafis yang berkembang dengan motion graphics yaitu seperti presentation, youtube intro, dan mobile video. Hal tersebut berkembang dari desain grafis yang ornamennya diberi pergerakan. Teknologi memudahkan hal tersebut, dan mulai banyak aplikasi yang dapat membuat motion graphic, contohnya seperti adobe *aftereffects*. Hanya saja penggunaan aplikasi itu dianggap terlalu pro dan sulit, sehingga dalam aplikasi canva terdapat opsi untuk membuat pergerakan ornamen dalam desain, yaitu presentation dan mobile video.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva memberikan pengaruh yang cukup baik bagi banyak pihak, tetapi di sisi lain juga merugikan beberapa pihak. Pihak yang beruntung adalah beberapa orang yang membutuhkan desain untuk produknya, tugasnya, pekerjaannya, dan lain-lain, seperti pengusaha, murid, guru, dan lain-lain. Tetapi kerugian dialami oleh beberapa pekerja desain, dimana mereka eksistensinya tergeser oleh Canva karena kekurangan peminat untuk membayar jasa desain. Di sisi lain Canva malah mengalami kenaikan pengguna sejak pandemi Covid-19 terjadi, dimana peningkatan tersebut sangat lah besar, hingga 100.000.000 lebih pengguna. Peningkatan tersebut dikarenakan banyak sektor ekonomi mati, sehingga banyak wirausahawan dadakan yang membutuhkan ilmu marketing dalam pengembangan pasarnya dengan desain yang dibutuhkan, seperti dalam pembuatan advertising, branding, packaging, dan lain-lain. Selain itu mulai banyak masyarakat yang mulai melakukan WFH (work from home), atau pekerjaan remote saat pandemi, yang membutuhkan desain secara instan.

Alasan canva dipilih banyak masyarakat karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan aplikasi lain, atau dibandingkan dengan menggunakan jasa desain. Pengguna mengungkapkan bahwa aplikasi desain Canva lebih murah atau bahkan gratis, mudah digunakan dan mudah dipelajari, instan dengan template, banyak pilihan format, dan diluncurkan dengan berbagai Bahasa. Salah satu Bahasa yang diluncurkan oleh Canva yaitu Bahasa Indonesia, sehingga pengguna yang berada di Indonesia dapat mencari kata kunci desain dengan mudah. Keunggulan- keunggulan tersebutlah yang membuat beberapa pekerja desain yang kreatif mencari solusi baru dengan mengolah aplikasi Canva, dan menargetkan jasa mereka pada company yang membutuhkan di era sekarang. Desainer grafis mulai menargetkan jasanya pada Intangible Product Company, atau perusahaan yang menjual jasa atau asset. Dalam perusahaan tersebut

pastinya dibutuhkan desain grafis untuk memasarkan marketnya. Berbeda dengan tangible product yang memasarkan produk real nya dengan fotografi. Selain itu desainer grafis juga dapat menargetkan jasanya pada company baru, dengan melakukan branding atau rebranding suatu perusahaan. Tak juga harus bergantung dengan perusahaan, desainer grafis dapat bekerja mandiri dengan membuka komisi desain, yaitu membuat custom design untuk pelanggannya.

Tetapi banyak juga desainer grafis yang malah mempergunakan eksistensi Canva saat ini. Salah satu contohnya yaitu dengan membuat konten edukasi Canva, dengan memberikan tutorial atau tips and trick seputar penggunaan desain Canva yang ditujukan untuk para pemula. Konten tersebut lalu diunggah pada sosial media seperti Youtube atau Instagram, sehingga pembuat konten mendapatkan penghasilan dari platform tersebut. Desainer grafis juga dapat menjual template yang berada di Canva dengan menjual link template di platform lain, seperti Fiver. Hal terakhir yang dapat dikembangkan, desainer grafis juga dapat bekerja sama dengan ahli IT lain dengan membuat aplikasi serupa dengan Canva, contohnya seperti Wepik. Berkaitan dengan Kreativitas, munculnya aplikasi Canva pastinya mempengaruhi pengetahuan, skill, dan kreativitas dari desainer grafis. Yang pertama, canva dapat menjadi Inspirasi bagi desainer grafis karena memiliki jutaan template desain dari berbagai belahan dunia, dan dapat dipelajari atau diadaptasi oleh siapapun. Contohnya perkembangan desain dari Grunge style menjadi Flat Desain Style yang minimalis, dimana style tersebut mulai banyak digunakan oleh beberapa perusahaan hingga sekarang. Yang kedua, adanya perkembangan konten desain yang dapat dipelajari untuk ilmu pemasaran yang digunakan beberapa desainer grafis. Contohnya pada desain Instastory, dimana platform tersebut cukup banyak digunakan untuk pemasaran. Yang terakhir, mulai banyak desain grafis yang menggabungkan dengan motion graphic. Pada aplikasi Canva, pengguna dapat belajar memainkan pergerakan dari ornament atau tulisan yang dulu harus menggunakan adobe after effect. Hanya

saja sekarang menggunakan aplikasi Canva pun sudah bisa membuat perkerakan untuk ornamen dalam desain. Dari semua perkembangan dan dampak yang ada dari aplikasi canva dengan desainer grafis, membuktikan bahwa kreatifitas dapat memperbaiki segala permasalahan atau hambatan-hambatan dalam hidup sesuai dengan teori yang dikemukakan Torrance.

REFERENSI

Sumber Buku

- Afriyan, Rizki. 2021. *Analisa Motif Batik Sawung Patok Sebagai Identitas Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kota Serang*. Bandung: Universitas Telkom
- Ardhyantama, V., 2020. Pengembangan Kreativitas Berdasarkan Gagasan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), pp.73-86.
- Donandi, Sujana. 2019. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Elvira, Rahma dan Delsina Faiza. 2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Voteknika
- Gehred, A.P., 2020. Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), p.338.
- Handayani, Jasella. 2020. *Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan*. Jakarta: STIE Perbanas Press
- Hauser, Arnold. 1982. *The Sociology of Art*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd
- Iswandi, Heri. 2018. *Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan*. Palembang
- Kahal, Mounir dan Shahira El Alfy (Ed.). 2021. *Data Analytics in Marketing, Intrepreneurship, and Innovation*. Florida: CRC Press
- Kotler & Keller. (2106). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.

Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset

Mulyani, Sri dkk. 2021. Merekam Pandemi Covid-19 dan Memahami Kerja Keras Pengawal APBN. Jakarta : Kementerian Keuangan Republik Indonesia

Piantara, I Gusti Ngurah dkk. 2021. "Adaptasi Desainer Grafis Di Era Perkembangan Aplikasi Instan Desain". Bali: Institut Seni Indonesia Denpasar

Primasari, I.A., Utami, E. and Bariyah, C., 2021, Oktober. Pendampingan UMKM sebagai upaya peningkatan pemasaran produk di masa pandemi COVID-19. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan (Vol. 3, No. 1, pp. 939-943).

Spada UNS. TT. Teori Kreativitas Torrance. Surakarta : Universitas Sebelas Maret

Sukma A., Hermina N., Novan D., Pengaruh Produk, Distribusi Dan Digital Marketing Terhadap Minat Beli Produk UMKM Binaan Kadin Jabar Pada Situasi Covid-19, Jurnal MANNERS, Vol .III, No. 2, Oktober 2020

Torrance, E.P. 1976. Guiding creative talent. New York: Robert E. Krieger Publishing.

Sumber Internet

Adhisuryo. "Sosiologi Seni". 18 November 2010. <https://gerakgeraksenirupa.wordpress.com/2010/11/18/sosiologi-seni/>. [diakses 4 Agustus 2021]

Aprilia, R. "Canva Mudahkan Desain Atau Matikan Kreativitas". 5 Januari 2010. <https://kumparan.com/temali/canva-mudahkan-desain-atau-matikan-kreativitas-1sbpfv6rZnf/full>. [diakses 4 Agustus 2021]

Dita. "Aplikasi Paling Populer Semasa Pandemi Kamu Pakai Yang Mana". 2021. <https://learn.expandana.id/articles/aplikasi-paling-populer-semasa-pandemi-kamu-pakai-yang-mana>. [diakses 6 September 2021]

Firafiroh, Aulia. "Raup Keuntungan Besar Melanie Perkins Ungkap Rahasia Kesuksesan Canva".2021. <https://www.parapuan.co/read/532908931/raup-keuntungan-besar-melanie-perkins-ungkap-rahasia-kesuksesan-canva>. [diakses 6 November 2021]

Firdiansyah, A. "Apa Itu Marketing". 15 Januari 2021. <https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-marketing/#.YG3mb-gzaMp>. [diakses 4 Agustus 2021]

Hidayat, A. "Penelitian Kuantitatif". 14 Oktober 2012. <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kuantitatif.html>. [diakses 4 Agustus 2021]

NN. "Kamu Punya Bakat Gambar Ada 6 Jenis Pekerjaan Desainer Yang Mungkin Bisa Kamu Tekuni". 4 April 2019. <https://www.bikin.co/blog/kamu-punya-bakat-gambar-ada-6-jenis-pekerjaan-desainer-yang-mungkin-bisa-kamu-tekuni/#:~:text=Desainer%20Grafis%20adalah%20profesi%20yang,seperti%20brosur%20dan%20mengiklankan%20produk>. [diakses 4 Agustus 2021]