

Aplikasi Desain Canva: Ancaman atau Alat yang Membantu Kerja Desainer Grafis?

Samantha Handriyani Teguh Wijaya

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra Surabaya
shandriyani@student.ciputra.ac.id

Stevanus Christian Anggrianto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra Surabaya
christ.ang@ciputra.ac.id

Diterima: Oktober, 2022 | Disetujui: November, 2022 | Dipublikasi: Februari, 2023

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah menyebabkan beberapa perubahan di dalam dunia desain grafis. Tulisan ini merupakan studi untuk menganalisis opini desainer grafis tentang Canva, apa yang menyebabkan Canva digunakan di zaman ini, serta apakah kemajuan teknologi, seperti *Artificial Intelligence* dan *Machine Learning*, dapat menggantikan peran desainer grafis. Metode penelitian yang diterapkan untuk menjabarkan hal-hal adalah *mixed methods research* dengan pengambil sampel dalam skala kecil serta melalui survei dan wawancara. Hasil data dari studi ini menyimpulkan bahwa Canva bukanlah ancaman melainkan sebagai alat bantu yang meningkatkan kinerja desainer grafis. Kreativitas tetap berasal dari masing-masing desainer grafis sehingga tidak dapat menghapus fungsi kerja seperti pembuatan desain *branding*, kemasan, dan lain sebagainya sebagai desainer grafis.

Kata Kunci: Canva, Desainer Grafis, Perkembangan, *Artificial Intelligence*, *Machine Learning*

PENDAHULUAN

Teknologi telah berkembang pesat dari zaman dimana manusia menggunakan peralatan manual menjadi digital. Perkembangan ini berfungsi untuk membantu manusia dalam meringankan pekerjaannya, termasuk desainer grafis. Perkembangan ini mencakup perkembangan *Artificial Intelligence* serta *Machine Learning*. Aplikasi *software* desain yang berfungsi untuk membantu kinerja manusia pun bermunculan. Salah satu aplikasi itu adalah Canva.

Canva adalah aplikasi global yang berfungsi untuk membantu orang untuk mendesain banyak hal dengan mudah di perangkat elektronik masing-masing orang. Aplikasi ini berguna sebagai alat bantu pembuatan desain yang mudah dan efisien untuk digunakan masyarakat awam. Aplikasi Canva memiliki fitur yang mudah dimengerti serta bergantung pada jaringan internet untuk digunakan. Kehadiran serta kemudahan pemakaiannya turut menimbulkan pertanyaan apakah Canva memiliki potensi untuk membuat desainer grafis tergantikan oleh teknologi, sampai sejauh mana Canva atau aplikasi sejenis lainnya mampu membantu, bukan hanya untuk masyarakat awam saja namun juga para desainer grafis.

KAJIAN TEORI

Perkembangan Desain dan Desainer Grafis

Desain tercatat di sejarah dunia pertama kali pada zaman prasejarah. Era ini ditulis sebagai sejarah terhebat melalui kutipan ulang Jacques Lange tentang buku '*World History of Design*' oleh Margolin (2016:123). Istilah desain berguna untuk mengkomunikasikan secara linguistik dan akhirnya menjadikannya sebagai basis bahasa manusia, menurut Margolin.

Dalam sejarah desain Eropa, dapat dilihat bahwa banyak desainer mengikuti alur tradisional, Manzini (2015:31). Sekarang, hal tersebut tidak dapat dibilang relevan dikarenakan permintaan pembuatan desain yang semakin banyak dan cepat. Desainer grafis tidak dapat mengikuti cara tradisional untuk mengikuti begitu cepatnya tenggat waktu yang diberikan. Algoritma media sosial memaksa para kreator konten untuk mempublikasikan konten mereka sesering mungkin dan disinilah muncul kesempatan serta permasalahan para desainer grafis.

Di data global *Finances Online*, pasar desainer grafis mencapai 45.8 miliar dolar di tahun 2021. Perkembangan ini diikuti dengan kepemilikan akun pribadi desainer grafis yang mencapai 90% dari semua partisipan. Perkembangan market desain di tahun 2021 meningkat sebanyak 2.2%. Sebanyak 400,258 bisnis bergerak dalam bidang ini.

METODOLOGI

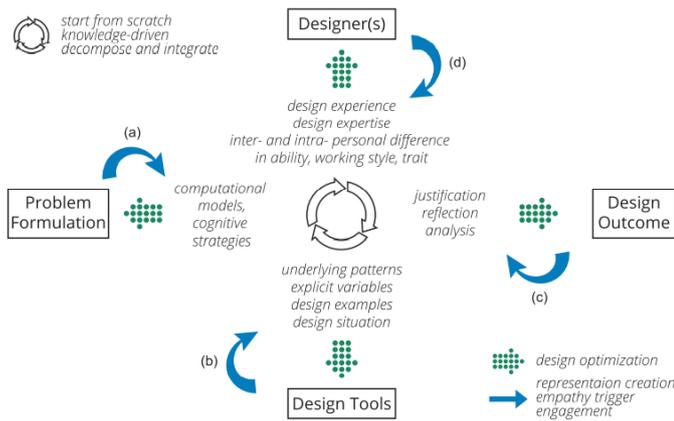
Studi ini menggunakan *mixed methods research*. Metode kualitatif lebih digunakan sebagai cara untuk mengetahui makna dan bagaimana sesuatu terjadi. Metode kuantitatif digunakan untuk pengumpulan data berbentuk angka untuk mengetahui berapa persen perbandingan setiap hal yang diteliti. Dalam buku '*Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*' yang ditulis oleh John W. Creswell, *mixed methods research* menggunakan dua metode untuk menyatukan perbedaan bentuk data dan dapat berisi asumsi dalam bentuk psikologi serta kerangka teori. Survei dan wawancara untuk mengumpulkan opini desainer juga digunakan untuk informasi studi ini dengan pengambilan sampel skala kecil. Survei yang dibagikan mengkombinasikan pertanyaan yang menunjukkan skala serta komentar untuk menjelaskan opini desainer. Lalu, beberapa desainer dipilih untuk ditanyakan secara detail.

PEMBAHASAN

Dampak Teknologi Pada Dunia Desain

Artificial Intelligence dan *Machine Learning* merupakan hal yang mempengaruhi kemunculan aplikasi desain yang dapat digunakan oleh masyarakat umum, seperti Canva. *Artificial Intelligence* berasal dari sebuah pertanyaan yang muncul dari Alan Turing di tahun 1950, "Apakah mesin dapat berpikir?". *Artificial Intelligence* dapat berfokus cukup pada cara mesin tersebut memproses data ataupun cukup dari cara mendapatkan hasil melalui riset sekitar, Russell & Norvig (2020:1).

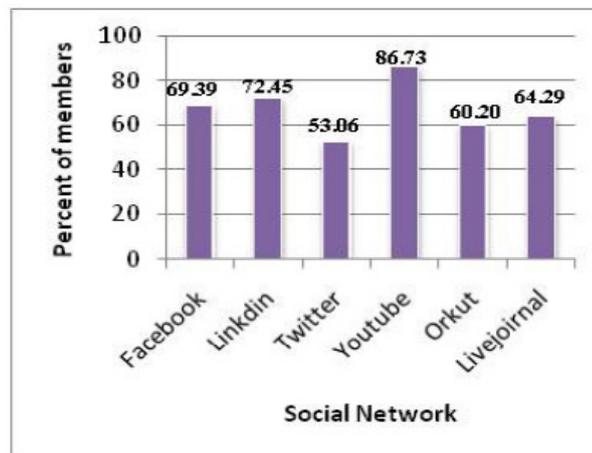
Artificial Intelligence memiliki kemampuan untuk memahami objek yang ada pada gambar, memahami serta merespon ucapan manusia, dan menerjemahkannya. Pemahaman yang dalam tentang *Artificial Intelligence* adalah metode untuk mendapatkan *Machine Learning*, Liao, Hansen, dan Chai (2020:2). *Artificial Intelligence* tidak sama dengan *Machine Learning*. *Machine Learning* adalah sub bidang yang ada dalam *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan performa yang berdasarkan data kegiatan pengguna, Russell & Norvig (2020:1). Pembentukan interaksi serta pengalaman pengguna terhadap teknologi juga terjadi karena peran penting dari *Machine Learning*, Yang (2018). Menurut studi yang dilakukan dari riset lapangan, teknologi digital yang efektif dapat membantu desainer untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam menyelesaikan permasalahan, Hay et al (2017).



Gambar 1 Kerangka Kerja Pembuatan Ide Desain Dibantu Artificial Intelligence (Sumber: Liao, Hansen & Chai, 2020)

Dalam kerangka kerja pembuatan ide desain dibantu *Artificial Intelligence* yang tertulis di jurnal “*A framework of artificial intelligence augmented design support*” yang ditulis oleh Jing Liao, Preben Hansen, dan Chunlei Chai pada tahun 2020, membuktikan bahwa alat bantu tersebut ada untuk membantu proses desainer dalam melakukan perumusan masalah serta menghasilkan desain yang menyelesaikan masalah tersebut. Dibutuhkan interaksi antara semua hal tersebut untuk menghasilkan desain yang diinginkan. *Artificial Intelligence* berguna dalam desain sebagai representasi kreasi, mengaktifkan empati, dan membuat orang terlibat dalam desain tersebut, Liao, Hansen & Chai (2020:8). Selain itu, *Artificial Intelligence* dapat memberikan inspirasi, membantu meningkatkan sebuah desain melalui data yang diambil terkait pengguna, memberikan informasi tambahan yang berguna, serta menjadi stimulus desainer.

Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Desainer Grafis



Gambar 2 Jumlah Persen Orang Menggunakan Media Sosial (Sumber: .D.P, Akash & c.o, Pushpa., 2014)

Menurut data dari Statista pada tahun 2017 (dikutip di jurnal ‘*Social impact in social media: A new method to evaluate the social impact of research,*’ ditulis oleh Cristina M. Pulido, Gisela Redondo-Sama, Teresa Sordé-Martí, dan Ramon Flecha), Twitter dan Facebook merupakan 10 media teratas yang digunakan. Facebook berada di posisi teratas dengan

1,968 juta pengguna yang aktif. Alasannya masyarakat mencari informasi di media sosial karena mudahnya akses untuk berkontribusi dalam bentuk diskusi seperti yang dicatat Pulido (2018:17).

Ada beberapa data yang membuktikan mengapa media sosial digunakan yang tercatat di jurnal 'Role of Social Media on Development' yang ditulis oleh Akash & Pushpa (2018:17-18):

1. 44.90% untuk mendapatkan *network* profesional yang baru dengan bergabung dalam komunitas,
2. 30.61% untuk mendapatkan informasi terbaru tentang komunitas yang ingin dimasuki,
3. 54.08% untuk mengetahui informasi terbaru yang dibagikan,
4. 26.53% sebagai pembaca saja daripada komentator,
5. 14.29% ikut berpartisipasi dalam diskusi,
6. 62.24% mengakses iklan untuk memahami perusahaan yang akan menjadi target mereka dalam mendapatkan *network* baru.

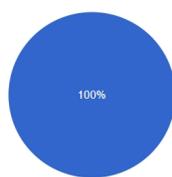
Dari beberapa data yang ditulis, media sosial menjadi tempat untuk membuat *network* profesional dan informasi terbaru yang dapat membangun karir, D. P. (2014:17). Media sosial juga membuka pekerjaan baru untuk desainer grafis bergerak sebagai *social media management*, menampilkan *portfolio*, dan masih banyak lagi.

Canva

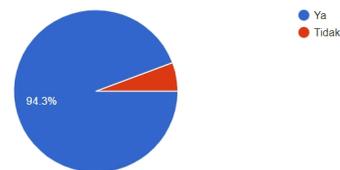
Canva adalah aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mendesain. Desain tersebut dapat berupa kartu undangan, presentasi, *Curriculum Vitae (CV)*, dan lain sebagainya. Aplikasi Canva ditemukan pada tahun 2013 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams. Lahirnya aplikasi ini bermula dari sebuah ide buku tahunan sekolah, Fusion Book. Dilatar belakangi dengan permasalahan dimana untuk mempelajari fitur aplikasi pada zaman itu memerlukan 1 semester. Canva di tahun 2019 telah membeli aset foto, ilustrasi, serta *font* dari Pixabay dan Pexels sehingga membuat pengguna aplikasi ini setidaknya 8.000 format desain secara gratis, Gehred (2020:338). Canva menyediakan servis lain seperti *Canva Pro* untuk mengakses lebih dari setidaknya 4 juta aset foto serta ilustrasi dan *Canva for Enterprise* untuk pekerja industri kreatif menjual karyanya agar dapat diakses oleh pengguna Canva.

Opini Desainer Grafis Indonesia tentang Canva

Apa anda mengetahui aplikasi bernama Canva?



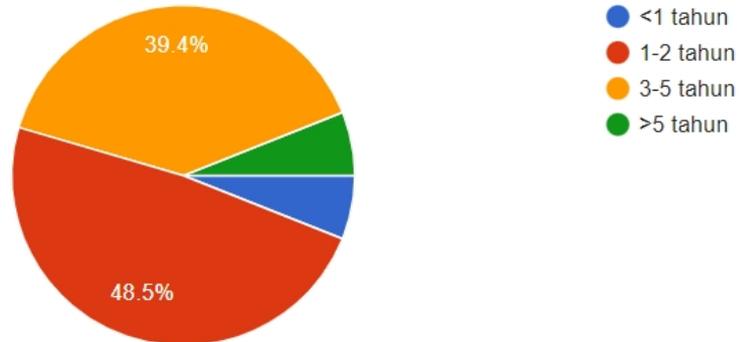
Apa anda menggunakan aplikasi tersebut?



Gambar 3 Jumlah Persen Orang yang Mengetahui serta Menggunakan Canva
(Sumber: Survei 'Opini Desainer Grafis terhadap Aplikasi Canva: Apakah Menghancurkan atau Membantu?')

Responden mengetahui apa itu Canva dan 94.3% menggunakan aplikasi tersebut. Responden memahami aplikasi tersebut sebagai alat bantu untuk meringankan tugas desainer terutama jika desain yang dibutuhkan memerlukan waktu yang singkat untuk dikerjakan. Canva dipandang sebagai aplikasi yang *user friendly* sehingga mudah digunakan oleh orang awam, tidak seperti aplikasi lain seperti Adobe, Corel Draw, Procreate, dan aplikasi desain lainnya.

Sudah berapa lama anda menggunakan aplikasi tersebut?



Gambar 4 Jumlah Persen Lama Penggunaan Canva oleh Para Desainer
(Sumber: Survei 'Opini Desainer Grafis terhadap Aplikasi Canva: Apakah Menghancurkan atau Membantu?')

6.1% responden menggunakan aplikasi Canva lebih dari 5 tahun, 39.4% menggunakan 3-5 tahun, 48.5% menggunakan 1-2 tahun, dan 6.1% menggunakan aplikasi tersebut kurang dari 1 tahun. Responden mengatakan bahwa aplikasi Canva membantu dalam pekerjaan dan membuka peluang kerja sebagai *Canva Creators*, dimana hasil desain dapat dimasukkan untuk dijadikan aset dalam aplikasi.

Canva dipandang memiliki banyak referensi desain yang membantu desainer bila sedang membutuhkan inspirasi. Canva juga meningkatkan efektivitas responden dalam mendesain karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Canva dengan mudah diterima oleh masyarakat karena penggunaan aplikasi mudah serta tidak perlu diunduh sehingga semuanya bergantung pada jaringan internet masing-masing dan tidak memakan gudang penyimpanan perangkat masing-masing.

Mengapa anda memilih untuk tidak menggunakan aplikasi tersebut?

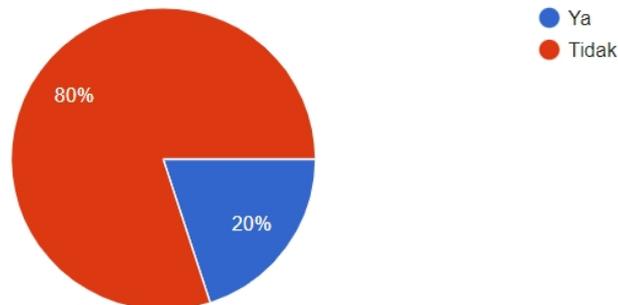
Tidak terbiasa dan dirasa agak rumit dengan fitur yang oversimplified

dulu pakai tapi sekarang tidak karena kurang bisa untuk membuat desain yang lebih kompleks

Gambar 5 Opini Desainer yang Tidak Menggunakan Canva
(Sumber: Survei 'Opini Desainer Grafis terhadap Aplikasi Canva: Apakah Menghancurkan atau Membantu?')

Sebaliknya, 5.7% responden yang tidak menggunakan aplikasi tersebut merasa bahwa diperlukan-pembiayaan diri agar dapat menggunakan aplikasi Canva dengan mudah. Responden mengatakan fitur yang ditampilkan Canva terlalu disederhanakan sehingga ada batasan penggunaan. Hal ini menyebabkan desainer grafis merasa dibatasi dan tidak dapat menghasilkan desain yang maksimal.

Apakah anda merasa bahwa Canva akan menjadi ancaman atas pekerjaan anda?



Gambar 6 Opini Desainer yang Tidak Menggunakan Canva
(Sumber: Survei 'Opini Desainer Grafis terhadap Aplikasi Canva: Apakah Menghancurkan atau Membantu?')

80% responden merasa bahwa Canva bukan ancaman bagi para desainer grafis, sementara 20% merasa bahwa Canva dapat menjadi ancaman. Responden yang mengatakan bahwa Canva bukan sebagai ancaman merasa Canva hanya sebagai alat. Pada akhirnya, desainer lah yang menjadi 'otak' dari sebuah penyelesaian masalah atau desain. Canva juga dirasa tidak dapat menggantikan kreativitas yang dimiliki oleh para desainer grafis.

Hal tersebut juga berlaku pada responden yang diwawancarai. Responden merasa Canva memberikan ide-ide baru yang sesuai terhadap gaya desain responden. Namun, responden juga merasa bahwa terdapat keterbatasan desain yang dapat diberikan Canva sehingga cukup sulit untuk mengeluarkan kekreativitasan yang dimiliki desainer grafis.

20% lainnya merasa bahwa sudah banyak desainer grafis yang digantikan oleh orang awam melalui Canva. Ini juga terpengaruh karena masyarakat di Indonesia masih tidak terlalu menghormati desain secara utuh sehingga pekerjaan desainer grafis masih belum diberikan apresiasi yang dibutuhkan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Desain merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi dan telah berkembang bersama dengan teknologi. Metode tradisional desain sudah tidak relevan sehingga menyebabkan perkembangan teknologi seperti *Artificial Intelligence* serta *Machine Learning* dibutuhkan. Media sosial juga menjadi alasan mengapa kebutuhan desain semakin meningkat. Kebutuhan pekerjaan di media ini menyebabkan kebutuhan desain yang cepat serta banyak. Dengan semakin banyaknya permintaan desain ini, masyarakat yang berprofesi sebagai desainer grafis pun semakin bertambah.

Dampak *Artificial Intelligence* dan *Machine Learning* yang terdapat dalam aplikasi *software* desain mampu membantu desainer dalam memberikan inspirasi, membantu meningkatkan sebuah desain melalui data yang diambil terkait pengguna, memberikan informasi tambahan yang berguna, serta menjadi stimulus desainer. Hal ini mampu merepresentasikan kreasi, mengaktifkan empati, dan membuat orang terlibat dalam desain tersebut.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, perkembangan teknologi serta media sosial yang membuat aplikasi Canva semakin dibutuhkan. Terutama karena fiturnya yang mudah

sehingga dapat digunakan oleh masyarakat awam. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi dibutuhkan guna meningkatkan kinerja desainer grafis. Canva dianggap tidak mengancam pekerjaan para desainer grafis dikarenakan aplikasi ini hanya sebagai alat yang tidak akan bekerja tanpa interaksi dengan pengguna. Canva juga dianggap tidak mengancam karena masih terdapat batasan kreativitas yang dimiliki oleh manusia dan berbeda dengan mesin yang dapat memunculkan hasil hanya melalui data-data yang sudah terkumpul saja. Alasan mengapa responden merasa terancam lebih dikarenakan situasi di Indonesia yang masih belum sepenuhnya menghargai desainer grafis.

Kedepannya, penyempurnaan studi dapat meliputi opini desainer grafis dari beberapa pulau di Indonesia dan memperbanyak responden dari berbagai usia agar dapat memberikan pandangan tentang Canva untuk mengetahui penggunaan responden dari berbagai kelompok serta apakah perbedaan penggunaan ini berdampak pada opini mereka terhadap Canva.

DAFTAR PUSTAKA

Canva. (n.d.). *About Canva*. Diakses pada 4 Mei 2022 dari <https://www.canva.com/about/>.

Creswell, J., (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 5th ed. California: SAGE Publications, In.

D.P., Akash & c.o, Pushpa. (2014). *Role of social media on development*. Merit research journal. 2(2). 015-018. Diakses pada 9 Mei 2022 dari <https://bit.ly/3Uj1DsO>

Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2020). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design*. 7th ed. Canada: Quarto Publishing plc.

Devine, Ruth. (2020). *Canva founder Melanie Perkins turned idea into billion-dollar business*. The CEO Magazine. Diakses pada 9 Mei 2022 dari <https://bit.ly/3QQvQwL>.

Finances Online. (n.d.). *69 Graphic Design Statistics You Can't Ignore: 2021/2022 Industry Data & Analysis*. Diakses pada 9 Mei 2022 dari <https://bit.ly/3BLEYyc>

Gehred, Alison. (2020). *Canva*. Journal of the Medical Library Association. 108. 10.5195/jmla.2020.940. Diakses pada 9 Mei 2022 dari https://www.researchgate.net/publication/340365484_Canva.

Gilchrist, Karen. 2020. *How a 32-year-old turned a high school yearbook idea into a \$3.2 billion business*. CNBC Make It. Diakses pada 9 Mei 2022 dari <https://cnb.cx/3dj40LR>.

Hay, L., Duffy, A. H., McTeague, C., Pidgeon, L. M., Vuletic, T., & Grealy, M. (2017). A systematic review of protocol studies on conceptual design cognition: Design as search and exploration. *Design Science*, 3(e10), 1-36. Diakses pada 20 Mei 2022 dari <https://doi.org/10.1017/dsj.2017.11>.

Jing Liao, Preben Hansen & Chunlei Chai (2020): A framework of artificial intelligence augmented design support, *Human-Computer Interaction*. Diakses pada 10 Mei 2022 dari <https://doi.org/10.1080/07370024.2020.1733576>.

Lange, J. (2017). *Book review: "World History of Design" by Victor Margolin*.

Manzini, Ezio. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Judul Artikel pada header arial 8 spasi 1 italic & bold
(Nama Penulis pada header arial 8 spasi 1 italic)

Pourkhani, A. & Abdipour, Khadije & Baher, B. & Moslehpour, Massoud. (2019). *The impact of social media in business growth and performance: A scientometrics analysis*. International Journal of Data and Network Science. 223-244. 10.5267/j.ijdns.2019.2.003. Diakses pada 9 Mei 2022 dari <https://bit.ly/3xtx2Pu>.

Pulido CM, Redondo-Sama G, Sorde´ - Marti´ T, Flecha R. (2018) *Social impact in social media: A new method to evaluate the social impact of research*. PLoS ONE 13(8): e0203117. Diakses pada 9 Mei 2022 dari <https://bit.ly/3LiG0VG>.

Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Hoboken: Pearson Education, Inc.

Verma, J. & Verma, P., (2020). *Determining Sample Size and Power in Research Studies*. Singapore: Springer Nature Singapore Pte Ltd.

Yang, Q. (2018). Machine learning as a UX design material: How can we imagine beyond automation, recommenders, and reminders? In 2018 AAAI spring symposium series. Diakses pada 20 Mei 2022 dari <https://bit.ly/3BMAdV5>.