# PENGGUNAAN APLIKASI CANVA BAGI DESIGNER GRAFIS

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual


Oleh:

TAUFIQ DIAZ FITRIO
NIM: 18027157



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**
**DEPARTEMEN SENI RUPA**
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**
**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**


**2022**

# PENGGUNAAN APLIKASI CANVA BAGI DESIGNER GRAFIS

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual


Oleh:

TAUFIQ DIAZ FITRIO
NIM: 18027157



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**
**DEPARTEMEN SENI RUPA**
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**
**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

PENGGUNAAN APLIKASI CANVA BAGI DESIGNER GRAFIS

| | |
|---|---|
| NAMA | : TAUFIQ DIAZ FITRIO |
| NIM / BP | : 18027157 / 2018 |
| DEPARTEMEN | : SENI RUPA |
| PRODI | : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL |
| FAKULTAS | : BAHASA DAN SENI |

Padang, Agustus 2022

Disetujui Oleh :

Mengetahui :
Kepala Departemen Seni Rupa

**Drs. Mediagus, M.Pd**
NIP. 19620815.199001.1.001

Pembimbing

**Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds**
NIP. 19861023.201903.2.006

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENGGUNAAN APLIKASI CANVA BAGI DESIGNER GRAFIS

| | |
|---|---|
| NAMA | : TAUFIQ DIAZ FITRIO |
| NIM / BP | : 18027157 / 2018 |
| DEPARTEMEN | : SENI RUPA |
| PRODI | : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL |
| FAKULTAS | : BAHASA DAN SENI |

Dinyatakan Lulus Setelah Diuji Di Depan Tim Penguji
Departemen Seni Rupa (S1)
Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Padang

Padang, Agustus 2022

| Nama | Tim Penguji | Tanda Tangan |
|---|---|---|
| Dr. Budiwirman, M.Pd. | Ketua | |
| Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn. | Anggota | |
| Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds. | Anggota | |

# ABSTRAK


| | | |
|---|---|---|
| **Taufiq Diaz Fitrio (2018/18027157)** | : | **Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Designer Grafis** |
| **Dosen Pembimbing** | : | **Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds** |



Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *dampak penggunaan* aplikasi *Canva* bagi *desainer grafis,* yaitu kreativitas dan plagiarisme. Penggunaan aplikasi Canva menyebabkan penurunan kreativitas dan plagiarisme disebabkan penggunaan yang tidak sesuai dengan *value* dan fungsi. Populasi dalam penelitian ini adalah desainer grafis / mahasiswa Desain Komunikasi Vsiual Universitas Negeri Padang yang ada di Kota Padang. Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 21 responden dengan menggunakan metode wawancara. Jenis alat kajian penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain final.

Hasil penelitian ini menunjukan (1) penggunaan aplikasi Canva menyebabkan penurunan kreativitas. (2) penggunaan aplikasi Canva menyebabkan plagiarisme. (3) penggunaan aplikasi Canva di lihat berdasarkan kebutuhan dan sikap *user* atau pengguna. Penggunaan aplikasi Canva pada sebagian besar mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang untuk membuat desain final akan menyebabkan penurunan kreativitas dan plagiarisme karena aplikasi Canva berbasis desain template, *icont,* dan gaya yang siap pakai, bersifat praktis sehingga dapat membuat turunnya skill mendesain karena terbiasa menggunakan aplikasi desain instan.



**Kata Kunci: Kreativitas, Plagiarisme, Dampak Penggunaan Aplikasi Canva**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya dan tidak lupa sholawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammas SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Skripsi yang penulis buat dengan judul **"Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Designer Grafis"** dan alhamdulillah dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan karya skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Desain komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan Karya Skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, diantaranya penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds Selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan, membimbing dan meluangkan waktunya untuk penulis dalam melengkapi segala kekurangan dalam karya skripsi penulis.
2. Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang sebagai kontributor dan penguji.
3. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds. selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu dosen jurusan Seni Rupa dan prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.

5. Kedua orang tua tercinta Ayah (Iwan Fitrio, S.E) dan ibu (Yuni Asneli) Skripsi ini seutuhnya saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, dan Adik-adik saya Maulidia Rahmah Fitrio, Aisyah Rahmah Fitrio yang selalu memanjatkan Do'a, memberi semangat, motivasi dan memberikan dukungan penuh kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Skripsi ini. Terima kasih kepada Ayah dan Bunda yang selalu memanjatkan Do'a memberi dukungan baik dukungan moral maupun moril kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tanggung jawab penulis yaitu menyelesaikan studi kuliah. Terima kasih kepada Ayah yang sudah memberikan arahan serta saran yang sangat membantu penulis dalam mengerjakan karya skripsi ini, terima kasih juga saya ucapkan kepada bunda yang selalu memanjatkan doa tiada henti, memberikan semangat kepada penulis, memberikan nasihat dan saran yang sangat bermanfaat sehingga penulis tetap teguh dalam menyelesaikan karya skripsi ini. Saya juga sangat besyukur dan banyak mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan saya jalan dan petunjuk, memberikan kemudahan agar bisa menyelesaikan kuliah ini tepat pada waktu nya. Tanpa orang tua, saya belum tentu bisa menyelesaikan karya skripsi ini, terima kasih Ayah dan Bunda yang sudah membesarkan dari kecil hingga penulis tumbuh dewasa, terima kasih, Ayah yang sudah memberikan nafkah dan Bunda yang sudah mendidik penulis dari kecil hingga penulis tumbuh dewasa semoga ini menjadi pahala yang besar untuk Ayah dan Bunda dan menjadi amal di akhirat kelak. Sampai kapan pun penulis tidak dapat membalas jasa Ayah dan Bunda namun yang penulis bisa lakukan adalah membahagiakan Ayah dan Bunda merawat Ayah dan Bunda kelak di hari tua nanti, memanjatkan Do'a agar kelak Ayah dan Bunda menjadi penguhuni surga yang selalu dalam naungan Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW amiin yarabbal alamin.

6. Orang-orang yang saya sayangi M Sultan Wisnu, Ilham Fadillah, Fajri Syahreza Attariq, Ramda Dwi NP, Galang Esa M.P, M Pangeran Raihan, Frischa Anggara, M Alfaet Zaini, Erick Saputra yang telah memberi dorongan dan bantuan agar terselesaikannya skripsi ini.
7. Teman-teman mahasiswa/i Prodi Desain Komunikasi Visual khususnya angkatan 2018 yang selalu memberi semangat, dukungan serta masukan dalam Karya Skripsi yang penulis buat.
8. Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.

Demikianlah kata pengantar dari penulis selama penyusunan karya skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya skripsi ini dan semoga dengan adanya karya skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan pembaca umumnya, Amiin yarabbal alamiin.

Padang, Agustus 2022
Penulis

# DAFTAR ISI

**ABSTRAK** ..... **i**

**DAFTAR ISI** ..... **v**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **2**

A. Latar Belakang ..... 2

B. Identifikasi Masalah ..... 8

C. Batasan Masalah ..... 8

D. Rumusan Masalah ..... 9

E. Tujuan Penelitian ..... 9

F. Manfaat Penelitian ..... 9

**BAB II KAJIAN PUSTAKA** ..... **11**

A. Kajian Pustaka ..... 11

1. Aplikasi Canva ..... 11

2. Hakikat Desain ..... 11

3. Aplikasi Komputer Grafis ..... 17

4. Sejarah Desain Grafis ..... 20

B.Penelitian Yang Relevan ..... 22

C.Kerangka Konseptual ..... 29

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN** ..... **30**

A.Metode Penelitian ..... 30

B.Kehadiran Peneliti ..... 32

C.Sumber Data ..... 32

D.Teknik Pengumpulan Data ..... 33

E.Analisis Data ..... 40

F.Tahap-Tahap Penelitian ..... 41

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** ..... **42**

A.Paparan Data ..... 42

B.Hasil Penelitian ..... 44

C.Pembahasan .....75
**BAB V PENUTUP .....86**
A.Kesimpulan .....86
B.Saran .....88
**DAFTAR KEPUSTAKAAN .....89**

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perbandingan *Bitmap* dan *Vector*.....18

Gambar 2. Presentase Responden Mengenal Aplikasi Canva .....45

Gambar 3. Presentase Responden yang Pernah Menggunakan Aplikasi Canva ...45

Gambar 4. Presentase Penggunaan Aplikasi Canva untuk Kebutuhan Desain.....46

Gambar 5. Presentase Layanan yang Digunakan Pengguna atau *user* Pada Aplikasi Canva .....47

Gambar 6. Presentase Penggunaan Aplikasi Canva untuk Mengerjakan tugas Praktek Desain .....48

Gambar 7. Presentase Responden Terhadap Pemahaman Penggunaan Aplikasi Canva.....49

Gambar 8. Presentase Responden Terhadap dampak Aplikasi Canva terkait dengan kreativitas.....52

Gambar 9. Presentase Responden Terhadap Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Referensi Membuat Desain.....54

Gambar 10. Presentase Responden Terhadap Penggunaan Desain Milik Orang Lain.....59

Gambar 11. Presentase Responden Terhadap Desainer Grafis yang Menggunakan Aplikasi Canva yang dapat Menyebabkan Plagiarisme.....61

Gambar 12. Presentase bagan Responden Terhadap Penggunaan Desain Milik orang Lain untuk Belajar, Termasuk Tindak Plagiarisme.....62

# DAFTAR TABEL

Tabel 1. Panduan Wawancara Narasumber .....35

Tabel 2. Panduan Wawancara Responden .....38

Tabel 3. Tanggapan Responden yaitu Mahasiswa DKV Universitas Negeri Padang .....54

# DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....29

Bagan 2. Sub analisis data kualitatif.....40

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
UNP

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perangkat lunak desain grafis mengacu pada program atau kumpulan program yang memungkinkan gambar atau model dimanipulasi secara intuitif di komputer. Aplikasi desain grafis digunakan untuk memvisualisasikan desain dalam bentuk digital, sehingga desain yang dibuat akan sangat filosofis dan menunjukkan makna dan nilai dari desain tersebut.

Menurut, Ravika (2020) perangkat lunak desain grafis adalah program perangkat lunak yang digunakan untuk membuat desain grafis. Desain grafis adalah representasi visual dari ide-ide di komputer menggunakan simbol, kata-kata, dan gambar.

Namun dengan perkembangan zaman sekarang ini, kemajuan teknologi memang memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya, kemudahan sebaiknya disikapi dengan bijak karena kemudahan tidak selalu memberikan solusi dari suatu masalah. Begitu juga dengan penggunaan aplikasi desain grafis, aplikasi desain grafis saat ini sangat beragam, dan tentunya banyak pilihan yang bisa digunakan sesuai kebutuhan.

Dari sekian banyak aplikasi desain grafis, ada beberapa aplikasi desain grafis yang tidak berbayar atau gratis, aplikasi desain grafis gratis ini

ada baiknya untuk dipahami dan dipelajari sebelum digunakan. Karena aplikasi ini juga memiliki *template*, bentuk, *icont*, dan berbagai jenis tipografi dan gaya, tentu saja penggunaannya yang terdapat lisensi dan tidak sepenuhnya dipahami dapat menimbulkan plagiarisme.

Kata plagiarisme berasal dari bahasa latin plagiarius, yang berarti perampokan, bertani. Plagiarisme adalah tindakan pencurian intelektual atau berbohong.

Menurut Ridhatillah dalam Aziz, L. A (2015: 3), plagiarisme adalah tindakan menyalahgunakan, mencuri atau menyita, menerbitkan, mengklaim, atau menjadikan sebagai pikiran, gagasan, tulisan, atau ciptaan sendiri yang sebenarnya milik orang lain.

Aplikasi Canva adalah salah satu aplikasi desain gratis yang sangat populer yang banyak digunakan oleh pemula saat membuat desain dan mempelajari desain. Canva mencakup dua jenis layanan, gratis dan berbayar.

Canva adalah startup Australia yang didirikan pada 1 Januari 2012 oleh Melanie Perkins dan Cliff Obrecht. Canva hadir dalam bentuk aplikasi web online yang menyediakan *template* untuk desain online. Pada tahun pertama, Canva sudah memiliki 750.000 pengguna, dan karena aplikasi Canva tersedia dalam bahasa Indonesia, aplikasi ini memiliki 100.000 pengguna di Indonesia dan lebih dari 3,5 juta desain. Beberapa desain ini dibuat di Jakarta.

Canva beroperasi di lebih dari 196 negara, termasuk Jakarta, dengan lebih dari 10 juta pengguna. Indonesia dianggap sebagai pasar yang strategis oleh Canva. Ini membuktikan bahwa beberapa orang menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain.

Dibalik fungsi, fitur dan kemudahan yang ditawarkan, aplikasi Canva ini juga menimbulkan pertanyaan yaitu apakah dampak penggunaan aplikasi Canva bagi desainer grafis, apalagi jika melihat fitur-fitur yang tersedia di aplikasi Canva, penggunaannya bagi desainer grafis kurang tepat karena desainer grafis diajarkan bagaimana membangun nilai konsep kreatif (kreativitas).

Kreativitas ini dapat meningkat jika terus mengasah kemampuan dan mencari referensi untuk membuat desain. Jika menggunakan Canva sebagai alat untuk membuat desain final maka ini bertentangan dengan kreativitas. Karena Canva adalah aplikasi desain praktis penggunaannya, denga setting elemen desain. Sementara dalam kreativitas adalah membuat sesuatu yang baru bukan setting elemen desain yang sudah ada.

Contoh pengguna aplikasi Canva berdasarkan value yaitu pengusaha, guru, dan murid. Untuk pengusaha digunakan sebagai tempat usaha, sementara murid digunakan untuk tugas sekolah seperti tugas presentasi dan terakhir guru digunakan sebagai media untuk mengajar.

Dari persoalan tersebut, aplikasi Canva menawarkan fitur untuk mendukung dalam pembuatan desain, tetapi itu tidak berlaku untuk desainer grafis yang memprioritaskan nilai desain saat membangun sebuah karya.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang sama sekali baru atau ide baru yang diperoleh dengan menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya baru.

Ada dua jenis sikap pengguna atau *user* terhadap penggunaan aplikasi Canva, desainer grafis dan otodidak. Desainer grafis mengetahui teori akademik desain grafis ketika mereka membuat sebuah desain, sedangkan yang otodidak tidak mengetahui teori akademik desain grafis, tetapi hanya tahu bagaimana menggunakan desain sebagai media komunikasi untuk mengkomunikasikan desain.

Dari dua sikap *user* terhadap penggunaan aplikasi Canva, memberi dampak (nilai) positif dan negatif dampak positif pada pengguna otodidak, penggunaan aplikasi Canva adalah untuk kebutuhan pribadi, karena pengguna otodidak mengutamakan komunikasi desain daripada makna desain atau nilai desain. Contoh, membuat desain *feeds instagram* dan *story instagram*. Pengguna otodidak cenderung menggunakan aplikasi Canva untuk tujuan sekunder atau sebagai pelengkap kebutuhan desain mereka.

Sementara dampak negatif untuk desainer grafis, penggunaan aplikasi Canva bukan untuk kebutuhan desain grafis. Saat mendesain, desainer mengenali teori kreativitas dan plagiarisme, karena desainer grafis memprioritaskan makna atau nilai dalam menyampaikan desain, namun fungsi desain untuk menyampaikan komunikasi tidak ditinggalkan. Dampak negatif jika aplikasi Canva digunakan bagi desainer grafis adalah hilangnya aspek desain yang harus dipenuhi oleh seorang perancang atau desainer.

Penulis berpendapat bahwa aplikasi Canva saat ini, di salah gunakan sehingga penggunaan dari aplikasi Canva yang sesungguhnya tidak dipahami seutuhnya. Minimnya edukasi terkait penggunaan aplikasi Canva menjadi sebab dari di salah gunakannya aplikasi Canva yang tidak sesuai pada penggunaan yang seharusnya. Di lihat dari penggunaan aplikasi Canva saat ini yang di gunakan pada umumnya untuk kebutuhan bisnis menengah kebawah di samping penggunaanya untuk kebutuhan praktis.

Aplikasi Canva juga mulai digunakan oleh para desainer, khususnya desainer grafis, untuk membuat desain, baik untuk kebutuhan pekerjaan utama desain maupun untuk kebutuhan diluar pekerjaan utama desain. Ini akan menjadi masalah baru bagi desainer grafis, dan jika melihat apa yang direnderoleh aplikasi Canva, hal itu akan menimbulkan penurunan kreativitas desainer.

Maka pada penelitian ini penulis tertarik ingin mengkaji lebih mendalam penggunaan aplikasi Canva, hal ini dilihat karena penggunaan aplikasi Canva yang tidak sesuai peruntukan yang seharusnya. Bijak menggunakan aplikasi desain cerminan dari sikap desainer grafis. Kemudian penulis juga ingin mengkaji perihal dampak penggunaan aplikasi Canva bagi desainer grafis, hal ini dilihat karena penggunaan aplikasi Canva kurang tepat secara fungsi digunakan untuk desainer grafis.

Dilihat dari keberhasilan pengembangan platform aplikasi desain Canva, berupa halaman *web* online yang mudah digunakan, dapat memiliki

banyak pengguna dari setiap negara dan juga dapat bersaing di dunia teknologi digital. Namun pencapaian ini akan lebih sempurna lagi jika dapat diberikan edukasi yang lengkap tentang Canva. Gunakan sesuai kebutuhan dan secara fungsional, bagi desainer grafis, gunakan aplikasi yang sesuai dengan fungsi untuk kebutuhan desain grafis.

Oleh karena itu, penulis ingin mengkaji dampak penggunaan aplikasi Canva, khususnya bagi para desainer grafis, dengan menerapkan metode deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan dampak penggunaan aplikasi Canva, tujuannya untuk mengetahui lebih lanjut dampak yang terjadi dalam kreativitas dan plagiarisme. Dalam *value* (kebutuhan) terbagi menjadi dua yaitu positif dan negatif dalam penggunaan aplikasi Canva.

*Value* positif penggunaan aplikasi Canva adalah untuk kebutuhan praktis, seperti usaha menengah kebawah, untuk kebutuhan yang bersifat cepat tanpa memerlukan waktu yang relatif lama. Dan *value* negatif penggunaan aplikasi Canva adalah bagi desainer grafis kurang tepat karena fitur yang disediakan aplikasi Canva sangatlah praktis, sementara desainer grafis mengenal proses membuat desain tahap demi tahap dan bersifat relatif memakan waktu cukup lama.

Mengapa menggunakan metode deskripsi kualitatif karena menurut penulis sangat relevan dengan penelitian untuk melihat dampak penggunaan aplikasi Canva terutama untuk desainer grafis, data yang akan di kumpulkan penulis mengenai apa saja dampak dari penggunaan aplikasi Canva terutama bagi desainer grafis, yang penggunanya cukup besar di indonesia.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, dapat diketahui masalah penelitian:

1. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain yang digunakan untuk kebutuhan praktis dan bukan untuk kebutuhan desain grafis.
2. Dalam penggunaannya untuk desainer grafis kurang tepat karena fitur yang disediakan adalah fitur praktis, sementara desainer grafis dalam merancang desain mengenal nilai konsep kreatif (kreativitas) dan apresiasi desain grafis (plagiarisme).
3. Bahayanya penggunaan aplikasi Canva bagi desainer grafis menimbulkan kelemahan nilai kreativitas dan plagiarisme.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang ditemukan maka penelitian ini dibatasi dengan analisis yang difokuskan kepada dampak dari penggunaan aplikasi Canva khususnya bagi para desainer grafis, Dimana peneliti melakukan observasi pada penggunaan aplikasi Canva bagi desainer grafis yang menimbulkan kelemahan nilai kreativitas dan plagiarisme. Peneliti juga akan mengumpulkan data-data dengan mengkaji jurnal-jurnal yang relevan.

## D. Rumusan masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apa dampak dari penggunaan aplikasi Canva Khususnya bagi desainer grafis?
2. Apakah pemakaian aplikasi Canva dapat menimbulkan kelemahan nilai kreativitas desainer?
3. Apakah penggunaan aplikasi Canva dapat menimbulkan kelemahan nilai apresiasi desain grafis (plagiarisme)?

## E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menjelaskan dampak dari penggunaan aplikasi Canva khususnya bagi desainer grafis.
2. Mendeskripsikan dampak desainer grafis dalam menggunakan aplikasi Canva yang dapat menimbulkan kelemahan nilai kreativitas dan plagiarisme.

## F. Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ataupun kegunaan, antara lain :

1. Manfaat Akademis

   Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar bermanfaat bagi akademis berupa :

a. Bermanfaat untuk edukasi penggunaan aplikasi desain grafis terutama bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, khususnya yang menggunakan aplikasi desain grafis untuk membuat desain grafis.

b. Penulis berharap pada penelitian ini dapat menjadi referensi dan tambahan keilmuan bagi penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian yang sejenis, mengenai penggunaan aplikasi desain grafis untuk desainer grafis.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan memberikan manfaat yang praktis berupa :

a. Penelitian secara praktis dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan aplikasi desain Canva.

b. Dapat mengetahui bagaimana menghadapi kemunculan aplikasi desain Canva sehingga desainer dapat terhindar dari plagiarisme.

3. Manfaat Teoritis

Di lihat dari manfaat teoritis penelitian tersebut dapat memberikan kontribusi agar dapat memahami dampak penggunaan aplikasi desain Canva khususnya bagi para desainer grafis.

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
UNP

# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## A. Kajian Pustaka

1. Aplikasi Canva

   a. Pengertian Aplikasi Canva

      Canva adalah aplikasi desain yang menjembatani pengguna dalam urusan desain, sehingga memudahkan pengguna untuk mendesain berbagai jenis materi kreatif secara online. Canva adalah aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag-and-drop* untuk mengakses beberapa fitur yang ada seperti font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Leryan, Damringtyas, Hutomo, & Printina, 2018) dalam Isnaini, K. N, Sulistiyani, D. F, & Putri, Z. R. K (2021: 292). Canva sering digunakan untuk kebutuhan desain seperti membuat *flyer*, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi dan infografis dengan gambar dan *template* yang menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019) dalam Isnaini, K. N, Sulistiyani, D. F, & Putri, Z. R. K (2021: 292).

      Menurut definisi ini, Canva adalah aplikasi desain berbasis web online penggunaanya harus terhubung koneksi jaringan, Canva secara teknis penggunaannya adalah setting elemen desain yang sudah ada atau yang sudah disediakan. Sehingga dapat digunakan untuk kebutuhan desain seperti *flyer* dan poster yang bisa dibuat dengan waktu yang singkat.

2. Hakikat Desain

   b. Sejarah Desain

      Pada awalnya istilah *design* dan *designing* mengandung pengertian yang terbatas pada aktivitas para arsitek, ahli teknik dan

para perancang bidang lain yang menghasilkan gambar yang di perlukan dalam rangka pelaksanaan pembuatan sebuah barang (karya desain). Melalui riset tentang masalah desain Axel von Saldem telah menemukan bahwa pada akhir abad 16 di italia terdapat kata *disegno interno* yang berarti karya yang akan dilaksanakan dan kata *disegno esterno* yang berarti karya yang sudah dilaksanakan. Dari sinilah asal kata *design* atau desain. Dalam pengertian awal, kata desain selalu mengandung penekanan pada dihasilkannya gambar rencana Afriwan. (2014: 12).

Secara etimologis, kata *desain* berasal dari kata *designo* (Italia) yang berarti gambar Jarvis dalam Amini. (2015: 2) Kata itu diberi arti baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17 dan digunakan untuk membentuk *school of design* pada tahun 1836. Makna baru ini biasanya mengacu pada praktik kata *craft*, dan kemudian atas jasa Ruskin dan Morris. dua tokoh gerakan anti-industri di Inggris abad ke-19, kata "desain" dianggap penting untuk *art and craft*, itu adalah kombinasi dari seni dan keterampilan.

Desain adalah kata bahasa Indonesia baru dari kata *design* (bahasa Inggris), kata ini merupakan pengilmuan untuk kata merancang yang penggunaannya dianggap terlalu umum untuk masuk ke dalam aspek ilmiah formal. Sunarya dalam R.A. (2015: 3).

Menurut definisi ini, desain adalah sebutan untuk seorang perancang yang membuat desain kemudian menghasilkan sebuah barang yaitu karya desain.

c. Prinsip Desain

Menurut Jeffkins dalam Erlyana. (2020: 75) ada beberapa prinsip dasar dalam desain, yaitu:

1. Kesatuan (*Unity*)

   Berusaha memadukan unsur-unsur desain ke dalam bentuk yang proporsional dan saling menyatu dalam sebuah medium. Tanpa kesatuan, elemen desain akan terbelah dengan sendirinya.

2. Keberagaman (*Variety*)

   Adalah cara untuk menghindari desain yang monoton. Untuk ini, kita perlu perubahan dan kontras yang tepat.

3. Keseimbangan (*Balance*)

   Adalah cara menata elemen desain yang ada menjadi suatu komposisi yang tidak berat sebelah atau seimbang.

4. Ritme/Irama (*Rhythm*)

   Adalah fluiditas keseluruhan desain, selalu menyiratkan ritme yang nyaman. Ritme menciptakan rasa gerakan yang membuat mata terlihat nyaman dan berirama.

5. Keserasian (*Harmony*)

   Adalah usaha berbagai bentuk, warna, tekstur, dan unsur-unsur lain yang disusun secara seimbang untuk membuat suatu komposisi yang utuh enak dipandang. Harmoni adalah keteraturan antara bagian-bagian suatu karya.

6. Proporsi (*Proportion*)

   Menyangkut tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu menyusun susunan yang menarik, menentukan ukuran dan bentuk yang tepat, dan menentukan ukuran agar dapat diukur atau disusun semirip mungkin.

7. Penekanan (*Emphasis*)

   Penekanan pada desain penting untuk menghindari kesan monoton. Penekanan dapat ditempatkan pada font, spasi, warna, dan lain-lain. untuk membuat desain lebih menarik.

8. Skala (*Scale*)

   Yang berhubungan dengan jarak penglihatan atau vision. Skala juga sangat berguna dalam menciptakan konsistensi dalam bentuk atau objek.

d. Aspek Desain

   Menurut Darmawan, (2016: 46-50) aspek desain yang harus dipenuhi oleh seorang perancang atau desainer:

1. Konsep

   Konsep adalah hasil karya berupa gagasan yang menentukan tujuan, kelayakan, dan tujuan yang diinginkan. Konsep dapat diambil dari aspek non-grafis, termasuk ekonomi, politik, hukum, budaya, dan sebagainya, dan kemudian diterjemahkan ke dalam visual (bentuk, warna, tipografi, dan seterusnya).

2. Media

   Untuk memenuhi standar tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan studi kelayakan media yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Media tersebut dapat berupa cetak, elektronik, outdoor, dan lain-lain.

3. Ide/Gagasan

   Menemukan ide-ide kreatif memerlukan riset komparatif, wawasan literatur yang luas, diskusi, wawancara, dan lain-lain, sehingga desain dapat diterima secara efektif oleh target dan membangkitkan kesan tertentu yang tak terlupakan.

4. Persiapan Data dan Perancangan

   Data berupa teks atau gambar terlebih dahulu harus disortir dan diseleksi. Apakah data tersebut sangat penting sehingga harus ditampilkan atau tidak begitu penting sehingga harus ditampilkan lebih kecil, lebih kabur, atau dibuang seluruhnya. Data tersebut dapat berupa data informatif atau data

estetis. Data informasi dapat berupa foto atau teks dan caption. Data estetis dapat berupa bingkai *background*, efek garis atau bidang. Untuk desain yang menggunakan komputer, data harus dalam format digital/*softcopy*. Oleh karena itu, peralatan yang dibutuhkan untuk mengubah data analog menjadi data digital, seperti *scanner* dan kamera digital, akan sangat membantu. Tugas desainer adalah menggabungkan data yang informatif dan estetis menjadi satu kesatuan yang utuh. Tujuan dari desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan karya secara visual. Jadi jangan biarkan estetika mengorbankan pesan/informasi.

5. Revisi

   Revisi jika tidak sesuai dengan isi rencana atau jika ada perubahan lain. Selama proses revisi ini, sikap dan pola pikir desainer grafis akan menentukan keberhasilan proses. Hal ini tentu saja berkaitan dengan sejauh mana desainer dapat melihat kebutuhan mereka untuk solusi visual dari perspektif klien.

6. *Final Artwork* (FA)

   *Final Work* (FA) adalah bahan desain akhir yang disetujui oleh klien ke bagian produksi cetak. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan termasuk ukuran *artwork*, *bleed* dan *crop mark*, *font (TTF)*, resolusi/dpi, mode warna, *image* link, format file (Pdf, Tiff, Jpg).

7. Produksi

Setelah desain selesai, sebaiknya dilakukan *proofing* (pratinjau cetak mesin pracetak) untuk memastikan kesesuaian warna dan efek pencetakan. Jika tidak ditemukan kesalahan, desain siap untuk disalin/dicetak.

Menurut definisi ini, aspek desain dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang harus dipenuhi dan dimiliki seorang desainer, yang membantu memberikan pengetahuan tentang tahapan yang harus dilakukan oleh desainer sehingga aspek desain tersebut dapat dipenuhi oleh desainer. Agar desainer dapat mengkomunikasikan ilmu desain secara visual.

3. Aplikasi Komputer Grafis

Komputer grafis adalah bagian dari ilmu komputer, secara umum, komputer grafis mengacu pada penggunaan media komputer untuk membuat dan manipulasi gambar (visual) secara digital. Ada dua jenis gambar yang dapat dihasilkan, berbasis *vector* dan berbasis *raster* atau *bitmap*. *Vector* berasal dari penggabungan koordinat titik menjadi garis atau kurva, menggunakan perhitungan matematis dan kemudian menjadi objek, sehingga gambar tidak pecah saat diperbesar atau diperkecil, dan ukuran *file* yang dihasilkan lebih kecil dari gambar *bitmap*.

Gambar 1. Perbandingan *Bitmap* dan *Vector*

Sumber: www.Kompas.com (2022)

Gambar *bitmap* adalah kebalikan dari gambar *vector*, gambar terdiri dari sekelompok titik yang disebut *pixel* (*picture element*). Jika dilihat dari kejauhan, titik-titik tersebut akan tampak sebagai gambaran utuh. Saat memperbesar gambar, deretan kotak yang tumpang tindih muncul. Banyaknya titik akan mempengaruhi tingkat ketajaman gambar yang biasa disebut dengan resolusi. Gambar *bitmap* menangkap nuansa warna dan bentuk alami, sehingga ukuran *file* yang dihasilkan menjadi lebih besar.

Berbagai program komputer digunakan dalam komputer grafis, termasuk *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *Corel Draw*. *Adobe Illustrator* adalah program editor grafis vektor terkemuka yang akrab bagi desainer grafis, dikembangkan dan dijual oleh *Adobe Systems*. *Illustrator CC* adalah versi terbaru dari produk *Illustrator* generasi ke-20. Program yang lahir pada tahun 1986 ini berbasis vektor, sehingga kualitas

ketajamannya tidak akan berubah dalam ukuran apapun. *Illustrator* pertama kali muncul untuk *platform* Macintosh saja, baru pada seri 2.0 yaitu Illustrator 88 dirilis untuk *platform* Windows, meskipun rilis awal tidak berjalan mulus.

Seorang desainer yang pada awal abad ke-20 masih harus menggunakan metode desain tradisional kini semakin banyak menggantikannya dengan komputer. Melalui teknologi komputer, desainer dapat dengan bebas mengekspresikan diri dengan berbagai tugas dalam memecahkan masalah perhitungan yang kompleks. Komputer grafis telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk membantu desainer menghasilkan ide desain yang lebih kompleks dan dibuat ulang (*edit*) sehingga jika gambarnya buruk/salah, desainer tidak harus memulai dari awal. Situasi ini pada akhirnya akan mengubah parameter pekerjaan desainer, yaitu jika desainer yang sebelumnya menggunakan teknik manual cenderung untuk merencanakan ke depan dalam proses desain, selalu fokus pada aspek teknis pada setiap tahap, kemungkinan implementasi akan sangat dibatasi. Dengan fasilitas yang tersedia.

Menurut definisi ini, aplikasi komputer grafis dapat dipahami sebagai media untuk menciptakan efek visual secara digital yang membantu desainer dalam proses pembuatan desain. Dengan ini desainer dapat membuat desain visual dengan cara yang benar mengikuti aplikasi komputer grafis yang direkomendasikan.

4. Sejarah Desain Grafis

a. Pengertian Desain Grafis

Desain grafis merupakan salah satu cabang seni yang sering kita dengar dan kita jumpai hampir setiap hari di berbagai aktivitas. Sebelum kita membahas desain grafis lebih jauh, berikut adalah beberapa penjelasan ahli tentang konsep desain grafis. Menurut Sumbo Tinarbuko, seorang ahli semiotika visual, desain grafis atau dikenal juga dengan desain komunikasi visual adalah ilmu mengkomunikasikan konsep dan ekspresi kreatif, dengan menangani elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), menerapkannya pada berbagai komunikasi visual. media, huruf dan tipografi. Warna, komposisi dan tata letak (Tinarbuko, 2009: 5). Sementara itu, Danton Sihombing menjelaskan bahwa desain grafis adalah proses menggunakan berbagai elemen seperti marka, simbol, deskripsi verbal melalui tipografi dan visualisasi gambar, termasuk teknik fotografi dan ilustrasi (Sihombing, 2015: 5).

Menurut definisi ini, desain grafis dapat dipahami sebagai seni yang bertujuan untuk menyampaikan informasi sebagai simbol, yang direpresentasikan dengan mengatur elemen-elemen seperti warna, tipografi, ilustrasi atau foto ke dalam media yang dapat diakses oleh komunikator sasaran.

b. Sejarah desain grafis

Melihat kebelakang, desain grafis sebenarnya memiliki sejarah panjang, dari periode peradaban Mesir kuno sekitar 3150 SM, ditandai dengan gambar ikonograti di dinding makam penguasa Mesir, hingga periode peradaban Yunani pada 8 SM. Kehadiran simbol pada mata uang atau properti kerajaan. Namun kita akan menemukan perkembangan desain grafis dari awal tahun 1820-an hingga saat ini. Di sana, jutaan karya lahir saat itu, dan juga menjadi amunisi ampuh, alat promosi untuk meningkatkan penjualan berbagai produk, dan simbol identitas penggunanya.

Pada awal keberadaannya, desain grafis diciptakan dengan peralatan sederhana, ditambah dengan keterampilan pemrosesan visual yang baik dari para visualis, sehingga mampu menghasilkan karya seni yang komunikatif dan estetis dengan keahliannya. Selama dua abad terakhir, berbagai karya desain grafis telah dibuat di atas kertas atau papan kayu, kemudian digambar menggunakan stensil, cat, air brush atau mencukil kayu dan kemudian dicap dengan cat sesuai desain yang ada. Diharapkan sebuah karya desain grafis dapat direproduksi sebanyak-banyaknya dan disebarluaskan kepada khalayak sasaran seluas-luasnya.

1. Istilah Desainer Grafis Pertama Kali Digunakan

" Istilah 'desainer grafis' pertama kali digunakan oleh tipografer, kaligrafer, dan desainer buku asal amerika, William Addison Dwinggins (1880-1956), pada 1922 untuk menggambarkan aktivitas profesi yang ditekuninya di bidang komunikasi tercetak: desain buku, ilustrasi, tipografi, lettering, kaligrafi. Dua di antara karya-karya desain hurufnya yang sangat populer: Caledonia (1938) dan Electra (1935-1949) " Kardinata H (2015: 66).

Menurut definisi ini, desain grafis adalah sebutan yang digunakan untuk seseorang yang mengerjakan desain cetak, seperti ilustrasi, desain huruf dan seterusnya.

## B. Penelitian relevan

Maka pada penelitian ini penulis mendapat beberapa penelusuran dari penelitian terdahulu yang sejenis atau mirip dan dapat dipergunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian, yang diperoleh di antaranya sebagai berikut :

1. Di ambil dari jurnal Lu Sudirman, Cynthia Putri Guswandi, dan Hari Sutra Disemadi (2021: 207-218) berjudul "Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Milik Orang Lain Secara Gratis di Indonesia". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi tentang perlindungan desain grafis berdasarkan undang-undang hak cipta dan mengapa kita bebas menggunakan desain grafis

orang lain. Dan disana membahas tentang penggunaan aplikasi desain Canva serta membahas tentang lisensi dan plagiarisme.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan desain grafis yang dapat diakses secara bebas dan aplikasi *web* yang menyediakan *template* gratis tidak semuanya gratis untuk digunakan, namun masih ada batasan penggunaannya, misalnya untuk kebutuhan praktis, untuk digunakan oleh pengusaha menengah bawah sebagai penunjang dalam bisnis usahanya. Penggunaan dan akses disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan.

Persamaan yang ditemukan dari penelitian sebelumnya adalah pembahasan tentang plagiarisme, dan penggunaan desain grafis gratis, aplikasi *web* desain Canva yang menawarkan *template* desain secara gratis. Perbedaan yang ditemukan adalah fokus kajian pertama, menjelaskan perlindungan desain grafis berdasarkan ketentuan UU Hak Cipta.

2. Di ambil dari jurnal Muhammad Ghoyyas Royhan, Dhevin Khawistoro Ngabekti (2021: 86-95) berjudul Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kreativitas para kreator komunikasi visual yang berguna atau bermanfaat bagi publik, dan bagaimana upaya untuk menekan plagiarisme dalam desain grafis.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan desain grafis yang dapat diakses di internet akan menimbulkan kelemahan bagi desainer grafis dalam hal pertumbuhan kreatif dan hanya mengandalkan karya desainer lain untuk menciptakan suatu desain. Hal tersebut dapat menyebabkan para desainer menjadi malas untuk mengasah kemampuan dan menemukan ide, yang menjadi salah satu penyebab terjadinya plagiarisme. Hindari plagiarisme dengan memulai kebiasaan salah satunya dengan menambah referensi sehingga tidak terjadi plagiarisme yang tidak disengaja. memahami tentang kosekuensi jika melakukan plagiarisme membuat desainer menjadi kreatif dan tidak bergantung pada karya desainer lain sehingga dapat memberikan dampak yang positif kepada masyarakat. Dan bermanfaat untuk masa depan.

Kesamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah membahas plagiarisme, penggunaan desain grafis yang di akses di internet akan menimbulkan kelemahan bagi desainer grafis dalam hal pertumbuhan kreatif, membuat desain yang terpenting belajar menumbuhkan kreativitas. Dapat mengkomunikasikan desain secara visual kepada publik dan hindari menjiplak karya desainer lain. Sedangkan ketidaksesuaian yang ditemukan yaitu pada fokus kajian pertama, hanya menjelaskan plagiarisme dan kreativitas dalam dunia desain grafis, dan tidak secara spesifik menjelaskan aplikasi desain yaitu Canva.

3. Di ambil dari jurnal I Gusti Ngurah Piantara, I Putu Agus Martadi Udayana Putra, Pande Putu Sastra Wibawa (2021: 1-8) berjudul Adaptasi Desainer Grafis Di Era Perkembangan Aplikasi Instan Desain. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana menghadapi perkembangan aplikasi desain instan dan adaptasi desainer grafis dalam menghadapi era perkembangan yang semakin agresif.

Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa desainer grafis dapat memanfaatkan perkembangan aplikasi desain instan dengan menjadikannya sebagi media untuk menambah penghasilan tidak digunakan untuk membuat desain final.

4. Di ambil dari jurnal Ariel Chantika Kuspinutri, Didit Endriawan, Teddy Ageng Maulana (2022: 1-24) berjudul Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Junior Desainer Grafis Di Masa Pandemi Covid-19. Adapun tujuan penelitian ini adalah bagaimana junior desainer grafis menghadapi perkembangan aplikasi desain praktis terutama di masa pandemi covid 19 yang penggunaannya semakin tinggi.

Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa desainer grafis harus dapat beradaptasi dengan kemunculan dan perkembangan pesat aplikasi desain praktis, perkembangan ini secara tidak langsung menggeser peran desainer grafis sebagai perancang desain bagi klien. Namun perkembangan ini dapat dimanfaatkan desainer grafis sebagai peluang untuk mendapatkan pendapatan dari desain online dengan membuat desain kemudian

menjualnya secara online, secara tidak langsung pun desainer grafis telah memberikan solusi kepada klien dengan memberikan desain yang efektif dan sesuai dengan *value*.

5. Di ambil dari jurnal Fitri Murfianti (2019: 1-12) berjudul Hak Cipta Dan Karya Seni Di Era Digital. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membantu dalam memahami penggunaan karya seni terutama dan juga HAKI di era digital. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa Banyak kasus-kasus pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh kreator seni maupun masyarakat pada umumnya baik disadari maupun tidak disadari karena minimnya pengetahuan tentang hak cipta, terlebih saat ini semua informasi yang dibutuhkan sudah tersedia di Internet.
6. Di ambil dari jurnal Tiyas Maheni DK, Wiwi Prastiwinarti, Anggi Anggarini (2014: 103-114) berujudul Analisis Pengetahuan Mahasiswa Tentang Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Dan Saksinya Menurut Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 Terhadap Karya desain Mahasiswa Desain Grafis. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengatahui pengetahuan mahasiswa tentang bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta berikut sanksi pelanggarannya sekaligus melihat bagaimana pengaruh pengetahuan mahasiswa terhadap pelanggaran hak cipta.

Dalam penelitian ini di simpulkan bahwa Dalam pembuatan karya, mahasiswa dituntut untuk menerapkan kaidah hukum Hak Cipta yaitu tidak melakukan pelanggaran terhadap karya cipta orang lain. Sehingga

mahasiswa paham tentang kosekuensi dari pelanggaran hak cipta dan tidak menggunakan karya orang lain sebagai jalan pintas.

7. Di ambil dari jurnal Kartika Andini, Rika Ratna Permata, Miranda Risang Ayu (2021: 379-388) berjudul Perlindungan Hak Cipta Pada Penggunaan Gambar Di Internet Yang Dijadikan Desain Pada Fitur Filter Cerita (*Stories*) Aplikasi Instagram Secara Tanpa Hak Untuk Tujuan Komersil. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahun terhadap permasalahan yang berkaitan dengan Hak Kekayaan Intelektual dan juga memberikan wawasan terhadap penggunaan desain gambar di inernet yang digunakan untuk tujuan komersil.

   Dalam penelitian ini di simpulkan bahwa penggunaan desain gambar di internet untuk kebutuhan komersil di perhatikan dan dicermati terlebih dahulu karena desain gambar di internet juga terdapat hak cipta yang tidak disebutkan dalam deskripsi gambar secara jelas. Penggunaan desain gambar di internet untuk tujuan komersil tanpa melihat hak cipta dapat menyebabkan pelanggaran hak cipta.

8. Di ambil dari jurnal Edo Galasro Limbong, Siti Amalia, Ibnu Fadhila (2020: 40-51) berjudul Analisis Plagiarisme Logo Oleh Inkom Tehsnab. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat penyebab terjadi plagiarisme terhadap logo Institut Teknologi Sepuluh November yang dilkukan oleh Inkom Tehsnab perusahaan asal Rusia. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa plagiarisme dapat terjadi bukan saja

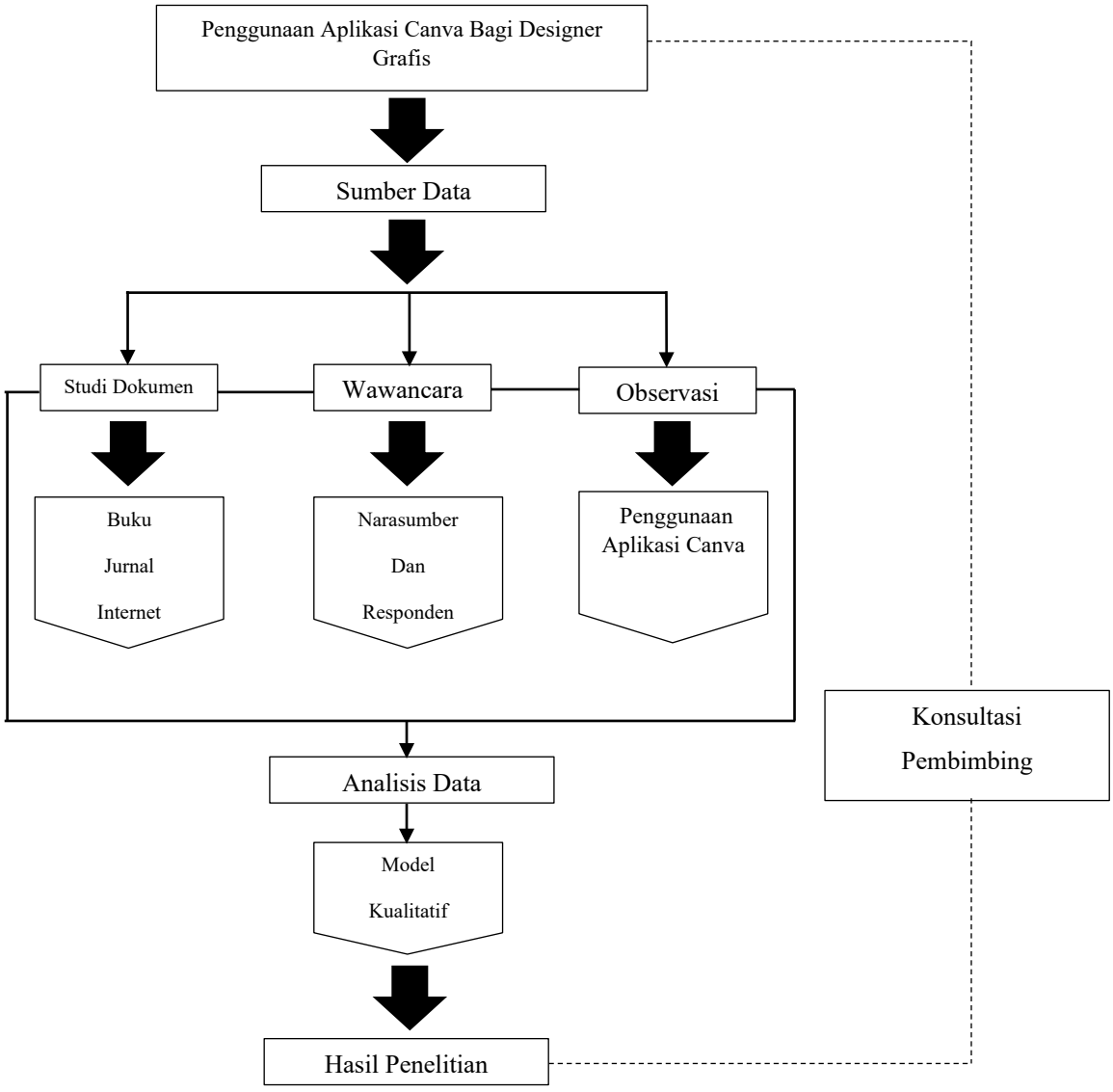
pada masyarakat atau desainer pemilik hak paten desain, namun juga sekelas perusahaan skala besar.

9. Di ambil dari jurnal Jati Restuningsih, Kholis Roisah, Adya Paramita Prabandari (2021: 957-971) berjudul Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan terkait perlindungan desain ilustrasi digital dalam hak cipta, dan mencegah terjadi tindak plagiarisme. Dalam penelitian ini di simpulkan bahwa sebagai seorang perancang hendaknya memahami bagaimana karya desain bisa terhindar dari tindak plagiat, bagaimana melindungi karya desain, karena karya desain dibuat dari hasil buah pikir perancang yang membutuhkan waktu yang tidak sebentar.

10. Di ambil dari jurnal Muhammad Farhan, Grasia Kurniati, Devi Siti Hamzah Marpaung (2022: 87-94) berjudul Perlindungan Hukum Hak cipta Di media Sosial : Studi Kasus Pinterest. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melindungi hak cipta dalam media sosial pinterest hak cipta memang sangat diperlukan terhadap karya yang dihasilkan itu agar terhindar dari penyalahgunaan seseorang. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa Nilai bisa menjadi suatu penghargaan bagi seseorang yang memiliki kemampuan dalam membuat atau menciptakan suatu karya tersebut, di dalam media sosial ataupun internet potensi penyalahgunaan karya semakin tinggi, di sini seorang

perancang harus menyertakan hak cipta di dalam karya nya agar penyalahgunaan karya di internet terutama sosial media dapat dihindari dan juga menjaga moral perancang atau yang membuat karya tersebut.

## C. Kerangka Konseptual




Bagan 1. Kerangka Konseptual

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
UNP

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Canva untuk desainer grafis yaitu kreativitas dan plagiarisme. Untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Canva bagi desainer grafis penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif. Berdasarkan pembahasan pada bagian sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain praktis yang digunakan untuk kebutuhan yang bersifat cepat dan instan. Namun penggunaannya pada desainer grafis menimbulkan dampak plagiarisme, karena aplikasi Canva bersifat praktis, yang menyediakan *template* siap pakai dan *template* aplikasi Canva adalah desain yang dibuat oleh orang lain dimana penggunaanya pada desainer grafis untuk membuat desain final menyebabkan plagiat karena berpotensi terjadinya desain yang sama atau sejenis. Dengan terbiasa mengambil desain pada aplikasi Canva untuk kebutuhan desain final menyebabkan plagiarisme, selain itu desainer menjadi tidak terlatih, menjadi terlalu bergantung terhadap karya orang lain yang mengarah kepada malasnya desainer dalam mencari ide dan kreativitas yang meredup. Dari dampak ini menghasilkan sebab-akibat yaitu kreativitas

dan plagiarisme karena plagiarisme menimbulkan sifat tidak mau belajar, malas, sehingga mengakibatkan kreativitas desainer menurun.

2. Penggunaan aplikasi Canva ini juga menyebabkan penurunan kreativitas desainer karena aplikasi Canva bersifat instan dan cepat dengan berbasis *template* dan *plugin*, penggunaannya dalam jangka panjang untuk tujuan desain final dapat menyebabkan desainer menjadi tidak kreatif, kemampuannya tidak terasah, dan menjadi ketergantungan terhadap desain aplikasi Canva. Sejalan pada point pertama bahwa plagiarisme mengakibatkan kreativitas menurun. Sebagai desainer harus mempunyai kemampuan untuk menjawab masalah, menganalisa suatu masalah dan mencari solusi masalah kemudian mempresentasikan secara visual. Maka dalam membuat desain hindari hal yang menyebabkan kreativitas menurun dengan terus meningkatkan skill dan tidak menerima suatu hal yang bersifat instan.
3. Aplikasi Canva tepat jika digunakan untuk kebutuhan desain pendukung seperti desain presentasi klien, untuk kebutuhan market, dan tugas kuliah di luar tugas praktek desain. Aplikasi Canva memberikan *value* (kebutuhan) yang tepat kepada pihak yang membutuhkan desain untuk produknya, tugasnya, dan pekerjannya. seperti pengusaha, murid, guru dan lain-lain. Namun penggunaan aplikasi Canva pada desainer grafis untuk kebutuhan desain final kurang tepat dan baiknya dihindari karena tidak akan menjawab permasalahan. Tugas desainer adalah perancang dari konsep dan visual bukan *setting* elemen visual pada sebuah media.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka untuk menghindari penurunan kreativitas dan plagiarisme akibat penggunaan aplikasi Canva pada desainer grafis, maka disarankan untuk memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Membiasakan diri untuk bijak menggunakan aplikasi desain, karena aplikasi desain cukup banyak dan bervariasi, gunakan aplikasi desain sesuai dengan kebutuhan atau *value* sehingga potensi menggunakan desain secara cuma-cuma yang menyebabkan plagiat dapat dihindari.
2. Penggunaan aplikasi desain praktis baiknya dihindari, karena tidak akan menjawab permasalahan dalam desain dan tidak akan menjadi solusi. Hindari desain yang instan karena sesuatu yang instan tidak akan melahirkan *value* yang baik.
3. Gunakan Canva sebagai media untuk belajar melihat jenis atau gaya desain dan tidak menggunakan desain nya untuk kebutuhan desain final. Kemudian eksekusi apa yang sudah dipelajari dengan aplikasi desain dasar sehingga menghasilkan desain yang lebih berbobot dan berkulitas. Dengan ini kemampuan dalam eksekusi desain akan semakin terlatih, sehingga akan berdampak pada kreativitas.

# LAMPIRAN

KEGIATAN KONSULTASI KARYA AKHIR SKRIPSI

Nama : Taufiq Diaz Fitrio

NIM/BP : 18027157

Progam Studi : Desain komunikasi Visual

Departemen : Seni Rupa

Pembimbing : Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds

Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Designer Grafis

| No. | Tanggal Konsultasi | Saran Pembimbing | Paraf Pembimbing |
|---|---|---|---|
| 1 | Senin, 6 Juni 2022 | Bimbingan & Perbaikan penulisan BAB I | |
| 2 | Rabu, 8 Juni 2022 | Perbaikan latar belakang BAB I & ACC Laporan Skripsi | |
| 3 | Kamis, 4 Agustus 2022 | Bimbingan Revisi seminar proposal & BAB III | |
| 4 | Senin, 15 Agustus 2022 | Bimbingan BAB 4 BAB 5 & ACC Karya Skripsi | |

# DAFTAR KEPUSTAKAAN

Amini, R. A. (2015). Studi Tentang Efektifitas Proses Desain Yang Digunakan Desainer Interior Di Surakarta.

Andini, K., Permata, R. R., & Ayu, M. R. (2021). Pelindungan Hak Cipta Pada Penggunaan Gambar Di Internet Yang Dijadikan Desain Pada Fitur Filter Cerita (Stories) Aplikasi Instagram Secara Tanpa Hak Untuk Tujuan Komersil. Widya Yuridika: Jurnal Hukum, 4(2).

Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 1(1), 1-14.

Aziz, L. A. (2015). Upaya perpustakaan dalam mengurangi plagiarisme pada karya ilmiah mahasiswa (Studi kasus di UPT Perpustakaan UNIKA Soegijapranata). Jurnal Ilmu Perpustakaan, 4(3), 131-140.

Everlin, S., & Erlyana, Y. (2020). Analisis Perubahan Desain Logo Gojek Tahun 2019. DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media, 1(1), 72-88.

Farhan, M., Kurniati, G., & Marpaung, D. S. H. (2022). Perlindungan Hukum Hak Cipta di Media Sosial: Studi Kasus Pinterest. Widya Yuridika: Jurnal Hukum, 5(1), 87-94.

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 5(1), 291-295.

Kardinata, H. (2015). Desain grafis Indonesia dalam pusaran desain grafis dunia. DGI Press.

Khamadi, K., & Setiawan, A. (2020). LITERASI VISUAL DALAM PROSES BERKARYA MAHASISWA DESAIN. Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan, 5(2), 166-193.

Kuspinutri, A. C., Endriawan, D., & Maulana, T. A. (2022). PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP JUNIOR DESAINER GRAFIS DI MASA PANDEMI COVID-19. eProceedings of Art & Design, 9(2).

Limbong, E. G., Amalia, S., & Fadilah, I. (2020). Analisis Plagiarisme Logo oleh Inkom Tehsnab. Jurnal Desain, 8(1), 40-51.

Maheni, T., Prastiwinarti, W., & Anggarini, A. (2014). ANALISIS PENGETAHUAN MAHASISWA TENTANG BENTUK-BENTUK PELANGGARAN HAK CIPTA DAN SANKSINYA MENURUT UNDANG-