

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 *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 dibutuhkan 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.

B. Perumusan 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?

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam pembuatan penelitian ini adalah “Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Junior Desainer Grafis”

1. Koresponden yang di teliti yaitu para wirausahawan dari berbagai kalangan yang diperkirakan membangun usaha secara mandiri dan menggunakan aplikasi Canva, serta yang menggunakan Junior Desainer Grafis langsung.
2. Koresponden kedua ditujukan kepada beberapa Junior Desainer Grafis yang berumur 17 hingga 30 tahun yang pekerjaannya terpengaruh oleh pandemi covid-19.
3. Meneliti adanya pengaruh besar aplikasi Canva pada Junior Desainer Grafis dan para wirausahawan.
4. Usaha para Junior Desainer Grafis dalam masa pandemi, beserta solusi menghadapi persaingan tersebut.
5. Penelitian dilaksanakan online pada bulan Oktober hingga Desember kepada perusahaan, dan para Junior Desainer Grafis seluruh Indonesia yang terpilih berdasarkan pengalaman.

D. Tujuan Penelitian

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.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan seputar pemula desainer grafis, dan cara menghadapi persaingan yang ketat. Serta sebagai referensi bagi

penelitian lain yang berhubungan dengan aplikasi Canva, maupun Desainer grafis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi penulis

Manfaat penelitian bagi penulis yaitu dapat menambah wawasan bagi peneliti dan dapat dijadikan sebagai pedoman atau landasan untuk pengembangan penulisan selanjutnya seputar junior desainer grafis serta aplikasi Canva.

b. Manfaat bagi Universitas

Penulisan ini diharapkan dapat dijadikan referensi akademis untuk pengembangan desain grafis Universitas Telkom Bandung selanjutnya.

c. Manfaat bagi Masyarakat

Dapat membuktikan hasil penelitian berdasarkan suara narasumber seputar pentingnya desain grafis dan aplikasi Canva, serta menambah wawasan seputar pentingnya mencari jalan keluar dan memperkuat daya saing yang ketat dalam dunia desain grafis.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis 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.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan secara online kepada kerabat dekat di seluruh Indonesia yang berprofesi sebagai junior desainer grafis. Selain pada narasumber tersebut, penelitian juga dilaksanakan dengan wawancara kepada beberapa wirausahawan besar maupun kecil dan perusahaan-perusahaan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara akan ditujukan kepada para wirausahawan baru yang diperkirakan membangun usaha secara mandiri dan perusahaan besar yang menggunakan aplikasi Canva, serta menggunakan jasa desainer langsung. Wawancara kedua, ditujukan untuk Junior Desainer Grafis yang pekerjaannya terpengaruh oleh pandemi Covid-19.

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 junior desainer grafis yang pekerjaannya terpengaruh oleh pandemi covid-19.

c. Studi Literatur

Mencari informasi seputar aplikasi canva dan beberapa aplikasi desain serupa yang dapat bermanfaat untuk para desainer grafis dalam bekerja di masa pandemi. Pencarian informasi didapatkan di internet,

testimoni para pengguna atau *creator* Canva, atau dengan langsung menggunakan Canva.

4. Sumber Data Penelitian

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 dan perusahaan yang menggunakan aplikasi maupun jasa desain.

G. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang permasalahan dan merangkum batasan masalah yang akan dibahas tentang aplikasi Canva beserta pengaruhnya pada pengguna.

BAB II Kajian Pustaka

Menjelaskan teori Sosiologi seni dan Marketing yang relevan dengan objek penelitian, beserta penelitian terdahulu.

BAB III Penyajian Data

Menguraikan analisis dan pembahasan berdasarkan data metode penelitian yang telah dilaksanakan.

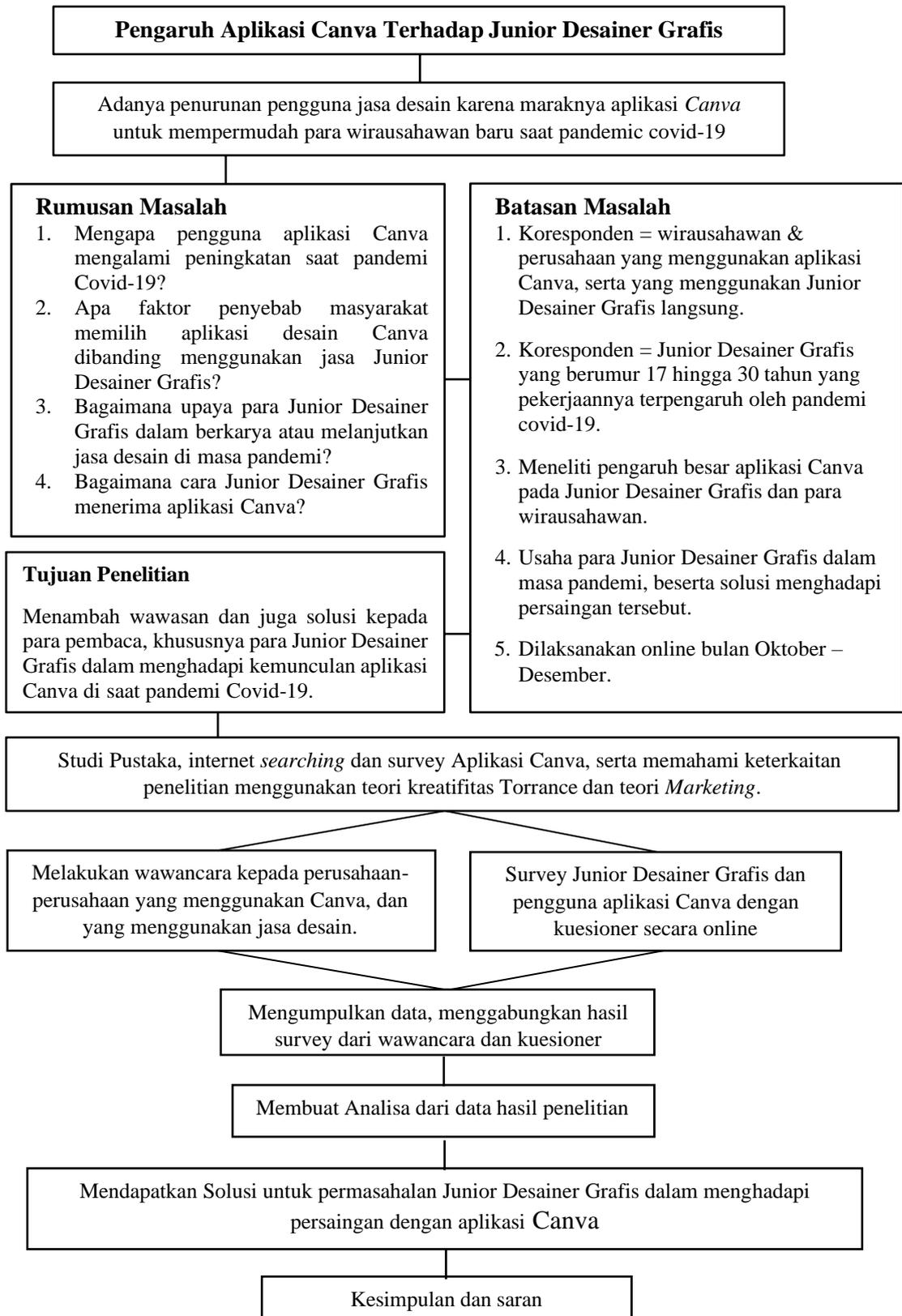
BAB IV Pembahasan

Berisi konsep dan hasil perancangan atas penelitian.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

H. Alur Penelitian



Gambar 1.1 Alur Penelitian
(Sumber: Penulis 2021)