

## DAFTAR ISI

|                                            |      |
|--------------------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI .....    | iii  |
| LEMBAR PERNYATAAN .....                    | iv   |
| ABSTRAK .....                              | v    |
| ABSTRACT .....                             | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                       | vii  |
| DAFTAR ISI .....                           | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                        | x    |
| DAFTAR TABEL .....                         | xi   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                      | xii  |

### BAB I PENDAHULUAN

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. Latar Belakang Masalah ..... | 13 |
| B. Perumusan Masalah .....      | 14 |
| C. Batasan Masalah .....        | 15 |
| D. Tujuan Penelitian .....      | 15 |
| E. Manfaat Penelitian .....     | 15 |
| F. Metodologi Penelitian .....  | 16 |
| G. Sistematika Penulisan .....  | 18 |
| H. Alur Penelitian .....        | 19 |

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| A. Teori Umum.....                  | 20 |
| 1. Aplikasi Canva.....              | 20 |
| 2. Teori Kreativitas Torrance ..... | 24 |
| B. Teori Pendukung .....            | 25 |
| 1. Desain Grafis .....              | 25 |
| 2. Marketing .....                  | 25 |
| 3. Teori Sosiologi Seni .....       | 27 |
| 4. Fenomena Pandemi Covid-19 .....  | 28 |
| C. Penelitian Terdahulu .....       | 29 |

### BAB III PENYAJIAN DATA

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian .....                    | 31 |
| B. Lokasi Penelitian.....                    | 32 |
| C. Sumber Data.....                          | 32 |
| 1. Data Primer .....                         | 33 |
| 2. Data Sekunder .....                       | 33 |
| D. Teknik Pengumpulan Data .....             | 35 |
| 1. Wawancara.....                            | 35 |
| 2. Kuesioner .....                           | 35 |
| 3. Studi Pustaka .....                       | 36 |
| E. Analisis Data .....                       | 36 |
| 1. Data Wawancara .....                      | 36 |
| 2. Data Kuesioner .....                      | 39 |
| 3. Data Literatur & Internet Searching ..... | 40 |

|                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| F. Validasi Data .....                                         | 45        |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN</b>                                       |           |
| A. Penyebab Peningkatan Pengguna Canva .....                   | 47        |
| B. Keunggulan Aplikasi Canva Di Mata Masyarakat .....          | 49        |
| 1. Lebih Murah .....                                           | 49        |
| 2. Mudah Digunakan .....                                       | 49        |
| 3. Instan dengan Template .....                                | 50        |
| 4. Dapat Revisi Sesuai Selera .....                            | 50        |
| 5. Banyak Pilihan Format .....                                 | 51        |
| 6. Berbagai Bahasa .....                                       | 51        |
| C. Upaya Desainer Grafis Di Masa Pandemi .....                 | 52        |
| 1. Intangible Product Company .....                            | 53        |
| 2. Branding Company Baru .....                                 | 54        |
| 3. Desain Komisi .....                                         | 56        |
| D. Penggunaan Aplikasi Canva oleh Junior Desainer Grafis ..... | 56        |
| 1. Konten Edukasi Canva .....                                  | 57        |
| 2. Menjual Desain Template .....                               | 58        |
| 3. Menciptakan Aplikasi Serupa Canva .....                     | 58        |
| E. Perkembangan Kreativitas Desainer Grafis.....               | 59        |
| 1. Canva Menjadi Inspirasi.....                                | 59        |
| 2. Perkembangan Konten Desain.....                             | 61        |
| 3. Berkembang dengan Motion Graphic.....                       | 62        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                                           |           |
| A. Kesimpulan .....                                            | 63        |
| B. Saran .....                                                 | 65        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                    | <b>66</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                                          | <b>69</b> |