

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis merupakan suatu proses pembuatan visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi secara efektif melalui media cetak atau digital. Desain grafis memainkan peran penting dalam industri kreatif, termasuk dalam bidang konsentrasi multimedia [1]. Dalam proyek pembuatan desain, implementasi desain grafis memainkan peran penting untuk menciptakan desain yang menarik dan selaras. Desain grafis melibatkan penggunaan elemen visual seperti warna, bentuk, dan teks untuk menciptakan desain yang berfungsi dengan baik dalam komunikasi pesan yang diinginkan.

Desain grafis sangat penting dalam bidang konsentrasi multimedia karena ia memungkinkan penyampaian informasi secara visual dengan lebih efektif. Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini dapat menciptakan berbagai macam lapangan pekerjaan terutama untuk para desainer. Dan diantara banyaknya aplikasi untuk membuat desain grafis, salah satunya yaitu canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang memudahkan penggunaanya dalam membuat berbagai macam desain seperti pembuatan logo, CV, poster, desain pakaian, dan lain-lain [2]. Bahkan canva juga dapat untuk membuat desain UI/UX dan juga untuk membuat desain web sekaligus dapat langsung dikaitkan dengan domain kita, baik domain baru atau domain yang sudah kita miliki. Aplikasi ini sangat cocok untuk siapapun bahkan seorang pemula sekalipun dalam membuat desain, karena di aplikasi ini sangat banyak template desain yang bisa digunakan dan diubah oleh penggunaanya sesuai dengan keinginan. Penyedia template tersebut disebut dengan *Canva Creator*.

Dikarenakan banyak pengguna yang menggunakan desain dari penulis, maka penulis tertarik untuk fokus dalam pembuatan desain khususnya desain logo, konten media sosial, desain kaos, business card, dan lain-lain di canva. Sebagai seorang mahasiswa, penulis dapat menjalani kuliah sekaligus menjalankan

pekerjaan sebagai canva creator selama 1 tahun terakhir ini dan mendapatkan penghasilan.

1.2 Profil

Sebagai freelancer penyedia template desain pada Canva, penulis berperan sebagai desainer yang mengembangkan dan menyediakan template yang siap digunakan untuk berbagai kebutuhan. Template yang penulis buat antara lain mencakup logo, kartu nama, postingan sosial media (facebook, Instagram, dan pinterest), kaos, mug, dan lain sebagainya. Sebagai freelancer, penulis telah membangun portofolio yang dapat membantu penulis dalam meyakinkan calon pelanggan ataupun dapat menjadi sebuah pertimbangan bagi sebuah perusahaan apabila suatu saat melamar pekerjaan pada perusahaan tersebut. Dengan portofolio tersebut tentu menjadi hal yang penting untuk menarik perhatian calon pelanggan ataupun perusahaan karena dapat melihat contoh desain yang sudah dibuat terlebih dahulu pada profil canva.

Sebagai freelancer penyedia stock template, penulis harus selalu berusaha untuk memperbarui pengetahuan dan keterampilan agar tetap relevan dalam industri yang terus berkembang. Penulis juga perlu memperhatikan hak cipta dan lisensi ketika menggunakan elemen-elemen dalam template yang dibuat, serta menjaga kualitas produk yang dihasilkan agar tetap kompetitif di pasar. Dengan begitu akan membawa banyak pelanggan untuk menggunakan template penulis, sehingga omset yang dihasilkan dapat terus konsisten setiap waktunya.

1.3 Landasan Teori

Pada bab ini akan dipaparkan beberapa landasan teori yang digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian ini. Landasan teori di sini termasuk penelitian terkat, definisi, dan teori yang dimuat dalam buku-buku ataupun makalah ilmiah.

1.3.1 Aset Digital

Aset digital merujuk pada semua jenis konten atau barang yang ada dalam bentuk digital. Ini termasuk file elektronik seperti gambar, video, musik, dokumen teks, presentasi, desain grafis, dan banyak lagi. Aset digital dapat disimpan, diproduksi, dan dibagikan dalam format digital. Keunggulan aset digital adalah

kemampuan untuk disimpan, disalin, dan dibagikan dengan mudah melalui media digital, memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menggunakan mereka dengan cepat dan efisien. Berikut ini beberapa contoh gambar sebagai aset digital:

1. Foto digital: Foto yang diambil dengan kamera digital atau ponsel pintar adalah salah satu contoh gambar digital yang paling umum. Foto-foto ini dapat disimpan dalam format file seperti JPEG, PNG, atau RAW, dan dapat diedit, dibagikan, atau dicetak sesuai kebutuhan.



Gambar 1. 1 Contoh aset digital foto

2. Ilustrasi digital: Ilustrasi atau gambar yang dibuat menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Illustrator atau CorelDRAW adalah aset digital lainnya. Ilustrasi ini dapat digunakan untuk keperluan desain, penerbitan, media sosial, dan banyak lagi.



Gambar 1. 2 Contoh aset digital ilustrasi

3. Logo: Logo perusahaan atau merek dagang juga termasuk aset digital. Logo tersebut dirancang secara digital dan digunakan untuk merepresentasikan identitas visual suatu perusahaan atau organisasi.



Gambar 1. 3 Contoh aset digital logo

4. Lukisan digital: Lukisan atau ilustrasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak digital seperti Adobe Photoshop atau Corel Painter juga merupakan contoh aset digital. Pelukis digital menggunakan alat-alat digital untuk menciptakan gambar dengan efek yang unik dan beragam.



Gambar 1. 4 Contoh aset digital lukisan digital

5. Karikatur atau komik digital: Karikatur atau komik yang dibuat secara digital menggunakan perangkat lunak dan alat-alat digital adalah aset digital populer. Karikatur atau komik ini dapat digunakan dalam penerbitan online, media sosial, atau konten web lainnya.



Gambar 1. 5 Contoh aset digital karikatur atau komik digital

1.3.2 Template Design

Suatu program dapat datang dengan template yang telah dirancang sebelumnya dengan kemampuan template yang akan dibuat oleh user (pengguna). Saat Anda membuat template khusus untuk disimpan dan digunakan kembali atau dibagikan, itu mungkin berisi font, tema, tata letak, warna tema, efek tema, gaya latar belakang dan bahkan konten. Template design memiliki desain yang bervariasi tergantung pada jenis pekerjaan yang Anda buat tetapi harus berbagi tema dan pola yang sama di seluruh pekerjaan yang Anda selesaikan. Desain templat untuk halaman galeri foto akan berbeda dengan tata letak untuk halaman beranda, dimana pada gilirannya, akan berbeda dari halaman kontak[3].

1.3.3 Canva

Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Tools ajaib ini bisa Anda gunakan secara online melalui browser desktop atau download aplikasi mobile-nya melalui App atau Play Store. Selain itu, ia menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (Pro)[4].

1.3.4 Stocks Design Template

Stocks design template atau template desain stok adalah sebuah template yang telah dirancang sebelumnya dengan elemen desain yang dapat digunakan kembali. Template ini biasanya mencakup berbagai elemen desain seperti warna,

jenis huruf, ukuran dan tata letak yang telah ditentukan sebelumnya dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Template desain stok ini sangat berguna bagi desainer atau pengguna yang ingin membuat desain dengan cepat dan efisien. Dengan menggunakan template desain stok, pengguna tidak perlu memulai desain dari awal, sehingga dapat menghemat waktu dan usaha. Selain itu, pengguna juga dapat memilih dari berbagai template desain stok yang telah tersedia untuk menciptakan desain yang unik dan menarik.

1.3.5 Freelance

Freelance adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pekerjaan atau karier seseorang yang bekerja secara mandiri dan tidak terikat dengan satu perusahaan atau organisasi tertentu. Seorang freelancer adalah seorang pekerja lepas yang bekerja atas dasar proyek atau kontrak dengan berbagai klien atau perusahaan. Sebagai seorang freelancer memiliki kebebasan dalam menentukan jadwal kerja, tempat kerja, dan jenis proyek yang ingin di ambil. Freelancer juga memiliki fleksibilitas dalam menentukan tarif atau harga jasa yang di tawarkan kepada klien.

Sebagai freelancer dapat bekerja dalam berbagai bidang, seperti desain grafis, penulisan konten, penerjemahan, pengembangan web, konsultasi bisnis, pemasaran digital, fotografi, dan banyak lagi. Dapat mencari proyek-proyek tersebut secara mandiri atau melalui platform online khusus yang menghubungkan freelancer dengan klien. Keuntungan menjadi seorang freelancer adalah memiliki kendali penuh atas pekerjaan tersebut, kesempatan untuk bekerja dengan klien yang berbeda-beda, dan fleksibilitas dalam mengatur waktu kerja. Namun, sebagai freelancer juga bertanggung jawab atas pencarian klien, administrasi, manajemen waktu, dan pengaturan keuangan pribadi.

1.3.6 Desain Grafis

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi se-efektif mungkin untuk selanjutnya berkembang menjadi kebutuhan bisnis dan industri. Seperti jenis komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan (mendesain) atau pun produk yang dihasilkan (desain / rancangan). Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik yang sering kali disebut sebagai "desain interaktif" (interactive design), atau "desain multimedia (multimedia design)".

Menurut Ulrich & Eppinger (2008: 190) yang mengutip dari Drefyus (1967) menerangkan bahwa terdapat 5 tujuan penting dalam proses desain produk, antara lain :

1. Utility (Kegunaan) : Produk yang digunakan harus aman terhadap manusia, mudah pada saat pengoprasian/digunakan.
2. Appearance (Tampilan) : Bentuk yang unik dipadukan dengan garis yang tegas dan pemberian warna menjadi kesatuan yang menarik untuk produk.
3. Easy to maintenance (Kemudahan pemeliharaan) : Produk dirancang bukan hanya sebatas penggunaan saja akan tetapi harus dirancang agar mudah dalam pemeliharaan dan perbaikan.
4. Low cost (Biaya yg rendah) : Produk yang di desain harus dapat diproduksi dengan biaya yang rendah agar dapat bersaing.
5. Communication (Komunikasi) : Disain produk harus dapat mengaplikasikan nilai-nilai dari filosofi dan misi perusahaan sebagai cara mengkomunikasikan filosofi dan misi perusahaan kepada masyarakat[5].

1.3.7 Elemen Desain Grafis

Ada 7 elemen desain yang perlu Anda pahami, yaitu line, shape, color, texture, value, space, dan size. Elemen ini bisa menjadi panduan dasar supaya Anda

tidak hilang arah saat belajar desain grafis. Sebab, setiap elemen desain yang Anda gunakan akan mempengaruhi persepsi audiens.

1. Line atau Garis

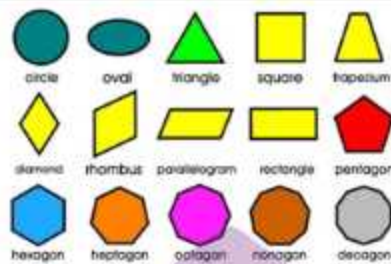
Garis akan memperkuat konsep desain dan selalu ada dalam desain apa pun dengan wujud yang berbeda-beda. Ada yang berbentuk garis panjang, pendek, lurus, tipis, tebal, putus-putus, lengkung, dan lainnya. Setiap bentuk memiliki fungsi yang berbeda-beda, misalnya sebagai sekat pembatas, mengarahkan audiens ke suatu poin, meninggalkan kesan tegas, hingga memberi kesan minimalis.



Gambar 1. 6 Elemen Line atau garis

2. Shape atau Bentuk

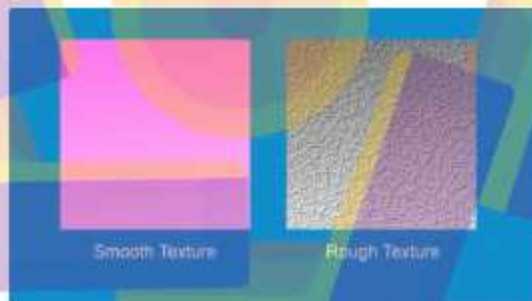
Shape akan membantu Anda untuk membentuk point of interest dan menonjolkan sisi tertentu. Bentuknya bisa beragam. Ada yang bulat, persegi, segitiga, kotak, persegi panjang, dan bentuk abstrak lainnya. Shape terbentuk dari garis-garis yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu pola. Shape akan membantu Anda untuk membentuk.



Gambar 1. 7 Elemen Shape

3. Texture atau Tekstur

Tekstur menjadi elemen yang bisa Anda kombinasikan dengan warna solid atau transparan. Hanya saja, Anda perlu memainkan opacity dan tata letak, sehingga mengkombinasikan keduanya dengan baik. Mengaplikasikan tekstur akan memberikan kesan lebih hidup. Misalnya membuat permukaan desain terlihat lebih halus, kasar, atau lembut jika dicermati lebih jauh.



Gambar 1. 8 Elemen Texture

4. Colour atau Warna

Warna bisa dikatakan sebagai elemen desain grafis yang paling penting. Mengapa? Sebab warna memiliki kemampuan menawarkan visual yang bisa mempengaruhi audiens hanya dalam satu pandangan saja. Ini berkaitan dengan psikologi warna atau cara warna mempengaruhi psikologi manusia. Dalam desain grafis, Anda dapat memilih warna yang kontras antara background dengan teks. Tetapi jangan sampai

background tampak mencolok dibandingkan teksnya supaya informasi yang ingin Anda sajikan tidak akan tenggelam.



Gambar 1. 9 Elemen Colour

5. Value atau Gelap - Terang

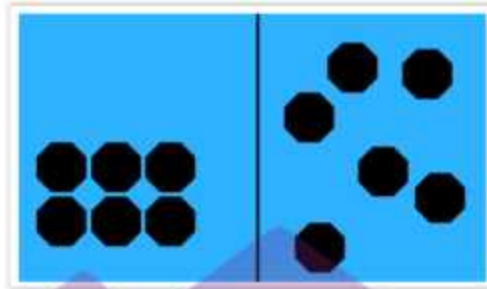
Value akan didapatkan ketika seluruh elemen desain grafis digabungkan. Dengan kata lain, value menentukan suatu desain sedap untuk dipandang atau sebaliknya. Value juga mewakili gelap dan terang suatu objek, background, atau teks. Ketika Anda membuat terang suatu warna, maka warna tersebut akan lebih muda atau terang. Sebaliknya, saat Anda menggelapkan warna, hasilnya akan lebih gelap. warna sebagai elemen desain grafis yang paling penting.



Gambar 1. 10 Elemen Value

6. Space atau Ruang

Space adalah ruang atau jarak antar elemen yang ada pada desain grafis. Elemen terdiri atas objek, latar, dan teks. Perpaduan antar elemen harus Anda atur jaraknya supaya bisa memberi kesan yang menarik, profesional, dan enak dipandang.



Gambar 1. 11 Elemen Space

7. Size atau Ukuran

Dalam desain grafis, ukuran berhubungan dengan panjang, pendek, tinggi, rendah, besar, dan kecilnya suatu objek. Objek yang akan Anda tonjolkan harus memilih ukuran yang lebih besar dibanding lainnya. Misalnya, deskripsi gambar tidak akan lebih besar dibandingkan gambarnya. [6]



Gambar 1. 12 Elemen Size