

Adaptasi Desainer Grafis Di Era Perkembangan Aplikasi Instan Desain (*Graphic Designer Adaptation in the Era of Instant Application Design Development*)

¹I Gusti Ngurah Piantara, ²I Putu Agus Martadi Udayana Putra, ³Pande Putu Sastra Wibawa

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

E-mail penulis korespondensi: ngurahpiantara11@gmail.com

Abstrak

Pada era perkembangan teknologi seperti pada saat ini yang semakin canggih, memberikan dampak bagi bidang desain yaitu melahirkan banyak sekali aplikasi maupun media lain seperti website yang memberi jasa pembuatan desain grafis secara instan dan bisa digunakan oleh semua orang tanpa diperlukannya seorang desainer atau kemampuan mendesain. Keadaan tersebut seharusnya dapat meningkatkan kesadaran bagi seorang desainer yang harus mampu meningkatkan kualitas dan menjawab tantangan di era perkembangan teknologi ini. Beranjak dari fenomena tersebut, dilihat perlunya studi kasus untuk menganalisa langkah yang dapat diambil desainer dalam menghadapi masalah tersebut. Metode penelitian menggunakan kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dengan desainer, pengguna aplikasi desain dan pengguna jasa desainer. Hasil analisis memperlihatkan bahwa perlunya seorang desainer beradaptasi dalam menghadapi perkembangan teknologi khususnya perkembangan aplikasi instan desain, adaptasi seorang desainer di era kemajuan teknologi dapat melalui penguasaan *public speaking* yang baik serta menarik perhatian *audiens* di media sosial, pemberian edukasi desain dapat menjelaskan kepada khalayak bahwa desain merupakan sesuatu yang esensial atau mendasar.

Kata kunci: Adaptasi, Desainer, Aplikasi, Instan.

Abstract

In the era of technological development, as it is currently increasingly sophisticated, it has an impact on the design field, namely the birth of many applications and other media such as websites that provide graphic design services instantly and can be used by everyone without the need for a designer or design skills. This situation should be able to raise awareness for a designer who must be able to improve quality and answer the challenges in this era of technological development. Moving on from this phenomenon, it is seen the need for case studies to analyze steps that designers can take in dealing with these problems. The research method uses qualitative, data collection is done by interviewing designers, design application users and designer service users. The results of the analysis show that the need for a designer to adapt in the face of technological developments, especially the development of instant design applications, the adaptation of a designer in an era of technological advancement can be through good mastery of public speaking and attract the attention of audiences on social media, providing design education can reveal to audiences that design is something essential or basic.

Keywords: Adaptation, Designer, Application, Instant.

PENDAHULUAN

Desain merupakan proses perancangan suatu objek yang bertujuan agar memiliki nilai fungsi, keindahan, dan berguna bagi manusia. Secara etimologis istilah desain berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*design*" yang artinya reka rupa, rencana, atau rancangan. Di dalam proses desain akan memperhitungkan berbagai aspek, seperti; estetika, fungsi, dan berbagai aspek lainnya yang diperoleh dari riset dan pemikiran manusia (Anggraini, L., & Nathalia, K. 2014:14). Menurut *Oxford Dictionaries*, desain adalah sebuah rancangan atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja suatu bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat (Prawiro, M. 2019). Dalam ilmu desain grafis orang yang berprofesi menciptakan dan merancang ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis motion disebut dengan desainer. Desainer Grafis bertugas

untuk menyampaikan sebuah informasi yang diinginkan oleh produk / klien dalam bentuk desain yang menarik.

Pada era perkembangan teknologi seperti pada saat ini yang semakin canggih, memberikan dampak positif bagi bidang desain yaitu melahirkan banyak sekali aplikasi maupun media lain seperti website yang memberi jasa pembuatan desain grafis secara instan dan bisa digunakan oleh semua orang tanpa diperlukannya seorang desainer atau kemampuan mendesain. Namun keadaan tersebut juga memberikan dampak negatif bagi para desainer, seiring dengan perkembangan teknologi tersebut kemudahan dan akses yang instan menarik para pengguna untuk memilih aplikasi desain ketimbang memakai jasa desainer, hal ini disebabkan karena kurang pemahannya pengguna atau konsumen dengan kualitas dari produk desain yang di hasilkan oleh para desainer, disamping itu harga dari jasa yang diberikan oleh para desainer masih sering dianggap terlalu mahal bagi para konsumen ini pula yang membuat konsumen berpikir untuk memakai jasa desainer. Mereka menginginkan kemudahan, hasil cepat dengan harga yang terjangkau ketimbang kualitas dari desain itu sendiri, tak heran banyak konsumen yang menginginkan jasa desainer beralih ke aplikasi atau media website yang menyediakan desain, selain instan aplikasi atau media ini pun ada yang dapat digunakan secara gratis oleh konsumen ini pula menjadi nilai tambah bagi aplikasi desain.

Di tengah perkembangan teknologi dan industri kreatif seperti saat ini dibutuhkan banyak sekali sumber-sumber informasi mengenai perkembangan teknologi dan industri kreatif guna menambah wawasan bagi masyarakat dan yang paling penting tertuju pada para desainer yang ikut andil dalam perkembangan era industri kreatif ini. Dengan semakin berkembangnya banyak sekali aplikasi desain yang terbilang instan maka orang-orang yang bergelut di bidang desainpun harus sadar dan peka akan perkembangan tersebut agar nantinya para desainer tidak tergerus oleh maraknya aplikasi desain instan yang semakin banyak digunakan oleh semua orang bahkan yang tidak memiliki dasar kemampuan dalam desain. Selain menambah wawasan dan meningkatkan kesadaran desainer, artikel ini juga bertujuan agar para desainer bisa beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan segala perkembangan yang terjadi dan tetap menjaga eksistensi dan citra para desainer yang memiliki keahlian di bidangnya masing - masing.

Fenomena tersebut diatas sangat menarik untuk diteliti, adapun permasalahan penelitian ini yakni : 1)Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap desainer grafis, 2)Banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui pemahaman tentang desain, 3)Era disrupsi membuat siapa saja dapat membuat desain grafis, yang mana hal ini tidak terlepas dari banyaknya aplikasi instan dan gratis yang menawarkan berbagai template menarik, mengalihkan pekerjaan yang harus dikerjakan desainer, dimasa sekarang kemudahan untuk memiliki perangkat *smartphone* ataupun laptop yang didalamnya terinstal aplikasi pembuat desain membuat siapapun, kapanpun dan dimanapun setiap orang dapat membuat desain ditambah dengan disediakan berbagai *template* menarik dengan berbagai tema sangat memudahkan setiap orang untuk mendesain. Hasil karya yang dihasilkan seakan menjadi perias visual saja, berbagai hal tersebut tentunya dapat menghilangkan esensi, kualitas dan harga dari desain itu sendiri.

Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap desainer, menjadi suatu hal yang tidak asing dimasa sekarang, sebuah slogan atau perkataan “desain grafis bukan desain gratis” tentunya belakangan ini marak kita dengar. Beberapa keadaan yang membuat hal itu terjadi seperti kurangnya pengetahuan atau edukasi kepada masyarakat tentang penegakan hukum hak cipta, kemudahan dalam mengakses banyak situs - situs desain sebagai tempat referensi seolah menjadi tempat awal terjadinya pembajakan dan peniruan karya desain. Perkembangan aplikasi pada perangkat digital yang sangat pesat, juga membuat kebanyakan masyarakat melihat profesi desainer hanya sebatas orang yang mampu menggunakan aplikasi didalamnya saja, mereka tidak mengetahui berbagai proses yang harus dilalui untuk mencapai desain yang mampu memberi solusi dari suatu masalah.

Proses mendesain tidak langsung menuju pada aplikasi yang digunakan, melainkan harus melalui beberapa tahapan seperti riset, pencarian solusi, penerapan dari teori – teori desain yang akan ditampilkan dalam bentuk visual seperti warna, tipografi *layout* dan lainnya. Kebutuhan akan suatu desain dimasa sekarang sangat meningkat, didorong oleh suatu fenomena ketika masyarakat mulai menggeser berbagai akitivitasnya beralih dari dunia nyata ke dunia maya. Melalui dunia maya

setiap orang bisa dengan mudah mencari berbagai ilmu dan tutorial dalam mendesain dengan mudah, keadaan tersebut membuat siapa saja dapat menggunakan atau menerapkan ilmu desain diberbagai bidang dengan mudahnya, yang kemudian dapat membuat keberadaan desainer mulai blur atau membaur dengan bidang lainnya tidak lagi eksklusif.

KAJIAN TEORI

1. Teori Desain Komunikasi Visual

Teori desain komunikasi visual hadir untuk menjadi acuan perancangan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang di aplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout*. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis dan komunikatif (Tinarbuko, S. 2015:5).

Dalam teori Desain Komunikasi Visual seorang yang merancang sebuah desain disebut sebagai seorang desainer. Perkembangan profesi desainer memiliki peranan penting dalam pengembangan masyarakat digital di Indonesia. Dalam perubahan kebiasaan masyarakat dan keterkaitannya dengan teknologi. Desainer mampu mewujudkan ide dan konsep dari masyarakat menjadi rancangan yang mampu di padukan dengan teknologi, menciptakan era masyarakat yang berjalan beriringan dengan teknologi, karena pentingnya peran desainer tersebut dianggap perlu pula pengembangan keilmuan desain yang mengarah ke pemanfaatan teknologi berbasis masyarakat. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa desain berhubungan dengan pembuatan konsep, spesifikasi dan analisis data yang mengoptimalkan nilai dan fungsi produk untuk suatu proyek tertentu yang saling menguntungkan antara produsen dengan konsumen. Proses desain bukan hanya mengutamakan bentuk dan fungsi dari produk akan tetapi bagaimana interaksi antara produk dengan pengguna.

2. Teori Perkembangan Teknologi

Perkembangan teknologi seperti pada saat ini yang semakin canggih menuntut desainer untuk selalu memanfaatkan dan mengikuti perkembangannya, Teknologi sebenarnya berasal dari Bahasa Perancis "*La Technique*" yang dapat diartikan dengan "Semua proses yang dilaksanakan dalam upaya untuk mewujudkan sesuatu secara rasional". Dalam hal ini yang dimaksudkan dengan sesuatu tersebut dapat saja berupa benda atau konsep, pembatasan cara yaitu secara rasional adalah penting sekali dipahami disini sedemikian pembuatan atau perwujudan sesuatu tersebut dapat dilaksanakan secara berulang (Nuruddin, 2017:6). Teknologi pada saat ini banyak memunculkan aplikasi maupun media lain seperti website yang memberi jasa pembuatan desain grafis secara instan dan bisa digunakan oleh semua orang tanpa diperlukannya seorang desainer atau kemampuan mendesain.

3. Teori Adaptasi

Dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi desainer dituntut harus selalu beradaptasi dengan kondisi dan perkembangan jaman, maka kemampuan beradaptasi seorang desainer sangat diperlukan. Adaptasi sendiri adalah suatu penyesuaian pribadi terhadap lingkungan, penyesuaian ini dapat berarti mengubah diri pribadi sesuai dengan keadaan lingkungan, juga dapat berarti mengubah lingkungan sesuai dengan keinginan pribadi. Menurut Karta Sapoetra adaptasi mempunyai dua arti. Adaptasi yang pertama disebut penyesuaian diri yang *autoplastis* (auto artinya sendiri, *plastis* artinya bentuk), sedangkan pengertian yang kedua penyesuaian diri yang *aloplastis* (allo artinya yang lain, *plastis* artinya bentuk). Jadi adaptasi ada yang artinya "pasif" yang mana kegiatan pribadi di tentukan oleh lingkungan. Dan ada yang artinya "aktif" yang mana pribadi mempengaruhi lingkungan (Junaedi, 2001: 10).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif, berdasarkan tujuan penelitiannya, metode kualitatif adalah untuk memahami bagaimana suatu komunitas atau individu – individu dalam menerima isu tertentu. Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui wawancara terstruktur dilakukan dengan panduan daftar pertanyaan untuk dikembangkan saat pelaksanaan wawancara, disesuaikan dengan suasana (Soewardikoen, D. W. 2019:58). Wawancara dilakukan terhadap desainer, pengguna aplikasi instan dan masyarakat yang menggunakan jasa desain. Pemilihan informan menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu pemilihan sampel dengan menggunakan “kriteria” sesuai tujuan penelitian (Soewardikoen, D. W. 2019:55). Alasan dipilihnya sasaran narasumber tersebut untuk mendapatkan pendapat dan pandangan terhadap penggunaan aplikasi desain instan. Hasil dari wawancara terstruktur ini akan di simpulkan dan digunakan sebagai acuan analisis data dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena maraknya aplikasi instan yang banyak diminati masyarakat luas yang tidak menggeluti dunia desain memunculnya permasalahan bagi desainer untuk bisa beradaptasi di tengah perkembangan aplikasi instan desain. Dalam pemecahan masalah tersebut dilakukanlah wawancara kepada tiga narasumber yang memiliki hubungan dalam desainer dan aplikasi instan, agar mengetahui bagaimana pandangan dan cara desainer beradaptasi ditengah perkembangan aplikasi instan desain.

1. Analisis Hasil Wawancara Narasumber Sebagai Desainer

Agar mengetahui pandangan seorang desainer dalam menanggapi maraknya penggunaan aplikasi instan desain, dilakukan wawancara bersama seorang desainer grafis, lulusan program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Denpasar yang bernama Made Ode Baskara, ia sudah 5 tahun menggeluti dunia seni dan desain. Memulai pekerjaan sebagai desainer grafis pada studio desain yang bernama Sukutangan sejak 2016, kemudian pada tahun 2018 menjadi desainer grafis di Studio Monez dan bekerja sebagai *freelance* desainer. Berikut merupakan tabel hasil wawancara dari narasumber.

Tabel 1. Analisis Hasil Wawancara Narasumber Sebagai Desainer
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

No	Jawaban	Ringkasan
1.	Desainer merupakan pekerjaan yang esensial, kita dapat melihat desain diterapkan pada sekitar kita. di era kemajuan teknologi kebutuhan akan desain menjadi lebih tinggi dan desainer dapat ditempatkan atau dibutuhkan diberbagai bidang	<p>Jasa Desainer: Desain yang dihasilkan melalui proses riset terhadap masalah yang ada.</p> <p>Beradaptasi dengan meningkatkan <i>public speaking</i>, edukasi melalui media sosial dan kemampuan menemukan masalah, mempersentasi solusi kepada klien.</p>
2.	Aplikasi instan desain ada karena kebutuhan, memiliki pasarnya tersendiri, aplikasi tersebut menyasar dari pasar untuk kebutuhan yang mendadak, karena dalam proses mendesain tidak bisa jadi secara cepat. Dari sepengetahuannya, desainer juga dapat memanfaatkan aplikasi tersebut, pada industri tidak hanya dicari desainer yang memiliki skill tetapi juga dibutuhkan <i>taste</i> terhadap desain.	<p>Aplikasi Desain: Menyediakan berbagai macam template desain yang mudah di edit. Untuk kebutuhan desain yang cepat jadi atau dibutuhkan mendadak.</p>
3.	Sebagai seorang desainer tidak hanya melihat dari visual yang estetik saja namun desain harus fungsional, ada peranan desainer tidak bisa digantikan karena dalam proses membuat desain harus berdasarkan riset, selain itu ide dari desainer tentang memberikan solusi terhadap suatu masalah	

	juga membedakan antara jasa desainer dengan aplikasi instan yang hanya memanfaatkan template.	
4.	Melihat dampak positifnya adalah mempermudah pekerjaan desainer dalam membuat suatu visual yang cepat, namun tetap harus disesuaikan dengan sarannya. Dampak negative jika hanya menggunakan template – template yang ada pada aplikasi, desain hanya akan terlihat estetik namun kurang mampu memiliki fungsi atau kurang berkomunikasi.	
5.	Adaptasi seorang desainer di era kemajuan teknologi dapat melalui penguasaan <i>public speaking</i> yang baik dapat memanfaatkan audiens di media sosial, dengan membuat berbagai konten tentang tinjauan terhadap suatu desain yang ada dimasyarakat dan pengetahuan desain sehingga bisa menjelaskan kepada khalayak bahwan desain merupakan sesuatu yang esensial atau mendasar. Kemampuan <i>pitching</i> atau persentasi dengan mendatangi klien secara langsung karena melihat suatu masalah juga menjadi suatu hal yang bisa dilakukan desainer.	

2. Analisis Hasil Wawancara Narasumber Sebagai Pengguna Aplikasi Instan Desain

Agar mengetahui pandangan seorang pengguna aplikasi instan desain dalam menggunakan aplikasi tersebut maka dilakukan wawancara bersama pengguna aplikasi instan desain yang bernama I Putu Gede Wahyu Diatmika, laki-laki berusia 20 tahun, ia merupakan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana, telah menggunakan aplikasi instan desain sejak duduk di bangku SMA. Ia sedang merintis usaha yang bergerak dibidang kuliner bernama *Teenager's Story*, diapun sering menggunakan aplikasi instan desain untuk membuat media promosi untuk usahanya. Berikut merupakan tabel hasil wawancara dari narasumber.

Tabel 2. Analisis Hasil Wawancara Narasumber Sebagai Pengguna Aplikasi Instan Desain
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

No	Jawaban	Ringkasan
1	Mulai menggunakan aplikasi desain instan sejak SMA tahun 2017 untuk membuat Poster, iklan untuk instagram dan media pemasaran lainnya	<p>Jasa Desainer : Jasa desainer dianggap penting dan kualitasnya pasti lebih baik dan dengan desain yang baik dapat meningkatkan nilai suatu usaha.</p> <p>Namun diharapkan desainer bisa lebih mengerti tren desain yang sedang diminati konsumen agar para konsumen tertarik memilih jasa desainer.</p> <p>Aplikasi Desain : Pengguna merasa lebih cepat dalam proses pembuatan dan</p>
2	Pernah menggunakan Photoshop, namun hanya menguasai dasar penggunaan aplikasi seperti crop image, namun untuk pengetahuan mendalam tentang desain belum dimiliki, dan sekarang menggunakan aplikasi instan seperti Canva, pisco dan picart.	
3	Photoshop memiliki banyak tool untuk mendesain namun dalam aplikasi instan pengguna dimudahkan dalam mendesain karena sudah disediakan <i>template</i> yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, Pengguna merasa lebih cepat dalam proses pembuatan dan penyimpanan desain, tamplet yang disediakan dapat disesuaikan dengan desain yang ingin dibuat.	

4	Pernah terpikir menggunakan jasa desainer disaat membutuhkan desain dengan tujuan di perjual belikan karena jasa desain memiliki kualitas yang baik dan untuk mencegah terjadinya plagiarisme.	penyimpanan desain, tamplet yang disediakan dapat disesuaikan dengan desain yang ingin dibuat. Namun dalam konteks usaha kecil dan menengah aplikasi instan dipandang lebih efisien dan sesuai dana dari usaha kecil tersebut dan hasil desain dari aplikasi instan juga dinilai masih bisa membantu promosi usaha tersebut.
5	Dalam membuat desain untuk media promosi usaha jasa desainer dianggap penting dan kualitasnya pasti lebih baik dan dengan desain yang baik dapat meningkatkan pemasaran, namun dalam konteks usaha kecil dan menengah aplikasi instan dipandang lebih efisien dan sesuai dana dari usaha kecil tersebut dan hasil desain dari aplikasi instan juga dinilai masih bisa membantu promosi usaha tersebut.	
6	Diharapkan desainer bisa lebih mengerti tren desain yang sedang diminati konsumen agar para konsumen tertarik memilih jasa desainer daripada memakai aplikasi instan, dengan desainer mengikuti tren diharapkan konsumen menjadi puas dan percaya dengan jasa desain yang diberikan.	
7	Perlu dikarenakan konsumen perlu sedikit mengetahui proses dan kualitas dari desain yang bagus untuk memahami tolak ukur desain yang bagus seperti apa, namun beberapa konsumen juga tidak memerlukan hal tersebut karena sebagai konsumen hanya perlu hasil dari jasa desain yang diberikan.	

3. Analisis Hasil Wawancara Narasumber Sebagai Pengguna Jasa Desainer

Agar mengetahui pandangan seorang pengguna jasa desainer dalam menanggapi hasil yang didapatkan saat menggunakan jasa desainer dalam pembuatan desain dan karyanya, dilakukan wawancara bersama seorang pengguna jasa desainer yang bernama R.A Ardhia Pramesti, ia merupakan lulusan mahasiswa Prodi Perfilman dan Televisi Institut Seni Indonesia Denpasar, ia bekerja sebagai *data entry* di suatu perusahaan perfilman, ia sudah terbiasa menggunakan jasa para desainer salah satunya dalam pembuatan poster film. Berikut merupakan tabel hasil wawancara dari narasumber.

Tabel 3. Analisis Hasil Wawancara Narasumber Sebagai Pengguna Jasa Desainer
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

NO	JAWABAN	RINGKASAN
1	R.A Ardhia Pramesti merupakan lulusan dan juga alumni ISI Denpasar program studi PFTV angkatan 2016.	Jasa desainer memiliki peran penting dalam pembuatan sebuah desain yang orisinal dan membutuhkan ide ide kreatif dan pengetahuan seorang desainer. Seorang desainer yang memiliki daya tarik bagi pelanggannya merupakan desainer yang bisa memberikan keramahan bagi pelanggannya, karakteristik desain yang khas, portofolio dengan <i>skill</i> yang desainer miliki, dan mampu
2	Sering menggunakan jasa desainer dalam pembuatan poster film, alasan menggunakan jasa desainer dikarenakan dapat bertukar pikiran dan mendapatkan banyak masukan dari seorang desainer mengenai unsur desain dan teori-teori desain yang penting dalam pembuatan poster tersebut.	
3	Hal yang membuat tertarik menggunakan jasa desain ialah karena setiap desainer pasti memiliki style dan karakter desain sendiri, lalu	

	desainer juga memiliki pemahaman akan teori teori desain yang sudah dipelajari lebih dalam.	memecahkan/memberi solusi bagi desain yang akan dibuatnya.
4	Dalam pencarian jasa desainer, ia mendapatkan informasi dari teman temannya di ISI Denpasar terutama pada program studi Desain Komunikasi Visual dan juga informasi lainnya didapatkan dari akun portofolio disainer di sosial media salah satunya instagram.	
5	Desainer yang ia butuhkan saat memilih jasa desainer adalah <i>skill</i> atau kemampuan, karakteristik desain, <i>soft skill</i> seperti keramahan dalam menangani <i>customer</i> .	
6	Edukasi dalam memberi masukan dan pengetahuan tentang desain dinyatakan sangat penting bagi masyarakat dan <i>customer</i> guna meambah wawasan dan pengetahuan mengenai pentingnya pengaplikasian teori-teori desain pada sebuah karya.	
7	Tanggapan mengenai pelayanan yang diberikan oleh seorang desainer yang pernah ia temui sangat ramah dalam melayani <i>customer</i> dan banyak memberikan ide mengenai konsep yang akan dibuat, namun desainer sebaiknya menetapkan harga dari yang rendah, menengah dan tinggi.	

Hasil analisa dari wawancara kepada tiga informan mengenai cara desainer grafis dalam beradaptasi di era aplikasi instan desain yang menjadi fenomena pada saat ini yaitu seorang desainer perlu mengasah kemampuan *publik speaking* agar bisa menarik minat dan mengedukasi *audiens* agar bisa memahami bahwa desain merupakan hal yang mendasar. Desainer grafis juga harus bisa memiliki *style* desain sendiri dan mengikuti perkembangan tren desain terkini, tak lupa dalam pembuatan karya desain selalu memiliki originalitas sehingga konsumen menjadi puas dan percaya dengan hasil yang diberikan.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, hasil dari analisis wawancara menunjukkan peran desainer sebagai penyedia jasa desain masih dibutuhkan bagi konsumen, dimana konsumen masih percaya dengan kualitas dari jasa yang di tawarkan seorang desainer, selain itu sebagai seorang desainer sebaiknya tidak hanya melihat dari visual yang estetik saja namun desain harus fungsional, ada peranan desainer tidak bisa digantikan karena dalam proses membuat desain harus berdasarkan riset, selain itu ide dari desainer tentang memberikan solusi terhadap suatu masalah juga membedakan antara jasa desainer dengan aplikasi instan. Aplikasi instan digunakan oleh konsumen dengan tingkat kebutuhan dan pengetahuan desain yang minim, sehingga aplikasi instan ini memiliki pasarnya tersendiri, aplikasi tersebut menyasar konsumen dengan kebutuhan yang mendadak dan kebutuhan usaha kecil dan menengah, namun kedepannya seorang desainer harus tetap beradaptasi guna mempertahankan kan eksistensinya dalam memberi jasa desain kepada konsumen.

Hasil analisis memperlihatkan bahwa perlunya seorang desainer beradaptasi dalam menghadapi perkembangan teknologi khususnya perkembangan aplikasi instan desain, adaptasi seorang desainer di era kemajuan teknologi dapat melalui penguasaan *public speaking* yang baik serta menarik perhatian *audiens* di media sosial, dengan membuat berbagai konten tentang tinjauan terhadap suatu desain yang ada dimasyarakat dan pemberian edukasi desain sehingga bisa menjelaskan kepada khalayak bahwa desain merupakan sesuatu yang esensial atau mendasar. Lalu selain itu desainer dituntut bisa lebih mengerti tren desain yang sedang diminati konsumen, agar

para konsumen tertarik memilih jasa desainer dari pada memakai aplikasi instan, dengan desainer mengikuti tren diharapkan konsumen menjadi puas dan percaya dengan jasa desain yang diberikan, desainer juga diharapkan memiliki originalitas atau *style* tersendiri dalam karyanya sehingga dapat menjadi pembeda dari desainer yang lain, *style* juga menjadi nilai lebih bagi desainer karena memberi kesan unik dan memperkuat citranya bagi konsumen. Berdasarkan hal tersebut, mengacu pada analisis data yang diperoleh, adaptasi desainer terhadap aplikasi instan desain sesuai diperoleh suatu hasil tentang pandangan dari desainer, pengguna aplikasi instan serta pengguna jasa desainer. Kontribusi dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah memberikan pandangan baru bagi desainer dalam menyikapi perkembangan teknologi, sehingga tetap mampu bersaing dan meningkatkan kualitas jasa yang diberikan. Bagi masyarakat dapat mendapatkan pandangan tentang hal yang penting dari sebuah proses saat membuat desain.

REFERENSI

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa.
- Ardhia Pramesti, R.A (23 th), Konsumen desain, wawancara tanggal 19 Desember 2020 di rumahnya, Jalan Leko, Abiansemal, Badung Bali.
- Baskara, Made Ode (23th), Desainer Grafis, wawancara tanggal 11 Desember 2020 di BRON Cafe, Jalan Hayam Wuruk, Denpasar, Bali.
- Junaedi, U. (2001). Kamus Sosiologi Antropologi. Bandung: Penerbit Manggu.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Nuruddin. (2017). *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Surabaya: Raja Grafindo Persada.
- Rustan, S. (2020, April 14) *DKV DI ERA 4.0*. Diambil kembali dari: <https://www.suriantorustan.com/dkv-di-era-4-0/>.
- Prawiro, M. (2019, Maret 14) *PENGERTIAN DESAIN: FUNGSI, TUJUAN, PRINSIP, DAN JENIS DESAIN*. Diambil kembali dari: <https://www.maxmanroe.com/>.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodelogi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Wahyu, Putu Gede (20 th), Mahasiswa, wawancara tanggal 13 Desember 2020 di rumahnya, Jalan Kebo Iwa, Banjar Robokan, Denpasar, Bali.