

Comparative Analysis: Adobe Illustrator vs. Canva for Graphic Design Projects

Lalu Amarin Emgirinata¹ M Raga Al Abtad Purma² M. Hasan Amir Husen³

* Ilmu Komputer, Universitas Islam Al-Azhar*

barbean12@gmail.com *mragaalabtad@gmail.com* amirhusen12@gmail.com

Article Info

Article history:

Received ...

Revised ...

Accepted ...

Keyword:

Adobe Illustrator, Canva,
graphic design, multimedia
software, vector design

ABSTRACT

This article discusses the comparison between two popular multimedia software tools, Adobe Illustrator and Canva, in terms of functionality, ease of use, and utility across various graphic design projects. Adobe Illustrator is renowned as a professional vector design tool with advanced features, while Canva offers a more user-friendly approach with a wide range of templates and ready-to-use design elements. Through this comparative analysis, the article aims to provide insights into the strengths and weaknesses of each software to help users select the tool best suited to their needs. In this digital era, graphic design has become increasingly important for various purposes—personal, business, and professional. Graphic design helps effectively convey information and capture the audience's attention. Two popular multimedia software tools for graphic design are Adobe Illustrator and Canva. Each has its advantages and drawbacks, and choosing the right software depends on the user's needs and skill level.

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, desain grafis telah menjadi elemen penting dalam berbagai aspek kehidupan, baik untuk keperluan pribadi, bisnis, maupun profesional. Desain grafis memungkinkan informasi disampaikan secara visual dengan cara yang menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman audiens [1], [2], [3], [4], [5]. Saat ini, terdapat banyak perangkat lunak yang tersedia untuk mendukung kebutuhan desain grafis, dengan dua di antaranya yang sangat populer adalah Adobe Illustrator dan Canva. Adobe Illustrator dikenal sebagai alat desain profesional dengan kemampuan desain vektor yang sangat canggih dan fleksibel [6], [7], [8], [9], [10], [11]. Di sisi lain, Canva menawarkan pendekatan yang lebih ramah

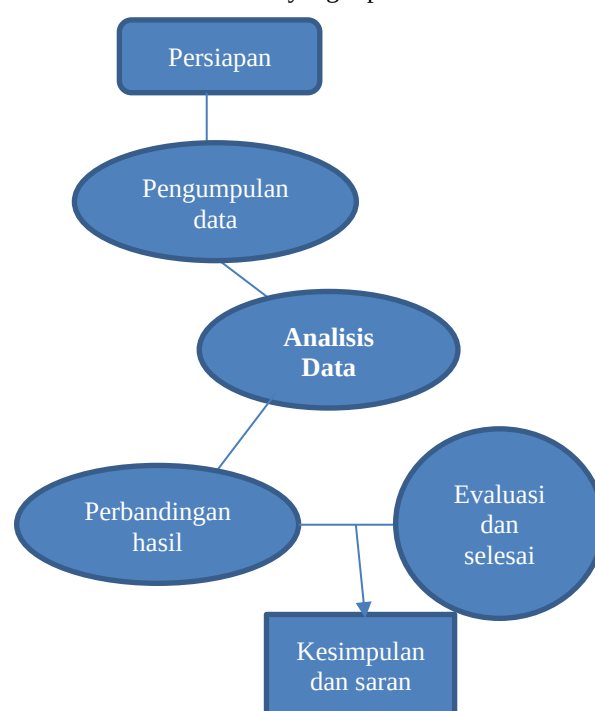
pengguna dengan berbagai templat dan elemen desain siap pakai yang memudahkan pengguna, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain, untuk menciptakan karya visual dengan cepat [12], [13], [14], [15], [16], [17]. Namun, setiap perangkat lunak memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, tergantung pada kebutuhan proyek dan tingkat keahlian pengguna. Artikel ini bertujuan untuk membahas perbandingan antara Adobe Illustrator dan Canva dari segi fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan relevansi dalam berbagai proyek desain grafis. Melalui analisis ini, diharapkan pengguna dapat memperoleh wawasan yang jelas untuk memilih perangkat lunak yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Desain grafis memainkan peran penting dalam berbagai industri, mulai dari pemasaran hingga pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi, perangkat lunak desain grafis menjadi lebih canggih dan mudah diakses. Dua dari

perangkat lunak yang paling banyak digunakan saat ini adalah *Adobe Illustrator* dan *Canva*. *Adobe Illustrator* adalah alat desain vektor yang banyak digunakan oleh desainer profesional untuk membuat ilustrasi, logo, dan karya seni digital lainnya. *Adobe Illustrator* pertama kali dikembangkan oleh Adobe Inc pada bulan Desember 1986 (pengiriman pada bulan Januari (1987) sebagai komersialisasi di rumah Adobe huruf pengembangan perangkat lunak dan PostScript format file. *Adobe Illustrator* adalah produk pendamping dari *Adobe Photoshop*. Di sisi lain, Kisah akronim asli *Adobe AI* dimulai di Silicon Valley pada tahun 1986 (mulai dikirimkan pada Januari 1987), di mana alat seni digital ini mengambil nafas pertama sebagai aplikasi pengembangan desain grafis, font, dan logo. Ini dimulai di Apple Macintosh dan hadir di Microsoft Windows pada tahun 1989. *Illustrator* dibuat untuk menangani grafik, seperti seorang profesional dengan vektor. Logo pertama, Kelahiran Venus, melambangkan dewi cinta, kecantikan, dan kreativitas dalam mitos *Canva* adalah platform desain berbasis web yang lebih ditujukan untuk pengguna umum dengan berbagai templat dan elemen desain yang mudah digunakan. *Canva* didirikan oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams pada tahun 2012. Mereka terinspirasi membuat *Canva* dari pengalaman Melanie Perkins saat sedang mengajar desain grafis di salah Universitas Australia Barat. Perkins melihat banyak siswa kesulitan menggunakan alat desain yang kompleks, seperti *Adobe Photoshop*, untuk membuat konten. Ini memicu ide untuk menciptakan alat yang sederhana namun praktis, yang dapat digunakan oleh siapa saja, tanpa perlu pelatihan khusus yang memakan waktu. Pada tahun (2013)[3], *Canva* secara resmi meluncurkan versi awalnya, *Canva* menawarkan alat desain online yang memungkinkan pengguna membuat desain grafis dengan menggunakan berbagai template dan elemen desain yang sudah ada. Konsep tujuan *Canva* adalah untuk mempermudah proses desain dengan menyediakan template dan sumber daya yang dapat diakses dengan mudah. Pada tahun (2018), *Canva* meluncurkan **Canva Pro**, adalah sebuah versi premium yang menyediakan fitur tambahan seperti penyimpanan tak terbatas, alat kolaborasi, dan aset desain eksklusif. *Canva* juga merilis aplikasi versi mobile untuk iOS dan Android, yang dapat memungkinkan pengguna untuk membuat desain dimanapun dan kapanpun[3]. Artikel ini bertujuan untuk membandingkan kedua

perangkat lunak tersebut berdasarkan berbagai kriteria seperti fitur, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas.

II. METODE

Untuk melakukan perbandingan ini, kami menggunakan pendekatan deskriptif analitis. Data dikumpulkan melalui tinjauan literatur dari berbagai sumber termasuk artikel jurnal, ulasan pengguna, dan dokumentasi resmi dari kedua perangkat lunak. Kriteria yang digunakan untuk perbandingan meliputi fitur dan fungsionalitas, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, harga, dan dukungan pengguna. Setiap kriteria dievaluasi dan dinilai berdasarkan data yang diperoleh.



Gambar 1. Alur Penelitian

Berdasarkan diagram alur yang terlihat dalam gambar, metode yang digunakan terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut

- Persiapan

Tahap awal ini melibatkan perencanaan dan penentuan kebutuhan analisis. Di sini, tujuan, kriteria evaluasi, dan alat yang akan digunakan untuk analisis ditentukan.

- Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti dokumentasi, ulasan pengguna, dan eksplorasi langsung terhadap perangkat lunak (*Adobe Illustrator* dan *Canva*). Sumber data harus relevan dan valid untuk mendukung analisis.

- Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk memahami kekuatan, kelemahan, dan fitur masing-masing perangkat lunak. Proses ini melibatkan pemetaan hasil terhadap kriteria evaluasi.

- Perbandingan Hasil

Hasil analisis data dari kedua perangkat lunak dibandingkan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, seperti fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan kegunaan.

- Evaluasi dan Selesai

Tahap ini melibatkan penilaian menyeluruh terhadap hasil perbandingan untuk menentukan perangkat lunak mana yang lebih sesuai untuk kebutuhan tertentu. Kesimpulan sementara dievaluasi sebelum diselesaikan.

- Kesimpulan dan Saran

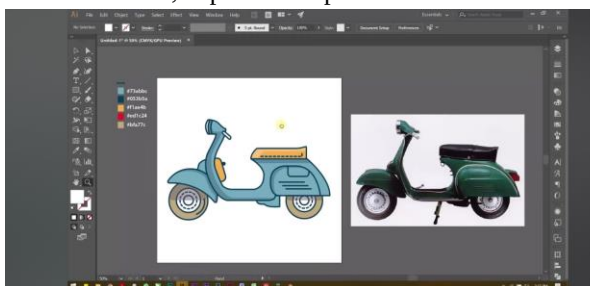
Kesimpulan diambil berdasarkan hasil evaluasi, dengan memberikan rekomendasi atau saran kepada pengguna terkait pilihan perangkat lunak yang paling cocok sesuai kebutuhan dan tingkat keahlian mereka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Fitur dan Fungsionalitas:

a. Adobe Illustrator:

Adobe Illustrator dikenal dengan fitur utama dari Adobe Illustrator seperti Pen Tool, Brush Tool, dan fitur Pathfinder, masih banyak fitur lainnya dari Adobe Illustrator, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. aplikasi Adobe Illustrator

Illustrator menawarkan kontrol penuh atas setiap elemen desain, menjadikannya pilihan utama untuk pekerjaan desain kompleks dan detail. Fitur utama Adobe Illustrator Pen Tool (alat pena). Alat Pena adalah salah satu alat paling mendasar di Illustrator yang memungkinkan Anda untuk membuat jalur yang sangat presisi. Ini adalah alat utama untuk membuat bentuk dan garis yang kompleks dalam ilustrasi vektor, dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. brush tool (alat kuas)

Kuas digunakan untuk menerapkan efek artistik pada jalur. Illustrator menawarkan berbagai jenis kuas, termasuk kuas seni, kaligrafi, dan scatter brushes, yang dapat membantu menambahkan sentuhan kreatif pada karya, dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Brush

Alat Teks memungkinkan untuk menambahkan dan memanipulasi teks dalam desain. Illustrator memiliki fitur tipografi canggih yang memungkinkan penyesuaian detail seperti kerning, tracking, dan leading, dapat dilihat pada Gambar 5.



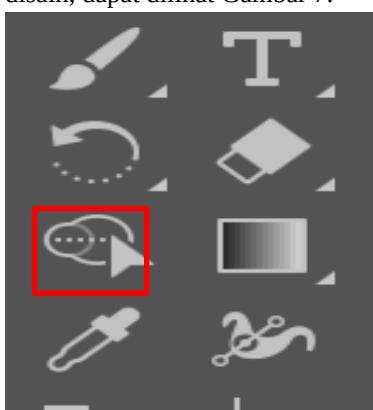
Gambar 5. Alat Teks (Type Tools)

Fitur ini berfungsi untuk menghapus atau menyapu objek-objek yang ada pada vector atau ilustrasi namun alat ini tidak berfungsi untuk menghapus teks dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Penghapus

Ini adalah alat paling dasar yang digunakan untuk memilih objek atau grup objek di ruang kerja pada desain, dapat dilihat Gambar 7.



Gambar 7. select tool (alat seleksi)

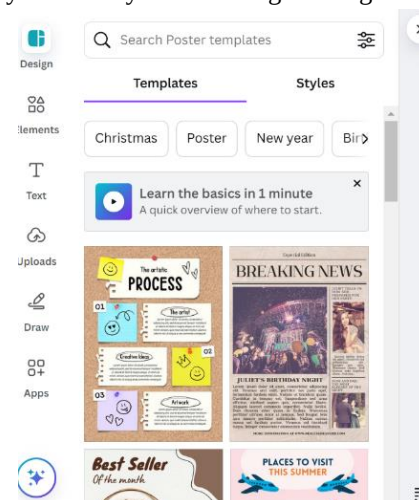
Ini adalah alat untuk memutar objek, dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. rotation(alat putar)

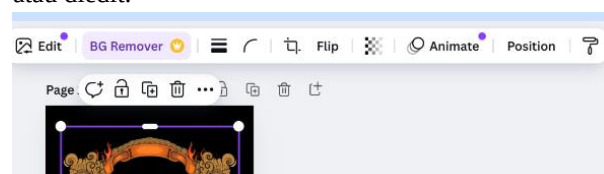
b. Canva:

Canva menyediakan ribuan template yang siap digunakan untuk berbagai jenis desain, seperti media sosial, poster, kartu nama, dan lainnya. Pengguna hanya perlu memilih template dan menyesuaikannya sesuai dengan keinginan.



Gambar Alat Pemilihan

Digunakan untuk memilih dan memanipulasi elemen-elemen dalam desain (gambar, teks, ikon, dll.). Anda dapat memilih satu atau beberapa elemen untuk dipindahkan, diubah ukurannya, atau diedit.



Alat Pengelompokan (Group)

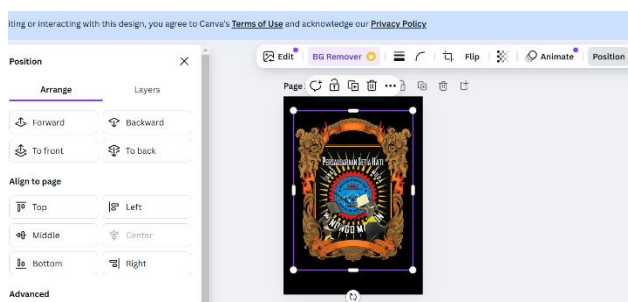
Anda bisa mengelompokkan beberapa elemen desain untuk memindahkannya atau memanipulasinya sekaligus.



1. Alat Posisikan

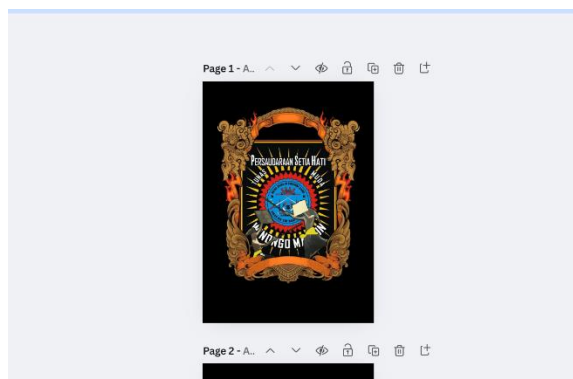
Anda bisa menata posisi elemen desain, seperti memindahkan elemen ke depan atau ke belakang.

disesuaikan. Ini memungkinkan pengguna untuk membuat desain dengan cepat tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam



2. Kanvas (Canvas):

Ini adalah area tempat Anda membuat desain Anda. Anda dapat menyesuaikan ukuran kanvas sesuai dengan kebutuhan, seperti untuk poster, spanduk, presentasi, dll.



2. Kemudahan Penggunaan:

a. Adobe Illustrator:

Mempunyai kurva pembelajaran yang curam. Pengguna baru mungkin memerlukan waktu untuk terbiasa dengan antarmuka dan berbagai alat yang tersedia.

b. Canva:

Dirancang untuk pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan. Antarmuka yang intuitif dan fitur *drag-and-drop* membuatnya mudah digunakan bahkan untuk pemula.

3. Fleksibilitas:

a. Adobe Illustrator:

Sangat fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai jenis proyek desain, termasuk logo, ilustrasi, dan desain web. *Adobe Illustrator* juga mendukung integrasi dengan perangkat lunak *Adobe* lainnya.

b. Canva

Sangat Fleksibel dalam hal pembuatan konten *visual* untuk media sosial, presentasi, dan materi pemasaran. Namun, kurang ideal untuk proyek desain yang memerlukan detail dan presisi tinggi.

4. Harga:

a. Adobe Illustrator:

Berlangganan bulanan atau tahunan yang bisa mahal, terutama bagi pengguna individual atau bisnis kecil.

b. Canva:

Menawarkan versi gratis dengan fitur terbatas dan versi *Pro* dengan biaya yang lebih terjangkau dibandingkan *Adobe Illustrator*.

5. Dukungan Pengguna:

a. Adobe Illustrator:

Menyediakan dokumentasi lengkap, *tutorial*, dan komunitas pengguna yang luas.

b. Canva:

Menyediakan pusat bantuan yang ekstensif dan *tutorial online*, tetapi dukungan komunitasnya tidak sekuat *Adobe Illustrator*.

IV. KESIMPULAN

Adobe Illustrator dan *Canva* masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan yang membuat mereka cocok untuk jenis pengguna yang berbeda. *Adobe Illustrator* adalah pilihan terbaik untuk desainer profesional yang membutuhkan alat canggih dan fleksibilitas tinggi dalam proyek desain mereka. *Canva*,

disisi lain, lebih cocok untuk pengguna yang membutuhkan solusi cepat dan mudah untuk membuat konten *visual* tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Pilihan antara kedua perangkat lunak ini tergantung pada kebutuhan spesifik dan tingkat keterampilan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, pihak kampus, teman-teman sekelas, dan keluarga, atas dukungan serta bimbingan yang telah diberikan selama penulisan artikel ini kami sangat menghargai arahan, fasilitas, dan motivasi yang telah membantu kami menyelesaikan penelitian ini. Semoga artikel ini bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan kontribusi positif. Terimakasih atas semua dukungan dan waktu yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yoyon Efendi, R. Muzawi, Lusiana, Tashid, And Unang Rio, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS MINAT USAHA PEMUDA TUAH KARYA PEKANBARU," *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 1, 2023, Doi: 10.33372/J-Pemas.V4i1.914.
- [2] M. Suryadharma, A. N. Q. Asthiti, A. N. S. Putro, A. Y. Rukmana, And R. Mesra, "Strategi Kolaboratif Dalam Mendorong Inovasi Bisnis Di Industri Kreatif: Kajian Kualitatif Pada Perusahaan Desain Grafis," *Sanskara Manajemen Dan Bisnis*, Vol. 1, No. 03, 2023, Doi: 10.58812/Smb.V1i03.221.
- [3] F. Ayu, D. Suryani, M. Muhammad, And S. Maria, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Desain Grafis," *INTECOMS: Journal Of Information Technology And Computer Science*, Vol. 5, No. 1, 2022, Doi: 10.31539/Intecom.V5i1.3865.
- [4] H. Rusdianto, N. Nurhayati, M. L. Aksani, And R. Rudianto, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI ORDER JASA DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT," *JIKA (Jurnal Informatika)*, Vol. 7, No. 1, 2023, Doi: 10.31000/Jika.V7i1.7280.
- [5] R. K. W. Dewojati, "DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN," *Imaji*, Vol. 7, No. 2, 2015, Doi: 10.21831/Imaji.V7i2.6633.
- [6] S. R. I. Afifi, W. A.-R. Qurashi, And B. G. Gabr, "Digital Transformation In Swimwear Pattern-Making: A Comparative Study Of Traditional Vs. Digital Methods Using Adobe Illustrator," *Journal Of Art, Design And Music*, Vol. 3, No. 1, 2024, Doi: 10.55554/2785-9649.1028.
- [7] B. S. Lubis, S. P. Sari, E. F. S. Siregar, And I. H. Batubara, "Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik," *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 6, No. 4, 2022, Doi: 10.30651/Aks.V6i4.9851.
- [8] N. Wijaya, "Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator Dan Adobe Flash Di SMK Bina Cipta Palembang," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, 2016, Doi: 10.30653/002.201611.5.
- [9] W. Wang, W. Wang, B. Peng, And L. Yang, "Simulating The Surface Of Litchi Grain Leather By Creating Quadrilateral-Continuous Pattern In Adobe Illustrator CC," *Leather And Footwear Journal*, Vol. 19, No. 1, 2019, Doi: 10.24264/Lfj.19.1.6.
- [10] N. E. Sam, N. Nurmayanti, And N. Nurjanna, "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Dasar Berbasis Komik Dengan Adobe Illustrator CS5," *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, Vol. 3, No. 2, 2021, Doi: 10.31605/Ijes.V3i2.1013.
- [11] S. DAMAYANTI, "METODE PENCIPTAAN DESAIN KERAJINAN MENGGUNAKAN ADOBE ILLUSTRATOR," *Fashion And Fashion Education Journal*, Vol. 12, No. 1, 2023, Doi: 10.15294/Ffej.V12i1.58371.
- [12] E. Elsa And K. Anwar, "The Perception Of Using Technology Canva Application As A Media For English Teacher Creating Media Virtual Teaching And English Learning In Loei Thailand," *Journal Of English Teaching, Literature, And Applied Linguistics*, Vol. 5, No. 1, 2021, Doi: 10.30587/Jetlal.V5i1.2253.
- [13] A. I. Mahardika, N. Wiranda, And M. Pramita, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING," *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 3, 2021, Doi: 10.29303/Jppm.V4i3.2817.
- [14] Avril Hs Adila Anugrah, Lukman Hakim Alfaridzi, And Claudia Laurent, "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis," *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, Vol. 1, No. 6, 2023, Doi: 10.47861/Jkpu-Nalanda.V1i6.612.
- [15] E. A. Rahmasari And A. F. Yogananti, "KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN),"

- ANDHARUPA: *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 7, No. 01, 2021, Doi: 10.33633/Andharupa.V7i01.4292.
- [16] Y. A. Purba And A. Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2, 2022, Doi: 10.31004/Cendekia.V6i2.1335.
- [17] Y. Asnawati, And S. Sutiah, "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Journal Of Islamic Education*, Vol. 9, No. 1, 2023, Doi: 10.18860/Jie.V9i1.22809.