

Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa

Indra Farman¹, Muhammad Hidayat.² Adhe Marela³, Yusniati⁴

^{1,3,4}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Makassar,

²Prodi Teknologi Lingkungan. Politeknik Indonesia

e-mail: ¹indrafarman@uim-makassar.ac.id, ²hidayat.hlofficial@gmail.com

³adhemarela@gmail.com, ⁴ yusniusni28@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk generasi yang kompeten dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk generasi yang kompeten dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan aplikasi canva. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah mahasiswa prodi Pendidikan teknologi informasi Angkatan 2023. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian yang dilakukan meningkatkan efisiensi dan produktivitas mereka dalam menyelesaikan tugas desain grafis. Di bandingkan dengan aplikasi editor lainnya

Kata kunci: Canva, Kemampuan, Desain Grafis

Abstract

Education is one of the main pillars in producing a generation that is competent and ready to face various challenges in the future. In the era of globalization and industrial revolution 4.0, education is one of the main pillars in forming a generation that is competent

and ready to face various challenges in the future. In the era of globalization and industrial revolution 4.0, this research aims to determine the increase in student creativity by using the Canva application. The research method used is descriptive qualitative. The research subjects are students of the Information Technology Education Study Program Class of 2023. Data collection techniques were carried out using interviews, observation and documentation. The results of the research carried out increase their efficiency and productivity in completing graphic design tasks. Compare with other editor applications

Keywords: Canva, Capabilities, Graphic Design

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk generasi yang kompeten dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, kreativitas menjadi salah satu kemampuan kunci yang sangat dibutuhkan. Kreativitas tidak hanya penting dalam bidang seni dan desain, tetapi juga di berbagai bidang lainnya seperti ilmu pengetahuan, teknologi, dan bisnis. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dalam pendidikan menjadi suatu keharusan yang tidak dapat diabaikan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal yang bermanfaat. Dalam konteks pendidikan, kreativitas memungkinkan mahasiswa untuk berpikir secara kritis, memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, dan beradaptasi dengan perubahan. Namun, sistem pendidikan konvensional seringkali terlalu fokus pada penghafalan fakta dan angka, serta penguasaan keterampilan teknis, yang dapat membatasi ruang gerak mahasiswa untuk berpikir kreatif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah aplikasi-aplikasi desain grafis yang mudah diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Di antara berbagai aplikasi yang tersedia, Canva merupakan salah satu aplikasi yang mudah digunakan dan diakses secara gratis untuk pelajar. Siswa didorong untuk menggunakan kreativitas di Canva ketika menyelesaikan sebuah desain yang mereka pilih untuk dikerjakan. (Alfian et al., 2022), Canva menjadi salah satu platform yang populer karena kemudahan penggunaannya dan fitur-fitur lengkap yang ditawarkannya Canva memberikan akses kepada peserta yang tidak memiliki latar belakang desain untuk membuat konten visual yang menarik dan professional .

Ini membuka peluang baru bagi individu atau organisasi untuk menghasilkan desain berkualitas tanpa harus bergantung pada tim desain eksternal(Huda et al., 2023). Kemampuan desain grafis merupakan keterampilan yang semakin dibutuhkan di era digital saat ini. Banyak institusi pendidikan mulai mengintegrasikan keterampilan ini ke dalam kurikulum mereka untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja yang kompetitif(Kamal, 2022). Namun, tantangan yang dihadapi adalah tidak semua mahasiswa memiliki latar belakang atau keterampilan dasar dalam desain grafis. Dalam konteks inilah aplikasi Canva menjadi releva. Aplikasi Canva sebagai media daring berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa dan juga sangat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas karena aplikasi ini memberikan beragam pilihan yang mudah dikerjakan(Junaedi et al., 2021). Canva menawarkan antarmuka yang user-friendly dan alat-alat desain yang intuitif, memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain grafis sekalipun untuk membuat karya yang profesional. Penggunaan aplikasi canva menambah wawasan baru dan meningkatkan ketrampilan/kreativitas dalam mengembangkan materi pembelajaran di kelas(Sukirman et al., 2019) . Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan para guru terkait pemanfaatan aplikasi yang sedang digemari oleh para mahasiswa saat ini(Fahminnansih et al., 2021)

Peningkatan kreativitas untuk yang mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan template-template. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan Canva. Dengan Canva, pelaku usaha dapat membuat konten dengan pilihan template yang sudah tersedia, membuat logo, poster, info grafis, newsletter, featured image blog, invoice, thumbnail Youtube serta desain kemasan(Sholeh et al., 2020). Aplikasi canva mulai dirilis pada tahun 2013 dimana saat peluncuran awalnya masih kurang populer dan kalah dengan aplikasi-aplikasi lainnya, seiring waktu berjalan canva terus melakukan update fitur terbaik sampai saat ini yang tentunya sangat digemari oleh para mahasiswa yang berkarya tetapi terkendala dengan kemampuan desain. Dengan adanya aplikasi canva proses pembuatan karya menjadi lebih mudah dan lebih cepat di bandingkan harus menggunakan aplikasi editing lainnya seperti adobe dan corel draw. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan desain grafis mahasiswa. pelatihan desain grafis untuk memberikan pengetahuan kepada siswa bahwa dunia desain tidak sesulit yang

dibayangkan dan memberikan edukasi tentang pentingnya desain grafis untuk media penyampaian informasi maupun sebagai media promosi.(Septiarini et al., 2022) Hal ini penting karena dengan mengetahui efektivitas penggunaan Canva, institusi pendidikan dapat mempertimbangkan integrasi aplikasi ini dalam kurikulum mereka untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan desain grafis(Sirwan & Kamal, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis penggunaan aplikasi Canva dalam peningkatan kemampuan desain grafis mahasiswa. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam pengalaman, persepsi, dan pemahaman mahasiswa tentang penggunaan aplikasi Canva. (Sugiyono,2015). Penelitian ini akan dilakukan di Universitas Islam Makassar, khususnya pada prodi Pendidikan teknologi informasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa prodi Pendidikan teknologi informasi Angkatan 2023. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara,observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah bersifat deskriptif kualitatif(Sirwana, n.d.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengalaman dan Persepsi Mahasiswa terhadap Canva

- a. **Kemudahan Penggunaan:** Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa Canva sangat mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Antarmuka yang intuitif dan fitur drag-and-drop memungkinkan mahasiswa untuk dengan cepat memahami cara membuat desain.
- b. **Fitur yang Sering Digunakan:** Fitur-fitur yang paling sering digunakan oleh mahasiswa meliputi template yang sudah jadi, alat-alat dasar untuk mengedit gambar dan teks, serta koleksi elemen desain seperti ikon, ilustrasi, dan foto. Template yang disediakan Canva membantu mahasiswa untuk memulai desain dengan cepat dan memberikan inspirasi.
- c. **Keterbatasan yang Dirasakan:** Beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa meskipun Canva sangat membantu, ada keterbatasan dalam hal kustomisasi dan fitur-fitur canggih yang biasanya ditemukan di perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Photoshop atau Illustrator. Namun, untuk keperluan akademis dan proyek sederhana, Canva dianggap cukup memadai.

2. Dampak Penggunaan Canva terhadap Kemampuan Desain Grafis

- a. **Peningkatan Keterampilan Dasar Desain:** Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan dasar desain grafis mahasiswa, seperti komposisi, tipografi, dan penggunaan warna. Sebelum menggunakan Canva, banyak mahasiswa yang tidak familiar dengan konsep-konsep dasar ini, namun setelah penggunaan Canva dalam beberapa proyek, pemahaman mereka meningkat.
- b. **Kreativitas dan Inovasi:** Mahasiswa yang menggunakan Canva cenderung lebih kreatif dalam mengembangkan ide-ide desain mereka. Template dan elemen desain yang tersedia di Canva memberikan inspirasi dan memungkinkan mahasiswa untuk bereksperimen dengan berbagai gaya desain. Beberapa mahasiswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk memodifikasi template agar sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka.
- c. **Efisiensi dan Produktivitas:** Mahasiswa melaporkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan efisiensi dan produktivitas mereka dalam menyelesaikan tugas desain grafis. Dibandingkan dengan perangkat lunak desain tradisional, Canva memungkinkan mereka untuk menyelesaikan proyek dengan lebih cepat tanpa mengorbankan kualitas.

3. Persepsi Terhadap Efektivitas Canva dalam Pembelajaran

- a. **Motivasi Belajar:** Banyak mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar desain grafis setelah menggunakan Canva. Mereka merasa lebih percaya diri untuk mencoba hal-hal baru dan kurang takut membuat kesalahan karena Canva mudah digunakan dan memungkinkan revisi cepat.
- b. **Kolaborasi dan Pembelajaran Mandiri:** Canva mendukung kolaborasi antar mahasiswa melalui fitur berbagi dan pengeditan bersama. Hal ini mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif, dimana mahasiswa dapat belajar dari satu sama lain dan bekerja sama dalam proyek desain.
- c. **Feedback dari Dosen:** Dosen yang mengamati penggunaan Canva dalam kelas melaporkan bahwa kualitas tugas desain grafis mahasiswa mengalami peningkatan. Mereka juga menyatakan bahwa Canva mempermudah proses pemberian feedback karena dosen dapat melihat proses desain secara langsung dan memberikan saran perbaikan yang lebih spesifik.

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan aplikasi Canva secara signifikan membantu meningkatkan kemampuan desain grafis mahasiswa. Mahasiswa merasakan bahwa Canva, dengan antarmuka yang intuitif dan fitur drag-and-drop, sangat mudah digunakan bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain. Kemudahan ini memfasilitasi pemahaman dan penerapan konsep-konsep dasar desain grafis seperti komposisi, tipografi, dan penggunaan warna. Observasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dasar desain grafis setelah mahasiswa menggunakan Canva dalam proyek-proyek mereka. Selain itu, fitur-fitur seperti template siap pakai dan elemen desain yang kaya memberikan inspirasi dan memacu kreativitas mahasiswa, memungkinkan mereka untuk bereksperimen dengan berbagai gaya dan teknik desain.

Penggunaan Canva juga meningkatkan efisiensi dan produktivitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas desain grafis. Dibandingkan dengan perangkat lunak desain tradisional yang lebih kompleks, Canva memungkinkan penyelesaian proyek yang lebih cepat tanpa mengorbankan kualitas. Hal ini juga tercermin dalam peningkatan motivasi belajar, dimana mahasiswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar desain grafis karena prosesnya yang tidak menakutkan dan lebih menyenangkan. Fitur kolaborasi di Canva memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kerja sama antar mahasiswa, memperkaya pengalaman belajar mereka melalui pertukaran ide dan feedback dari sesama mahasiswa dan dosen.

Dosen yang mengamati penggunaan Canva melaporkan peningkatan kualitas tugas desain grafis mahasiswa dan kemudahan dalam memberikan feedback yang lebih spesifik dan konstruktif. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan dalam hal kustomisasi dan fitur canggih dibandingkan dengan perangkat lunak desain profesional, Canva terbukti sebagai alat yang efektif dan efisien dalam mendukung pembelajaran desain grafis di tingkat perguruan tinggi. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang bermanfaat, membantu mahasiswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kolaborasi dalam desain grafis.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan desain grafis mahasiswa. Canva tidak hanya membantu mahasiswa menguasai keterampilan dasar desain grafis dengan lebih cepat dan efisien, tetapi juga meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan kemampuan berkolaborasi. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan, secara keseluruhan, Canva merupakan alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran desain grafis di tingkat perguruan tinggi.

SARAN

Elemen kunci dalam pendidikan yang tidak hanya membantu siswa dalam mencapai prestasi akademik yang lebih baik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi inovator dan pemimpin di masa depan. Oleh karena itu, integrasi strategi dan metode pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas harus menjadi prioritas dalam upaya reformasi pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam memahami dan mengimplementasikan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51.
- Huda, N., Istiawan, D., Mahiruna, A., Sulistijanti, W., Nova, T., & Artikel, I. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Pengabdian Masyarakat Intimas*, 3, 37–45.
- Junaedi, S., Pawiyatan Luhur, J., & Duwur, B. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology*.

- Septiarini, A., Puspitasar, Novianti, & Gotama Satria, Yanuar. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa Sman 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas*, 2(2), 123–128.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm*. [Www.Canva.Com](http://www.canva.com).
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51.
- Huda, N., Istiawan, D., mahiruna, A., Sulistijanti, W., Nova, T., & Artikel, I. (2023). PELATIHAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS ANGGOTA PERHIMPUNAN HUMAN RESOURCES DEVELOPMENT JAWA TENGAH. *Pengabdian Masyarakat Intimas*, 3, 37–45.
- Junaedi, S., Pawiyatan Luhur, J., & Duwur, B. (2021). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY*.
- Kamal, S. N. A. S. (2022). PENERAPAN APLIKASI MULTISIM PADA MATA KULIAH DASAR ELEKTRONIKA. *Jurnal Dinamika Informatika*, 9(1).
- Septiarini, A., Puspitasar, novianti, & Gotama satria, yanuar. (2022). PELATIHAN APLIKASI CANVA UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS KEMAMPUAN DESAIN BAGI SISWA SMAN 4 SAMARINDA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas*, 2(2), 123–128.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). *PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM*. www.canva.com.
- Sirwan, S., & Kamal, K. (2020). IMPLEMENTATION OF E-MODULE TROUBLESHOOTING NETWORK SERVICES BASED MOBILE AS ALTERNATIVE MEDIA. *Akademika*, 9(02), 53–64. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.1087>
- Sirwana, P. dkk. (n.d.). *SISTEM REKOMENDASI PEMINJAMAN BUKU DENGAN METODE USER-BASED COLLABORATIVE FILTERING PADA PERPUSTAKAAN SEKOLAH BERBASIS WEBSITE*.
- Sukirman,), Rosmiati,), Alamsyah, N., & Kamal,). (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KARTU KUNING (AK.1) UNTUK PENCARI KERJA KANTOR DINAS KETENAGAKERJAAN KOTA MAKASSAR*. 14, 2.