

Kajian dan Penelitian Canva Sebagai Aplikasi Desain Pilihan Mahasiswa Seni

DODIK SETIONO¹, HANDRIYOTOPO²

1.2. Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia
Surakarta

Email: handriyo@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Di era pembelajaran yang serba digital ini, berbagai macam kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran atau karya yang dirancang khusus oleh mahasiswa seni menjadi fenomena tingginya permintaan dan minat mahasiswa untuk dapat menyajikan atau menyajikan tugas perkuliahan dengan baik. Mahasiswa seni adalah mahasiswa yang bekerja di bidang seni dan budaya, serta mempunyai kecenderungan melaksanakan kegiatan perkuliahan dengan kompetensi dan keterampilan yang fokus pada seni. Artikel ini berjudul Studi dan Riset Canva sebagai aplikasi desain pilihan bagi mahasiswa Seni. Penelitian jenis kuantitatif yang digunakan dalam artikel ini, menggunakan kuesioner dengan 2 populasi dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden. Objek penelitian adalah mahasiswa seni ISI Surakarta. Pada penelitian ini ditemukan separuh populasi mahasiswa merasa memilih menggunakan aplikasi Canva sebagai aplikasi desain pilihan, dan merasa Canva terbantu dalam menjalankan tugas perkuliahan sebagai mahasiswa.

Kata kunci: Canva, aplikasi desain, mahasiswa seni

ABSTRACT

In this all-digital learning era, various kinds of needs in learning activities or work specially designed by art students have become a phenomenon of high demand and interest for students to be able to present or present lecture assignments properly. Art students are students who work in the field of arts and culture, and who have a tendency to carry out lecture activities with competencies and skills that focus on the arts. This article is titled Canva Study and Research as the design app of choice for Art students. Quantitative type research was used in this article, using a questionnaire with 2 populations with a total sample of 30 respondents. The object of research was art students at ISI Surakarta. In this study, it was found that half of the student population felt that they chose to use the Canva application as the preferred design application, and felt that Canva was assisted in carrying out lecture assignments as a student.

Keywords: Canva, design application, art student

1. PENDAHULUAN

Pada era pembelajaran yang serba digital ini, berbagai macam kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran ataupun pekerjaan khususnya desain oleh mahasiswa seni telah menjadi sebuah fenomena akan tingginya demand dan kepentingan bagi mahasiswa untuk dapat menampilkan atau mempresentasikan tugas perkuliahan dengan baik. Mahasiswa seni yang merupakan mahasiswa yang bergelut pada bidang kesenian dan kebudayaan, yang memiliki kecenderungan melaksanakan kegiatan perkuliahan dengan kompetensi dan keterampilan yang berfokus pada bidang-bidang kesenian. Bidang seni dan budaya ini pada perguruan tinggi seni di Indonesia memiliki berbagai macam jurusan ataupun program studi yang masih bercabang dan berfokus pada pengembangan ilmu yang berbeda-beda. Sebagai acuan mahasiswa seni pada kajian ini adalah salah satu perguruan tinggi negeri Institut Seni Indonesia Surakarta, yang merupakan salah satu dari tujuh institut seni yang ada di Indonesia.

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta atau sebelumnya adalah Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta adalah perguruan tinggi negeri yang berlokasi di Jebres, Kota Surakarta. Berdasar pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 068/1964 bertanggal 15 Juli tahun 1964 ISI Surakarta lahir atau pertama kali dibuka dengan membawa nama Akademi Seni Karawitan Indonesia di bawah naungan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Dasar dan Kebudayaan (ISI-SKA, 2020). ISI Surakarta pada saat ini pada program Sarjana Strata Satu (S1) dan Diploma (D4) memiliki dua fakultas yang terdiri dari Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Fakultas Seni Pertunjukan memiliki fokus pada bidang pengembangan dan pelatihan keilmuan kesenian kreatif yang berpedoman pada unsur tradisi luhur seni dan budaya nusantara. Fakultas Seni Pertunjukan sendiri memiliki 5 (lima) program studi yaitu: Seni Tari, Seni Pedalangan, Seni Karawitan, dan Etnomusikologi. Disisi lain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain memiliki bidang fokus pada studi kesenian dan dengan studi industri kreatif. Fakultas Seni Rupa dan Desain sendiri memiliki 8 (delapan) program studi yaitu: Seni Murni, Kriya, Film dan Televisi, Fotografi, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Mode Batik. Dan Senjata Tradisional Keris. Selain program S1 dan D4, ISI Surakarta juga memiliki program Pascasarjana yang terdiri dari S2 Penciptaan Seni dan Pengkajian Seni, dan S3 Penciptaan dan Pengkajian Seni. Pada saat ini, ISI Surakarta telah termasuk sebagai jajaran kampus seni ternama di Indonesia versi Webometrics (Detik.com).

Pada kajian ini, mahasiswa seni ISI Surakarta digunakan sebagai objek penelitian sekaligus sampel dari populasi mahasiswa seni dari perguruan tinggi yang ada di Indonesia terkait aplikasi desain bernama Canva. ISI Surakarta dengan latar bidang studi kesenian yang kuat dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dari segi individu mahasiswa-nya. Hal ini dilakukan kepada mahasiswa seni dari bidang ilmu yang memiliki porsi besar pada kreativitas dan keterampilan mahasiswa, apakah masih diperlukan sebuah aplikasi desain pilihan. Salah satu aplikasi desain pada kajian ini adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain berbasis web daring yang menyediakan berbagai macam alat editing untuk membuat desain grafis seperti poster, selebaran, infografis, desain presentasi, postingan media sosial, dlsb (Supradaka, 2022). Dilansir dari situs Canva.com saat ini Canva telah memiliki lebih dari 60 juta pengguna aktif bulanan, dan telah hadir di 190 negara di seluruh dunia. Pulau Canva memiliki 100 opsi bahasa aplikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan bahasa pengguna, dan dengan kesuksesan Canva telah berhasil membantu penggunanya menghasilkan 7 miliar desain dirancang melalui aplikasi Canva.

Maka dari itu, melalui kajian ini kepada mahasiswa seni terhadap aplikasi Canva, sebagai bahan/substansi pada penilaian dan penemuan pola perilaku mahasiswa seni yang memiliki kecenderungan studi ilmu kreativitas dan keterampilan kompetensi individu dalam merancang, menciptakan, atau melestarikan seni budaya dan sebagai besar tugas kuliah oleh mahasiswa kampus seni. Temuan data dan informasi yang ditemukan diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi ilmu, pengambilan keputusan, atau penambahan wawasan terhadap bagaimana mahasiswa menentukan dan memilih aplikasi desain sebagai pendamping dan alat dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas ataupun pekerjaan.

2. METODOLOGI

Pada kajian ini digunakan metode penelitian dengan jenis kuantitatif, yakni dengan meneliti dan merepresentasikan temuan melalui nilai data dan angka, mentranslasi temuan data yang berkaitan dengan keadaan atau kondisi sosial, menghubungkan antar variabel, serta mengetahui munculnya fakta dan informasi baru sebagai akibat dari keadaan tersebut (Kanesa, 2021). Hasil dari penelitian ini merupakan informasi empiris berdasarkan data yang faktual.

Penelitian ini berlokasi di lingkungan ISI Surakarta secara daring dan luring. Dengan sampel berjumlah 30 sebagai responden yang terdiri dari mahasiswa seni ISI Surakarta. Sampel ini diperoleh secara acak/*random* tanpa adanya pemilihan atau pembatasan pengisian. Tiap 1 (satu) responden berhak mengisi satu kali. Kuesioner ini disebar dan diisi melalui Google Formulir secara digital/melalui *platform* digital. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, pada penelitian ini hasil sampel/jumlah dari total responden dibagi menjadi 2 populasi yakni dari Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Ukuran sampel bersifat sebagai representatif dari tiap populasi, dan pada penelitian ini peneliti terlibat sebagai pengumpul data, dan pengevaluasi dan penilai luaran data.

Penelitian dilakukan dengan alat survei kuesioner yang diisi/direspons oleh responden secara langsung. Survei kuesioner berisi pertanyaan dan pernyataan terkait pola penggunaan mahasiswa seni terkait aplikasi Canva secara keseluruhan. Dalam menganalisis temuan hasil data, digunakan teknik analisis isi/hasil data dan pengumpulan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.2 Tinjauan tentang Canva

Canva merupakan aplikasi desain berbasis web daring yang menyediakan berbagai macam alat editing untuk membuat desain grafis seperti poster, selebaran, infografis, desain presentasi, postingan media sosial, dsb (Supradaka, 2022). Canva memiliki fitur-fitur atau kegunaannya untuk berbagai macam hal, salah satunya dalam bidang pendidikan lewat kolaborasi & keterbukaan Canva dalam membuat atau merancang sebuah desain. Dilansir dari Canva, melalui Canva pengguna khususnya murid atau mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.(Canva, n.d.).

Dikutip melalui situs Canva, diluncurkan pada tahun 2013 dengan misi untuk mendukung & membantu semua orang agar dapat membuat dan merancang desain dimanapun dan kapanpun. Canva juga memiliki berbagai macam nilai yang dianut seperti: a) Menjadi kekuatan untuk kebaikan, yang memiliki arti membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik melalui aksi & tindakan yang positif. b) Mendukung satu sama lain, yang memiliki arti Canva mendukung penggunaannya untuk mencapai tujuannya secara global tanpa mengenal SARA. c) Mengejar eksekusi, yakni Canva telah menentukan standar yang tinggi pada *platform*-nya untuk digunakan bersama. d) Menjadi manusia yang baik. Canva menghargai komunikasi yang baik dan terbuka, jujur dalam tim internal ataupun eksternal. (Canva, n.d.). Canva merupakan *platform* desain yang berbasis di Australia, dan kini juga telah memiliki kantor pusat lainnya seperti di Beijing, Cina dan Manila di Filipina. Pada tahun 2019, dalam gelaran acara Enterprise Tech 30 yang diselenggarakan oleh Wing Ventura Capital, Canva berhasil memenangkan penghargaan 2019 Winner, Mid-Stage Category. Pula di tahun yang sama, Canva mendapatkan penghargaan dari Google Play Store Award 2019 Winner dari Google Play Store. Dengan berbagai penghargaan ini, kini Canva telah memiliki lebih dari 60 juta pengguna aktif bulanan, dan telah hadir di 190 negara di seluruh dunia. Pulau Canva memiliki 100 opsi bahasa aplikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan bahasa pengguna, dan dengan kesuksesan Canva telah berhasil membantu penggunaannya menghasilkan 7 miliar desain dirancang melalui aplikasi Canva.

A. Fitur & Kegunaan Aplikasi Canva

Canva menyediakan berbagai macam fitur dan kegunaan yang dapat diakses secara berbayar ataupun gratis. Fitur dan kegunaan di Canva sendiri didukung dengan ketersediaan *template* dan berbagai macam desain aset desain grafis yang dapat digunakan secara langsung. Pula *template* ini terbagi menjadi *template* gratis dan berbayar pada desain tertentu. Secara umum dikutip dari Canva fitur-fitur utama tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mendesain dokumen. Yakni Canva dapat mendesain dokumen dari berbagai macam jenis kebutuhan dari proposal, laporan, rencana belajar, surat, memo, dlsb. yang dapat digunakan secara gratis melalui *template*.
2. Mendesain presentasi. Salah satu fitur utama pada Canva yakni desain presentasi dengan berbagai macam jenis *template* dan aset desain presentasi yang dapat dikostumisasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
3. Mendesain postingan media sosial. Pada aplikasi Canva, jenis desain postingan media sosial memiliki berbagai macam jenis seperti postingan beranda untuk Facebook dan Instagram. Pula postingan jenis cerita/*story*, ataupun *banner* profil akun media sosial. Postingan ini juga tersedia *template* dan aset desain grafis dalam bentuk gambar statis, animasi, maupun video.
4. Mendesain poster ataupun infografis. Salah satu fitur yang memiliki ketersediaan *template* dan aset desain grafis yang banyak adalah jenis desain poster ataupun infografis.
5. Desain serba guna. Yang dimaksud pada kategori desain serba guna disini adalah Canva memiliki berbagai macam jenis kategori dan penggunaan desain yang variatif, tidak terbatas pada jenis/kategori itu sendiri. Pada kasus ini seperti Canva memiliki fitur untuk mendesain produk cetak seperti wadah minuman, surat pengiriman, tas, kalender, sweater, hoodies, dlsb. yang dimana fitur ini dapat menjadi alat desain serbaguna bagi para penggunaannya.

B. Kelebihan & Kekurangan Aplikasi Canva

Canva dalam penggunaannya memiliki kelebihan ataupun kekurangan. Kelebihan aplikasi Canva dikutip dari penelitian Garris Pelangi adalah diantara lain adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pengguna dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan gratis dalam bentuk aset desain di aplikasi Canva.
2. Canva menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan pengguna dalam membuat desain lewat *template* yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena dapat diakses secara gratis melalui Mobile Android ataupun iOS, ataupun dapat melalui Desktop Komputer dengan Web ataupun Aplikasi.

Selain kelebihan diatas, masih dalam penelitian yang sama kekurangan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan koneksi internet, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, maka Canva tidak dapat digunakan.
2. Dalam aplikasi Canva terdapat *template*, stiker, ilustrasi, font, dan aset desain tertentu yang hanya dapat digunakan secara berbayar. Jadi beberapa aset desain di Canva ada yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan masih banyak *template* lainnya yang menarik dan gratis dan tidak berbayar.
3. Terkadang desain yang dipilih dimungkinkan dapat memiliki kesamaan desain dengan orang lain, ditinjau *template*, gambar, warna, dan aset desain yang digunakan. Tetapi hal ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih aset desain yang akan digunakan.

C. Manfaat Canva Bagi Mahasiswa

Dilansir dari artikel oleh Maulana, Canva memiliki berbagai manfaat & dampak positif khususnya bagi para mahasiswa, hal ini dikarenakan Canva mendukung kegiatan insitusi pendidikan oleh pendidik ataupun peserta didik melalui Canva For Education. Fitur ini diyakini dapat membantu guru, dosen, tenaga pengajar, mahasiswa, ataupun murid dalam berkolaborasi menciptakan dan merancang desain. Berikut lebih lanjut manfaat Canva bagi mahasiswa:

1. Canva dapat diintegrasikan dengan platform pendidikan lainnya seperti Google Classroom. Maka dari itu, Canva dapat dibagikan secara mudah dalam mengerjakan tugas bersama dalam Kelas melalui fitur assignment atau task, dan kolaborasi yang ada di Google Classroom. Sehingga dengan Canva apabila digunakan di Google Classroom dapat meningkatkan efektifitas kelas antara pengajar dan pendidik secara langsung.

2. Dapat mengerjakan desain secara bersama dengan kolaborasi secara mudah dan langsung. dimana hal ini memberikan manfaat positif bagi mahasiswa yang mengerjakan tugas secara kelompok.
3. Dapat merancang desain dengan lebih mudah dan cepat lewat *template* desain dan aset gratis yang disediakan oleh Canva. Hal ini sangat *beneficial* sekali bagi mahasiswa yang memiliki tenggang waktu yang singkat dalam mengerjakan tugas, dan memerlukan efisiensi untuk dapat merancang desain dengan hasil yang tetap optimal.

Hasil dari pada kajian ini, melalui metode penelitian jenis kuantitatif dengan alat survei kuesioner dengan sampel berjumlah 30 sebagai responden yang terdiri dari mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain dan Fakultas Seni Pertunjukan didapati data populasi pengguna aplikasi Canva tersaji dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Pengguna Canva Berdasarkan Fakultas

Asal Fakultas	Persentase (%)	Sampel/Responden
Fakultas Seni Rupa dan Desain	76.7%	23
Fakultas Seni Pertunjukan	23.3%	7
Jumlah Total	100%	30

Didapati dari survei kuesioner yang disebar dan diberikan secara acak/*random* melalui Google Formulir secara digital/melalui *platform* digital tanpa adanya pembatasan atau pemilihan responden, mahasiswa dengan asal Fakultas Seni Rupa dan Desain memiliki persentase populasi tertinggi dengan jumlah 76.7%. Tingginya jumlah populasi dari Fakultas Seni Rupa dan Desain ini dikarenakan survei kuesioner dapat diketahui disebabkan oleh 2 hal, yakni mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain yang lebih partisipatif dalam mengisi kuesioner, ataupun bisa disebabkan paparan/informasi terkait survei kuesioner melalui *platform* digital lebih banyak diketahui oleh mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain.

Dari jumlah partisipasi ini, data dari responden terkait 13 program studi dari Fakultas Seni Rupa dan Desain, dan Fakultas Seni Pertunjukan yang mengisi survei kuesioner, dapat diketahui pada kajian Canva ini tertinggi diduduki oleh program studi Desain Komunikasi Visual. Dimana merupakan program studi ini berbasis desain yang memiliki hubungan yang erat pada aplikasi Canva sebagai aplikasi desain. Kedua diduduki oleh program studi Seni Teater dengan persentase 16.7%. Secara keseluruhan dalam persentase partisipasi ini 74.3% dari Fakultas Seni Rupa dan Desain dan 23.4% dari Fakultas Seni Pertunjukan (Tabel 2).

Tabel 2. Persentase Pengguna Canva Berdasarkan Program Studi

Fakultas Seni Rupa dan Desain	Jumlah (%)	Fakultas Seni Pertunjukan	Jumlah (%)
Batik	1%	Etnomusikologi	0%
Desain Komunikasi Visual	50%	Seni Karawitan	0%
Desain Interior	0%	Seni Pedalangan	0%

Fakultas Seni Rupa dan Desain	Jumlah (%)	Fakultas Seni Pertunjukan	Jumlah (%)
Film dan Televisi	13.3%	Seni Tari	6.7%
Fotografi	6.7%	Seni Teater	16.7%
Keris dan Senjata Tradisional	0%	-	-
Kriya Seni	3.3%	-	-
Seni Rupa Murni	0%	-	-
Jumlah Total	74.3%	Jumlah Total	23.4%

Selain itu, perihal populasi pada bab ini, aplikasi Canva yang dapat digunakan pada multi-*platform* seperti pada perangkat telepon pintar *mobile* Android/iOS dan komputer desktop, diketahui penggunaan multi-*platform* dari responden adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase jenis *platform* pilihan Canva

Jenis <i>platform</i> (Akses melalui situs/aplikasi)	Persentase (%)
Mobile Android/iOS	58.6%
Komputer Desktop	89.7%

Maka dari data ini, diketahui populasi pengguna aplikasi Canva secara keseluruhan dengan 2 populasi yakni Fakultas Seni Rupa dan Desain dan Fakultas Seni Pertunjukan, tingkat tertinggi adalah pengguna dari Fakultas Seni Rupa dan Desain program studi Desain Komunikasi Visual, dan secara umum *platform* diakses melalui situs/aplikasi dengan dominansi perangkat komputer desktop dan juga mobile Android/iOS.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Jenis dan Tipe Penggunaan Aplikasi Canva

Pelbagai macam jenis dan tipe penggunaan berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan. Jenis dan tipe penggunaan tersebut, pada mahasiswa memiliki motif dan alasan yang berbeda-beda. Pada bab ini, sebelum mengetahui jenis dan tipe tersebut, mahasiswa yang menggunakan aplikasi canva memiliki jangka waktu/intensitas penggunaan yang berbeda-beda. Perbedaan intensitas ini dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Namun pada pertanyaan yang diajukan, pada skala berikut antara 1 s.d. 5 mayoritas responden menjawab dengan intensitas Sedang sebanyak 34%. Dan berikutnya Jarang dan Jarang Sekali dengan nilai persentase sama yakni 20.7%. Sedangkan mahasiswa/responden yang memilih skala 4 atau 5 dengan nilai sering atau sering sekali berjumlah rendah.

Tabel 4. Jawaban Pertanyaan Skala Persentase Responden

1 Jarang Sekali	2 Jarang	3 Sedang	4 Sering	5 Sering Sekali
20.7%	20.7%	34.5%	10.3%	13.8%

Dengan diketahuinya intensitas penggunaan mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi Canva, mahasiswa pula memiliki jenis kebutuhan yang berbeda-beda yang mengakibatkan intensitas tersebut tinggi ataupun rendah. Jenis kebutuhan ini pula mempengaruhi jenis fitur dalam aplikasi yang digunakan. Pada pertanyaan berikut yang merupakan pertanyaan deskripsi, dimana responden mengisi formulir dengan teks/paragraf. Hasil atau jawaban dari pertanyaan berikut dianalisis dan dirangkum dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase Jenis Penggunaan Aplikasi Canva Berdasarkan Terakhir Kali

Jenis Kebutuhan	Persentase (%)
Mendesain postingan media sosial	3.4%
Mendesain presentasi	69%
Mendesain poster atau banner	17.2%
Mendesain CV	3.4%
Desain serbaguna (postingan media sosial, presentasi, poster atau banner, CV, dlsb)	8.4%

Pada tabel diatas dimana jenis penggunaan didasarkan pada terakhir kali jenis kebutuhan pengguna, responden dengan persentase tertinggi 69% diketahui kebutuhan atau tipe penggunaan adalah untuk mendesain presentasi. Kebutuhan ini terbilang memiliki nilai dengan skor tinggi dilihat dari kebutuhan mahasiswa seni dalam melaksanakan tugas perkuliahan. Tidak lupa selain itu, berdasarkan terakhir kali penggunaan mahasiswa akhir-akhir ini juga memiliki tipe yang beragam seperti mendesain postingan media sosial, poster atau banner, mendesain CV, bahkan menjadikan Canva sebagai aplikasi desain serba guna.

Berikutnya agar dapat mengukur jenis penggunaan lebih mendalam secara umum, pertanyaan ini diajukan selama dua kali, namun pada pertanyaan kedua ini lebih umum yakni berdasarkan penggunaan secara umum/keseluruhan pada aplikasi Canva. Dari hasil persentase berikut, menemukan jawaban yang cukup konsisten yakni persentase tertinggi diduduki oleh kebutuhan/penggunaan mendesain presentasi, dan berikutnya kategori mendesain poster atau banner, dan juga sebagai desain serba guna (Tabel 6).

Tabel 6. Persentase Jenis Penggunaan Aplikasi Canva Berdasarkan Penggunaan Secara Umum

Jenis Kebutuhan	Persentase (%)
Mendesain postingan media sosial	6.9%
Mendesain presentasi	65.5%
Mendesain poster atau banner	13.8%
Mendesain CV	3.4%

Jenis Kebutuhan	Persentase (%)
Desain serbaguna (postingan media sosial, presentasi, poster atau banner, CV, dlsb)	13.6%

Pula dalam penggunaan aplikasi Canva oleh mahasiswa, dengan menimbang berbagai macam fitur yang tersedia di Canva, yang didasarkan dari jenis kebutuhan mahasiswa. Diperoleh fitur yang paling sering digunakan dari 3 fitur utama di Canva pada tabel berikut adalah fitur template desain grafis. Dimana fitur desain merupakan fitur utama Canva yang populer di kalangan mahasiswa. Template ini ditinjau dari kebutuhan dipergunakan dalam membuat desain presentasi, postingan media sosial, ataupun desain serba guna melalui elemen-elemen grafis yang tersedia di Canva.

Tabel 7. Persentase Jenis Fitur Aplikasi Canva

Jenis Fitur	Persentase (%)
Template desain grafis	93.1%
Editing desain secara manual	27.6%
Editing foto maupun video animasi	6.8%

Ditambah terkait fitur yang populer ini, template desain grafis oleh mahasiswa/responden menjawab membantu mahasiswa membuat di Canva dengan mudah. Total dari pernyataan melalui tabel dibawah, jawaban Ya mendapatkan persentase 82%, Mungkin 10.3%, dan Tidak 6.9%.

Tabel 8. Persentase Jawaban Pernyataan Responden

Pernyataan	Ya (%)	Mungkin (%)	Tidak (%)
Fitur template membantu saya membuat desain di Canva dengan mudah	82.8%	10.3%	6.9%

Selain itu, sportifitas aplikasi Canva dalam memberikan ruang bagi pengguna untuk melakukan editing desain grafis secara manual atau mendasar, melalui skala 1 s.d. 5 yang diajukan kepada responden, mahasiswa menjawab memiliki preferensi penggunaan desain pada aplikasi Canva cenderung netral. Yakni mahasiswa terkadang merancang desain secara manual dari awal, atau kadang secara langsung menggunakan template yang tersedia. Hal ini dibuktikan dengan Skala 3 Netral mencapai nilai persentase 40.7%, dan berikutnya disusul oleh Skala 4 Lebih Memilih Template dengan nilai persentase 29.6%.

Tabel 9. Tabel skala preferensi kecenderungan penggunaan oleh desain mahasiswa

Lebih memilih manual		Netral	Lebih memilih template	
1	2	3	4	5
7.4%	7.4%	40.7%	29.6%	14.8%

Dari Tabel 9 disimpulkan bahwa mahasiswa secara umum memiliki kebiasaan/penggunaan umum pada Canva yakni dalam skala besar untuk mendesain presentasi sebagai bentuk dalam membantu mahasiswa menjalankan tugas kuliah. Kecenderungan atau preferensi dalam penggunaannya ini didukung dengan berbagai macam fitur desain yang tersedia di Canva, utamanya yakni template desain grafis yang dapat digunakan secara langsung atau bahkan dikostumisasi secara personal oleh mahasiswa.

3.2.2. Kecenderungan dan Motif Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Canva

Mahasiswa memiliki pelbagai jenis alasan atau motivasi dalam sekedar menggunakan atau mengoperasikan aplikasi Canva. Pada hal ini sebagai bentuk kecenderungan dan motif, melalui pertanyaan deskriptif yang diajukan pada kuesioner. Responden memiliki kecenderungan dan motif yang secara umum memiliki tujuan atau maksud yang sama, yakni: Canva merupakan aplikasi desain yang praktis, efisien, mudah digunakan, dan memiliki ketersediaan template desain yang variatif, sehingga dapat mempercepat *workflow* pengerjaan tugas kuliah oleh mahasiswa. Berikut rincian data jenis alasan atau motivasi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Canva:

Tabel 10. Alasan/motivasi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Canva

Alasan/motivasi	Persentase (%)
Canva mudah digunakan (praktis & navigasi/perancangan desain mudah secara umum)	82%
Sinkronisasi multi <i>platform</i> Mobile Android/iOS dan Desktop Komputer	36.4%
Canva memiliki ketersediaan material dan elemen desain grafis/aset yang banyak	78%
Memiliki tampilan antar muka yang bagus dan baik (secara estetika dan fungsional)	28.7%
Dapat digunakan secara gratis, tidak berbayar.	24.9%
Memerlukan aplikasi desain yang instan dan mudah digunakan untuk keperluan tugas kuliah (individu ataupun kelompok)	13.2%

Dari tabel alasan/motivasi mahasiswa diatas, didapati jawaban umum dengan nilai tertinggi yakni Canva mudah digunakan, pula berikutnya disusul jawaban Canva memiliki ketersediaan material dan elemen desain grafis/aset yang banyak, dan juga Canva memiliki sinkronisasi multi *platform*. Namun jawaban dengan nilai persentase rendah yakni akan keperluan mahasiswa pada aplikasi desain yang instan dan mudah malah memiliki nilai yang rendah, dan tidak banyak responden yang menyuarkan hal ini. Kemungkinan hal ini bisa terjadi adalah akan adanya perbedaan pandangan dan pengetahuan akan aplikasi Canva, dimana pada mahasiswa seni yang memiliki cabang fokus yang berbeda, tingkat kebutuhan atau keperluan desain juga berbeda. Perbedaan ini diperdalam melalui pertanyaan deskriptif yang diajukan kepada responden. Pada pertanyaan tersebut didapati jawaban sebagai berikut (Jawaban ini telah dianalisis kembali, dan dirangkum menjadi satu jawaban *statement* yang utuh dan konkrit).

Tabel 11. Hal yang diketahui/dipikirkan tentang Canva

Hal yang diketahui/dipikirkan tentang Canva	Persentase (%)	
	FSRD	FSP
Aplikasi desain instan	41%	78%
Aplikasi mudah dan sederhana	76.4%	34%
Aplikasi desain yang menarik, kreatif, dan memiliki material desain yang banyak dan beragam	72%	82.6%
Aplikasi desain untuk membuat presentasi menarik	23.5%	41%
Aplikasi desain serbaguna	49.5%	76.4%
Aplikasi desain bagi desainer pemula, desainer, pengguna yang tidak mau ribet	37.2%	2.6%

Berdasarkan dari tabel diatas ini, mahasiswa seni secara keseluruhan dibagi dari dua populasi yakni Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), dan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) memiliki pengetahuan dan pemikiran yang berbeda pada aplikasi Canva, hal ini ditunjukkan dengan perbedaan nilai persentase dalam setiap jawaban yang diberikan oleh responden pada tiap poin-poin pengetahuan/pemikiran. Perbedaan ini dimungkinkan dapat disebabkan karena adanya perbedaan latar belakang individu mahasiswa dalam menilai desain, dan lingkungan mahasiswa yang mendukung individu untuk memberikan jawaban serupa diatas.

Berangkat dari perbedaan ini, pula disediakan pertanyaan sebagai bentuk pernyataan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Canva. Pertanyaan dalam bagian ini sebagian besar bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan, tipe penggunaan, dan jenis pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Pada pernyataan di Tabel 12, responden/mahasiswa memberikan jawaban yang variatif. Pada pernyataan pertama mahasiswa sebanyak 82.8% menjawab Ya apabila fitur Template pada Canva membantu mahasiswa membuat desain lebih muda. Hal yang menarik pada yakni pada pernyataan dimana Canva bukanlah aplikasi desain utama mahasiswa, dan mahasiswa memiliki aplikasi desain alternatif selain Canva. Hal ini juga berhubungan dimana 75.9% responden tidak membutuhkan teman dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Dimana hal ini menunjukkan bahwa Canva merupakan aplikasi desain pilihan yang banyak berperan dalam membantu membuat desain yang didukung dengan template desain yang memudahkan mahasiswa mengerjakan tugas kuliah.

Tabel 12. Pernyataan Aplikasi Canva I

Pernyataan	Ya (%)	Mungkin (%)	Tidak (%)
Fitur template membantu saya membuat desain di Canva dengan mudah	82.8%	10.3%	6.9%
Aplikasi Canva sangat mudah digunakan	86.2%	10.3%	3.4%

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain utama saya	27.6%	-	72.4%
Saya membutuhkan bantuan teman saya untuk mengoperasikan aplikasi Canva	10.3%	13.8%	75.9%
Saya memiliki aplikasi desain alternatif selain Canva	82.8%	-	17.2%

Berikut untuk mengetahui kecenderungan lebih mendalam pada aplikasi Canva oleh mahasiswa seni, disajikan berbagai pernyataan yang mengandung isi pendapat Canva oleh mahasiswa dibanding aplikasi desain alternatif yang lain, dan juga penggunaan aplikasi Canva dalam jangka panjang untuk kedepannya. Pula pernyataan ini sebagai bentuk pengujian konsistensi responden dalam memberikan jawaban dan tanggapan selama mengisi kuesioner.

Tabel 13. Pernyataan Aplikasi Canva II

Pernyataan	Ya (%)	Mungkin (%)	Tidak (%)
Canva merupakan aplikasi desain yang unggul dan lebih baik dibandingkan aplikasi desain yang lain	6.7%	46.3%	46.7%
Saya tertarik apabila ada aplikasi desain alternatif selain Canva	33.3%	60%	6.7%
Saya mampu dan mahir mengoperasikan aplikasi desain lain selain Canva	70%	-	30%
Saya merupakan seorang mahasiswa sekaligus desainer	66.7%	-	33.3%
Saya akan tetap terus menggunakan aplikasi Canva dalam jangka 1 s.d. 2 tahun kedepan	26.7%	70%	3.3%
Canva telah membantu saya dalam merancang atau membuat desain sebagai mahasiswa seni	53.3%	33.3%	13.3%

Dari pernyataan yang didapatkan dari persentase diatas, didapati jawaban yang cukup konsisten dan berhubungan dari segi pernyataan yang disajikan. Pada poin pertama: Canva merupakan aplikasi desain yang unggul dan lebih baik dibandingkan aplikasi desain yang lain, persentase menunjukkan 46.3% Mungkin, 46.7% Tidak, dan 6.7% Ya. Dalam bagian ini juga diberikan pernyataan terkait efek atau dampak dari nilai keterbantuan mahasiswa melalui aplikasi desain Canva, 53.3% menjawab Ya, 33.3% menjawab mungkin, dan 13.3% Tidak. Hal ini benar membuktikan bahwa mahasiswa terbantu dengan adanya aplikasi Canva, walaupun bagi seorang desainer sebanyak 66.7% dan non-desainer 33.3%.

3.2.3 Canva dan Aplikasi Desain Alternatif Pilihan Mahasiswa

Pada kajian dan penelitian ini, dalam pernyataan yang disajikan di bagian sebelumnya, sebanyak 82.8% responden menjawab memiliki aplikasi desain alternatif selain Canva, dan dari itu juga 27.6% menjawab Canva adalah aplikasi desain utama mereka. Hal ini asumsi

saya dikarenakan populasi mahasiswa yakni FRSD yang pada penelitian ini benar dengan 66.7% mahasiswa mengidentifikasi diri mereka sebagai desainer. Dari itu didapati jawaban jenis aplikasi desain mahasiswa selain Canva adalah sebagai berikut. Dimana Adobe Illustrator mendapatkan persentase tertinggi, dan dari jawaban ini juga didapati terdapat 14.3% mahasiswa yang tidak memiliki desain alternatif.

Tabel 14. Aplikasi Desain Alternatif Mahasiswa Selain Canva

Jenis/Jawaban	Persentase (%)
Adobe Illustrator	42.9%
Adobe Photoshop	28.6%
Corel Draw	0%
Lainnya (Tidak disebutkan)	14.3%
Tidak ada alternatif	14.3%

Aplikasi desain Canva pada kajian dan penelitian ini, oleh mahasiswa/responden yang telah berpartisipasi. Canva benar nilai menjadi salah satu aplikasi pilihan desain mahasiswa, dengan salah satu kebutuhan utamanya yakni untuk membuat desain yang menarik dan atraktif dengan mudah dan cepat. Berikut melalui skala yang disajikan dalam kuesioner, mahasiswa memberikan penilaian secara keseluruhan kepada aplikasi Canva. Penilaian itu dihitung dari skala 1 yang berarti Jelek sekali s.d. 5 yang berarti Baik Sekali. Tabel nilai skala sebagai berikut.

Tabel 15. Nilai Secara Keseluruhan Aplikasi Canva oleh Mahasiswa

1 Jelek sekali	2 Jelek	3 Sedang	4 Baik	5 Baik Sekali
0%	0%	16.7%	60%	23.3%

Berdasarkan dari tabel skala nilai secara keseluruhan mahasiswa memberikan jawaban dengan persentase tertinggi Baik yakni 60%, hal ini berhubungan juga dengan efek atau dampak ter-bantunya mahasiswa dalam membuat desain di Canva untuk mengerjakan tugas kuliah.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Canva merupakan aplikasi desain berbasis web daring yang menyediakan berbagai macam alat editing untuk membuat desain grafis seperti poster, selebaran, infografis, desain presentasi, postingan media sosial, dlsb (Supradaka, 2022). Pada penelitian dan kajian, melalui metode penelitian jenis kuantitatif dengan alat survei kuesioner dengan sampel berjumlah 30 sebagai responden yang telah dianalisis dan dirangkum, menghasilkan bahwa dari 2 populasi Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), dan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), mayoritas pengguna dominan dari FSRD yakni program studi Desain Komunikasi Visual sebanyak 50%, dan pula yang bersangkutan profesi desainer 66.7%. Dari hal ini pula diketahui jenis penggunaan aplikasi Canva bermacam-macam, tertinggi yakni mendesain presentasi, dan mendesain poster atau banner. Hal ini didukung dengan kelebihan Canva

yang dinilai mudah, cepat, efisien, dan memiliki ketersediaan template grafis/aset yang meningkatkan *workflow* mahasiswa dalam mengerjakan tugas perkuliahan. Namun dengan persentase tertinggi oleh mahasiswa dari FSRD meninjau Canva bukanlah aplikasi desain utama mereka, dan mahasiswa masih memiliki aplikasi desain alternatif lain. Disisi lain dari Fakultas Seni Pertunjukkan, menunjukkan hal yang hampir sama namun dengan beberapa kondisi dimana responden menggunakan aplikasi desain Canva sebagai aplikasi desain serbaguna dalam membantu mahasiswa seni mengerjakan tugas perkuliahan. Secara keseluruhan 53.3% mahasiswa yakin Canva telah membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas perkuliahan. Maka dari itu sebagai aplikasi desain pilihan, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu desain bagi mahasiswa seni, ditinjau dari aplikasi Canva yang memiliki berbagai macam keunggulan dari segi penggunaan, dan dampak.

4.2 Saran

Dalam kasus ini, dimana Canva digunakan sebagai aplikasi desain pilihan oleh mahasiswa seni, melalui kemudahan dan fitur yang ditawarkan oleh Canva kepada mahasiswa, dimana hal ini oleh mahasiswa sendiri telah memiliki nilai positif dan telah membantu, berikut saran kepada pembaca apabila merencanakan Canva sebagai aplikasi desain pilihan:

1. Canva dapat digunakan sebagai aplikasi desain utama bagi pengguna yang memerlukan kebutuhan desain dalam level penggunaan ringan, yakni seperti editing desain presentasi ringkas, membuat postingan media sosial, ataupun membuat poster dengan singkat tanpa memerlukan editing desain yang kompleks.
2. Canva dapat digunakan selain penggunaan dengan level ringan, dapat pula digunakan apabila dalam situasi dan kondisi yang membutuhkan desain dalam waktu yang singkat, dan dapat dirancang dengan mudah. Hal ini dapat didukung dengan fitur *template* dan aset desain yang dapat digunakan secara langsung di aplikasi Canva.

DAFTAR RUJUKAN

- Zulfikar, F. (2022). DetikEdu. 6 Institusi Seni Terbaik di Indonesia Versi Webometrics, Ada Kampusmu?. Diakses pada Senin, 2 Januari 2023, melalui tautan: <https://www.detik.com/edu/perguruan-tinggi/d-6297224/6-institut-seni-terbaik-di-indonesia-versi-webometrics-ada-kampusmu>
- Institut Seni Indonesia Surakarta. Profil / Sejarah ISI Surakarta. Diakses pada Senin, 2 Januari 2023, melalui tautan: <https://isi-ska.ac.id/1-creative/sejarah/#:~:text=ISI%20Surakarta%20pada%20mulanya%20adalah,untuk%20merintis%20perkembangan%20seni%20tradisional>.
- Tentang Canva. Memberdayakan Desain Untuk Dunia. Diakses pada Senin, 2 Januari 2023 melalui tautan: https://www.canva.com/id_id/about/
- Neliwati. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori dan Praktek). Diakses pada Senin, 2 Januari 2023, melalui tautan: https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=QXGCEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=kajian+teori+penelitian+kuantitatif&ots=uoXEa_OBB_&sig=Y1dfeRMjIfQwtbAzdy5EmbGsFnI&redir_esc=y#v=onepage&q=kajian%20teori%20penelitian%20kuantitatif&f=true
- Canva (n.d). Diakses melalui tautan: <https://www.canva.com/about/>
- Maulana (n.d). Campuspedia: Canva untuk Pendidikan Buat Kamu Mahasiswa. Diakses pada Senin, 2 Januari 2023 melalui tautan: <https://campuspedia.id/news/canva-untuk-pendidikan/>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI Vol 6 No 1 Maret 2022, Hal 62 - 68.

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020. Hal 79-96.
- Rahmasari, E. E., dkk. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* Vol. 07 No. 01 Februari 2021. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Wulandari, T., M. & Adam. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Feburari, 2022. Vol. 2, No. 1. Hal 102-118.
- Purba, A., Yusnita & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Hal 1325-1334.
- Umi, F. H. T. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*. Hal 8-16.
- Afatara, N., Purnomo A. S. & Mataram, S. (2018). Persepsi Mahasiswa Terhadap Seni Rupa Tradisi dan Kontemporer Serta Relasi Proses Penjelajahan Ide Kreatif Dalam Berkayra. *Brikolase* Vol. 10, No. 2, Desember 2018. Hal 101-118.