

Pemanfaatan *Canva* Sebagai Media Perancangan Grafis

Avril Hs Adila Anugrah

Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember

avrilangrh@gmail.com

Lukman Hakim Alfaridzi

Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember

lukmanh1908@gmail.com

Claudia Laurent

Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember

claudialaurent122@gmail.com

korespondensi penulis: avrilangrh@gmail.com

Abstract. *Canva is an online design program application that provides various tools or editing tools to create various graphic designs easily without having to design them from scratch. This research is aimed at providing a solution for using the Canva application as a graphic design medium for novice designers and online marketers. This approach uses a media understanding theory approach. As well as using a qualitative descriptive approach to interpret existing phenomena. The primary data collection process was carried out through in-depth interviews. The results of this research describe that the use of Canva as a graphic design medium is able to provide ease of use, increase designer creativity and produce graphic design content with new innovations.*

Keywords: *Technology, Globalization, Creativity, Innovation, Media*

Abstrak. *Canva merupakan aplikasi program design online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal. Penelitian ini ditujukan untuk memberikan solusi dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media perancangan grafis bagi para desainer pemula dan pelaku online marketing. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori understanding media. Serta menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menafsirkan fenomena yang ada. Proses pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian ini mendiskripsikan bahwa pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis mampu memberikan kemudahan dalam penggunaannya, meningkatkan kreativitas desainer dan menghasilkan konten desain grafis dengan inovasi baru.*

Kata Kunci : *Teknologi, Globalisasi, Kreativitas, Inovasi, Media*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi media telah membuat komunikasi menjadi semakin mudah dan mampu menjangkau komunikan yang sangat luas dengan jumlah pesan yang tidak terbatas. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini bisa dilihat dari berbagai bentuk kreatifitasnya, khususnya dalam dunia desain dan kreativitas. Sehingga dunia kreatif menjadi pembicaraan yang ramai dan dijadikan sebagai profesi baru oleh sebagian orang di tengah situasi persaingan bisnis yang semakin banyak. Penggunaan media baru saat ini cenderung dipilih para pelaku usaha, karena dianggap lebih praktis dan baik. para pembisnis lebih

Received Oktober 03, 2023; Revised November 08, 2023; Accepted Desember 02, 2023

* Avril Hs Adila Anugrah, avrilangrh@gmail.com

dominan memilih media baru sebagai wadah promosi produknya. Dari kenyataan inilah mulai perlu dipikirkan ulang tentang cara-cara berpromosi yang telah ditekuni selama ini, untuk menuju cara promosi baru yang sesuai dengan tantangan perkembangan media baru. Secara tidak langsung hal tersebut akan menumbuhkan kreativitas semakin berkembang. Di era *Online Marketing*, promosi online menempati posisi yang penting, sehingga sekecil apapun ilmu design yang dimiliki seseorang, harus mampu membuat postingan semenarik mungkin, karena tidak bisa dipungkiri lagi bahwa dalam dunia bisnis, desain grafis merupakan salah satu hal yang tidak bisa diabaikan, apapun jenis bisnisnya pasti sangat membutuhkan design, baik untuk *logo, packaging, promotion tools*, infografik maupun sekedar posting di media sosial untuk melihatkan produk agar dikenali orang dan dapat memikat para pembeli. Dengan desain yang berkualitas akan memperkuat brand dan tentunya akan lebih menarik para pelanggan, sehingga dibutuhkan ide-ide kreatif dari para desainer. Ide kreatif merupakan suatu ketentuan yang tidak boleh ditawar-tawar lagi, karena begitu pentingnya untuk menciptakan suatu iklan yang unik dan nyeleneh baik di televisi maupun di media sosial. Tujuannya sebagai *brand awareness* atau menarik perhatian calon pembeli. Namun, jika ingin memiliki design yang berkualitas namun tidak punya cukup skill untuk menggunakan *corel draw, adobe illustrator* atau *adobe photoshop* maka canva adalah solusinya. Canva adalah program Design Online yang menyediakan berbagai *tools* atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, *flyer*, infografik, *banner, card invitation, presentation, facebook, cover* dan masih banyak lagi. Selain itu, ada juga alat editing untuk foto, diantaranya ada *photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon dan desain grids*. Sejarah Canva dimulai pada tanggal 1 Januari 2012, Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan *Fusion Books*, penerbit buku ternama di Australia. Canva mempunyai 10 juta pengguna dengan cakupan layanan hingga ratusan negara.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan penelitian yang sudah kami lakukan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memiliki karakteristik alami sebagai sumber data langsung, deskriptif, proses lebih dipentingkan daripada hasil. Teori yang digunakan adalah teori dari McLuhan di dalam bukunya yang berjudul *Understanding The Media* (McLuhan, 1964:7). Tujuan dari metode deskriptif kualitatif adalah menggambarkan secara utuh dan mendalam mengenai kejadian berbagai fenomena yang diteliti. Lokasi penelitian ini dilakukan

di rumah narasumber tepatnya di Perumahan Puri, Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. Subjek penelitian ini adalah salah satu desainer yang menggunakan aplikasi *canva* sebagai editing, desainer tersebut adalah seorang mahasiswa jurusan Teknik sipil. Peneliti mendapatkan data dari wawancara dengan narasumber yang bernama Anggo Kusuma Sukarno dan beberapa data penunjang diperoleh dari beberapa jurnal dan juga penelitian terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Kreativitas Desainer

Dalam dunia bisnis, pendidikan dan sebagainya, peran teknologi sangat penting guna mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan zaman yang dimaksud adalah sejauh mana kita memanfaatkan teknologi yang terus berkembang. Dalam dunia design grafis pastinya juga mengikuti perkembangan zaman, seperti munculnya aplikasi-aplikasi design grafis yang memudahkan design online secara cepat dan mudah seperti halnya aplikasi *canva*. Dalam aplikasi *canva* ini terdapat beberapa template yang nantinya memudahkan pengguna seperti banyaknya design poster, *banner*, *id card*, dan sebagainya. *Canva* ini juga tersedia meskipun tanpa menginstal aplikasinya. Berbicara mengenai perkembangan zaman, dulu banyak sekali orang yang mendesign sesuatu menggunakan buku atau membuat sketsa-sketsa dengan alat seadanya bermodal buku tulis dan pensil, pada zaman sekarang banyak ditemukan orang membuat design menggunakan aplikasi-aplikasi yang sudah mencukupi untuk membuat design grafis, terlebih lagi banyak mahasiswa yang sudah memanfaatkan teknologi seperti ipad atau gadget untuk membuat design dan mencatat materi di perkuliahan.

Pada aplikasi *canva* ini juga membuat seseorang bisa lebih menuangkan berbagai ide serta kreativitasnya untuk membuat design, terlebih lagi bagi orang-orang yang menyukai *editing*. Melalui aplikasi *canva* ini seseorang bisa membuat kreativitas dengan menggunakan tema yang mereka mau dengan memanfaatkan elemen-elemen yang ada pada aplikasi *canva* ini. Kreativitas designer bisa tertuang dalam pembuatan *feed* untuk *instagram*, *snapgram*, poster, *banner* dan sebagainya. Dengan adanya aplikasi *canva*, seseorang dengan mudah membuat design baru tanpa harus membuat sketsa terlebih dahulu pada buku. Aplikasi *canva* tersedia berbayar serta tidak, kelebihan dari berbayarnya sendiri memudahkan kita untuk mengakses elemen-elemen baru yang ada pada aplikasi tersebut. Pada aplikasi ini para designer bisa saling menukar ide atau membuat satu design dengan orang banyak hanya dengan

mengakses link yang dibagikan oleh sang pembuat, dari aplikasi ini kita juga bisa melihat kreativitas para designer lainnya. Adapun hal-hal yang menunjang kreativitas designer untuk membuat design lebih banyak dan lebih baik lagi.

- Penggunaan template untuk rencana proyek

Banyaknya template yang tersedia di dalam aplikasi *canva* pastinya memudahkan seseorang untuk membuat rencana sebuah proyek apapun itu, dengan adanya fitur salin tempel membuat para designer bisa lebih mudah menuangkan ide kreatif mungkin.

- Design materi promosi untuk bisnis kecil

Peran *canva* untuk promosi juga sangat besar mengingat banyaknya *template*, *font*, elemen-elemen yang memudahkan para designer membuat design semenarik mungkin. Dilihat dari persaingan dagang yang memanfaatkan promosi sebaik mungkin dengan menggunakan *banner*, poster, design logo, *feed instagram* yang nantinya menarik pembeli. Untuk mengawali promosi bisnis kecil pastinya diawali dengan logo, di *canva* terdapat banyak sekali logo yang nantinya bisa diremake atau di design ulang bahkan membuat design baru.

- Peran *canva* untuk pembelajaran jarak jauh

Peran *canva* tidak hanya untuk dunia bisnis saja, dalam dunia pendidikan *canva* juga sangat dibutuhkan, melihat beberapa tugas kuliah maupun sekolah untuk membuat atau mengedit sesuatu. Pada aplikasi *canva* banyak sekali template *ppt* atau *power point* yang sangat dibutuhkan oleh mahasiswa maupun pelajar, tak hanya itu banyak *project* atau tugas lainnya bisa diselesaikan menggunakan *canva*. Bukan kalangan pelajar atau mahasiswa saja, guru juga bisa menggunakan aplikasi ini membuat membuat bahan ajar yang menarik untuk peserta didik. Banyaknya elemen yang tersedia membuat kita bisa lebih jauh menuangkan ide pada sebuah design.

2.2 Dampak Positif Dan Negatif Digital Design

Digital design adalah salah satu jenis komunikasi visual yang menyediakan informasi atau produk atau layanan melalui digital. Secara sederhana desain grafis yang dibuat menggunakan alat komunikasi modern seperti contoh *handphone*, *computer*, laptop, dan sebagainya. saat ini kemajuan teknologi sangat memudahkan desainer, ada beberapa desainer yang sudah menggunakan aplikasi tertentu untuk membuat sebuah desain. Hal ini sudah dikenali banyak orang sehingga memudahkan para desainer untuk mengembangkan kreativitas

nya. Tetapi hal ini tentu tidak selalu berjalan dengan baik, ada juga beberapa hambatan mengenai digital desain ini. Ada beberapa dampak positif dan negatif digital design. Dampak positif digital design adalah dapat memperkenalkan karyanya secara luas, dapat dengan mudah mengembangkan kreativitas desainer, memudahkan desainer untuk mencari desain yang mereka inginkan, memberi fasilitas yang lebih mudah untuk memperjual belikan hasil karya seni yang sudah diciptakan. Sedangkan dampak negatif dari digital design adalah sangat besar kemungkinan pencurian karya, desain grafis yang semakin jarang digunakan, membutuhkan data internet untuk mengakses aplikasi desain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan *canva* sebagai media design grafis mampu memberikan kemudahan bagi desainer atau penggunanya dan juga dapat meningkatkan kreativitas para desainer yang menggunakan aplikasi *canva* sebagai wadah untuk melancarkan proses design. Menurut narasumber dari penelitian diatas ada beberapa dampak positif dan negatif dari digital design, tetapi hal tersebut tentu tidak menghalangi kreativitas desainer. Sesuai dengan perkembangan jaman dan teknologi maka desainer saat ini banyak yang menggunakan aplikasi *canva* tersebut. Kemudian ada beberapa saran mengenai pemanfaatan *canva* sebagai media perancangan grafis, Melihat perkembangan teknologi yang terus maju pastinya terdapat dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positif yang dirasa adalah kita tidak akan ketinggalan perkembangan zaman maupun teknologi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia, baik aplikasi *editing* dan sebagainya. Dampak negatif yang dirasakan adalah tidak semua orang bisa mengikuti kemajuan teknologi melihat berbagai usia sebagai penghambat. kemajuan teknologi khususnya aplikasi *editing* atau *canva* bisa menjadikan wadah para designer muda yang ingin mengkreasikan ide-ide terbarunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Winarso, Bambang (2018). Menjajal Canva di Smartphone, Wow Simple Banget. (Review App, 28 Desember 2018). Retrieved from <https://dailysocial.id/post/menjajal-canva-di-smartphone>.
- Jannah, R., & Wati, R. (2021). Kontribusi Media Siber Terhadap Keberadaan Sastra Religi Di Media Sosial Instagram. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 11(2), 69-83.
- Prasetyo, H., Kristiyanto, A., & Doewes, M. (2019). The development of Android-based mobile learning media in healthy lifestyle teaching materials for senior high school students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2), 188-194.
- Jannah, R. (2018). Menciptakan Kewarganegaraan Ekologis di Era Digital Melalui Kampanye Recycle Jember. *Journal of Urban Sociology*, 1(2), 14-26.
- Creswell, J. W. (2015). *PENELITIAN KUALITATIF & DESAIN RISET Memilih di antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- McLuhan, M. (1962). "The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man, the medium is the message: Understanding The Media: Extension of A Man.
- Budiarti, A., Wicaksana, D., & Oktaviani, N. (2023). The Role of Technology in the COVID 19 Pandemic Era: A lesson learned from Indonesia in Increasing Access to Legal Aid. *Journal Of Contemporary Sociological Issues*, 3(1), 1-22.