

Aplikasi Canva Dan Kreativitas Desain Konten Instagram @Fisip Unsika Pada Mahasiswa Magang Fisip

Tito Dwi Apriliyo¹⁾; Zainal Abidin²⁾

^{1,2}Study Program of Ilmu Komunikasi Faculty of Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: ¹⁾ titoapriliyo@gmail.com ; ²⁾ Zainal.abidin@fisip.unsika.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [24 Juni 2025]

Revised [28 September 2025]

Accepted [01 Oktober 2025]

KEYWORDS

Canva, Creativity, Internship, FISIP.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



ABSTRAK

Canva merupakan suatu aplikasi atau platform desain grafis yang sesuai untuk pemula yang ingin menciptakan atau mengedit berbagai jenis desain secara online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengukur keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, ketercobaan, dan keterlihatan yang ada dalam aplikasi canva berdasarkan teori yang digunakan, yaitu difusi inovasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan statistik deskriptif dan uji normalitas, uji analisis regresi sederhana, uji parsial (t), dan uji koefisien determinasi (R²). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, dan keterlihatan, namun tidak berpengaruh dari ketercobaan terhadap kreativitas desain konten instagram @fisipunsika pada mahasiswa internship FISIP.

ABSTRACT

Canva is a graphic design application or platform that is suitable for beginners who want to create or edit various types of designs online. The purpose of this study was to determine and measure the relative advantage, suitability, complexity, trialability, and visibility in the Canva application based on the theory used, namely the diffusion of innovation. This study uses a quantitative method with descriptive statistics and normality tests, simple regression analysis tests, partial tests (t), and determination coefficient tests (R²). The results of the study showed that there was a significant influence of relative advantage, suitability, complexity, and visibility, but no effect of trialability on the creativity of @fisipunsika Instagram content design on FISIP internship students..

PENDAHULUAN

Di zaman digital seperti saat ini, desain grafis menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan, terutama dalam bidang profesional dan akademik. Dalam dunia akademik, mahasiswa tidak hanya diharuskan untuk menguasai materi akademik, tetapi juga harus mampu menyajikannya secara menarik dan mudah dipahami. Selain memperkuat pesan yang ingin disampaikan, desain visual yang baik dapat membantu orang berkomunikasi dengan lebih baik. (Zettira, Febrianti, Anggraini, Prasetyo, Tripustikasari 2022) Berdasarkan data yang diperoleh dari Google Play Store yang diakses pada tanggal 18 April 2025, aplikasi Canva tercatat sebagai salah satu aplikasi desain grafis terpopuler dengan jumlah unduhan mencapai lebih dari 500 juta.

Angka ini jauh melampaui empat aplikasi desain grafis teratas lainnya, yaitu ibis Paint X dan Sketchbook, masing-masing dengan lebih dari 100 juta unduhan, serta Adobe Capture: Illustrator dan Ps serta Desygner, yang masing-masing hanya mencapai lebih dari 5 juta unduhan., seperti yang dapat dilihat pada gambar 1.1. (Google Play Store, 2025). Canva merupakan salah satu platform yang sangat membantu manusia dalam memenuhi segala kebutuhan desain grafis ataupun lainnya dikarenakan dalam canva manusia dapat menemukan segala template desain maupun elemen yang dapat membantu kebutuhan desain grafis

Perguruan Tinggi menempati urutan pertama pengguna Canva. Menurut Enlyft di sektor pendidikan tinggi merupakan pengguna Canva terbesar, mewakili 15% dari semua perusahaan Canva. Setidaknya ada 69 dari sampel 459 industri yang menggunakan Canva. (Style Factory Production, 2024). Canva menjadi alat yang sering digunakan untuk membuat desain visual dan video informasi mengenai berbagai kegiatan. Aplikasi ini sangat bermanfaat dalam menghasilkan konten informasi melalui desain yang menarik, termasuk kegiatan magang di FISIP. Kegiatan magang di FISIP memanfaatkan Canva karena kemudahan yang ditawarkannya dalam proses pembuatan desain. Dengan mengintegrasikan media baru, Canva hadir sebagai inovasi dalam dunia desain komunikasi visual. Hal ini tentunya dapat membantu mahasiswa magang FISIP untuk menciptakan desain yang kreatif dan menarik. (Amini & Suswanto, 2022)

Instagram adalah platform media sosial di mana pengguna bisa mengambil foto secara langsung dan membagikannya dengan pengguna lain. (Lidara, 2022). Penggunaan Instagram di Indonesia melesat, menjadikannya platform yang sangat populer di kalangan masyarakat. Media sosial ini tidak hanya digunakan oleh individu, tetapi juga oleh berbagai kelompok, termasuk organisasi, bisnis, dan

komunitas. Banyak organisasi memanfaatkan Instagram sebagai saluran informasi dan media berbagi, alat untuk menarik perhatian, serta sarana untuk membangun dan membentuk citra mereka. Dengan berbagai fungsinya, Instagram telah menjadi bagian penting dalam strategi komunikasi dan pemasaran. (Ulfa, 2019). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unsika menggunakan Instagram sebagai media penyebaran informasi. Munculnya sebuah kreativitas disebabkan oleh seseorang yang dapat menemukan hal baru atau menghasilkan sesuatu yang memiliki sebuah perbedaan dengan yang sudah ada. Pastinya tetap memiliki sebuah manfaat dari kreativitas yang sudah dihasilkan (Leviasari, 2021)

Seseorang dapat mengasah kreativitasnya melalui cara apapun, jika seseorang tersebut adalah mahasiswa, maka kreativitas tersebut bisa diasah dengan berbagai macam cara, salah satunya melalui program magang. Magang adalah sebuah program atau pelatihan yang diambil oleh mahasiswa untuk mengembangkan soft skill mereka. Kegiatan magang tidak hanya menguntungkan mahasiswa yang mengikuti program tersebut, tetapi juga bermanfaat bagi perusahaan. Seperti, meningkatnya reputasi perusahaan di mata masyarakat. (Lutfia & Rahadi, 2020) Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti ke beberapa mahasiswa magang FISIP, ditemukan bahwa magang FISIP menggunakan aplikasi canva sebagai alat atau media untuk menyelesaikan aktivitas desain di dalam magang FISIP.

LANDASAN TEORI

Teori

Peneliti menggunakan teori difusi inovasi yang menjelaskan dan mengkaji penyebaran sebuah inovasi di sebuah sistem sosial menggunakan sebuah saluran inovatif. Asumsi dasar teori difusi inovasi adalah salah satu saluran inovatif yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan adalah aplikasi Canva. Alat ini mampu membantu masyarakat mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka, sehingga dapat menyampaikan pesan dengan cara yang efektif melalui "desain grafis" yang menarik. (Amini & Suswanto, 2022). Dalam penelitian ini, penggunaan media yang dimaksud adalah Canva sebagai media baru, Canva hadir sebagai inovasi dalam dunia desain komunikasi visual. Aplikasi canva menghasilkan desain visual yang memicu terjadinya komunikasi. Mengacu pada teori tersebut, difusi inovasi menekankan bahwa penggunaan media canva memicu terjadinya hubungan media baru dan inovasi baru kepada khalayak dan apakah berpengaruh dan menghasilkan efek meningkatkan kreativitas penggunanya. Proses komunikasi terjadi berdasarkan tahapan yang dikemukakan oleh Rogers yaitu tahapan pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi, yang didorong oleh karakteristik inovasi. Aplikasi canva memberikan beragam fitur yang dapat digunakan oleh penggunanya, setelah pengguna melewati tahapan proses difusi inovasi maka timbul efek berupa munculnya kreativitas mahasiswa pada program *internship* FISIP.

METODE PENELITIAN

Metode Analisis

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian Kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Dalam metode ini, data dikumpulkan dengan menggunakan alat penelitian dan dianalisis secara kuantitatif atau statistik (Sugiyono, 2013). Paradigma yang dipakai dalam penelitian ini adalah positivistik yang didasarkan pada filsafat positivisme. Secara etimologis, istilah positivisme berasal dari kata "positif", pada konteks filsafat merujuk pada kejadian yang sebenarnya terjadi dan bisa dirasakan seperti kenyataan. (Irawati, Natsir, & Haryanti, 2021) Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan Kuesioner (angket). Penelitian ini menggunakan mahasiswa/i *internship* FISIP sebagai populasinya sebanyak 51 orang terhitung pada tanggal 20 April 2025. Menurut Arikunto (2012), apabila populasi terdiri kurang dari 100 orang, maka sampel diambil secara keseluruhan. Namun, jika populasi lebih dari 100 orang, sampel yang bisa diambil antara 10-15% atau 20-25% dari total populasi. Berhubung total populasi yang didapatkan tidak lebih banyak dari 100 orang, maka penulis mengambil 100% jumlah populasi yang ada pada *Internship* FISIP UNSIKA yaitu sebanyak 51 orang responden. Maka penelitian ini menggunakan Teknik sensus, yaitu mengambil seluruh populasi tanpa menarik sampel.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sample kuesioner (angket) dengan aplikasi *Google Form* sebagai media untuk menyebarkan kuesioner yang nantinya diisi oleh para responden. Menurut Sugiyono dalam Syaqira (2023) kuesioner dapat dijadikan alat yang efektif untuk mengumpulkan data asalkan peneliti memahami secara jelas mengenai variabel yang akan diukur serta apa yang diinginkan dari responden. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sampel 51 orang sebagai responden yang harus mengisi kuesioner penelitian. Teknik pengambilan menggunakan teknik sensus, yaitu mengambil seluruh populasi tanpa menarik sampel. Berdasarkan hasil pengumpulan data mayoritas berusia 21 tahun dengan presentase 39,2%, kemudian dilanjut dengan usia 22 tahun dengan presentase 35,3%, kemudian usia 20 tahun dengan presentase 19,6%, kemudian usia 19 tahun dengan presentase 3,9%, dan terakhir usia 23 tahun dengan presentase 2%.

Selain itu adapun hasil pengumpulan data berdasarkan jenis kelamin atau gender menjelaskan bahwa responden didominasi oleh Perempuan berjumlah 38 responden dengan persentase 74,5%, selanjutnya diikuti dengan laki-laki berjumlah 13 responden dengan persentase 25,5%. Masih dalam kuesioner yang sama, terdapat hasil pengumpulan data berdasarkan program studi program studi Ilmu Komunikasi memiliki jumlah mahasiswa/i terbanyak yaitu 43 orang dengan persentase 84,3%, selanjutnya diikuti dengan program studi Ilmu Pemerintahan 6 orang mahasiswa/i dengan persentase 11,8%, dan terakhir program studi Hubungan Internasional 2 orang mahasiswa/i dengan persentase 3,9%.

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		51
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.54105167
Most Extreme Differences	Absolute	.053
	Positive	.053
	Negative	-.048
Test Statistic		.053
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil uji normalitas menggunakan pengujian Kolmogorov Smirnov Test dengan nilai Asymp. Sig. (2 tailed) sebesar 0,200 lebih besar dari 5% atau 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa nilai residual data dari variabel X (aplikasi canva) dan variabel Y (keaktivitas desain konten instagram @fisipunsika) berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan pengujian selanjutnya.

Tabel 2. Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	119.180	1	119.180	49.181	<.001 ^b
	Residual	118.742	49	2.423		
	Total	237.922	50			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Dari data diatas diketahui bahwa nilai F sebesar 49.181 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,001 < 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel dependen atau dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh variabel independen (X) (aplikasi canva) terhadap variabel dependen (Y) (keaktivitas desain konten instagram @fisipunsika).

Tabel 3. Uji Parsial (t)

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.445	3.752		.119	.906
	Keunggulan Relatif	.516	.229	.243	2.259	.029
	Kesesuaian	.619	.211	.337	2.930	.005
	Kompleksitas	.642	.229	.303	2.807	.007
	Ketercobaan	-.017	.231	-.008	-.072	.943
	Keterlihatan	.487	.210	.252	2.323	.025

a. Dependent Variable: Kreativitas Desain Instagram

Diperoleh nilai t tabel sebesar 2.01410, dengan tingkat kepercayaan 95% atau 0,05. Berdasarkan data diatas, hasil uji t pada sub variabel X1 (keunggulan relatif) didapatkan nilai t hitung dan t tabel 2,259 > 2,014 dan nilai signifikansi 0,029 < 0,05, maka Ho ditolak dan H1 diterima yang artinya sub variabel X1 (keunggulan relatif) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

- Pada hasil uji t untuk sub variabel X2 (kesesuaian) didapatkan nilai t hitung dan t tabel 2,930 > 2,014 dan nilai signifikansi 0,005 < 0,05, maka Ho ditolak dan H1 diterima yang artinya sub variabel X2 (kesesuaian) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.
- Pada hasil uji t untuk sub variabel X3 (kompleksitas) didapatkan nilai t hitung dan t tabel 2,807 > 2,014 dan nilai signifikansi 0,007 < 0,05, maka Ho ditolak dan H1 diterima yang artinya sub variabel X3 (kompleksitas) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.
- Pada hasil uji t untuk sub variabel X4 (ketercobaan) didapatkan nilai t hitung dan t tabel -0,072 > 2,014 dan nilai signifikansi 0,943 < 0,05, maka Ho diterima dan H1 ditolak yang artinya sub variabel X4 (ketercobaan) tidak berpengaruh terhadap variabel Y.
- Pada hasil uji t untuk sub variabel X5 (keterlihatan) didapatkan nilai t hitung dan t tabel 2,323 > 2,014 dan nilai signifikansi 0,025 < 0,05, maka Ho ditolak dan H1 diterima yang artinya sub variabel X5 (keterlihatan) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.748 ^a	.559	.510	1.527

a. Predictors: (Constant), Keterlihatan, Keunggulan Relatif, Kompleksitas, Ketercobaan, Kesesuaian

Dari data diatas diketahui bahwa nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,748 atau 74,8% dengan koefisien determinasi (R²) sebesar 0,559 atau 55,9%. Maka, dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel independen atau variabel bebas (X) (aplikasi) dengan sub variabel X1 keunggulan relatif, sub variabel X2 kesesuaian, dan sub variabel X3 kompleksitas, sub variabel X4 ketercobaan, sub variabel X5 keterlihatan terhadap variabel dependen atau variabel terikat (Y) dapat dikatakan moderat dengan nilai sebesar 55,9% dan 74,8% sisanya dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil setelah disebarkannya kuesioner penelitian kepada 51 responden yang kemudian dilakukan olah data melalui analisis regresi linear sederhana menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 31 bahwa terdapat pengaruh dari aplikasi canva dengan sub variabel X1 keunggulan relatif, sub variabel X2 kesesuaian, sub variabel X3 kompleksitas, sub variabel X4 ketercobaan, dan sub variabel X5 keterlihatan terhadap kreativitas desain konten instagram @fisipunsika pada mahasiswa *internship* FISIP sebesar 55,9%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sub variabel X1 yaitu keunggulan relatif berpengaruh terhadap kreativitas desain konten instagram @fisipunsika pada mahasiswa *internship* FISIP dengan nilai

signifikansi $0,029 < 0,05$ nilai t hitung dan t tabel $2,259 > 2,014$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya sub variabel X_1 (keunggulan relatif) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y . Sub variabel X_2 yaitu kesesuaian berpengaruh signifikan terhadap kreativitas desain konten instagram @fisipunsika pada mahasiswa *internship* FISIP dengan nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ serta nilai t hitung dan t tabel $2,930 > 2,014$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya sub variabel X_2 (kesesuaian) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y . Sub variabel X_3 yaitu kompleksitas berpengaruh signifikan terhadap kreativitas desain konten instagram @fisipunsika pada mahasiswa *internship* FISIP dengan nilai signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$ serta nilai t hitung dan t tabel $2,807 > 2,014$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya sub variabel X_3 (kompleksitas) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y . Sub variabel X_4 yaitu ketercobaan tidak berpengaruh terhadap kreativitas desain konten instagram @fisipunsika pada mahasiswa *internship* FISIP dengan nilai signifikansi sebesar $0,943 < 0,05$ serta nilai t hitung dan t tabel $-0,072 > 2,014$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang artinya sub variabel X_4 (ketercobaan) tidak berpengaruh terhadap variabel Y . Sub variabel X_5 yaitu keterlihatan berpengaruh signifikan terhadap kreativitas desain konten instagram @fisipunsika pada mahasiswa *internship* FISIP dengan nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$ serta nilai t hitung dan t tabel $2,323 > 2,014$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya sub variabel X_5 (keterlihatan) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y .

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian data yang sudah dipaparkan, ketercobaan tidak berpengaruh signifikan terhadap kreativitas desain instagram. Namun keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, dan keterlihatan berpengaruh secara signifikan terhadap referensi gaya berhijab. Hal ini dikarenakan nilai t hitung $> t$ tabel pada keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, dan keterlihatan. Namun, t hitung $< t$ tabel pada ketercobaan.

Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Konten Instagram @fisipunsika Pada Mahasiswa Internhsip Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP)”, maka peneliti memberikan saran sebagai masukan yang diharapkan dapat bermanfaat meliputi:

1. Saran akademis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan bidang ilmu komunikasi dengan mengkaji lebih dalam tentang inovasi dan fitur pada aplikasi canva terhadap kreativitas mahasiswa magang. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi literatur untuk penelitian selanjutnya agar dapat melakukan penelitian dengan memperhatikan faktor lain seperti variabel lain diluar penelitian ini.

1. Saran praktis

Hasil dalam penelitian ini menunjukan bahwa seluruh sub variabel berpengaruh signifikan dengan hasil koefisien determinasi sebesar 55,9%. Hasil ini memberikan pengetahuan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti variabel lain diluar keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, ketercobaan, dan keterlihatan. Selain itu saran peneliti adalah untuk memperhatikan instrumen penelitian agar responden nantinya lebih mengerti dan mudah memahami maksud dari instrumen yang disebar

DAFTAR PUSTAKA

- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>
- Amini, A. N., & Suswanto, B. (2022). Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Magang Sctv 2023. *INTERPRETASI: Communication & Public Relation*, 3(1), 34-47.
- Lutfia, D. D., & Rahadi, D. R. (2020). Analisis Internship bagi peningkatan kompetensi mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 8(3), 199-204.
- Syaqira, Abidin, Z. ., & Kusumaningrum, R. . (2023). Product Placement “Gobnee” dan Drama Korea “Business Proposal”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2200–2205. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6158>
- Irawati, D., Fatah Natsir, N., Haryanti, E., & Islam, E. (2021). Positivisme, Pospositivisme, Teori Kritis, dan Konstruktivisme dalam Perspektif “Epistemologi Islam” Kata kunci. Dalam *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 4). <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>

- Leviasari, R. A. (2021). Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta , 1-11.
- Lidara, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram @Infopku_ Sebagai Media Informasi Online Kota Pekanbaru. UIN Suska Riau (Skripsi), 5317, 1–84. https://repository.uin-suska.ac.id/63494/1/SKRIPSI_GABUNGAN.pdf
- Pahlevi, F. H., Abidin, Z., & Kusumaningrum, R. (2024). Unggahan Konten @Rubrikgrafis dan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Design. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15050>