



PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA MAHASISWA MAGANG SCTV 2023

Annisa Nur Amini¹, Budi Suswanto²

annisanuramini03@gmail.com¹, budi.suswanto@ibm.ac.id²
Program Studi Ilmu Komunikasi^{1,2} Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi

Abstract

This study aims to determine the effect of the Canva application on visual communication design creativity in SCTV 2023 internship students. The data collection method used in this study was a questionnaire. The population in this study were 2023 SCTV internship students. The sampling technique used was purposive sampling with a sample size of 70 respondents. data analysis methods used are validity test, reliability test, normality test, linearity test, simple linear regression analysis, partial significant test (T) and determination coefficient test (R-Square) using the SPSS 25 application. The results of this study state that $t_{count} > t_{table}$ ($10.478 > 1.667$), namely H_0 is rejected, H_1 is accepted, and the results of the significance test of $0.00 < \alpha$ value (α) 0.1 which means that there is an effect of the Canva application on visual communication design creativity..

Keyword: Graphic Desain Media, Canva Application, Creativity, Visual Communication Desain

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, kemajuan komunikasi dan teknologi informasi telah mempermudah seseorang dalam melakukan berbagai macam kegiatannya. Salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini adalah munculnya berbagai macam aplikasi sebagai sarana dalam komunikasi. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai macam hal. Salah satunya adalah desain grafis. Desain grafis sendiri merupakan salah satu dari banyak sarana komunikasi yang digunakan, agar pesan yang disampaikan dapat disampaikan kepada orang lain.

Media desain grafis adalah alat yang dapat membantu orang mengembangkan kreativitas dan imajinasinya untuk menyampaikan sesuatu yang menarik. Berbagai bentuk kretivitasnya dan inovasi yang berdatangan dalam segala bidang yang dapat membantu memudahkan kehidupan manusia untuk berkomunikasi banyak sekali media yang dapat kita gunakan sebagai alat bantu dalam berkomunikasi, hal ini dapat dicapai jika komunikasi desain visual dengan menarik sehingga efektif dan di era media sosial seperti saat ini konten menjadi suatu hal yang tak dapat di abaikan terutama yang berkaitan dengan visual.

Menurut Danton Sihombing, komponen grafis seperti simbol, ilustrasi dan tipografi digunakan sebagai perangkat komunikasi dan visual. Secara umum, desain grafis merupakan seni dalam



berkomunikasi yang menggunakan tulisan, gambar dan ruang. Desain grafis itu sendiri adalah komponen dari komunikasi visual. komunikasi visual melibatkan penglihatan melalui konsep media. Sangat mungkin untuk menyampaikan sesuatu kepada seseorang atau khalayak melalui penggunaan media penggambaran yang dapat dibaca melalui penglihatan. Sangat beragam dalam penyampaian komunikasi visual yaitu dengan seni, ilustrasi, warna, lambang, gambar, desain grafis dan tipografi.

Tujuan ilmu desain komunikasi visual merupakan untuk mempelajari konsep-konsep komunikasi praktis melalui berbagai macam media dan menggunakan elemen grafis seperti tatanan huruf, komposisi warna, gambar, bentuk dan layout untuk menyampaikan pesan dan ide. Dengan cara ini, ide dapat diterima oleh sasaran penerimaan pesan. Ilmu komunikasi dan desain grafis tentunya saling berkaitan karena desain grafis kreatif berfungsi sebagai media penyalur pesan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sehingga mereka dapat memahaminya.

Desain komunikasi visual meliputi tentang desain grafis, dalam membuat sebuah bentuk desain grafis hanya sebagian orang yang bisa membuatnya. Untuk membuat desain grafis, tentunya menggunakan aplikasi yang tidak mudah, pengguna harus belajar menggunakan aplikasi yang tidak mudah sebelum membuat desain grafis. Untuk memecahkan masalah hal ini, saat ini ada banyak platform yang bermunculan untuk menyelesaikan desain grafis seperti logo, poster, dan presentasi. Canva adalah salah satu situs dan aplikasi yang mampu membantu dan menciptakan konten visual yang diinginkan

Canva didirikan oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams pada 1 Januari 2012. Pada tahun pertamanya saja, Canva telah mencapai 750 ribu pengguna. Berbagai macam fitur yang ada di aplikasi Canva memudahkan dalam membuat sebuah desain, dengan menggunakan aplikasi Canva dapat membuat berbagai bentuk hasil dalam bentuk visual, seperti poster, logo, presentasi, proposal, atau desain produk. Mereka juga dapat menambahkan atau mengubah efek pada foto. Canva juga dapat digunakan melalui telepon, laptop, atau komputer yang terhubung ke internet. Dengan fitur-fitur aplikasi Canva yang mempunyai template desain, tidak berarti pengguna tidak dapat mendesain dengan kreativitas mereka sendiri.

Pengguna bisa mendesain sesuai keinginan dan kreativitas mereka sendiri untuk menampilkan karya secara visual. Sangat penting bahwa setiap orang memiliki kreativitas dalam dirinya, dan seiring berjalannya waktu, setiap orang mulai mengasah kreativitasnya untuk menjadi lebih kompetitif di semua bidang. Sebuah kreativitas yang dimiliki seseorang itu sangatlah penting, kreativitas tidak harus berasal dari penemuan pertama, tetapi juga dapat berasal dari modifikasi penyesuaian terhadap penemuan yang sudah ada sehingga hasil modifikasi tersebut dapat meningkatkan nilai penemuan pertama.

Sejak aplikasi Canva memiliki lebih dari 3,5 juta desain dan lebih dari 10 juta pengguna di Indonesia sejak menyediakan versi dalam bahasa Indonesia. Dari jumlah desain tersebut di antaranya dibuat di Jakarta. Tujuh Canva menghubungkan semua orang untuk membuat berbagai macam jenis desain dengan mudah secara *online*. Lebih dari 10 juta orang telah



menggunakan Canva, yang tersedia di lebih dari 196 negara, termasuk di Jakarta. Canva melihat Indonesia sebagai pasar strategis.

Di era media *online* saat ini, Canva sangat dimanfaatkan untuk proses membuat *thumbnail YouTube* berita, dan video animasi berita *online*. Seperti yang digunakan untuk pembuatan konten berita digitalnya mahasiswa magang SCTV tahun 2023. Faktanya beberapa orang dalam membuat desain menggunakan media aplikasi Canva. Aplikasi Canva yang merupakan termasuk media baru dan mudah digunakan, bisa menjadi inovasi baru dalam dunia desain grafis. Dan ini dapat membantu mahasiswa magang SCTV 2023 dalam mendesain dengan kreatif dan menarik, desain yang dibuatnya.

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi Canva

Aplikasi Canva merupakan sebuah platform dan juga aplikasi *desain* grafis untuk medesain grafis media sosial, poster, presentasi dan konten visual lainnya, aplikasi Canva berbasis *online* yang mudah di akses menggunakan mobile atau desktop, aplikasi Canva terdiri dari dua jenis layanan yakni Canva gratis dan Canva pro atau berbayar pada layanan berbayar.

Menurut Rahmayanti & Jaya (2020) Canva adalah program desain *online* yang berisi berbagai tools atau alat editing untuk membuat desain grafis. Dengan menggunakan media Canva dapat menciptakan sebuah inovasi dan kreativitas seseorang dalam mempermudah proses pembelajaran komunikasi. media ini juga dapat memudahkan khalayak menerima pesan atau mempelajari media dengan lebih mudah dengan tampilannya yang lebih menarik.

Kreativitas

Kata kreativitas, dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KBBI) yang berarti kreatif, memiliki kemampuan untuk mencipta. Kreativitas sendiri diartikan sebagai kreativitas atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Menurut Amabile (1996) Kreativitas merupakan komponen konseptual yang memiliki faktor ekstrinsik yang tidak hanya di dorong oleh faktor subsequent interest tapi juga didukung oleh faktor peforma yang dapat mempengaruhi kreativitas. Komponen konseptual dalam kreativitas ini terdiri dari tiga komponen utama, yakni kemampuan yang relevan dengan kreativitas, pemikiran kreatif (*creative thinking*) dan motivasi. Intinya kreativitas merupakan bentuk perwujudan dari kemampuan mental individu serta rasa ingin tahunya dalam upaya menghasilkan sesuatu yang baru.

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual diartikan sebagai seni menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa yang disampaikan melalui media berupa desain dengan tujuan mempengaruhi, menginformasikan hingga merubah perilaku target khalayak. Sedangkan bahasa yang rupa dipakai berbentuk simbol, tanda, grafis, ilustrasi gambar, tipografi, huruf dan sebagainya. pada tahun 1980-an di Indonesia Desain komunikasi visual dipopulerkan oleh desainer grafis asal Belanda bernama Gert Dumbar.

Dalam konsep media , aplikasi Canva termasuk media baru dan inovasi baru dalam dunia desian. Media baru lahir seiring dengan berkembangnya internet. Menurut Lee M dan Carla



Jonshon (2007:382-383) Suswanto, Budi, Amilia Susilo, (2020), Internet dirujuk sebagai ruang maya atau disebut sebagai tempat di mana informasi super cepat (*Information superhighway*), dan memungkinkan untuk melakukan transfer informasi secara elektronik.

Menurut Denis McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa (2011:43), ciri utama dari media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka dan sifatnya yang berada dimana-mana atau tidak bergantung pada lokasi. Karakteristik media baru, diantaranya berbentuk digital, interkatif, hipertekstual, virtual, networked, dan simulated. New media muncul memberikan penawaran yang kompleks, dari segi manfaat dan efeknya. Dari tugas awal yang mempermudah sampai pada taraf membuat candu. Tergantung atas apa yang telah disediakan. Banyak kemudahan untuk melakukan interaksi melalui *new media*. Jarak di pangkas, waktu dipersingkat. Kecepatan adalah yang utama, kelengkapan dapat menjadi mengusulkan dirinya.

Membicarakan tentang kemudahan akan media, Teori Difusi Inovasi berkaitan erat dengan memudahkan komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada khalayak menggunakan media, salah satu media inovasi baru yang bisa menyampaikan pesan yaitu menggunakan aplikasi Canva, alat yang dapat membantu orang mengembangkan kreativitas dan imajinasinya untuk menyampaikan pesan yang menarik dengan adanya desain grafis yang kreatif, maka pesan dapat tersampaikan dengan cara yang menarik pada khalayak. dipopulerkan oleh Everett Rogers pada tahun 1964 mendefinisikan jenis komunikasi tertentu di mana pesan adalah konsep baru (Supradaka, 2022).

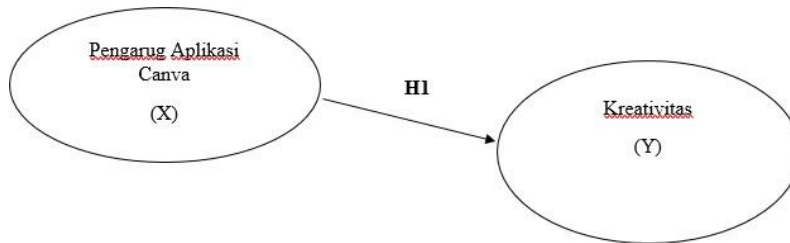
Di buku Rogers yang berjudul *Diffusion of Innovations* (1983), terdapat lima karakteristik yang membentuk difusi inovasi. Sebagai berikut:

1. *Relatif Advantage* (keunggulan relatif) adalah tingkat inovasi yang dianggap lebih baik daripada gagasan inovasi sebelumnya.
2. *Compatibility* (kesesuaian) adalah tingkat inovasi yang dianggap sesuai dengan kebutuhan, nilai, pengalaman dan kebutuhan pengadopsi.
3. *Complexity*, juga dikenal sebagai kompleksitas, adalah tingkat inovasi yang dianggap sulit untuk digunakan atau dipahami oleh penerima, atau tingkat inovasi yang dianggap mudah digunakan atau dipahami oleh sebagian anggota sistem sosial.
4. *Triability* (Ketercobaan) ada delapan karakteristik inovasi yang dapat dicoba yang akan diterima dan diterapkan lebih sering dan lebih cepat daripada inovasi yang tidak dapat diterapkan.
5. *Observability*, (Keterlihatan) juga dikenal sebagai keterampilan, mengacu pada seberapa jauh suatu inovasi dapat diamati oleh orang lain. Semakin mudah bagi orang lebih cenderung mengadopsi hasil yang lebih mudah dilihat.

Berdasarkan Teori New Media dan Teori Difusi Inovasi terdapat hubungan integral antara khalayak, media, dan inovasi baru yang lebih luas . ketika khalayak merasakan media baru dengan inovasi baru yaitu aplikasi desain yang memudahkan penggunaannya dalam mendesain di kehidupan sehari-harinya, maka khalayak akan beralih ke media tersebut untuk mengirim pesan atau informasi dalam bentuk kreatif dan menarik kepada khalayak. Penggunaan media ini lah yang memicu terjadinya hubungan media baru dan inovasi baru kepada khalayak.



Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangan gambar:

→ : Menandakan pengaruh
Variabel X : Pengaruh Aplikasi Canva
Variabel Y : Kreativitas

H0 : Tidak ada pengaruh antara aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual

H1 : Terdapat pengaruh antara aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode survei dan angket. Sugiyono, (2018 p 56) menjelaskan dalam buku Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D bahwa metode penelitian yang digunakan adalah survei dengan pengumpulan data melalui kuesioner.

Metode Kuantitatif digunakan untuk mendapatkan dari tempat yang alamiah dan bukan dari buatan. Dalam metode survei, peneliti biasanya melakukan pendekatan dengan cara menyebarkan kuesioner. Sugiyono (2018:199) menjelaskan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena ingin mengetahui seberapa pengaruh antara variabel aplikasi Canva (X) dengan kreativitas (Y) terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa magang SCTV 2023.

Untuk teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Pendapat ini ditetapkan oleh peneliti karena penelitian disajikan dengan angka-angka dan menggunakan ilmu statistika.

Populasi yang digunakan peneliti adalah mahasiswa magang SCTV 2023 yang menggunakan aplikasi Canva, Menurut (Sugiyono, 2018:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mampu mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti. Peneliti sendiri dilakukan pada tanggal 16 juni 2023 dengan menyebarkan dua



puluh pertanyaan kepada seluruh melalui Google formulir.

Dalam menentukan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus “Slovin” atau rumus Yamane dikarenakan jumlah populasi telah diketahui. Pada mahasiswa magang SCTV angkatan 2023 dengan populasi 235 orang. Dalam penelitian ini peneliti memakai sepuluh persen, rumusnya slovin untuk menentukan jumlah sampel sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel yang di perlukan

N=Jumlah Populasi

e = Tingkat Kesalahan Sampel; (Sampling error), biasanya 10% atau 0,1 maka dapat dihitung dari populasi sebagai berikut:

$$n = \frac{235}{1 + 235(0,10)^2} = 70$$

Berdasarkan perhitungan pengambilan sampel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 70 responden pada mahasiswa magang SCTV. Proses survei penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan data lewat kuesioner yang diberikan kepada responden tentang pengaruh aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa magang SCTV Angkatan 2023 dengan menggunakan purposive sampling dengan menggunakan kriteria tertentu.

Adapun kriterianya adalah:

1. Mahasiswa magang SCTV 2023.
2. Mahasiswa magang SCTV yang menggunakan aplikasi Canva.

Data pada penelitian berupa data deskriptif, teknik pengumpulan data didapatkan dari hasil observasi, penyebaran angket, dan studi dokumen. analisis data kuantitatif yang didapatkan menggunakan analisis statistik deskriptif dengan persentase tabel. Skala pengukuran instrument penelitian ini menggunakan skala likert, dengan rentangan skor antara satu sampai lima, sehingga diperoleh rata-rata (mean). Data yang didapatkan dilakukan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, uji parsial t, uji koefisien determinasi R Square.

Instrumen penelitian ialah serangkaian alat yang digunakan guna memperoleh atau mengumpulkan data dalam upaya menyelesaikan permasalahan penelitian atau mencapai tujuan penelitian (Kusumastuti, Khoiron, and Achmadi 2020: 49). Mukadis et al., (dalam Kusumastuti, Khoiron, dan Achmadi 2020: 49) menyatakan bahwa apabila data yang diperoleh tidak akurat atau valid, maka hasil yang diambil tidak akan tepat atau invalid.

Berdasarkan instrumen, maka indikator variabel dalam instrument penelitian ini adalah :

1. Indikator Aplikasi Canva (X)
 - a. Fitur yang mudah digunakan
 - b. Aplikasi Canva sebagai media baru dan inovasi baru dalam media desain



- c. Aplikasi Canva Memudahkan Pengguna dalam mendesain
 - d. Aplikasi Canva salah satu media desain dengan inovasi baru
 - e. Flexibel penggunaan pada perangkat keras (Komputer, Laptop, Handphone)
2. Indikator Kreativitas Desain Komunikasi Visual
- a. Kreativitas
 - b. Efektivitas (Mepercepat hasil atau pekerjaan)
 - c. Kuantitatif (Banyaknya penggunaan aplikasi Canva oleh mahasiswa)

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator
1	Pengaruh Canva	Aplikasi <ul style="list-style-type: none">- Banyaknya Fitur- Fitur yang mudah digunakan- Aplikasi Canva Memudahkan Pengguna dalam mendesain- Aplikasi Canva salah satu media desain dengan inovasi baru- Fleksibel penggunaan pada perangkat keras (Komputer, Laptop dan Handphone)
2	Kreativitas Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none">- Kreativitas- Efektivitas (Mempercepat Hasil atau pekerjaan)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur suatu data dari kuesioner atau menguji tiap-tiap butir pertanyaan telah mewakili tiap indikator. Validitas pengukuran tersebut dilakukan dengan bantuan *software SPSS*. Ver.25. Uji validitas dilakukan dengan melihat korelasi antara skor tiap-tiap item pertanyaan dengan skor total.

1. Uji Validitas Pengaruh Aplikasi Canva

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Nomor	Koefision korelasi (R hitung)	Rtabel	Keterangan
1	0,780**	0,198	Valid
2	0,861**	0,198	Valid
3	0,774**	0,198	Valid
4	0,747**	0,198	Valid
5	0,594**	0,198	Valid
6	0,704**	0,198	Valid
7	0,749**	0,198	Valid
8	0,737**	0,198	Valid
9	0,732**	0,198	Valid
10	0,722**	0,198	Valid

Sumber : Data diolah SPSS Versi 25, 2023



Berdasarkan tabel 2 diatas, kuesioner yang berisi 10 pernyataan yang telah diisi 70 responden pada penelitian ini. Untuk mengetahui pertanyaan kuesioner mana yang valid dan tidak valid maka perlu untuk mencari tahu Rtabelnya terlebih dahulu. Rumus dari Rtabel adalah

$$\begin{aligned}df &= N-2 \\ &= 70-2 \\ &= 68\end{aligned}$$

Sehingga Rtabelnya adalah 0,198 yang didapat dari menggunakan sampling eror 10% dengan signifikansi 0,1 dengan uji 2 sisi dan 10 pertanyaan kuesioner dari variabel aplikasi Canva hasilnya adalah valid karena hasilnya melebihi jumlah Rtabel yaitu 0,198.

2. Uji Validitas Kreativitas

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Nomor	Koefisien korelasi (R hitung)	Rtabel	Keterangan
11	0,702**	0,198	Valid
12	0,699**	0,198	Valid
13	0,662**	0,198	Valid
14	0,577**	0,198	Valid
15	0,719**	0,198	Valid
16	0,822**	0,198	Valid
17	0,586**	0,198	Valid
18	0,733**	0,198	Valid
19	0,682**	0,198	Valid
20	0,759**	0,198	Valid

Sumber : Data diolah SPSS Versi 25, 2023

Berdasarkan hasil tabel 3 di atas, hasil uji validitas kuesioner yang berisi 10 pertanyaan kuesioner yang telah diisi 70 responden pada variabel kreativitas desain komunikasi visual hasilnya adalah valid.

Uji Reabilitas

Uji Reabilitas dilakukan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Tingkat reabilitas suatu variabel penelitian dapat dilihat dari hasil statistik cronbach alpha (α). Suatu variabel penelitian dikatakan variabel apabila memberikan nilai cronbach alpha $> 0,60$ dan dikatakan tidak reliabel jika cronbach alpha $< 0,60$. Hasil perhitungan uji reabilitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas

Varibel	Cronbach alpha	Nilai Kritis	Keterangan
Aplikasi Canva	0,909	0,60	Reliabel
Kreativitas Desain	0,880	0,60	Reliabel



Komunikasi Visual

Sumber : Data diolah SPSS Versi 25, 2023

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti dengan variabel pengaruh aplikasi Canva memiliki nilai sebesar $0,909 > 0,60$ dan variabel kreativitas desain komunikasi visual memiliki nilai sebesar $0,880 > 0,60$ yang menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini reliabel.

Uji Normalitas

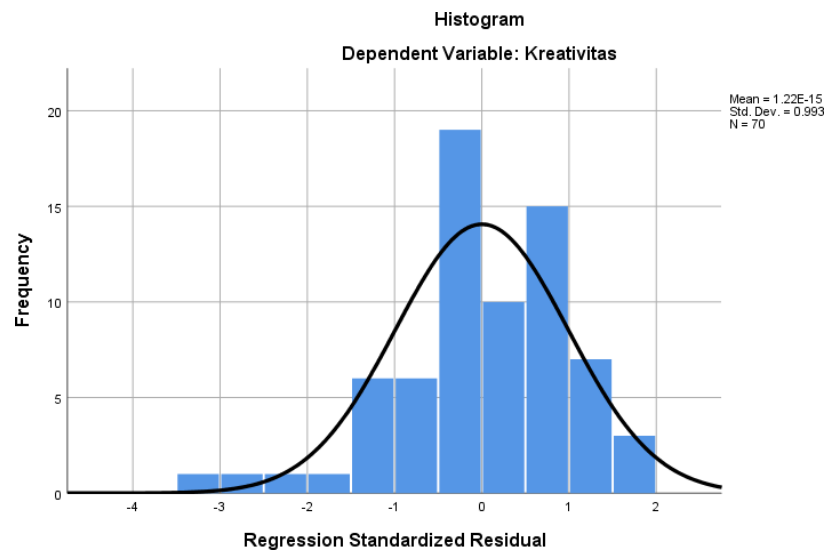
Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah variabel terikat dan variabel bebas dalam metode regresi memiliki distribusi normal (Ginting & Silitonga, 2019). Data dengan distribusi normal atau mendekati normal dianggap memiliki model regresi yang baik. Dalam penelitian ini, analisis statistic nonparametik satu sampel Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa p-value lebih besar dari 0,1 dan sebaliknya menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.63944424
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.095
	Positive	.052
	Negative	-.095
Test Statistic		.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.194 ^c

Sumber : Data diolah SPSS Versi 25, 2023

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat diketahui bahwa besarnya Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,194 > 0,1$ Hal ini sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal dan dapat digunakan dalam penelitian.



Gambar 2. Histogram Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 2, tampilan grafik histogram diatas memberikan pola distribusi yang normal karena menyebar secara merata baik ke kiri maupun ke kanan.

Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang di uji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan Green et al., (2020). Uji ini biasanya digunakan untuk sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi linear.

Tabel 6. Hasil Uji Lienaritas

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kreativitas Desain Komunikasi Visual *	Between Groups	(Combined)	1811.043	21	86.240	7.157	.000
		Linearity	1475.500	1	1475.500	122.448	.000
		Deviation from Linearity	335.543	20	16.777	1.392	.173
Aplikasi Canva	Within Groups		578.400	48	12.050		
	Total		2389.443	69			

Sumber : Data diolah SPSS Versi 25, 2023

Berdasarkan tabel 6 diatas, dapat di ketahui bahwa nilai signifikansi (P value sig.) pada baris Deviation from Linearity sebesar 0,173. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel pengaruh aplikasi Canva (X) dan kreativitas desain komunikasi visual (Y) terdapat hubungan yang linear.

Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independent dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independent mengalami kenaikan atau penurunan.



Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	13.422	2.713		4.948	.000
	Aplikasi Canva	.686	.065	.786	10.478	.000

a. Dependent Variable: Kreativitas Desain Komunikasi Visual

Sumber : Output SPSS versi 25.0

Berdasarkan tabel 7 diatas, diperoleh persamaan regresi linear sederhana: $Y = a + bX$

Keterangan

Y : Variabel Dependen (variabel terikat)

X : Variabel Independen (Variabel bebas)

a : Konstanta

b : Koefisien regresi

$$Y = 13,422 + 0,686 X$$

Y = Kreativitas Desain Komunikasi Visual

X = Aplikas Canva

Persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Konstan (a) yang dihasilkan sebesar 13,422 menunjukkan bahwa jika variabel kreativitas desain komunikasi visual bernilai nol atau tetap maka akan meningkatkan kreativitas desain komunikasi visual mahasiswa sebesar 13,422 satua atau sebesar 13,4%.
2. Nilai koefision Aplikasi Canva sebesar 0,686 menunjukkan bahwa jika variabel aplikasi Canva meningkat 1% maka akan meningkatkan kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa magang SCTV sebesar 0,686 atau sebesar 68,6%.

Pengujian Hipotesis

Uji Parsial (Uji T)

Uji T bertujuan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independent secara individual (parsial) dalam menerangkan variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji-t dengan nilai signifikan $\alpha = 10\%$ sebagai berikut :

1. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai probabilitas
 - a. Jika signifikan $< 0,1$ maka H_0 ditolak, H_1 diterima
 - b. Jika signifikansi $> 0,1$ maka H_0 , diterima, H_1 ditolak
2. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai t-hitung
 - a. Jika t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak H_1 diterima
 - b. Jika t hitung $< t$ tabel, maka H_0 diterima H_1 ditolak

Hasil analisis untuk mengetahui uji t dengan menggunakan SPSS versi 25 dapat di lihat dari tabel 8 sebagai berikut :



Tabel 8. Hasil uji t

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	13.422	2.713		4.948	.000
Aplikasi Canva	.686	.065	.786	10.478	.000

Dependent Variable: Kreativitas Desain Komunikasi Visual

Sumber : Data diolah SPSS Versi 25, 2023

Berdasarkan tabel 8 di atas, menunjukkan bahwa t hitung pada aplikasi Canva adalah 10,478. Pada derajat kebebasan ($df = n - 2 = 70 - 2 = 68$) maka dapat diperoleh nilai t pada tabel, yaitu : t tabel = 1,667. Maka dapat disimpulkan bahwa :

1. $0,00 < 0,1$, Terdapat pengaruh kreativitas desain komunikasi visual terhadap aplikasi Canva
2. $10,478 > 1,667$ yaitu H_0 ditolak. Terdapat pengaruh aplikasi Canva.
3. Berdasarkan kriteria diatas maka H_0 ditolak H_a diterima. Berarti aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas desain komunikasi visual terhadap mahasiswa magang SCTV 2023.

Uji Determinasi (*R Square*)

Koefisien determinasi (*R Square*) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independent aplikasi Canva mampu menjelaskan variabel dependen. Berikut ini hasil uji determinasi (*R Square*)

Tabel 9. Hasil Uji Determinasi (R Square)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.786 ^a	.618	.612	3.66611

a. Predictors: (Constant), Aplikasi Canva

Sumber : Data diolah SPSS Versi 25, 2023

Berdasarkan tabel 9 di atas, besar nilai korelasi (R) yakni 0,786 dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi atau R Square = 0,618 yang berarti pengaruh variabel independen aplikasi Canva terhadap variabel dependen kreativitas desain komunikasi visual ialah sebesar 61,8%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva memiliki pengaruh dalam kreativitas desain komunikasi visual. Hal ini menunjukkan bahwa data pengguna aplikasi Canva yang semakin tinggi di Indonesia dengan 10 juta pengguna salah satunya di Jakarta tempat saya magang di SCTV Tower. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan pada 70



responden dalam penyebaran kuesioner.

Selain itu pengaruh tersebut didukung oleh teori difusi inovasi, hasil ini didapat dengan membuat kuesioner yang merujuk pada aplikasi Canva mempunyai sebuah inovasi karena mempunyai beragam fitur-fitur untuk diterapkan dengan penggunaannya yang flexible pada handphone, laptop atau komputer dan mudah diterapkan oleh penggunanya maupun mahasiswa untuk membuat sebuah desain grafis ataupun konten desain. Dapat dikatakan bahwa aplikasi Canva sangat mudah digunakan atau diterima oleh mahasiswa.

Mahasiswa magang SCTV merasa mudah dalam mendesain karena adanya aplikasi Canva yang memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan. Melalui fitur template siap pakai, ilustrasi, icon, teks dan background yang sangat banyak, maka mahasiswa dapat berkreasi kreativitasnya untuk mendesain dengan lebih mudah. Hal ini masuk dalam hubungan teori difusi inovasi. Adapun hubungan antara desain grafis dan ilmu komunikasi adalah dengan adanya desain grafis yang kreatif, maka pesan dapat tersampaikan dengan cara yang menarik pada khalayak.

Peneliti juga menggunakan aplikasi teori new media dalam mengupas penelitian ini. Korelasi antara teori new media dengan teori difusi inovasi yang dipakai penulis dalam penelitian ini juga dapat dilihat dari penentuan soal kuesioner yang telah dijawab oleh para responden. Dapat diketahui bahwa aplikasi Canva sebagai media baru yang menggunakan teknologi digital dan penggunaan internet yang memudahkan penggunaannya dalam membuat desain. Hal inilah yang membuat penulis menerapkan teori ini untuk mendapatkan hasil yang pasti dari penyebaran kuesioner kepada responden.

Hasil data dari penyebaran kuesioner pada 70 responden dapat dilihat dari perhitungan regresi linear sederhana dan uji hipotesis (uji t) maka dapat dilihat dari

1. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($10,478 > 1,667$) yaitu H_0 ditolak, H_1 diterima, serta hasil uji signifikansi sebesar $0,00 <$ dari nilai alpha (α) $0,1$ yang berarti terdapat pengaruh aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual.
2. Dalam hasil uji determinasi menunjukkan, *R Square* aplikasi Canva memiliki pengaruh sebesar $0,618$. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva berpengaruh pada kreativitas desain komunikasi visual sebesar $61,8\%$. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa magang SCTV 2023 sisanya sebesar $38,2\%$ dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang dilakukan terkait pengaruh aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa magang SCTV 2023, Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa, hal ini dibuktikan dari nilai persamaan regresi nilai sederhana yaitu $Y = 13,422 + 0,686 X$, konstanta sebesar $13,422$ menyatakan bahwa jika aplikasi Canva tidak memiliki pengaruh terhadap kreativitas adalah sebesar $13,422$ dan apabila aplikasi Canva memiliki pengaruh atau meningkatkan kreativitas desain komunikasi visual secara positif sebesar $0,686$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, adanya aplikasi Canva



berpengaruh signifikan positif terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa magang SCTV 2023.

2. Terdapat faktor pengaruh aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual yaitu dari sejumlah 70 responden terdapat 54 responden atau (77%) yang setuju dan sangat setuju bahwa salah satu faktor pengaruh aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual adalah adanya fitur aplikasi Canva yang membuat penggunaannya memudahkan dalam mendesain.

Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dan melanjutkan penelitian ini, disarankan untuk meneruskan atau mengembangkan penelitian ini dengan mencari variabel yang lain yang dapat mempengaruhi aplikasi Canva .
2. Penelitian ini diharapkan dapat membuat acuan bagi desainer atau penggunaannya untuk semakin mengembangkan kreatifitasnya melalui aplikasi Canva.

DAFTAR PUSTKA

- Ginting, M. C., & Silitonga, Ivo maelina. (2019). Pengaruh Pendanaan Dari Luar Perusahaan dan Modal Sendiri Terhadap Tingkat Profitabilitas pada Perusahaan Property And Real Estate Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Manajemen*, 5(2), 195–204. <http://ejournal.lmiimedan.net/index.php/jm/article/view/69>
- Green, P., Dan, M., Image, B., Kasus, S., Followers, P., & Twitter, A. (2020). Pengaruh Green Marketing dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @TheBodyShopIndo). *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i1.371>
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Suswanto, Budi, Amilia Susilo, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Viu Oleh Remaja Terhadap Minat Menonton Televisi Pada Tayangan Drama Korea “The World Of The Married” (Open Chat Drama Asia)". *Jurnal Interpretasi*, 1, 79– 90.