

## EFEKTIVITAS CANVA TERHADAP PRODUKSI KONTEN VISUAL EDUKASI DIGITAL PADA DIVISI COMMUNITY PARTNERSHIP MARKETING AND PUBLICATION SEAMEO SEAMOLEC

Desnia Aurelia Salsabilla<sup>1</sup>, Refiana Dwi Maghfiroh<sup>2</sup>  
[22012010290@student.upnjatim.ac.id](mailto:22012010290@student.upnjatim.ac.id)<sup>1</sup>, [refiana.dwi.febis@upnjatim.ac.id](mailto:refiana.dwi.febis@upnjatim.ac.id)<sup>2</sup>  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

### ABSTRAK

Era digital telah mengubah pola komunikasi dan penyebaran informasi, menuntut organisasi untuk menghasilkan konten visual berkualitas secara efisien. Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas Canva terhadap produksi konten visual edukasi digital pada Divisi Community Partnership Marketing and Publication SEAMEO SEAMOLEC. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif selama satu bulan dan wawancara mendalam dengan tiga narasumber utama yang terdiri dari graphic designer dan photo-videographer. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dengan validitas data dijaga melalui triangulasi metode, waktu, dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memberikan dampak positif signifikan terhadap efektivitas produksi konten visual melalui peningkatan efisiensi waktu, demokratisasi akses teknologi desain, dan konsistensi identitas visual organisasi. Fitur-fitur unggulan seperti template library, brand kit, magic resize, dan kolaborasi real-time terbukti mempersingkat proses produksi dan meningkatkan partisipasi tim. Namun, keterbatasan teknis seperti ketergantungan pada koneksi internet stabil dan batasan dalam desain kompleks masih memerlukan kombinasi dengan perangkat lunak profesional lainnya. Transformasi budaya kerja menuju ekosistem kolaboratif berbasis cloud berlangsung efektif dengan adaptasi yang relatif cepat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva efektif sebagai solusi teknologi untuk meningkatkan produktivitas dan konsistensi visual dalam produksi konten edukasi digital, namun penggunaannya optimal ketika terintegrasi dengan platform desain profesional lainnya.

**Kata Kunci:** Canva, Efektivitas, Konten Visual, Edukasi Digital, Seamolec.

### ABSTRACT

*The digital era has transformed communication patterns and information dissemination, demanding organizations to produce quality visual content efficiently. This study aims to examine the effectiveness of Canva on digital educational visual content production in the Community Partnership Marketing and Publication Division of SEAMEO SEAMOLEC. The research method uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through participatory observation for one month and in-depth interviews with three main informants consisting of graphic designers and photo-videographers. Data analysis uses the Miles and Huberman interactive model with data validity maintained through method, time, and source triangulation. The results show that Canva has a significant positive impact on visual content production effectiveness through improved time efficiency, democratization of design technology access, and organizational visual identity consistency. Key features such as template library, brand kit, magic resize, and real-time collaboration prove to shorten production processes and increase team participation. However, technical limitations such as dependence on stable internet connections and constraints in complex design still require combination with other professional software. The transformation of work culture towards a cloud-based collaborative ecosystem takes place effectively with relatively rapid adaptation. This study concludes that Canva is effective as a technology solution to improve productivity and visual consistency in digital educational content production, but its use is optimal when integrated with other professional design platforms.*

**Keywords:** Canva, Effectiveness, Visual Content, Digital Education, SEAMOLEC.

## PENDAHULUAN

Era Digital telah mengubah pola komunikasi dan penyebaran informasi secara mendasar. Transformasi digital yang berlangsung pesat dalam dua dekade terakhir telah menciptakan ekosistem informasi yang didominasi oleh konten visual dan multimedia (Nasrullah Ruli, 2018). Fenomena ini diperkuat dengan statistik penggunaan internet di Indonesia yang mencapai 210 juta pengguna pada tahun 2023, dengan 89% diantaranya mengonsumsi konten visual melalui berbagai media digital (APJII, 2024). Pergeseran perilaku konsumsi informasi masyarakat dari format teks ke visual telah menjadi karakteristik utama komunikasi digital kontemporer.

Dominasi konten visual dalam ekosistem digital menciptakan tantangan baru bagi organisasi dalam memenuhi ekspektasi audiens yang semakin tinggi terhadap kualitas dan konsistensi produksi konten.. Appel et al., (2020) dalam *Journal of the Academy of Marketing Science* menegaskan bahwa organisasi, termasuk institusi edukasi, menghadapi tantangan dalam mengembangkan strategi konten visual yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif audiens di berbagai media digital. Kompleksitas ini semakin meningkat dengan adanya tuntutan personalisasi konten sesuai dengan karakteristik audiens yang beragam. Kebutuhan akan kecepatan produksi konten visual yang tidak mengorbankan kualitas menjadi dilemma utama yang dihadapi banyak institusi Pendidikan dan organisasi edukasi.

SEAMEO Regional Open Learning Centre (SEAMOLEC) sebagai organisasi regional yang bergerak dalam bidang Pendidikan terbuka dan jarak jauh, menghadapi tantangan serupa dalam produksi konten visual edukasi. Divisi Community Partnership Marketing and Publication memegang peran strategis dalam mengkomunikasikan program-program SEAMEO SEAMOLEC kepada stakeholder regional melalui berbagai media digital. Divisi ini bertanggung jawab dalam mengembangkan strategi komunikasi visual yang efektif untuk mendukung misi organisasi dalam mempromosikan akses Pendidikan berkualitas di Kawasan Asia Tenggara (SEAMOLEC, n.d.)

Kebutuhan akan media yang mudah digunakan serta efisien dalam produksi konten visual menjadi prioritas utama bagi divisi tersebut. Kompleksitas media desain grafis profesional seperti Adobe Creative Suite seringkali menjadi hambatan bagi tim yang tidak memiliki latar belakang desain grafis yang mendalam. Situasi ini menciptakan gap antara kebutuhan produksi konten yang cepat dengan kemampuan teknis tim yang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan solusi teknologi yang dapat menjembatani kesenjangan ini tanpa mengurangi kualitas yang dihasilkan.

Perkembangan teknologi desain grafis berbasis cloud telah menghadirkan berbagai alternatif media desain yang lebih mudah diakses dan ramah pengguna. Canva, sebagai salah satu media desain grafis online terdepan telah mengalami pertumbuhan signifikan dengan lebih dari 200 juta pengguna aktif bulanan pada tahun 2024 (Kumar, 2025). Canva menawarkan pendekatan demokratisasi desain dengan menyediakan template, elemen grafis, dan fitur drag-and-drop yang memungkinkan pengguna tanpa keahlian desain profesional untuk menciptakan konten visual berkualitas. Kemudahan akses, kolaborasi secara langsung, dan integrasi dengan berbagai media digital menjadikan Canva sebagai solusi potensial untuk meningkatkan efisiensi produksi konten visual dalam organisasi.

Implementasi Canva di lingkungan SEAMEO SEAMOLEC telah dimulai secara bertahap sejak tahun 2022, dengan fokus utama pada divisi Community Partnership

Marketing and Publication. Penggunaan media ini mencakup produksi berbagai jenis konten visual seperti infografis program edukasi, materi promosi acara, konten media sosial, dan publikasi digital. Observasi awal menunjukkan adanya peningkatan volume produksi konten dan perbaikan konsistensi visual brand SEAMEO SEAMOLEC. Namun, evaluasi mendalam terhadap efektivitas implementasi Canva dalam konteks organisasi ini belum dilakukan secara komprehensif.

Pertanyaan fundamental yang muncul adalah apakah implementasi Canva benar benar memberikan peningkatan signifikan terhadap efektivitas produksi konten visual edukasi digital di divisi Community Partnership Marketing and Publication SEAMEO SEAMOLEC. Evaluasi ini menjadi penting untuk memahami dampak teknologi terhadap produktivitas tim, kualitas output yang dihasilkan, serta nilai strategis dalam mendukung tujuan komunikasi organisasi. Observasi ini menjadi relevan mengingat pentingnya efektivitas terhadap media digital yang digunakan dalam organisasi, khususnya dalam aspek efektivitas penggunaan dan aksesibilitas bagi para pengguna dengan berbagai tingkat keahlian teknis. Hasil observasi diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi organisasi serupa dalam mengoptimalkan strategi produksi konten visual mereka.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Konten Visual dalam Edukasi Digital**

Konten visual dalam edukasi digital adalah representasi informasi pembelajaran dalam bentuk elemen-elemen visual seperti gambar, diagram, video, animasi, dan infografis, yang dirancang untuk memperkuat pemahaman dan meningkatkan efisiensi belajar. Davis & Frederick., (2020) menunjukkan bahwa desain kursus online yang menyertakan elemen visual interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Konten visual membantu mempermudah penyerapan informasi kompleks karena otak manusia cenderung memproses gambar lebih cepat dibandingkan teks.

### **Aplikasi Canva dalam Konteks Desain Grafis**

Canva merupakan media 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). 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 ekselensi, yakni Canva telah menentukan standar yang tinggi pada media-nya untuk digunakan bersama. d) Menjadi manusia yang baik. Canva menghargai komunikasi yang baik dan terbuka, jujur dalam tim internal ataupun eksternal (Canva, 2023).

### **Efektivitas media digital berbasis SaaS dalam Produksi Konten**

Dikutip melalui situs azure Microsoft, SaaS adalah model penyediaan perangkat lunak berbasis cloud di mana orang mengakses aplikasi melalui internet, sementara penyedia layanan cloud menangani infrastruktur, keamanan, dan pembaruan. SaaS beroperasi berdasarkan langganan, sehingga pengguna tidak perlu menginstal atau

memelihara perangkat lunak secara lokal. Hal ini dapat memangkas efisiensi biaya, kemudahan akses, dan mobilitas tenaga kerja dengan memberikan akses ke aplikasi dan data dari perangkat yang terhubung ke internet (Microsoft, 2024).

Implementasi model Software as a Service (SaaS) pada Canva telah mengubah paradigma produksi konten digital dengan menawarkan solusi yang lebih efisien dan terjangkau. Sebagai media berbasis cloud, Canva memungkinkan pengguna mengakses media desain profesional dari mana saja tanpa perlu instalasi perangkat lunak lokal yang rumit. Model berlangganan yang diterapkan menciptakan demokratisasi akses terhadap teknologi desain canggih, memungkinkan UMKM dan konten creator individu menghasilkan konten berkualitas tinggi dengan biaya operasional yang dapat diprediksi.

Keunggulan kolaborasi langsung yang dimungkinkan arsitektur SaaS menjadi faktor kunci peningkatan efektivitas produksi konten. Tim dapat bekerja secara simultan pada proyek yang sama dari berbagai lokasi geografis, menciptakan alur kerja yang lancar dan responsif terhadap kebutuhan pasar yang dinamis. Integrasi Canva dengan berbagai media lain seperti Google Drive, Buffer, dan Mailchimp menciptakan ekosistem digital yang kohesif, memungkinkan proses produksi konten dari tahap perencanaan ide hingga distribusi berjalan dalam satu alur kerja yang terintegrasi. Kemampuan analitik yang tersedia juga memberikan pemahaman mendalam tentang performa konten, memungkinkan optimisasi strategi berdasarkan data yang akurat dan real-time.

Evolusi berkelanjutan yang melekat pada model SaaS memastikan bahwa efektivitas produksi konten terus meningkat seiring perkembangan teknologi. Pengguna secara otomatis mendapatkan akses terhadap fitur-fitur terbaru seperti AI-powered design suggestions tanpa perlu proses upgrade manual, menjaga relevansi media dengan tren industri terkini. Skalabilitas yang ditawarkan model SaaS memungkinkan organisasi menyesuaikan kapasitas sesuai pertumbuhan bisnis, mulai dari kebutuhan individu hingga skala perusahaan. Kombinasi aksesibilitas, kolaborasi, dan inovasi berkelanjutan ini menjadikan Canva sebagai contoh sempurna bagaimana model SaaS dapat mengoptimalkan efektivitas media digital dalam menghadapi tantangan produksi konten di era digital yang terus berkembang.

### **SEAMEO SEAMOLEC dan Tantangan Komunikasi Visual**

SEAMEO SEAMOLEC, sebagai organisasi regional yang beroperasi di 11 negara Asia Tenggara, menghadapi kompleksitas unik dalam komunikasi visual. Tantangan utama meliputi: (1) kebutuhan untuk mengakomodasi diversity budaya dan bahasa; (2) konsistensi brand identity di berbagai media dan format; (3) kapasitas produksi yang harus mengakomodasi volume produksi konten yang tinggi; dan (4) koordinasi tim yang tersebar geografis.

Divisi Community Partnership Marketing and Publication berperan sebagai koordinator komunikasi visual mencakup aspek internal dan eksternal. Sebelum implementasi Canva, proses produksi visual mengandalkan media profesional seperti Adobe Creative Suite, yang memunculkan berbagai ketidakefisienan dalam proses produksi.

Dari perspektif teknologi komunikasi, Transformasi digital telah mengubah proses produksi konten visual di organisasi dimana media cloud-based menawarkan demokratisasi akses terhadap media desain yang sebelumnya memerlukan keahlian teknis tinggi. Dalam konteks SEAMEO SEAMOLEC, adopsi teknologi ini tidak hanya

berimplikasi pada aspek teknis produksi, tetapi juga pada penataan ulang alur kerja yang kolaboratif. Evaluasi efektivitas media digital dalam konteks organisasi pendidikan regional seperti SEAMEO SEAMOLEC memberikan kontribusi empiris terhadap pemahaman mengenai implementasi teknologi komunikasi visual dalam setting multikultural dan multilingual yang kompleks.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengkaji efektivitas Canva terhadap produksi konten visual edukasi digital pada Divisi Community Partnership Marketing and Publication SEAMEO SEAMOLEC. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan teknologi dalam konteks organisasi, serta mengeksplorasi pengalaman dan persepsi pengguna terhadap implementasi media Canva dalam workflow produksi konten visual. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Observasi partisipatif dilakukan selama satu bulan pada proyek kolaborasi antara Universitas Terbuka Tangerang, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan SEAMOLEC, yang melibatkan produksi 13 video edukatif. Melalui observasi partisipatif ini, peneliti terlibat langsung dalam proses produksi konten untuk mengamati pola penggunaan media desain visual, dinamika kolaborasi tim, serta efektivitas media yang digunakan dalam konteks kerja sehari-hari.

Kegiatan penelitian dimulai dengan tahap persiapan yang meliputi penyusunan pedoman wawancara, lembar observasi partisipatif, serta koordinasi dengan staf CPMP SEAMOLEC untuk mengenal struktur kerja, perangkat yang digunakan, dan alur produksi konten visual. Tahap ini juga mencakup orientasi terhadap platform Canva serta identifikasi elemen-elemen desain yang menjadi standar dalam menjaga konsistensi identitas visual organisasi.

Tahap pelaksanaan observasi partisipatif intensif dibagi dalam lima fase kegiatan. Fase pertama difokuskan pada dokumentasi penggunaan Canva dalam proses perencanaan dan brainstorming ide visual. Fase kedua dan ketiga berfokus pada keterlibatan peneliti dalam praktik desain menggunakan fitur-fitur Canva seperti template library, brand kit, magic resize, background remover, serta fitur kolaboratif real-time yang terbukti mempersingkat proses produksi dan meningkatkan partisipasi tim desain, sebagaimana juga ditemukan oleh Pedroso et al (2023). Fase keempat difokuskan pada evaluasi keberlanjutan penggunaan Canva serta efektivitas kolaborasi tim, sementara fase kelima digunakan untuk merangkum temuan lapangan, menyusun data lapangan, dan mempersiapkan instrumen wawancara.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga komponen utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi dilakukan dengan menyusun transkrip observasi dan wawancara menjadi kategori makna tematik, yang kemudian disajikan dalam narasi interpretatif guna menjelaskan temuan secara sistematis. Validitas data dijaga melalui triangulasi metode, triangulasi waktu, dan triangulasi sumber, serta melalui proses member checking untuk memastikan kesesuaian interpretasi dengan pengalaman partisipan penelitian. Seluruh proses dilakukan secara paralel dan reflektif agar data yang dihasilkan tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga interpretatif dan kontekstual terhadap dinamika kerja organisasi.

Dengan pendekatan ini, penelitian mampu memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana adopsi teknologi desain berbasis SaaS seperti Canva mampu membentuk ulang pola kerja tim kreatif, meningkatkan efisiensi kolaborasi, serta mempertahankan identitas visual organisasi secara konsisten dalam produksi konten edukatif digital.

Model ini dipilih karena mampu memberikan fleksibilitas dalam menangkap dinamika proses sosial secara mendalam serta memungkinkan peneliti untuk secara reflektif mengkonstruksi makna dari data kualitatif yang kompleks (Matthew et al., 2014). Pendekatan ini juga relevan dengan tujuan penelitian yang bersifat eksploratif dan kontekstual, sehingga hasil analisis tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga interpretatif dan aplikatif dalam konteks organisasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Definisi Konten Video Edukatif**

Konten video edukatif merupakan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video untuk menyampaikan pengetahuan, informasi, atau keterampilan kepada audiens dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Sebagai media pembelajaran, video edukatif memiliki unsur-unsur penting yang membuatnya efektif. Berdasarkan penelitian Yudianto (2017), unsur-unsur video yaitu berisi teks, gambar, suara, dan animasi. Kombinasi elemen-elemen tersebut memungkinkan audiens untuk menyaksikan dan memahami suatu peristiwa yang mungkin tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, atau merupakan peristiwa masa lampau.

Dalam konteks yang lebih luas, konten video edukatif berfungsi sebagai jembatan antara informasi kompleks dengan pemahaman audiens. Video ini membantu menyederhanakan konsep-konsep rumit menjadi format yang lebih visual dan interaktif, sehingga proses transfer pengetahuan menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

### **Manfaat Konten Video Edukatif**

Konten edukatif memberikan beberapa keuntungan kompetitif yang penting. Beberapa tujuan utama konten marketing antara lain meningkatkan kesadaran merek (Lindungihutan, 2022), dimana konten yang menarik dapat membuat audiens lebih mengenal dan mengingat merek, produk, atau layanan yang ditawarkan oleh perusahaan. Konten edukatif juga memfasilitasi transparansi komunikasi antara perusahaan dan stakeholder. Informasi yang disajikan secara edukatif membantu stakeholder memahami visi, misi, dan strategi perusahaan dengan lebih baik, sehingga tercipta alignment yang kuat dalam mencapai tujuan bersama.

### **Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembuatan Konten**

Canva telah menjadi media unggulan dalam pembentukan konten edukatif yang menarik dan profesional. Media ini menawarkan kemudahan akses yang luar biasa bagi pendidik dan profesional dengan fitur untuk membuat desain yang mudah digunakan (Rosadi et al., 2023). Hasil observasi partisipatif menunjukkan bahwa Canva telah menjadi platform utama dalam proses produksi konten edukatif di Divisi Community Partnership Marketing and Publication SEAMEO SEAMOLEC. Penggunaan Canva mencakup proses perencanaan visual, pengeditan video, hingga tahap finalisasi konten digital yang ditujukan untuk publikasi. Dalam proyek kolaboratif bersama Universitas Terbuka Tangerang, Canva dimanfaatkan untuk menyunting 13 video edukatif secara menyeluruh, mulai dari pemotongan adegan, penambahan elemen visual, hingga integrasi audio.

Adopsi Canva ini menggantikan peran dominan Adobe Creative Suite yang sebelumnya menjadi andalan dalam produksi konten visual.

### **Efektivitas Fitur Kolaboratif dan User-Friendly Canva**

Canva memiliki keunggulan signifikan dalam hal kolaborasi tim. Fitur real-time collaborative editing memungkinkan beberapa anggota tim untuk bekerja secara simultan dalam satu proyek tanpa hambatan teknis seperti transfer file manual. Hal ini berdampak positif terhadap efisiensi waktu dan efektivitas komunikasi antaranggota tim. Selain itu, antarmuka Canva yang intuitif memungkinkan staf dengan latar belakang non-desain untuk turut berkontribusi secara aktif dalam produksi konten. Kemudahan ini mempercepat proses adaptasi tim terhadap platform baru dan meminimalkan ketergantungan pada pelatihan teknis yang mendalam.

### **Dampak Penggunaan Canva terhadap Kualitas Visual dan Konsistensi Branding**

Pemanfaatan fitur brand kit dalam Canva terbukti meningkatkan konsistensi visual konten yang diproduksi. Dengan tersedianya elemen-elemen visual standar seperti palet warna, tipografi, dan logo organisasi dalam satu sistem yang terintegrasi, seluruh konten yang dihasilkan mampu mempertahankan identitas visual SEAMEO SEAMOLEC secara konsisten. Selain itu, fitur seperti magic resize memudahkan adaptasi desain ke berbagai platform media sosial tanpa perlu mengulang proses desain dari awal. Meskipun demikian, untuk desain yang menuntut detail visual tingkat tinggi atau ilustrasi khusus, Canva masih memerlukan dukungan perangkat lunak tambahan seperti Adobe Illustrator.

### **Kendala Teknis dan Batasan Fungsional Canva dalam Produksi Konten**

Meskipun Canva menawarkan efisiensi yang signifikan, beberapa keterbatasan teknis tetap perlu diperhatikan. Salah satu hambatan utama adalah ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil. Dalam kondisi jaringan yang tidak mendukung, produktivitas tim dapat terganggu, terutama saat menghadapi tenggat waktu yang ketat. Selain itu, pilihan tipografi yang terbatas, keterbatasan dalam unggahan aset berukuran besar, serta tidak tersedianya fitur editing lanjutan seperti multi-camera processing menjadi tantangan tersendiri. Dalam beberapa kasus, tim juga menggabungkan penggunaan Canva dengan aplikasi lain seperti CapCut untuk memenuhi kebutuhan teknis yang lebih spesifik.

### **Dinamika Adaptasi Teknologi dan Transformasi Budaya Kerja**

Peralihan dari Adobe ke Canva tidak lepas dari dinamika adaptasi organisasi terhadap teknologi baru. Pada tahap awal, ditemukan resistensi dari beberapa anggota tim yang telah terbiasa menggunakan Adobe. Namun, proses adaptasi berlangsung relative cepat. Dalam kurun waktu satu bulan, produktivitas kembali stabil, bahkan menunjukkan peningkatan. Proses pembelajaran dilakukan secara mandiri. Hal ini mencerminkan transformasi budaya kerja menuju ekosistem kolaboratif yang lebih inklusif dan adaptasi terhadap teknologi berbasis cloud.

### **Perbandingan Efektivitas Canva dan Adobe dalam konteks Organisasi**

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, Canva dinilai lebih unggul dari segi efisiensi waktu, kemudahan akses, dan kolaborasi antar tim dibandingkan dengan Adobe Photoshop dan Illustrator. Canva memungkinkan proses produksi dilakukan dari mana saja, tanpa harus bergantung pada spesifikasi perangkat keras yang tinggi. Sementara itu, Adobe masih unggul dalam aspek kontrol desain yang kompleks dan kualitas visual resolusi tinggi. Dengan demikian, pemanfaatan kedua platform ini bersifat saling

melengkapi, dimana Canva digunakan untuk kebutuhan desain cepat dan kolaboratif, sementara Adobe digunakan untuk proyek yang memerlukan sentuhan visual tingkat lanjut.

Tabel perbandingan yang dihasilkan

Adobe Photoshop/Illustrator		Canva	
Kelebihan	Kelemahan	Kelebihan	Kelemahan
Mempunyai control penuh atas kualitas dan resolusi file	Waktu <i>loading dan rendering</i> yang sangat lambat terutama untuk file berukuran besar	Proses <i>loading</i> yang efisien	Gangguan jaringan internet dapat menghambat produktivitas di tengah <i>deadline</i> ketat
Stabilitas untuk proyek jangka panjang	Mebutuhkan spesifikasi hardware tinggi	Performa konsisten untuk berbagai ukuran proyek	Keterbatasan ukuran file untuk mengunggah asset khusus
Kostumisasi yang tidak terbatas membuat kualitas output yang konsisten	Kompleksitas yang terlalu mendalam hanya untuk kebutuhan desain yang sederhana yang membuat proses adaptasi menjadi lambat	Memudahkan beginner yang awam desain grafis dengan fitur-fiturnya	Ilustrasi dan desain lebih kompleks belum tersedia lengkap
Cocok untuk expert user yang memerlukan hasil optimal dan mendetail	Tidak ada fitur kolaborasi secara real-time yang membuat akses sangat terbatas ketika ada revisi mendesak di luar lingkungan kerja	Adanya fitur kolaborasi secara real-time yang membuat workflow lebih cepat dan transparan	Untuk desain yang membutuhkan detail tinggi masih memerlukan kombinasi dengan perangkat lain dan belum bisa sepenuhnya menggantikan untuk desain yang sangat kompleks

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Canva memberikan dampak positif signifikan terhadap efektivitas produksi konten visual edukasi digital pada Divisi Community Partnership Marketing and Publication SEAMEO SEAMOLEC. Efektivitas tersebut tercermin dalam beberapa aspek utama.

Pertama, Canva berhasil meningkatkan efisiensi produksi konten melalui fitur-fitur unggulan seperti template library, brand kit, dan magic resize yang memungkinkan tim menghasilkan konten berkualitas dalam waktu yang lebih singkat. Fitur kolaborasi real-time memungkinkan anggota tim bekerja secara simultan dari berbagai lokasi tanpa hambatan teknis, sehingga mempercepat alur kerja dan meningkatkan responsivitas terhadap kebutuhan organisasi. Kedua, platform ini berhasil mendemokratisasi akses terhadap teknologi desain grafis bagi anggota tim yang tidak memiliki latar belakang desain profesional. Antarmuka yang intuitif dan user-friendly memungkinkan adaptasi yang relatif cepat, sehingga mengurangi ketergantungan pada keahlian teknis yang mendalam dan memperluas partisipasi tim dalam proses kreatif.

Ketiga, konsistensi identitas visual organisasi mengalami peningkatan signifikan melalui pemanfaatan fitur brand kit yang memastikan standardisasi elemen visual seperti palet warna, tipografi, dan logo dalam seluruh konten yang diproduksi. Hal ini berkontribusi pada penguatan brand awareness dan profesionalisme komunikasi visual SEAMEO SEAMOLEC.

Namun, penelitian juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil menjadi faktor kritis yang dapat menghambat produktivitas, terutama dalam kondisi deadline yang ketat. Selain itu, untuk proyek desain yang memerlukan detail visual tingkat tinggi atau ilustrasi kompleks, Canva masih memerlukan dukungan perangkat lunak tambahan seperti Adobe Creative Suite.

Transformasi budaya kerja dari model tradisional menuju ekosistem kolaboratif berbasis cloud terjadi secara bertahap dengan resistensi awal yang minimal. Proses adaptasi berlangsung efektif melalui pembelajaran mandiri, mencerminkan fleksibilitas organisasi dalam mengadopsi teknologi baru.

Secara keseluruhan, Canva terbukti efektif sebagai solusi teknologi yang dapat meningkatkan produktivitas, kolaborasi, dan konsistensi visual dalam produksi konten edukasi digital. Namun, penggunaannya paling optimal ketika dikombinasikan dengan perangkat lunak profesional lainnya untuk memenuhi kebutuhan desain yang lebih kompleks. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris bagi organisasi serupa dalam mempertimbangkan adopsi teknologi desain berbasis SaaS untuk mengoptimalkan strategi komunikasi visual mereka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- APJII. (2024). APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Appel, G., Grewal, L., Hadi, R., & Stephen, A. T. (2020). The future of social media in marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 48(1), 79–95. <https://doi.org/10.1007/s11747-019-00695-1>
- Canva. (2023). About Canva For Education. Canva.Com. [https://www.canva.com/id\\_id/help/about-canva-for-education/](https://www.canva.com/id_id/help/about-canva-for-education/)
- Davis, T., & Frederick, T. V. (2020). The impact of multimedia in course design on students' performance and online learning experience: A pilot study of an introductory educational computing course. *Online Learning Journal*, 24(3), 147–162. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i3.2069>
- Kumar, N. (2025). Canva Statistics 2025: Active Users & Market Share.

- <https://www.demandsage.com/canva-statistics/>
- Lindungihutan. (2022). Konten Adalah: Pengertian Menurut Para Ahli, Jenis, dan Etika Membuat Konten. <https://lindungihutan.com/blog/pengertian-konten-adalah/>
- Matthew, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (J. Saldaña (ed.); 3rd Editio). SAGE Publications.
- Microsoft. (2024). Apa itu Software as a Service (SaaS)? <https://azure.microsoft.com/id-id/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-saas>
- Nasrullah Ruli. (2018). Riset Khalayak Digital: Perspektif Khalayak Media Dan Realitas Virtual Di Media Sosial Public Digital Research: Media Perspective and Virtual Reality in Social Media. *Jurnal Sosioteknologi*, Volume 17, 271–287.
- Pedroso, J. E., RV S. SULLEZA, Keith Hae Moon C. FRANCISCO, Ayya Jade O. NOMAN, & Chynna Althea V. MARTINEZ. (2023). Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443–461. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>
- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1876–1883. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6222>
- SEAMOLEC. (n.d.). ABOUT SEAMOLEC. Retrieved June 16, 2025, from <https://seamolec.org/seamolec>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.