

Workshop Desain Grafis Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Efektivitas Promosi Startup

Ainia Walidaroyani

Universitas PGRI Kanjuruhan, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Ainia Walidaroyani

E-mail: ainia@unikama.ac.id

Abstrak

Revolusi industri 4.0 dan pandemi COVID-19 yang melanda seluruh dunia memberikan dampak signifikan dalam mendorong digitalisasi di berbagai aspek kehidupan manusia. Generasi milenial, yang dikenal adaptif terhadap perubahan, secara tidak langsung dituntut untuk berpikir dan bertindak secara praktis dalam mempertahankan dan mengembangkan usaha mereka. Perubahan besar dalam bisnis berbasis digital telah membuka peluang baru untuk mendominasi pasar dalam waktu yang relatif singkat. Salah satu dampaknya adalah munculnya berbagai startup digital yang identik dengan inovasi, fleksibilitas, dan pemanfaatan teknologi modern untuk menciptakan solusi baru yang efisien, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan konsumen. Sebagai contoh, pemanfaatan Canva sebagai alat desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan telah membantu startup digital meningkatkan daya saing, memperkuat posisi perusahaan di pasar, serta mempercepat proses branding. Canva memungkinkan startup untuk menjangkau audiens secara lebih efektif, meningkatkan citra perusahaan, dan menghadirkan identitas visual yang menarik, profesional, dan relevan. Dengan diselenggarakannya workshop terkait pemanfaatan Canva di startup Petaniweb, karyawan dapat lebih mandiri dalam mengelola strategi pemasaran produk dan jasa mereka. Selain itu, workshop ini bertujuan untuk mendorong peserta agar terus berinovasi dalam mengembangkan bisnis mereka, sehingga mampu meningkatkan daya saing dan keberlanjutan usaha di tengah persaingan pasar yang semakin ketat, kompetitif, menantang, dan dinamis di era modern ini.

Kata kunci – Revolusi Industri, Digital, Canva, Desain Grafis, Startup

Abstract

The industrial revolution 4.0 and the COVID-19 pandemic that hit the whole world had a significant impact in encouraging digitalization in various aspects of human life. Millennials, who are known to be adaptive to change, are indirectly required to think and act practically in maintaining and developing their businesses. Major changes in digital-based businesses have opened up new opportunities to dominate the market in a relatively short time. One of the impacts is the emergence of various digital startups that are synonymous with innovation, flexibility, and utilization of modern technology to create new solutions that are efficient, practical, and in accordance with consumer needs. For example, the utilization of Canva as an intuitive and easy-to-use graphic design tool has helped digital startups improve competitiveness, strengthen the company's position in the market, and accelerate the branding process. Canva allows startups to reach audiences more effectively, enhance their corporate image, and present an attractive, professional, and relevant visual identity. By organizing a workshop on the utilization of Canva in Farmerweb startups, employees can be more independent in managing marketing strategies for their products and services. In addition, this workshop aims to encourage participants to continue to innovate in developing their business, so as to increase competitiveness and business sustainability in the midst of increasingly fierce, competitive, challenging, and dynamic market competition in this modern era.

Keywords - Industrial Revolution, Digital, Canva, Graphic Design, Startup

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi saat ini telah membawa dampak besar terhadap cara pandang dan perilaku individu terutama di kalangan pengguna internet. Revolusi industri 4.0 juga memberikan dampak menjadi serba digital dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dunia usaha inovatif (Huda et al., 2023). Selain itu, pandemi COVID-19 yang melanda seluruh negeri memaksa setiap wirausahawan, terutama generasi milenial, untuk berpikir dan bertindak secara praktis dalam mempertahankan usaha yang telah dijalankan. Generasi milenial memiliki pola pikir yang lebih kritis, aplikatif, dan inovatif (Khima Milidar, 2024). Perkembangan generasi ini menjadi salah satu pilar utama dalam mendorong kemajuan masyarakat, khususnya di berbagai bidang seperti teknologi, e-commerce, ekonomi, dan sektor lainnya (Sunarta, 2023). Serta dampak dari perubahan ini tidak hanya terlihat dalam keputusan konsumen, tetapi juga dalam cara orang mengakses informasi dan berinteraksi dengan dunia digital secara keseluruhan.

Dari sisi perusahaan *startup*, perubahan bisnis berbasis digital telah membuka peluang besar untuk mendominasi pasar dalam waktu yang relatif singkat (Zaelani, 2020). *Startup*, yang identik dengan inovasi dan fleksibilitas, dapat memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan solusi baru yang lebih efisien, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan konsumen (Zulfa Qur'anisa et al., 2024). Dengan model bisnis yang berbasis digital, *startup* dapat mengurangi permasalahan di bidang operasional, seperti biaya infrastruktur yang tinggi, dan fokus pada skalabilitas untuk memperluas jangkauan pasar mereka secara cepat. Selain itu, platform digital memungkinkan *startup* untuk memanfaatkan data pengguna guna mengembangkan strategi pemasaran yang lebih terarah dan personal. Kombinasi inovasi, efisiensi, dan kemampuan adaptasi ini menjadikan *startup* berbasis digital mampu bersaing dan bahkan menggeser model bisnis tradisional dalam berbagai sektor industri.

Pemanfaatan Canva sebagai alat desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan telah membantu sebuah *startup* yang berbasis digital untuk meningkatkan daya saing dan memperkuat posisi perusahaan di pasar (Rahmawati et al., 2024). Dengan Canva, pebisnis di bidang *startup* dapat menciptakan materi pemasaran yang profesional, seperti poster, presentasi, infografik, dan konten media sosial, tanpa memerlukan keahlian desain tingkat tinggi (Lestari & Dwiridotjahjono, 2024). Hal tersebut memungkinkan sebuah *startup* untuk mempercepat proses *branding*, menjangkau audiens dengan lebih efektif, dan meningkatkan citra perusahaan secara keseluruhan. Namun, banyak pebisnis yang belum memaksimalkan potensi Canva karena terbatasnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan inisiatif untuk memberikan *workshop* yang komprehensif mengenai penggunaan Canva.

Melalui *workshop* ini, diharapkan para karyawan di *startup* Petaniweb dapat lebih mandiri dalam mengelola strategi pemasaran produk dan jasa mereka. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mendorong peserta agar terus berinovasi dalam mengembangkan bisnis mereka, sehingga dapat meningkatkan daya saing dan keberlanjutan usaha di tengah kompetisi pasar yang semakin tinggi.

METODE

Alur pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1.
Alur Pelaksanaan Kegiatan

Pada gambar 1 merupakan yang ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

a. Pra Pelaksanaan

Pra pelaksanaan dimulai dengan analisis kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai melalui *workshop* tersebut. Tim pengabdian melakukan komunikasi dengan pihak perusahaan untuk memahami audiens yang dihadapi dalam hal desain grafis, serta mengidentifikasi sejauh mana audiens sudah familiar dengan alat desain seperti Canva. Selanjutnya, dilakukan penyusunan materi yang relevan serta mempersiapkan logistik seperti pemilihan tempat, perangkat yang diperlukan, dan penjadwalan *workshop* juga menjadi bagian penting dari tahapan ini.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan *workshop* dimulai dengan pengenalan tujuan pelatihan dan fitur-fitur utama Canva. Peserta diberikan kesempatan untuk langsung berlatih yang dimulai dari cara pembuatan akun, manfaat penggunaannya, serta tutorial singkat. Selama pelaksanaan *workshop*, peserta juga diberikan modul pelatihan yang telah disiapkan sebelumnya untuk mendalami materi dengan lebih mudah.

c. Pasca Pelaksanaan

Pada tahap akhir kegiatan peserta diberikan kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Indikatornya mencakup kemudahan dalam penggunaan, kejelasan materi yang disampaikan, serta manfaat yang dirasakan oleh peserta. Aspek-aspek tersebut dirancang sebagai bagian dari proses evaluasi. Hal tersebut dibuat sebagai bentuk evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *workshop* dengan judul “Workshop Desain Grafis Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Efektivitas Promosi *Startup*” Kegiatan ini terlaksana pada tanggal, Jumat 13 Desember 2024. Peserta pelatihan merupakan karyawan *startup* Petaniweb. Pelatihan ini dilakukan dengan tiga tahap.

Tahap pertama adalah tahap pra pelaksanaan yang meliputi tahap observasi terhadap audiens dengan diberikan beberapa pertanyaan lisan (wawancara) di awal dan di akhir *workshop* yang harus dijawab untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan audiens mengenai aplikasi Canva.

Tabel 1.
Hasil Observasi

No	Pertanyaan	Hasil Awal	Pencapaian Saat <i>Workshop</i>	Hasil Akhir
1.	Sejauh mana pengetahuan Anda tentang fitur-fitur Canva?	30%	50%	100%
2.	Bagaimana pembuatan sebuah konten promosi perusahaan secara menarik menggunakan Canva?	30%	50%	100%
3.	Apakah anda sanggup apabila ditugaskan untuk menciptakan materi promosi yang lebih menarik dan efektif untuk Perusahaan dalam 1 jam?	0%	50%	100%

Tahap kedua yang diawali dengan pembukaan yang memperkenalkan tujuan dan manfaat *workshop* kepada seluruh peserta. Rangkaian acara meliputi pemaparan mengenai fitur - fitur utama Canva, seperti template desain, pengaturan layout, penggunaan elemen grafis, dan teknik pengeditan gambar. Peserta diajak untuk langsung berinteraksi dengan platform melalui latihan praktis, di mana audiens dapat membuat desain sendiri. Mulai dari poster hingga materi pemasaran lainnya, sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Selama sesi tersebut, narasumber memberikan tips dan trik untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas desain, serta membahas cara-cara untuk menjaga konsistensi visual dalam branding perusahaan. Diskusi dan tanya jawab juga dilakukan untuk memastikan peserta memahami cara menggunakan Canva secara optimal. *Workshop* ini dirancang interaktif, dengan umpan balik langsung untuk memastikan peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan dalam pekerjaan mereka sehari-hari, sehingga meningkatkan kemampuan desain grafis mereka secara efektif.

Tahap ketiga menggunakan metode praktik, di mana peserta diberikan kesempatan untuk langsung menerapkan materi yang telah dipelajari. Pada tahap ini, peserta diminta untuk membuat desain mereka sendiri menggunakan Canva, seperti materi promosi, poster, atau konten media sosial, dengan bimbingan langsung dari narasumber. Metode praktek ini dirancang untuk membantu peserta memahami secara mendalam cara kerja aplikasi, serta memfasilitasi penerapan konsep yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Narasumber memberikan umpan balik secara langsung untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil desain peserta, memastikan bahwa mereka dapat menguasai alat tersebut dengan efektif. Dengan metode ini, peserta dapat langsung merasakan manfaat penggunaan Canva dalam mendukung pekerjaan mereka.



Gambar 2.
Pelaksanaan Kegiatan

Hasil observasi sebelum pelatihan dinyatakan bahwa 70% peserta belum mengenal dan memahami teori tentang Canva. Berdasarkan hasil kuisioner yang disebarakan kepada peserta terkait materi yang disampaikan, ditemukan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap ketiga indikator yang diukur, yakni kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan manfaat yang dirasakan.

Sebanyak 100% peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan mudah diakses dan diaplikasikan, mencerminkan tingkat kenyamanan yang tinggi dalam penggunaan. Dalam aspek kejelasan, 100% responden menilai bahwa penyampaian materi cukup jelas dan terstruktur, dengan beberapa responden memberikan saran untuk menambahkan contoh praktis guna meningkatkan pemahaman. Dari sisi manfaat, 100% peserta merasa bahwa materi yang disampaikan relevan dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan mereka. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan materi telah berhasil memenuhi kebutuhan peserta dan peserta merasa sangat mudah mengimplementasikan

materi yang telah didapatkan dengan desain untuk poster dan konten media sosial secara langsung. Pelatihan berjalan dengan sangat antusias dan sangat memicu keaktifan dari peserta.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dengan judul “Workshop Desain Grafis Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Efektivitas Promosi *Startup*” terlaksana sesuai dengan tujuan dan rencana yang sudah ditetapkan. Penyelenggaraan kegiatan ini dapat diketahui bahwa ada peningkatan pengetahuan peserta mengenai pemanfaatan Canva. Kegiatan ini sangat efektif dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi masyarakat khususnya para karyawan Petaniweb. Kegiatan ini dapat mendukung berbagai kegiatan desain, terutama dalam hal promosi dan branding perusahaan. Melalui pemaparan materi dan sesi praktik langsung, peserta tidak hanya belajar fitur - fitur utama Canva, tetapi juga bagaimana cara mengaplikasikannya secara efektif dalam pekerjaan sehari-hari. Dengan adanya modul pelatihan dan bimbingan dari instruktur, peserta diharapkan dapat mengatasi tantangan dalam desain grafis dan menghasilkan materi promosi yang lebih menarik dan profesional. Diharapkan pemanfaatan Canva di perusahaan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas komunikasi visual, serta memberikan keunggulan kompetitif di pasar. Ditinjau dari hasil pelatihan setelah diberikan materi, praktek serta pendampingan audiens dinyatakan 100% dengan sangat mudah mengimplementasikan materi yang telah didapatkan. Berdasarkan pengamatan yang diperoleh dari kegiatan ini, maka perlu dilanjutkan dengan pembinaan yang berkesinambungan dan memberi pembekalan kepada audiens.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Prodi Teknik Informatika dan Petaniweb yang telah bersedia bekerja sama dengan kami demi terlaksananya pelatihan pengabdian kepada masyarakat internal dengan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. N., Duwila, M., & Rohmadi, R. (2023). Menantang Disintegrasi Moral Di Era Revolusi Industri 4.0: Peran Revolusioner Pondok Pesantren. *Journal Of Islamic Education*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.18860/Jie.V9i1.22805>
- Khima Milidar. (2024). Inovasi Pembelajaran Pai Dengan Pendekatan Interaktif Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 2, 6275.
- Lestari, A. D., & Dwiridotjahjono, J. (2024). Implementasi Pembelajaran Daring Dalam Pengembangan Bisnis *Startup* Melalui Studi Independen Di Pt Pintar Pemenang Asia. 6(1).
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 1.
- Sunarta, D. A. (2023). *Kaum Milenial Di Perkembangan Ekonomi Digital*. 5(1).
- Zaelani, I. R. (2020). Peningkatan Daya Saing Umkm Indonesia: Tantangan Dan Peluang Pengembangan Iptek. *Transborders: International Relations Journal*, 3(1), 15–34. <https://doi.org/10.23969/Transborders.V3i1.1746>
- Zulfa Qur'anisa, Mira Herawati, Lisvi Lisvi, Melinda Helmalia Putri, & O. Feriyanto. (2024). Peran Fintech Dalam Meningkatkan Akses Keuangan Di Era Digital: Studi Literatur. *Gemilang: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 4(3), 99–114. <https://doi.org/10.56910/gemilang.v4i3.1573>