

## Inovasi desain dan pemasaran digital: Pelatihan Canva bagi pemuda/i Gampong Peurada untuk mengembangkan produk digital

Syarifah Fadiya Hallaby<sup>1\*</sup>, Meri Yulizar<sup>2</sup>, Yuliana<sup>3</sup>, Husnul Khatimah<sup>4</sup>, Resita<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Abulyatama

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Abulyatama

<sup>3</sup> Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Universitas Abulyatama

<sup>4</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Abulyatama

sy.fadiya\_biologi@abulyatama.ac.id

Diterima:5-11-2025; Direvisi:12-11-2025; Dipublikasi: 27-11-2025

### Abstract

The high use of unproductive gadgets among youth in Gampong Peurada is a problem that requires empowerment solutions through improving digital skills. The purpose of this community service is to optimize youth gadget usage into income-generating digital skills through Canva Pro training for graphic design and lynk.id digital marketing platform. The implementation method uses a participatory approach involving 13 youth from GANDAPERA (Gabungan Pemuda Pemudi Peurada) through five stages: socialization of productive gadget use, graphic design training using Canva Pro, digital marketing training through lynk.id, technical assistance, and program sustainability evaluation. The results show a 95% success rate with indicators that 13 participants have active Canva Pro accounts and are able to produce 27 quality design works. The program's impact shows behavioral transformation of gadget use from consumptive to productive, measurable digital skill improvement, and the formation of a creative economy ecosystem at the community level.

**Keywords:** graphic design, digital marketing, youth empowerment, Canva Pro, creative economy

### Abstrak

Tingginya penggunaan gadget yang tidak produktif di kalangan pemuda Gampong Peurada merupakan permasalahan yang memerlukan solusi pemberdayaan melalui peningkatan keterampilan digital. Tujuan pengabdian ini adalah mengoptimalkan penggunaan gadget pemuda menjadi keterampilan digital yang menghasilkan pendapatan melalui pelatihan Canva Pro untuk desain grafis dan platform pemasaran digital lynk.id. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan 13 pemuda/i dari GANDAPERA (Gabungan Pemuda Pemudi Peurada) melalui lima tahapan: sosialisasi penggunaan gadget produktif, pelatihan desain grafis menggunakan Canva Pro, pelatihan pemasaran digital melalui lynk.id, pendampingan teknis, dan evaluasi keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan tingkat keberhasilan 95% dengan indikator 13 peserta memiliki akun Canva Pro aktif dan mampu menghasilkan 27 karya desain berkualitas. Dampak program menunjukkan transformasi perilaku penggunaan gadget dari konsumtif menjadi produktif, peningkatan keterampilan digital yang terukur, dan terbentuknya ekosistem ekonomi kreatif di tingkat komunitas.

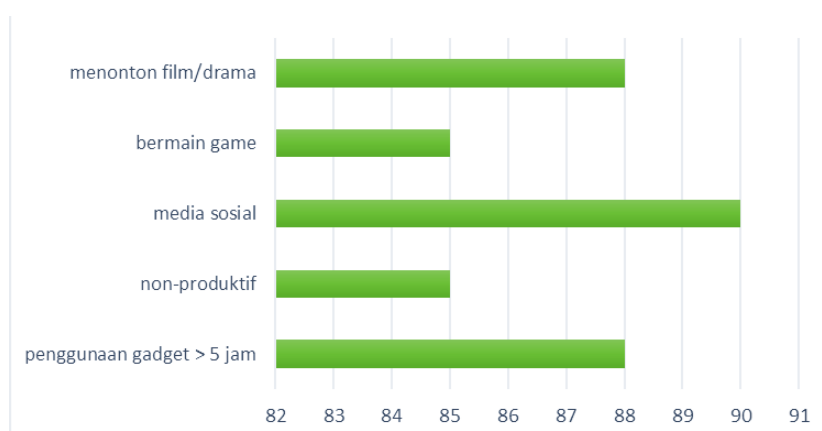
**Kata Kunci:** desain grafis, pemasaran digital, pemberdayaan pemuda, Canva Pro, ekonomi kreatif

## 1. PENDAHULUAN

Gampong Peurada, Banda Aceh merupakan wilayah dengan potensi sumber daya manusia muda yang cukup besar, terutama dari kalangan pemuda/i berusia produktif (15-35 tahun) dengan akses internet yang relatif memadai berkat perkembangan teknologi smartpone. Namun, pemanfaatan gadget untuk kegiatan produktif masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Plt. Keuchik Gampong Peurada, maka didapatkan informasi bahwa kondisi mitra sasaran saat ini adalah tingginya penggunaan gadget oleh pemuda/i di Gampong Peurada yang cenderung tidak produktif. Mayoritas waktu mereka dihabiskan untuk aktivitas pasif seperti bermain game online, menonton konten hiburan, atau scrolling media sosial tanpa tujuan yang jelas (Gambar 1 dan 2). Fenomena ini tidak hanya mengurangi produktivitas, tetapi juga menghambat potensi pengembangan diri dan ekonomi (Hallaby et al., 2024; Hamama et al., 2024; Nasution & Ginting, 2025; Nurhayati et al., 2024). Padahal, gadget seharusnya bisa menjadi alat pendukung untuk belajar, berwirausaha, atau mengasah keterampilan digital yang bernilai. Namun, karena kurangnya pemahaman dan bimbingan, perangkat teknologi ini justru menjadi sarana pemborosan waktu.



Gambar 1. Pemuda Gampong Peurada dengan aktifitas Gadget



Gambar 2. Data Observasi Penggunaan Gadget oleh Pemuda Gampong Peurada

Dampak dari kebiasaan ini sangat signifikan, yaitu: (a) pemuda/i kehilangan peluang untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana peningkatan keterampilan, seperti desain grafis, pemasaran digital, atau pengembangan konten kreatif, (b) minimnya kegiatan produktif membuat mereka tidak memiliki penghasilan tambahan, padahal sebenarnya mereka bisa memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan produk lokal atau bahkan membuka usaha jasa digital, dan (c) kebiasaan bermain game dan media sosial secara berlebihan juga berpotensi menimbulkan masalah kesehatan mental, seperti kecanduan, kurangnya interaksi sosial langsung, dan penurunan motivasi untuk berkarya (Fitriana et al., 2020; Gabriela & Mau, 2021; Kogoya et al., 2022; Marpaung, 2018; Rini & Huriah, 2020).

Selain itu, minimnya akses terhadap pelatihan dan pendampingan membuat mereka tidak tahu harus mulai dari mana. Mereka mungkin memiliki ketertarikan terhadap dunia digital, tetapi tidak diarahkan untuk mengubah hobi tersebut menjadi sesuatu yang menghasilkan. Jika kondisi ini terus dibiarkan, generasi muda Gampong Peurada berisiko tertinggal dalam perkembangan ekonomi digital, sementara daerah lain sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk menggerakkan usaha mikro dan kreativitas lokal. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan pemasaran digital pemuda/i Gampong Peurada melalui pelatihan Canva Pro dan platform lynk.id, sehingga mereka mampu memanfaatkan gadget secara produktif dan berkontribusi pada ekonomi kreatif lokal.

Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur menarik, misalnya mendesain logo, sticker, buku aktivitas anak, *flash card*, bahkan membuat video animasi. Dalam konteks penjualan digital, Canva berperan penting untuk meningkatkan *branding*, pemasaran, dan *engagement* dengan pelanggan melalui konten yang menarik (Endra et al., 2024; Fifaldyovan et al., 2024; Rahman et al., 2022; Savitri et al., 2024). Canva memungkinkan pembuatan konten yang sesuai dengan platform seperti Instagram, TikTok, dan Facebook. Konten yang dirancang secara profesional dapat meningkatkan interaksi pelanggan di media (Salsabillah et al., 2024).

Berdasarkan analisis situasi tersebut, perlu dilakukan program pemberdayaan yang mengarahkan penggunaan gadget ke aktivitas produktif melalui penguasaan tools desain dan strategi pemasaran digital. Program ini sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) dan SDG 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur), serta mendukung kebijakan pemerintah dalam membangun desa digital dan UMKM berbasis teknologi. Canva dipilih sebagai platform pelatihan karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna, akses fitur profesional melalui Canva Pro, serta kompatibilitas tinggi dengan kebutuhan branding UMKM lokal. Selain itu, Canva telah terbukti efektif dalam pelatihan masyarakat berbasis digital di berbagai studi sebelumnya (Chandra et al., 2024; Endra et al., 2024).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode partisipatif dengan melibatkan 13 pemuda/i dari GANDAPERA (Gabungan Pemuda Pemudi Peurada) sebagai mitra sasaran. Lokasi kegiatan di Gampong Peurada, Banda Aceh, pada tanggal 19-21 September 2025 (Gambar 3). Pemilihan lokasi berdasarkan hasil survey dan analisis kondisi eksisting yang menunjukkan tingginya penggunaan gadget tidak produktif di kalangan pemuda setempat.

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu:

### 1. Tahap Persiapan

Tim PKM melakukan survey dan observasi lokasi untuk mengidentifikasi permasalahan mitra, analisis situasi untuk merumuskan solusi, penentuan jadwal dan penyiapan dokumen administrasi, serta persiapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan melalui lima sub-tahapan: (1) Sosialisasi menggunakan metode ceramah interaktif tentang penggunaan gadget produktif dan potensi ekonomi kreatif digital; (2) Pelatihan desain grafis menggunakan Canva Pro dengan pendekatan pembelajaran kombinasi teori dan praktik langsung; (3) Pelatihan pemasaran digital melalui platform lynk.id dengan fokus pada strategi konten dan promosi; (4) Pendampingan teknis melalui pembentukan kelompok belajar dan konsultasi berkelanjutan; (5) Evaluasi program melalui pemberian angket dan diskusi untuk mengukur ketercapaian indikator keberhasilan.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

### 3. Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan

Tim PKM melakukan monitoring dan evaluasi komprehensif terhadap capaian program, pembentukan sistem mentoring berkelanjutan, dan penyusunan rencana pengembangan program lanjutan. Instrumen yang digunakan dalam pelatihan meliputi: 13 lisensi aplikasi Canva Pro dengan akses penuh selama 1 tahun, perangkat keras pendukung (portable SSD, mesin laminating, mesin pemotong kertas), modul pelatihan dalam format digital dan cetak, serta video tutorial untuk pembelajaran mandiri.

Keberhasilan pelatihan diukur dengan menggunakan beberapa instrumen evaluasi. Instrumen tersebut meliputi: (1) angket pre dan post pelatihan untuk menilai perubahan pengetahuan dan motivasi peserta, (2) lembar observasi keterampilan desain grafis dan pemasaran digital, (3) dokumentasi hasil karya peserta sebagai bukti capaian keterampilan, dan (4) wawancara terbuka untuk mengevaluasi dampak perilaku serta potensi keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui indikator tingkat kehadiran, jumlah karya yang dihasilkan, dan penguasaan aplikasi, serta pendekatan kualitatif yang mencakup perubahan perilaku, motivasi berwirausaha, dan keberlanjutan inisiatif peserta pasca pelatihan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

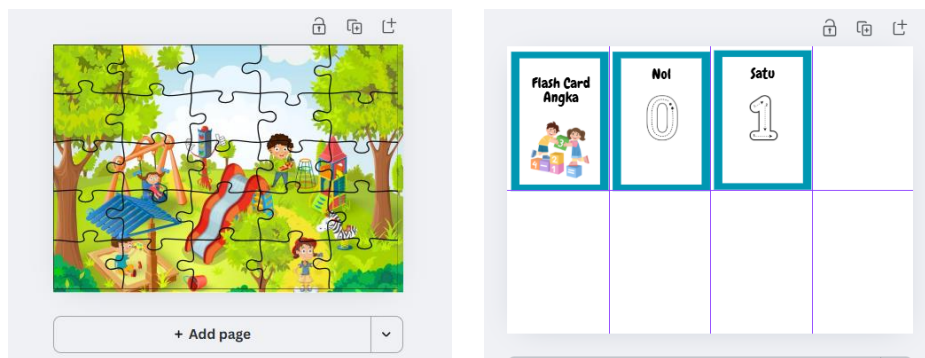
### 3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah berhasil dilaksanakan dengan tingkat capaian yang sangat memuaskan. Hasil komprehensif menunjukkan transformasi signifikan dalam kemampuan dan perilaku peserta.

**Tingkat Partisipasi dan Keterlibatan:** Tingkat partisipasi peserta mencapai 100% kehadiran dengan engagement yang tinggi selama proses pembelajaran. Antusiasme peserta tercermin dari aktivitas tanya jawab yang intens dan konsistensi keikutsertaan dalam kelompok belajar digital melalui WhatsApp.

**Penguasaan Keterampilan Teknologi:** Hasil pelatihan menunjukkan 95% peserta telah menguasai Canva Pro level intermediate dan mampu mengoperasikan fitur-fitur advanced. Seluruh peserta (100%) berhasil membuat akun Canva Pro aktif dan menguasai fungsi-fungsi dasar aplikasi dalam membuat desain (Gambar 4). Implementasi pelatihan lynk.id juga berhasil dengan 100% peserta memiliki akun aktif dan mampu mengoperasikan fitur-fitur utama platform pemasaran digital.

**Produktivitas dan Kreativitas:** Dari segi kreativitas dan produktivitas, program berhasil menghasilkan total 27 karya desain berkualitas dengan 5 desain terbaik telah digunakan oleh UMKM lokal untuk keperluan promosi. Setiap peserta mampu menghasilkan minimal 2 karya desain per minggu dengan kualitas yang memenuhi standar komersial. Hal ini menunjukkan kemampuan desain grafis (produksi) meningkat dari 5% menjadi 95%.

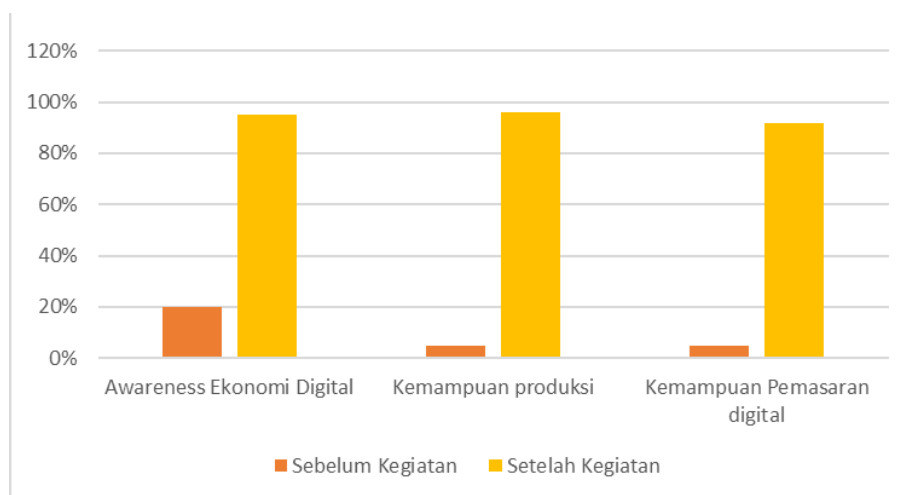


Gambar 4. Hasil Desain Grafis Peserta

**Dampak Ekonomi (Pemasaran):** Dampak ekonomi mulai terlihat dengan 3 peserta telah menerima order desain pertama dari jaringan personal dan media sosial dengan tarif yang cukup menarik untuk ukuran pemula. Hal ini menunjukkan kemampuan promosi dan pemasaran digital meningkat dari 5% menjadi 95%.

**Transformasi Perilaku Digital:** Evaluasi menunjukkan transformasi signifikan dalam pola penggunaan gadget peserta, dimana sebagian waktu yang sebelumnya digunakan untuk bermain game kini dialihkan untuk belajar dan berkarya. Tingkat pemahaman peserta tentang potensi ekonomi digital meningkat dari 20% menjadi 95% setelah mengikuti program.

Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan mitra dapat dilihat pada Gambar 5 berikut:



Gambar 5. Diagram Peningkatan Kemampuan Mitra

## **3.2 Pembahasan**

Keberhasilan program ini dapat dianalisis dari berbagai perspektif yang menunjukkan efektivitas pendekatan yang digunakan.

### **3.2.1 Efektivitas Metode Pembelajaran Partisipatif**

Pendekatan partisipatif yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta. Metode kombinasi teori dan praktik langsung memungkinkan peserta tidak hanya memahami konsep tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pengamatan (Hamama, 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan digital.

### **3.2.2 Relevansi Teknologi dengan Kebutuhan Masyarakat**

Pemilihan Canva Pro sebagai platform utama pelatihan sangat tepat mengingat karakteristik aplikasi yang user-friendly dan tidak memerlukan pembelajaran teknis yang rumit. Fitur-fitur Canva Pro memungkinkan peserta untuk menghasilkan karya desain profesional tanpa memerlukan latar belakang pendidikan desain (Chandra et al., 2024; Endra et al., 2024). Integrasi dengan platform lynk.id memberikan solusi komprehensif dari proses produksi hingga pemasaran digital.

### **3.2.3 Dampak Terhadap Ekonomi Kreatif Lokal**

Program ini berhasil menciptakan foundation untuk pengembangan ekonomi kreatif di tingkat komunitas. Terbentuknya komunitas "Creative Peurada" dengan 13 anggota aktif menjadi katalis untuk pengembangan lebih lanjut. Peningkatan kualitas promosi dan branding UMKM lokal melalui desain profesional menunjukkan multiplier effect dari program pemberdayaan digital.

### **3.2.4 Keberlanjutan Program**

Model pemberdayaan yang dikembangkan memiliki potensi untuk direplikasi di komunitas lain dengan karakteristik serupa. Sistem mentoring berkelanjutan melalui platform digital dan pembentukan peer-to-peer learning group memastikan sustainability program bahkan setelah masa pendampingan formal berakhir. Hal ini penting mengingat keterbatasan sumber daya untuk program pemberdayaan jangka panjang.

## **4. SIMPULAN**

Program pengabdian kepada ini telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan dengan tingkat keberhasilan 95%. Program berhasil mentransformasi pola penggunaan gadget dari aktivitas konsumtif menjadi produktif melalui penguasaan keterampilan desain grafis dan pemasaran digital. Keberhasilan program juga ditandai dengan: (1) Seluruh peserta (13 orang) memiliki akun Canva Pro aktif dan menguasai aplikasi level intermediate, (2) Dihasilkan 27 karya desain berkualitas dengan 5 karya terbaik telah

digunakan UMKM lokal, (3) Terbentuk komunitas "Creative Peurada" sebagai wadah pembelajaran berkelanjutan, (4) Mulai terlihat dampak ekonomi dengan beberapa peserta menerima order desain pertama, (5) Transformasi perilaku digital dari pasif menjadi aktif dan produktif.

Program ini membuktikan bahwa pendekatan partisipatif dengan dukungan teknologi digital yang tepat dapat mengubah mindset dan perilaku generasi muda terhadap penggunaan teknologi. Model pemberdayaan yang dikembangkan memiliki potensi untuk direplikasi di komunitas lain dengan adaptasi sesuai kondisi lokal.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi tahun 2025 yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Abulyatama, khususnya Rektor dan LPPM yang telah memberikan dukungan penuh. Apresiasi tinggi kepada Plt. Keuchik Gampong Peurada, ketua dan anggota GANDAPERA yang telah berpartisipasi aktif dalam program ini, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

## 6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan program, direkomendasikan beberapa hal untuk pengembangan program serupa. Perlu dirancang program lanjutan yang fokus pada keterampilan digital advanced seperti video editing, digital marketing kompleks, dan e-commerce management untuk meningkatkan kapasitas peserta. Selain itu, juga diperlukan kerjasama strategis dengan pihak swasta, pemerintah daerah, dan institusi pendidikan untuk memberikan akses pasar yang lebih luas dan dukungan regulasi yang kondusif. Model pemberdayaan ini dapat direplikasi di wilayah lain dengan melakukan adaptasi sesuai karakteristik dan kebutuhan lokal, khususnya di daerah dengan profil demografi dan akses teknologi yang serupa.

## 7. REFERENSI

- Chandra, H., Arismawati, P., Wahyuni, A. E., Azizah, F. N., Zahiroh, N. Z., Erlina, M. E., & Julianugerah, M. F. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat dalam Merancang Produk UMKM. *Abdimas Awang Long*, 7(2), 70-79. <https://doi.org/10.56301/awal.v7i2.1221>
- Endra, R. Y., Redaputri, A. P., Dunan, H., Aprinisa, A., Syahputra, M. B., & Handayani, A. (2024). Pelatihan Design Dengan Canva untuk UMKM sebagai Sarana Promosi Produk di Desa Ganjar Asri Metro. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 3(1), 32-38. <https://www.jpu.ubl.ac.id/index.php/jpu/article/download/54/55>
- Fifaldyovan, M. I., Dewi, S. M., & Kartikasar, R. D. A. (2024). Pelatihan Canva untuk Optimalisasi Digital Marketing bagi Pelaku UMKM. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 81-87. <https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.15>

- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99-110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Hallaby, S. F., Hamama, S. F., & Qolbiya, N. (2024). Socialization And Technical Training on Using E-Mail For Students to Improve Digital Literacy Skills. *ABDIMU: Jurnal Pengabdian Muhammadiyah*, 4(2). <https://doi.org/10.37598/abdimu.v4i2.2282>
- Hamama, S. F., Hallaby, S. F., Maulida, M., & Nisa, N. (2024). Introduction and Sosialization of Information Technology for Early Childhood Education. *ABDIMU: Jurnal Pengabdian Muhammadiyah*, 4(1). <https://doi.org/10.37598/abdimu.v4i1.2097>
- Kogoya, W., Nurhasanah, N., & Korwa, P. K. (2022). Sosialisasi solusi penanggulangan dampak negatif gadget bagi remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 2(4), 150-161. <https://doi.org/10.59818/jpm.v2i4.350>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nasution, S. D., & Ginting, G. L. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk UMKM di Era Digital 4.0. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 129-136. <https://doi.org/10.70404/orahua.v2i02.127>
- Nurhayati, S., Hermawan, D., & Boriboon, G. (2024). Digital Innovations in Convection Entrepreneurship Education Program for Youth Life Skills Development. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 7(3), 258-267. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v7i3.25904>
- Rahman, W. N. A., Mutum, D. S., & Ghazali, E. M. (2022). Consumer engagement with visual content on Instagram: Impact of different features of posts by prominent brands. *International Journal of E-Services and Mobile Applications (IJESMA)*, 14(1), 1-21. <https://doi.org/10.4018/IJESMA.295960>
- Rini, M. K., & Huriyah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1). <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- Salsabillah, A. S., Nurhadi, M., Suryani, T., & Fauzi, A. A. (2024). Peran Social Media Marketing Activities dalam Membangun Brand Equity dengan Mediasi Brand Trust, Brand Image, Brand Awareness pada Produk SOMETHINC di Indonesia. *PERFORMANCE: Jurnal Bisnis & Akuntansi*, 14(1), 241-256. <https://doi.org/10.24929/feb.v14i1.2948>
- Savitri, I. D., Khotimah, S. K., & Rusmawati, R. (2024). Digital Literacy Training: Canva Application in Strengthening Women's Entrepreneurship in Ngenep Village Karangploso District Malang Regency. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 157-164. <https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.1386>