

Melatih Kreativitas Mahasiswa Melalui Pengembangan Produk Digital Pada Mata Kuliah Kreativitas dan Inovasi

Alvanisa Putri Armila, Anggit Dyah Kusumastuti

Universitas Sahid Surakarta, Indonesia

Email: alxztruzhlve66@gmail.com, anggit.dyahkusumastuti@usahidsolo.ac.id

Abstrak

Dalam era digital saat ini, kreativitas menjadi keterampilan yang sangat penting bagi mahasiswa untuk bersaing di tingkat global. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan pembuatan produk digital menggunakan Canva dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Administrasi Bisnis Angkatan 2023 Universitas Sahid Surakarta, khususnya dalam mata kuliah Kreativitas dan Inovasi. Metode yang digunakan adalah kombinasi antara pengajaran teori dan praktik langsung (*learning by doing*) melalui beberapa tahapan, termasuk penyampaian materi, *brainstorming* ide, praktik desain, presentasi hasil, serta evaluasi dan refleksi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tiga aspek: pemahaman dasar desain grafis (dari 28% menjadi 85%), kemampuan menggunakan Canva (dari 25% menjadi 88%), dan kreativitas dalam menciptakan produk digital (dari 30% menjadi 90%). Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa dalam desain digital, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri serta kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan produk digital berbasis Canva sangat efektif dalam mengembangkan potensi kreatif mahasiswa dan sangat relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan di dunia pendidikan tinggi.

Kata Kunci: Canva, Produk digital, Kreativitas dan Inovasi

Abstract

In today's digital era, creativity has become an essential skill for students to compete globally. This study aims to evaluate the effectiveness of digital product creation training using Canva in enhancing the creativity of Business Administration students, Class of 2023, at Universitas Sahid Surakarta, particularly in the Creativity and Innovation course. The method used combines theoretical teaching and hands-on practice (learning by doing) through several stages, including material delivery, idea brainstorming, design practice, presentation of results, and evaluation and reflection. The training results showed significant improvement in three aspects: understanding of basic graphic design principles (from 28% to 85%), ability to use Canva (from 25% to 88%), and creativity in creating digital products (from 30% to 90%). This training not only enhanced students' technical skills in digital design but also strengthened their confidence, critical thinking, and innovative abilities. Therefore, it can be concluded that digital product creation training using Canva is highly effective in developing students' creative potential and is highly relevant to be continuously implemented in higher education.

Keywords; Canva, Digital product, Creativity and Innovation

*Correspondence Author:

Email:



PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pendidikan tinggi dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu berinovasi dan memecahkan masalah secara kreatif dan aplikatif (Wati & Astuti, 2021). Oleh karena itu, mata kuliah yang fokus pada kreativitas dan inovasi, serta pelatihan pembuatan produk digital, menjadi sangat relevan untuk membekali mahasiswa menghadapi tantangan kontemporer (Sari & Pratama, 2022). Kreativitas berperan penting dalam membedakan individu di tengah persaingan digital yang ketat, terutama dalam dunia bisnis di mana dibutuhkan untuk menghasilkan konten menarik, membangun *branding* yang kuat, dan menciptakan pengalaman pengguna yang berkesan (Hasanah et al., 2023). Berbagai *platform* digital, mulai dari media sosial, blog, hingga aplikasi, kini menyediakan sarana bagi individu untuk mengekspresikan kreativitasnya

secara luas, menjadikan pelatihan ini semakin vital (Sahla Nasution et al., 2025; Indah & Setiawan, 2023; Lestari & Purnomo, 2024; Cahyani & Wijaya, 2023).

Produk digital adalah karya berbasis teknologi yang tidak memiliki bentuk fisik, meliputi perangkat lunak, video tutorial, e-book, dan layanan digital (Widyastuti et al., 2024). Salah satu keunggulan utama dari produk digital adalah efisiensi dalam distribusi dan penyimpanan, karena tidak membutuhkan pengiriman fisik atau ruang penyimpanan. Ini menjadikan produk digital pilihan ideal bagi mahasiswa untuk berinovasi dan bahkan memulai usaha (Y. Yohakim Marwanta, 2024), terutama dengan tingginya penetrasi internet di Indonesia, yang diperkirakan mencapai 221 juta pengguna pada tahun 2024 (APJII, 2024). Hal ini menciptakan banyak peluang dalam ekosistem digital. Di dunia pendidikan tinggi, pemanfaatan produk digital sebagai proyek pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk mengembangkan potensi mereka dalam desain, komunikasi visual, dan teknologi.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang sangat populer dan mudah diakses, menawarkan beragam *template* untuk *flyer*, poster, *ID card*, hingga presentasi, menjadikannya pilihan ideal bagi mahasiswa yang baru memulai belajar desain karena antarmuka yang *user-friendly* dan fitur *drag-and-drop* yang sederhana (Junaedi et al., 2021; Lestari & Purnomo, 2024). Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan kemampuan desain individu, tetapi juga secara signifikan mendorong pembelajaran kolaboratif, memungkinkan mahasiswa bekerja dalam tim untuk merancang proyek atau menyusun materi presentasi bersama (Wati & Astuti, 2021; Wijaya & Santoso, 2023). Hal ini tidak hanya mengasah keterampilan desain, melainkan turut melatih keterampilan kerja sama dan komunikasi, yang esensial dalam lingkungan akademik maupun profesional (Febrianto & Sari, 2022; Nur Kholis & Saputra, 2023; Rahayu & Putri, 2022).

Dengan demikian, pelatihan pembuatan produk digital berbasis proyek menggunakan Canva diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kreativitas mahasiswa Administrasi Bisnis Angkatan 2023 di Universitas Sahid Surakarta secara menyeluruh. Ini mencakup pengembangan keterampilan teknis, serta kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara empiris bagaimana pengembangan produk digital melalui Canva dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendorong kreativitas mahasiswa dalam mata kuliah Kreativitas dan Inovasi.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan keterampilan desain dan kreativitas mahasiswa. Junaedi et al. (n.d.) menegaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran daring mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, terutama pada mata kuliah berbasis teknologi informasi. Sahla Nasution et al. (2025) juga menemukan bahwa media sosial dan platform digital berperan signifikan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa di era digital. Namun, masih sedikit studi yang secara empiris menilai efektivitas pelatihan produk digital berbasis Canva dalam konteks mata kuliah kreatif di lingkungan pendidikan tinggi.

Dari tinjauan pustaka tersebut, terlihat adanya gap penelitian yang belum banyak membahas pendekatan pelatihan berbasis praktik (*learning by doing*) untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam desain digital. Sebagian besar studi masih bersifat konseptual atau berfokus pada analisis penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran, tanpa menilai langsung dampak peningkatan keterampilan desain dan kreativitas visual melalui pelatihan terstruktur. Penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan menguji efektivitas pelatihan produk digital secara empiris dan terukur.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya merancang model pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas dan kemampuan praktis mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja berbasis teknologi dan digitalisasi. Di samping itu, potensi produk digital sebagai

media pembelajaran dan bahkan sebagai sumber pendapatan juga menjadi alasan kuat untuk mengintegrasikan pelatihan desain digital dalam kurikulum pendidikan tinggi. Jika tidak ditangani secara sistematis, mahasiswa akan tertinggal dalam persaingan industri yang menuntut keterampilan visual dan inovatif.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah pendekatan pelatihan berbasis proyek menggunakan Canva dalam konteks pembelajaran Kreativitas dan Inovasi. Metode ini tidak hanya menggabungkan teori dan praktik, tetapi juga menilai hasilnya secara kuantitatif melalui pre-test dan post-test. Pendekatan ini belum banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya yang lebih menekankan aspek persepsi dan observasi. Penelitian ini juga menekankan pembentukan keterampilan visual, kepercayaan diri, dan kolaborasi mahasiswa dalam satu rangkaian pembelajaran yang terintegrasi.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan produk digital berbasis Canva dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Angkatan 2023 Universitas Sahid Surakarta. Penelitian ini juga bertujuan mengukur peningkatan keterampilan teknis, pemahaman desain grafis, dan kemampuan inovatif mahasiswa sebagai luaran dari pelatihan tersebut, khususnya dalam konteks mata kuliah Kreativitas dan Inovasi.

Penelitian ini memberikan kontribusi akademik dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan zaman. Selain itu, kontribusi praktis dari penelitian ini adalah tersusunnya model pelatihan desain digital yang dapat direplikasi di berbagai program studi lain yang bertujuan meningkatkan soft skills dan kompetensi digital mahasiswa. Kontribusi ini juga dapat digunakan oleh dosen dan institusi pendidikan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran berbasis proyek.

Implikasi dari penelitian ini sangat luas, baik dalam konteks pendidikan maupun kewirausahaan. Mahasiswa yang telah terlatih dalam desain digital dapat mengembangkan produk visual yang siap pakai dan bernilai jual, membuka peluang baru dalam wirausaha digital. Selain itu, pendekatan ini juga dapat memperkuat kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan kerja di era industri 4.0 dan society 5.0. Oleh karena itu, pelatihan serupa sebaiknya dijadikan bagian dari strategi pengembangan kompetensi di pendidikan tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen berupa one-group pretest-posttest design. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas pelatihan pembuatan produk digital menggunakan Canva terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa dalam mata kuliah Kreativitas dan Inovasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Angkatan 2023 Universitas Sahid Surakarta. Sampel penelitian berjumlah 40 mahasiswa yang diambil secara purposive sampling, yakni mahasiswa yang mengikuti mata kuliah terkait pada semester berjalan.

Metode yang diimplementasikan dalam pelatihan ini adalah kombinasi antara penyampaian teori dan praktik langsung, atau yang dikenal sebagai *learning by doing*. Tujuannya adalah memberikan pemahaman mendalam serta pengalaman nyata kepada mahasiswa. Kegiatan ini berlangsung dalam konteks mata kuliah Kreativitas dan Inovasi, dengan fokus utama pada pengembangan keterampilan

mahasiswa dalam mendesain produk digital menggunakan platform Canva. Proses pelatihan dilaksanakan secara sistematis, dimulai dengan pengenalan dasar-dasar desain grafis dan fitur-fitur Canva, diikuti dengan demonstrasi pembuatan desain oleh pemateri. Setelah itu, mahasiswa diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan, dan diakhiri dengan sesi evaluasi hasil karya serta diskusi reflektif untuk meningkatkan kualitas dan pemahaman terhadap desain digital yang telah mereka buat. Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat dijelaskan sebagaimana terlihat pada Gambar 1 berikut ini:

1. Penyampaian Materi

Mahasiswa akan memperoleh pengetahuan dasar mengenai desain grafis, pentingnya komunikasi visual, serta pengenalan terhadap platform Canva. Mereka akan mempelajari berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat produk digital, seperti poster, flyer, kartu identitas, dan template presentasi.

2. Brainstorming Ide

Mahasiswa diajak untuk mengeksplorasi ide secara individu maupun kelompok mengenai konsep desain yang ingin mereka ciptakan, serta tujuan dari produk digital tersebut.

3. Praktik Desain

Mahasiswa mulai merancang desain mereka di Canva berdasarkan ide yang telah dikembangkan. Dalam proses ini, mereka memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi gaya visual, kombinasi warna, dan elemen grafis.

4. Presentasi Hasil

Mahasiswa mempresentasikan karya mereka, menjelaskan konsep desain, serta memberikan penjelasan mengenai alasan pemilihan elemen visual yang digunakan.

5. Evaluasi dan Refleksi

Memberikan evaluasi terhadap keseluruhan proses dan hasil desain, dan juga mengadakan refleksi bersama untuk mengidentifikasi pembelajaran yang telah dilakukan serta area yang masih perlu dikembangkan.



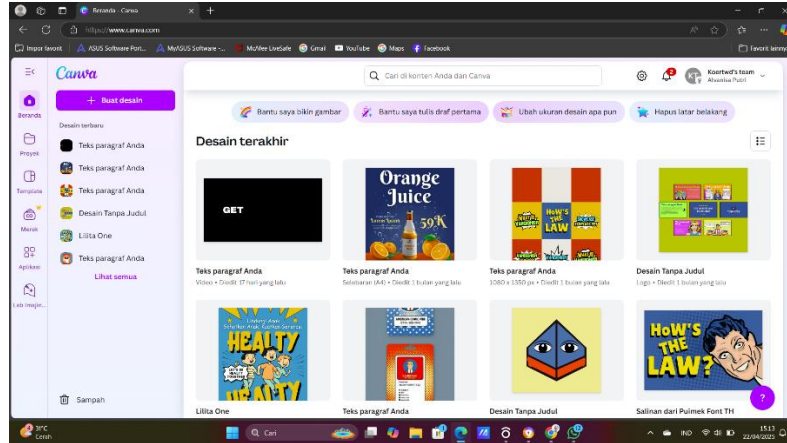
Gambar 1. Diagram Evaluasi dan Refleksi

Sumber: Diolah Peneliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain produk digital yang diselenggarakan menggunakan platform Canva memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa, khususnya dalam

keaktivitas visual. Selama sesi pelatihan, mahasiswa diberi akses ke berbagai alat dan sumber referensi, seperti laptop sebagai media utama, serta platform Canva untuk mendesain dan mengedit visual. Mereka juga mendapatkan inspirasi dari situs seperti Pinterest. Dengan memanfaatkan alat-alat ini, mahasiswa dapat menjelajahi ide-ide secara visual dan teknis, meskipun tidak memiliki latar belakang desain profesional.



Gambar 2. Tampilan pada Canva website
Sumber: Diolah Peneliti

Produk yang dihasilkan oleh mahasiswa sangat beragam, mulai dari poster, ID card, hingga template presentasi. Dalam proses pengerjaannya, mahasiswa menunjukkan kemampuan dalam menyusun elemen visual secara harmonis dan proporsional, seperti pemilihan warna yang tepat, jenis font yang sesuai, dan penempatan elemen yang mendukung desain. Hal ini mencerminkan peningkatan dalam aspek estetika dan fleksibilitas berpikir. Beberapa desain bahkan dianggap memiliki nilai jual, karena kualitas visualnya yang cukup baik untuk dipasarkan sebagai produk digital siap pakai.



Gambar 3. Hasil karya digital : Template presentasi dan Menu
Sumber: Diolah Peneliti

Selain aspek teknis, pelatihan ini juga berkontribusi pada pengembangan kepercayaan diri mahasiswa. Mereka menjadi lebih berani dalam mengekspresikan ide, lebih terbuka terhadap masukan selama proses revisi, dan mampu bertanggungjawab konsep visual yang mereka ciptakan. Produk yang awalnya sederhana berkembang menjadi lebih kompleks dan menarik, baik dari segi komposisi maupun pesan yang ingin disampaikan. Ini menunjukkan bahwa keterampilan kreatif mahasiswa tidak hanya berkembang dalam aspek visual, tetapi juga dalam cara berpikir dan

merumuskan ide secara konseptual. Analisis dari pretest dan posttest yang telah dilakukan memberikan pemahaman mengenai efektivitas pelatihan ini dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pembuatan produk digital menggunakan Canva.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

No.	Aspek yang diukur	Nilai pretest	Nilai Posttest	Hasil Peningkatan
1	Pemahaman dasar desain grafis	28%	85%	57%
2	Kemampuan menggunakan Canva	25%	88%	63%
3	Kreativitas dalam membuat produk	30%	90%	60%

Sumber: Diolah Peneliti

Dari Tabel 1, kita dapat menarik kesimpulan bahwa semua aspek yang diukur menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan yang paling mencolok terlihat pada kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Canva, dengan rata-rata nilai yang meningkat sebesar 63%. Selain itu, pemahaman dasar mengenai desain grafis dan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan produk digital juga menunjukkan perkembangan yang memuaskan.

Berikut ini hasil analisis pretest dan posttest berdasarkan aspek yang diukur

1. Pemahaman dasar desain grafis

Sebelum pelatihan dimulai, sebagian besar mahasiswa belum memiliki pemahaman yang cukup tentang prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi, keseimbangan, warna, dan tipografi. Survei awal mengungkapkan bahwa hanya 28% mahasiswa yang memahami prinsip-prinsip tersebut. Namun, setelah mengikuti sesi materi, praktik menggunakan Canva, dan sesi evaluasi desain, tingkat pemahaman mahasiswa melonjak menjadi 85%. Hal ini membuat mahasiswa lebih kritis dalam mengatur tata letak visual dan memilih elemen desain.

2. Kemampuan menggunakan Canva

Pada awal pelatihan, hanya 25% mahasiswa yang dapat memanfaatkan Canva untuk menghasilkan desain sederhana. Namun, setelah penyelesaian pelatihan, persentase ini meningkat drastis menjadi 88%. Saat ini, mahasiswa tidak hanya menguasai fitur dasar Canva, seperti memilih template dan mengedit teks, tetapi juga mampu mengoptimalkan elemen grafis, mengatur warna, menggunakan efek, serta menyusun desain yang lebih menarik dan komunikatif.

3. Kreativitas dalam membuat produk

Kreativitas mahasiswa dalam menciptakan produk digital, seperti poster, kartu identitas, dan template presentasi, telah mengalami kemajuan yang mengesankan. Awalnya, hanya 30% mahasiswa yang mampu mengekspresikan ide-ide orisinal dalam karya mereka. Namun, setelah mengikuti pelatihan, tingkat kreativitas ini melonjak drastis menjadi 90%. Saat ini, mahasiswa lebih percaya diri untuk mengeksplorasi gagasan dan menciptakan konsep desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki potensi nilai jual yang tinggi.

Hasil evaluasi dari kegiatan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mahasiswa di bidang desain digital. Antusiasme mereka sangat terlihat saat melakukan *brainstorming*, berpartisipasi aktif dalam praktik langsung, dan menciptakan produk yang lebih kompleks serta estetis dibandingkan sebelumnya. Mahasiswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri saat mempresentasikan ide-ide kreatif mereka melalui presentasi desain.

Jika kegiatan ini dilakukan secara berkelanjutan, diharapkan pelatihan serupa dapat menumbuhkan semangat kreatif dan inovatif di kalangan mahasiswa. Selain itu, pelatihan ini akan memberikan keterampilan praktis yang diperlukan di era digital untuk menghadapi tantangan dunia kerja, serta berpotensi mendorong kewirausahaan melalui produk-produk kreatif berbasis digital.

Kesimpulan

Pelatihan pembuatan produk digital dengan menggunakan Canva telah berhasil meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain mahasiswa Administrasi Bisnis Angkatan 2023 di Universitas Sahid Surakarta. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dasar desain grafis, kemampuan teknis dalam menggunakan Canva, serta kreativitas dalam menghasilkan produk digital. Selain keterampilan teknis, pelatihan ini juga mendorong pengembangan kepercayaan diri, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan kolaboratif peserta. Dengan antusiasme tinggi yang ditunjukkan oleh peserta, pelatihan ini memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan sebagai upaya untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi praktis dan kreatif yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di dunia digital serta dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). *Laporan Survei Internet APJII 2024: Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- Cahyani, D., & Wijaya, H. (2023). Peran media sosial dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 123-135.
- Febrianto, N., & Sari, D. R. (2022). Peran *platform* desain grafis daring dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 34-45.
- Junaedi, A., Setyawan, D., & Ningsih, S. (2021). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 1-10.
- Lestari, R., & Purnomo, A. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi desain grafis terhadap peningkatan kreativitas visual mahasiswa. *Jurnal Seni dan Desain*, 11(1), 67-78.
- Hasanah, U., Wahyuni, S., & Sari, N. (2023). Strategi *branding* produk digital untuk UMKM di era 4.0. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 7(1), 12-21.
- Indah, R., & Setiawan, A. (2023). Optimalisasi *platform* digital sebagai media ekspresi kreativitas mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 45-56.
- Lestari, R., & Purnomo, A. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi desain grafis terhadap peningkatan kreativitas visual mahasiswa. *Jurnal Seni dan Desain*, 11(1), 67-78.
- Junaedi, T., Wardhana, D. E., & Yulianti, N. (n.d.). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 101-112.
- Marwanta, Y. Y. (2024). *Transformasi Digital UMKM dan Peran Produk Digital dalam Penguatan Ekonomi Mahasiswa*. Jakarta: Pustaka Kreasi.
- Nur Kholis, I., & Saputra, H. (2023). Integrasi teknologi desain dalam pembelajaran kolaboratif untuk mahasiswa pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 156-167.
- Nasution, S., Lubis, F. A., & Harahap, D. A. (2025). Pengaruh Media Sosial terhadap Kreativitas Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 8(1), 55-67.
- Rahayu, D., & Putri, R. E. (2022). Peningkatan keterampilan komunikasi melalui proyek desain kolaboratif menggunakan media digital. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 6(2), 89-100.
- Sahla Nasution, R. N., Batubara, H., & Rahmadani. (2025). Peran media sosial dan platform digital dalam pengembangan kreativitas mahasiswa di era digital. [Nama Jurnal/Prosiding, Volume(Nomor), Halaman. Pastikan tahun 2025 sudah terbit atau akan terbit, jika tidak, ganti tahun yang relevan]
- Sari, D. R., & Pratama, E. (2022). Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 78-89.
- Widyastuti, T. A. R., Judijanto, L., Rukmana, A. Y., Pramuditha, P., Harto, B., Kusumastuti, S. Y.,

- Irmadiani, N. D., Kelvin, K., & Nasution, U. B. (2024). *Produk Digital: Revolusi Produk Digital & Inovasi di Era Teknologi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wati, D. F., & Astuti, S. (2021). Pentingnya keterampilan inovasi dan pemecahan masalah bagi lulusan perguruan tinggi di era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(2), 167-178.
- Wijaya, H., & Santoso, A. (2023). Pemanfaatan *tools* desain grafis dalam meningkatkan kreativitas dan kolaborasi pada proyek mahasiswa. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 23-34.
- Wati, D. F., & Astuti, S. (2021). Pentingnya keterampilan inovasi dan pemecahan masalah bagi lulusan perguruan tinggi di era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(2), 167-178.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).