

Dari Canva Ke Instagram: Inovasi Pelatihan Desain Promosi Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Makassar

Sry Wahyuni¹, Mir'ah Azizah², Ita Sarmita Samad³, Muawwal Al As'ary⁴, Isnaeni⁵

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3,4,5}

Email: sry.wahyuni@unm.ac.id

Abstract. In the era of digital 4.0 and society 5.0, designing skills have become essential for students in supporting both academic and professional activities, including promotion through social media platforms. This article discussed a training program on creating digital promotional media using flyer design with the Canva application. The training targeted first-year students of Mandarin Language Education Study Program of Universitas Negeri Makassar who were lacked basic skills in designing flyer. It was conducted in two days using a project-based learning approach and ended with an exhibition program as a direct promotion of their digital flyers. Publishing the digital flyer on Instagram was also the practical promotion carried out in this training. The result demonstrated that students' comprehension and proficiency in designing creative, communicative, and professional digital flyer had improved.

Keyword: designing, flyer, digital, Canva, Instagram.

PENDAHULUAN

Di era teknologi, khususnya teknologi digital 4.0 dan era *society* 5.0, teknologi berkembang dengan pesat dan menuntut keterampilan adaptif dalam berbagai bidang, termasuk kemampuan dalam membuat desain digital yang menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh mahasiswa (Romadhani et al., 2023). Keterampilan ini tidak hanya membantu dalam aktivitas akademik mahasiswa, tetapi juga membantu berkomunikasi dengan baik secara visual, yang sangat penting dalam dunia profesional. Salah satu desain digital yang ramai digunakan sekarang ini adalah *flyer*.

Flyer digital merupakan versi elektronik dari selebaran (*flyer*) yang dirancang dan disebarluaskan melalui media digital. *Flyer* ini dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk mempromosikan berbagai kegiatan yang mereka lakukan, seperti kegiatan akademik, seminar, program pengabdian masyarakat,

maupun produk kreatif lainnya. Melalui *flyer* penyampaian informasi dapat dilakukan secara ringkas, menarik, dan tentunya mudah dibagikan dengan tersedianya berbagai platform digital. *Platform digital* yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian dan penyebaran informasi di era digital seperti Youtube, Facebook, Instagram, dan Twitter.

Di Indonesia, Instagram merupakan salah satu media sosial dengan banyak pengguna dan menjadi komunitas pengguna terbesar di Asia Pasifik dengan 45 juta pengguna aktif dari 700 juta pengguna di seluruh dunia (Hasan et al., 2023). Dengan memanfaatkan media sosial seperti Instagram, promosi *flyer* menjadi lebih mudah, efisien, dan ekonomis. Hal ini kemudian menjadikannya tren terkini yang banyak dilakukan. Jika dibandingkan dengan media cetak, media digital lebih murah dan cepat dalam hal penyebaran informasi (Arnandy et al., 2023).

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *flyer*

digital. Canva adalah aplikasi desain yang bisa digunakan lewat internet atau ponsel. Aplikasi ini sangat mudah digunakan karena cukup dengan cara seret dan lepas gambar atau tulisan, sehingga cocok untuk pemula maupun yang sudah berpengalaman dalam desain (Arnandy et al., 2023). Untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, *flyer*, infografik, *banner*, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan lainnya, Canva menyediakan berbagai alat *editing online* dimana di dalamnya juga terdapat alat dalam mengedit foto seperti *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, *icon*, dan desain *grids* (Fahminnansih, 2021).

Namun, pada kenyataannya, banyak mahasiswa belum memiliki kemampuan dasar dalam desain grafis menggunakan Canva, utamanya mahasiswa baru Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan sejumlah mahasiswa ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa belum terbiasa menggunakan Canva secara maksimal untuk mendesain *flyer*. Kesulitan-kesulitan yang mereka dapatkan misalnya dalam menyusun elemen visual yang menarik dan komunikatif. Padahal desain digital ini akan sangat dibutuhkan oleh mahasiswa ke depannya, karena akan banyak berhubungan dengan tugas-tugas mereka di masa mendatang.

Keterbatasan pengalaman dalam mendesain media promosi menjadikan mahasiswa kurang percaya diri dalam menampilkan ide atau gagasan mereka secara visual. Hal ini dikeranakan mereka tidak memiliki pengetahuan praktis dan kurangnya literasi digital visual (Juwairia et al., 2022). Padahal, literasi visual dan keterampilan desain sangat penting dalam menunjang kompetensi komunikasi lintas budaya.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, dirancanglah kegiatan pelatihan berjudul “Dari Canva Ke Instagram: Inovasi Pelatihan Desain Promosi Digital Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin

Universitas Negeri Makassar”. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pembekalan dan pengalaman praktis kepada mahasiswa, khususnya mahasiswa baru dalam mendesain *flyer* yang efektif dan menarik dengan menggunakan platform Canva, yang dikenal mudah diakses dan digunakan oleh pemula. Pelatihan ini juga diharapkan mampu menumbuhkan semangat kewirausahaan, melalui penguasaan strategi promosi digital, mahasiswa dapat terdorong untuk lebih kreatif, inovatif, dan percaya diri dalam mengembangkan ide-ide bisnis serta memasarkan produk atau jasa secara mandiri di era digital.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan desain *flyer* menggunakan Canva ini dilaksanakan dengan pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa akan penggunaan Canva, khususnya dalam membuat *flyer digital* yang dapat dibagikan di media sosial, seperti Instagram.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara offline selama dua hari dengan peserta mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Makassar sebanyak 37 orang. Sebagai rangkaian akhir dari kegiatan, diselenggarakan pameran karya mahasiswa, di mana para peserta berkesempatan untuk mempromosikan *flyer* hasil kreasinya secara langsung kepada pengunjung.

Pelatihan terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap persiapan kegiatan, pelaksanaan, presentasi dan pameran produk, dan terakhir tahap evaluasi.

Tahap persiapan kegiatan mencakup koordinasi dengan pihak terkait, penyusunan materi pelatihan, serta penentuan jadwal dan peserta. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, peserta mendapatkan pembekalan terkait desain grafis menggunakan platform Canva serta strategi promosi visual melalui media sosial, khususnya Instagram. Setelah memperoleh materi, peserta melanjutkan ke

tahap presentasi dan pameran produk, di mana hasil desain *flyer digital* dipresentasikan dan dipamerkan dalam sebuah pameran untuk menampilkan kreativitas dan ide promosi. Terakhir, kegiatan ditutup dengan tahap evaluasi, yang dilakukan melalui observasi proses pelatihan dan penilaian hasil karya peserta.

Rincian tahapan kegiatan bimbingan desain menggunakan Canva dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tahapan	Deskripsi Kegiatan
Persiapan	Koordinasi dengan pihak program studi, penyiapan materi pelatihan, penyusunan jadwal kegiatan, serta pendataan peserta yang akan mengikuti pelatihan.
Pelaksanaan	Pengenalan Canva
	Praktik pembuatan <i>flyer</i> digital
	Promosi desain <i>flyer</i> di media sosial
Presentasi dan Pameran Produk	Presentasi hasil desain <i>flyer</i> baik dalam bentuk cetak maupun digital
Evaluasi	Pengamatan proses
	Penilaian produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

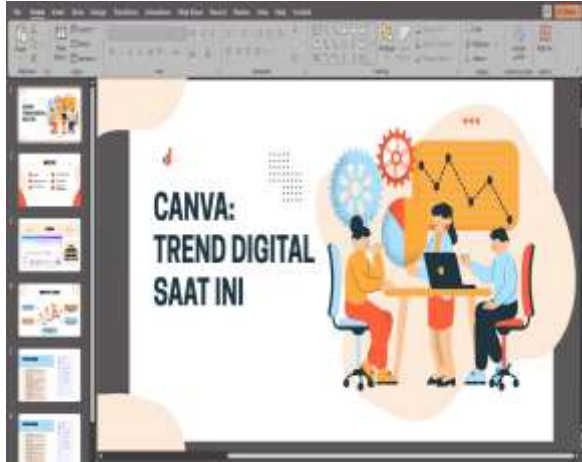
Pelatihan dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 10 dan 11 Mei 2025 dan dilaksanakan di ruang laboratorium komputer Jurusan Pendidikan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri

Makassar. Peserta pelatihan adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin berjumlah 37 orang. Pelatihan hari pertama difokuskan pada pemberian materi dasar mengenai penggunaan aplikasi Canva, sedangkan pada hari kedua peserta diarahkan untuk mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari dengan membuat desain *flyer* berupa promosi di media sosial yaitu Instagram.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

Pada hari pertama pelatihan, yaitu tanggal 10 Mei 2025, kegiatan difokuskan pada pemberian materi dasar mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain grafis yang mudah digunakan oleh pemula. Sesi ini diawali dengan pengenalan antarmuka Canva, di mana peserta dikenalkan pada berbagai menu, ikon, serta fitur-fitur dasar yang tersedia dalam Canva. Materi yang disampaikan mencakup langkah-langkah membuat desain *flyer*. Selain itu, peserta juga mendapatkan penjelasan mengenai prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti pemilihan warna yang serasi, dan penataan elemen visual agar menghasilkan desain yang menarik dan mudah dipahami.



Gambar 2. Materi mengenai Canva

Setelah sesi penyampaian materi, peserta diberikan waktu untuk langsung mempraktikkan penggunaan Canva dengan bimbingan dari pemateri. Peserta bekerja secara berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok kewirausahaan yang telah dibentuk sebelumnya. Setiap kelompok terdiri dari 5 hingga 6 orang. Dalam kelompok, peserta mulai merumuskan konsep produk yang akan dipromosikan, termasuk menentukan nama produk, keunggulan produk, serta target pasar yang ingin dicapai.

Setelah konsep usaha mereka disepakati, masing-masing kelompok melanjutkan dengan mendesain *flyer* promosi menggunakan aplikasi Canva. *Flyer* ini dirancang sebagai media promosi utama yang memuat informasi penting tentang produk, seperti nama produk, deskripsi singkat, keunggulan, harga, serta kontak pemesanan. Peserta diajak untuk mengaplikasikan pengetahuan desain yang telah mereka peroleh sebelumnya, seperti penggunaan warna yang menarik perhatian, serta penempatan gambar dan teks yang proporsional. Kegiatan ini tidak hanya mengasah keterampilan desain peserta, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dalam menciptakan materi promosi yang efektif dan komunikatif. *Flyer* yang telah selesai nantinya akan digunakan dalam kegiatan promosi daring

maupun dalam pameran kewirausahaan di hari ketiga pelatihan.



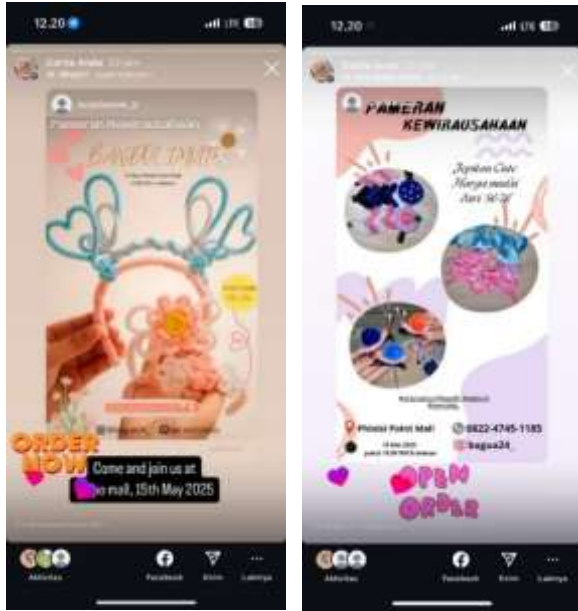
Gambar 3. Contoh Desain *Flyer* yang Dibuat

Pada hari kedua (11 Mei 2024), kegiatan pelatihan difokuskan pada penyelesaian desain *flyer* promosi yang telah dirancang oleh masing-masing kelompok pada hari sebelumnya. Peserta melanjutkan proses desain dengan lebih mendalam, melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan masukan dari pemateri maupun hasil diskusi dalam kelompok. Mereka diberi kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai elemen desain seperti pemilihan warna yang lebih mencolok, tata letak yang lebih rapi, hingga penambahan logo, ilustrasi, dan ikon yang mendukung citra produk yang dipromosikan. Aktivitas ini mendorong peserta untuk berpikir lebih kreatif dan kritis dalam menghasilkan materi promosi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan efektif dalam menyampaikan pesan pemasaran.

Setelah desain *flyer* dinyatakan selesai, setiap kelompok diminta untuk mempublikasikan hasil karya mereka di platform Instagram sebagai bagian dari praktik promosi digital. Publikasi dilakukan melalui akun pribadi salah satu anggota kelompok sebagai perwakilan, dengan menyertakan caption promosi yang menarik dan informatif,

serta menandai akun Instagram pemateri sebagai bentuk dokumentasi dan kolaborasi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital peserta, khususnya dalam hal penggunaan media sosial sebagai sarana promosi, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya strategi pemasaran daring (*online marketing*) dalam dunia kewirausahaan saat ini.

Pada hari ketiga (15 Mei 2025), rangkaian kegiatan pelatihan ditutup dengan pameran kewirausahaan yang menjadi ajang bagi peserta untuk mempresentasikan hasil karya dan produk usaha mereka secara langsung di hadapan khalayak umum. Pameran ini diselenggarakan di Phinisi Point Mall dengan nuansa semarak dan partisipatif. Hasil desain promosi yang telah dibuat dalam pelatihan ditampilkan dalam bentuk cetak (*printed flyer*) dan juga dalam bentuk digital (*digital flyer*), menggunakan laptop dan layar presentasi agar pengunjung dapat melihat versi visual secara lebih lengkap dan dinamis.



Gambar 4. Desain *Flyer* yang Diupload di Instagram



Gambar 5. Presentasi *flyer* dalam bentuk digital dan cetak

Di akhir, dilakukan evaluasi kegiatan, evaluasi ini dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu pengamatan terhadap proses

pelatihan dan penilaian terhadap produk *flyer digital* yang dihasilkan oleh mahasiswa. Pengamatan proses pelatihan dilakukan secara langsung selama dua hari saat kegiatan berlangsung, dengan fokus pada keterlibatan aktif peserta, antusiasme dalam mengikuti setiap sesi, serta kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan materi yang disampaikan oleh pemateri. Selama pelatihan, sebagian besar peserta menunjukkan partisipasi yang baik dengan aktif bertanya, serta mampu mengikuti praktik desain secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini mencerminkan ketertarikan mereka terhadap topik pelatihan.

Sementara itu, hasil penilaian terhadap produk *flyer digital* menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar desain visual secara tepat, baik dari segi tata letak, pemilihan warna, tipografi, hingga pesan promosi yang disampaikan. Beberapa mahasiswa bahkan menunjukkan kreativitas yang menonjol dan inovasi dalam menyusun konten promosi secara menarik dan profesional.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media promosi digital melalui bimbingan desain *flyer* menggunakan Canva memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan kompetensi kewirausahaan digital mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Makassar. Kegiatan ini tidak hanya membekali peserta dengan keterampilan teknis dalam merancang materi promosi yang menarik, komunikatif dan informatif, tetapi juga meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya strategi komunikasi visual dalam membangun citra usaha tau jasa secara profesional.

Melalui pendekatan *project-based learning*, sesi praktik langsung, dan publikasi hasil desain di media sosial (khususnya Instagram), mahasiswa memperoleh

pengalaman aplikatif yang relevan dengan kebutuhan industri digital saat ini. Proses ini juga memperkuat rasa percaya diri, kreativitas, dan kemandirian mereka dalam mengelola promosi digital secara mandiri. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi salah satu upaya strategis dalam mempersiapkan mahasiswa untuk berperan sebagai pelaku usaha muda yang kompeten dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Ke depannya, pelatihan serupa dapat dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti pembuatan konten video promosi singkat, strategi *copywriting* untuk media sosial, serta manajemen akun bisnis digital guna mendorong mahasiswa menjadi pelaku usaha yang kreatif dan adaptif di era digital. Selain itu, kolaborasi lintas program studi atau mitra industri juga dapat menjadi strategi untuk memperkuat dampak dan keberlanjutan program pelatihan ini agar nantinya mahasiswa dapat terus mengembangkan kompetensinya dalam bidang digital secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnandy, D. A., Sudarmaningtyas, P., & Arrosyidi, A. (2023). Pelatihan Desain Flyer Canva untuk Staf Tata Usaha Yayasan Barunawati Biru Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(4), 533–538. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.1366>
- Fahminnansih, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2 (1).
- Hasan, H., Amaliah, A., Mada, N. D. F., Normanita, N., Liana, N., Nurmaliana, N., & Safitri, R. (2023). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva Bagi Pengrajin di

- Tabalong Mati. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.35931/ak.v3i1.1527>
- Juwairia, Dewi, K., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). MENINGKATKAN KREATIVITAS DESAIN FLYER DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15–26.
- Mursalin, M., and Ali, M. (2024). Peningkatan Kompetensi Digital Marketing Melalui Pelatihan Canva Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi. *Asskruie: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (2), 28-39.
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024. In *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*.
- Romadhani, N. F., Rahman, M. H., Pertiwi, N., Idrus, R. T., & Armiwaty. (2023). Workshop Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa melalui Aplikasi Desain Grafis Canva. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Rosanti, N., Latifah, R., Adharani, Y., Meilina, P., Amri, N., & Sari, A. M. (2023). *Pelatihan Pembuatan Flyer Berbasis Canva dan Pemanfaatan Twibbon Sebagai Media Pembelajaran dan Promosi*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnas>
- kat
- Usman, U., Sakaria, S., & Hasriani, H. (2021). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Digital Dengan Platform Canva Pada Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Makassar. *SEMINAR NASIONAL 2021 HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.