

Peningkatan Keterampilan Desain Digital Melalui Pelatihan Figma bagi Siswa SMK di Radar Education Center

Improving Digital Design Skills Through Figma Training for Vocational High School Students at Radar Education Center

Wendi Ade Firmansyah^{1*}, Agip Mustofa Zen², Farhan Setiawan³ Anton

Maulana,⁴ Waoman⁵

¹Program Studi D3 Manajemen Informatika, Politeknik Mitra Karya Mandiri Ketanggungan, Indonesia

²Program Studi D3 Manajemen Informatika, Politeknik Mitra Karya Mandiri Ketanggungan, Indonesia

³Program Studi D3 Manajemen Informatika, Politeknik Mitra Karya Mandiri Ketanggungan, Indonesia

Email: ¹wendifirmansyah4015@gmail.com*, ²agifmustofa@gmail.com, ³frhansetiawan18@gmail.com,

⁴antonmaulanaibrahim2021@gmail.com, ⁵waoman22@gmail.com

*surel: ¹wendifirmansyah4015@wendi.ac.id, ²agifmustofa@agif.ac.id, ³frhansetiawan18@farhan.ac.id,

⁴antonmaulanaibrahim2021@anton.ac.id, ⁵waoman22@waoman.ac.id

Abstract

The development of digital technology requires design skills relevant to the creative industry, particularly mastery of interface design tools such as Figma. However, most vocational high school students have limited access to up-to-date application-based training, which hinders their readiness for job competition. This community service program aimed to improve students' digital design skills through Figma training at Radar Education Center. The implementation method included needs analysis, module preparation, interactive face-to-face sessions, hands-on practice, and evaluation. The training materials covered Figma introduction, wireframe creation, interface design, and online project collaboration. The results indicated significant improvement, with the average pre-test score of 52.4 rising to 84.6 in the post-test. Furthermore, 92% of participants successfully produced simple interface designs independently, while a few still required guidance. The impact of this activity includes increased digital design literacy, better preparedness to enter the creative industry, and the establishment of a sustainable learning community. This training is expected to serve as a replicable competency

Keywords: digital design; Figma; training; vocational high school; UI/UX

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut keterampilan desain yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif, salah satunya penguasaan perangkat lunak antarmuka seperti Figma. Namun, sebagian besar siswa SMK masih terbatas dalam mengakses pelatihan berbasis aplikasi terkini sehingga kurang siap menghadapi persaingan kerja. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan desain digital siswa melalui pelatihan Figma di Radar Education Center. Metode pelaksanaan mencakup analisis kebutuhan, penyusunan modul, pelatihan tatap muka interaktif, praktik langsung, dan evaluasi hasil kerja. Materi meliputi pengenalan Figma, pembuatan wireframe, desain antarmuka, serta kolaborasi proyek daring. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman dan keterampilan, ditunjukkan oleh rata-rata nilai pre-test 52,4 meningkat menjadi 84,6 pada post-test. Sebanyak 92% peserta mampu menghasilkan desain antarmuka sederhana secara mandiri, sedangkan sebagian kecil masih memerlukan pendampingan. Dampak kegiatan meliputi peningkatan literasi desain digital, kesiapan menghadapi dunia kerja, serta terbentuknya komunitas belajar berkelanjutan. Pelatihan ini diharapkan menjadi model pengembangan kompetensi yang dapat direplikasi di sekolah lain.

Kata kunci: desain digital; Figma; pelatihan; SMK; UI/UX

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan pada sektor pendidikan dan industri kreatif. Keterampilan desain digital kini menjadi salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan di pasar kerja, terutama di bidang pengembangan aplikasi dan desain antarmuka pengguna (user interface). Data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2023) menunjukkan bahwa sektor industri kreatif di Indonesia mengalami pertumbuhan rata-rata 5,7% per tahun, dengan subsektor desain menjadi salah satu kontributor terbesar. Salah satu perangkat lunak desain yang banyak digunakan secara profesional adalah Figma, sebuah cloud-based design tool yang memungkinkan kolaborasi daring secara real-time.

Meskipun demikian, sebagian besar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia, khususnya di daerah, masih menghadapi keterbatasan dalam mengakses pelatihan desain berbasis aplikasi terkini. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kesiapan mereka untuk bersaing di dunia kerja yang menuntut keterampilan digital tinggi (Putra & Santosa, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan perangkat lunak desain berbasis cloud seperti Figma dapat mempercepat proses pembelajaran desain antarmuka sekaligus mengasah kemampuan kolaborasi (Rahmawati & Kurniawan, 2020). Selain itu, model pelatihan berbasis proyek dengan pendekatan praktik langsung (hands-on practice) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan retensi pengetahuan (Wahyuni et al., 2021; Sari & Pratama, 2021).

Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada implementasi pelatihan Figma yang dirancang secara terstruktur, memadukan teori dan praktik, serta berfokus pada pembuatan proyek desain nyata yang relevan dengan kebutuhan industri. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di

Radar Education Center, sebuah lembaga pendidikan nonformal yang memiliki fasilitas teknologi memadai dan menjadi mitra strategis untuk menjangkau siswa SMK dari berbagai jurusan. Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana meningkatkan keterampilan desain digital siswa SMK agar relevan dengan tuntutan industri kreatif melalui pelatihan Figma.

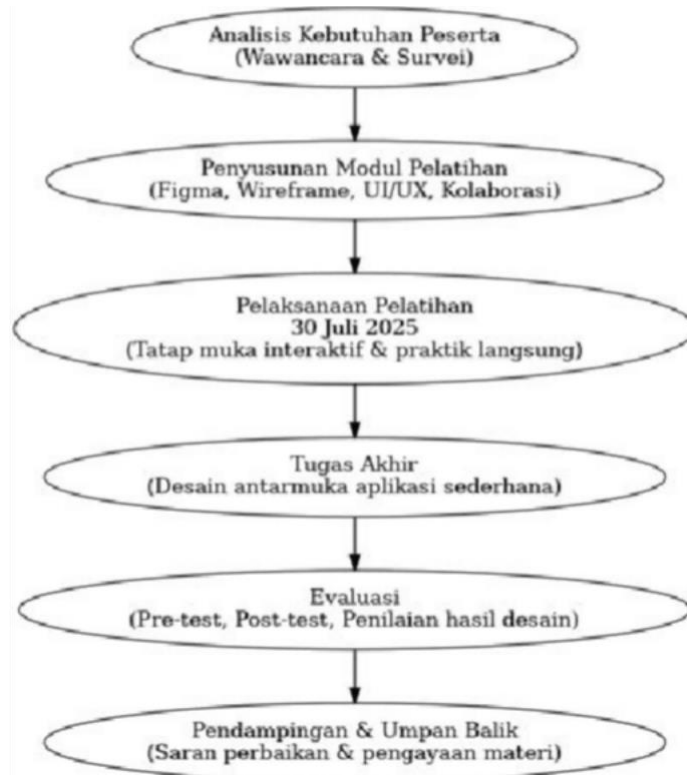
Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis penggunaan Figma kepada siswa SMK, sehingga mereka mampu menghasilkan desain antarmuka secara mandiri dan sesuai kaidah desain profesional. Manfaat yang diharapkan meliputi peningkatan literasi desain digital, kemampuan berkolaborasi secara daring, serta kesiapan siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi di bidang desain.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada 30 Juli 2025 di Radar Education Center, sebuah lembaga pendidikan nonformal yang berlokasi strategis dan memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi seperti ruang kelas multimedia, koneksi internet stabil, dan perangkat komputer untuk pelatihan.

Sasaran kegiatan adalah 25 siswa kelas X SMK jurusan Teknologi Informasi (IT) yang memiliki minat pada bidang desain digital. Peserta dipilih melalui koordinasi dengan pihak sekolah mitra dan Radar Education Center, berdasarkan kriteria: (1) siswa aktif kelas X jurusan IT, (2) memiliki dasar pengetahuan komputer, dan (3) berkomitmen mengikuti pelatihan secara penuh.

Metode pelaksanaan meliputi enam tahapan utama:



Gambar 2. Bagan Alur Metode Pelaksanaan Pelatihan Figma

Persiapan dan Analisis Kebutuhan, Tim pelaksana melakukan wawancara singkat dan survei kepada calon peserta untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal serta kebutuhan pelatihan. Hasil analisis ini menjadi acuan dalam penyusunan modul. Penyusunan Modul Pelatihan, Modul disusun dalam bentuk file digital dan handout singkat, mencakup materi pengenalan Figma, pembuatan wireframe, desain antarmuka, prinsip UI/UX design, hingga kolaborasi proyek secara daring. Pelatihan dilakukan secara tatap muka interaktif selama satu hari penuh (8 jam efektif) dengan tiga komponen utama di setiap sesi: pemaparan materi, demonstrasi penggunaan fitur, dan praktik langsung (hands-on practice). Tugas Akhir Peserta diminta membuat desain antarmuka aplikasi sederhana sebagai produk akhir, sesuai skenario yang telah diberikan instruktur. Evaluasi ketercapaian dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan, serta penilaian kualitas desain berdasarkan estetika, konsistensi, dan fungsi desain. Pendampingan dan Umpan Balik Peserta menerima masukan langsung terkait hasil desainnya, termasuk saran teknis dan estetis. Pengayaan materi tambahan diberikan untuk mendorong pengembangan keterampilan mandiri.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan Figma bagi siswa SMK di Radar Education Center dilaksanakan pada **30 Juli 2025** dengan total durasi 8 jam pelajaran efektif. Peserta yang hadir berjumlah 25 orang sesuai kriteria yang telah ditentukan. Pada sesi pagi, pelatihan diawali dengan pengenalan konsep desain antarmuka, prinsip *UI/UX design*, serta fitur dasar Figma seperti pembuatan *frame*, penggunaan *component*, *auto-layout*, pengaturan tipografi, dan manajemen warna. Peserta kemudian mempraktikkan pembuatan *wireframe* sederhana untuk aplikasi mobile. Pada sesi siang, kegiatan difokuskan pada pembuatan desain antarmuka yang lebih kompleks dan simulasi kolaborasi proyek daring menggunakan fitur *share* dan *comment* di Figma.

Hasil evaluasi kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan peserta, sebagaimana ditunjukkan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan Figma

Tahap Evaluasi	Rata-rata Nilai	Peningkatan (%)
Pre-test	52,4	-
Post-test	84,6	61,45

Sebanyak 92% peserta mampu mengintegrasikan prinsip tata letak, tipografi, dan palet warna dengan baik pada tugas akhir, sedangkan 8% peserta masih memerlukan pendampingan lanjutan terutama dalam pengaturan komponen responsif. Analisis penyebabnya antara lain:

1. Waktu adaptasi terhadap antarmuka Figma yang relatif singkat.
2. Perbedaan kecepatan belajar antar peserta.
3. Keterbatasan pengalaman sebelumnya dalam desain digital.

Secara kualitatif, wawancara pasca-pelatihan mengungkap bahwa peserta merasa lebih percaya diri untuk membuat desain mandiri, dan sebagian berencana membangun portofolio digital sebagai bekal menghadapi dunia kerja.

Hasil ini sejalan dengan temuan Wahyuni et al. (2021) yang menyatakan bahwa metode *project-based training* dan *hands-on practice* mampu meningkatkan retensi pengetahuan serta keterampilan teknis secara signifikan. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong interaksi dan kolaborasi aktif antar peserta melalui fitur kolaborasi Figma, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

Dampak kegiatan meliputi:

- Peningkatan literasi desain digital di kalangan siswa SMK.
- Penguasaan keterampilan teknis yang relevan dengan industri kreatif.
- Terbentuknya komunitas belajar desain di Radar Education Center yang berpotensi menjadi wadah pelatihan berkelanjutan.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Figma

Kesimpulan

Pelatihan Figma bagi siswa SMK di Radar Education Center berhasil meningkatkan keterampilan desain digital secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta dari 52,4 menjadi 84,6 serta kemampuan 92% siswa menghasilkan desain antarmuka sederhana sesuai prinsip UI/UX. Kegiatan ini membuktikan bahwa metode berbasis proyek dan praktik langsung efektif dalam memperkuat pemahaman konsep sekaligus keterampilan teknis.

Kontribusi utama kegiatan ini adalah peningkatan literasi desain digital, pembentukan kepercayaan diri siswa, serta terciptanya komunitas belajar berkelanjutan yang relevan dengan kebutuhan

industri kreatif. Untuk keberlanjutan, disarankan adanya pendampingan lanjutan, integrasi materi tren desain terbaru, serta replikasi model pelatihan di sekolah atau lembaga pendidikan lain guna memperluas dampak positifnya.

Daftar Pustaka

Putra, A. P., & Santosa, R. (2022). Penerapan aplikasi desain berbasis cloud dalam meningkatkan keterampilan siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 123–132. <https://doi.org/10.21009/jtp.v14i2.2456>

Rahmawati, F., & Kurniawan, H. (2020). Efektivitas pembelajaran desain antarmuka menggunakan Figma pada siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 10(1), 45–54. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i1.31245>

Sari, N. L., & Pratama, W. (2021). Project-based learning untuk meningkatkan kompetensi desain digital siswa SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(3), 56–65. <https://doi.org/10.24036/jitp.v8i3.125>

Wahyuni, S., Nugroho, B., & Lestari, P. (2021). Implementasi pembelajaran berbasis proyek pada pelatihan desain grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 27(1), 77–86. <https://doi.org/10.21831/jptk.v27i1.32217>

Yusuf, R., & Amelia, D. (2019). Pelatihan desain grafis berbasis teknologi untuk siswa kejuruan. *Jurnal Abdimas Kreatif*, 4(2), 89–98. <https://doi.org/10.25134/jak.v4i2.1945>

Zahra, A., & Hartono, D. (2023). Kolaborasi daring dalam pembelajaran desain menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Desain Interaktif*, 5(1), 12–22. <https://doi.org/10.31258/jdi.v5i1.4562>