p-ISSN: 2598-1218
e-ISSN: 2598-1226

Volume 8 Nomor 7 Tahun 2025
DOI : 10.31604/jpm.v8i7.2860-2866

EMPOWERING YOUTH WITH DESIGN: WORKSHOP FIGMA UNTUK REMAJA KREATIF

Lilyani Asri Utami, Siti Ernawati, Eka Rini Yulia

Fakultas Teknologi Informatika, Universitas Nusa Mandiri
eka.erl@nusamandiri.ac.id

Abstract

The younger generation today demonstrates a high level of engagement with technology, social media, and the digital world. In addition to technical skills, they possess creative potential that can be developed through design platforms such as Figma. However, many still require training to optimize the professional use of these tools. To address this need, a Figma workshop was conducted for Ikatan Remaja RW 007 (IKRAR 007) Margonda, an Islamic youth community active in religious and social activities. Through a Community Service program organized by lecturers from the Faculty of Information Technology at Universitas Nusa Mandiri, participants were equipped with structured design skills aimed at supporting the development of dynamic, interactive, and user-friendly applications. The expected outcome is an increase in the organization's capacity to manage social activities, expand networks, and support digital da'wah.

Keywords: youth generation, digital design, Figma, training, community service, digital da'wah.

Abstrak

Generasi muda saat ini menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam pemanfaatan teknologi, media sosial, dan dunia digital. Selain keterampilan teknis, mereka juga memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan melalui platform desain seperti Figma. Namun, masih banyak yang memerlukan pelatihan untuk mengoptimalkan penggunaan alat tersebut secara profesional. Untuk menjawab kebutuhan ini, kegiatan workshop Figma diselenggarakan bagi Ikatan Remaja RW 007 (IKRAR 007) Margonda, sebuah komunitas pemuda Islam yang aktif dalam kegiatan keagamaan dan sosial. Melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat oleh dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri, peserta dibekali keterampilan desain yang terstruktur dengan tujuan mendukung pengembangan aplikasi yang dinamis, interaktif, dan ramah pengguna. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan kapasitas organisasi dalam mengelola kegiatan sosial, memperluas jaringan, serta mendukung dakwah secara digital.

Keywords: generasi muda, desain digital, Figma, pelatihan, pengabdian masyarakat, dakwah digital.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, desain digital telah menjadi elemen penting dalam hampir semua bidang industri, mulai dari pemasaran, teknologi, hingga media sosial. Kemajuan teknologi sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari sehingga saat ini hampir semua orang, baik anak-anak, remaja maupun dewasa menggunakan teknologi (Akbar et al., 2023). Figma, sebagai alat desain berbasis web yang memungkinkan kolaborasi secara real-time, telah menjadi salah satu alat favorit para desainer profesional. Figma memungkinkan desainer untuk menghasilkan desain yang inovatif dan responsif (Agustin et al., 202 C.E.).

Keunggulannya yang mudah digunakan, fleksibel, dan mendukung kolaborasi secara langsung menjadikannya pilihan utama di kalangan generasi muda yang berminat di dunia desain grafis.

Generasi muda, terutama yang berada di usia produktif, memiliki kecenderungan tinggi dalam berinteraksi dengan teknologi, media sosial, dan dunia digital. Mereka sering kali mencari cara untuk berinovasi dan menciptakan konten visual yang menarik. Selain itu, mereka lebih akrab dengan perangkat teknologi dan platform digital, cenderung lebih cepat beradaptasi dengan alat dan perangkat lunak baru. Mereka tidak hanya mengandalkan keterampilan teknis, tetapi juga memiliki wawasan kreatif yang dapat disalurkan melalui platform seperti Figma. Namun, meskipun mereka memiliki potensi besar, banyak dari mereka yang masih membutuhkan pelatihan mendalam untuk menguasai alat tersebut secara optimal. Kondisi tersebut dialami oleh para generasi muda yang tergabung dalam Ikatan Remaja Rw 007 (IKRAR 007) di Margonda Depok.

Ikatan Remaja Rw 007 (IKRAR 007) Margonda adalah komunitas karang taruna yang berada di wilayah RW 07 Margonda. Tujuan Ikrar 007 adalah terbentuknya pelajar bangsa yang bertaqwa kepada Allah SWT, berilmu, berakhlak mulia dan berwawasan kebangsaan serta bertanggung jawab atas tegak dan terlaksananya syari'at Islam menurut faham ahlussunnah wal jama'ah yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Ikrar 007 beranggotakan para remaja yang terdiri dari pelajar dan mahasiswa selalu berkomitmen untuk menjadi organisasi Remaja karang taruna dengan prinsip belajar, berjuang dan bertaqwa (Trilogi IPNU).

Banyak anggota organisasi remaja belum memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai dalam hal desain antarmuka pengguna (Ernawati et al., n.d.). Figma memiliki antarmuka yang user-friendly dan kemampuannya untuk memungkinkan kolaborasi dalam proyek desain, memberikan peluang besar untuk meningkatkan keterampilan desain di kalangan mereka. Pelatihan yang tepat dalam desain menggunakan Figma dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan desain yang lebih terstruktur dan profesional. Misalnya, pemahaman tentang penggunaan fitur seperti prototyping, desain responsif, serta elemen-elemen desain lainnya akan meningkatkan kualitas output mereka. Selain itu, pelatihan juga dapat membuka kesempatan untuk bekerja dalam tim atau kolaborasi lintas bidang, yang kini menjadi hal yang semakin umum dalam dunia kerja.

Ikatan Remaja Rw 07 bertempat di Jalan Cemara Margonda Raya Pondok Cina Kecamatan Beji Kota Depok, Jawab Barat. Organisasi ini aktif dalam kegiatan agama dan sosial dengan beranggotakan pemuda pemudi islam. Organisasi ini memiliki visi membentuk kesempurnaan remaja Indonesia yang bertakwa, berakhlaqul karimah, berilmu, dan berwawasan kebangsaan. Sebagai bentuk perluasan dakwah Islam, IKRAR 007 cukup aktif dalam penyelenggaran kegiatan keagamaan dan kegiatan sosial lainnya dengan melibatkan masyarakat sekitar. Gambar 1 menunjukkan dokumentasi kegiatan lomba dalam rangka Peringatan Tahun Baru Islam 1

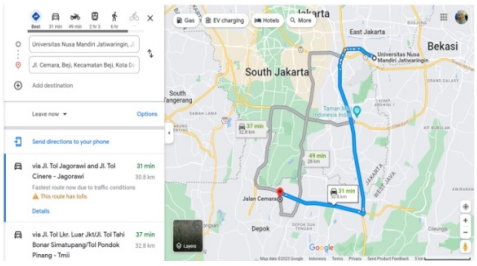
Muharram 1445 H pada tanggal 19 Juli 2023.

Gambar 1.
Kegiatan Lomba Peringatan Tahun Baru Islam 1 Muharram 1445 H

Gambar 2.
Kegiatan Sosial Santunan Yatim dan Dhuafa

Gambar 2 menunjukkan dokumentasi kegiatan sosial Santunan Yatim dan Dhuafa yang dilaksanakan secara rutin di Masjid Al-Ihsan. Acara ini turut mengundang penceramah, tokoh masyarakat, jamaah masjid, anak yatim serta dhuafa penerima santunan.

Kegiatan berupa workshop Figma untuk memberikan keterampilan desain digital kepada remaja agar mereka dapat lebih kreatif dan inovatif dalam membuat prototype menggunakan Figma akan dikemas dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri. Peta lokasi mitra dan kampus Universitas Nusa Mandiri dapat dilihat pada Gambar 3.



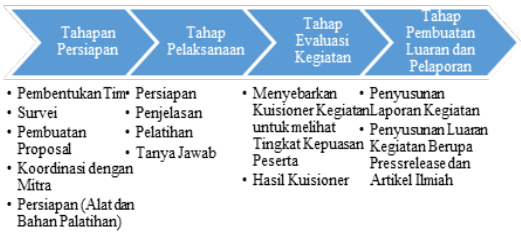
Gambar 3.
Peta Lokasi Sekretariat IKRAR 007

Pelatihan desain user interface menggunakan Aplikasi Figma yang dapat diakses gratis pada web untuk membuat desain interface. Figma berguna karena tidak memerlukan instalasi dan dapat diakses melalui internet (Mandani & Bakti, 2023). Kegiatan ini diharapkan menjadi kontribusi ilmu dan keterampilan bagi peserta untuk dapat mengimplementasikan suatu rancangan aplikasi yang dinamis, interaktif, dan user friendly sehingga dapat diimplementasikan pada organisasi untuk mengelola kegiatan-kegiatan sosial, memperluas jaringan dan dakwah.

METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukan melalui metode pelatihan secara langsung disampaikan oleh tutor dengan durasi waktu yang ditentukan dan setelah melakukan pemaparan dari tutor dilanjutkan sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta. Pada penyampaian materi di sharingkan juga modul kepada peserta

sebagai acuan pelatihan yang dilakukan dan agar terarah juga dalam penyampaian materinya. Untuk skema pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Skema Metode Pengabdian Masyarakat

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang diterapkan dalam workshop figma untuk remaja kreatif pada mitra Ikrar 007 yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi oleh pengurus mitra Ikrar 007, pengajuan perijinan kepada Universitas Nusa Mandiri serta mitra Ikrar 007 untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Selanjutnya melakukan persiapan sarana dan prasarana, serta materi pelatihan Figma.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dan pendampingan mengenai bagaimana cara menggunakan fitur-fitur pada Figma untuk merancang desain user interface dengan optimal. Praktikum dilakukan melalui metode studi kasus dan tanya jawab.

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan melalui pengisian kuesioner untuk mengetahui seberapa besar feedback dari peserta pelatihan untuk mengetahui indikator-indikator yang sudah maupun belum tercapai. Hasilnya akan dievaluasi untuk perbaikan dan peningkatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN[

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema *"Empowering Youth with Design: Workshop Figma untuk Remaja Kreatif"* dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Maret 2025, bertempat di ruang Laboratorium Kampus Universitas Nusa Mandiri Margonda. Kegiatan ini diikuti oleh 13 peserta yang terdiri dari remaja berusia 15–30 tahun yang memiliki minat dalam pengembangan keterampilan pembuatan prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) (Ayouvi Poernawardhanie et al., 2021).

Selama pelatihan, peserta diajarkan cara membuat prototipe aplikasi mobile sederhana dengan memanfaatkan berbagai fitur Figma serta menyelesaikan proyek desain dasar (Mustajib & Kurniawati, 2023).

Gambar 5. Penyampaian Materi Saat Pengabdian Masyarakat

Gambar 5 menyajikan dokumentasi proses penyampaian materi yang mencakup dasar-dasar penggunaan Figma, teknik desain yang efektif, serta praktik langsung dalam pembuatan prototipe aplikasi berbasis mobile. Materi yang disampaikan dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan peserta dalam memahami dan menerapkan konsep desain UI/UX secara praktis (Karimah et al., n.d.).

Pada sesi praktik, peserta diberi kesempatan untuk langsung mencoba fitur-fitur Figma dan mengerjakan proyek desain sederhana. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan mereka dalam bertanya dan berdiskusi mengenai tantangan yang dihadapi dalam proses desain digital (Mutmainah et al., 2022).

Sesi diskusi interaktif juga dilaksanakan untuk menjawab berbagai pertanyaan peserta, khususnya terkait kendala penggunaan fitur Figma. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain kesulitan dalam mendesain serta memindahkan gambar ke dalam prototipe aplikasi. Namun, setelah mendapatkan penjelasan dan contoh kasus yang relevan, peserta mengaku lebih memahami konsep-konsep tersebut (Candrasari et al., 2020).

Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat berupa peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga turut membangun kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk berbagai kebutuhan. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal bagi remaja Ikrar 007 untuk mengembangkan keterampilan desain digital yang lebih kompleks di masa depan. Selain itu, antusiasme peserta menunjukkan bahwa kegiatan serupa berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan materi yang lebih luas (Haryanti et al., 2023).

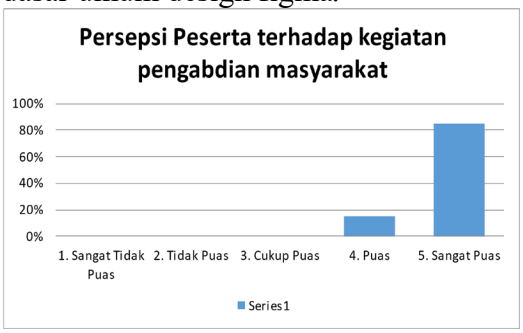
Hasil kegiatan dari pengabdian masyarakat bertujuan untuk mewujudkan masyarakat yang paham akan perkembangan teknologi.

Adapun luaran yang dicapai dalam pelaksanaan adalah:

a. Mempublikasikan *Pressrelease* dihalaman website LPPM Universitas Nusa Mandiri dengan link https://lppm.nusamandiri.ac.id/dosen-unm-gelar-workshop-empowering-youth-with-design-workshop-figma-untuk-remaja-kreatif/

Gambar 6. *Pressrelease* Pengabdian Masyarakat

b. Pemahaman peserta dalam memahami dan mengerti dasar-dasar umum design figma.



Gambar 7. Hasil Pemahaman peserta saat Pengabdian Masyarakat

Pada gambar 7 bisa disimpulkan bawah 85% peserta pada kegiatan Empowering Youth with Design: Workshop Figma untuk Remaja Kreatif sangat puas dalam menerima materi yang telah diberikan saat pengabdian Masyarakat berlangsung sehingga pelatihan ini sudah sesuai dengan harapan dari peserta.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan bersama mitra Ikrar 007, maka kesimpulan yang dapat diperoleh adalah Peserta mampu memahami dan mempraktikkan fitur-fitur dasar maupun lanjutan pada aplikasi Figma. Terdapat peningkatan dalam hal kreativitas dan inovasi peserta dalam mendesain prototipe aplikasi.

Peserta menyadari pentingnya desain digital sebagai keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta potensi pengembangan organisasi sosial, khususnya dalam konteks kegiatan yang dijalankan oleh mitra Ikrar 007. Hasil dari kegiatan ini 85% peseta sangat puas saat pengabdian Masyarakat berlangsung sehingga pelatihan ini sudah sesuai dengan harapan dari peserta

DAFTAR PUSTAKA[

Agustin, F. F. K., Arum, K. S., Cahyawati, R. K., & Saputro, I. A. (202 C.E.). *Perancangan UI/UX Sistem Pemesanan Buket Menggunakan Figma*. https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/481/172

Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer …*, *2*.

Ayouvi Poernawardhanie, Endra Rahmawati, & Norma Ningsih. (2021). Pelatihan UI/UX Dan Wordpress Dalam Pembuatan Website Untuk Mendukung Startup Bagi Pemula. *Ekobis Abdimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1). https://doi.org/10.36456/ekobisabdimas.2.1.3902

Candrasari, Y. C., Dyva Claretta, & Sumardjiajti. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital UntukPeningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(4), 611–618. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4003

Ernawati, S., Rini Yulia, E., Yusuf, L., Ryansyah, M., Kunci, K., Antarmuka, :, Author, C., & Mur@nusaman, M. (n.d.). *Suluh Abdi : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat Menggali Kreativitas Melalui Pelatihan UI Untuk Membangun Antar Muka Digital yang Menarik Bagi Ikatan Remaja Rw 07 Margonda*. https://jurnal.um-palembang.ac.id/suluh_abdi

Haryanti, T., Handayani, R. I., Kristiana, T., & Frieyadie, F. (2023). Memanfaatkan Figma Dalam Pelatihan Desain UI/UX Untuk GP Anshor PAC Ciledug. *Jurnal Aruna Mengabdi*, *1*(2). https://doi.org/10.61398/armi.v1i2.33

Karimah, M., Supriyatna, S., & Rozali, C. (n.d.). *PENGGUNAAN FIGMA DALAM MENGGALI KREATIVITAS DESAIN UI/UX WEB PADA SMK IT BINA ADZKIA 1**. https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM

Mandani, A., & Bakti, A. M. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Pada Toko Up Store Menggunakan Figma*. *6*(3), 462–468.

Mustajib, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesad Menggunakan Figma. *JoMMiT : Jurnal Multi Media Dan IT*, *7*(1). https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1.805

Mutmainah, S., Sutriawan, Fathir, Widayati, U., & M. Fikram. (2022). Menghadapi Tantangan Digital: Kontribusi Workshop dalam Meningkatkan Kewaspadaan Remaja di SMAS Muhammadiyah Ambalawi. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(3). https://doi.org/10.61461/sjpm.v2i3.43