

Peningkatan Literasi Digital Melalui Workshop Animasi UI Figma Bagi Talenta Muda di SK Muhibbah Sarawak

Ardian Firosha¹, Taufik Gusman¹, Rahmat Hidayat¹, Hidra Amnur¹, Alde Alanda¹, Aldo Erianda¹, Rita Afyenni¹

¹ Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: ardianfirosha[at]pnp.ac.id

* corresponding author

ABSTRACTS

The acceleration of the creative ecosystem at the regional level demands early digital literacy preparation for the younger generation, particularly young digital talents in the Southeast Asian border areas. This international community service program aims to introduce user interface (UI) design technology and animation using the Figma platform to elementary school students to trigger global creativity from an early age. The partner for this program is Sekolah Kebangsaan (SK) Muhibbah, located in Sarawak, Malaysia—a geographically challenging area on Borneo Island near the West Kalimantan border, requiring transportation via small sampan boats along the Sarawak River. The implementation method involved a hands-on approach through an intensive workshop titled "Digital Stars: Unleashing Creativity Through Figma UI Animation" held on February 1–2, 2026. This initiative was led by a team of lecturers from the Bachelor of Applied Science (D4) in Animation Program at Politeknik Negeri Padang, collaborating with six Information Technology Department students, and fully supported by local partners, the Society of Visual Informatics (Sotvi.org) and Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS). The results demonstrated that the knowledge transfer and direct practice successfully provided the participants with a solid foundation to become creative content creators, while simultaneously enhancing the students' international field experience. This service successfully strengthened cross-border institutional cooperation for regional digital literacy development.

ABSTRAK

Akselerasi ekosistem kreatif di tingkat regional menuntut kesiapan literasi digital sejak dini bagi generasi muda, khususnya talenta digital di wilayah perbatasan Asia Tenggara. Kegiatan pengabdian masyarakat internasional ini bertujuan memperkenalkan teknologi desain antarmuka (User Interface) dan animasi menggunakan platform Figma kepada siswa sekolah dasar guna memicu kreativitas global sejak dini. Mitra program ini adalah Sekolah Kebangsaan (SK) Muhibbah yang terletak di Sarawak, Malaysia, sebuah wilayah geografis menantang di Pulau Kalimantan dekat perbatasan Kalimantan Barat yang memerlukan akses transportasi perahu sampan menyusuri Sungai Sarawak. Metode pelaksanaan dilakukan melalui aksi nyata berupa workshop intensif bertajuk "Digital Stars: Unleashing Creativity Through Figma UI Animation" pada 1–2 Februari 2026. Kegiatan ini diinisiasi oleh tim dosen Program Studi Sarjana Terapan (D4) Animasi Politeknik Negeri Padang yang berkolaborasi dengan enam mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi serta didukung penuh oleh mitra lokal Society of Visual Informatics (Sotvi.org) dan Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS). Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa transfer ilmu dan praktik langsung (hands-on) berhasil membekali peserta dengan fondasi kuat untuk menjadi pencipta konten kreatif, sekaligus mengasah pengalaman internasional mahasiswa. Pengabdian ini berhasil memperkuat

Manuscript received Aqs 17, 2025; revised Des 23, 2025; accepted Jun 29, 2026; Date of publication jun 30, 2026; Jiptek : Jurnal Pengabdian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License



hubungan kerja sama institusional lintas negara demi pengembangan literasi digital regional

Keywords / Kata Kunci — *Figma UI Animation, SK Muhibbah Sarawak, Politeknik Negeri Padang, Cross-Country Collaboration, International Community Service.*

1. Pendahuluan

Akselerasi ekosistem kreatif dan perkembangan teknologi digital di tingkat regional Asia Tenggara berkembang dengan sangat masif. Kondisi ini menuntut kesiapan literasi digital yang matang sejak dini bagi generasi muda agar mereka mampu bertransformasi dari sekadar konsumen teknologi menjadi pencipta konten digital yang adaptif dan inovatif. Salah satu keterampilan krusial dalam industri kreatif modern saat ini adalah penguasaan teknologi desain antarmuka (User Interface / UI) dan teknik animasi digital. Melalui pemahaman visual digital terstruktur, anak-anak dapat dirangsang daya kreativitas serta kemampuan berpikir kritisnya agar memiliki daya saing global di masa depan. Dalam upaya memperluas jangkauan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi di kancah internasional, Program Studi Sarjana Terapan (D4) Animasi bersama Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Padang (PNP) memetakan kebutuhan transfer ipteks pada wilayah-wilayah strategis, termasuk kawasan perbatasan antarnegara. Kolaborasi lintas negara dinilai menjadi jembatan penting, tidak hanya untuk mentransfer ilmu pengetahuan, melainkan juga sebagai sarana komunikasi budaya dan penguatan literasi teknologi di Asia Tenggara.

Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat internasional ini adalah Sekolah Kebangsaan (SK) Muhibbah yang terletak di Sarawak, Malaysia. Sebagai salah satu institusi pendidikan tingkat dasar di Pulau Kalimantan, SK Muhibbah memiliki letak geografis yang sangat menantang karena berada dekat dengan wilayah perbatasan antara Malaysia dan Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia. Berdasarkan analisis situasi lapangan, terdapat beberapa kendala utama yang dihadapi oleh mitra sasaran, antara lain: Keterbatasan Akses Kurikulum Kreatif Digital: Siswa di tingkat sekolah dasar belum mendapatkan pengenalan terstruktur mengenai platform desain modern yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

Tantangan Aksesibilitas Geografis: Lokasi sekolah yang terpencil memerlukan perjuangan transportasi yang cukup berisiko, di mana tim pengabdian harus menyusuri Sungai Sarawak menggunakan perahu sampan kecil berkapasitas terbatas, lalu berjalan kaki melewati jembatan papan yang disusun menuju area sekolah. Kondisi isolasi geografis ini berdampak pada minimnya program pendampingan teknologi dari institusi luar jika dibandingkan dengan sekolah-sekolah di wilayah perkotaan. Kebutuhan Fondasi Kreativitas: Adanya kebutuhan mendesak untuk memicu potensi talenta digital muda sejak dini di sekolah tersebut agar mereka tidak tertinggal dalam persaingan era digital global.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian dari Politeknik Negeri Padang menawarkan solusi konkret melalui aksi nyata pengabdian masyarakat internasional bertajuk "Digital Stars: Unleashing Creativity Through Figma UI Animation". Program intervensi ini dirancang khusus berupa workshop praktis dan interaktif untuk memperkenalkan teknologi desain antarmuka (UI) dan animasi sederhana memanfaatkan platform Figma.

Pelaksanaan program ini didukung oleh sinergi tim ahli yang solid, terdiri dari para dosen pengembang teknologi informasi serta pelibatan aktif enam mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi PNP. Pendampingan langsung (hands-on) oleh mahasiswa ini ditargetkan mampu mempermudah penyerapan materi oleh para siswa sekolah dasar. Kelancaran implementasi solusi di lapangan juga diperkuat melalui kemitraan strategis dengan institusi lokal, yaitu Society of Visual Informatics (Sotvi.org) dan Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS) selaku mitra pendukung inovasi di Sarawak. Melalui kegiatan ini, diharapkan jalinan kerja sama akademik antarnegara semakin erat dan memberikan dampak nyata bagi peningkatan literasi digital talenta muda di wilayah perbatasan.

2. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat internasional dalam penerapan iptek ini sangat bergantung pada dukungan dan partisipasi mitra. Adapun mitra dalam Pengabdian Internasional ini melibatkan kolaborasi lintas negara antara Program Studi Sarjana Terapan (D4) Animasi Politeknik Negeri

Padang (PNP), *Society of Visual Informatics* (Sotvi.org), dan Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS). Ide mengenai kegiatan ini berawal dari diskusi intensif dengan mitra dalam merespons tantangan pemerataan literasi digital regional. Sebagai wujud partisipasi aktif, mitra lokal menyediakan dukungan fasilitas berupa penyediaan laptop, akses internet, akomodasi, serta pendampingan langsung di lapangan. Langkah-langkah metode pelaksanaan program ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. **Studi Kebutuhan.** Melakukan koordinasi dan diskusi mendalam bersama Datuk Sharif Sabar selaku Guru Besar (Kepala Sekolah) beserta para pengurus SK Muhibbah Sarawak untuk mengidentifikasi tingkat literasi teknologi dasar serta kebutuhan kreativitas digital siswa sekolah dasar di wilayah perbatasan.
- b. **Penyusunan Modul dan Media Pembelajaran.** Menyusun kurikulum, materi ajar, dan modul interaktif yang berfokus pada pengenalan desain antarmuka (*User Interface/UI*) serta teknik animasi dasar menggunakan platform Figma. Tim pengabdian juga menyiapkan aset desain visual siap pakai secara *online* agar relevan dan mudah dipahami oleh target talenta muda.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan *workshop* intensif digelar selama dua hari, yaitu pada tanggal 1–2 Februari 2026, bertempat di ruang kelas SK Muhibbah, Sarawak, Malaysia. Guna memastikan efektivitas transfer ilmu, proses pendampingan dilakukan oleh sinergi tim ahli yang terdiri dari dosen D4 Animasi dan Teknologi Informasi PNP bersama enam mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi PNP. Materi *workshop* diimplementasikan melalui metode pengajaran interaktif dan eksperimen langsung (*hands-on*) yang dibagi ke dalam tiga fokus utama:

- a. **Pengenalan Dasar UI/UX.** Memperkenalkan konsep dasar desain antarmuka digital kepada siswa sekolah dasar agar mereka memahami elemen-elemen visual aplikasi.
- b. **Praktik Desain pada Figma.** Membimbing peserta secara personal dalam mengoperasikan *tools* dasar Figma untuk merancang tata letak dan komponen visual digital.
- c. **Workshop Animasi UI (*Smart Animate*).** Mengajarkan pemanfaatan fitur interaksi dan animasi pada Figma agar rancangan antarmuka yang dibuat siswa dapat bergerak interaktif dan menjadi karya konten kreatif.

3. Tahap Evaluasi dan Refleksi

- a. **Evaluasi Pembelajaran.** Mengukur peningkatan kompetensi digital peserta melalui metode evaluasi berbasis proyek (*project-based evaluation*). Setiap talenta muda diminta menyelesaikan sebuah proyek mini mandiri berupa rancangan animasi UI sederhana langsung pada aplikasi Figma.
- b. **Refleksi Program.** Mengadakan sesi presentasi di mana siswa diajak aktif membagikan pengalaman belajar mereka serta menampilkan hasil karya animasinya. Dilanjutkan dengan diskusi reflektif bersama kepala sekolah dan dewan guru untuk menilai dampak program terhadap ekosistem kreatif sekolah.

4. Tahap Penutup dan Tindak Lanjut

- a. **Penandatanganan Implementasi Kerja Sama.** Melakukan penandatanganan dokumen pelaksanaan program kerja sama kemitraan jaringan internasional antara Politeknik Negeri Padang, UNIMAS, Sotvi.org, dan pihak SK Muhibbah Sarawak guna memastikan keberlanjutan program di masa depan.
- b. **Pemberian Hadiah dan Penghargaan.** Memberikan apresiasi berupa sertifikat dan hadiah penghargaan kepada siswa yang menunjukkan partisipasi paling aktif serta kelompok yang menghasilkan proyek animasi UI Figma terbaik.
- c. **Penyusunan Laporan dan Publikasi.** Menyusun laporan akhir pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat internasional, mendokumentasikan video aksi nyata, serta mempublikasikan luaran kegiatan pada media massa cetak atau *online*

3. Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat Internasional diselenggarakan di Sekolah Kebangsaan (SK) Muhibbah, Sarawak, Malaysia. Meskipun tim pengabdian harus menghadapi

tantangan geografis yang cukup ekstrem seperti melintasi Sungai Sarawak menggunakan perahu sampan kecil berkapasitas delapan orang di area habitat buaya liar dan berjalan di atas jembatan papan kayu menuju lokasi sekolah, kegiatan ini tetap berjalan dengan lancar dan disambut penuh antusiasme. Kesuksesan ini didukung penuh oleh sinergi lintas negara antara institusi pengusung Politeknik Negeri Padang (PNP), mitra universitas lokal Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS), serta organisasi pendukung inovasi Society of Visual Informatics (Sotvi.org).

Suasana pelaksanaan pengabdian masyarakat yang penuh kehangatan dan kebersamaan antara tim dosen, mahasiswa pendamping, serta para talenta digital muda beserta dewan guru di SK Muhibbah Sarawak dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Suasana saat pengabdian masyarakat di SK Muhibbah Sarawak, Kuching Malaysia

A. Pelaksanaan Workshop Animasi UI Figma

Program dikemas secara interaktif dan menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Fokus utama dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan fondasi kuat serta meningkatkan literasi digital anak-anak di wilayah perbatasan agar tidak sekadar menjadi konsumen teknologi, melainkan mampu menjadi pencipta konten yang kreatif.

Proses transfer ilmu dan teknologi dalam *workshop* ini dibagi ke dalam tiga tahapan materi pokok:

1. **Edukasi Dasar UI/UX.** Peserta diberikan pemahaman dasar mengenai pentingnya tampilan sebuah aplikasi atau *website* digital (antarmuka pengguna) dalam kehidupan sehari-hari.
2. **Praktik Mandiri (*Hands-On Design*).** Dipandu secara intensif oleh 6 mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi PNP, setiap siswa diajarkan menggunakan fungsionalitas *tools* utama pada platform Figma untuk menyusun elemen visual, tata letak, dan komponen desain dasar. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini terbukti sangat efektif dalam mengasah *soft skill* mereka sekaligus memberikan pengalaman internasional langsung di lapangan.
3. **Implementasi Animasi Interaktif (*Smart Animate*).** Setelah struktur desain antarmuka selesai dirancang, siswa dibimbing untuk menghidupkan elemen desain tersebut memanfaatkan fitur *Smart Animate* pada Figma. Hasil akhir berupa prototipe animasi interaktif yang dinamis berhasil dibuat sendiri oleh para talenta muda tersebut.

Melalui metode pembelajaran berbasis aktivitas langsung ini, para siswa dapat dengan mudah memahami logika kerja *software* desain tanpa merasa terbebani, serta menunjukkan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dalam mengeksplorasi warna dan bentuk visual.

B. Evaluasi Proyek Kreatif, Apresiasi, dan Penandatanganan Kerja Sama

Untuk mengukur tingkat keberhasilan program, dilakukan evaluasi berbasis proyek (*project-based evaluation*). Setiap peserta ditantang untuk membuat dan mendemonstrasikan proyek

animasi UI mandiri yang telah mereka rancang. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman literasi digital visual para siswa. Sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi aktif dan hasil karya terbaik, tim pengabdian memberikan penghargaan khusus kepada individu serta kelompok dengan karya animasi UI Figma paling kreatif.

Selain transfer teknologi, kegiatan pengabdian masyarakat internasional ini juga sukses memperkuat hubungan kelembagaan formal antarnegara melalui penandatanganan berkas implementasi program kemitraan (*Jaringan dan Jalinan Kerja Sama*). Melalui kerja sama Tri Dharma kancan internasional ini, hubungan akademis dan kultural antara institusi pendidikan di Padang (Indonesia) dan Sarawak (Malaysia) terjalin semakin erat. Program ini diharapkan mampu memberikan dampak nyata yang berkelanjutan dalam pengembangan talenta digital muda serta penguatan ekosistem kreatif di tingkat regional Asia Tenggara.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat Internasional bertajuk "Digital Stars: Unleashing Creativity Through Figma UI Animation" di SK Muhibbah, Sarawak, Malaysia, telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai target luaran yang direncanakan. Meskipun dihadapkan pada tantangan geografis wilayah perbatasan yang cukup berat, termasuk keharusan menggunakan perahu sampan kecil melintasi Sungai Sarawak yang dihuni buaya liar, sinergi tim dosen dan mahasiswa dari Politeknik Negeri Padang mampu mengantarkan inovasi teknologi ini secara langsung kepada para peserta. Program ini terbukti memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital dan memicu kreativitas talenta muda sejak usia dini. Melalui metode pembelajaran hands-on yang interaktif dan menyenangkan, para siswa sekolah dasar di SK Muhibbah berhasil menguasai dasar-dasar desain antarmuka pengguna (UI) serta mampu mengimplementasikan animasi interaktif secara mandiri menggunakan platform Figma. Dengan demikian, kegiatan ini sukses meletakkan fondasi kuat agar generasi muda di wilayah tersebut tidak hanya menjadi konsumen teknologi, melainkan aktif menjadi pencipta konten digital yang kreatif. Selain memberikan manfaat edukatif bagi siswa, kegiatan aksi nyata ini berhasil mempererat hubungan kerja sama kelembagaan internasional yang legal dan strategis antara Politeknik Negeri Padang (PNP), Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS), Society of Visual Informatics (Sotvi.org), dan pihak SK Muhibbah Sarawak melalui penandatanganan implementasi kemitraan. Kolaborasi lintas negara ini menegaskan komitmen kuat perguruan tinggi dalam memperluas jangkauan Tri Dharma di kancan internasional. Guna memastikan keberlanjutan dampak, diharapkan program penguatan kapasitas talenta digital di wilayah perbatasan Asia Tenggara ini dapat dilaksanakan secara berkala dan berkesinambungan pada masa-masa mendatang.

Daftar Referensi

- [1]. Azizah, M., Hasan, M., Budiyo, A., Sirojuddin, A., & Rofiq, A. (2024). Pelatihan Metode Pembelajaran Aktif, Inovatif dan Menyenangkan untuk Guru MI Bahrul Ulum. *An Naf'ah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 39-48.
- [2]. Hidra Amnur, Yulherniwati, Fitri Nova, Taufik Gusman, and Adelwin Amnur, "Promosi Pengenalan Kampung Adat Untuk Mempercepat Pengembangan Wilayah Melalui Pembangunan Kampung Tematik Kota Padang," *Jiptek : Jurnal Pengabdian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, pp. 6–13, 2023
- [3]. Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Pendidikan nonformal: Landasan dan kebijakan. Jakarta.
- [4]. Ismail, A. (2024). Pengaruh teknologi pada pelatihan vokasional. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 30-40.
- [5]. H. Amnur, R. . Afyenni, R. Idmayanti, T. . Gusman, and A. Erianda, "Sosialisasi dan Penerapan Digitalisasi Sistem Pengelolaan Peternakan Ikan pada Nagari Bomas Koto Baru, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan", *Jiptek*, vol. 1, no. 2, pp. 41–45, Dec. 2023, doi: 10.62527/jiptek.1.2.9.
- [6]. Mulyono, Y. (2016). Pengembangan modul pelatihan berbasis praktik. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(2), 15-24.
- [7]. Suryani, N. (2017). Pelatihan keterampilan menjahit sebagai pemberdayaan perempuan. *Jurnal Pengembangan Masyarakat*, 12(1), 75-90