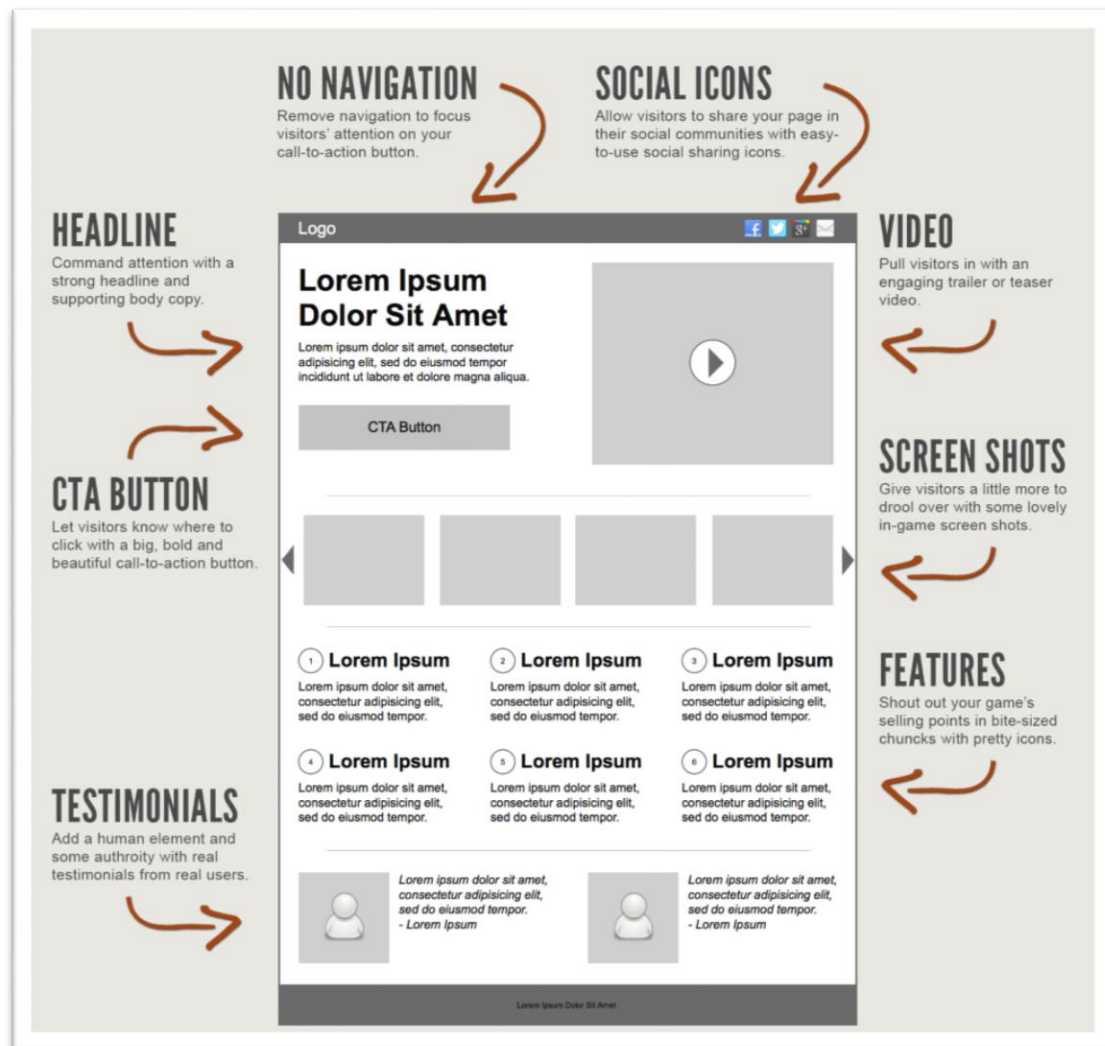


Desain Landing Page Dengan Figma

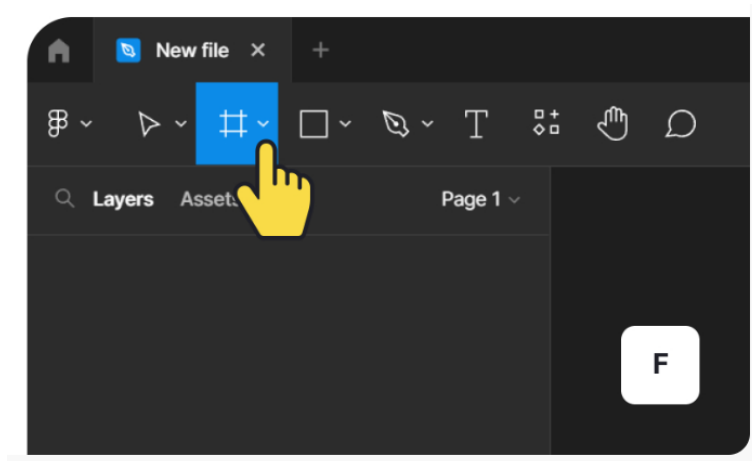


Figma telah mendapatkan reputasi sebagai alat yang intuitif dan mudah digunakan yang hanya memerlukan sedikit instruksi untuk membuat desain yang memukau. Alat ini telah menjadi alat yang paling populer bagi banyak desainer untuk memulai karier mereka.

Meskipun populer, banyak orang merasa takut untuk mulai mendesain dengan Figma atau merasa perlu pelatihan formal untuk menggunakannya secara efektif.

Anda akan belajar membuat komponen yang berfungsi untuk menjaga konsistensi di seluruh proyek Anda. Anda juga akan dapat menambahkan Auto Layout untuk membuat tata letak responsif yang akan dapat menyesuaikan dengan perangkat atau layar apa pun, mengubah ukuran elemen dalam grup, menambahkan gambar secara masal, dan banyak lagi. Dengan berlatih menggunakan alat-alat dasar Figma dan mempelajari beberapa kiat dan trik yang berguna, Anda dapat dengan cepat membuat desain halaman karya sendiri.

Membuat Frame

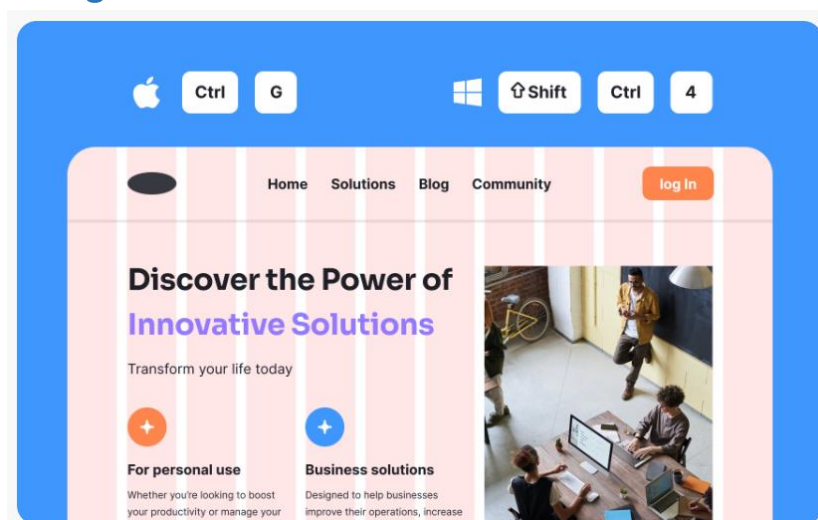


Di Figma, frame adalah titik awal proyek desain. Pada dasarnya, frame adalah wadah untuk menampung elemen desain seperti bentuk, teks, gambar, dan layer lainnya. Frame digunakan untuk membuat dan mengatur berbagai bagian desain, seperti halaman, layar, atau komponen. Software desain lain mungkin menyebut frame sebagai "papan gambar" atau "drawing board", yang pada dasarnya memiliki tujuan yang sama.

Saat memilih ukuran frame di Figma, desainer memiliki berbagai pilihan, termasuk template perangkat dan aset populer seperti ponsel, tablet, desktop, dan jam tangan. Ukuran kanvas yang paling umum untuk desain adalah 1920 x 1080 piksel untuk web desktop, 375 x 812 piksel untuk iPhone X, dan 360 x 640 piksel untuk perangkat Android. Namun, ukuran frame dapat bervariasi tergantung pada persyaratan khusus proyek. Misalnya, jika Anda mendesain untuk pengguna Mac, Anda dapat menggunakan ukuran kanvas 1440 x 1024 piksel untuk halaman arahan.

Untuk membuat frame di Figma, gunakan pintasan keyboard "F" atau "A" atau pilih ikon Frame di Toolbar.

Mengaktifkan Grid



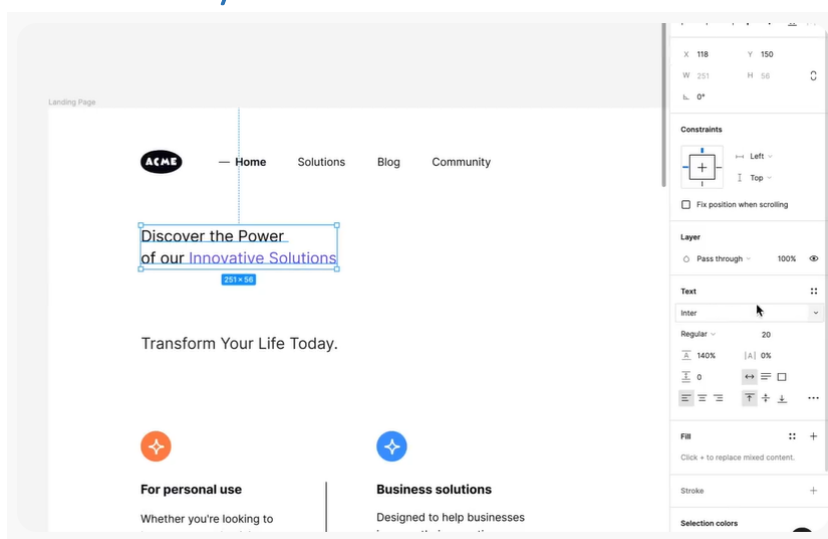
Penggunaan grid sangat penting untuk membuat tata letak yang terstruktur dengan baik. Untuk menggunakan grid di Figma, pertama-tama aktifkan tampilan grid dengan memilih "View" di menu atas, lalu klik "Grid." Setelah grid terlihat di menu sebelah kanan, sesuaikan pengaturan grid sesuai

keinginan Anda — Anda dapat mengubah jarak antargaris pada grid, jumlah kolom dan baris, serta ukuran grid secara keseluruhan. Figma memungkinkan Anda membuat grid untuk tata letak responsif horizontal dan vertikal yang akan otomatis menyesuaikan saat ukuran layar berubah.

Saat mendesain halaman landing page, pilihan tipe grid yang populer adalah grid kolom. Grid kolom memudahkan penyelarasan dan pengaturan konten, menjadikannya alat yang berguna untuk membuat tata letak yang menarik secara visual. Anda dapat memilih jumlah kolom berdasarkan konten yang Anda miliki dan tata letak yang diinginkan. Mulailah dengan grid 12 kolom, yang merupakan pilihan umum untuk banyak desain web.

Kiat Pro! Anda juga dapat menggunakan pintasan "Control + G" di Mac atau "Ctrl + Shift + 4" di Windows untuk mengaktifkan atau menonaktifkan grid.

Membuat Style Tulisan

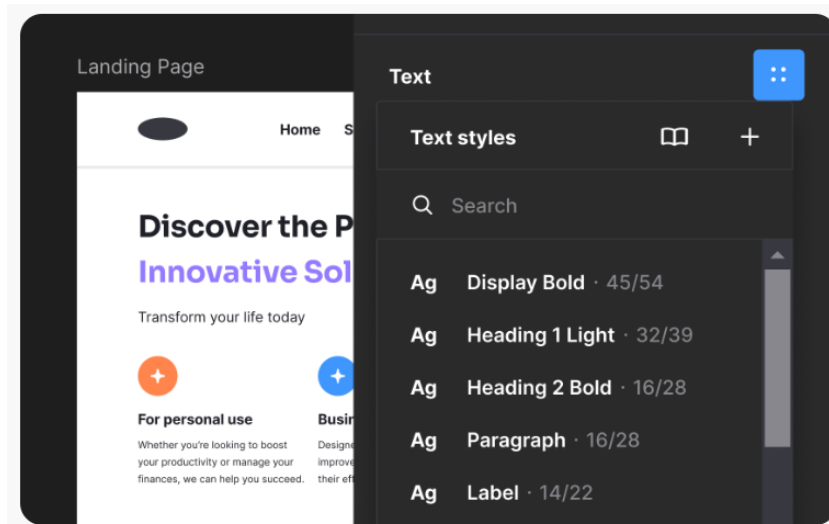


Saat mendesain halaman arahan, Anda ingin memastikan teks Anda ditata sedemikian rupa sehingga mudah dibaca dan membantu memandu pengguna ke informasi yang paling penting. Ini berarti menetapkan hierarki tipografi, yang dapat memakan waktu dan membosankan untuk dilakukan secara manual. Figma memiliki fitur hebat yang membuat proses ini mudah — style teks. Style teks membantu desainer dengan cepat menerapkan serangkaian properti pemformatan yang konsisten ke semua elemen teks di seluruh desain mereka.

Dengan style teks Figma, Anda dapat dengan mudah mengubah hal-hal seperti:

- Keluarga, ketebalan, dan ukuran font
- Tinggi baris
- Spasi huruf
- Spasi paragraf dan indentasi
- Dekorasi (coretan dan garis bawah)
- Transformasi (huruf besar, huruf kecil, dan kapitalisasi)
- Fitur OpenType lainnya (gambar tabel, huruf kecil, dll.)

Dan jika diperlukan, Anda bisa membuat perubahan pada teks, seperti menyesuaikan ukuran font atau spasi huruf, Anda dapat melakukannya hanya dengan satu suntingan, dan semua elemen dengan style teks tersebut akan diperbarui secara otomatis. Perhatikan bahwa properti seperti warna, perataan, perataan kotak teks, dan pengubahan ukuran kotak teks tidak dapat diatur dalam style teks.



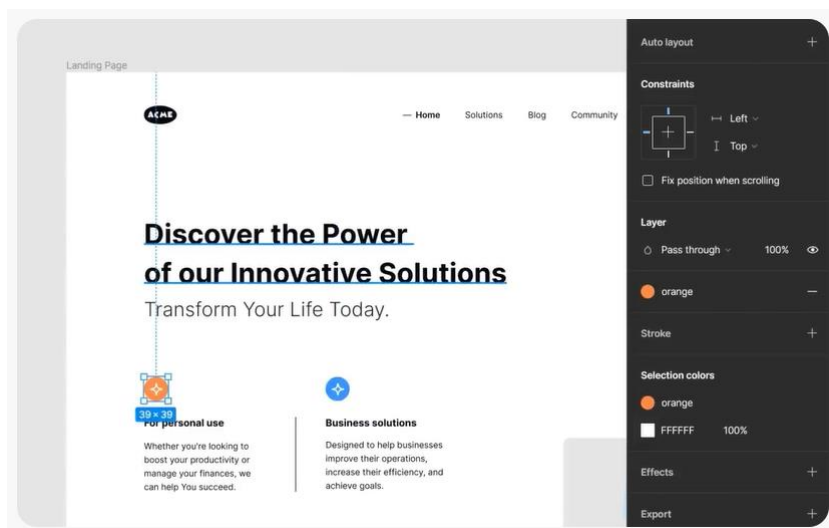
Anda dapat membuat style teks Anda sendiri di Figma di bagian Teks pada bilah sisi kanan dengan mengeklik ikon “+” untuk membuat style baru. Format teks dengan jenis font, ukuran, warna, dan properti lain yang ingin Anda gunakan.

Sangat penting untuk memilih penamaan yang tepat untuk style teks Anda. Anda dapat menggunakan sistem penamaan berdasarkan ukuran (XS, S, M, L, XL) atau menggunakan nama fungsional untuk menjelaskan penggunaan style yang dimaksudkan, seperti judul halaman, tajuk modal, atau label tombol.

Untuk menerapkan style teks ke sebuah tulisan, buka panel Style Teks di sisi kanan layar dengan mengeklik ikon “T” atau dengan membuka menu “Teks” dan memilih ikon empat titik “Style.” Pilih style yang sudah ada yang ingin Anda terapkan.

Kiat Pro! Untuk mengedit style teks, pilih layer teks dan buat perubahan yang diinginkan. Kemudian, klik “Edit Style” di samping style yang sudah ada yang relevan di panel Style Teks.

Menentukan Warna



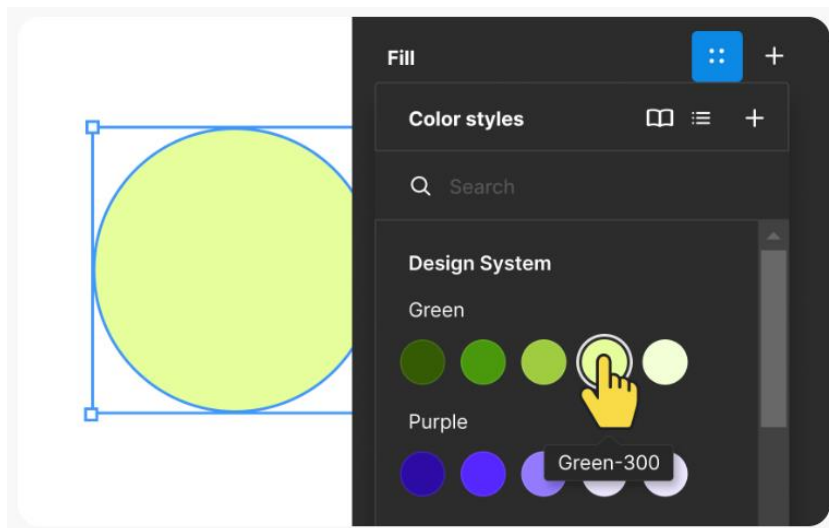
Warna merupakan salah satu elemen terpenting dari halaman landing page. Warna dapat memengaruhi suasana hati kita, memengaruhi persepsi, dan menciptakan kesan tertentu terhadap suatu merek. Saat mendesain halaman landing page, desainer biasanya memulai dengan membuat

palet warna dan memilih warna yang paling sesuai dengan produk atau layanan dan membangkitkan emosi yang diinginkan. Warna-warna ini kemudian digunakan untuk berbagai komponen UI seperti tombol, tab, dan ikon, serta teks dan latar belakang.

Namun, menerapkan warna secara manual ke setiap elemen dapat memakan waktu dan membosankan. Style warna di Figma hadir sebagai penyelamat. Mirip dengan style teks, style warna memungkinkan desainer membuat seperangkat alat, dalam hal ini, warna, yang dapat digunakan dan digunakan kembali secara konsisten di seluruh proyek desain. Manfaat menggunakan style warna meliputi menjaga konsistensi, menghemat waktu dan tenaga, dan memastikan identitas visual yang kuat yang selaras dengan branding.

Penting untuk dicatat bahwa style warna di Figma dapat menentukan nilai warna, opasitas, dan mode campuran tetapi tidak properti lain seperti ketebalan batas, style batas, atau bayangan. Properti ini perlu ditentukan secara terpisah untuk setiap objek atau layer teks.

Memilih Warna



Di Figma, desainer dapat membuat palet warna yang komprehensif dan terorganisir untuk sistem desain mereka. Bagaimana Anda dapat membuat style warna di Figma?

Pilih warna menggunakan pemilih warna

Klik bagian "fill" di menu sebelah kanan

Buat style warna baru dengan menekan "+" atau gunakan style yang sudah ada

Tambahkan nama dan deskripsi yang menentukan untuk apa warna ini akan digunakan

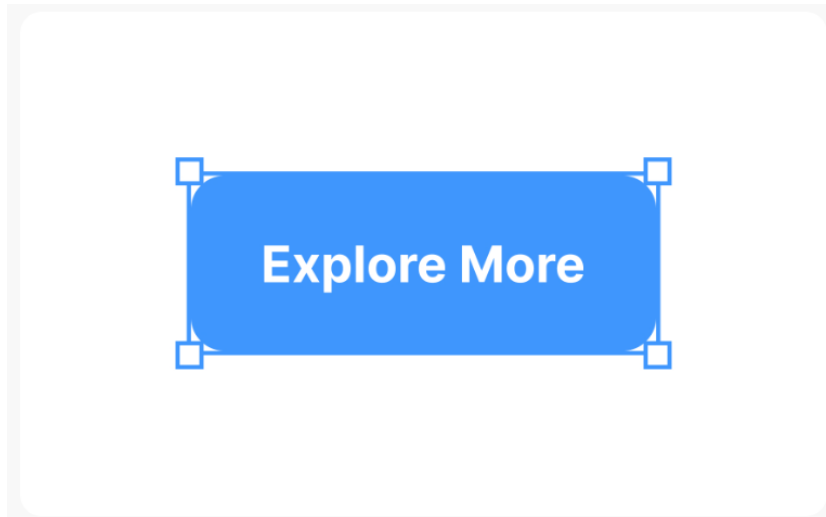
Tentukan properti warna lainnya

Desainer dapat dengan mudah menerapkan style warna ke elemen atau layer teks lainnya. Untuk melakukannya, buka bagian Isi di bilah sisi sebelah kanan dan klik ikon empat titik di sudut kanan atas untuk memunculkan modal Style Warna. Dari sana, pilih style warna yang Anda sukai. Dalam hal penamaan style warna, sebaiknya pilih konvensi penamaan yang jelas, ringkas, dan konsisten:

Konvensi penamaan semantik menggunakan nama warna yang menggambarkan maksud, seperti "Utama," "Sekunder," "Bahaya," "Latar Belakang," dan lainnya. Pendekatan penamaan ini menekankan nilai warna daripada mengandalkan kombinasi nama dan skala numerik. Contoh lain dari

nama semantik meliputi "Merek", "Aksen", "Peringatan", "Peringatan", dan "Sukses". Konvensi penamaan kontekstual mendefinisikan nama warna untuk jenis atau kategori komponen tertentu, seperti "warna-tombol-utama", "warna-ikon-default-kecil", "warna-modal-kesalahan", dan lainnya. Metode ini lebih cocok saat bekerja dengan sistem desain yang lebih luas atau berkolaborasi dengan desainer lain, karena metode ini meningkatkan konsistensi dan kejelasan di seluruh berkas desain.

Mengenal Component



Komponen dalam Figma adalah elemen desain yang dapat digunakan kembali. Komponen dapat digunakan oleh desainer untuk membuat desain UI yang konsisten di seluruh proyek. Komponen dapat berupa apa saja, mulai dari tombol, menu, atau form formulir hingga elemen yang lebih kompleks seperti header, footer, dan bilah navigasi.

Desainer perlu menggunakan komponen dalam Figma jika mereka ingin:

- Memastikan konsistensi visual di seluruh proyek desain
- Menghemat waktu untuk mendesain dan memperbarui beberapa elemen
- Memastikan bahwa perubahan pada satu elemen diterapkan ke semua contoh elemen tersebut di seluruh proyek

Misalnya, saat membuat halaman arahan, desainer perlu membuat komponen untuk elemen apa pun yang akan diulang di seluruh desain, seperti header, footer, menu navigasi, kartu, tombol, dan formulir.

Bagaimana cara membuat komponen?

Pilih elemen atau grup elemen yang ingin Anda jadikan komponen

Klik kanan pada objek dan pilih "Buat Komponen" dari menu drop-down

Elemen tersebut kemudian akan menjadi komponen dan dapat ditambahkan ke panel "Asset" agar mudah digunakan kembali di seluruh proyek desain.

Figma memungkinkan komponen untuk disarangkan di dalam komponen lain.

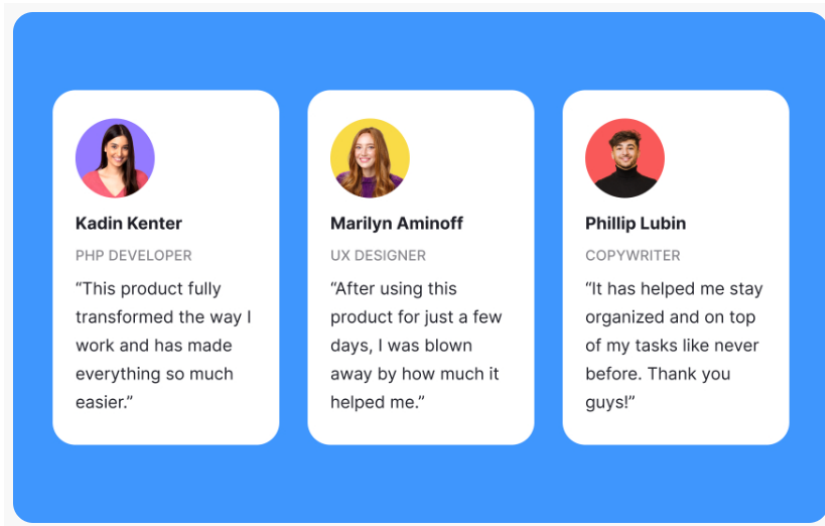
Kapan Anda mungkin memerlukan fitur ini?

Katakanlah Anda sedang mendesain halaman arahan dengan tajuk yang menyertakan logo, menu navigasi dengan menu drop-down, dan bilah pencarian dengan tombol Cari. Untuk membuat tajuk ini,

Anda dapat memulai dengan membuat komponen tingkat atas untuk seluruh tajuk, yang akan berisi logo, menu navigasi, dan komponen bilah pencarian.

Kiat Pro! Anda dapat membuat komponen dengan menekan tombol "⌘ + ⌘ + K" (untuk Mac) atau tombol "Ctrl + Alt + K" (untuk Windows).

Mengubah Objek Menjadi Component



Bagaimana cara membuat komponen?

Pilih elemen atau grup elemen yang ingin Anda jadikan komponen

Klik kanan pada objek dan pilih "Buat Komponen" dari drop-down menu

Elemen tersebut akan menjadi komponen dan dapat ditambahkan ke panel "Asset" agar mudah digunakan kembali di seluruh proyek desain.

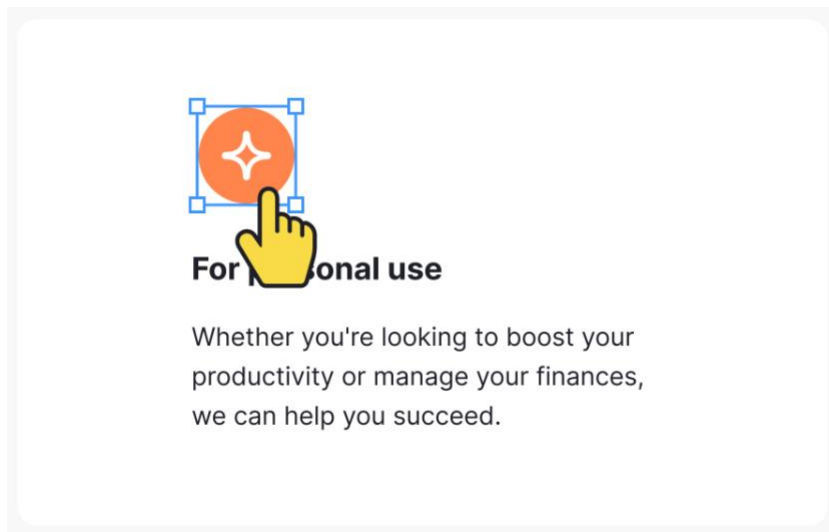
Perlu diketahui bahwa komponen utama akan menentukan properti komponen, seperti warna, ukuran, dan tipografinya. Desainer membuat salinan komponen utama yang dapat digunakan kembali dalam desain. Salinan tersebut ditautkan ke komponen utama, yang berarti bahwa setiap perubahan yang dibuat pada komponen utama akan diperbarui secara otomatis di semua salinan.

Misalnya Anda ingin membuat bagian untuk testimoni pelanggan di halaman yang sedang Anda kerjakan. Untuk menghasilkan desain yang konsisten adalah dengan menggunakan komponen "Card" testimoni. Komponen ini dapat mencakup tata letak, tipografi, dan warna untuk kartu tersebut.

Kemudian, Anda dapat menduplikasi atau menyalin komponen utama untuk membuat contoh kartu testimoni untuk setiap pelanggan. Anda dapat mengedit hal-hal seperti nama, foto, dan teks testimonial dan juga menyesuaikan ukuran dan posisinya agar sesuai dengan tata letak Anda. Perubahan pada salinan ini tidak akan memengaruhi komponen utama.

Jika Anda memutuskan untuk membuat perubahan pada keseluruhan desain kartu testimonial, seperti ukuran atau warna font, Anda dapat membuat perubahan pada komponen utama. Figma akan secara otomatis memperbarui semua contoh kartu testimonial dalam desain Anda untuk menghasilkan perubahan yang telah Anda buat.

Membuat Ikon

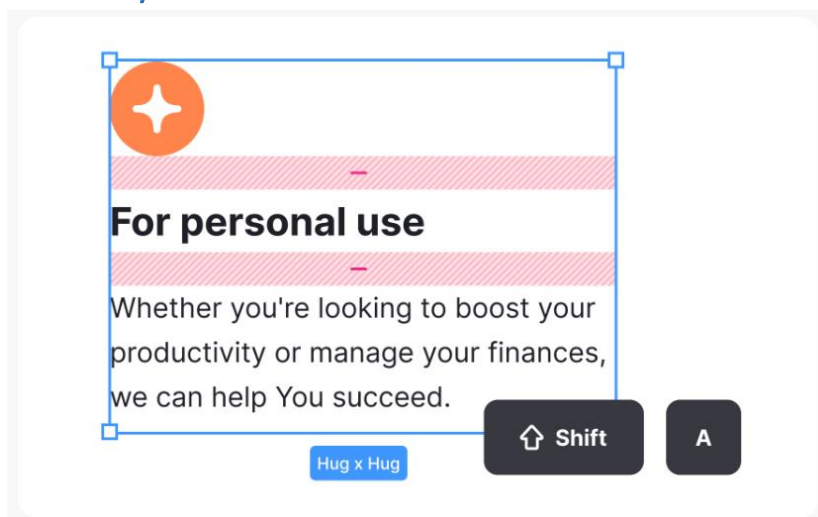


Ikon bukan sekadar elemen dekoratif dalam desain; ikon memainkan peran penting dalam meningkatkan navigasi dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Di Figma, Anda dapat mengakses berbagai ikon dari pustaka ikon bawaannya dengan bantuan lembar contekan Font Awesome atau menggunakan plugin seperti Feather Icons atau Material Design Icons.

Jika Anda mengerjakan desain yang lebih besar di Figma, Anda dapat dengan mudah menggunakan kembali ikon dengan mengubahnya menjadi komponen. Cukup pilih ikon dan klik pada ikon "Buat Komponen" di Toolbar, atau gunakan pintasan "Option + Command + K" (di Mac) atau "Ctrl + Alt + K" (di Windows)." Untuk ikon vektor, pastikan untuk memilih seluruh grup atau frame yang mewakili ikon.

Pada saat menggunakan komponen, ingatlah untuk menggunakan salinannya dan bukan komponen utamanya. Anda dapat menduplikasi komponen dengan menahan tombol Option (di Mac) atau tombol Alt (di Windows) dan menyeret ikon. Alternatifnya, Anda dapat menyalin dan menempel ikon menggunakan pintasan yang sudah dikenal, yaitu "Command + C" dan "Command + V" (pada Mac) atau "Ctrl C/Ctrl V" (pada Windows). Dengan memanfaatkan komponen, Anda dapat menghemat waktu dan menjaga konsistensi di seluruh desain Anda.

Auto Layout



Auto Layout adalah fitur Figma yang membantu desainer membuat desain yang menyesuaikan secara otomatis berdasarkan konten dan batasan. Fitur ini membuat desain menjadi dinamis dan responsif. Desainer dapat dengan mudah membuat antarmuka yang dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar dan perubahan konten, tanpa harus menyesuaikan setiap elemen secara manual satu per satu.

Auto Layout adalah alat yang hebat untuk membuat landing page karena alasan berikut:

Desain yang responsif: Auto Layout memungkinkan desainer membuat landing page yang terlihat hebat di berbagai ukuran layar dan perangkat.

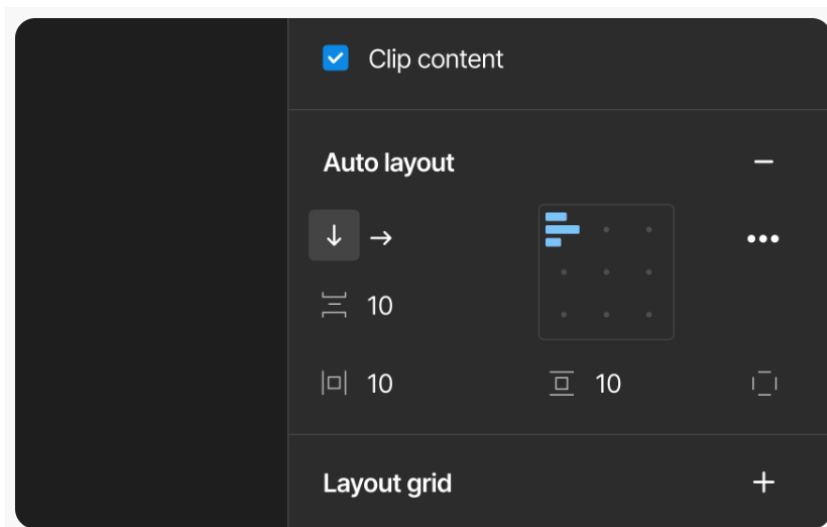
Mudah diperbarui: Dengan Auto Layout, desainer dapat dengan cepat memperbarui tata letak dan jarak elemen saat konten landing page berubah.

Konsistensi: Auto Layout memastikan bahwa semua elemen halaman landing diberi jarak dan sejajar secara merata, sehingga menghasilkan desain yang lebih profesional. Meskipun dapat membantu penyelarasan dan konsistensi, estetika keseluruhan tetap bergantung pada keterampilan dan kreativitas desainer.

Untuk menerapkan Auto Layout, tekan “Shift + A” atau klik “+” di samping “Auto Layout” di bilah sisi kanan dengan frame yang dipilih. Atau, Anda dapat mengklik kanan pada frame atau objek dan memilih “Add Auto layout.”

Tips Pro! Anda hanya dapat menerapkan Auto Layout pada frame. Figma akan membuat frame Auto Layout jika Anda memilih objek yang belum ada dalam frame.

Menggunakan Auto Layout



Desainer dapat menggunakan Auto Layout di Figma untuk antarmuka dengan elemen berulang seperti tabel, formulir, daftar, atau menu. Auto Layout menghilangkan kebutuhan untuk menyesuaikan posisi dan ukuran setiap elemen secara manual, sehingga menghemat waktu dan tenaga.

Di mana Anda dapat menggunakan Auto Layout?

Menyelaraskan elemen secara horizontal atau vertikal. Misalnya, Anda dapat mengatur kartu, avatar, atau sekelompok tombol dengan cara ini.

Mempertahankan jarak antar elemen. Anda dapat mengatur jarak yang sama antara kartu atau mengatur jarak antara gambar dan teks dalam kartu.

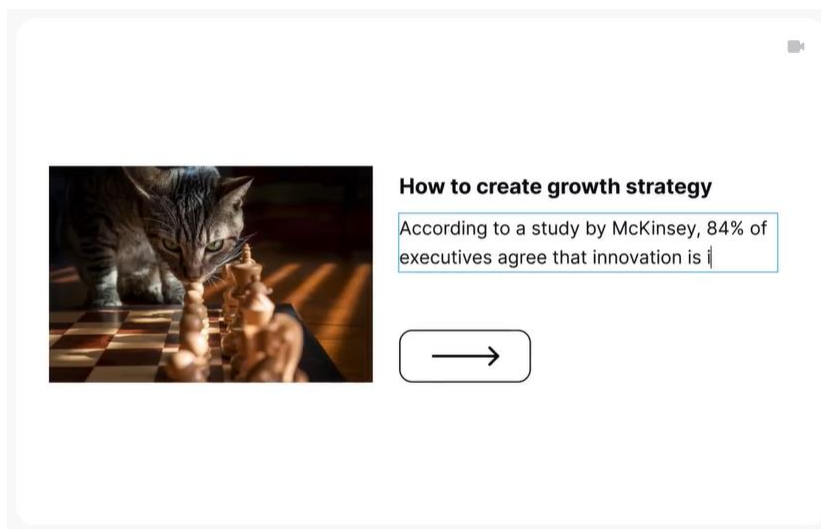
Mengatur padding. Anda dapat mengatur padding kanan dan kiri, dan padding atas dan bawah wadah atau Anda dapat menentukan nilai individual untuk setiap sisi.

Menyelaraskan elemen di dalam wadah Auto Layout. Anda dapat menyelaraskan elemen ke kiri atas, tengah atas, kanan atas, kiri tengah, tengah tengah, dst.

Jika Anda memutuskan untuk menambahkan atau menghapus elemen di dalam wadah Auto Layout, tata letak akan secara otomatis menyesuaikan untuk mengakomodasi perubahan sambil mempertahankan jarak dan penyelarasan elemen yang tersisa.

Kiat Pro! Auto Layout dirancang untuk bekerja dengan bentuk persegi panjang dan mungkin tidak berfungsi sebagaimana mestinya dengan bentuk yang tidak beraturan, seperti lingkaran atau poligon. Namun, ada trik untuk menghindari masalah ini — Anda dapat mengubah elemen bentuk apa pun menjadi komponen, yang secara otomatis akan menjadi frame, lalu menerapkan Auto Layout ke elemen tersebut.

Resize Horizontal dan Vertikal



Anda dapat menggunakan perubahan ukuran horizontal dan vertikal bersama dengan Auto Layout saat Anda perlu menentukan bagaimana layer akan berperilaku saat Anda mengubah ukuran framenya. Ada tiga jenis perilaku yang dapat Anda tetapkan untuk elemen saat Anda perlu mengubah ukuran frame secara horizontal atau vertikal: konten pelukan, lebar tetap, dan wadah isi.

Mari kita praktekan. Bayangkan Anda ingin menambahkan kartu dengan gambar dan teks pendek ke halaman arahan Anda dengan kartu yang secara otomatis mengubah ukuran saat Anda mengetik teks apa pun.

Berikut adalah langkah-langkah yang perlu Anda ikuti:

Buat frame, misalnya, 280px x 200px, dan tambahkan gambar

Tambahkan dua layer teks (judul dan teks isi, misalnya) dan terapkan Auto Layout. Frame akan dibuat secara otomatis — sebut saja "frame teks"

Pilih arah vertikal untuk frame teks, atur spasi menjadi 4px, dan tambahkan beberapa padding kanan dan kiri ke Auto Layout ini — misalnya, 16px

Atur lebar yang mirip dengan frame dengan gambar, misalnya, 280px, dengan perubahan ukuran horizontal tetap. Berarti frame akan memiliki ukuran yang tetap tidak berubah apa pun yang terjadi. Jika Anda mencoba menambahkan elemen dengan lebar yang lebih besar di kanan atau kiri, elemen akan keluar dari frame

Atur perubahan ukuran horizontal menjadi "Fill content". Artinya teks akan mengambil seluruh ruang horizontal yang tersedia, kecuali untuk padding.

Pengubahan ukuran vertikal frame teks harus diatur ke "Hug Contents," jadi jika Anda menambahkan lebih banyak teks, frame akan memperbesar ukurannya sendiri.

Pilih dua frame dan terapkan Auto Layout

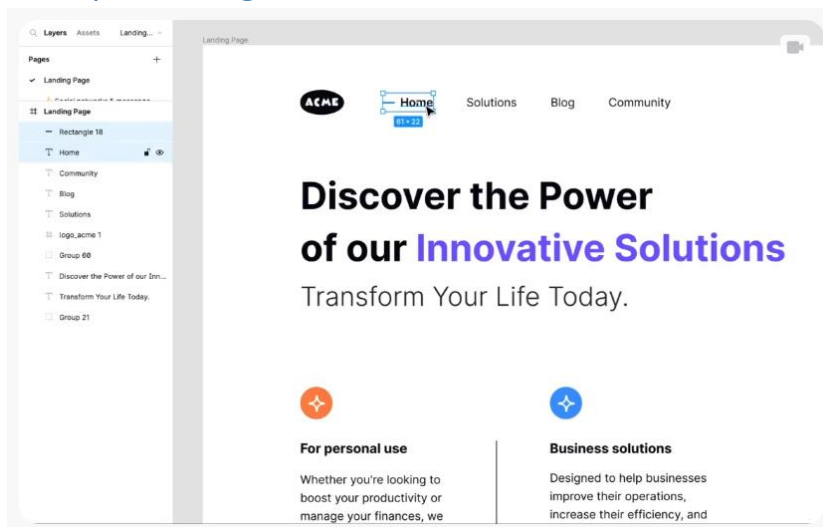
Klik pada arah vertikal dan atur spasi — misalnya, 16px

Atur padding bawah frame induk ke 16px

Tandai "clip content" dan jika Anda memerlukan kartu dengan sudut membulat, atur radius ke 16px

Tambahkan warna pada kartu — misalnya, putih.

Group dan Alignment



Grup di Figma adalah penyelamat bagi desainer yang ingin menyederhanakan manajemen layer. Dengan grup, Anda dapat menggabungkan beberapa elemen menjadi satu layer tingkat atas — misalnya, jika Anda memiliki tajuk dengan sekumpulan opsi menu yang harus selalu saling menempel. Saat mengelompokkan sesuatu, Anda dapat memindahkan dan mengedit seluruh layer sebagai satu objek di kanvas. Dan jika Anda perlu memilih bagian tertentu dari grup, cukup klik dua kali. Untuk mengelompokkan sesuatu di Figma, pilih apa yang Anda inginkan dan tekan "Command + G" (di Mac) atau "Ctrl + G" (di Windows).

Apa yang dapat Anda lakukan pada elemen dalam grup? Berikut adalah beberapa operasi umum dengan grup:

Sejajarkan: Cukup gunakan kontrol penyelarasan di bilah sisi kanan untuk menyelaraskan elemen satu sama lain atau dengan layer induk.

Pindahkan: Anda dapat memindahkan grup dengan mengeklik dan menyeretnya.

Ubah urutan layer: Anda dapat mengubah urutan layer dalam grup dengan menyeretnya ke atas atau ke bawah di panel Layer.

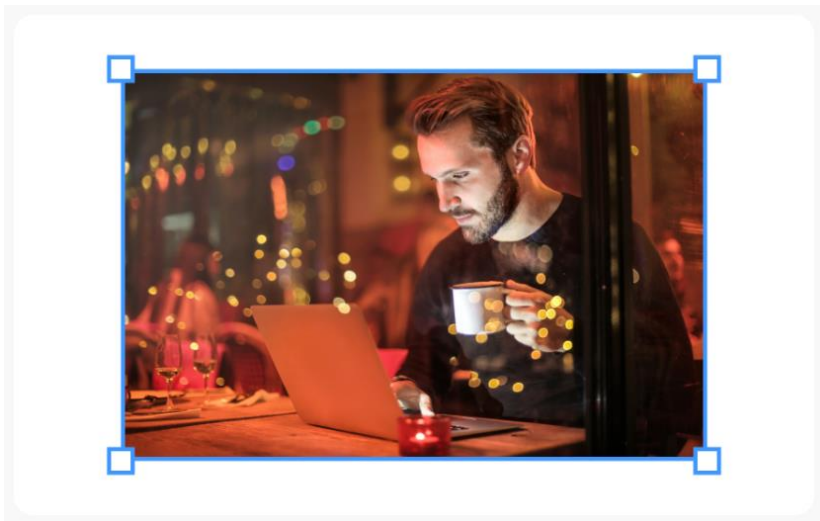
Putar: Anda dapat memutar grup dengan memilihnya dan menyeret gagang rotasi yang muncul di atasnya.

Terapkan style: Anda dapat menerapkan style ke semua layer dalam grup — misalnya, mengubah warna font atau ukuran semua opsi menu.

Ubah ukuran elemen: Saat Anda mengubah ukuran grup, elemen anak akan diskalakan seperti seharusnya. Namun berhati-hatilah — hal-hal seperti efek, stroke, dan ukuran teks tidak akan berubah dengan penskalaan. Untuk mengubah properti ini, gunakan alat skala (atau tekan "K" pada papan ketik Anda).

Kiat Pro! Figma tidak mengizinkan penggunaan grid untuk mengelompokkan objek, jadi gunakan frame untuk tujuan ini.

Menyisipkan Gambar



Di Figma, gambar ditambahkan sebagai isian untuk layer, dan desainer dapat melihat dan mengeditnya di bagian Fill pada bilah sisi kanan. Figma mendukung berbagai format gambar dan video, seperti PNG, JPEG, HEIC, GIF, WEBP, dan MP4.

Untuk menambahkan gambar ke jaringan bentuk atau vektor, Anda dapat:

Seret dan letakkan berkas gambar ke kanvas, yang akan menciptakan persegi panjang baru dengan dimensi gambar dan menerapkannya sebagai isian.

Gunakan pintasan “Shift + Command + K” (untuk Mac) atau “Shift + Ctrl + K” (untuk Windows) atau akses fitur Tempatkan gambar/video dari menu utama di bawah ikon logo Figma, pencarian Tindakan cepat, atau menu Bentuk di Toolbar. Ini akan membuka jendela sistem tempat Anda dapat memilih gambar dari komputer Anda.

Jika Anda memiliki beberapa elemen yang ingin Anda tambahkan gambar, Anda dapat mengimpornya secara massal menggunakan fitur Tempatkan gambar/video Figma.

Berikut cara menambahkan gambar ke kartu di halaman landing page Anda:

Buat kartu dan gandakan sesuai kebutuhan

Akses fitur Place image/video

Pilih gambar/video yang Anda inginkan dari penyimpanan komputer Anda

Figma akan menampilkan kursor plus dan thumbnail dari file pertama, beserta lencana yang menunjukkan jumlah file yang tersisa untuk ditempatkan

Klik setiap kartu, dan Figma akan menerapkan gambar/video sebagai isian dengan mode Fill diatur ke "Fill"

Jika Anda mencari gambar berkualitas tinggi untuk digunakan dalam desain Figma Anda tanpa menghabiskan waktu berjam-jam mencari di internet, ada beberapa plugin yang tersedia yang dapat membantu, seperti Unsplash, Pexels, atau Pixabay, dan lain-lain.

Tips Pro! Jika Anda ingin menguji keterampilan Figma Anda, lanjutkan dan ikuti penilaian Figma untuk memverifikasi tingkat keahlian Anda.

Menambahkan Efek pada Gambar



Figma menawarkan lusinan opsi untuk menyempurnakan gambar dalam desain Anda, baik Anda menginginkan estetika tertentu atau tujuan fungsional. Misalnya, Anda dapat menambahkan bayangan atau blur ke layer untuk menciptakan elevasi atau bereksperimen dengan berbagai mode campuran (Figma memiliki 16 di antaranya). Selain itu, Anda dapat menambahkan layer berwarna baru dan bermain-main dengan opasitasnya untuk mencapai efek yang diinginkan.

Jika Anda perlu menambahkan layer isian gradien ke gambar utama di halaman arahan Anda, Anda dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

Pilih layer gambar utama di kanvas

Di bilah sisi kanan, buka bagian "Isi" dan klik tombol "+" untuk menambahkan layer isian baru

Pilih jenis gradien yang ingin Anda gunakan, seperti linier, radial, berlian, atau sudut. Anda juga dapat menyesuaikan sudut dan posisi gradien

Di bagian "Stops", Anda dapat menambahkan dan mengedit stop gradien dengan mengeklik contoh warna dan menyesuaikan posisi dan opasitas

Untuk menambahkan lebih banyak stop, klik garis gradien untuk membuat stop baru dan seret ke posisi yang diinginkan

Anda juga dapat menyesuaikan transparansi dan mode pencampuran layer isian gradien

Sangat penting untuk mempertimbangkan aksesibilitas saat bekerja dengan gambar, terutama saat menambahkan teks ke dalamnya. Pastikan untuk mempertahankan kontras warna yang cukup untuk memastikan bahwa semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki gangguan penglihatan, dapat membaca teks dengan mudah.