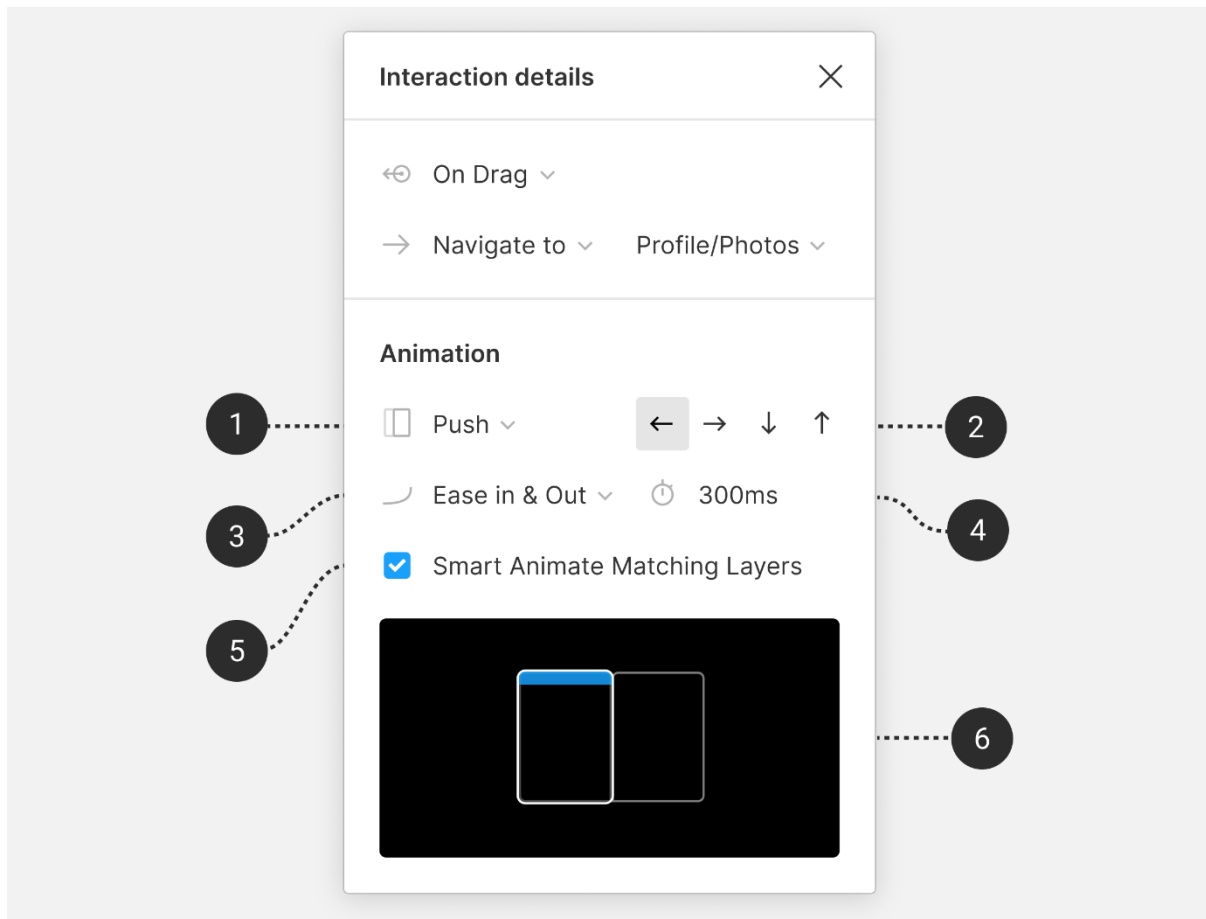


Modul 12: Animasi dan Interaksi



Gambar 1 FIGMA Memungkinkan Kita Untuk Membangun Interaksi Dalam Aplikasi

Setelah kita mengenal aplikasi Figma lebih jauh lagi, yang pada minggu sebelumnya telah kita gunakan untuk membuat desain UI/UX, maka kali ini kita akan lebih mendalami lagi kemampuan Figma dalam *prototyping*.

Figma adalah aplikasi yang cukup nyaman untuk digunakan dalam perancangan interface aplikasi smartphone. Banyak fitur yang dimiliki oleh Figma yang memudahkan desainer aplikasi untuk membuat prototype aplikasi. Beberapa hal lain yang harus kita kuasai dalam aplikasi Figma di antaranya adalah: Pembuatan Component, Pages, Alur program, Animasi, Plugins, Design Kit dan lain-lain.

Jika pada modul sebelumnya, kita membuat desain halaman-halaman yang ada di dalam aplikasi. Kali ini kita akan menghubungkan halaman-halaman tersebut dengan menggunakan tombol atau gestur dari pengguna aplikasi.

Untuk itu, kita akan coba untuk memperdalam Figma dalam hal **prototyping** melalui contoh pembuatan rancangan aplikasi yang lebih canggih lagi.

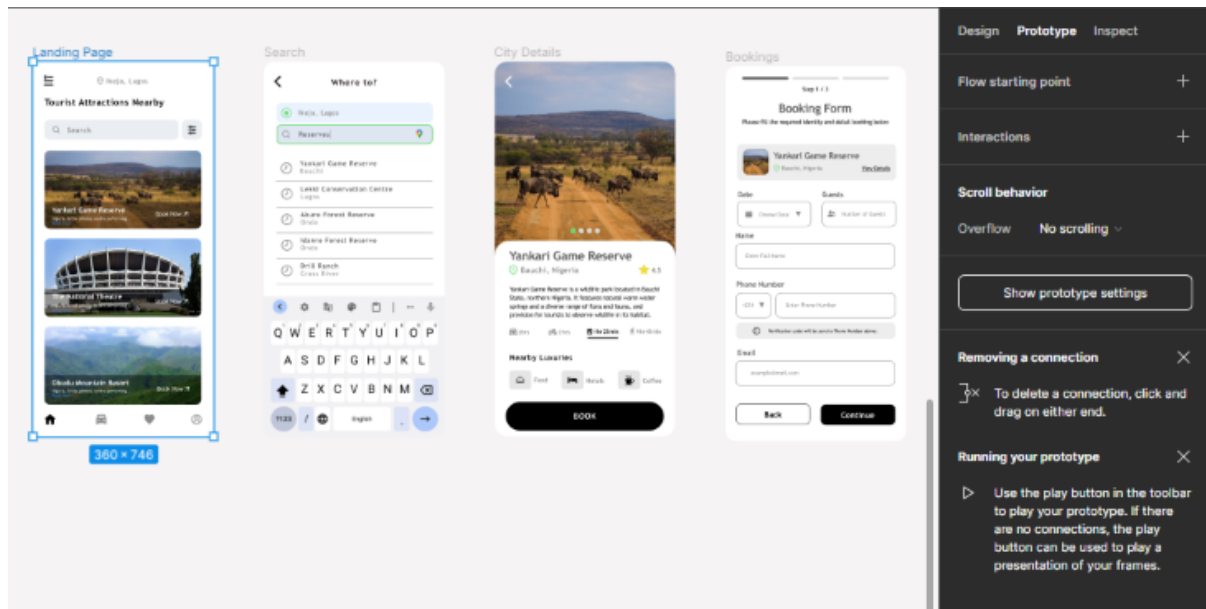
Merencanakan Prototype yang Efektif

Sebelum meletakkan apapun ke dalam kanvas yang kosong, akan sangat membantu apabila kita merencanakan apa yang ingin kita capai dengan membuat prototype. Berikut ini adalah beberapa tips yang dapat membantu membuat prototype yang efektif dan akan ditangkap dengan baik oleh audiens:

1. **Kenali Target Audiens;** Untuk membuat prototype yang berhasil, kita harus bisa meluangkan waktu untuk mengidentifikasi dan membuat gambaran tentang audiens yang akan kita jadikan sebagai target. Hal ini akan membantu membuat desain yang lebih berpusat pada target user yang akan menggemakan pesan yang kita buat pada target audiens.
2. **Tentukan Target dan Tujuan Yang Ingin Dicapai;** Ketika kita telah mengenali target audiens, maka kita bisa menentukan tujuan dari pembuatan prototype. Kita bisa melakukannya dengan membuat pertanyaan untuk diri sendiri: “Apa fitur kunci dari prototype ini?”, “Apa kekurangan-kekurangan dari prototype ini?”, “Apakah prototype ini memprioritaskan fitur-fitur yang diinginkan oleh audience?”.
3. **Buat Flow untuk Pengguna;** Flow untuk pengguna dapat merepresentasikan alur yang diambil oleh pengguna untuk mencapai tujuan dari website atau aplikasi yang sedang kita buat. Dengan menuliskannya, maka kita dapat memvisualisasikan setiap langkah dari penjelajahan para pengguna, dan memastikan langkah-langkah ini dapat diwadahi oleh prototype yang kita buat. Figjam pada aplikasi Figma adalah perkakasa yang sangat membantu untuk membuat diagram alir.
4. **Uji, Kumpulkan Umpan balik, Perbaiki dan Tambahkan;** Setelah kita membuat prototype, sangatlah penting untuk melakukan pengujian oleh pengguna dan kumpulkan umpan balik dari pengguna tersebut. Dengan cara ini, maka kita dapat memperbaiki desain dengan memanfaatkan umpan balik tersebut dan kembali melakukan presentasi dengan prototype yang lebih baik yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
5. **Terakhir,** sangatlah penting untuk membuat prototype yang sederhana dan hindari memberondong pengguna dengan fitur-fitur yang kurang diperlukan. Usahakan untuk fokus pada fitur inti yang berhubungan langsung dengan tujuan pembuatan prototype.

Membuat Prototype yang Berhasil dengan Figma

Mulailah bereksplorasi dengan fitur-fitur prototyping, kita membutuhkan beberapa frame yang telah dibuat. Contoh 4 frame berikut ini yang akan kita jadikan sebagai aplikasi pemesanan sebuah perjalanan:



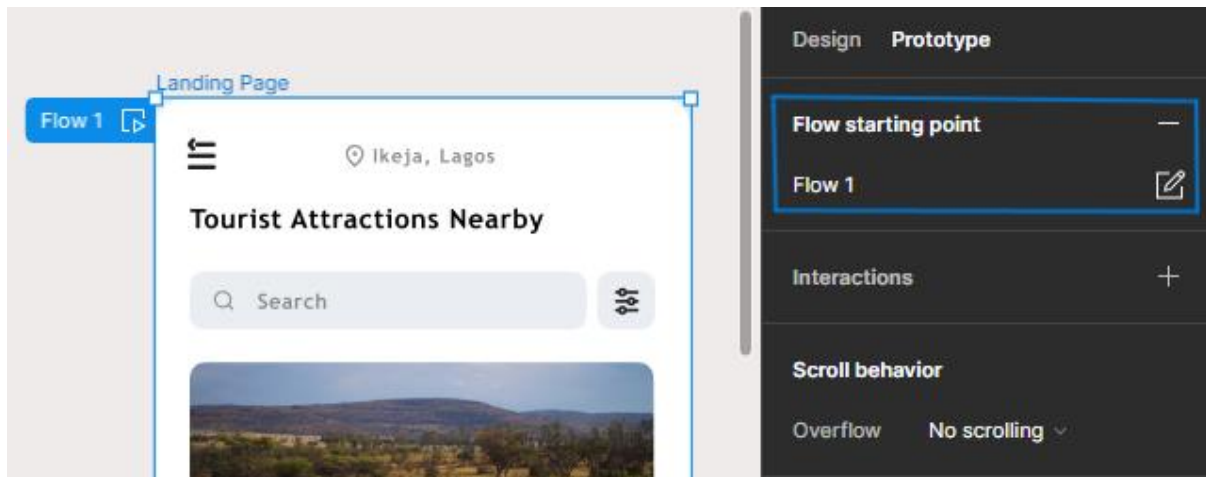
Masuk ke mode Prototype dengan meng-klik tab **Prototype** di sebelah kanan atas panel Properties. Cara lain adalah dengan menggunakan shortcut **[Shift] + [E]** untuk berpindah-pindah dari mode Desain ke Prototype atau sebaliknya.

Tab Prototype terdiri dari 3 bagian, yakni: **Flow starting point**, **Interactions**, dan **Scroll behavior**. Bagian-bagian ini akan ditampilkan ketika kita meng-klik pada sebuah frame. Properties pada bagian ini akan dijelaskan pada praktek penggunaannya.

Step 1: Buat Flow starting point

Flow adalah deretan interaksi yang merepresentasikan alur yang akan dilalui oleh pengguna aplikasi. Fitur ini memungkinkan kita untuk memilih titik awal dari sebuah flow pada sebuah prototype. Kita juga bisa membuat beberapa titik awal pada sebuah prototype.

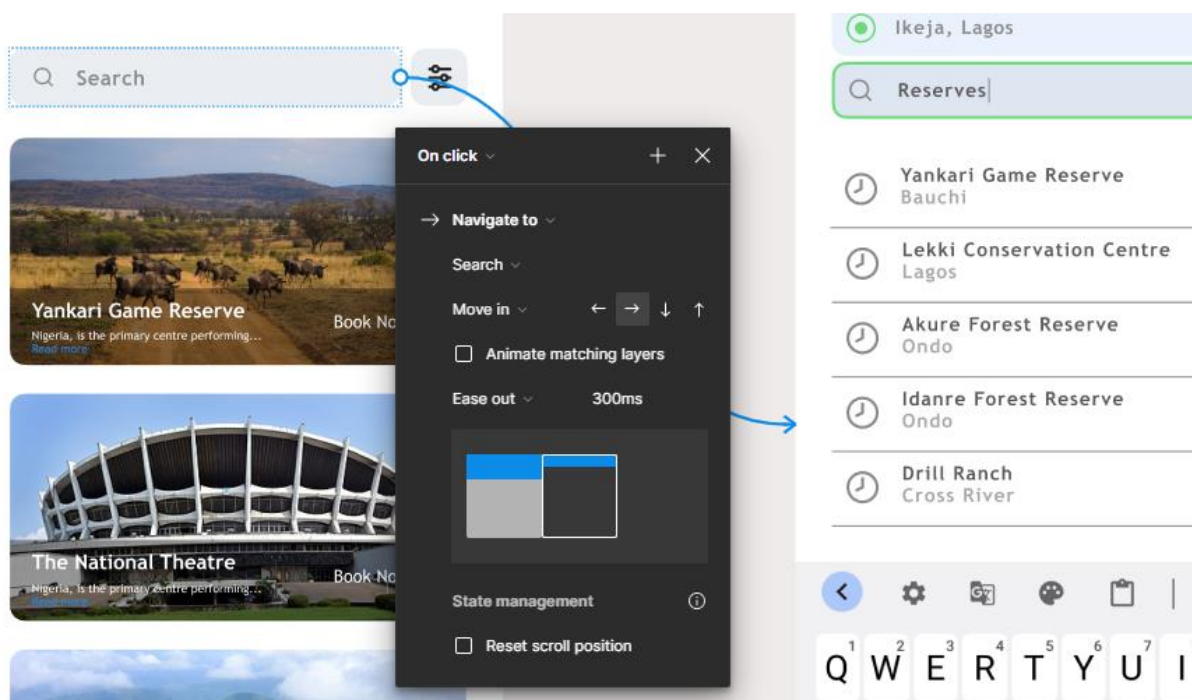
Untuk membuat sebuah flow, pilih frame Landing Page pada mode Prototype. Kemudian, klik pada ikon **[+]** di sebelah kanan **Flow starting point**. Secara otomatis akan muncul kotak berwarna biru dengan ikon play di samping frame yang telah dipilih, dan terdapat tulisan **Flow 1** di dalamnya. Kita dapat mengganti tulisan ini dengan **Book Trip Flow**.



Mengklik ikon play akan menampilkan prototype dalam mode preview.

Step 2: Buat Interaksi

Interaksi adalah tautan yang dibuat untuk menghubungkan elemen-elemen desain. Interaksi digambarkan dengan garis berwarna biru dari satu elemen ke elemen lainnya. Elemen-elemen ini akan mengawali interaksi sebagai sebuah titik sentuh yang bisa berupa sebuah frame, tombol, ikon, dan lain-lain. Setiap interaksi dimulai dari sebuah titik sentuh dan berakhir pada sebuah frame tujuan.

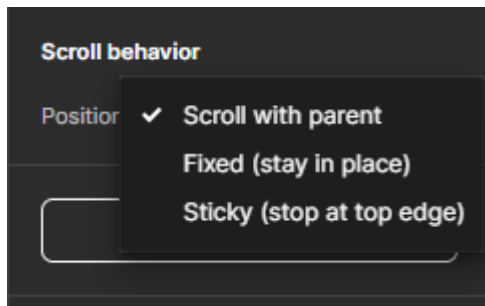


Step 3: Mengatur scroll behavior

Kita dapat mengatur fitur scroll behavior untuk menentukan bagaimana elemen-elemen tertentu bekerja seperti ketika pengguna melakukan scrolling pada frame pertama. Kita akan melihat perkiraan yang dibutuhkan oleh aplikasi untuk melakukan fitur ini pada sebuah panel navigasi yang menempel pada bagian atas layar selama scrolling.

Secara default, setiap elemen diatur untuk **Scroll with parent**. Akan tetapi, terdapat dua alternatif yang bisa dipilih, yakni: **Fixed**, dan **Sticky**. Fixed artinya memastikan elemen-elemen tersebut tetap diam di tempat, sedangkan Sticky akan menyebabkan elemen mulai bergerak dengan scrolling, tetapi

ketika telah mencapai titik tertentu elemen ini akan berhenti dan merapat ke bagian atas layar. Dengan memilih Sticky, maka penanda alfabetis akan menempel pada bagian atas layar ketika pengguna melakukan scrolling.

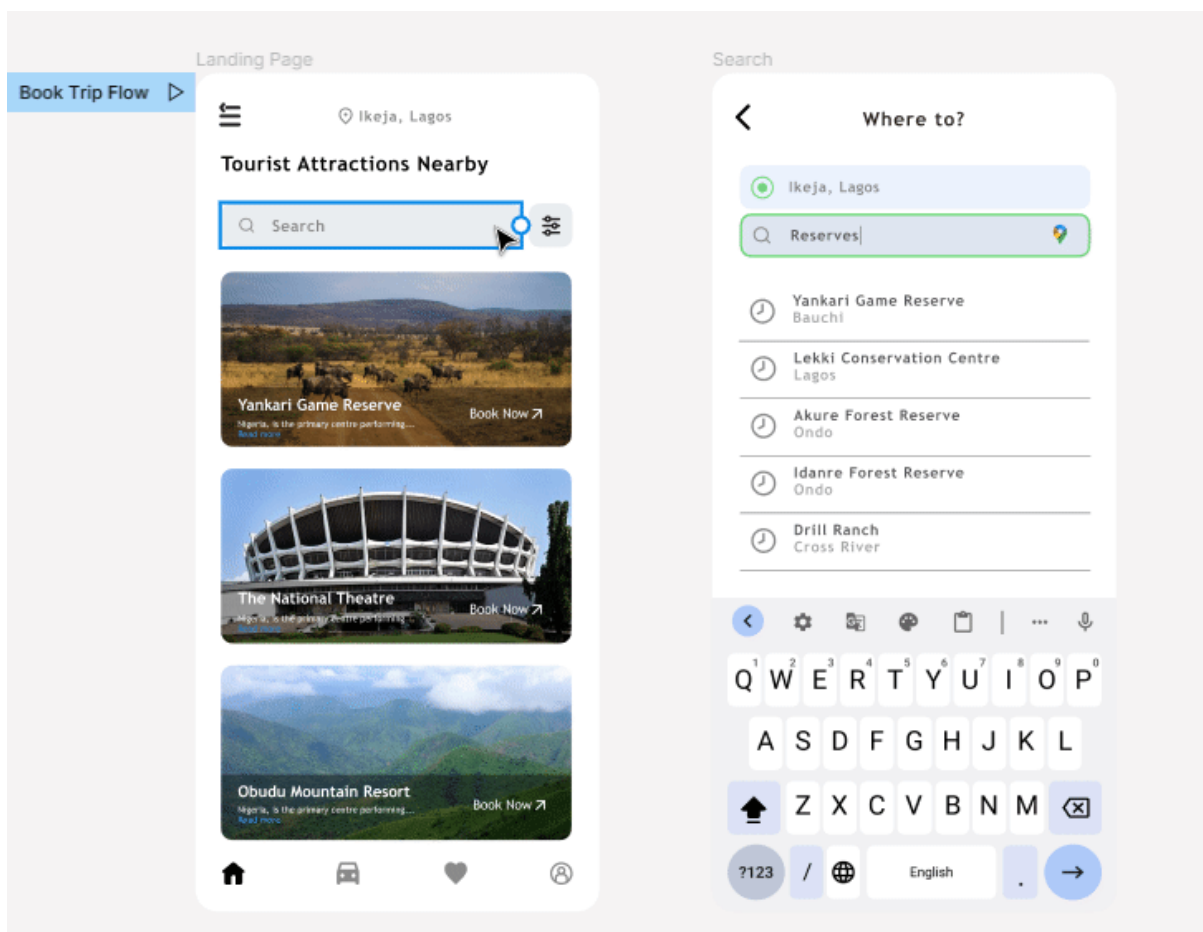


Step 4: Buat Interaksi landing screen

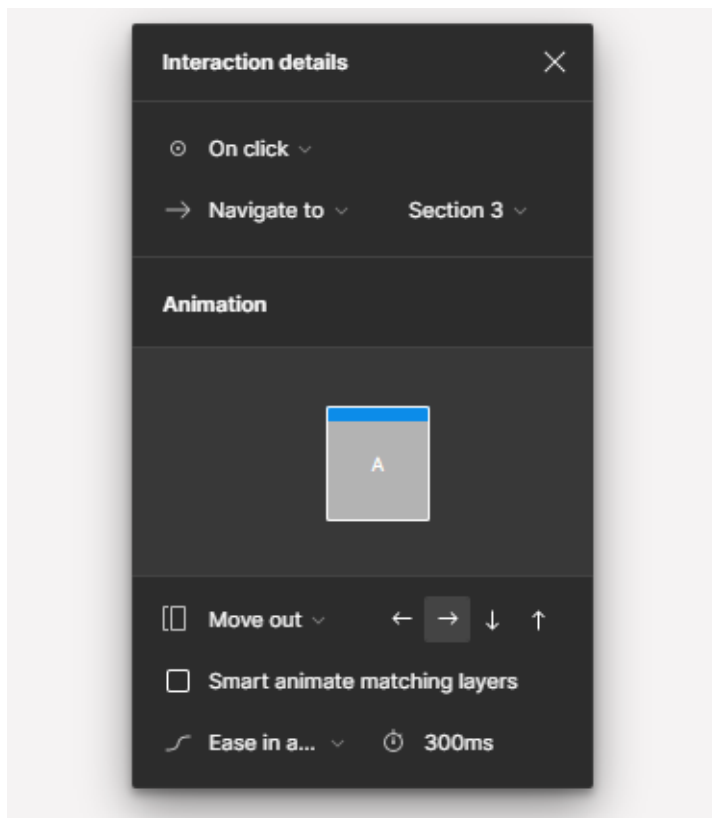
Interaksi pada landing screen terdiri dari:

- Klik pada area pencarian akan membuka halaman **Search**.
- Klik pada salah satu foto akan membuka halaman **City Details**.
- Klik pada tulisan/tombol **Book Now** akan membuka halaman **Booking**.

Mulailah dengan memilih area pencarian sehingga muncul lingkaran berwarna biru di sebelah kanan area pencarian, kemudian klik dan seret dari lingkaran biru ke halaman **Search**. Proses ini akan menghasilkan sebuah garis alur yang menghubungkan area pencarian ke halaman tujuan. Berikut ini adalah proses dan hasilnya:



Setelah garis alur berwarna biru muncul, maka panel **Interaction details** akan segera muncul.



Panel **Interaction Details** dirancang untuk mengatur cara kerja dan kemunculan sebuah interaksi. Panel ini terdiri dari 3 bagian: **Trigger**, **Action**, dan **Destination**. Selain itu, pada bagian tengah juga terdapat bagian animasi yang bisa kita gunakan untuk mengatur jalannya animasi pada interaksi.

Properti **Trigger** digunakan untuk menentukan jenis input yang akan memulai proses interaksi. Figma menyediakan beberapa setting yang bisa digunakan sebagai trigger. Secara default, trigger diatur dengan **On Click**, yang biasanya digunakan secara umum. Pilihan lain trigger adalah dengan menggunakan **On Drag**, **Hover**, **Open Overlay**, **Mouse Enter**, dan lain-lain.

Properti **Action** digunakan untuk menentukan apa yang terjadi ketika pengguna berinteraksi dengan area trigger. Figma menyediakan beberapa setting yang bisa kita gunakan. Secara default adalah **Navigate to**, yang akan kita gunakan untuk mengarahkan dari halaman Landing ke halaman berikutnya. Pilihan lain yang dapat digunakan adalah **Scroll to** dan **Open overlay**.

Properti **Destination** digunakan untuk mengatur titik akhir dari interaksi. Properti ini dapat kita isi dengan top-level frame yang dijadikan sebagai tujuan. Figma akan mendeteksi top-level frame dan memungkinkan kita untuk mengambilnya sebagai halaman tujuan dari sebuah menu dropdown. Dalam hal ini, halaman target kita adalah halaman pencarian.

Nah, setelah flow pada prototype ini selesai kita kerjakan, berikutnya kita akan membuatnya lebih baik dengan melakukan pengaturan pada bagian **Animation**.

Mempercantik Prototype dengan Animasi dan Transisi

Pada proses prototyping, pengaturan animasi bisa kita gunakan untuk menciptakan transisi yang halus antara satu layar dengan layar berikutnya. Panel pada bagian **Animation** terdiri dari properti **Transition**, **Direction**, **Easing**, dan **Duration**. Seperti pada jendela preview, kita bisa memilih salah satu jenis pengaturan animasi untuk melihat tampilan previewnya pada bagian ini.

Step 1: Menggunakan Transition

Bagian ini digunakan untuk menentukan efek transisi pada interaksi. Secara default jenis transisi yang digunakan adalah jenis **Instant**, yang dalam kasus ini akan kita gunakan sebagai transisi pada landing page. Mode transisi lain yang lebih halus terdiri dari **Dissolve**, **Smart Animate**, dan **Move In or Out**. Berikut ini adalah beberapa penjelasan tentang mode transisi:

- **Instant:** Transisi ini menampilkan halaman tujuan secara cepat setelah sebuah tombol atau area interaksi disentuh.
- **Dissolve:** Transisi ini memunculkan halaman tujuan secara perlahan di atas halaman sebelumnya setelah sebuah tombol atau area interaksi disentuh. Mode ini mendukung *Duration* dan *Easing*
- **Smart Animate:** Transisi ini akan memilih elemen yang sama pada frame yang terhubung, kemudian melakukan transisi antara keduanya. Mode ini mendukung *Duration* dan *Easing*
- **Move In/Move Out:** Transisi ini menggeser halaman tujuan ke dalam atau ke luar. Mode ini mendukung *Duration*, *Direction* dan *Easing*.
- **Push:** Transisi ini mendorong halaman awal dan halaman tujuan akan bergerak masuk. Mode ini mendukung *Duration*, *Direction* dan *Easing*.
- **Slide In/Out:** Transisi ini secara lambat menggerakkan halaman tujuan ke dalam atau ke luar dari pandangan. Mode ini mendukung *Duration*, *Direction* dan *Easing*.

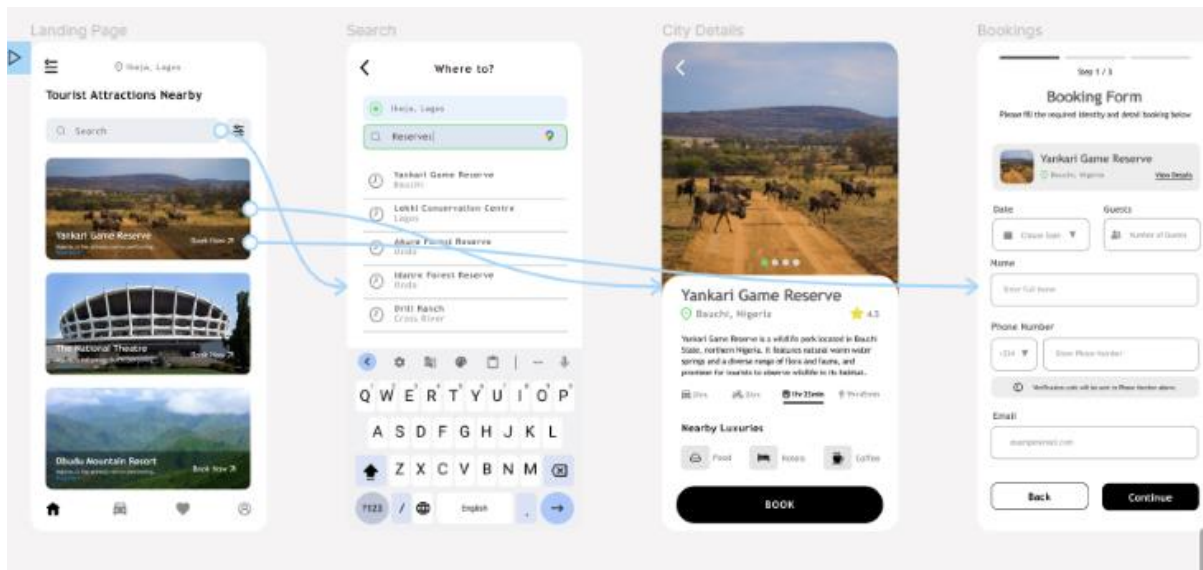
Berikut ini adalah penjelasan tentang pengaturan pada transisi:

- **Direction:** terdiri dari 4 arah panah, kiri, kanan, atas dan bawah. Digunakan untuk menentukan arah gerakan transisi seperti pada transisi **Push**, **Move In or Out**, dan **Slide In or Out**.
- **Easing:** untuk mengatur kecepatan animasi terkait waktu seperti percepatan dan perlambatan. Jenis preset yang dapat dipilih adalah **Linear**, **Ease in or out**, dan lain-lain.
- **Duration:** untuk menentukan lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah transisi. Secara default durasi yang dibutuhkan adalah 300ms (mili detik).

Untuk area pencarian, kita akan menggunakan animasi jenis **Move In**, arah ke kiri (**Left**), easing menggunakan **Ease Out**, dan durasi animasi **300ms**.

Setelah selesai dengan pengaturan ini, ulangi proses ini untuk mengatur interaksi pada halaman-halaman lain dengan membuat garis penghubung dari foto Yankari ke halaman **City Details**. Hubungkan tombol **Book Now** dengan halaman **Bookings** dengan menggunakan pengaturan yang sama seperti sebelumnya.

Sekarang, Flow interaksi akan terlihat sebagai berikut:

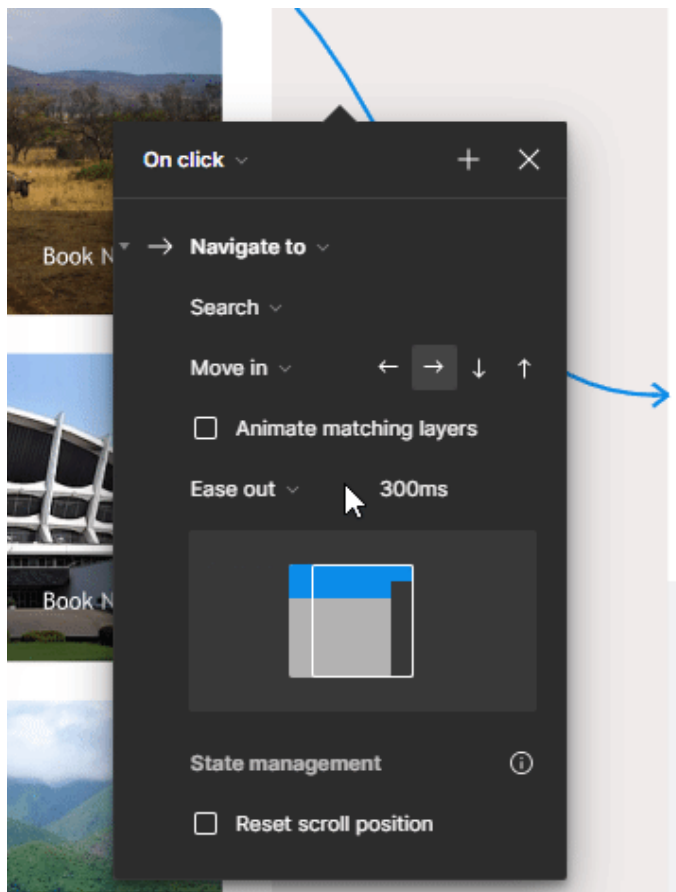


Step 2: Interaksi pada Halaman Pencarian

Interaksi pada halaman pencarian akan terdiri dari:

- Klik pada tombol Kembali [<] akan kembali ke halaman Landing Page.
- Hubungkan hasil pencarian pada halaman pencarian dengan menggunakan transisi ke halaman City Details.

Mulailah menggambar garis untuk menghubungkan tombol ikon Kembali [<] dengan halaman Landing Page. Pada pengaturan animasi, transition field menggunakan Move Out, arah ke kanan (Right), easing menggunakan Ease In and Out, dan durasinya adalah 300ms.

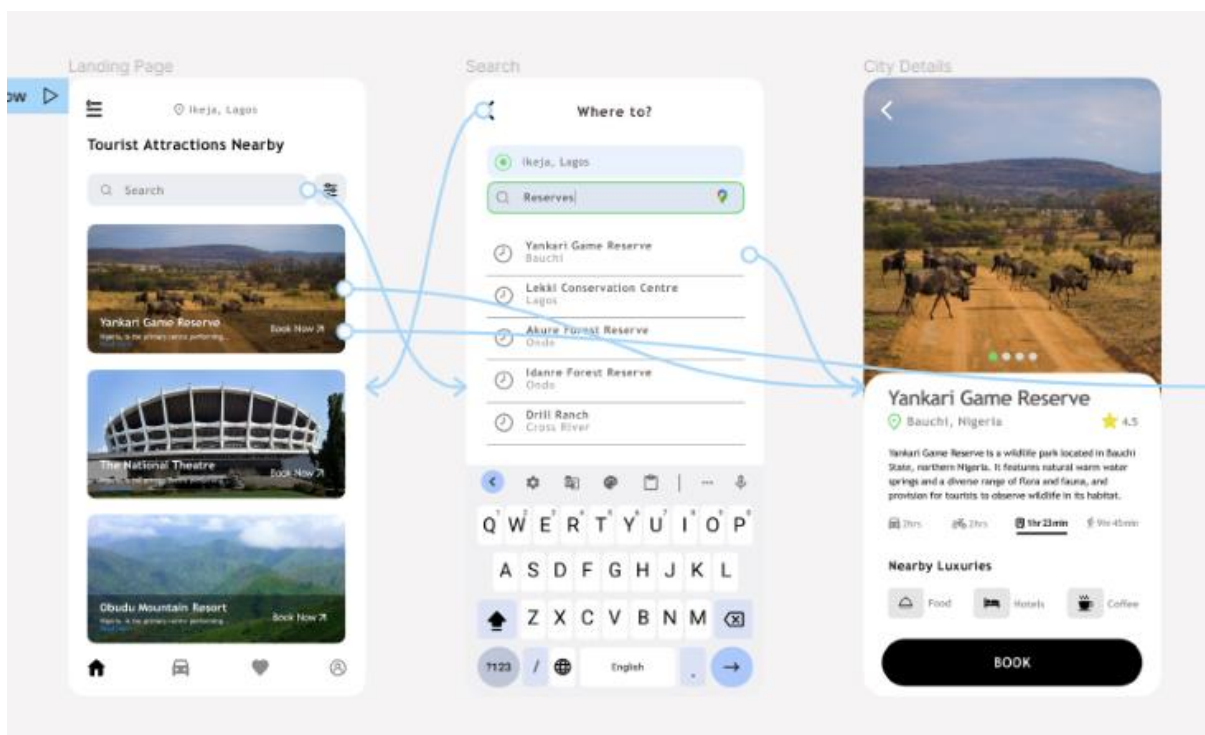


Dengan beberapa pengaturan tersebut, animasi akan berjalan menghasilkan efek yang halus dengan menggeser halaman pencarian ke arah kanan ketika berganti ke halaman Landing page.

Untuk menghasilkan efek transisi ke arah kiri untuk hasil pencarian. Pada bagian **Animation**, lakukan pengaturan sebagai berikut:

1. Atur transisi menjadi **Move Out**
2. Pilih arah ke kiri pada pilihan Direction
3. Atur bagian easing menjadi Ease In and Out
4. Atur durasi menjadi 300ms

Dengan pengaturan tersebut, maka halaman pencarian akan hilang secara halus berganti ke halaman City Details dengan transisi ke arah kiri, menciptakan sebuah efek animasi. Sekarang, hasilnya akan tampak seperti berikut:



Step 3: Menggunakan Interaksi pada halaman City Details

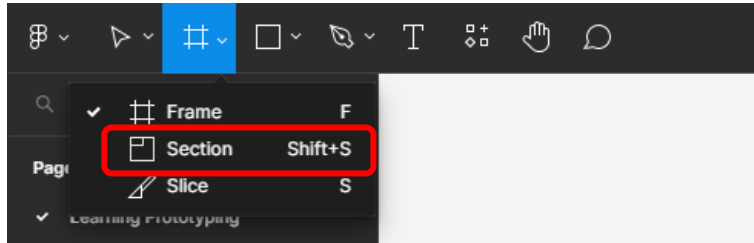
Interaksi pada halaman City Details akan terdiri dari:

- Klik pada tombol Kembali [<] akan beralih ke halaman sebelumnya.
- Hubungkan tombol Book Now dengan halaman Booking.

Pada desain yang sedang kita kerjakan, terdapat dua pintu masuk ke halaman City Details, yakni: klik pada gambar yang ada di Landing Page, atau dengan mengklik pada hasil pencarian pada halaman pencarian. Akan tetapi, menggambar garis penghubung dari tombol Kembali dari halaman City Details ke halaman tertentu tidak akan menghasilkan gambaran yang akurat prototype yang kita buat, karena terdapat dua pintu masuk ke halaman City Details. Untuk mengatasi masalah ini, kita dapat menggunakan fitur Figma sebagai berikut:

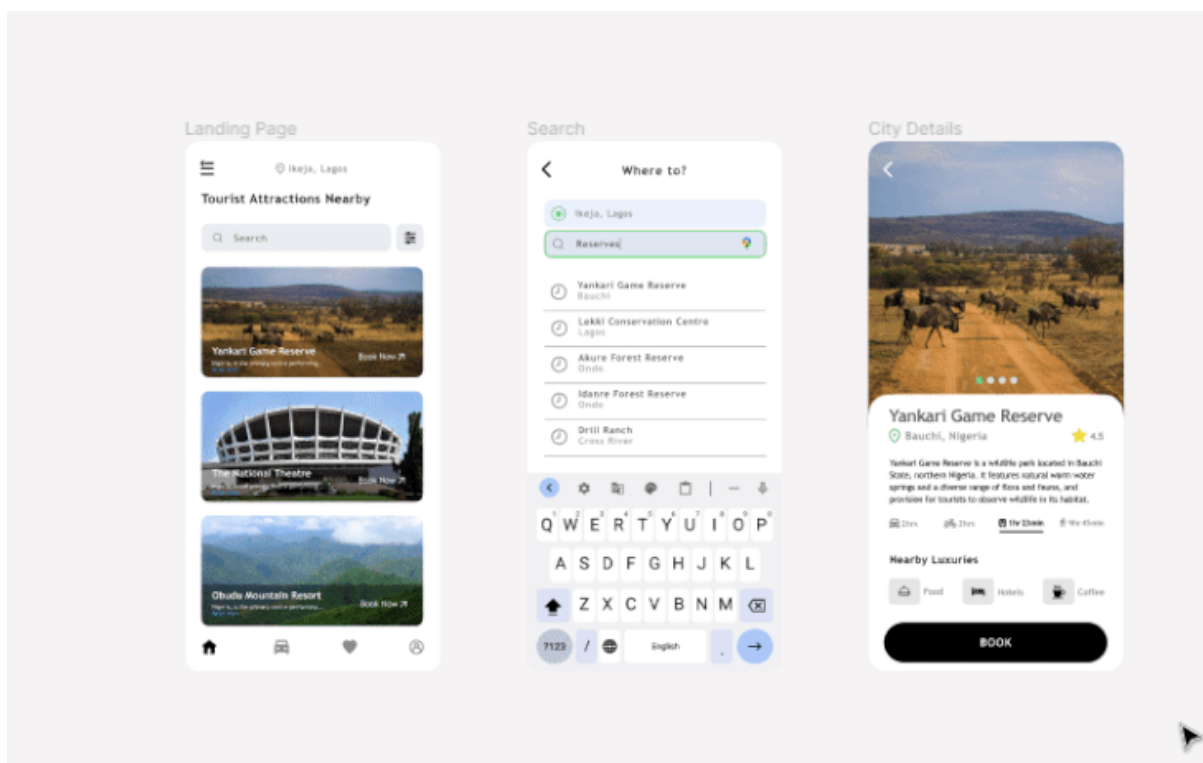
Gunakan Sections untuk menghasilkan Prototype yang intuitif

Sections adalah wadah yang dapat membantu kita untuk mengelola bagian-bagian yang berbeda pada desain untuk tujuan efisiensi dan konsistensi. Sections juga dapat digunakan untuk membuat interaksi yang lebih canggih pada proses prototyping. Kita dapat menggunakan Section tool pada toolbar, atau menggunakan shortcut **[Shift] + [S]**.



Pada desain prototype yang sedang kita kerjakan, kita dapat menggunakan Section tool untuk mengelompokkan halaman Landing Page dan halaman pencarian. Kemudian, hubungkan tombol Kembali [<] yang ada di halaman City Details dengan Section yang telah kita buat tadi. Dengan cara ini, Figma akan mengingat halaman yang telah digunakan untuk ke halaman City Details dan akan mengembalikannya ke halaman yang benar ketika tombol Kembali [<] di-klik.

Berikut ini tampilan langkah-langkah yang telah dibuat:



Gunakan pengaturan animasi yang sama pada tombol Kembali [<] pada halaman pencarian, tapi atur arahnya ke kanan (Right).

Sekarang, kita dapat menampilkan prototype dalam mode presentasi dan kita bisa melihat Figma bekerja pada bagian Section yang telah kita buat sebelumnya. Prototype yang kita buat sekarang menjadi lebih intuitif dan dapat mengarahkan kembali dari halaman mana pintu masuk ke halaman City Details.

Selain itu, jangan lupa untuk menggambar garis penghubung dari tombol Book ke halaman Booking.

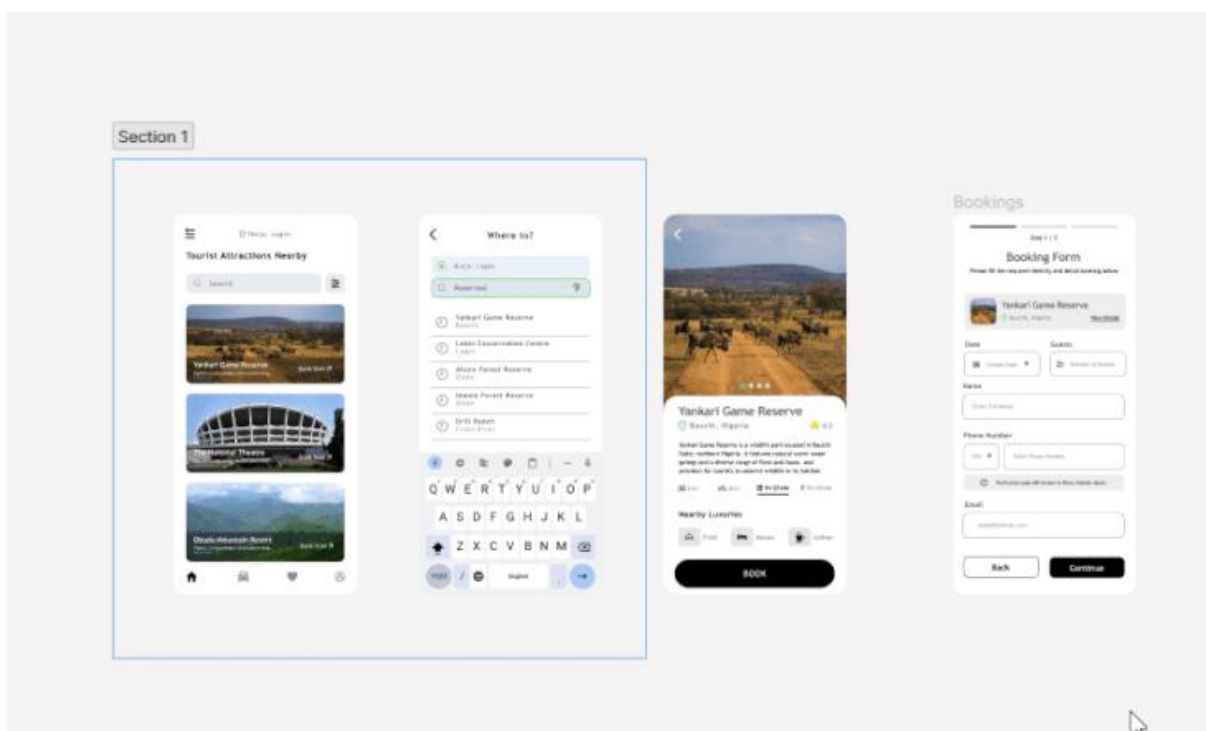
Selanjutnya, kita akan fokus pada pengaturan interaksi untuk halaman Booking:

Step 1: Gunakan Section pada Halaman Bookings untuk Interaksi

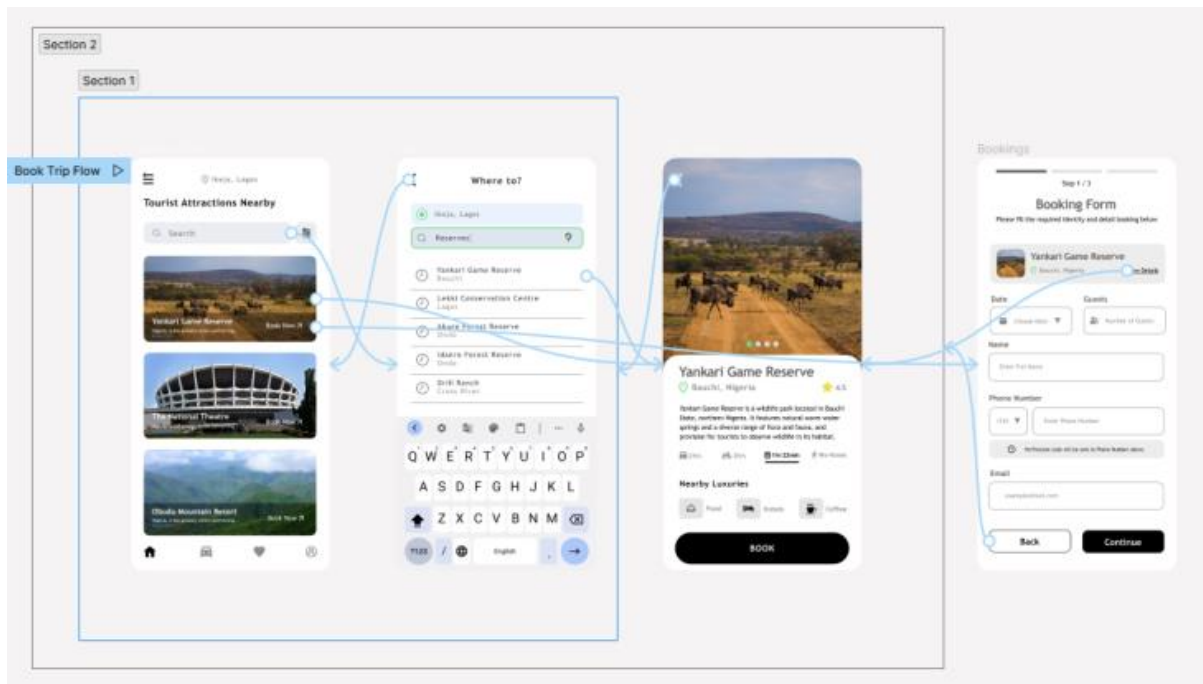
Interaksi pada halaman Bookings akan terdiri dari:

- Klik pada tombol Kembali [<] akan kembali ke halaman sebelumnya
- Menghubungkan tombol View Details dengan halaman City Details.

Sama halnya seperti pada halaman City Details, halaman Bookings memiliki beberapa pintu masuk sehingga menyulitkan untuk memetakan tombol Kembali [<] ke halaman yang harus dipilih. Untuk mengatasi hal tersebut, kita dapat membuat prototype yang intuitif dengan membuat kelompok tiga halaman sebelumnya ke dalam sebuah Section dan kemudian membuat tautan dari tombol Kembali [<] ke Section yang telah dibuat:



Selanjutnya, kita dapat menggambar garis penghubung dari tombol View Details ke halaman City Details. Berikut ini adalah flow diagram lengkap dari project Book Trip:



Demikian penjelasan mengenai topik desain animasi dan desain interaksi dengan menggunakan aplikasi Figma. Mudah-mudahan bermanfaat.