

Modul 12: Desain Component pada Figma



Gambar 1 FIGMA Memungkinkan Kita Untuk Membuat Component yang dapat dipakai berulang-ulang

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.

Prototyping

Prototyping adalah salah satu proses dalam mendesain aplikasi yang sangat penting untuk diketahui oleh UI/UX Designer. Proses prototyping ini bertujuan untuk menguji jalannya aplikasi sebelum dibuat dan dikembangkan oleh developer. Pembuatan prototype pada proses desain menghasilkan bahan yang bisa dijadikan sebagai media presentasi bagi developer kepada klien.

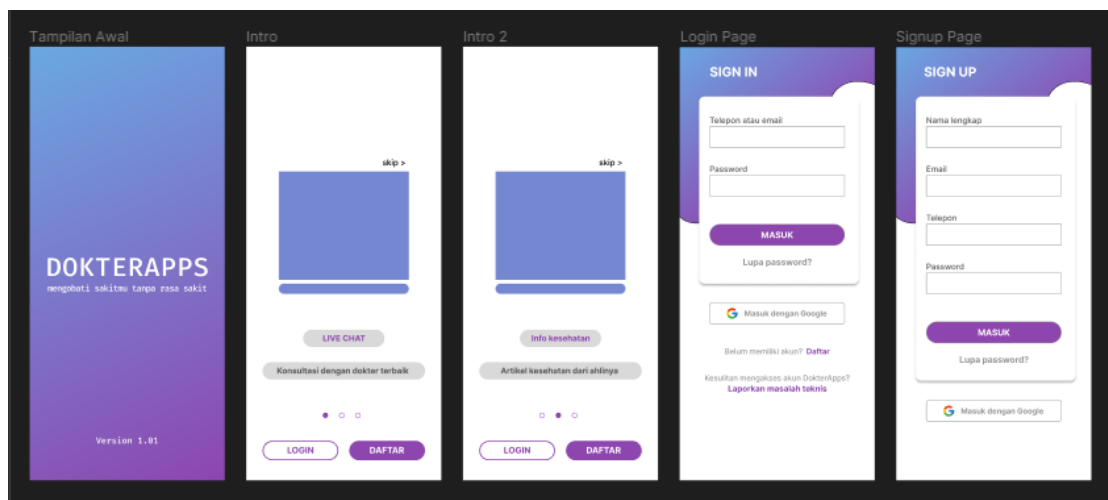
Proses pembuatan Prototype menggunakan dua metode, yaitu:

Paper Prototyping, di dalam metode ini kertas menjadi alat penting. di mana metode ini menggunakan kertas sebagai wadah untuk membuat desain. Biasanya butuh 1 kertas untuk 1 desain halaman, jadi untuk melakukan perpindahan halaman dengan cara mengganti kertas tersebut

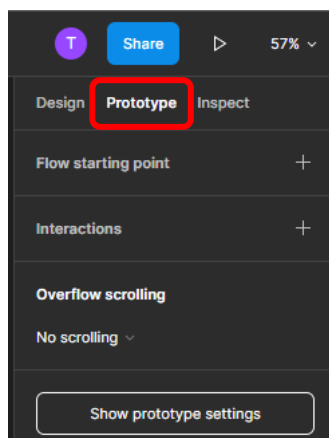
Digital Prototyping, metode ini tidak jauh beda dengan Paper Prototyping, bedanya hanya di cara mengaplikasikan desain kita tidak menggunakan kertas, melainkan sudah dengan Tools yang memang biasa digunakan untuk melakukan prototype. Ada beberapa Tools yang mendukung untuk melakukan prototyping yaitu: Zeplin, Invision, Figma, Adobe XD, dll.

Nah, kali ini kita akan lanjutkan projek sebelumnya dengan proses prototyping. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

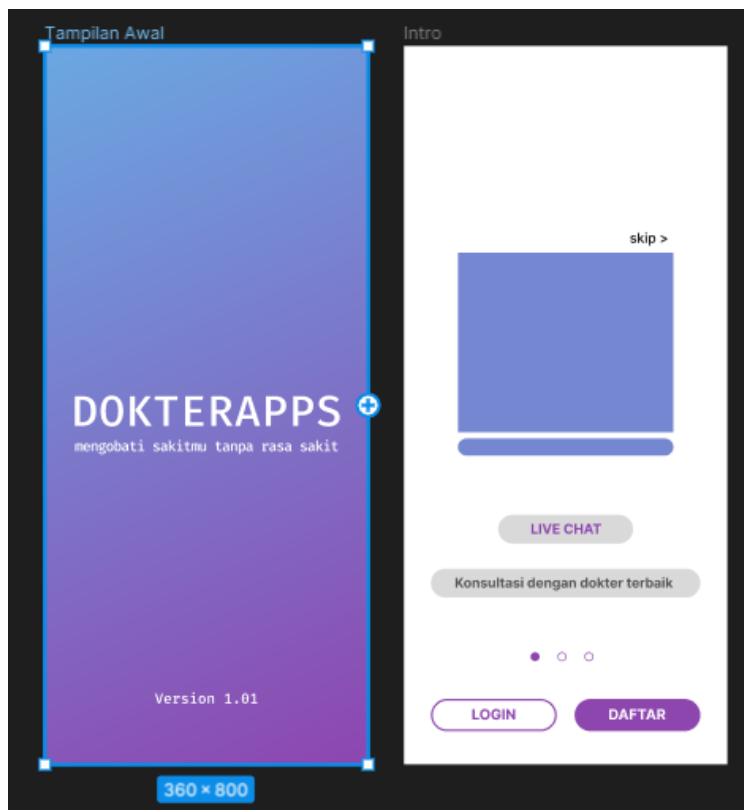
1. Buka projek yang sebelumnya telah kita buat dan akan kita lanjutkan dengan prototyping. Proses prototyping akan menghubungkan frame-frame yang berbeda-beda menjadi sebuah aliran (flow). Jadi, aplikasi yang kita buat sebelumnya harus terdiri dari beberapa frame.



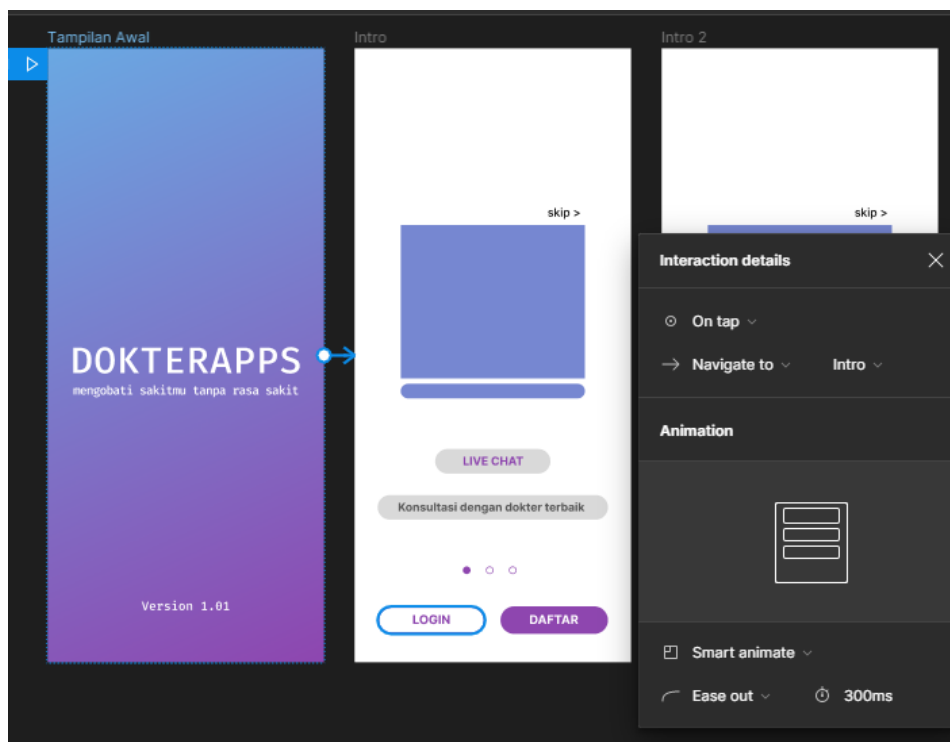
2. Buka menu Prototyping yang berada di sebelah kanan atas. Di samping menu Design.



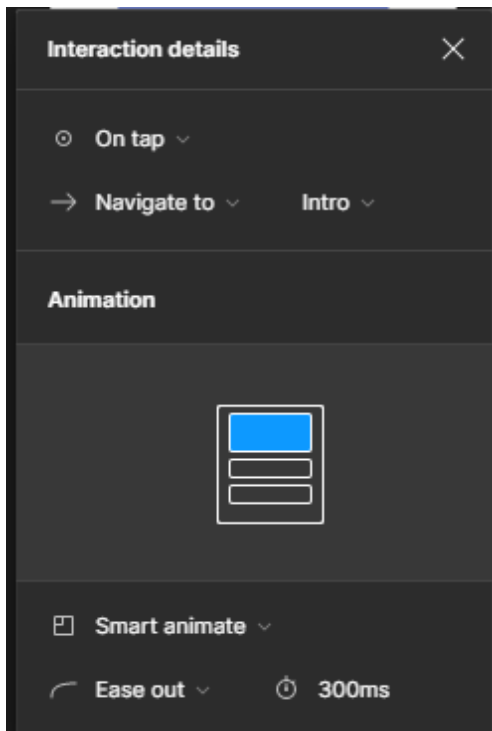
3. Seleksi frame "Tampilan Awal". Arahkan kursor ke posisi tengah sisi frame kanan. Secara otomatis akan muncul ikon tanda "plus".



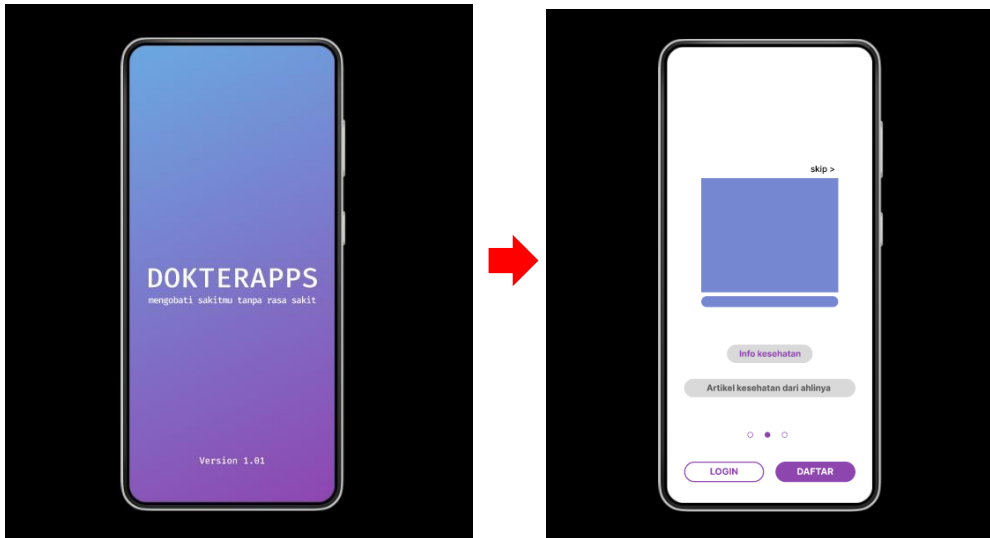
4. Klik dan Drag dari posisi ikon “plus” ke arah kanan, ke frame 2 (Intro), sehingga muncul tanda panah biru muda yang menandai aliran (flow) dari frame 1 ke frame 2.



5. Perhatikan, di sebelah kanan terdapat menu “interaction details” untuk mengatur interaksi. Jika kita ingin mengubah interaksi yang sudah disediakan dalam bentuk lain, kita dapat mengubahnya melalui menu tersebut.



6. Jika ingin melihat bagaimana hasil dari pengaturan interaksi tersebut, kita bisa menjalankan aplikasi melalui tombol Play di sebelah kanan atas (Ctrl + Alt + ENTER)



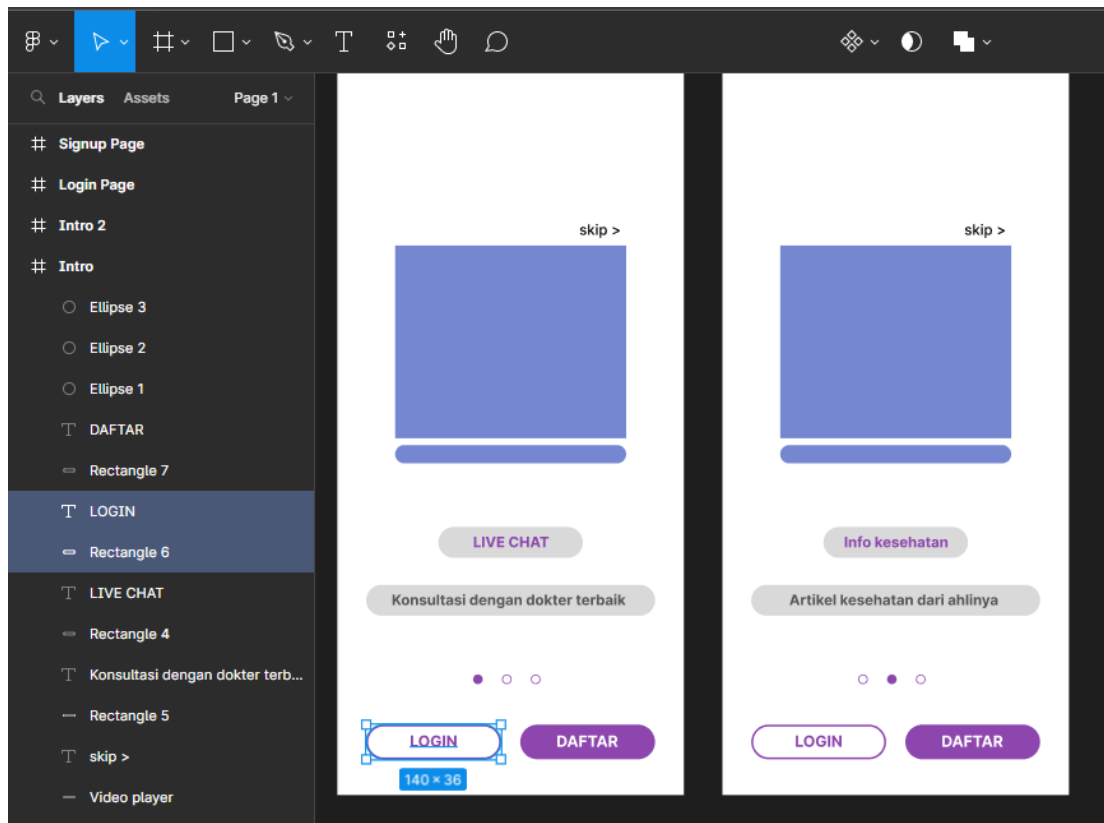
Ketika aplikasi sudah ditampilkan yang ditandai dengan Frame 1 ("Tampilan Awal") di dalam layar dengan tampilan smartphone. Klik di dalam area layar smartphone tersebut, maka layar akan segera berganti dengan tampilan Frame 2 ("Intro").

Hal ini menunjukkan bahwa aliran prototyping dari frame 1 ke frame 2 sudah berjalan dengan baik.

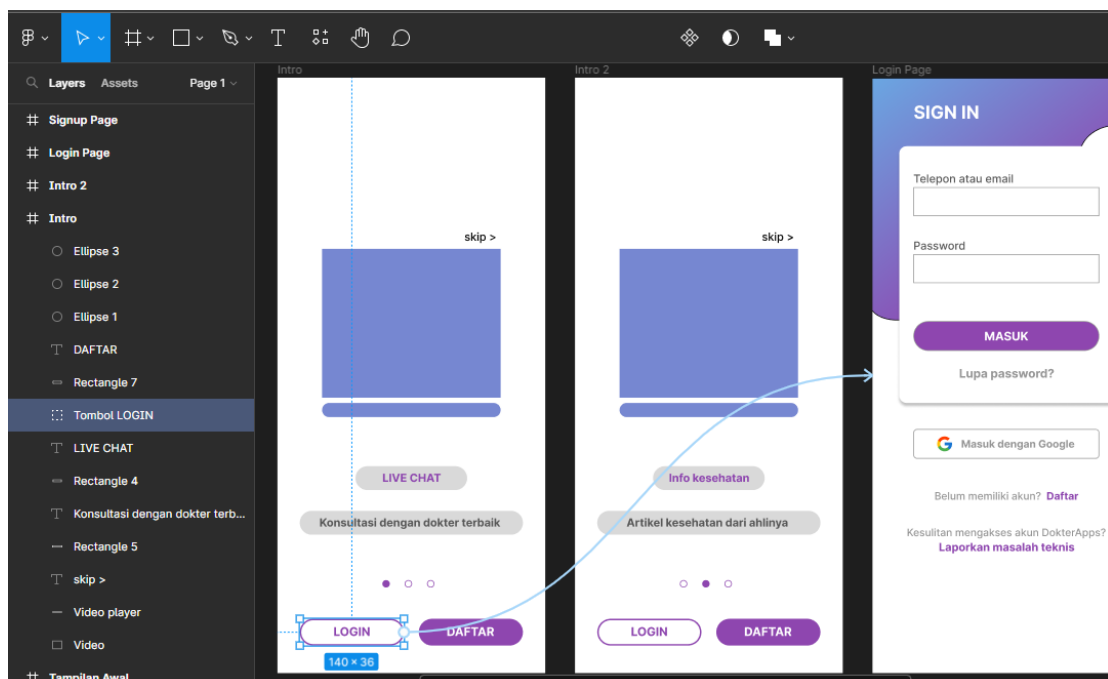
Interaksi pada Tombol

Dalam satu frame, kita sudah menyiapkan beberapa tombol yang akan kita aktifkan dengan menggunakan fitur Prototype. Caranya adalah sebagai berikut:

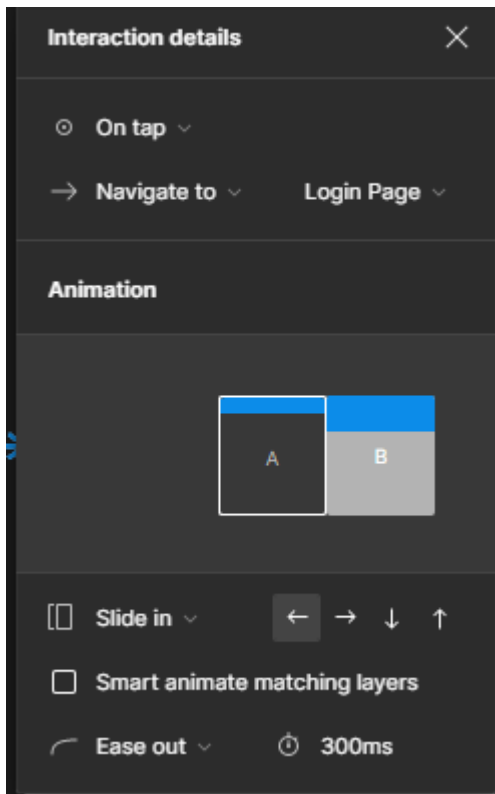
7. Seleksi gambar dan tulisan pada tombol.



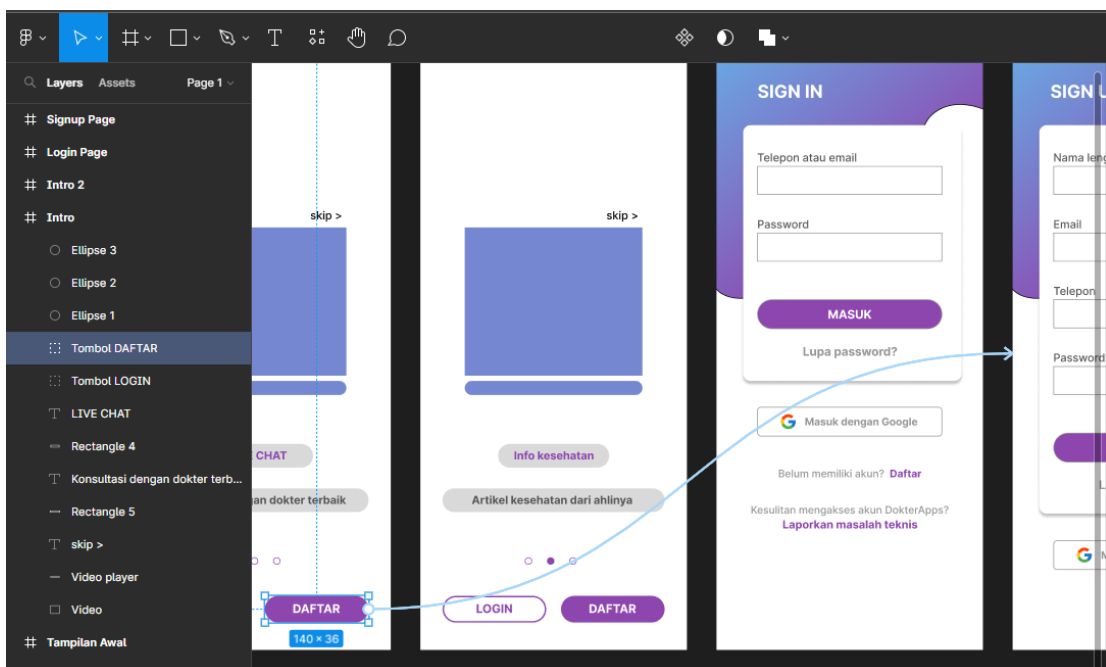
8. Ubah menjadi Group (Ctrl + G). Ganti nama sesuai dengan fungsi tombol, misalnya “Tombol LOGIN”
9. Aktifkan menu Prototype, kemudian tautkan “Tombol LOGIN” dengan frame “Login Page”.



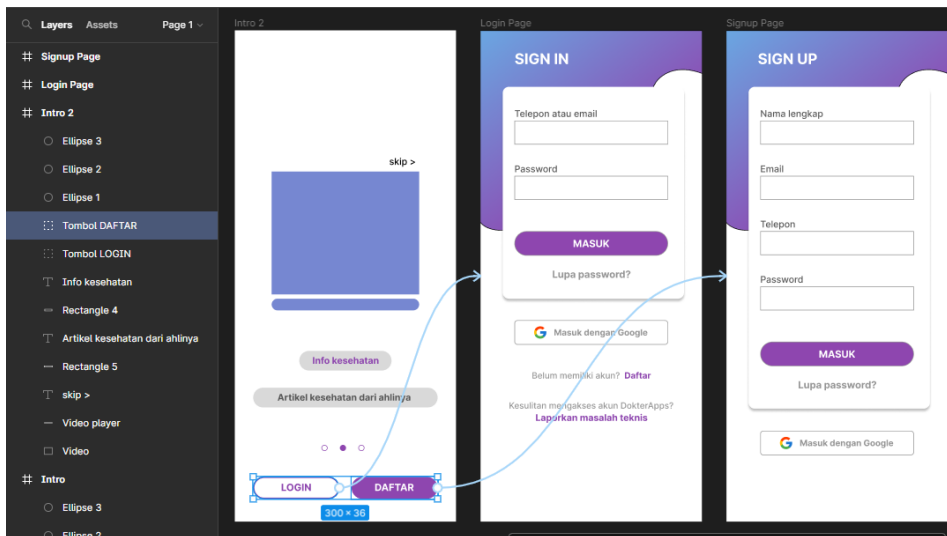
10. Pada bagian Interaction Details, kita bisa mengatur interaksi antara Tombol LOGIN dengan Login Page. Misalnya diberi animasi dengan memilih salah satu jenis animasi. Contohnya: Slide In (frame Login Page bergerak dari kanan ke kiri).



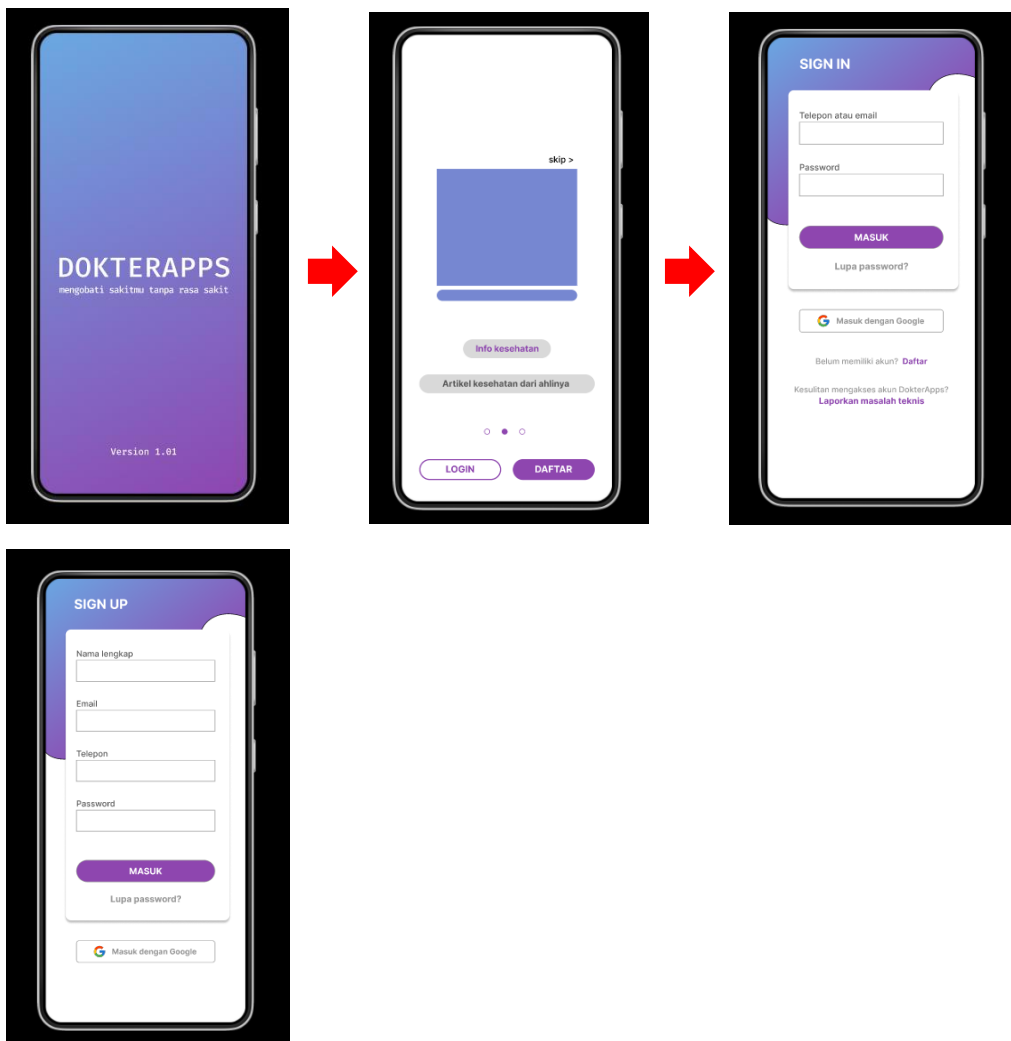
11. Selanjutnya “Tombol DAFTAR” dapat kita buat dengan membuat Group gambar tombol dan tulisan “DAFTAR”.
12. Tautkan “Tombol DAFTAR” dengan frame Sign Up Page, kemudian tambahkan animasi dengan jenis yang sama dengan “Tombol LOGIN” (Slide In).



13. Selanjutnya, pada frame “Intro 2” juga terdapat tombol LOGIN dan DAFTAR. Lakukan hal yang sama dengan “Tombol LOGIN” dan “Tombol DAFTAR” pada frame “Intro” sehingga kedua tombol tersebut dapat mengarahkan pengguna ke frame “Login Page” dan “Sign Up Page”.



14. Hingga titik ini, prototype aplikasi dapat kita jalankan. Seleksi pada frame “tampilan Awal”, kemudian jalankan dengan menekan tombol PLAY yang ada di sebelah kanan atas.

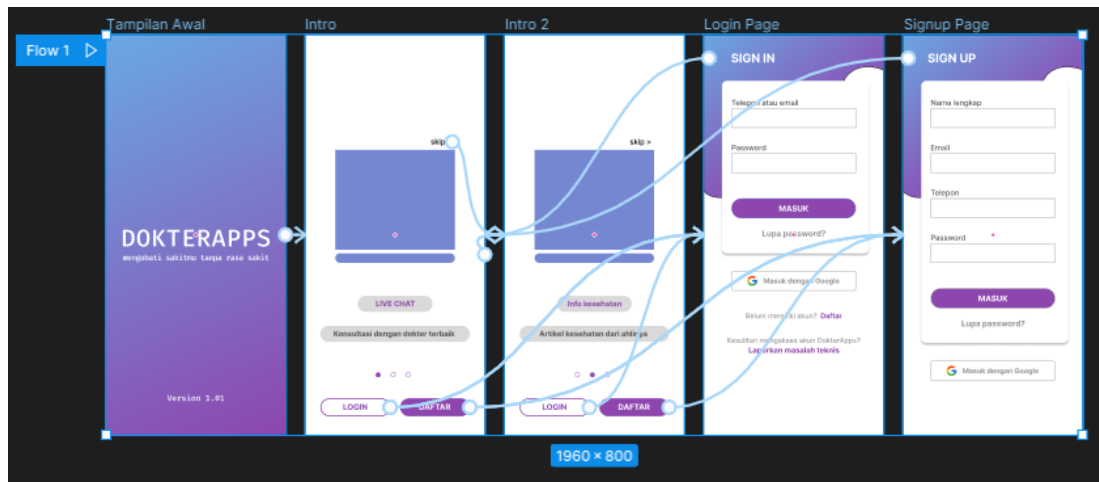


Nah, dari kasus ini kita bisa melihat bahwa ada frame yang tidak bisa ditampilkan (frame “Intro 2”) karena aliran program tidak diarahkan untuk bisa menampilkan frame “Intro 2”. Dengan demikian, desain flow harus kita perbaiki lagi. Selain itu, kita harus menyediakan tombol

“BACK” untuk kembali ke frame “Intro” dari frame “Login Page” dan dari frame “Sign Up Page”.

Dari kejadian di atas, kita bisa menarik sebuah kesimpulan bahwa membuat aplikasi membutuhkan proses pengujian sebelum aplikasi tersebut diluncurkan untuk digunakan secara terbuka. Figma dalam hal ini dapat digunakan untuk desain aplikasi, desain UI/UX, desain interaksi, sekaligus untuk pengujian sebelum aplikasi ini diserahkan kepada Developer untuk dikembangkan.

15. Berikut ini tampilan flow aplikasi yang telah diperbaiki:

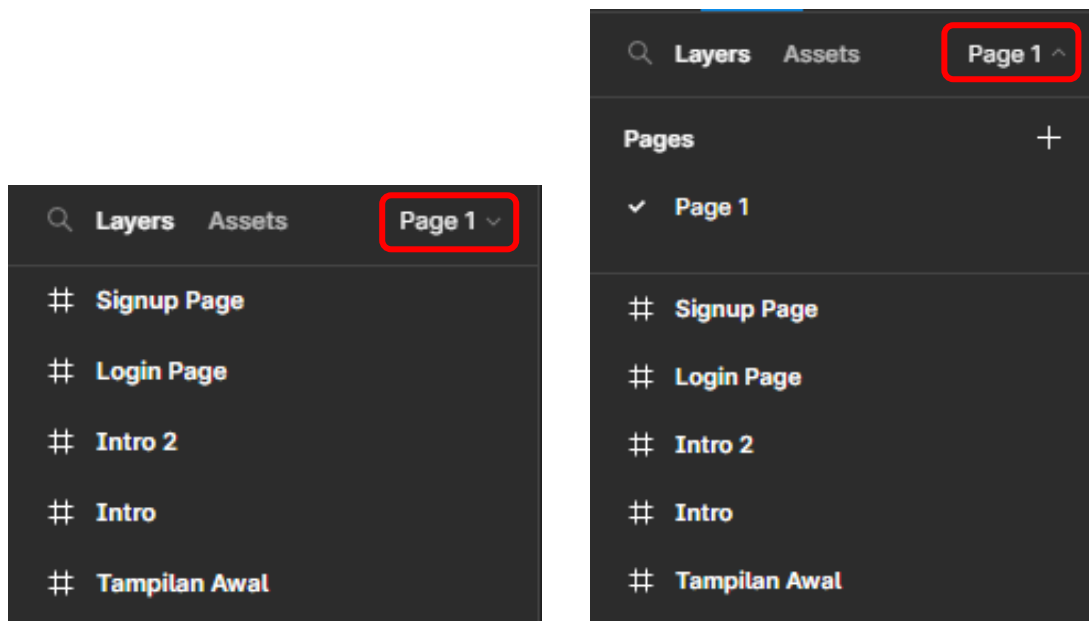


Membuat Component

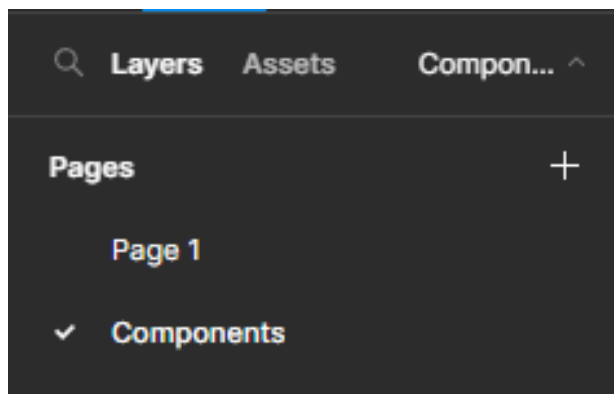
Pada contoh aplikasi yang sedang kita buat, terdapat beberapa tombol yang semuanya kita jadikan sebagai “Group”. Hal ini tidaklah menjadi masalah karena kita bisa membuatnya satu demi satu. Namun, bisa kita bayangkan jika kita sudah membuat puluhan tombol dengan cara tersebut, kemudian pihak klien meminta kita untuk mengganti warnanya dengan warna lain. Maka, kembali kita harus mengubah puluhan gambar tombol tersebut satu demi satu.

Component adalah salah satu fasilitas yang dapat membantu kita untuk membuat template desain yang sering digunakan dalam aplikasi seperti tombol, card, form dan sebagainya. Caranya adalah sebagai berikut:

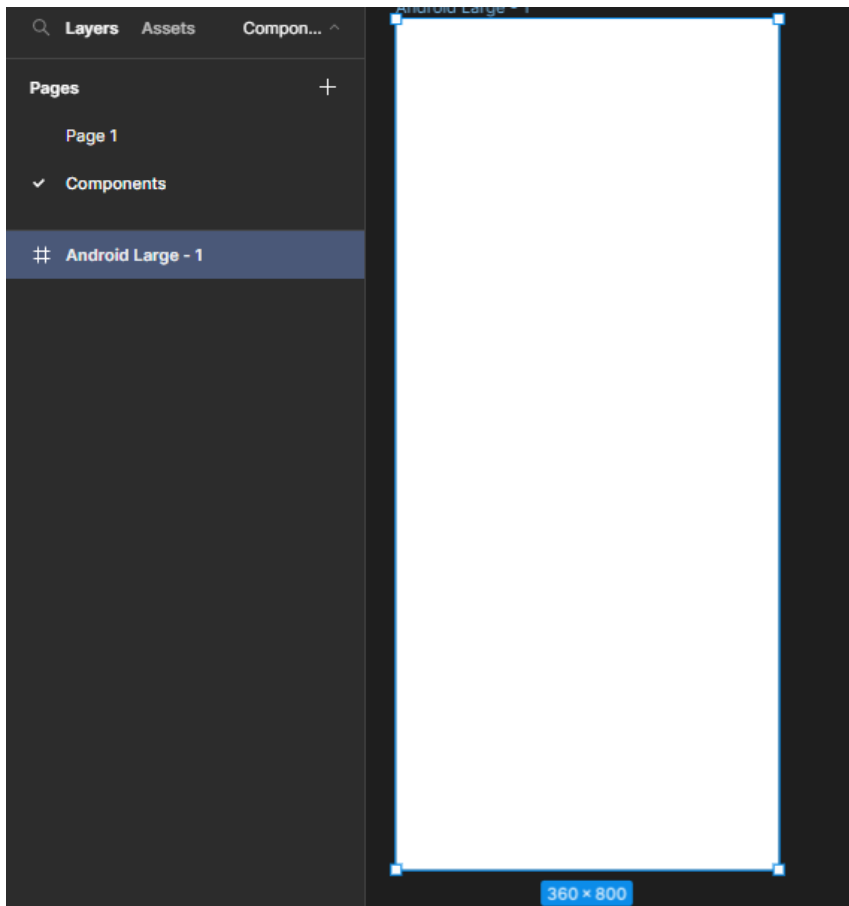
1. Buka tab Pages yang ada di sebelah kanan Layers (Klik pada tulisan “Page 1”).



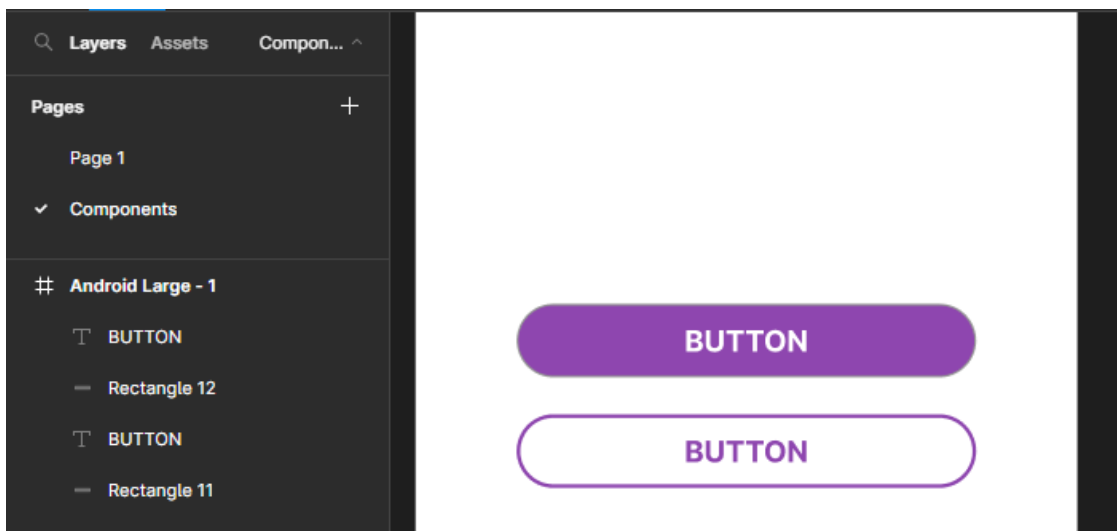
2. Klik pada ikon tanda Plus di sebelah kanan Pages. Kemudian, beri nama Page: "Components"



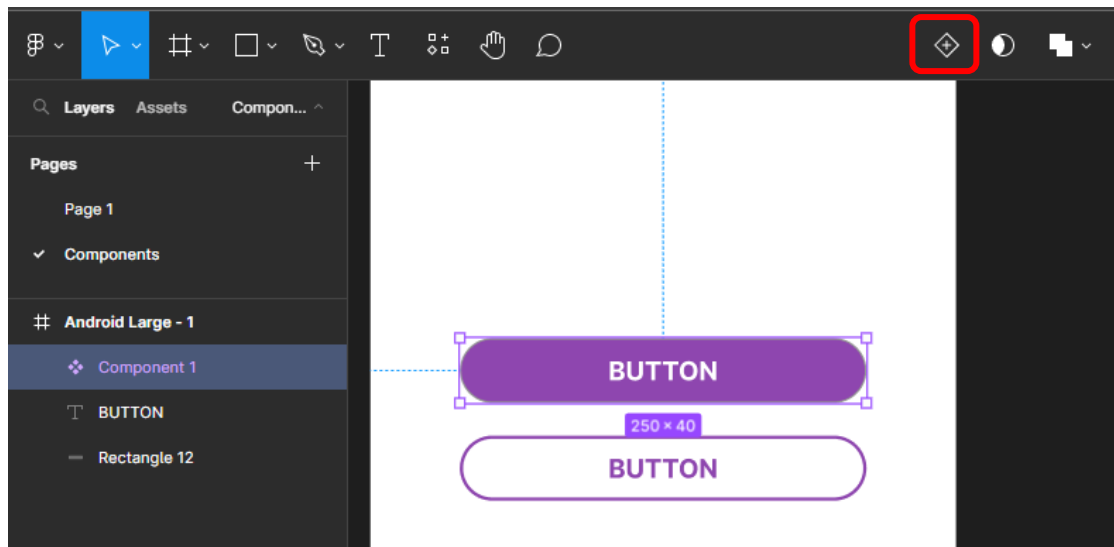
3. Tambahkan Frame yang sama dengan frame pada Page 1 (Android – Large).



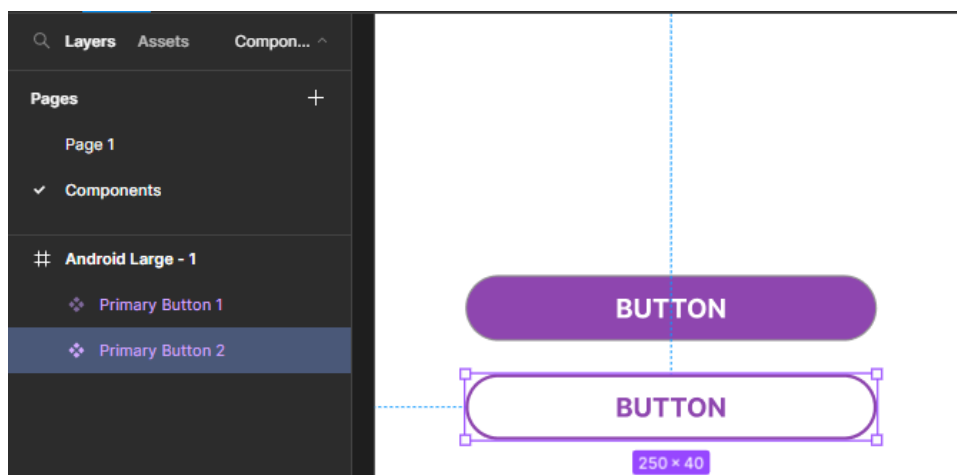
4. Buat 2 buah gambar tombol dengan tulisan di dalamnya yang akan kita jadikan sebagai template tombol.



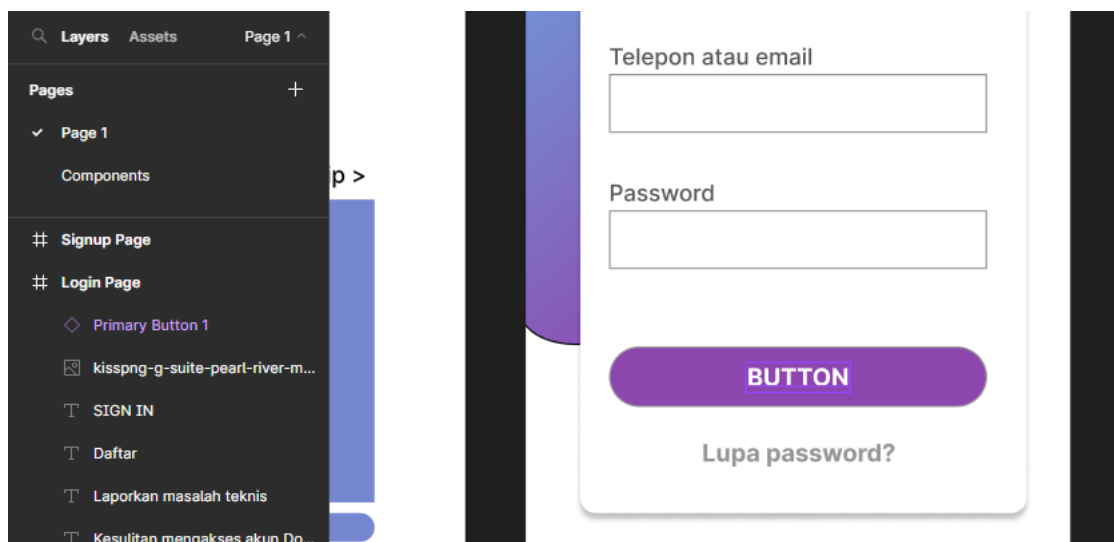
5. Seleksi gambar tombol dan tulisan di dalamnya, kemudian klik pada ikon Create Component di bagian tengah atas, untuk mengubah kedua layer tersebut menjadi Component.



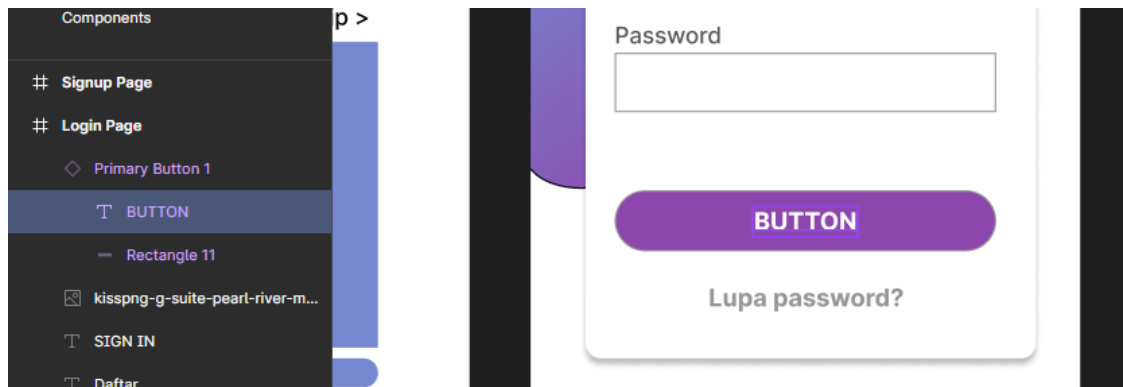
6. Ubah nama component tersebut menjadi "Primary Button 1".
7. Lakukan hal yang sama pada gambar tombol dan tulisan di dalamnya: Ubah menjadi Component, kemudian ganti namanya menjadi "Primary Button 2"



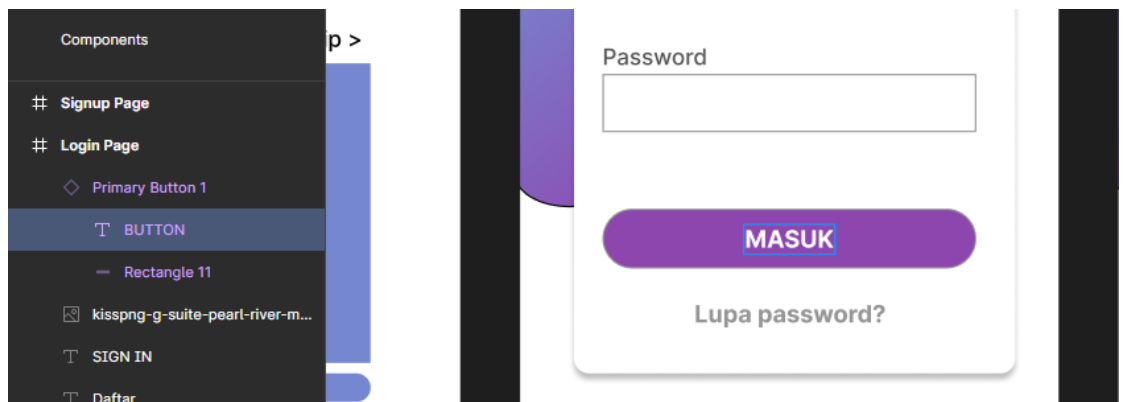
8. Component dapat digunakan pada aplikasi dengan cara Copy + Paste.



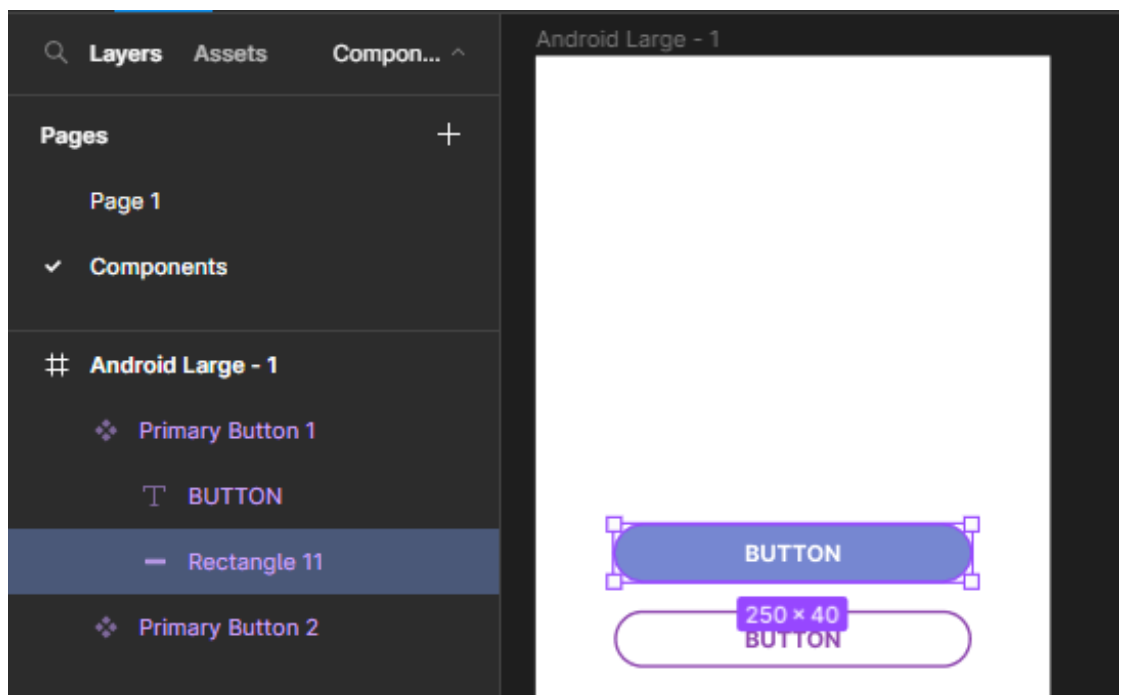
9. Buka folder pada layer Primary Button 1 yang ada di aplikasi untuk melihat isi layer pada component tersebut.



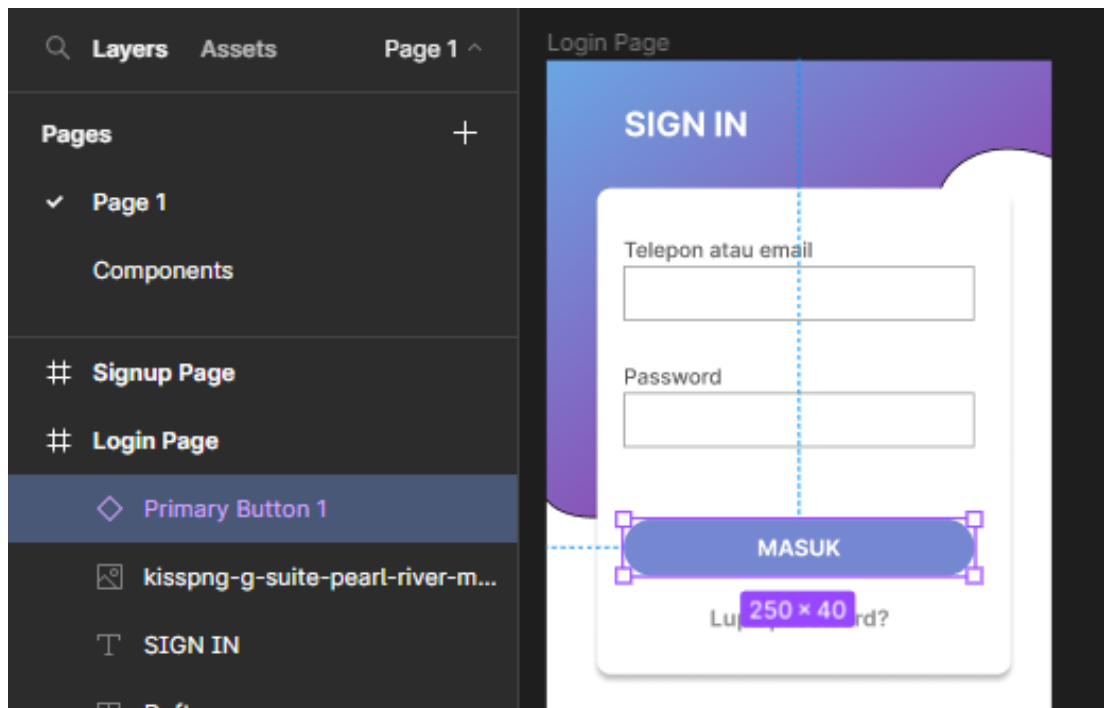
10. Kemudian, ubah tulisan pada tombol tersebut sesuai dengan nama tombol yang akan kita tempatkan.



11. Sekarang, cobalah untuk mengubah warna dasar tombol yang ada di Page: Components. Misalnya menjadi berwarna Biru Muda.



12. Buka kembali Page 1. Kita bisa melihat tombol “MASUK” sudah berubah menjadi berwarna Biru muda.



Demikian penjelasan tentang cara membuat dan menggunakan Component pada aplikasi Figma. Pada prakteknya component dibuat agar dapat mempercepat proses desain sehingga bagian-bagian tertentu dari aplikasi dapat dibuat hanya satu kali saja. Perubahan yang dilakukan pada component secara otomatis akan mengakibatkan perubahan pada desain. Apabila dalam satu aplikasi terdapat puluhan objek yang dibuat dari component yang sama, maka perubahan component akan mengakibatkan perubahan pada seluruh component pada desain.