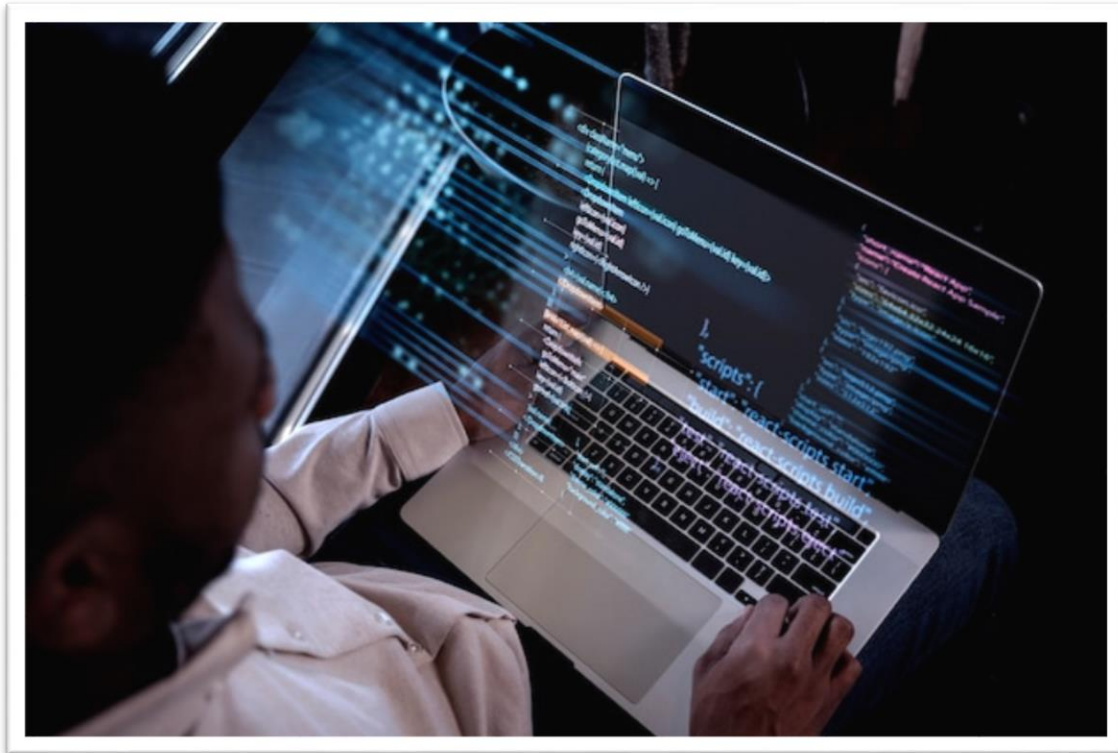


Variable pada Figma

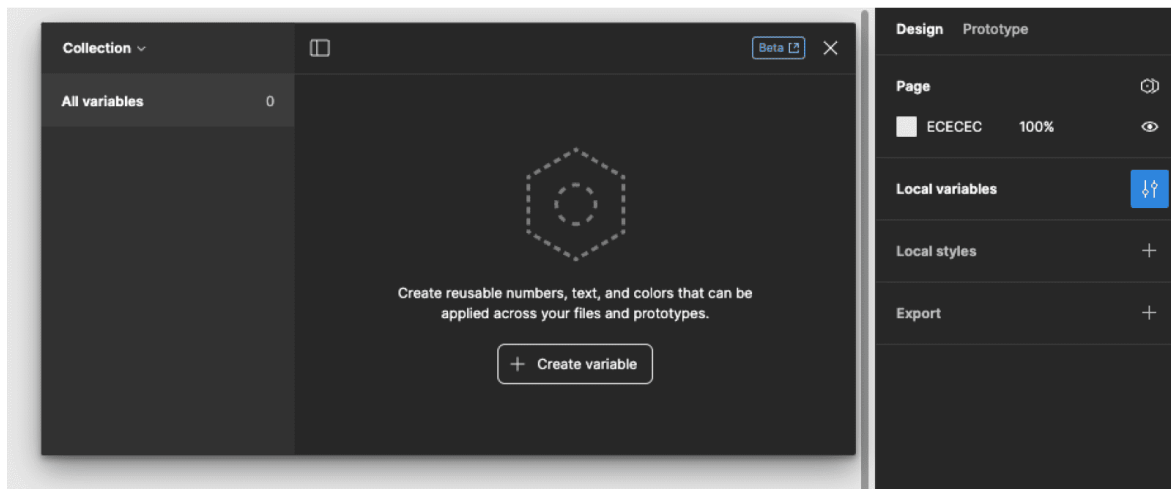


Setelah sekian lama kita belajar untuk menggunakan figma dalam lingkup desain ui/ux, maka tentu kita sudah sering menggunakan beberapa hal yang berulang seperti warna tertentu, nama tertentu, angka tertentu, ukuran tertentu, dan sebagainya. Nama, warna atau angka tertentu pada dasarnya dapat kita simpan menjadi sebuah variable sehingga dapat kita panggil dengan cara yang mudah.

Fitur Variabel pada Figma mendorong kemungkinan lebih jauh dalam desain web. Dengan variabel ini, kita dapat mendesain tata letak yang lebih canggih dengan menggunakan sistem logika yang terintegrasi. Pada modul ini, kita akan belajar langkah demi langkah bagaimana menggunakan variabel untuk diterapkan pada proses pembuatan mode Gelap & Terang pada Figma. Cara ini akan memungkinkan bagi kita untuk menyiapkan pengalaman visual yang optimal kepada pengguna aplikasi sesuai dengan preferensi warna mereka.

Mode Gelap dan Terang akan menghasilkan desain yang bersifat akomodatif terhadap kebutuhan pengguna aplikasi. Para pengguna aplikasi memiliki pilihan pengaturan mode warna yang membuat mereka merasa nyaman.

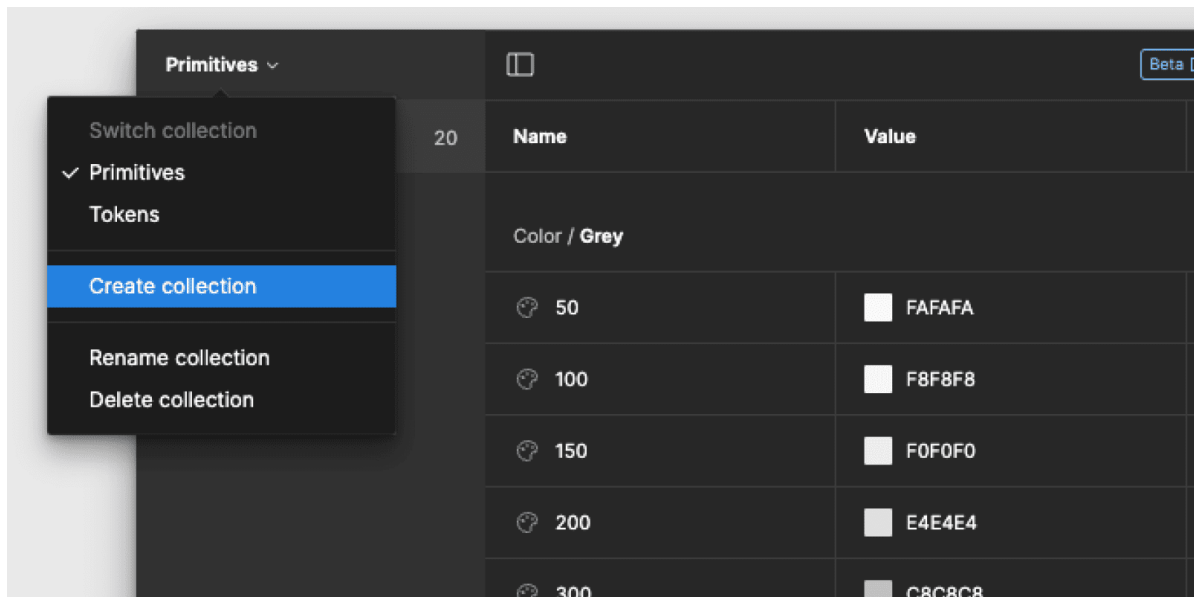
1. Menambahkan Variabel Warna pada Figma



Mulailah dengan membuat varian untuk menentukan warna yang berbeda dalam satu proyek. Variabel ini akan memungkinkan kita untuk memusatkan semua gaya yang digunakan pada model, dan memodifikasi warna dengan satu klik sederhana. Buka panel desain, kemudian ikuti langkah-langkah berikut:

1. Klik "Local Variable"
2. Pada panel variabel, klik "Create variable".
3. Pilih variabel "Color"
4. Pada kolom Name, beri nama pada warna yang akan kita simpan. Contohnya, tetapkan angka pada warna dalam keluarga yang sama, seperti 100/200/300 untuk tingkat abu-abu yang berbeda.
5. Pada kolom Nilai, tetapkan nilai pada warna dengan menambahkan kode HEX.
6. Kita dapat mengelompokkan warna dari keluarga yang sama dengan memilih warna, klik kanan, lalu klik "New Group with Section".
7. Klik kiri pada daftar koleksi, klik "Rename collection" dan ubah nama koleksi menjadi "Colors".

2. Buat sebuah koleksi lainnya untuk standarisasi



Sekarang kita akan menentukan penggunaan setiap warna untuk proyek kita. Untuk standardisasi tata letak, penting untuk menentukan warna primer dan sekunder untuk setiap elemen grafis: teks, latar belakang, batas, dll. Inilah sebabnya kita akan membuat koleksi "Token" baru. Untuk melakukannya, kita akan membuat koleksi "Token" baru tempat kita akan mencantumkan kemungkinan penggunaan, dan tempat kita akan menghubungkan warna dari koleksi "Warna" kita. Ikuti langkah-langkah berikut:

1. Tambahkan variabel untuk teks, latar belakang, dan batas dengan menentukan "Primer" dan "Sekunder".
2. Klik warna.
3. Buka "Libraries" dan pilih warna dari koleksi "Colors" yang ingin Anda hubungkan.
4. Kelompokkan warna Primer dan Sekunder untuk Teks, lalu untuk warna Latar Belakang, dan untuk warna Pembatas (Border).

3. Buat Mode Kedua pada Koleksi

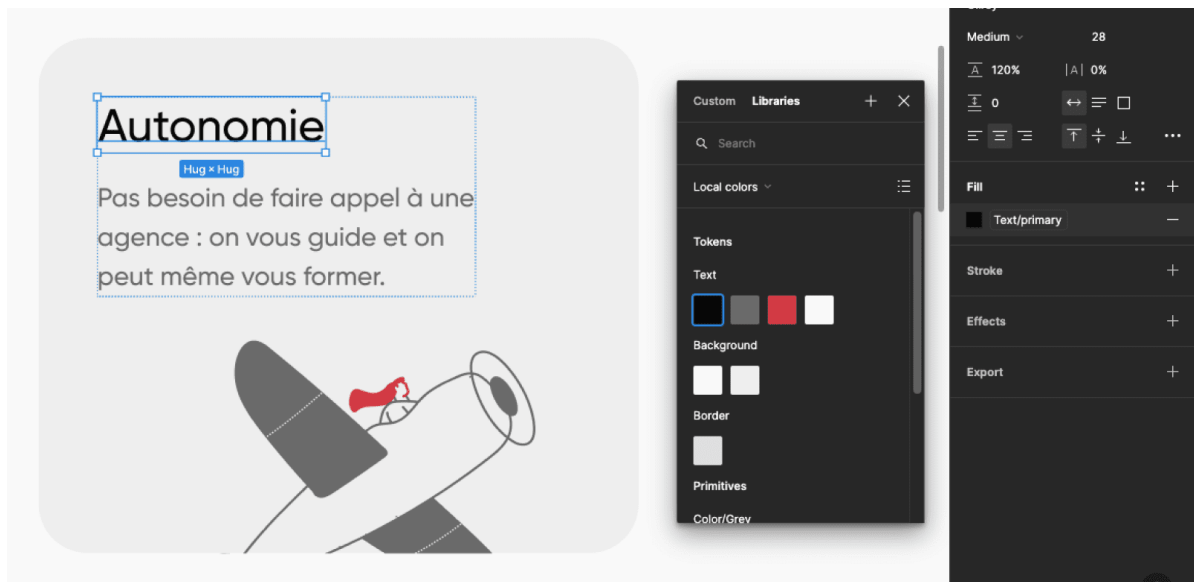
Anda baru saja menentukan semua warna dalam proyek Anda dan menetapkannya untuk penggunaan tertentu. Namun, Anda hanya melakukan ini untuk satu mode. Sekarang Anda perlu membuat mode kedua untuk menentukan warna baru.

Berikut ini adalah langkah-langkahnya:

Tokens ▾		Beta ↗ ✕			
All variables	7	Name	Light	Dark	+
Text Background Border	Text				
	 primary	 Color/Grey/900	 Color/Grey/50		
	 secondary	 Color/Grey/500	 Color/Grey/200		
	 brand	 Color/Pink/800	 Color/Pink/800		
	 invert	 Color/Grey/50	 Color/Grey/900		
	Background				
	 primary	 Color/Grey/50	 Color/Grey/900		
	 secondary	 Color/Grey/150	 Color/Grey/200		

1. Dari koleksi "Token", klik tombol "+" yang ada di kanan atas layar untuk menambahkan kolom baru dan dengan demikian mode baru.
2. Ubah nama kedua mode Anda, misalnya "Terang" atau "Light" untuk yang pertama dan "Gelap" atau "Dark" untuk yang kedua, dengan mengklik kanan pada header.
3. Untuk setiap baris kolom baru ini, sesuaikan warna mode Gelap Anda.

4. Menghubungkan Variable dengan Desain

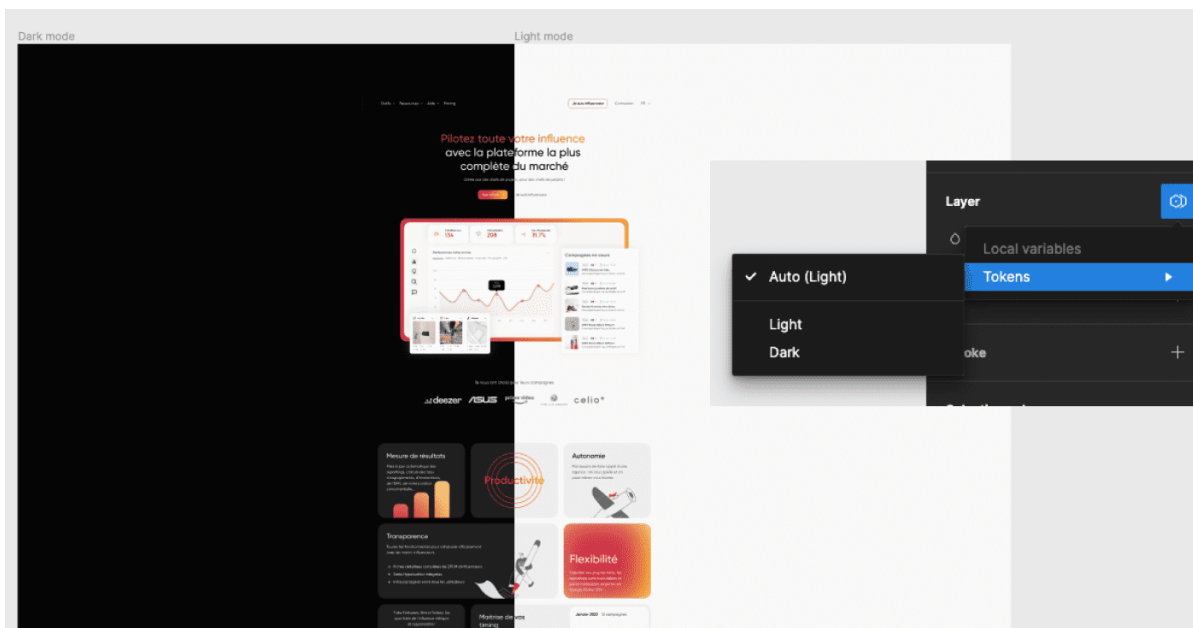


Nah, sekarang semuanya telah kita siapkan di koleksi! Selanjutnya kita akan menghubungkan variabel-variabel ini ke dalam desain aplikasi Figma. Untuk melakukannya, Anda perlu:

1. Memilih komponen model Anda
2. Mengakses variabel dengan membuka panel warna komponen, lalu mengklik "Libraries" jika tidak ditetapkan secara default.

3. Menetapkan variabel warna dari koleksi "Tokens" ke setiap komponen model.

5. Mengganti mode Gelap ke mode Terang



Mode Figma Gelap & Terang Anda sudah siap! Sekarang yang harus Anda lakukan adalah:

1. Buka fungsi lapisan di panel desain
2. Klik ikon "Variabel"
3. Buka koleksi "Token"
4. Pilih salah satu dari dua mode Gelap atau Terang

Pilihan lainnya adalah membiarkan lapisan dalam mode otomatis. Dalam hal ini, desain akan secara otomatis menggunakan mode bingkai tempat ia terintegrasi. Oleh karena itu, Anda dapat membuat dua bingkai terpisah, menyetel satu ke Terang dan yang lainnya ke Gelap. Ganti desain dari satu bingkai ke bingkai lainnya untuk beradaptasi.

Dengan kekuatan variabel di Figma, kini Anda dapat membuat model Mode Gelap & Terang lebih efisien dari sebelumnya. Dengan mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan dalam artikel ini, Anda dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan menawarkan pilihan warna yang disesuaikan dengan preferensi masing-masing. Manfaatkan fitur baru ini untuk mendorong batasan desain web dan menciptakan desain yang memikat secara visual!