

## Modul 04: Desain UI/UX dengan Figma



*Gambar 1 Figma untuk Desain UI / UX*

### Mengenal Figma

**Figma** adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital.

**Figma** dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. Meskipun alat ini sangat mirip dengan opsi prototyping lainnya seperti Sketch, Adobe XD dan lainnya, yang menjadi pembeda utamanya adalah kemampuan untuk bekerja dalam bentuk tim proyek.

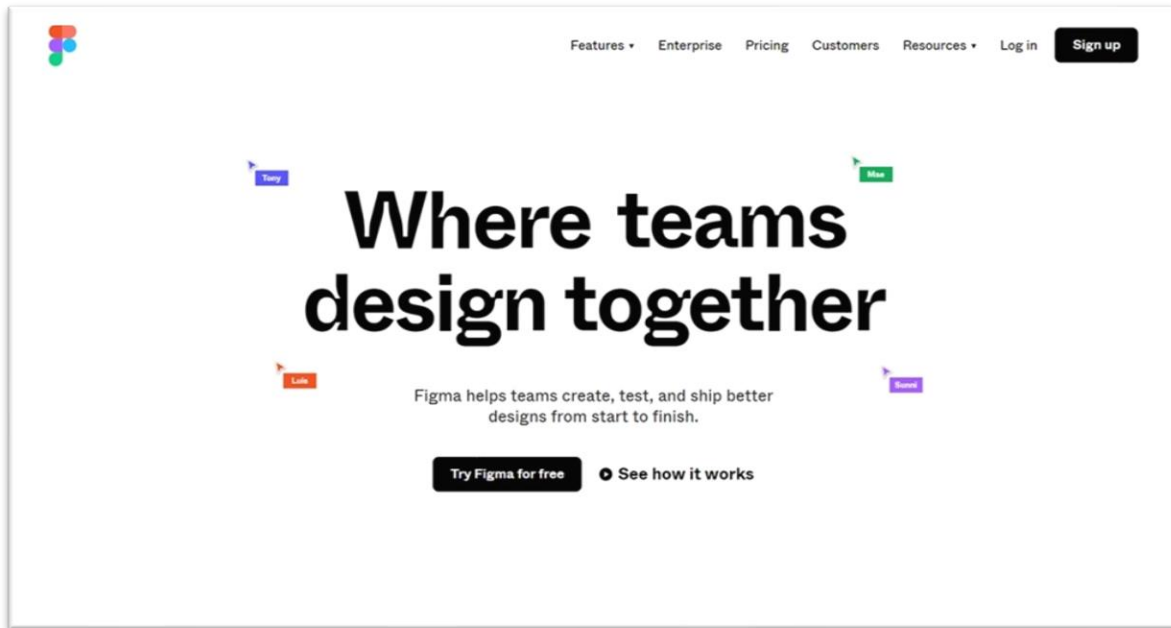
Sampai saat ini meski mempunyai pesaing yang juga tidak kalah terkenalnya, Figma masih merupakan opsi paling cocok yang tersedia jika Anda bekerja dalam tim. Jadi tidak mengherankan jika Figma menjadi pilihan banyak orang. Mari mengenal apa itu Figma dan bagaimana alat ini mungkin bermanfaat untuk proyek dan alur kerja Anda.

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real-time).

Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat prototyping. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

Alat atau tool yang sebanding dengan Figma adalah termasuk Sketch, Adobe XD, Invision, dan Framer. Juga seperti banyak tool lainnya, Figma didukung oleh komunitas desainer dan pengembang yang kuat yang berbagi plugin untuk meningkatkan fungsionalitas dan mempercepat alur kerja. Siapa pun dapat berkontribusi dan berbagi. Figma juga digunakan oleh beberapa merek besar termasuk Slack, Twitter, Zoom, Dropbox, dan Walgreens. Nama-nama itu saja menunjukkan bahwa alat ini cukup kuat untuk memberi daya pada hampir semua proyek.

## Fungsi Figma



Figma adalah alat atau tool yang solid dan dengan paket gratis yang tersedia, yang bisa dicoba bagi siapa saja yang bekerja di ruang digital. Ini termasuk dalam kemampuannya untuk membantu para desainer dan penggunanya dalam kemudahan pemasaran produk atau desain mereka kepada klien dan calon pemberi kerja. Secara umum, Figma paling dihargai dan digunakan oleh mereka yang bekerja dalam tim yang lebih kolaboratif dan aktif.

Menampilkan keunggulan banyak fitur, alat desain dan prototipe proyek sejenis tidak memiliki fitur kunci serta kemampuan seperti Figma sehingga Figma menjadi pilihan utama jika dibandingkan dengan yang lain. Fitur-fitur Figma terbukti dapat menghemat waktu desainer dan membuat proyek serta kerjasama dalam bentuk tim berjalan lebih lancar.

Figma adalah alat desain berbasis vektor yang sangat skalabel. Cara kerjanya termasuk untuk proyek-proyek individual maupun upaya tim besar-besaran. Desain berbasis browser cukup pintar untuk menyelamatkan pekerjaan Anda saat Anda sedang berpergian dan bahkan mengikuti jika Anda kehilangan koneksi internet untuk sementara waktu.

Fitur-fitur utama Figma yang paling unggul meliputi:

1. Alat pena modern yang memungkinkan Anda menggambar ke segala arah dan desain busur instan

2. Fitur font Open Type
3. Tugas otomatis melalui plugin untuk elemen berulang untuk mempercepat proyek
4. Alat seleksi cerdas dengan penyesuaian otomatis untuk pengaturan jarak, pengaturan, dan pengorganisasian
5. Metode dan cara fleksibel yang menghemat hak untuk proyek Anda
6. Kemampuan membuat sistem dan komponen desain
7. Perpustakaan dan cara drag and drop yang dapat diakses
8. Kemampuan untuk memawadagi banyak audien tanpa batas pada suatu proyek sehingga seluruh pembagian progress kerja tim
9. Kemampuan memeriksa file desain dan grab code sinppets
10. Fitur ekspor mudah yang memiliki tautan langsung (bukan hanya format PDF datar)
11. Desain interaksi dan prototipe yang dioptimalkan untuk seluler
12. Animasi cerdas untuk menghubungkan objek dan transisi
13. Komentar tersemat (embedded comment)
14. Kemampuan untuk mengedit bersama dengan tim secara waktu nyata (real- time) di ruang desain bersama
15. Riwayat versi yang memungkinkan Anda mengetahui segala sesuatu atau progress yang telah berubah dan siapa saja yang melakukannya
16. Buat sistem desain dengan aset yang dapat dicari, gaya dan desain yang dapat dibagikan dan semuanya dalam satu lokasi
17. Kemampuan membuat komponen yang dapat digunakan kembali dengan kemampuan untuk menyimpannya jika diperlukan
18. Satu platform untuk segalanya, mulai dari desain hingga prototipe

## Harga dan Paket Penggunaan Figma

Figma memiliki paket gratis dan berbayar, tergantung pada volume atau banyaknya pekerjaan yang akan Anda lakukan, serta fitur kolaborasi premium. Berikut detail harga lengkap Figma:

- ***Pemula (gratis)***

Pengguna yang memilih menggunakan paket ini akan mendapatkan dua editor dan tiga proyek dengan riwayat versi 30 hari, serta penyimpanan cloud tanpa batas.

- ***Profesional (\$ 15 per editor per bulan):***

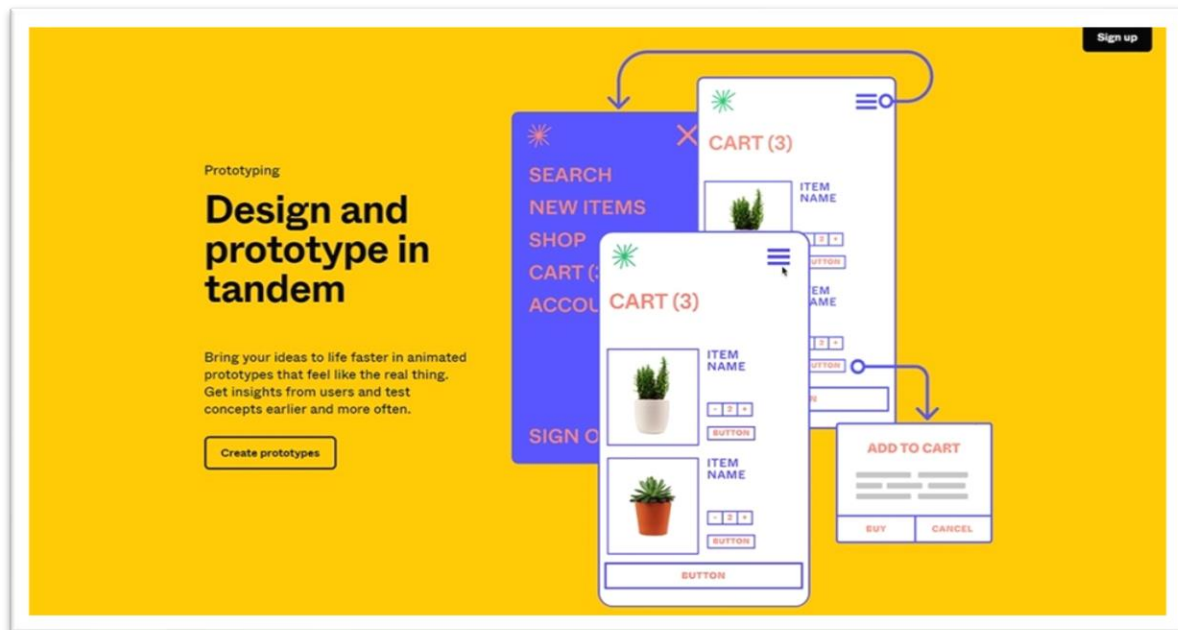
Pengguna paket Profesional ini akan mendapatkan banyak keuntungan termasuk proyek tidak terbatas, versi tidak terbatas, file kustom dan izin pengguna, proyek pribadi khusus undangan, dan perpustakaan tim yang dapat dibagikan.

- ***Organisasi (\$ 45 per editor per bulan)***

Sebagai paket tertinggi dari semuanya, pengguna paket ini berhak dalam banyak kemudahan termasuk semuanya dalam sistem desain profesional plus seluruh organisasi, tim terpusat, plugin pribadi, administrasi plugin, font bersama, sistem masuk tunggal, dan juga keuntungan keamanan tingkat lanjut.

Selain 3 jenis paket tersebut, Figma juga menawarkan potongan harga untuk pembayaran tahunan versus bulanan, potongan harga dan keuntungan tersendiri bagi para penggunanya dalam kategori siswa.

## Cara Kerja Figma



Mengingat banyaknya kelebihan Figma sehingga bagian terbaik dari Figma sebenarnya lebih sulit untuk ditunjukkan. Karena Figma berhasil menyatukan banyak hal-hal kecil yang detail yang dulu sering luput namun sebenarnya diperlukan untuk menunjang pekerjaan. Berikut ini beberapa tips dan trick yang bisa Anda coba atau terapkan jika Anda ingin menggunakan Figma bersama tim Anda.

- Dalam Figma, sebuah simpul pada vektor dapat memiliki banyak segmen yang melekat padanya (lebih dari sekadar dua standar). Bentuk yang lebih kompleks yang dapat Anda buat dengan ini disebut jaringan vektor.
- Figma memungkinkan Anda untuk dengan cepat mengimpor banyak gambar sekaligus, menempatkannya tepat di tempat yang Anda inginkan.
- Saat Anda memindahkan objek di sekitar kanvas di Figma, Anda akan melihat tinggi dan lebarnya tercermin di penggaris.
- Salin kode SVG langsung dari objek dalam Figma dan sebaliknya. Anda dapat menyalin kode SVG dari editor kode dan menempelkannya sebagai grafik ke kanvas Figma.

Figma akan membantu tim dalam membuat, menguji, dan mengirimkan desain yang lebih baik dari awal hingga akhir proyek mereka. Dilengkapi dengan fitur desain yang sudah Anda sukai plus penemuan unik seperti Arc tool dan Vector Networks, Figma membantu Anda menjaga ide tetap mengalir. Pengguna tidak diwajibkan untuk menginstal, menyimpan, atau mengekspor.

Inilah yang menjadi ide dan basis dari Figma yakni menjadi perangkat lunak cloud yang baik dan tidak membebankan penggunanya. Sebagai aplikasi desain UI dan UX berbasis browser, dengan desain yang sangat baik, prototyping, dan alat pembuat kode. Saat ini bisa dikatakan Figma menjadi alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja pada setiap fase proses desain.

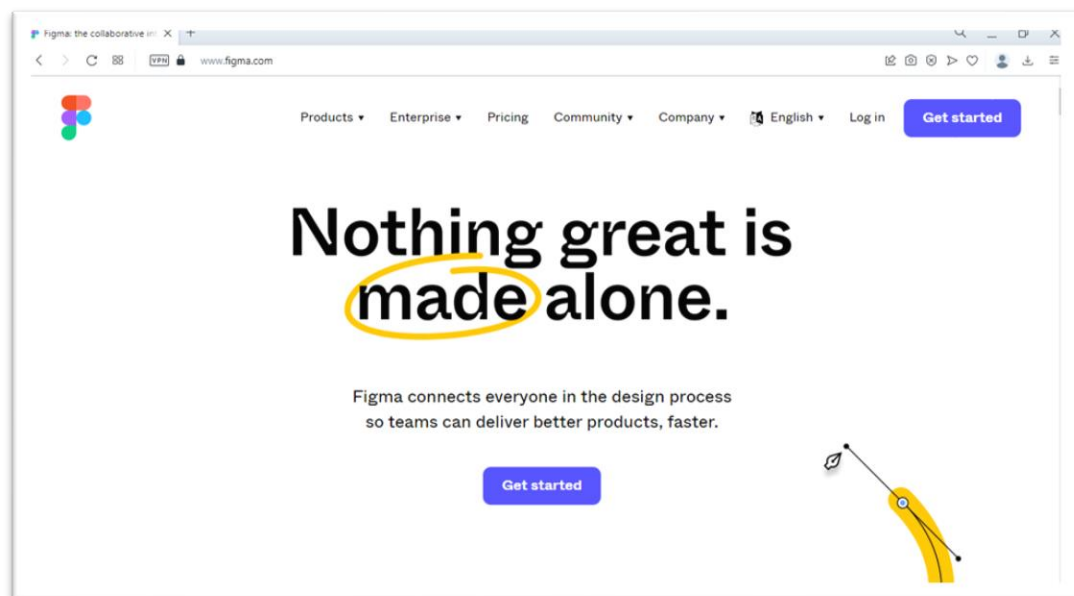
## Membuat Desain Halaman Desktop dengan Figma

Figma adalah aplikasi online yang dapat digunakan pada computer desktop dengan Operating System yang tersedia, seperti: Microsoft Windows, Apple Macintosh, atau Linux Ubuntu. Sifatnya yang “online” menyebabkan kita tidak perlu menginstall Figma seperti halnya aplikasi-aplikasi lain pada umumnya. Kita bisa mengakses Figma melalui websitenya yang beralamat di: <http://www.figma.com>

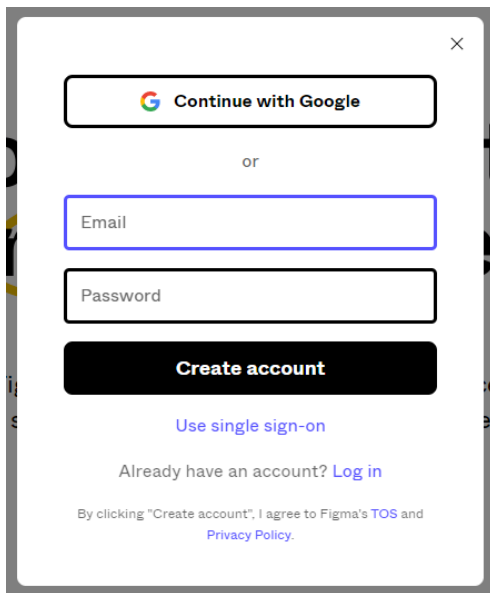
Aplikasi [figma.com](http://figma.com) dapat kita gunakan untuk membuat user interface sekaligus user experience pada berbagai perangkat, baik desktop, tablet, smartphone, dan sebagainya. Berikut ini, kita akan membuat contoh user interface dengan media komputer desktop sebagai berikut:

1. Buka Internet Browser, kemudian arahkan pada alamat [figma.com](http://figma.com).

Berikut ini adalah tampilan website Figma:



2. Tahapan berikutnya adalah mendaftarkan diri dan membuat akun pada situs ini dengan cara mengklik tombol “**Get Started**”. Dan mengisi form yang disediakan:

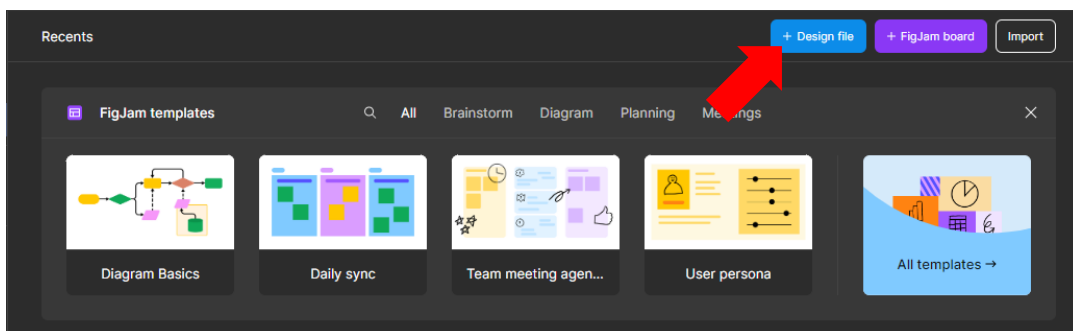


Kita bisa membuat akun baru dengan menggunakan dua cara, yakni dengan menggunakan alamat email atau menggunakan akun Google.

Setelah kita terdaftar pada situs figma.com, segera kita bisa menggunakan aplikasi figma.com ini untuk membuat user interface.

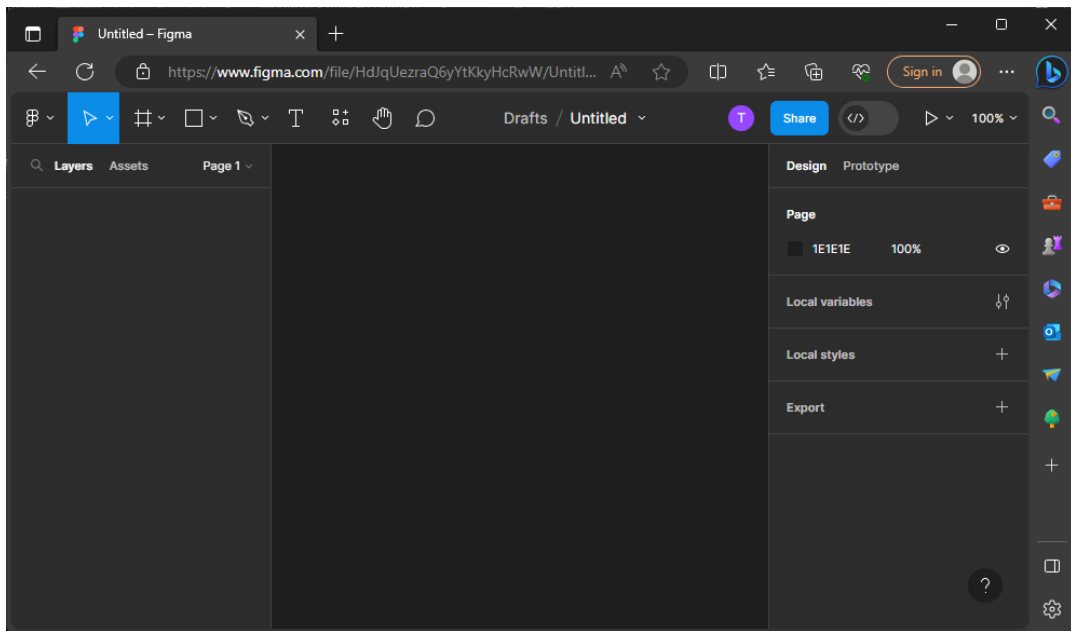
### Membuat Project Baru

- Setelah proses pendaftaran dan verifikasi selesai, maka kita bisa memulai membuat proyek pada aplikasi Figma. Klik pada tombol "+ Design File" untuk memulai membuka berkas baru.



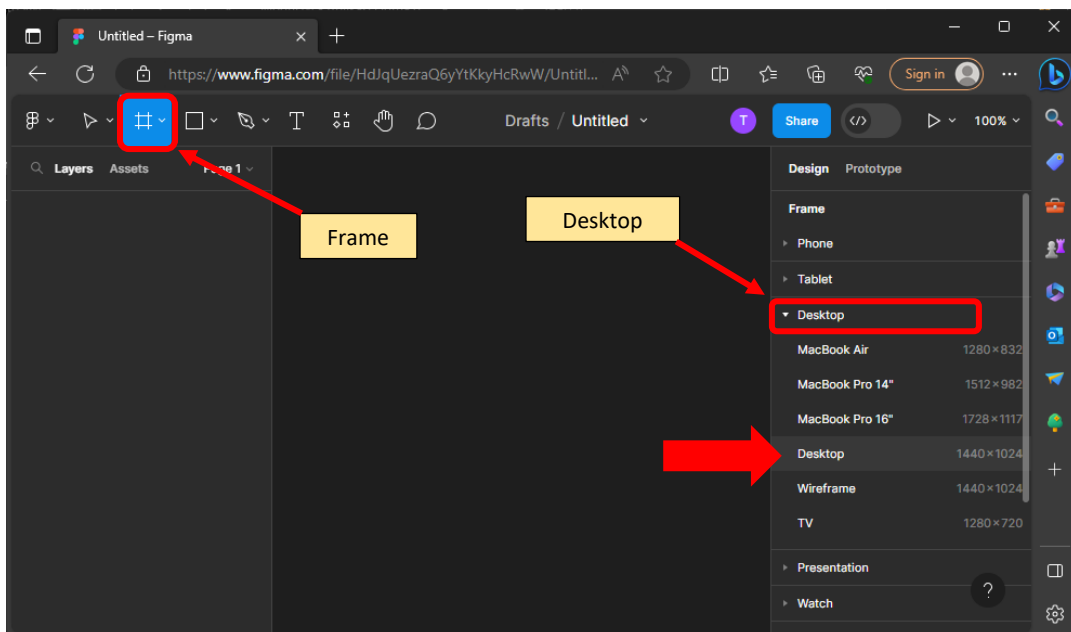
Pada browser akan terlihat sebuah berkas kosong yang siap untuk diisi. Berkas ini nanti akan kita isi dengan halaman-halaman yang saling berhubungan, sehingga dalam satu berkas nanti akan terdapat beberapa atau puluhan halaman (frame).

Pada latihan pertama ini kita akan membuat sebuah User Interface mesin ATM sebagai salah satu cara untuk mengenal bagaimana cara kerja figma.com. User Interface ATM yang sederhana tidak membutuhkan keterampilan desain yang terlalu tinggi sehingga akan memudahkan bagi kita yang baru pertama kali menggunakan figma.com.

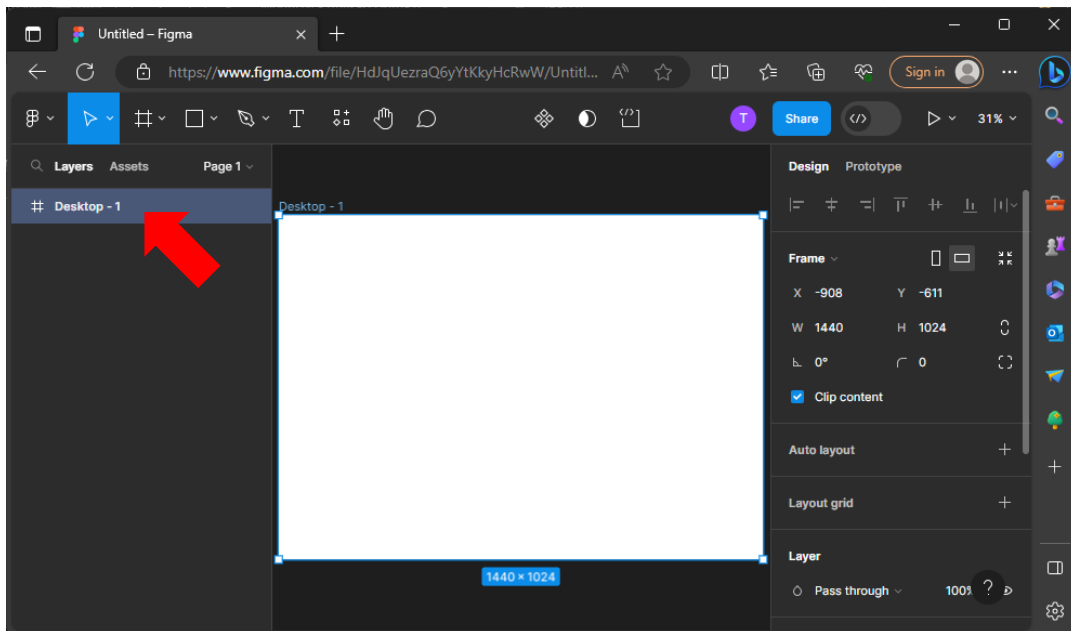


### Membuat Frame

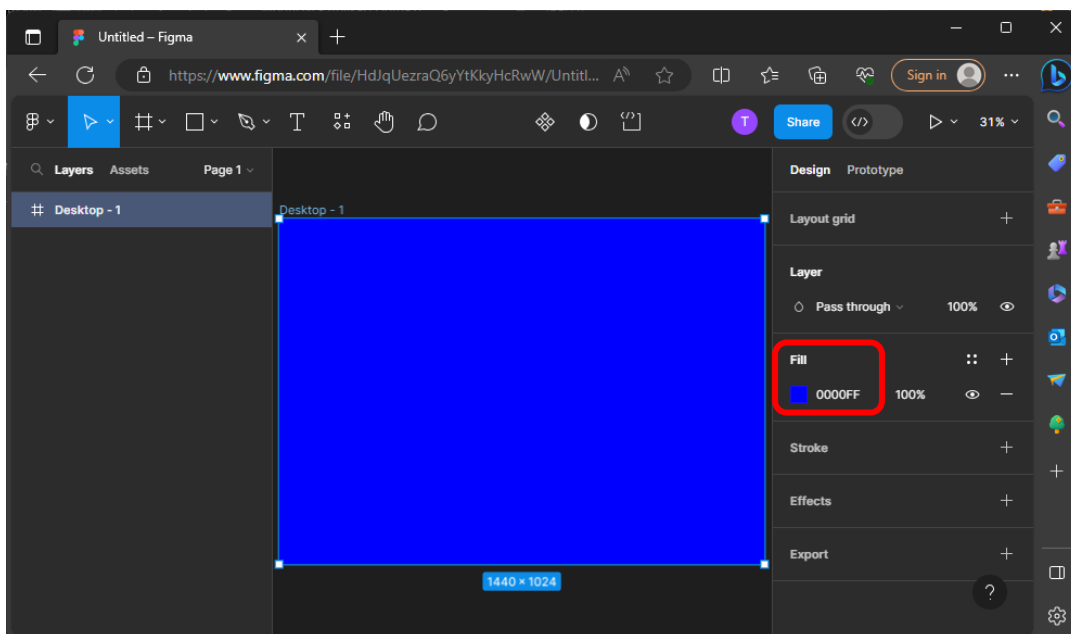
- Langkah berikutnya adalah membuat sebuah “Frame” yang akan menjadi sebuah halaman yang akan kita gunakan. Frame di sini digunakan untuk mewakili sebuah halaman dengan ukuran panjang dan lebar tertentu disesuaikan dengan screen yang akan kita gunakan sebagai target. Klik pada tombol: **Frame**, kemudian pilih ukuran screen, misalnya **Desktop**:



- Pada layar akan terlihat sebuah frame berwarna putih dengan judul sesuai dengan template ukuran screen yang kita gunakan (Desktop – 1). Tentu saja ukuran inipun masih bisa diubah dengan cara melakukan pengaturan pada Properties.



6. Selanjutnya, ubah warna dasar frame tersebut menjadi Biru dengan cara mengatur property **Fill**. Klik pada kotak warna putih di sebelah kanan Fill. Kemudian ganti warnanya dengan warna biru (kode warna #0000FF).



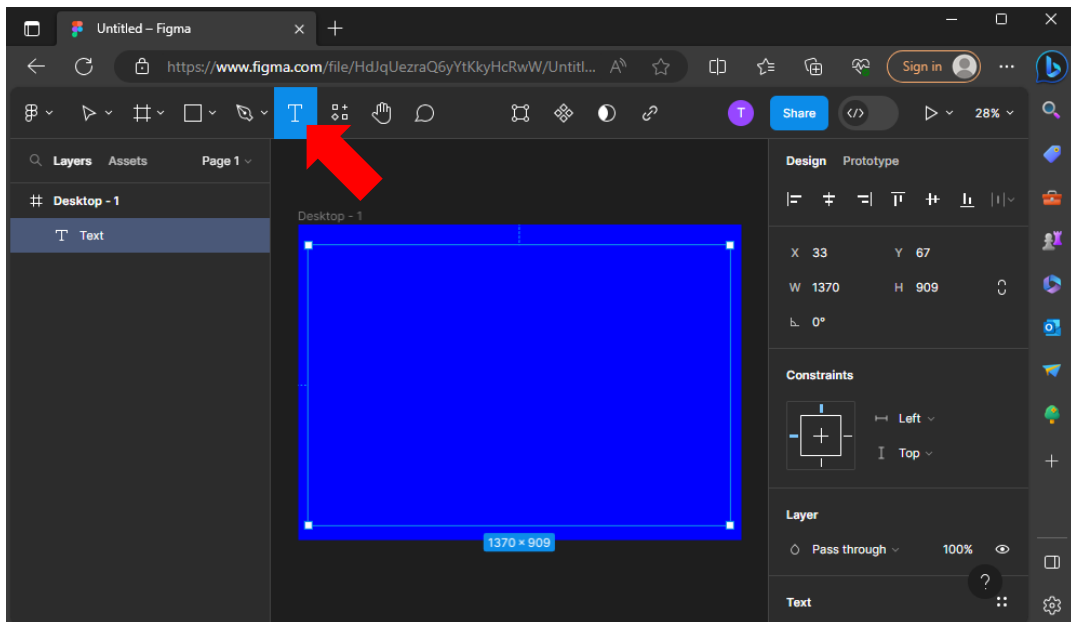
Dengan cara tersebut, maka Frame Desktop – 1 sekarang memiliki warna dasar biru.

### Menambahkan Tulisan

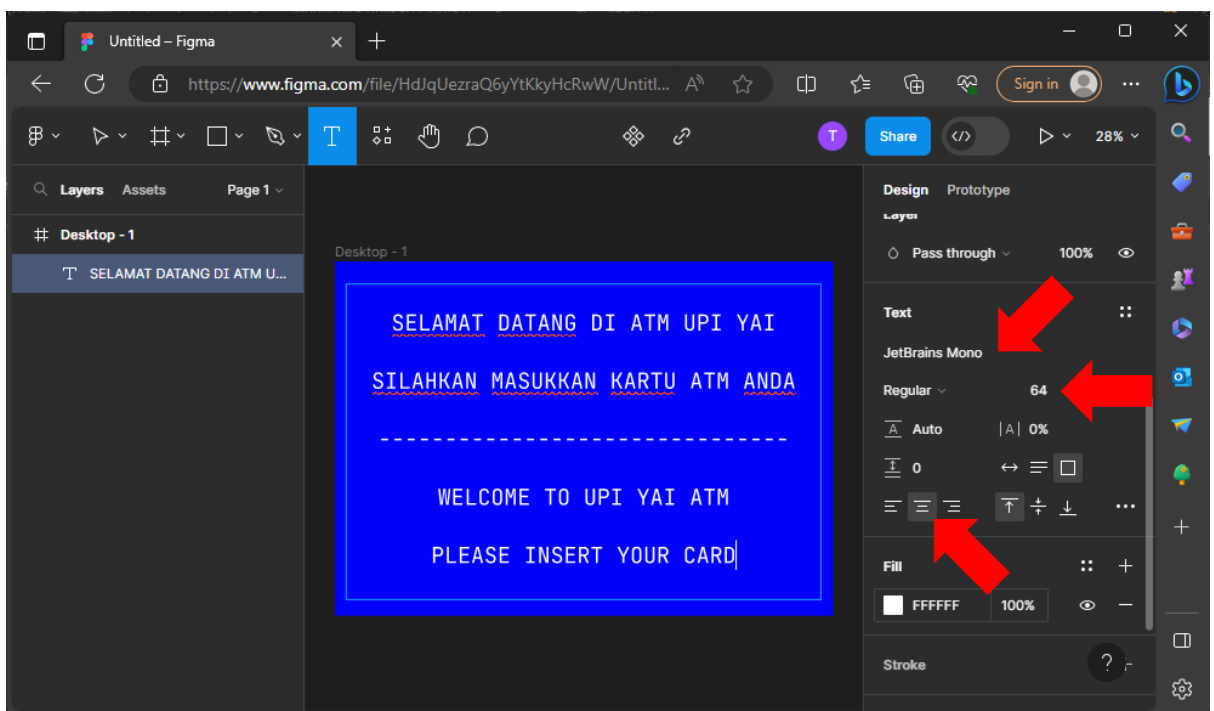
Selanjutnya, kita akan melengkapi User Interface pada Frame Desktop-1 dengan menambahkan tulisan.

7. Klik pada Text Tool, kemudian Klik dan Drag di dalam Frame warna biru untuk membuat kotak yang akan kita isi dengan tulisan.



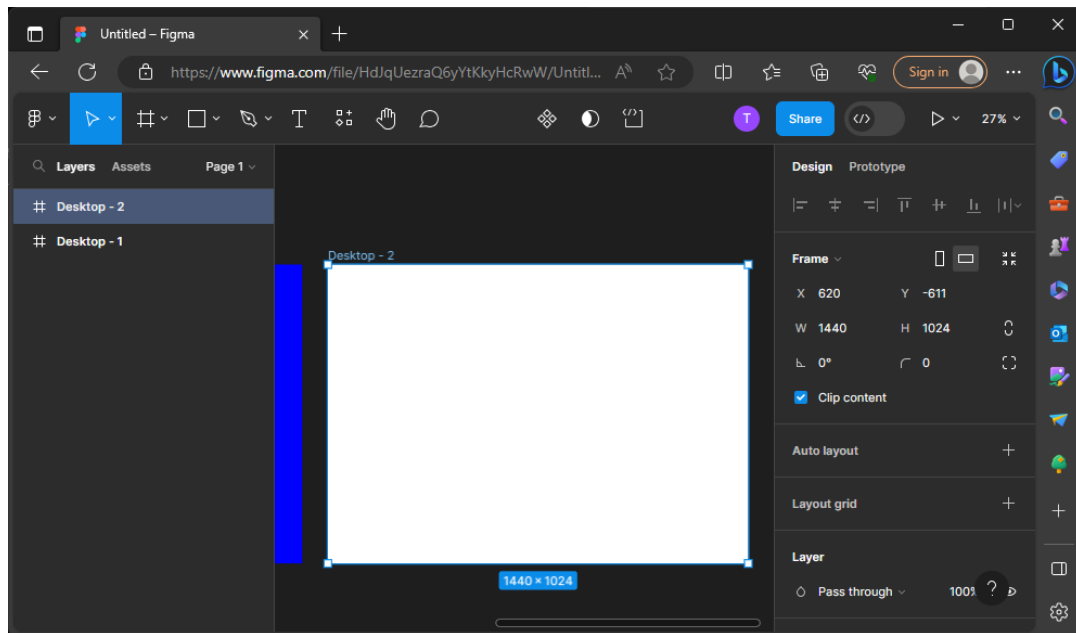


8. Setelah frame tulisan terbentuk, kita lanjutkan dengan mengetikkan tulisan ucapan Selamat Datang dan perintah untuk memasukkan kartu ATM.
9. Pilih font yang akan digunakan dan ukuran huruf, kemudian atur perataan tulisan dengan rata tengah. Contohnya sebagai berikut:

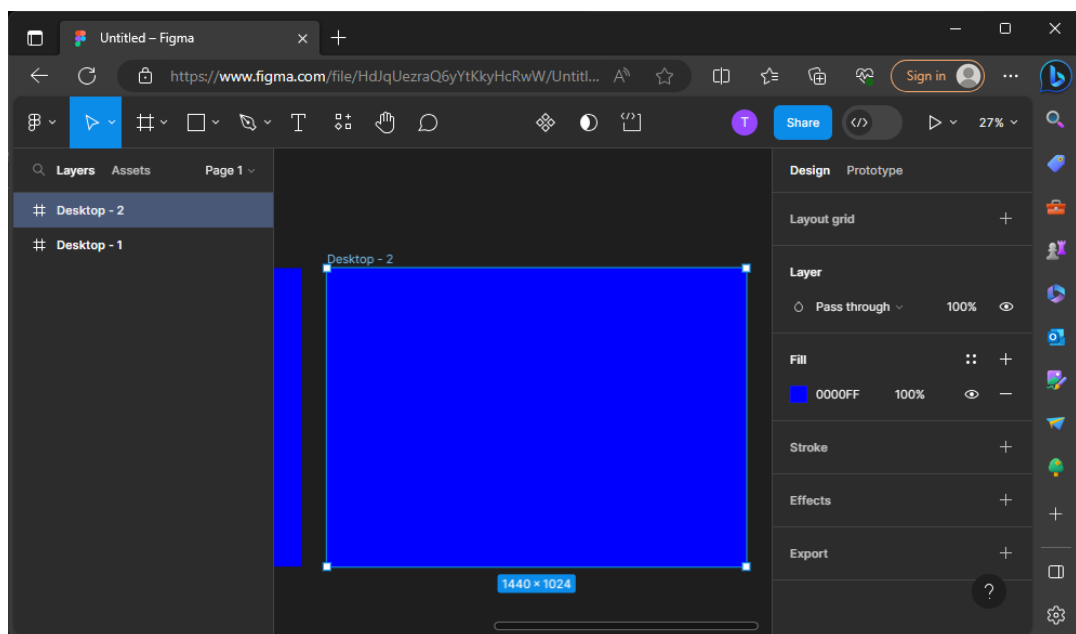


Selanjutnya, kita akan membuat frame berikutnya. Frame baru dapat dibuat dengan menggunakan tombol Frame seperti yang telah kita lakukan sebelumnya.

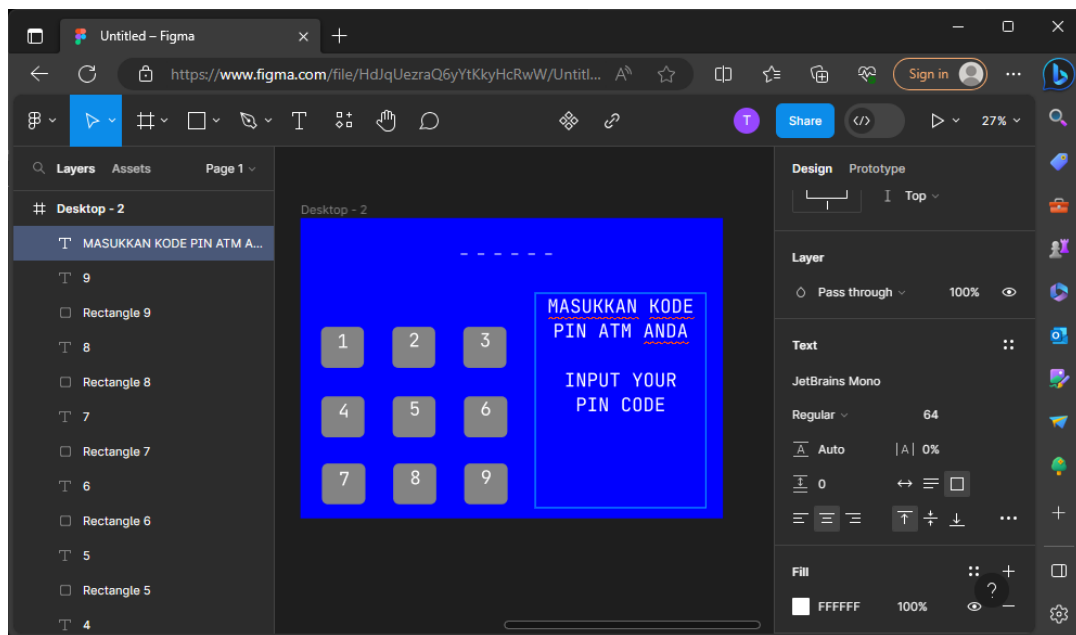
10. Klik pada tombol Frame untuk membuat Frame baru.



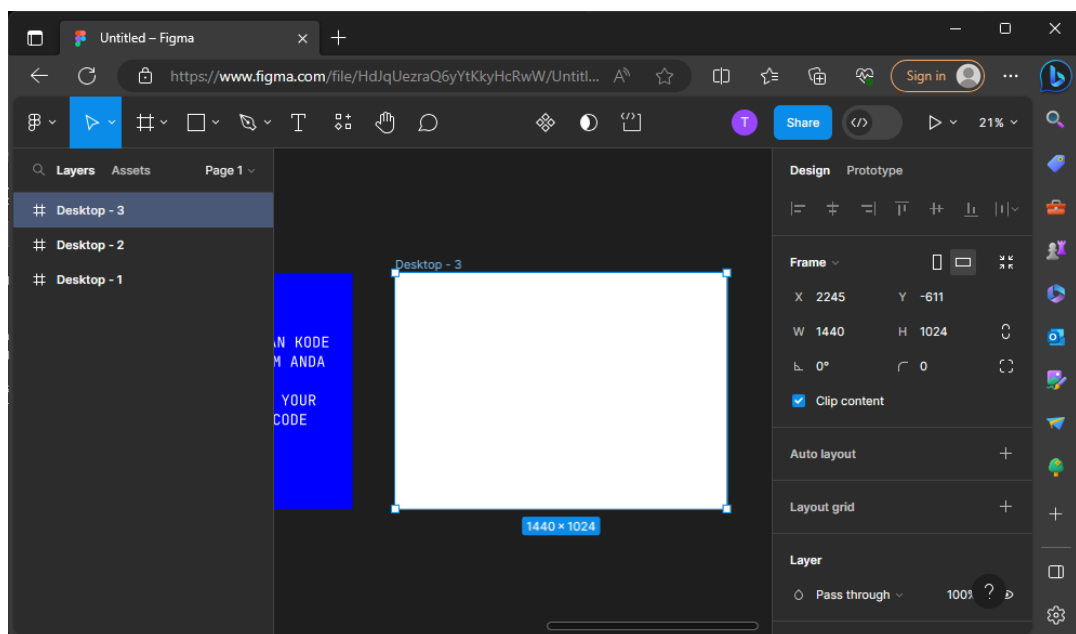
11. Beri warna frame baru dengan warna biru.



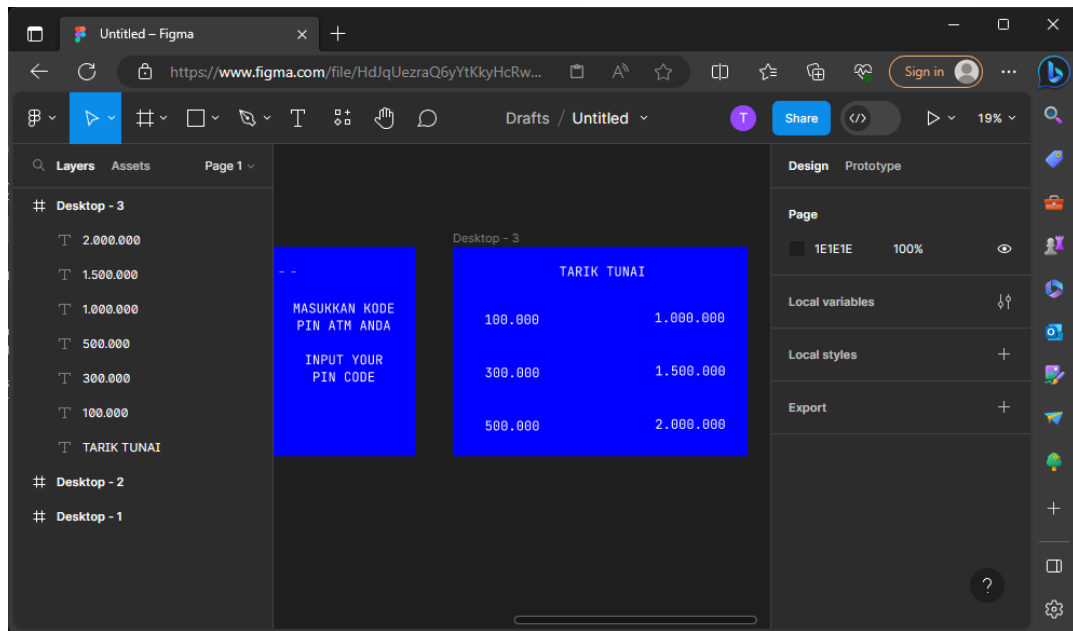
12. Selanjutnya, tambahkan tulisan sebagai berikut:



13. Tambahkan Frame baru:



14. Tambahkan teks sebagai berikut:



15. Selanjutnya kita akan hubungkan masing-masing frame tersebut sehingga menjadi sebuah Prototype aplikasi.

## TUGAS 1:

Dengan cara yang sudah dijelaskan di atas. Cobalah untuk membuat sebuah aplikasi ATM yang terdiri atas beberapa halaman. Hubungkan semua halaman yang telah dibuat sehingga menjadi sebuah prototype aplikasi yang dapat dijalankan.

Screenshot atau foto hasilnya dengan handphone dan kirimkan via WhatsApp ke nomor: **0812 8188 7058**.

Selamat Berlatih!