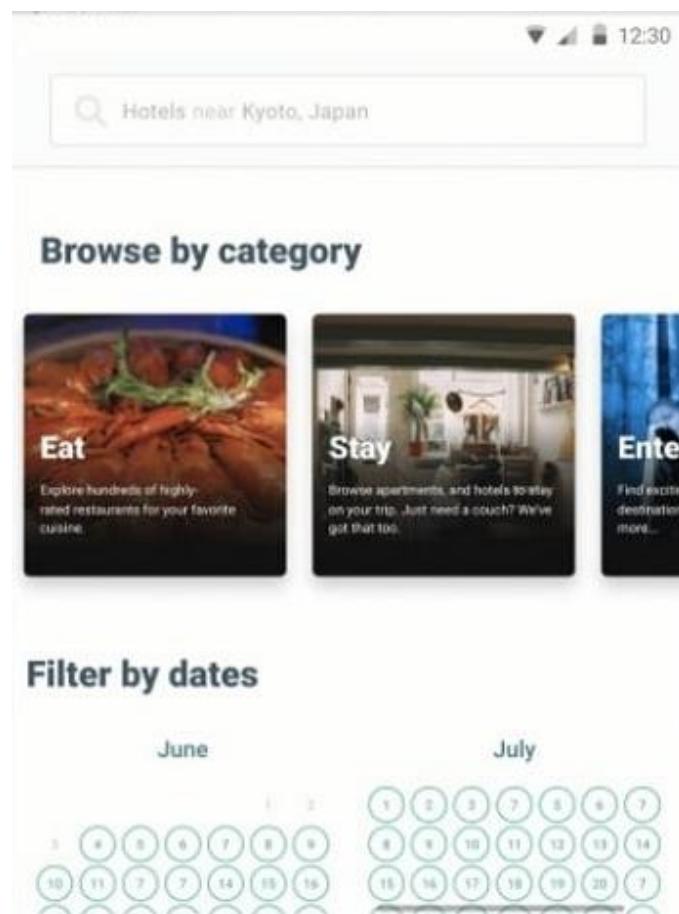


# Modul 08: Scrolling pada Figma



Gambar 1 FIGMA Memungkinkan Kita Untuk Membuat Konten yang dapat scroll

Setelah kita mengenal aplikasi Figma dengan lebih baik untuk membuat desain UI/UX, maka kali ini kita akan lebih mendalami lagi kemampuan Figma dalam *prototyping* dengan membuat objek yang dapat digeser (*scrollable*).

Figma adalah aplikasi yang cukup nyaman untuk digunakan dalam perancangan interface aplikasi. 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 Frame, Alur program, Pembuatan Component, Animasi, Plugins, Design Kit dan lain-lain.

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

## Desain Konten yang Ramah Pengguna

Desainer tahu betapa pentingnya mengkomunikasikan desain mereka secara efektif kepada pemangku kepentingan. Prototipe dengan ketelitian yang tinggi adalah cara terbaik untuk melakukan hal ini, yakni dengan memberikan representasi desain akhir yang realistik. Dengan menggunakan Figma, desainer memiliki alat yang memungkinkan mereka untuk membuat prototipe sebaik ini dengan cepat dan mudah.

Pengguliran (*scrolling*) adalah aspek penting dalam merancang antarmuka pengguna untuk produk digital. Baik untuk mendesain situs web atau aplikasi seluler, Anda harus mempertimbangkan bagaimana pengguna akan menavigasi konten Anda. Dengan menggunakan Figma, Anda dapat menyiapkan konten yang dapat digulirkan secara horizontal dan vertikal untuk memberikan kemudahan pengalaman bagi pengguna.

## Pengaturan Konfigurasi pengguliran pada Figma

Pada aplikasi Figma, desainer dapat melakukan pengaturan konfigurasi pengguliran pada frame untuk memastikan desain mereka dapat digulir dengan benar. Hal ini berlaku untuk frame pada layer paling tinggi di kanvas serta frame pada layer lapisan di bawahnya.

Untuk mengaktifkan pengguliran, frame harus berisi konten *overflow* yang melampaui batas frame. Jika konten dalam frame sesuai dengan batasnya, maka pengguliran reguler akan diterapkan karena tidak ada konten yang *overflow*.

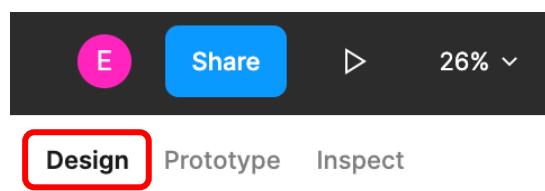
Figma menyediakan tiga jenis *overflow* yang berbeda: pengguliran horizontal, pengguliran vertikal, dan gabungan keduanya. Opsi ini memungkinkan desainer untuk menentukan bagaimana konten *overflow* harus di-*scroll* ketika melampaui batas frame.

## Overflow Scrolling Horizontal

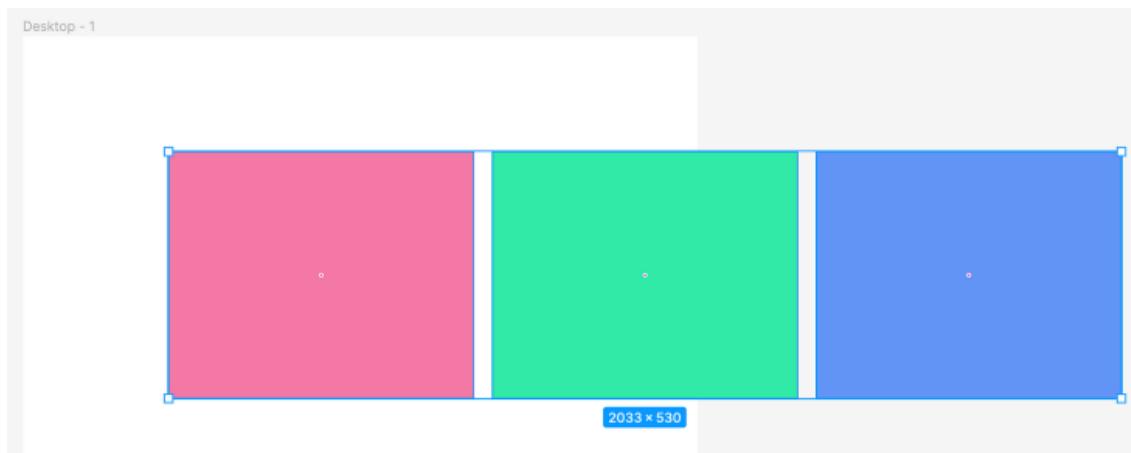
Pengguliran horizontal sering digunakan dalam banyak kasus prototipe interaktif, seperti pada carousel gambar atau untuk menampilkan visualisasi yang diperbesar.

Untuk mengaktifkan pengguliran *overflow* horizontal, pastikan konten sudah melebihi lebar frame. Banyak desainer sering melakukan kesalahan dengan menggunakan grup, bukan frame. Saat Anda menggunakan grup dan bukan frame, maka elemen dalam grup akan beradaptasi dengan kotak pembatas grup. Ini tidak memungkinkan konten menjadi *overflow*.

Jika konten tidak berada dalam frame, maka yang harus dilakukan adalah memilih panel Desain di sidebar kanan:

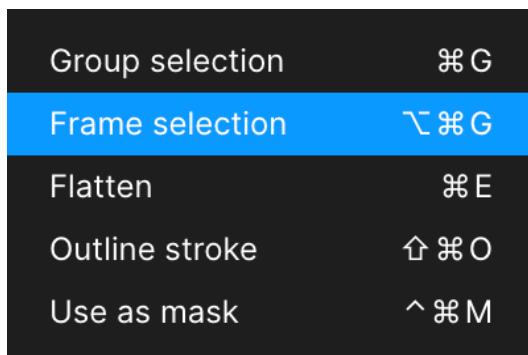


Pilih semua objek yang ingin Anda masukkan ke dalam frame dengan menahan tombol Shift. Misalnya 3 Rectangle seperti berikut:



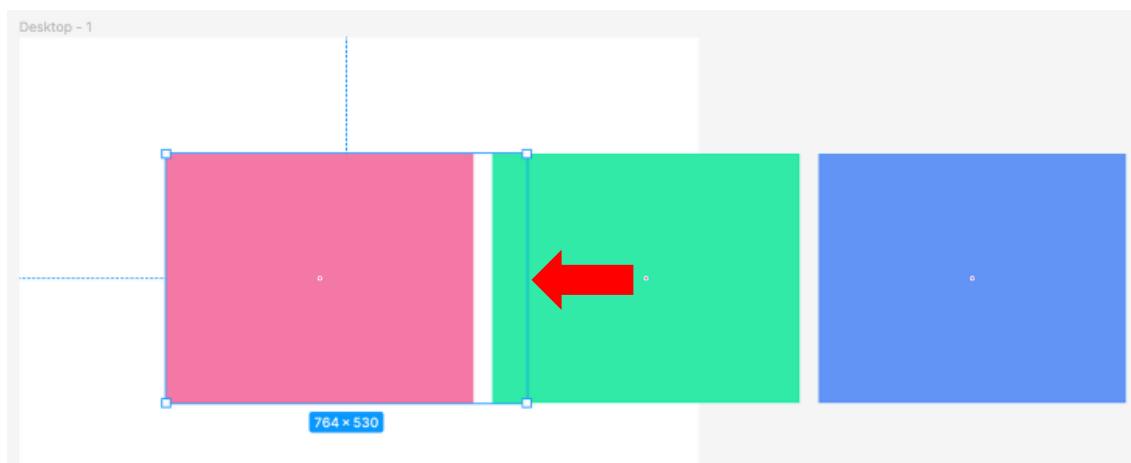
Buat frame di sekitar objek yang dipilih dengan mengklik kanan dan pilih frame dari menu. Anda juga dapat menggunakan pintasan keyboard pemilihan frame:

- Mac: ⌘ Option + ⌘ Command + G
- Windows: ctrl + Alt + G

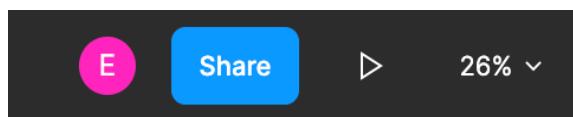


Setelah frame Anda diseleksi, selanjutnya klik pada frame untuk menampilkan kotak pembatas. Seret kotak pembatas secara horizontal untuk mengubah ukuran frame.

Anda dapat menyesuaikan lebar kotak pembatas sehingga konten melebihi batasnya. Bayangkan kotak pembatas ini sebagai jendela yang akan menampilkan konten di dalamnya. Konten yang melebihi pembatas (*overflow*) akan muncul di jendela saat Anda menggulirkannya:



Selanjutnya, untuk mengaktifkan pengguliran *overflow*, pilih panel **Prototype** di sidebar kanan:



Design   **Prototype**   Inspect

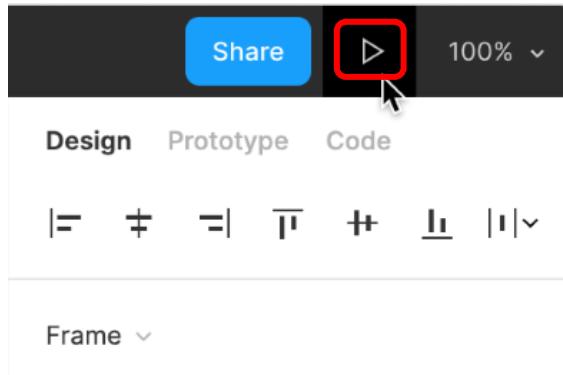
Di bawah **Overflow scrolling**, pilih **Horizontal scrolling**:

**Overflow scrolling**

Horizontal scrolling ▾

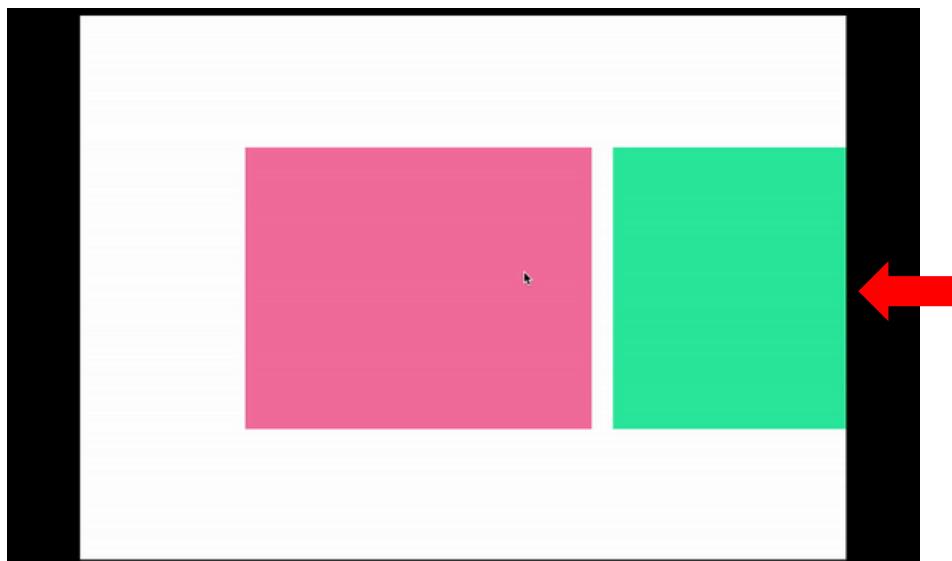
Untuk menguji prototipe Anda yang dapat digulir, klik tombol **Preview** di sisi kanan toolbar untuk masuk ke tampilan presentasi. Anda juga dapat menggunakan pintasan keyboard presentasi:

- Mac: ⌘ Option + ⌘ Command + Return
- Windows: Control + Alt + Enter



Dalam tampilan presentasi, letakkan kursor Anda di dalam batas frame dan gulir dari sisi ke sisi. Prototipe Anda sekarang dapat menampilkan interaksi horizontal scrolling yang realistik:



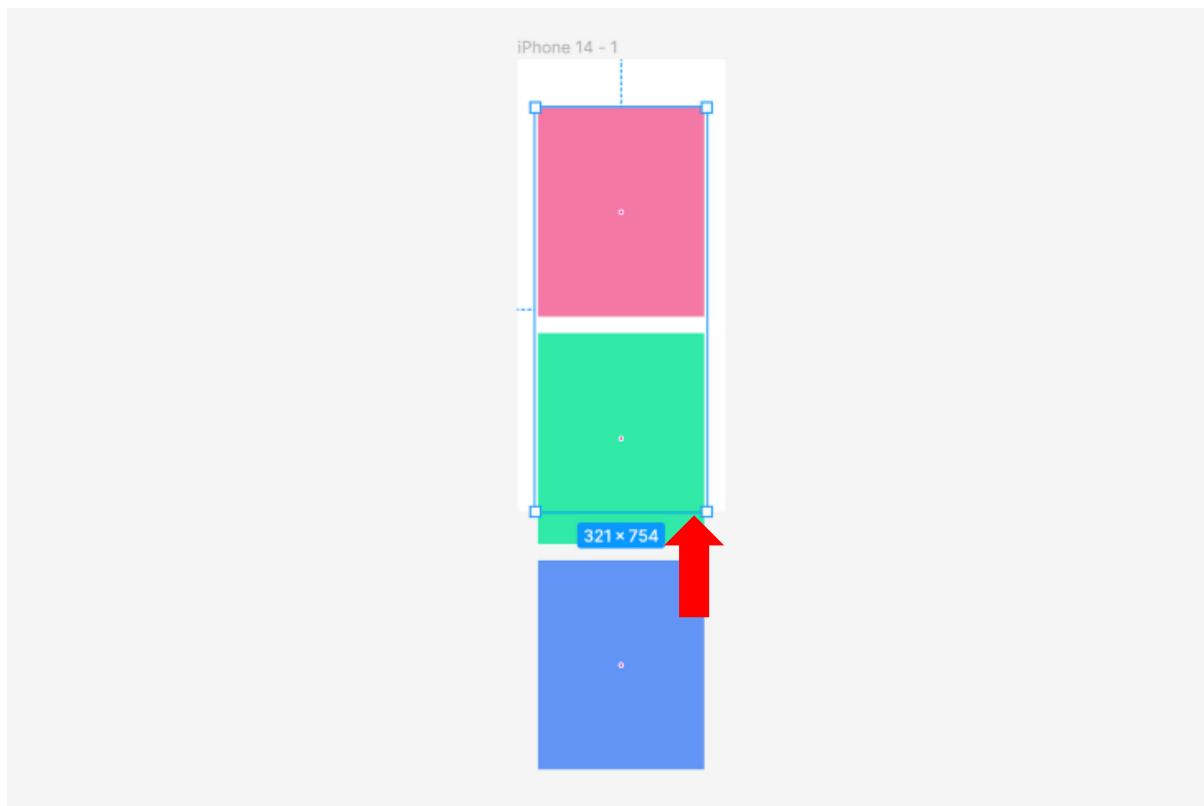


## Overflow Scrolling Vertikal

Pengguliran vertikal dalam prototipe sering kali digunakan untuk menampilkan konten tersembunyi yang ada di bagian bawah. Hal ini umum digunakan pada situs-situs web dan aplikasi seluler yang mengandalkan pengguliran untuk menampilkan konten suatu halaman yang panjang, seperti yang digunakan untuk umpan berita.

Mengaktifkan *overflow scrolling* vertikal hampir sama dengan pengguliran horizontal. Yang berbeda hanyalah arah penggulirannya saja.

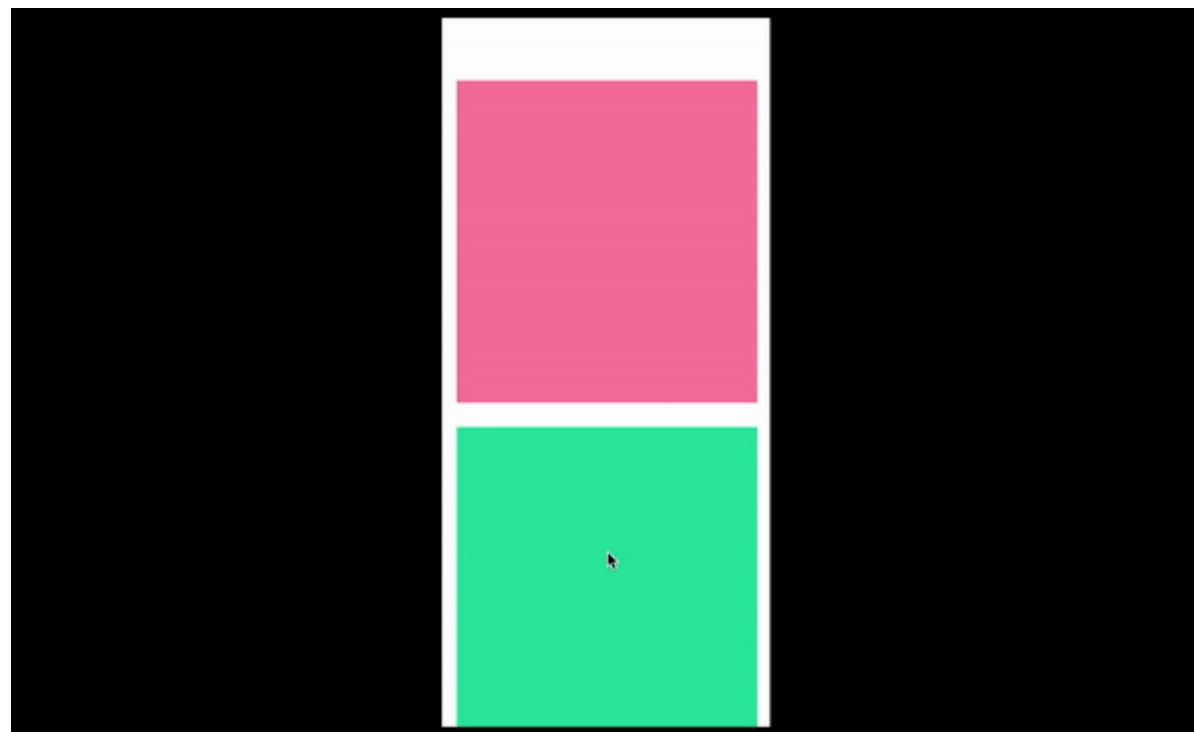
Untuk melakukan konfigurasi overflow scrolling vertikal, sesuaikan kotak pembatas frame sehingga konten melewati batas atas atau bawah:



Dengan frame yang sedang dipilih, pilih opsi **Vertical scrolling** dari menu **Overflow scrolling**. Pastikan Anda sedang berada pada panel **Prototype** di sidebar kanan:



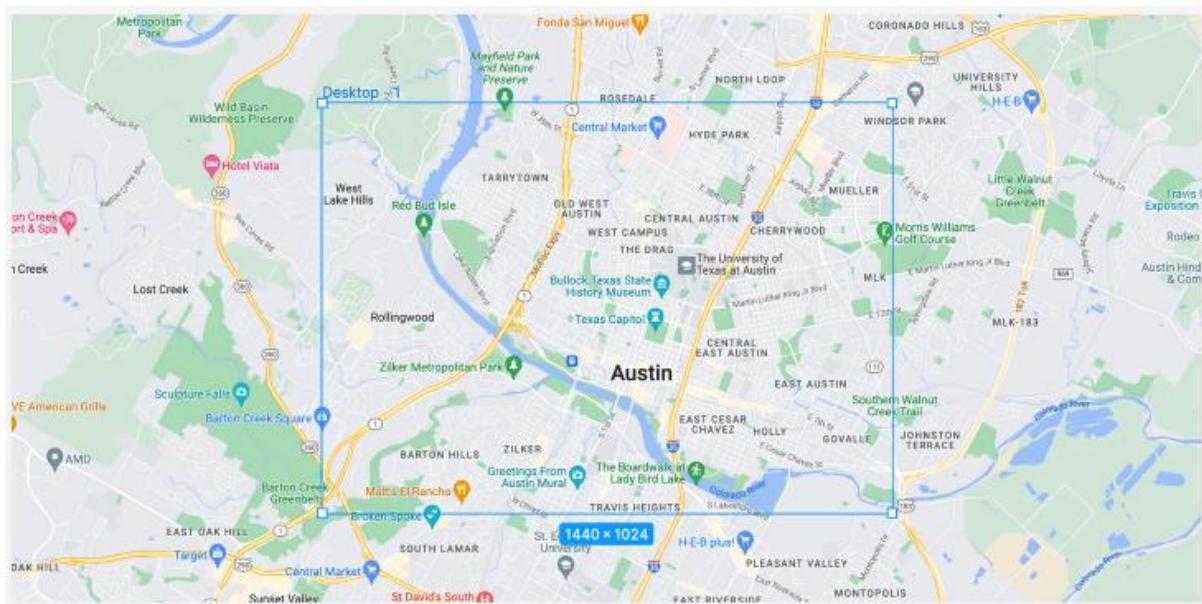
Sekarang saatnya menguji prototipe. Masuk ke tampilan presentasi dan letakkan kursor Anda di dalam batas frame. Kemudian, gulir ke atas dan ke bawah. Prototipe Anda sekarang harus dapat meniru interaksi Overflow scrolling seperti pada aplikasi smartphone:



## Overflow Scrolling Vertikal dan Horizontal

Terakhir, Anda dapat mengaktifkan Overflow scrolling horizontal dan vertikal secara bersamaan. Opsi ini memungkinkan Anda menggulir ke segala arah, yang berguna untuk mengomunikasikan area interaktif seperti bagan atau peta. Mari kita gunakan peta sebagai contoh kita. Pertama, pastikan konten melampaui semua sisi frame:



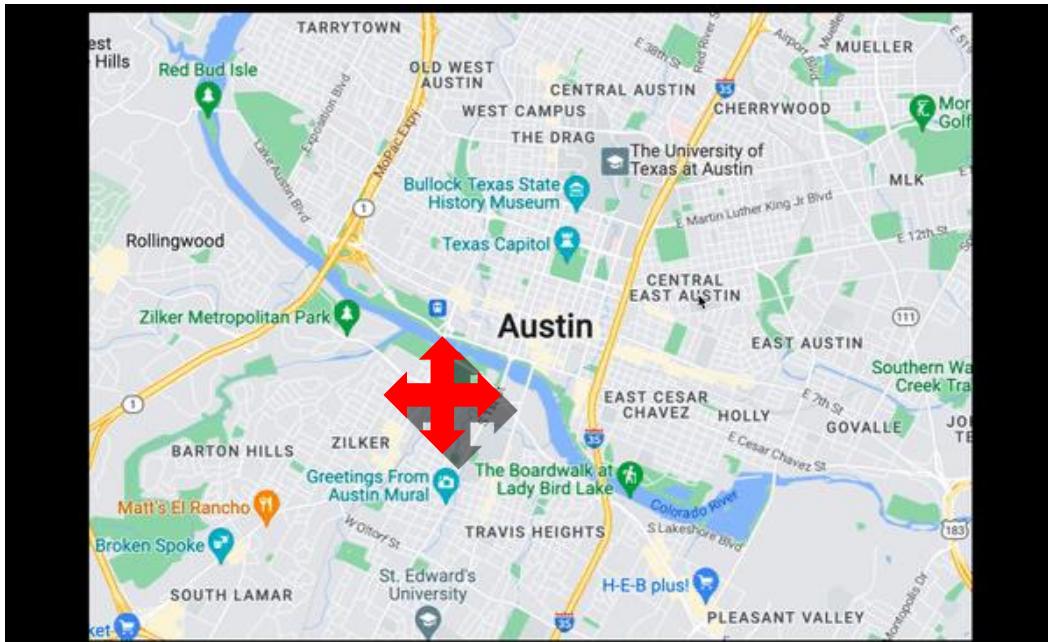


Dengan frame yang dipilih, kali ini di bawah Overflow scrolling, pilih Pengguliran horizontal dan vertikal:

#### Overflow scrolling

Horizontal and vertical scrolling ▾

Sekarang uji prototipe Anda dalam tampilan presentasi. Tempatkan kursor Anda di dalam batas frame dan gulir ke atas, bawah, kiri, dan kanan. Prototipe Anda sekarang harus meniru pengguliran realistik ke segala arah:

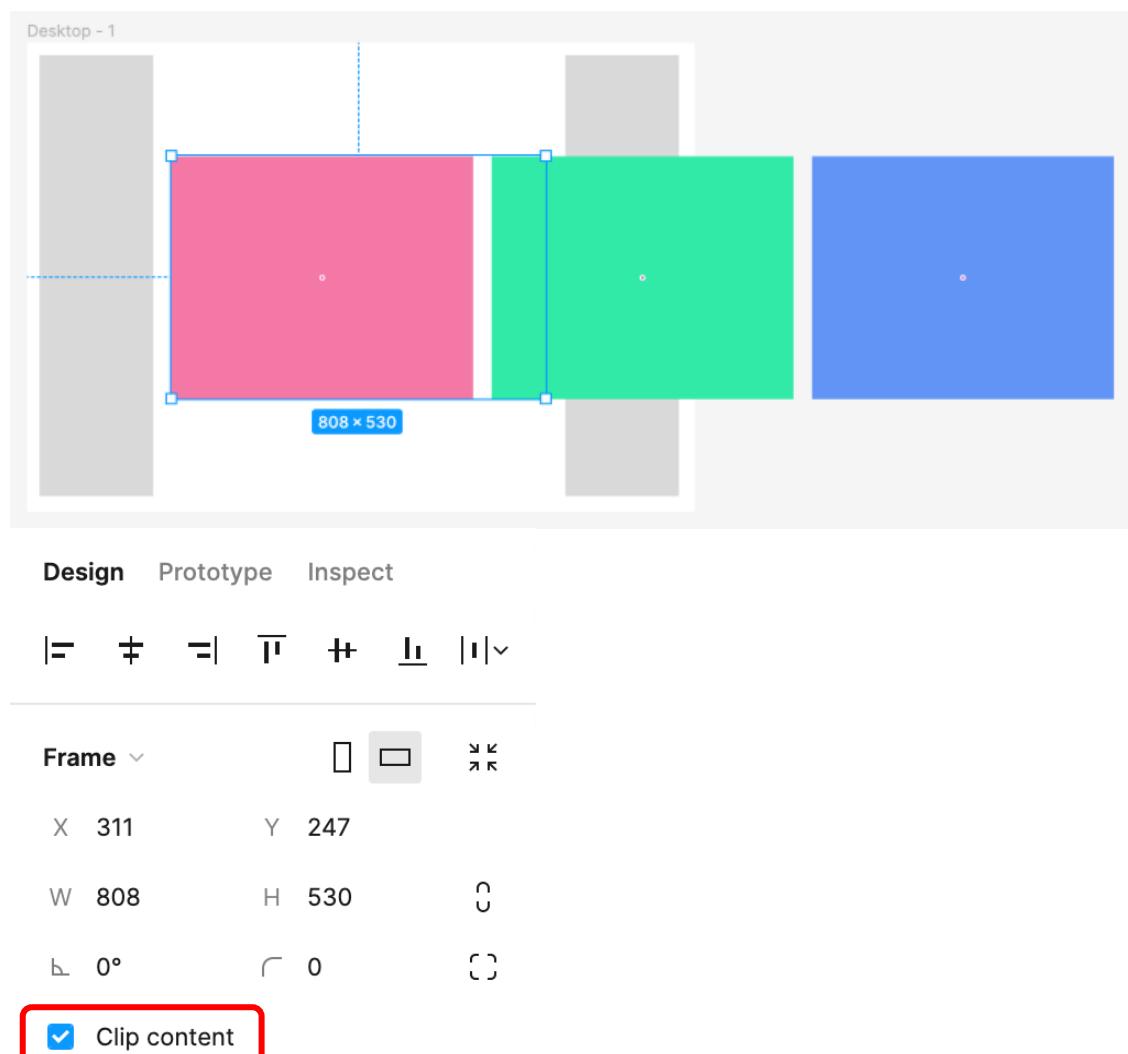


## Memotong Konten

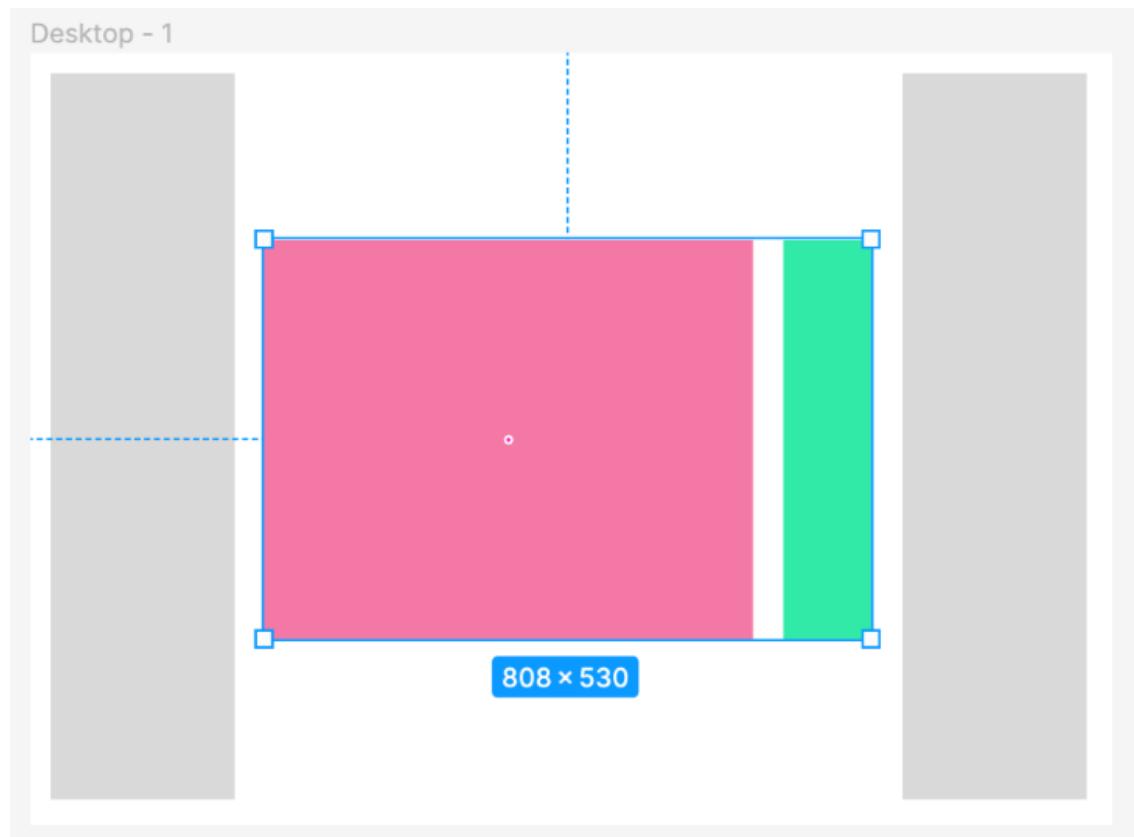
Memotong konten pada Figma memungkinkan Anda untuk menyembunyikan konten yang melampaui batas frame. Dalam banyak kasus, Anda akan memiliki banyak elemen dalam satu frame. Memotong konten akan sangat berguna ketika Anda ingin menampilkan hanya konten tertentu saja yang muncul di dalam kotak pembatas frame dan menyembunyikan bagian lain yang overflow.

Bahkan jika Anda mengubah ukuran kotak pembatas, konten yang overflow tersebut akan tetap muncul di prototipe Anda, mungkin tertutupi atau bersembunyi di balik elemen lain:

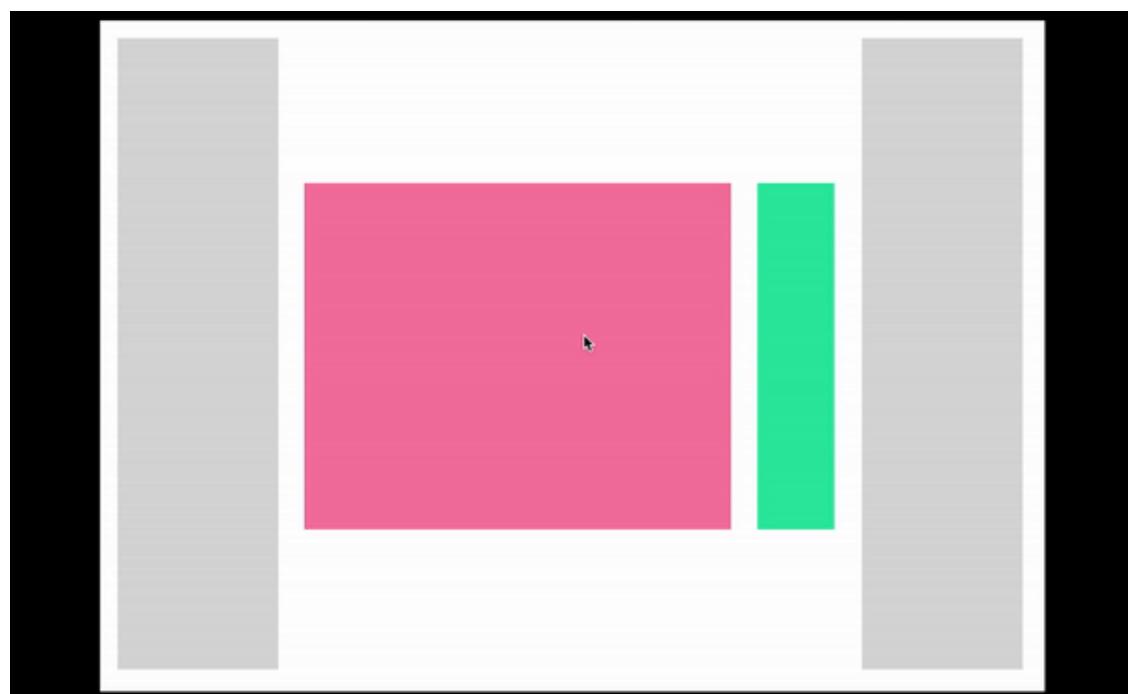
Untuk memberikan tampilan “jendela”, pilih frame yang ingin Anda klip dan centang opsi Clip Content di panel Desain. Ini akan membuat clipping mask di sekitar elemen yang dipilih, menyembunyikan konten apa pun yang melampaui batasnya:



Anda akan melihat bahwa frame Anda sekarang telah memotong konten yang meluap dan hanya menampilkan konten di dalam kotak pembatasnya. Namun jangan khawatir — objek Anda belum dihapus. Mereka hanya disembunyikan dari pandangan dan akan muncul seperti itu dalam tampilan presentasi juga:



Sekarang prototipe Anda menampilkan frame yang dapat digulir dan terpotong. Setelah Anda menguasai pengguliran dan pemotongan konten, kemungkinan interaksi tidak terbatas:



## Posisi Tetap Saat Menggulir

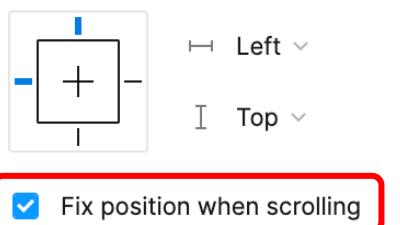
Saat membuat prototipe di Figma yang menggunakan pengguliran, Anda mungkin tidak ingin setiap elemen bergulir bersama layar. Untuk menjaga elemen tertentu dari desain Anda tetap diam saat menggulir, Anda dapat memperbaiki posisinya dengan menggunakan batasan.

Misalnya, Anda mungkin ingin memasang header di bagian atas layar atau menu navigasi di samping.

Untuk memperbaiki objek menggunakan batasan:

1. Pilih objek yang ingin Anda perbaiki pada kanvas
2. Pilih panel Desain di sidebar kanan
3. Di bagian Batasan, atur batasan horizontal dan vertikal
4. Centang opsi Perbaiki posisi saat menggulir:

### Constraints



Di panel Lapisan, objek Anda dalam frame induk akan dikategorikan dalam Tetap atau Gulir untuk membedakan objek tetap dari objek yang dapat digulir:

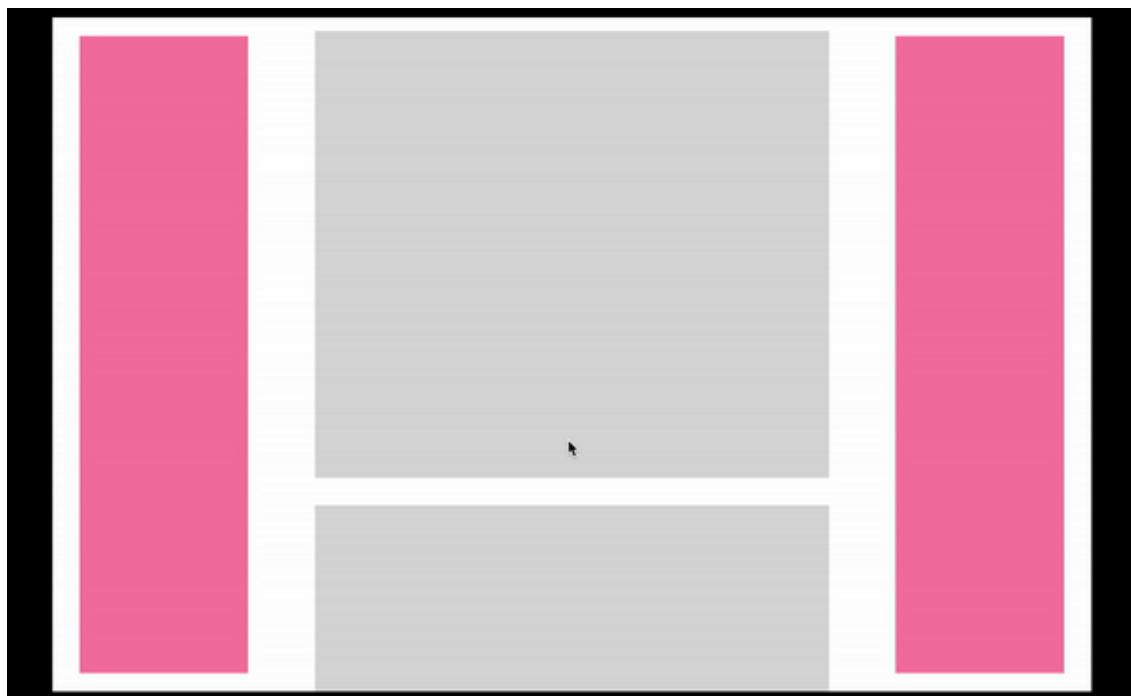
#### FIXED

- Side panel - Left
- Side panel - Right

#### SCROLLS

- ▶ # Content

Sekarang ketika Anda menelusuri prototipe Anda dalam tampilan presentasi, objek Anda akan ditetapkan pada posisinya sementara sisa bingkai bergulir:



## Mempertahankan posisi gulir

Mari kita bahas tentang teknik pengguliran tingkat lanjut yang dapat berguna untuk menciptakan pengalaman pengguna yang realistik bagi pemangku kepentingan. Di Figma, Anda dapat mempertahankan posisi gulir saat bertransisi antar layar berbeda dalam prototipe.

Tanpa mengaktifkan opsi ini, prototipe akan memuat bagian atas frame setiap kali Anda menavigasi ke layar yang berbeda. Hal ini berpotensi menimbulkan kebingungan saat mempresentasikan desain Anda dan mewakili pengalaman yang tidak akurat. Mempertahankan posisi gulir akan mempertahankan posisi terakhir saat berpindah layar, baik Anda menggulir secara horizontal atau vertikal.

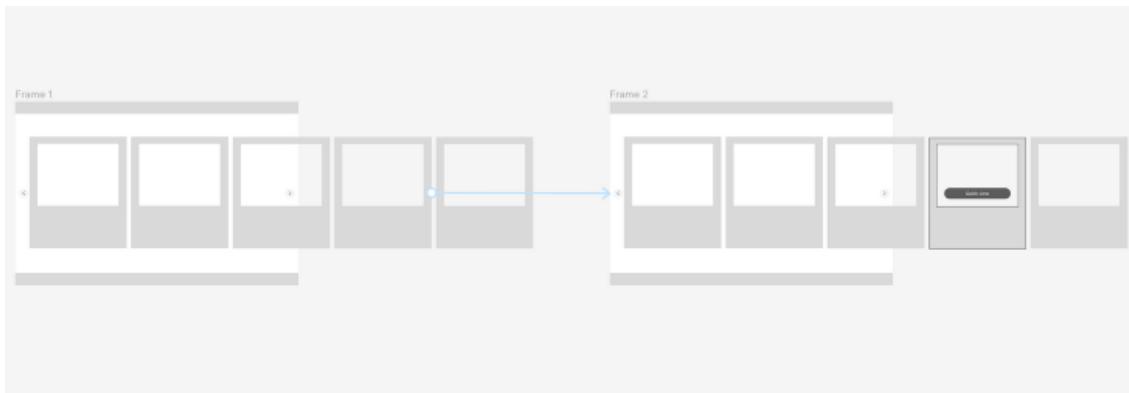
Untuk melihat cara kerja opsi Pertahankan posisi gulir, mari kita lihat contohnya.

## Contoh mempertahankan posisi gulir

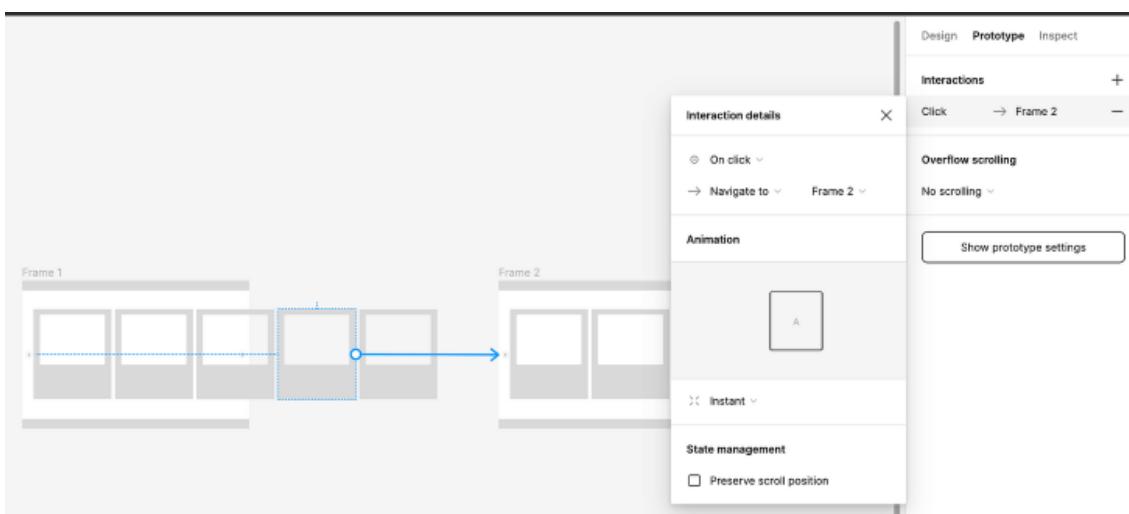
Untuk contoh ini, kami ingin menunjukkan interaksi kartu dalam keadaan carousel yang berubah setelah diklik. Frame 1 menunjukkan keadaan default carousel dengan semua kartu tidak dipilih. Frame 2 menunjukkan salah satu kartu dalam keadaan yang dipilih, ditandai dengan batas gelap dan tombol Tampilan cepat.

Prototipe diatur sedemikian rupa sehingga akan bertransisi dari Frame 1 ke Frame 2 setelah mengklik kartu keempat di carousel:

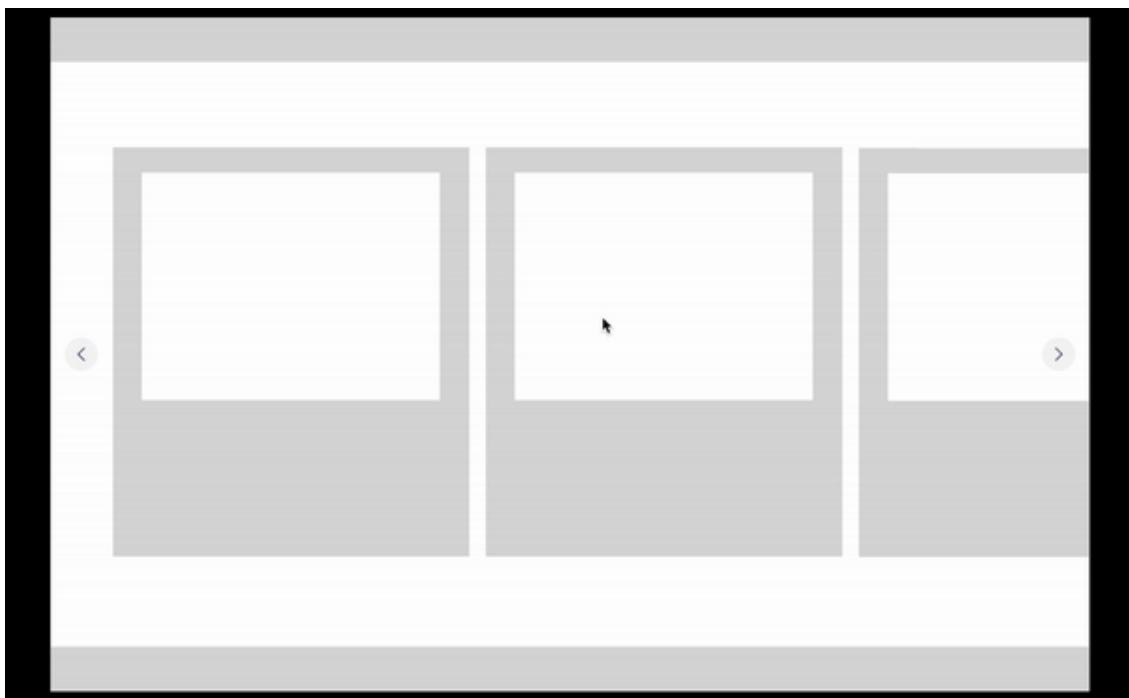




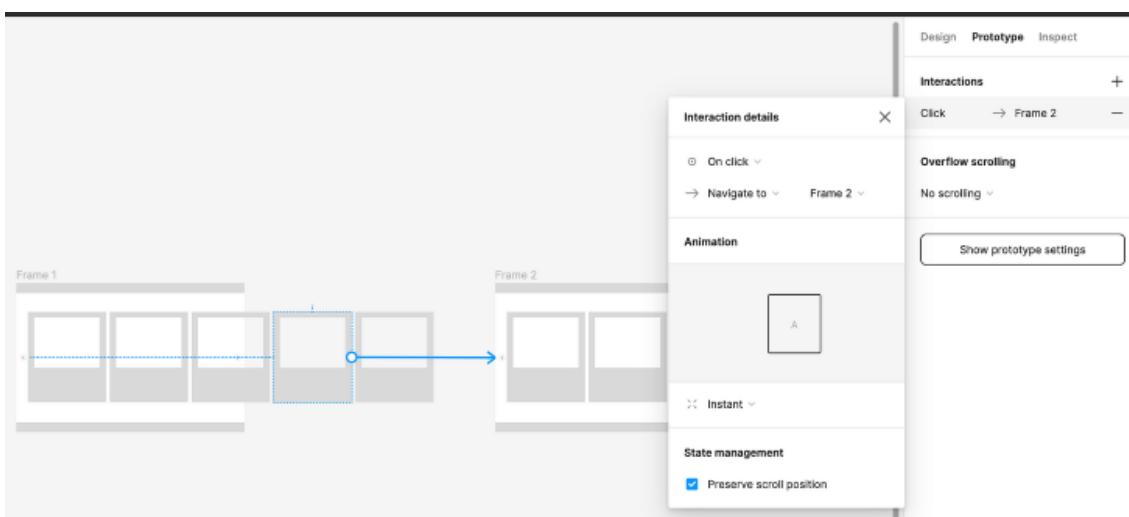
Di panel Interaction Detail, di bawah State Management, opsi Preserve Scroll Position dibiarkan tidak dicentang:



Tanpa mencentang **Preserve scroll position**, Frame 2 akan dimuat dari atas frame setelah card dipilih, membawa prototipe kembali ke depan carousel dan mencegah pengguna mengalami interaksi yang diinginkan sebagai akibatnya:

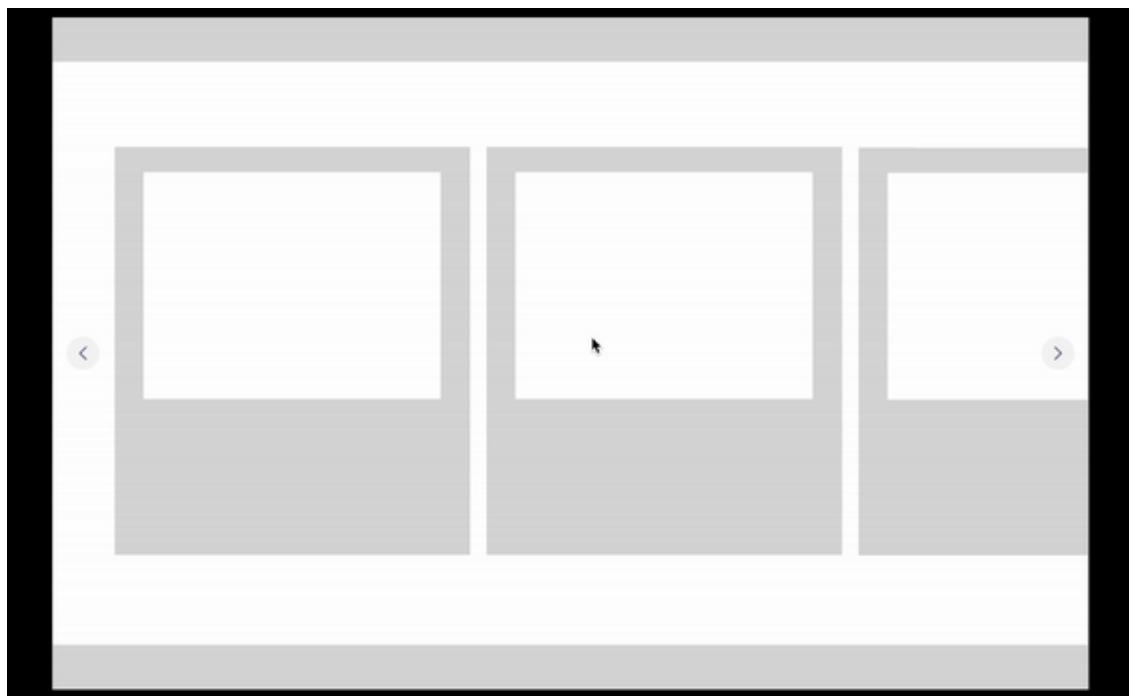


Sekarang, mari kita centang **Preserve scroll position** untuk melihat apa yang terjadi ketika kartu dipilih:



Dengan **Preserve scroll position** dicentang, Frame 2 akan dimuat dari posisi gulir terakhir Frame 1.

Pengguna sekarang dapat melihat interaksi yang diinginkan sebagai hasil pemilihan card. Dengan **Preserve scroll position**, Anda dapat meningkatkan prototipe Anda untuk mengomunikasikan interaksi realistik kepada pemangku kepentingan:



## Penutup

Figma menawarkan fitur pembuatan prototipe canggih yang akan membuat desain Anda terlihat bersinar. Konfigurasi overflow scrolling horizontal dan vertikal dapat dengan mudah diterapkan untuk menyampaikan banyak pesan sekaligus dengan cara yang berbeda.

Selain itu, fitur seperti memotong konten, memperbaiki posisi objek, dan mempertahankan posisi gulir dapat memastikan bahwa desain Anda dapat disajikan dengan interaksi pengguna yang realistik pada saat Anda menampilkannya kepada pemangku kepentingan.

Dengan fitur pembuatan prototipe Figma, Anda juga dapat mempresentasikan desain Anda pada berbagai perangkat yang berbeda. Baik Anda seorang desainer profesional atau seorang beginner, fitur-fitur ini dapat meningkatkan prototipe Anda secara signifikan dan membantu Anda menyajikan desain yang lebih sempurna.

Demikian penjelasan tentang cara membuat dan menggunakan overflow scrolling pada aplikasi Figma. Mudah-mudahan apa yang telah dipelajari dapat bermanfaat dan membantu Anda untuk menghasilkan desain UI/UX yang canggih sekaligus realistik.

