

BAHAN BACAAN

Pengenalan *Tools* Figma


A. Pengenalan *tools* figma

a. Menu



Gambar 1

Toolbar Menu yang ada di atas aplikasi Figma

Klik ikon  menu untuk mengakses menu utama. Menu berisi fitur pencarian Figma dan berbagai fungsi lainnya yang diatur dalam menu. Cari berdasarkan nama, atau telusuri menurut bagian umum (misalnya *file*, *Edit*, *View*, dll).

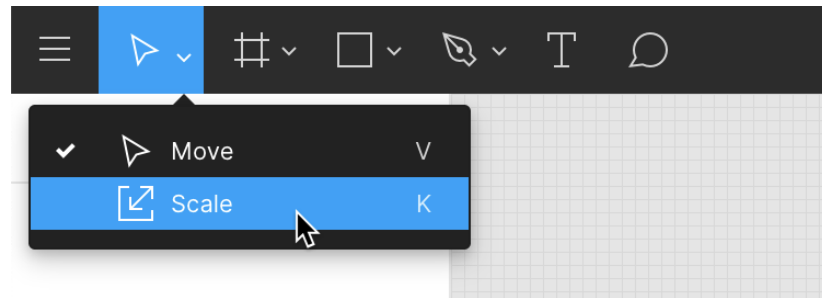
- **Back to Files:** Buka file Browser di lokasi saat ini.
- **File:** Melakukan izin tingkat *file*, termasuk mengimpor dan mengeksport.
- **Edit:** Mengakses fungsi *undo/redo*, *copy/paste*, dan pilihan lanjutan.
- **View:** Mengontrol pengaturan tampilan untuk kisi dan penggaris tata letak, melakukan fungsi *zoom*, dan menavigasi dalam *file*.
- **Object:** Terapkan fungsi tingkat objek seperti pengelompokan, pembungkahan, rotasi, dan lainnya.
- **Text:** Memformat teks dengan huruf tebal atau miring, dan mengatur ukuran, tinggi, dan spasi.
- **Arrange:** Merapikan objek dengan fungsi *alignment* dan distribusi.
- **Plugins:** Lihat, kelola, dan jalankan *plugin* apa pun yang telah terinstal.
- **Integrations:** Lihat, kelola, dan gunakan aplikasi apa pun yang telah disambungkan.

- **Preferences:** Tools untuk menyesuaikan preferensi yang diinginkan
- **Libraries:** Buka modal Perpustakaan.

b. *Tools*

Fitur ini digunakan untuk mengakses alat secara cepat yang paling sering digunakan: bingkai, bentuk, teks, dll.


a. *Move and Scale tools*



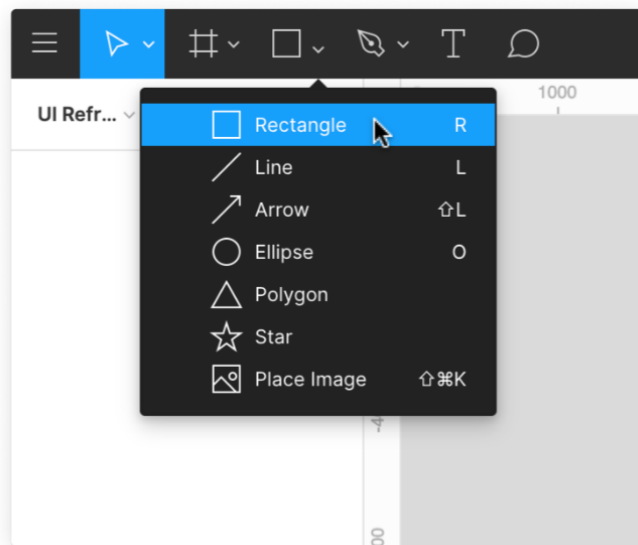
Gambar 2
Tampilan menu *move and Scale tools*

Saat membuka file di Editor, Figma akan memilih *Move Tool* [Tombol “V”] secara *default*.

Alat Pindahkan memungkinkan untuk memilih dan menyusun ulang lapisan di Panel Lapisan, atau memindahkan objek di sekitar kanvas.

Klik  panah ke kanan *Move Tool* untuk mengakses alat **Skala** [Tombol “K”]. Ini memungkinkan untuk mengubah ukuran seluruh objek atau lapisan.

b. *Shape tools*



Gambar 3

Tampilan menu *Shape Tools*

Selain menggambar bentuk menggunakan *Pen Tool*, ada sejumlah bentuk *default* yang dapat digunakan di Figma. Klik menu tarik-turun untuk memilih dari:

- Persegi Panjang [Tombol “R”]
- Garis [Tombol “L”]
- Anak panah [Tombol “Shift + L”]
- Elips [Tombol “O”]
- Poligon
- Bintang
- Gambar Tempat [Tombol “Shift + Ctrl + K”]/ [Tombol “*Option* + Cmnd + K”]

c. *Pen and Pencil tools*

Alat **Pena** [Tombol “P”] memungkinkan dalam membuat bentuk dan ikon khusus. Bangun Jaringan Vektor yang kompleks menggunakan jalur vektor, titik jangkar, dan kurva bezier.

Alat **Pencil** memungkinkan dalam untuk menambahkan gambar tangan atau anotasi ke file desain.

d. *Text tool*

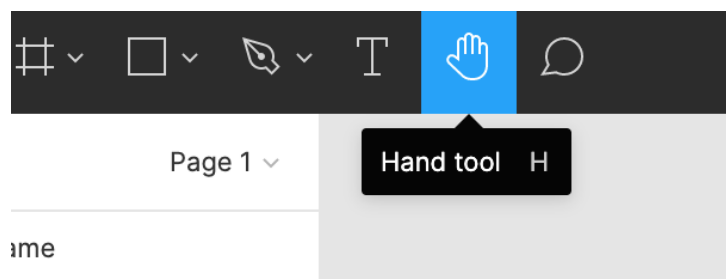


Gambar 4
Tampilan menu *text tool*

Teks adalah salah satu komponen penting dari desain antarmuka. Segala sesuatu mulai dari penempatan dan pengaturan teks, hingga pemilihan *font*, memiliki peran untuk dimainkan. Pilih alat Teks dari *Toolbar*, atau tekan [Tombol “T”] tombol untuk menambahkan lapisan teks ke file.

- Klik sekali di kanvas untuk menambahkan lapisan teks yang tumbuh secara horizontal
- Klik dan seret untuk membuat lapisan teks yang ukurannya tetap

e. *Hand tool*




Gambar 5
Tampilan menu *hand tool*

Hand Tool memungkinkan untuk mengklik di dalam file tanpa secara tidak sengaja mengaktifkan garis *hover*, membuat pilihan, atau memindahkan objek.

Jika menggunakan Figma pada perangkat dengan layar sentuh, *Hand Tool* memungkinkan untuk menggeser file menggunakan jari. Tips : Tekan dan tahan [Space] bilah untuk mengaktifkan *Hand Tool*.


f. **Comment tool**

Itu  **Alat komentar** memungkinkan untuk bertukar ide dengan cepat dengan kolaborator. Gunakan komentar untuk menanggapi umpan balik, sesuaikan desain, dan ulangi lebih cepat – semuanya dari file desain asli.

g. **Contextual tools**

Saat memiliki lapisan atau objek yang dipilih, akan terlihat alat Kontekstual di tengah bilah alat. Alat mana yang dilihat di sini akan bergantung pada pilihan spesifik pengguna.

h. **Edit Object**

Klik  Edit ikon Objek untuk masuk ke mode Edit Vektor. Ini memungkinkan untuk menambahkan, menghapus, atau menyesuaikan titik jangkar individu dalam jalur vektor.

Opsi ini hanya akan tersedia bila pengguna memilih satu jalur vektor. Pelajari lebih lanjut tentang bekerja dengan Jaringan Vektor. Atau, klik tombol *[Enter]/[Return]* untuk masuk ke mode Edit Vektor.

i. **Reset Instance**

Akan muncul; opsi ini saat pilihan pengguna menyertakan *Instance*

Komponen dengan override. Klik  Setel ulang ikon instans untuk menyetel ulang *Override* dan memulihkan Komponen utama.

j. **Create Components**

Komponen adalah elemen yang dapat digunakan kembali di seluruh desain. Mereka membantu membuat dan mengelola desain yang

konsisten di seluruh proyek. Klik  Buat ikon Komponen untuk membuat Komponen dari pilihan yang telah dipilih.

Jika memilih lebih dari satu lapisan atau bingkai, gunakan panah di sebelah ikon untuk memilih cara membuat Komponen:


- *Create Component* : Buat satu Komponen dari pilihan pengguna.
- *Create Multiple Components*: Buat Komponen untuk setiap lapisan atau bingkai dalam pilihan.

MacOS : [Tombol “Ctrl + Cmd + K”]

Windows : [Tombol “Ctrl + Alt + K”]

k. ***Use as Mask***

Masker memungkinkan untuk menampilkan atau menyembunyikan

bagian tertentu dari lapisan atau objek. Klik  Ikon topeng untuk membuat topeng dari pilihan saat ini.

MacOS : [Tombol “Ctrl + Cmnd + M”]

Windows : [Tombol “Ctrl + Alt + M”]

l. ***Boolean Operations and Flatten Selection***

Gabungkan layer bentuk menggunakan operasi *Boolean*, atau dengan meratakan seleksi :

- *Union Selection* : Menggabungkan jalur vektor yang tumpang tindih menjadi satu jalur.
- *Subtract Selection* : Hapus jalur yang tumpang tindih dari lapisan dasar.
- *Intersect Selection* : Buat satu jalur dari jalur yang tumpang tindih.
- *Exclude Selection* : Buat satu jalur dari bagian lapisan yang tidak tumpang tindih.
- *Flatten selection* : Buat satu layer dari seleksi.

MacOS : [Tombol “Cmnd + E”]

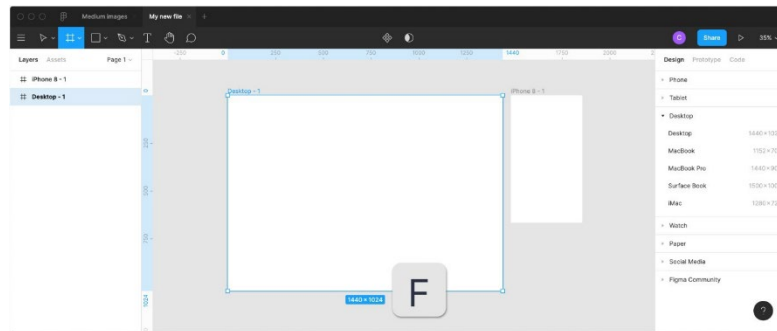
Windows : [Tombol “Ctrl + E”]

B. Bagaimana langkah – langkah membuat desain UI/UX pada Figma

1. **Menyiapkan bingkai baru (*Artboards*)**

Tekan A atau F untuk melihat semua opsi bingkai di panel properti di sisi kanan dan pilih ukuran yang ingin dikerjakan atau cukup gambar bingkai sendiri. Pengguna dapat bekerja pada 1x (artinya ukuran piksel sebenarnya) karena tidak ada penurunan kualitas saat mengubah ukuran. Pengguna

masih dapat mengekspor aset dengan ukuran lebih besar yang mungkin diperlukan.



Gambar 6

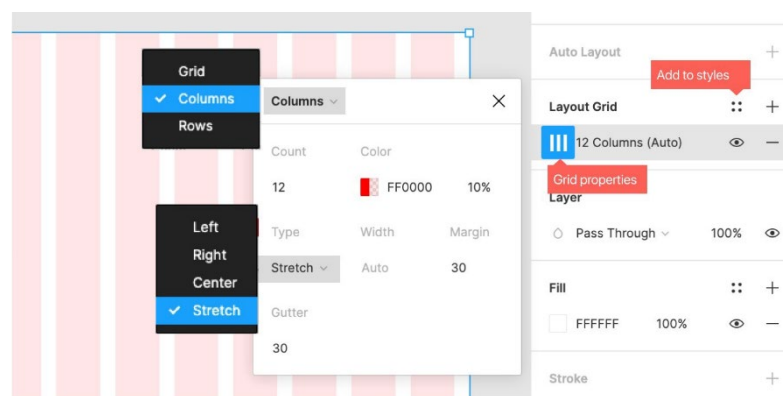
Tekan “F” untuk mengatur bingkai baru

Tidak seperti papan seni tradisional, pengguna dapat menyusun bingkai di dalam satu sama lain. Ini memungkinkan untuk membuat desain yang lebih kompleks yang berinteraksi satu sama lain. Lebih lanjut tentang ini nanti.

2. Kolom kisi dan tata letak

Untuk seluler, dapat menggunakan kisi **8 point grid**. Untuk Web, ini bukan tentang spasi dan lebih banyak tentang kisi-kisi tata letak sehingga dapat memulai dengan aman dengan kisi bootstrap 12 kolom yang populer. Atau sedikit lebih modern dengan favorit pribadi saya, *CSS Grid* kustom.

Sesuaikan kisi di **grid properties menu** di sisi kanan. Pengguna dapat beralih dari kisi ke kolom atau baris dan juga membuatnya *fixed* (kaku) atau



Gambar 7

Gambaran membuat kisi, kolom & baris

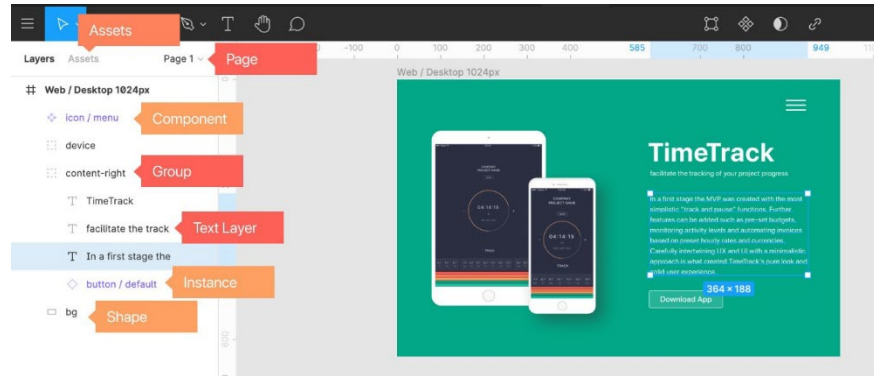
fluid dan mengatur margin dan **gutter** sesuai kebutuhan.

Hal hebat tentang kisi dan kolom di Figma adalah dapat mengatur beberapa kisi dan menyimpannya. Ini adalah fitur yang berguna untuk

mengadaptasi tata letak ke berbagai perangkat, membaginya dengan anggota tim, atau hanya menggunakannya kembali di proyek lain.

3. *Layers and groups*

Seperti *Sketch*, di sisi kiri layar terdapat panel lapisan.



Gambar 8

Tampilan panel lapisan di sisi kiri

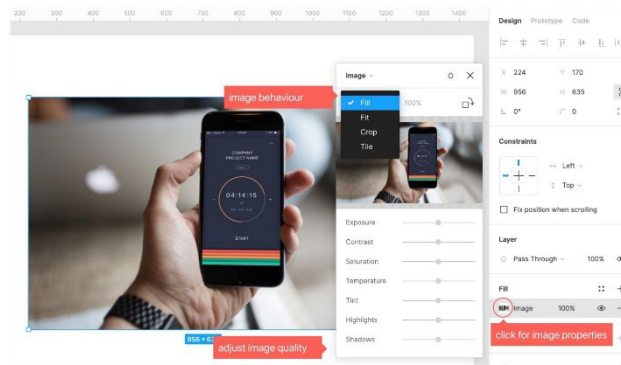
- Layers** : Setiap elemen baru yang ditambahkan membuat lapisan secara otomatis. Sehingga dapat mengatur ulang lapisan dengan *drag and drop*.
 - Group layers** : Pastikan untuk mengelompokkan lapisan (pilih lapisan dan tekan Cmd+G/Ctrl=G) agar *file* tetap teratur.
 - Pages** : Mengatur bagian atau area yang berbeda dari desain.
 - Assets** : Tempat komponen disimpan
 - Nested Frames** : *Tools* yang digunakan dalam membuat bingkai bersarang. Ini berguna saat menyusun dan membuat prototipe.
- ### 4. *Vector shapes*

Figma menggunakan sesuatu yang disebut *Vector Networks*, yang memungkinkan pembuatan bentuk kompleks.

Untuk bentuk default, pilih dari menu atas atau cukup tekan R (persegi panjang) L (garis), atau O (elips) dan mulai menggambar bentuk. Tahan shift untuk menjaga proporsi tetap di tempatnya. Setiap bentuk secara otomatis membuat lapisannya sendiri.

5. *Images*

Di Figma, gambar selalu ditempatkan di dalam bentuk (seperti topeng) . Untuk mengubah perilaku gambar, buka *Fill* di jendela properti sebelah



Gambar 9
Gambar di Figma

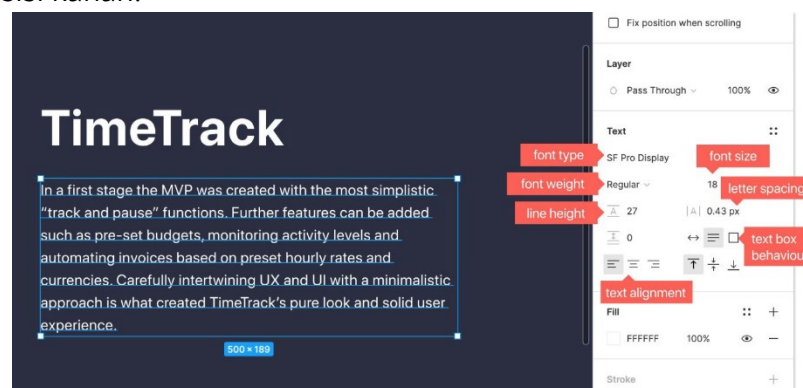
kanan dan buka properti gambar.

Di *dropdown* terdapat pilihan, sebagai berikut :

- **Fill** : Gambar akan mengisi wadah.
- **Fit** : Saat mengubah ukuran gambar tidak akan pernah dipotong atau disembunyikan
- **Crop** : Gambar ke ukuran dan pilihan yang dibutuhkan.
- **Tile** : Mengulangi gambar asli seperlunya, dan Anda dapat menyesuaikan ukurannya.

6. Typography

Tekan T , untuk menggambar jendela teks, atau cukup klik dan mulai mengetik. Pengguna dapat mengatur semua properti teks pada menu properti sisi kanan.



Gambar 10
Tampilan pengaturan Teks di Figma

Perilaku kotak teks seperti lebar otomatis, tinggi otomatis, dan ukuran tetap akan relevan setelah kita membicarakan tentang perubahan ukuran otomatis nanti.

Elemen Dalam Desain

Menurut Aryo Sunaryo (2002 : 5), mengatakan bahwa dalam menciptakan bentuk, berupa memilih unsur-unsur rupa, memadukan dan menyusunnya agar di peroleh bentuk yang menarik, memuaskan atau membangkitkan pengalaman visual tertentu. Tujuan mengorganisasikan unsur-unsur rupa adalah untuk mewujudkan nilai estetis. Unsur-unsur rupa tersebut antara lain:

1. Titik / Point

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya di anggap tidak berarti. Titik cenderung di tampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2. Garis / Line

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain di kenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Garis dapat di tampilkan dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag dan lainnya.

3. Bidang / Field

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Di tinjau dari bentuknya, bidang bisa di kelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non geometri/tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah di ukur keluasannya, sedangkan bidang non geometri merupakan bidang yang relatif sukar di ukur keluasannya.

4. Ruang / Space

Ruang dapat di hadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat di raba tetapi dapat di mengerti.

5. Ukuran / Size

Ukuran adalah unsur lain dalam desain grafis yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan objek manakah yang kita mau tonjolkan karena dengan menggunakan unsur ini seorang desainer grafis akan dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada objek desain sehingga orang akan tahu skala prioritas objek yang akan dilihat terlebih dahulu dibandingkan yang lainnya, misalnya saja untuk ukuran suatu judul akan lebih besar dari skala objek yang lainnya.

6. Warna / Color

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah Hue (spektrum warna), Saturation (nilai kepekatan) dan Lightness (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100, hal yang paling menentukan adalah lightness.

7. Tekstur / Texture

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan pengelihatannya. Sementara itu pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil pengelihatannya dan peraba.

8. Huruf / Typography

Dalam dunia desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.