

MODUL PRAKTIKUM

# DESAIN GRAFIS

APLIKASI FIGMA



M. DEDY ROSYADI



UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN  
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
TEKNIK INFORMATIKA

## **ATURAN KEGIATAN PRAKTIKUM**

### **PELAKSANAAN**

1. Berpakaian rapi selama mengikuti kegiatan praktikum.
2. Mengikuti kegiatan praktikum dari awal sampai selesai.
3. Diwajibkan membawa laptop selama kegiatan praktikum.

### **PERSIAPAN PRAKTIKUM**

1. Install/update aplikasi browser seperti Google chrome, Mozilla Firefox atau Microsoft Edge.
2. Aplikasi figma dapat dibuka melalui link berikut ini  
[www.figma.com](http://www.figma.com)
3. Selama mengikuti kegiatan praktikum diharapkan koneksi internet dapat berjalan dengan lancar.

**Deskripsi singkat :**

Praktikum web desain ini menggunakan software figma yang dapat diakses secara online.

**Tujuan Akhir Praktikum :**

Setelah selesai mengikuti kegiatan praktikum, diharapkan mahasiswa dapat memahami cara penggunaan aplikasi figma beserta dengan fitur yang ada pada aplikasi figma untuk membuat desain web.

**Materi :**

1. Mengenal aplikasi figma
2. Membuat desain web menggunakan figma
3. Membuat aksi / interaction menggunakan figma
4. Membuat animasi sederhana menggunakan figma
5. Menampilkan hasil desain
6. Share hasil project figma

## **Pengertian Desain Grafis**

Desain grafis berasal dari dua kata, yaitu desain yang berarti “merancang” dan grafis yang berarti “gambar” yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan (berkomunikasi). Jadi, desain grafis adalah merancang komunikasi dengan menggunakan gambar.

Dalam pandangan ilmu komunikasi, desain grafis adalah metode menyampaikan pesan visual dengan bentuk teks dan gambar dari komunikator (orang yang menyampaikan pesan) kepada komunikan (penerima).

Menurut pakar semiotika visual Sumbo Tinarbuko, desain grafis disebut juga dengan desain komunikasi visual dan ungkatan data kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan layout.

## **Prinsip Dasar Desain Grafis**

Dalam membuat desain grafis terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu :

### 1. Kesatuan (Unity)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis diartikan sebagai konsistensi, keutuhan, atau ketunggalan yang merupakan pokok dari komposisi. Prinsip kesatuan juga dikaitkan sebagai prinsip hubungan, yaitu apabila salah satu atau beberapa unsur/element memiliki hubungan berupa warna,

bentuk, arah, dan lainnya, maka desain tersebut telah memenuhi prinsip kesatuan.

## 2. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan adalah dimana komponen desain memiliki tampilan yang seimbang antara warna, tulisan, maupun gambar.

- a. Keseimbangan simetris : objek disusun disebelah kiri dan sebelah kanan sama dalam bentuk, ukuran, bangun dan letaknya.
- b. Keseimbangan asimetris : diperoleh jika bentuk, bangun, garis, ukuran, volume diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan keseimbangan simetris.
- c. Keseimbangan horizontal : keseimbangan yang diperoleh dengan menjaga keseimbangan bagian bawah dan bagian atas.

## 3. Ritme (Rhythm)

Irama dalam desain grafis adalah **pengulangan atau variasi pada unsur-unsur desain**. Irama bisa dihasilkan dari pengulangan unsur-unsur yang sama dengan cara yang konsisten, atau unsur-unsur yang berbeda (dari segi bentuk, ukuran, posisi, atau unsur) tapi membentuk pola berirama.

## 4. Penekanan (Emphasis)

Penekanan adalah cara untuk menentukan bagian mana yang menjadi prioritas atau fokus utama dalam sebuah desain.

## 5. Proporsi (Proportion)

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Dalam desain, proporsi digunakan sebagai skala untuk membandingkan tiap-tiap unsur.

## Teori Warna

Teori warna atau color theory adalah perpaduan sains, psikologi, dan emosi yang menjadikan warna sebagai aspek desain yang kuat. Teori warna merupakan seni dalam menggunakan warna yang menjelaskan bagaimana manusia memandang warna dan efek visual pencampuran warna.

Teori warna menjadi pedoman yang dipakai oleh desainer grafis untuk menentukan warna yang tepat. Dengan teori warna, desainer bisa memilih pasangan warna yang enak dipandang dan menyampaikan pesan dengan baik.

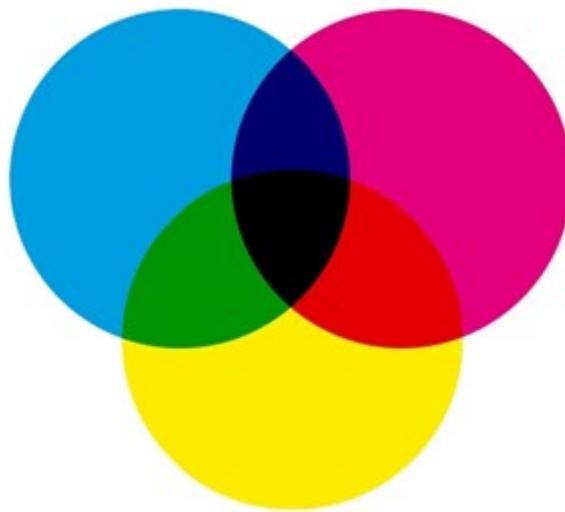
Seperti yang kita tahu, setiap warna mewakili suasana hati dan mempunyai arti tersendiri. Misalnya, warna merah mewakili keberanian dan kuning mewakili kehangatan. Jika salah memilih warna, arti yang tersampaikan juga salah.

Ada 2 teori yang dapat digunakan dalam pemilihan warna :

### 1. Roda Warna

Roda warna diciptakan oleh Sir Isaac Newton berdasarkan bagaimana cahaya memantulkan spektrum warna. Roda warna merupakan alat untuk memvisualisasikan hubungan antar warna. Roda warna terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier.

#### a. Warna primer



Warna primer membentuk dasar untuk semua warna lainnya. Setiap warna yang kita lihat, merupakan kombinasi dari warna ini. Secara tradisional, banyak yang menganggap bahwa warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Akan tetapi, penelitian menunjukkan bahwa warna primer adalah magenta, cyan, dan kuning.

b. Warna sekunder

Warna sekunder adalah warna yang tercipta saat warna primer dicampur. Ada tiga warna sekunder yaitu oranye, ungu, dan hijau. Oranye adalah percampuran antara warna merah dan kuning. Warna ungu adalah percampuran warna biru dan merah. Sedangkan, warna hijau adalah percampuran antara warna kuning dan biru.

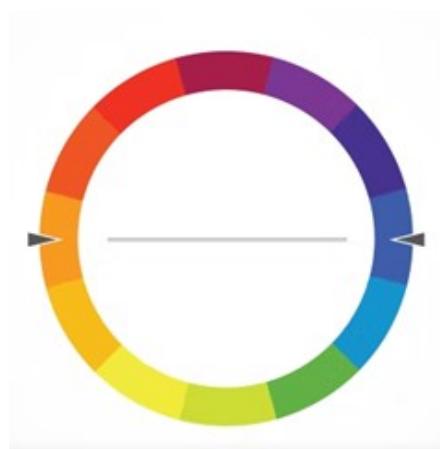
c. Warna tersier

Warna tersier adalah warna yang dibuat dari pencampuran warna primer dan sekunder. Contohnya adalah warna chartreuse yang merupakan pencampuran warna kuning dan hijau.

## 2. Skema Warna

Menggunakan roda warna, desainer mengembangkan skema warna untuk materi pemasaran. Skema warna merupakan cara menggunakan roda warna untuk memilih paduan warna yang harmonis.

### a. Warna Komplenter



Warna komplementer adalah warna yang berada pada posisi berlawanan pada skema warna. Contoh warna ini adalah oranye dan biru, merah dan hijau. Dua warna yang kontras dan tajam dapat membuat citra lebih menonjol.

### b. Warna Analog



Warna analog menampilkan tiga warna yang saling berdampingan pada skema warna. Warna analog menciptakan suasana yang sangat kohesif, terpadu dan menyenangkan mata.

c. Warna Triadik



Warna triadik berada tersebar secara merata di sekitar skema warna dengan bentuk segitiga sama sisi. Warna ini cenderung sangat cerah dan dinamis. Penggunaannya menciptakan kontras dan harmoni visual secara bersamaan.

## **Tipografi**

Tipografi pada dasarnya adalah teknik dalam memilih teks dalam proses desain grafis. Jadi **pengertian tipografi** secara umum adalah teknik dalam melakukan penyusunan huruf dan teks di dalam suatu pembuatan visual supaya dapat terbaca dan menarik untuk dilihat. Seni ini berkaitan erat dengan pemilihan jenis huruf atau yang dikenal dengan sebutan font.

Tipografi akan menentukan estetika di dalam suatu desain grafis. Oleh sebab itu, perlu kemampuan khusus untuk dapat menyusun tipografi yang menarik secara visual dan dapat diterima dengan baik oleh pembacanya.

Contoh tipografi yang mungkin sering ditemui adalah tipografi di desain poster dan kemasan. Ketika kalian menyaksikan tulisan di dalam suatu poster atau desain kemasan, maka itulah yang dinamakan dengan tipografi.

## **Elemen Tipografi**

### 1. Huruf Teks

Huruf teks adalah huruf yang dipilih untuk memberikan penjelasan tertentu. Jadi huruf teks ini sifatnya adalah pendukung dari huruf utama. Penyusunan huruf teks penting dilakukan supaya teks mudah dibaca dengan jelas.

Jadi usahakan agar dapat mempertimbangkan mengenai ukuran, warna, dan jenis font agar para pembaca dapat membaca dalam kondisi apapun.

## 2. Huruf Judul

Huruf judul adalah huruf utama dari suatu publikasi visual. Huruf judul umumnya memiliki ukuran yang lebih besar dari huruf teks. Jadi huruf judul ini juga perlu mempertimbangkan jenis font yang dipilih, ukuran, dan juga warna.

## Fungsi Tipografi

Ada beberapa fungsi yang dihasilkan dari pembuatan seni tipografi, yaitu :

### 1. Mudah dibaca

Mudah dibaca adalah salah satu fungsi utama dari tipografi. Jadi, tipografi dibuat supaya pembaca dapat dengan mudah memahami teks yang dituliskan. Di sini, pemilihan font, ukuran, dan warna akan sangat menentukan.

### 2. Menarik perhatian

Selain untuk memberikan kemudahan, tipografi juga berfungsi untuk menarik perhatian para pembaca. Tipografi ini bahkan lebih penting ketimbang ilustrasi dari suatu desain publikasi. Pasalnya, tujuan dari desain publikasi itu tercantum pada tipografi.

Oleh sebab itu, perlu penyusunan yang dapat menarik perhatian calon pembacanya.

### 3. Memperkuat tema visual

Tipografi juga menentukan kesan visual di dalam suatu desain grafis. Misalnya ketika ingin membuat poster yang bertemakan misteri. Pemilihan

font dan warna pun juga harus menyesuaikan dengan desain yang ada, agar kesan horor semakin kuat.

Namun berbeda ketika kita sedang membuat poster yang bertemakan horor, tetapi menggunakan warna font yang cenderung berwarna, tentunya akan menghilangkan kesan horor.

#### 4. Memperkuat karakter

Memperkuat karakter juga merupakan salah satu fungsi dari tipografi, terutama untuk pembuatan desain produk. Pemilihan jenis dan warna tipografi akan sangat menentukan karakter dari produknya.

Misalnya produk yang dikhususkan untuk laki-laki akan dibuat dengan jenis font yang tegak, tebal, dan tegas agar memperkuat karakter kelakilakian mereka.

### **Prinsip Tipografi**

#### 1. Readability

Readability maksudnya adalah tipografi harus dapat terbaca. Seperti diketahui, tujuan utama pembuatan tipografi adalah untuk memudahkan para calon pembacanya.

Oleh sebab itu, di dalam tipografi harus memenuhi prinsip readability. Readability ini sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu misalnya jenis font, jarak antar huruf, ukuran, sampai kombinasinya.

## 2. Legibility

Legibility pada dasarnya nyaris sama dengan readability, yaitu kemudahan untuk dibaca. Prinsip ini juga harus diterapkan supaya para pembaca dapat dengan mudah memahami apa isi teks.

Legibility ini dipengaruhi oleh jenis font dan ukurannya. Semakin mudah dibaca, maka tipografi akan semakin baik pula.

## 3. Visibility

Visibility maksudnya adalah tipografi dapat terlihat dalam jarak tertentu. Artinya, tipografi disarankan untuk jangan terlalu kecil supaya dapat terlihat oleh para pembaca sejauh apapun jarak penglihatannya. Selain itu, jenis font juga akan menentukan visibility, karena dalam beberapa kasus, memang tipografi terlihat dengan jelas, tetapi tidak bisa terbaca.

## 4. Estetika

Tipografi juga harus memenuhi prinsip estetika. Meskipun mungkin selera dan karakter tiap desainer pasti berbeda, tetapi ada estetika-estetika tertentu yang menjadi pakem di dalam tipografi.

Estetika ini akan sangat mempengaruhi keindahan dari tipografi sehingga dapat menarik perhatian orang. Semakin bagus tipografi dibuat, maka akan semakin membuat orang penasaran pula. Alhasil., tujuan dari tipografi pun akan terpenuhi.

## **Tips Penggunaan Tipografi :**

### **1. Pemilihan Jenis dan Warna Font**

Pemilihan font merupakan salah salah satu faktor yang akan sangat menentukan kesan dari tipografi. Oleh karena itu, usahakan untuk memilih font yang sesuai dengan tujuan dari desain yang diinginkan.

Sesuaikan pula, font dengan latar belakangnya. Hal ini berkaitan dengan warna dari teks, jadi apabila latar belakang berwarna gelap, maka usahakan agar teks menggunakan warna yang terang, pun sebaliknya.

### **2. Menentukan Ukuran**

Ukuran juga patut dipertimbangkan ketika sedang membuat suatu desain. Tentukan ukuran font sesuai dengan output yang akan dihasilkan. Misalnya untuk publikasi cetak, maka ukuran font juga usahakan yang cenderung besar. Ukuran font juga diusahakan jangan sampai terlalu kecil.

### **3. Pengaturan jarak antar teks**

Jarak antar teks atau spasi juga perlu diperhatikan agar tipografi lebih enak untuk dibaca. Usahakan agar spasi membuat tulisan lebih mudah untuk dibaca. Selain itu, berikan pula jarak teks dengan tepi dari desain agar tidak terlalu memenuhi desain utama.

## **Design Brief**

Apa pun proyek desainnya, jangan sampai kehilangan arah atau malah terbengkalai! Kehadiran brief desain sangat dibutuhkan agar proyek yang dikerjakan dapat membawa kesuksesan.

Desain brief adalah sebuah dokumen berisi detail inti proyek termasuk tujuan, lingkup, strategi, rencana teknis, dan masih banyak lagi. Anda juga bisa mendefinisikannya sebagai ringkasan proyek berisi informasi-informasi paling penting yang akan Anda butuhkan selama proses penggerjaan. Ringkasan proyek ini akan menjadi pegangan kedua belah pihak dalam melaksanakan isi kesepakatan. Project manager memerlukan ringkasan ini untuk menjelaskan ide design yang harus desainer buat. Di sisi lain, desainer juga memerlukannya untuk mengetahui apa yang project manager inginkan.

Desain brief adalah sebuah dokumen berisi detail inti proyek seperti tujuan, lingkup, strategi, rencana teknis, dan masih banyak lagi. Anda juga bisa mendefinisikannya sebagai ringkasan proyek berisi informasi-informasi paling penting yang akan Anda butuhkan selama proses penggerjaan. Ringkasan proyek ini akan menjadi pegangan kedua belah pihak dalam melaksanakan isi kesepakatan. Project manager memerlukan ringkasan ini untuk menjelaskan ide design yang harus desainer buat. Di sisi lain, desainer juga memerlukannya untuk mengetahui apa yang project manager inginkan.

Beberapa informasi penting dalam design brief :

1. Nama Perusahaan, produk, atau layanan

Desain brief harus mencakup informasi dasar seperti nama perusahaan, produk, jasa, atau layanan yang akan di-desain. Ini adalah fondasi dari proyek desain, dan desainer perlu tahu entitas apa yang akan mereka representasikan melalui desain mereka.

## 2. Tagline atau slogan

Tagline atau slogan perusahaan adalah elemen penting dalam branding. Desain brief harus mencakup tagline atau slogan yang akan ditempatkan di bawah logo. Ini membantu desainer memahami pesan yang ingin disampaikan perusahaan kepada audiens.

## 3. Penjelasan singkat tentang uniknya perusahaan

Sebuah desain brief harus menguraikan dengan jelas apa yang membuat perusahaan atau produk tersebut unik. Apa yang membedakan mereka dari pesaing? Ini adalah kesempatan untuk mengidentifikasi “unique value proposition” perusahaan yang akan tercermin dalam desain.

## 4. Tujuan proyek

Sebuah desain brief harus menguraikan dengan jelas apa yang membuat perusahaan atau produk tersebut unik. Apa yang membedakan mereka dari pesaing? Ini adalah kesempatan untuk mengidentifikasi “unique value proposition” perusahaan yang akan tercermin dalam desain.

## 5. Profil target audience

Memahami siapa yang menjadi target audiens sangat penting dalam desain. Desain brief harus mencakup profil audiens, seperti usia, gender, minat, dan preferensi. Dengan informasi ini, desainer dapat menciptakan desain yang lebih relevan dan menarik bagi target pasar.

## 6. Tone of voice

Tone of voice adalah cara komunikasi perusahaan dengan audiensnya. Apakah perusahaan ingin terlihat serius, ramah, atau kreatif? Ini juga

harus dijelaskan dalam desain brief. Tone of voice membantu menentukan gaya desain yang cocok.

Dalam mengeksplorasi apa saja isi desain brief, penting untuk diingat bahwa desain brief adalah alat komunikasi kunci antara klien dan desainer. Semakin rinci dan jelas informasi dalam desain brief, semakin baik desainer dapat memahami visi dan kebutuhan klien. Ini juga mengurangi risiko kesalahpahaman selama proses desain.

Selain itu, desain brief juga harus mengandung batasan-batasan proyek yang ada. Ini bisa mencakup anggaran, tenggat waktu, dan persyaratan khusus lainnya yang harus dipatuhi oleh desainer.

## Pengenalan Aplikasi Figma



### Deskripsi singkat aplikasi figma

Figma adalah sebuah *tools* desain yang digunakan untuk membuat desain *user interface*, website, dan aplikasi *mobile*. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur yang mendukung ilustrasi vektor, gambar bitmap, *typography*, dan juga animasi.

Figma digunakan oleh developer untuk mendemonstrasikan secara langsung hasil akhir dari kode yang sudah mereka buat sebelumnya untuk mengetahui bagaimana kode-kode tersebut akan bekerja ketika dieksekusi.

Selain itu, Figma juga mempunyai fitur yang memungkinkan kamu untuk membagikan hasil design mentah kepada orang lain, sehingga dengan adanya fitur ini akan memungkinkanmu untuk melakukan kolaborasi *project* dengan orang lain.

Figma dapat diakses dan digunakan di perangkat dengan OS Windows, Linux, dan MacOS.

Figma memiliki beberapa fungsi, antara lain :

1. Membuat wireframe/Low Fidelity design
2. Membuat tampilan UI/High Fidelity design
3. Membuat Prototype dan memperlihatkan hasil design
4. Mengedit gambar dengan fitur terbatas (tidak selengkap aplikasi seperti Adobe Photoshop)
5. Melakukan kolaborasi dengan designer lain maupun klien secara bersamaan
6. Membuat design untuk kebutuhan konten media sosial
7. Membuat design mockup aplikasi mobile maupun website
8. Brainstorming ide dengan FigJam

### **Fitur Utama Pada Figma**

Aplikasi Figma dibuat dengan memiliki beberapa fitur canggih yang membantumu untuk bekerja. Adapun beberapa nama fitur tersebut antara lain sebagai berikut.

#### 1. Prototype

Aplikasi Figma menyediakan fitur *prototype* dalam melakukan proses desain saat membangun *website* maupun aplikasi. Ada berbagai fitur *prototype* yang dapat kamu coba seperti GIF hingga ragam jenis interaksi yang dapat kamu coba.

#### 2. Desain

Figma menawarkan berbagai fitur desain yang menarik dan membuat desain yang kamu buat secara responsif dan otomatis menggunakan

*plugin*. Atribut *design* yang bisa kamu coba seperti *open type*, *pen tool modern*, *stretch to fill*, dan lainnya.

### 3. Collaboration

Selanjutnya, aplikasi Figma memiliki fitur *collaboration* yang dapat kamu gunakan ketika kamu bekerja dalam tim untuk membuat desain. Fitur ini akan memudahkan kamu bekerja sama dalam satu *page* yang akan otomatis tersimpan secara *realtime*.

### 4. Design System

Melalui fitur ini kamu dapat menikmati *library* dan aset yang lengkap dalam aplikasi Figma. Fitur ini akan memperlihatkan aksesibilitas dan elemen pendukung lainnya yang cukup lengkap untuk kamu coba.

## Kelebihan Figma

### 1. Membuat mockup dengan mudah

Kamu tidak perlu mengerti coding untuk bisa menggunakan Figma. Cukup dengan drag and drop objek ke dalam kanvas, kamu sudah bisa membuat prototype mu sendiri.

### 2. Interface yang sederhana

Jika dibandingkan dengan aplikasi sejenis seperti Photoshop, Figma jauh lebih mudah digunakan dan dimengerti bahkan oleh pemula sekalipun karena hanya memerlukan satu klik saja untuk menambahkan objek.

### 3. Dapat diakses melalui desktop dan smartphone

Kamu dapat mengakses file Figma dari manapun dan kapanpun ketika dibutuhkan. Karena saat ini Figma sudah mendukung untuk dapat diakses melalui desktop komputer maupun smartphone.

#### 4. Support di berbagai platform

Figma dapat digunakan di berbagai macam platform seperti Windows, iOS, android, macOS, dan Linux.

#### 5. Dapat disimpan sebagai PDF

Kamu dapat menyimpan hasil project dalam bentuk file PDF yang dapat diprint untuk kemudian diserahkan kepada klien.

### **Kekurangan Figma**

#### 1. Pilihan kustomisasi yang terbatas

Saat ini Figma belum bisa menambahkan custom shapes, gradients, dan juga pattern.

#### 2. Harus selalu terhubung ke jaringan

Untuk menggunakan Figma, kamu memerlukan jaringan internet karena Figma belum mendukung untuk bisa melakukan desain project secara offline.

#### 3. Tidak adanya version control

Sulit untuk melacak suatu perubahan di dalam project karena absennya fitur version control pada aplikasi Figma.

#### 4. Kelemahan dalam fitur kolaborasi

Figma memang memberikan kemudahan bagi desainer untuk melakukan kolaborasi ketika mengerjakan suatu project, namun kolaborasi hanya

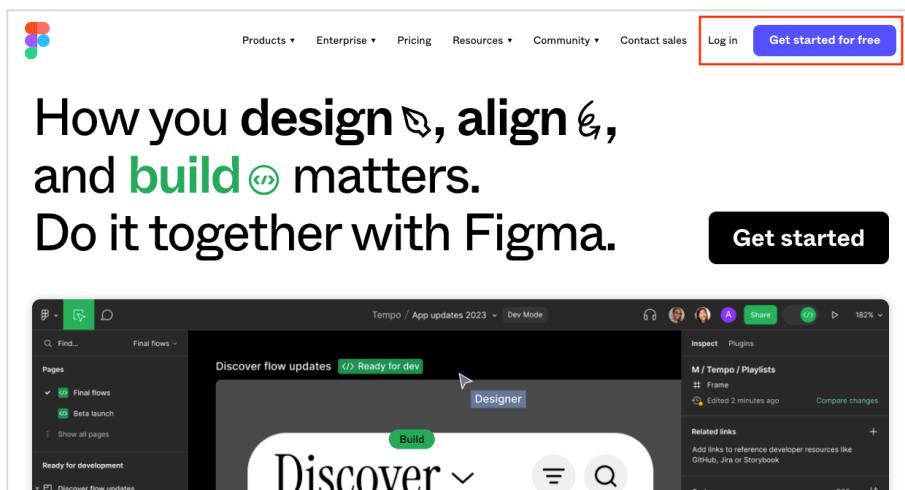
bisa dilakukan jika kedua belah pihak sama-sama menggunakan aplikasi Figma. Akan menjadi kendala jika salah satu pihak ternyata menggunakan aplikasi lainnya seperti misalnya Sketch atau Photoshop.

#### 5. Perlu sesekali untuk restart aplikasi

Sering kali terjadi crash dalam aplikasi. Untuk menghindarinya, kamu dapat menghentikan atau close aplikasi untuk sementara waktu dan dibuka kembali aplikasinya setelah beberapa saat kemudian.

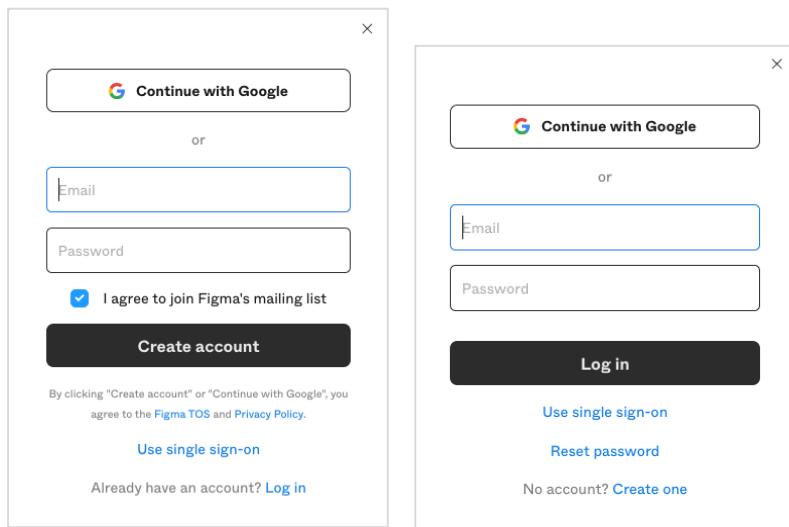
### Membuat Akun

Untuk membuat akun di figma cukup mudah caranya sama seperti mendaftar akun social media seperti instagram, facebook dan seperti aplikasi yang lain.



Masuk ke halaman website [www.figma.com](https://www.figma.com), kita bisa mendaftar menggunakan akun google yang kita punya.

atau jika sudah punya akun kita bisa login menggunakan akun google.

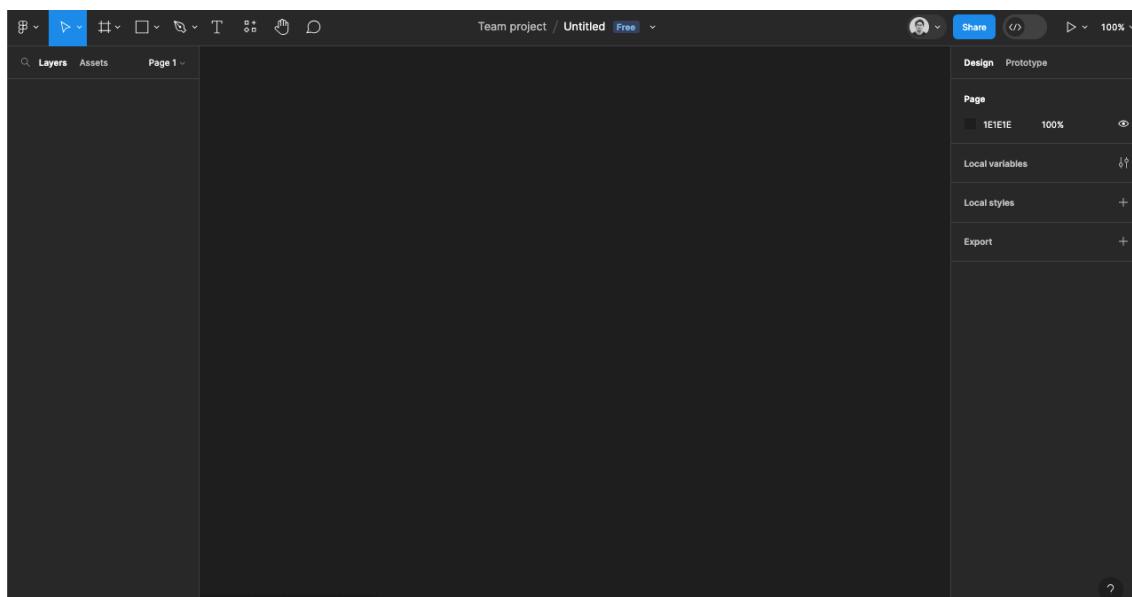


## Antar Muka Aplikasi Figma

Setelah berhasil login akan diarahkan kehalaman dashboard aplikasi figma, gambar berikut ini adalah tampilan dashboard user.

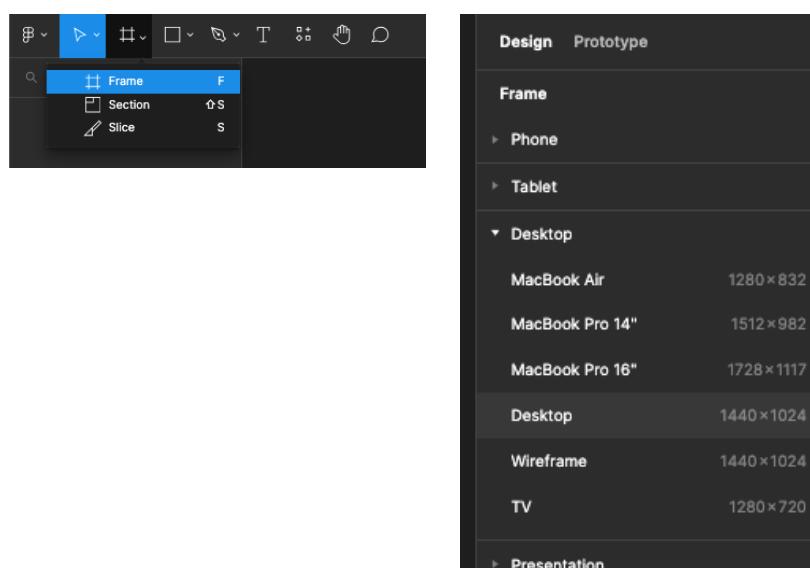
## Membuat project baru

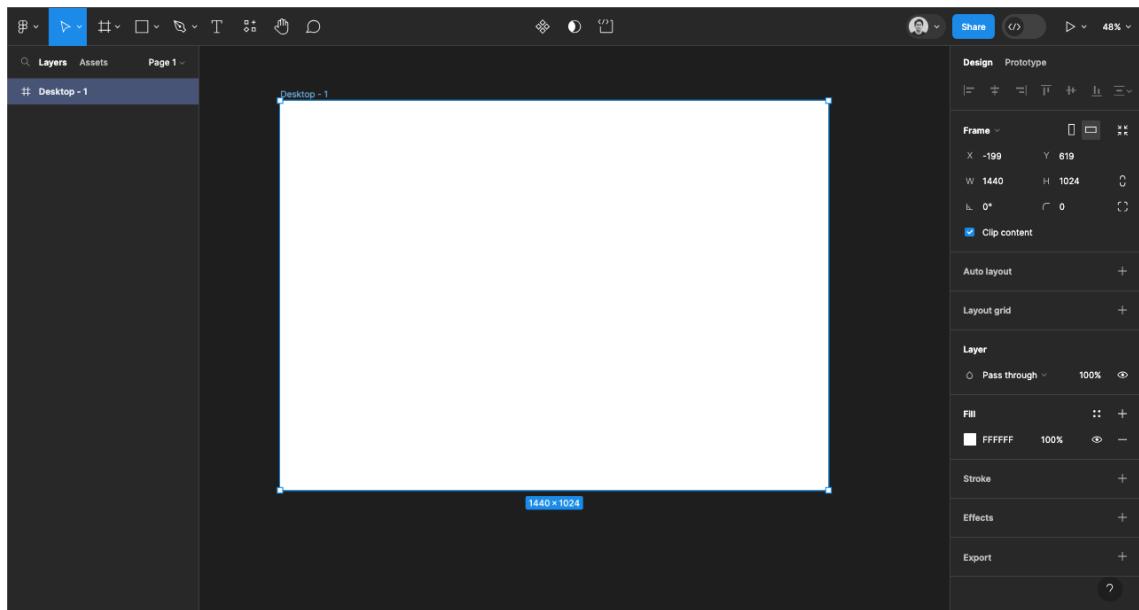
Pilih tombol + Design file untuk membuat file baru, setelah klik tombol tersebut kita diarahkan pada halaman lembar kerja kita.



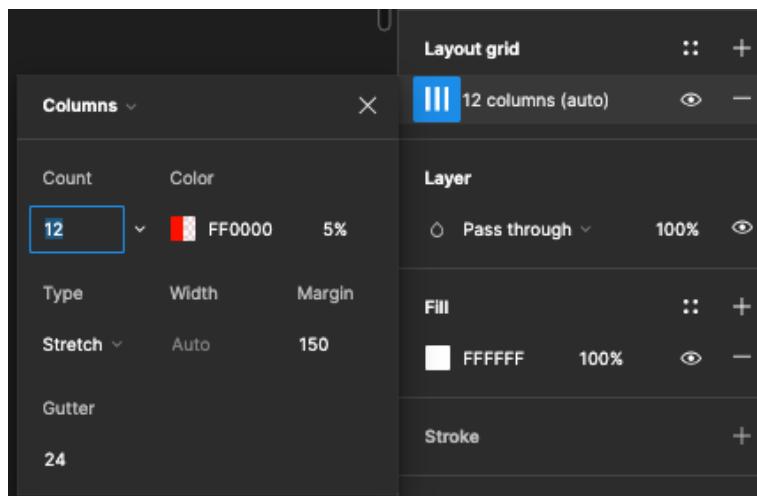
## Pengaturan dokumen kerja

Sebelum memulai membuat desain, kita akan membuat frame terlebih dahulu, kemudian kita pilih frame dengan ukuran desktop.

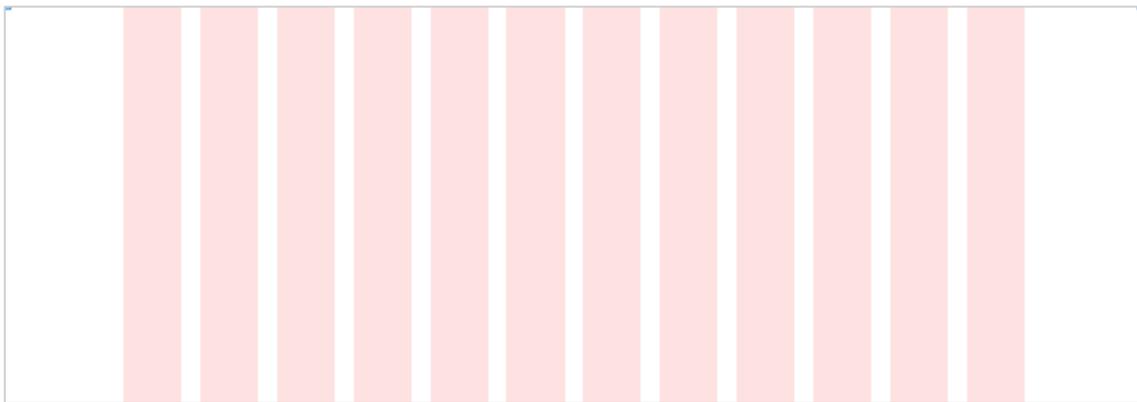




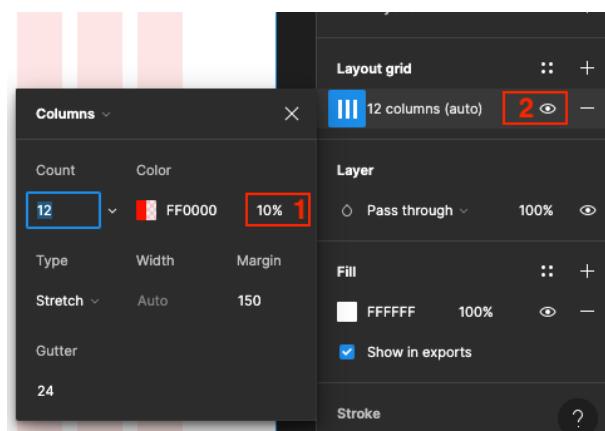
Lanjutkan dengan mengatur **column** agar desain yang kita buat menjadi lebih terstruktur. Berikut ini adalah pengaturan column pada figma yang akan kita gunakan.



Setelah selesai mengatur “columns” maka akan terlihat tampilan frame kita akan menjadi seperti gambar berikut ini.



Dapat terlihat jumlah garis dengan bentuk kolom berjumlah 12 dapat kita gunakan sebagai acuan untuk pembuatan layout desain..



Keterangan :

1. Pengaturan tingkat transparansi warna dari kolom.
2. Tombol untuk menampilkan/menyembunyikan kolom.

## Figma Plugin

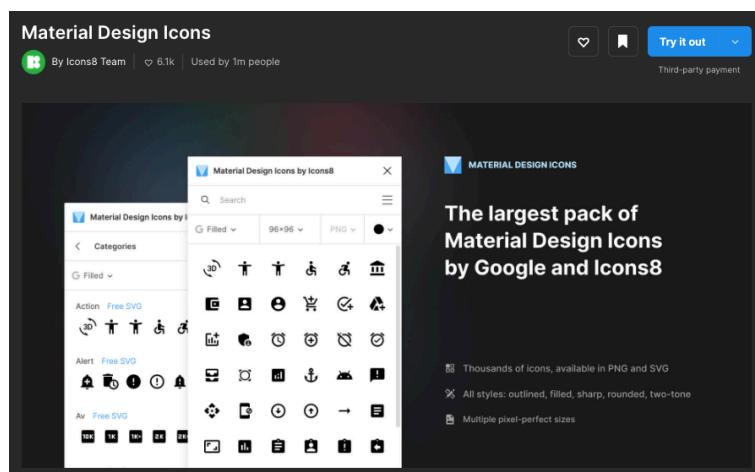
Sebelum melanjutkan membuat desain, kita akan melakukan installasi plugin untuk keperluan dalam pembuatan design.

Berikut adalah link plugin yang akan kita gunakan :

### 1. Material Design Icons

Digunakan untuk keperluan icon yang akan digunakan dalam desain.

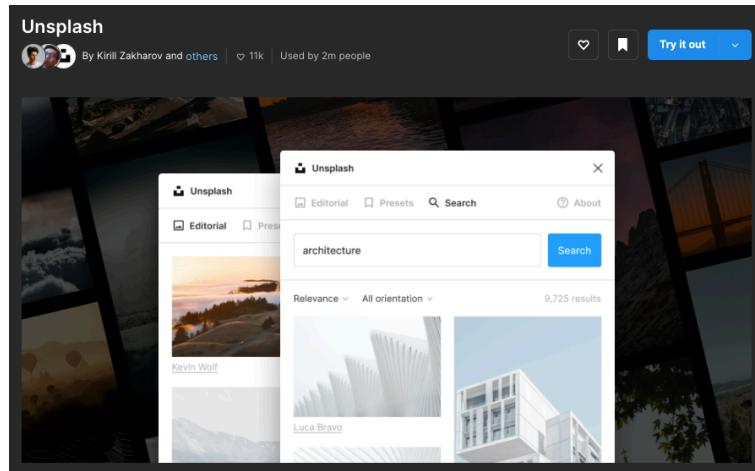
<https://www.figma.com/community/plugin/740272380439725040/material-design-icons>



### 2. Unsplash

Digunakan untuk mencari gambar yang akan digunakan dalam desain.

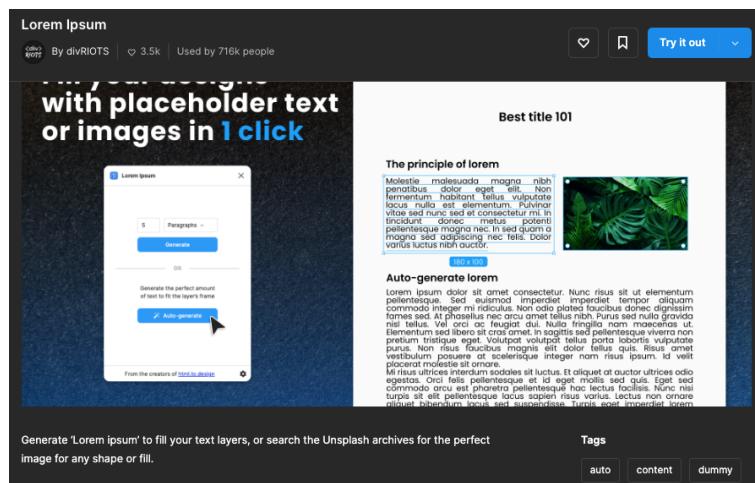
<https://www.figma.com/community/plugin/738454987945972471/unsplash>



### 3. Lorem Ipsum Generator

Digunakan untuk membuat teks acak yang sangat berguna untuk membuat paragraf.

<https://www.figma.com/community/plugin/736000994034548392/lorem-ipsum>

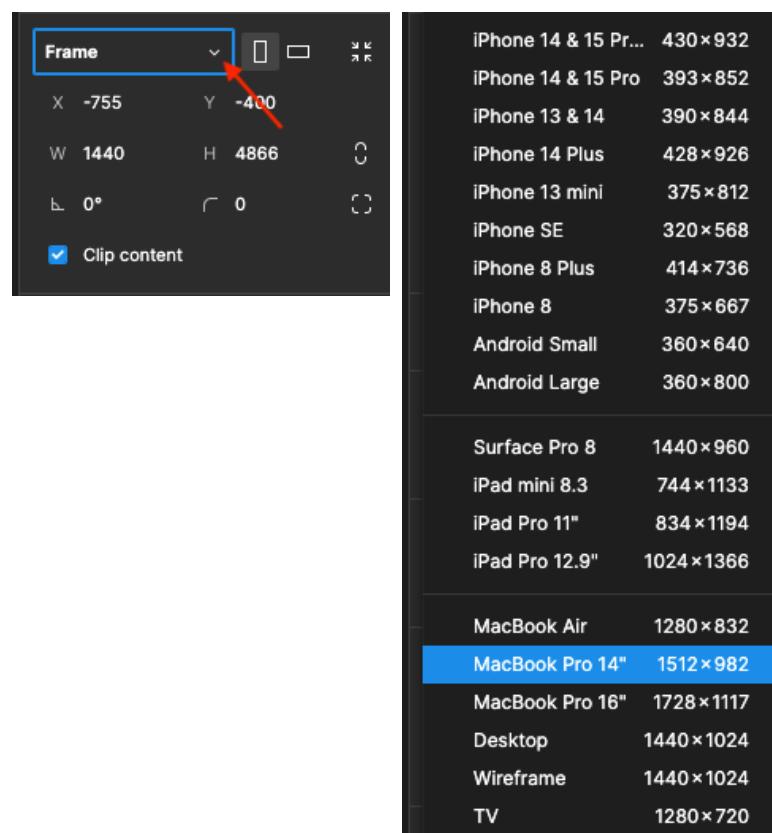


## Menggunakan Aplikasi Figma

Sebelum membuat desain web yang lebih kompleks, sebaiknya kita berkenalan dulu dengan beberapa bagian tools yang akan sering kita gunakan pada saat membuat desain.

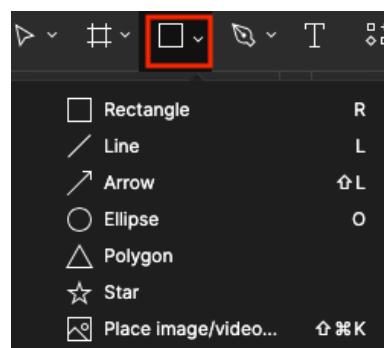
### a. Frame

Frame digunakan untuk membuat lembar kerja dengan ukuran layar device yang bisa kita atur sesuai dengan keperluan desain yang akan kita buat. Banyak pilihan jenis device yang dapat kita gunakan.



## b. Shape Tools

Elemen yang mempunyai bentuk dalam desain yang kita buat sebagian besar dibuat menggunakan shape tools, dalam tools ini terdapat bentuk dasar yang dapat kita gunakan untuk desain web yang akan kita buat.

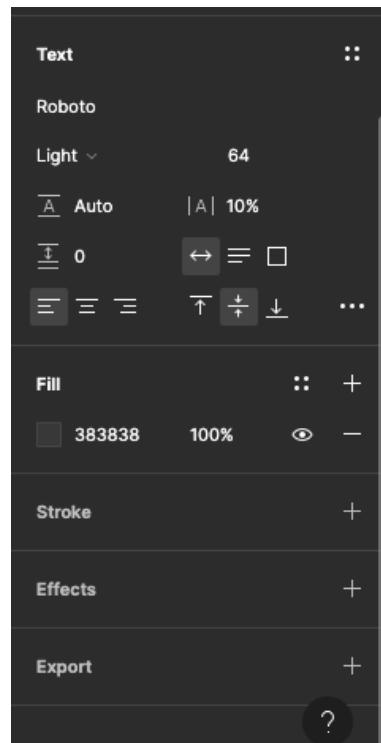


Contoh dari penggunaan dari shape tools adalah membuat tombol dengan menggunakan **rectangle**.



## c. Text Tools

Untuk memasukan tulisan dalam desain yang kita buat tentunya akan memerlukan text tools. Pada figma kita dapat mengatur banyak properties sesuai dengan keinginan kita.



Contoh sederhana dari penggunaan text tools yaitu membuat elemen paragraf dalam sebuah desain.

  Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Morbi lorem  
  curabitur aliquam id nisi feugiat. Tellus tortor purus  
  urna sed ante vitae auctor adipiscing. Sit suspendisse  
  felis dignissim ut est sed at nunc. Feugiat massa  
  interdum malesuada turpis. Cras in enim viverra  
  lobortis at id. Diam vitae cras tincidunt consectetur  
  suspendisse risus proin.

## Fitur Align

Align merupakan salah satu fitur yang ada di aplikasi figma, tools ini cukup penting dan sering digunakan untuk mengatur posisi objek pada figma. Berikut ini adalah beberapa pengaturan align pada aplikasi figma yang dapat kita gunakan.



**Align Left**

Membuat posisi objek menjadi rata kiri.



**Align Top**

Membuat posisi objek menjadi rata atas.



**Align Horizontal Center**

Membuat posisi objek menjadi rata tengah horizontal.



**Align Horizontal Vertical**

Membuat posisi objek menjadi rata tengah vertical.



**Align Right**

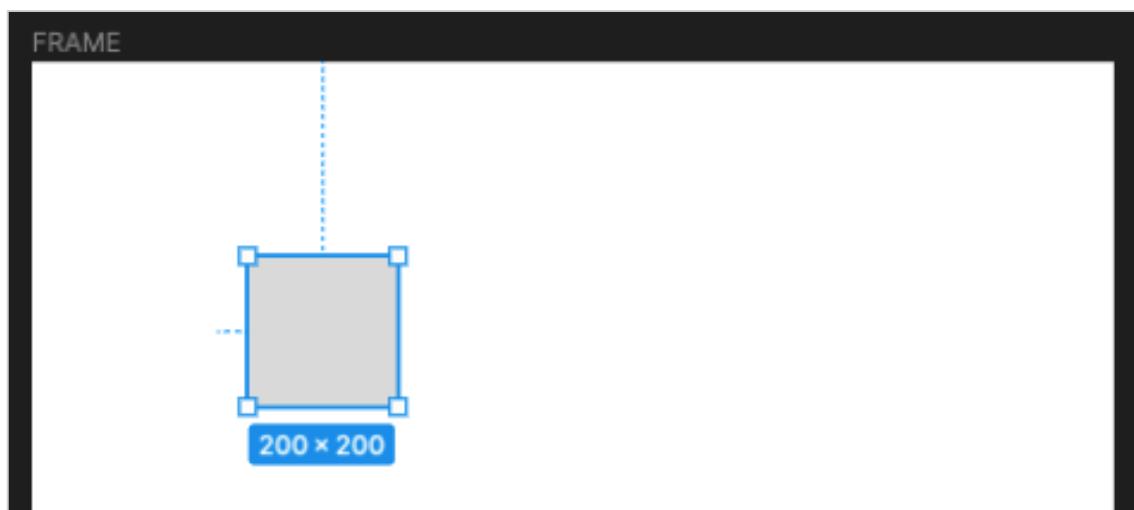
Membuat posisi objek menjadi rata kanan.



**Align Bottom**

Membuat posisi objek menjadi rata bawah.

Sebagai contoh silahkan buat rectangle, disini saya membuat rectangle dengan ukuran 200x200.



Untuk menggunakan fitur align, pilih object rectangle yang sudah kita buat tadi dan pilih tombol pengaturan align yang kita inginkan.

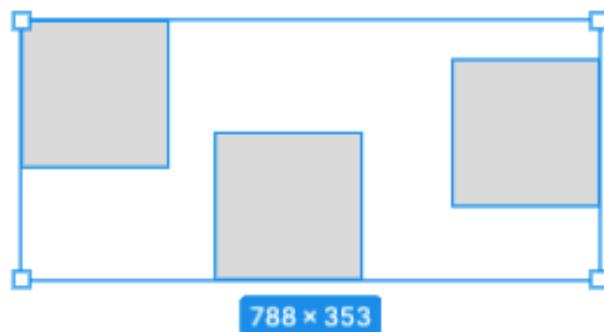


Sebagai contoh saya ingin melatakan object rectangle kebagian kiri frame, maka akan terlihat seperti gambar berikut ini.



Silahkan coba untuk tombol align yang lain dan perhatikan setiap perubahan yang terjadi pada object rectangle ketika tombol align kita pilih.

Selanjutnya kita akan mencoba mengatur beberapa object sekaligus agar menjadi sejajar. Tambahkan rectangle menjadi 3 seperti gambar berikut ini.



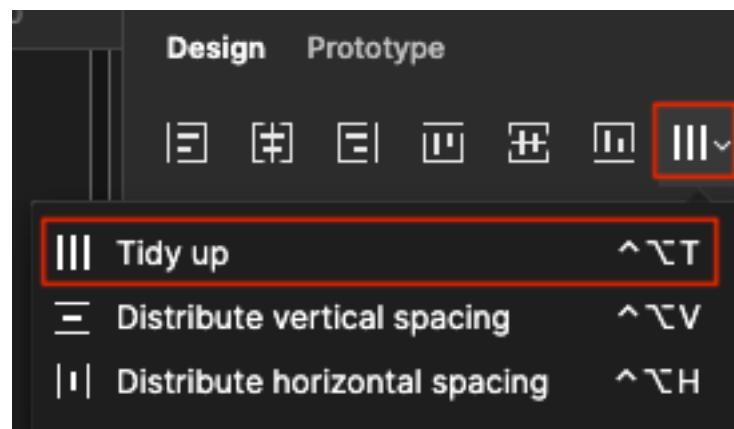
pilih tombol “**align vertical centers**” untuk membuat object menjadi sejajar.



Berikut ini adalah hasil dari pengaturan align vertical centers yang menghasilkan object sejajar hanya secara vertical.



Seleksi lagi object rectangle tersebut dan akan kita atur agar object memiliki jarak yang sama. Perhatikan gambar berikut ini untuk pengaturan align.



setelah memilih tombol align seperti instruksi diatas, maka hasil dari pengaturan tersebut menghasilkan posisi object seperti gambar berikut ini.



## Praktek Membuat Desain Halaman Web

Dalam praktek membuat desain web hampir semua elemen menggunakan beberapa tools yang sudah dijelaskan sebelumnya seperti rectangle, text, gambar yang sudah dilakukan pengaturan pada bagian propertis agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan kita.

Sebagai bahan latihan, pada praktikum ini kita akan membuat 2 halaman sederhana :

### 1. Halaman landing page

Halaman ini akan ditampilkan pada bagian awal. Pada halaman ini terdapat beberapa bagian yaitu :

- Header

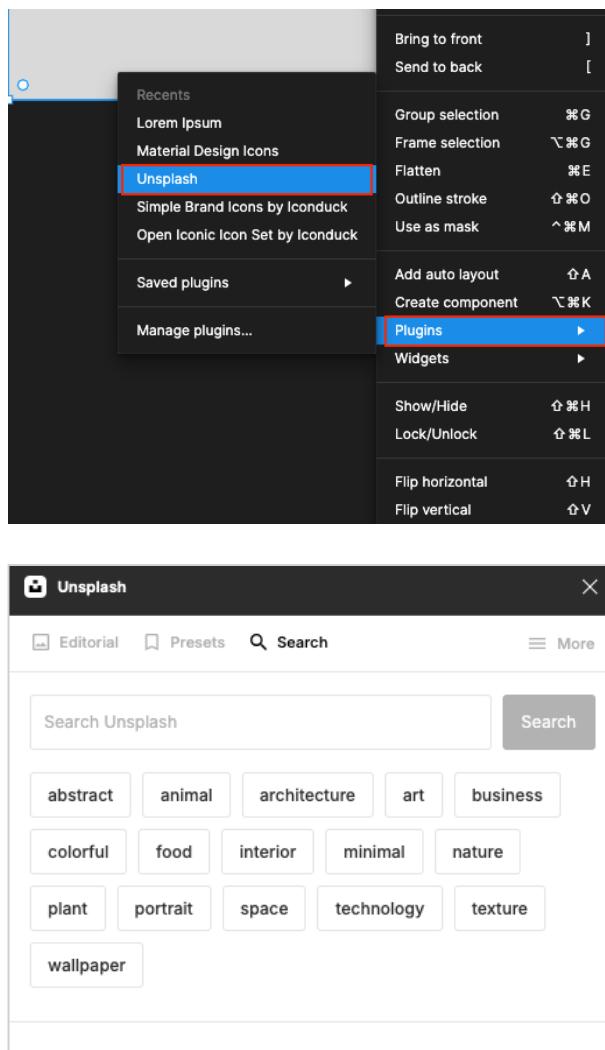


Keterangan :

Untuk membuat bagian header dapat diawali dengan membuat rectangle, silahkan atur lebar dan tinggi rectangle. Setelah itu kita bisa memasukan gambar kedalam bagian rectangle dengan cara sebagai berikut :

- Klik rectangle.
- Buka plugin unsplash untuk mencari gambar.

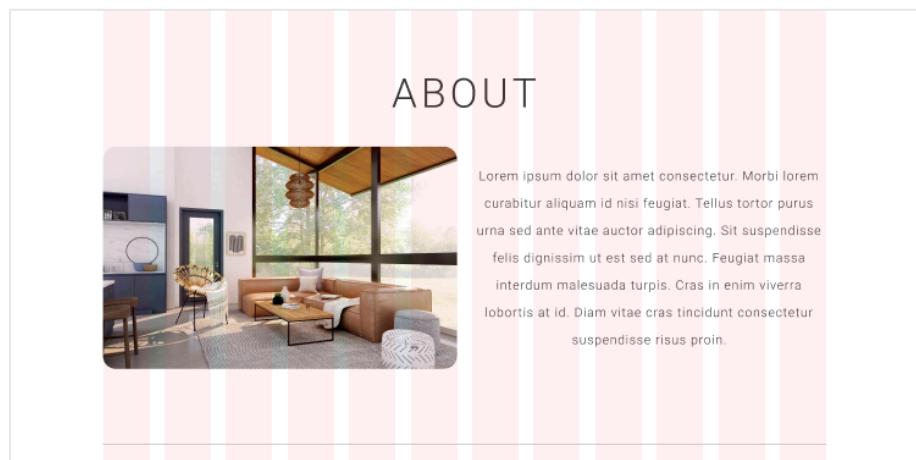
- Klik gambar yang sudah dipilih dan secara otomatis gambar akan masuk kedalam bagian rectangle.
- Klik 2 kali pada rectangle/gambar untuk melakukan pengaturan sampai mendapatkan posisi yang sesuai.



Setelah berhasil memasukan gambar, kita dapat menambahkan text untuk membuat navigasi dan text untuk bagian yang lainnya pada header.

Cara diatas dapat kita ulangi untuk memasukan gambar pada desain kita.

- About

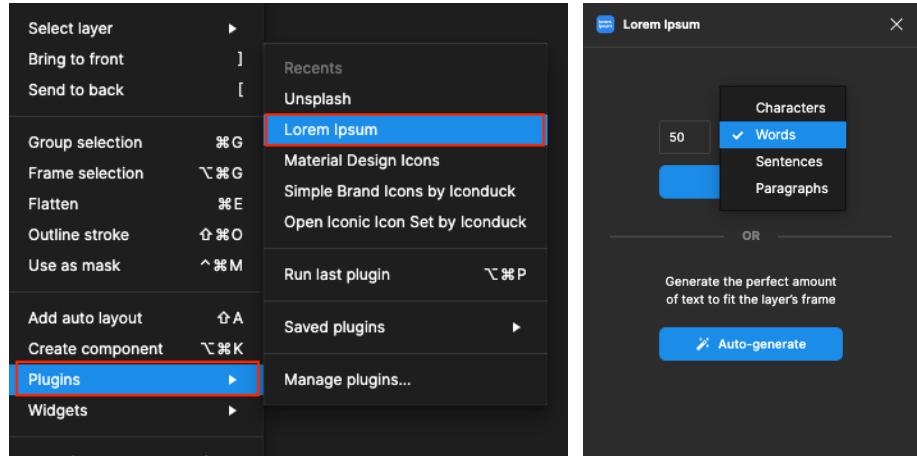


Keterangan :

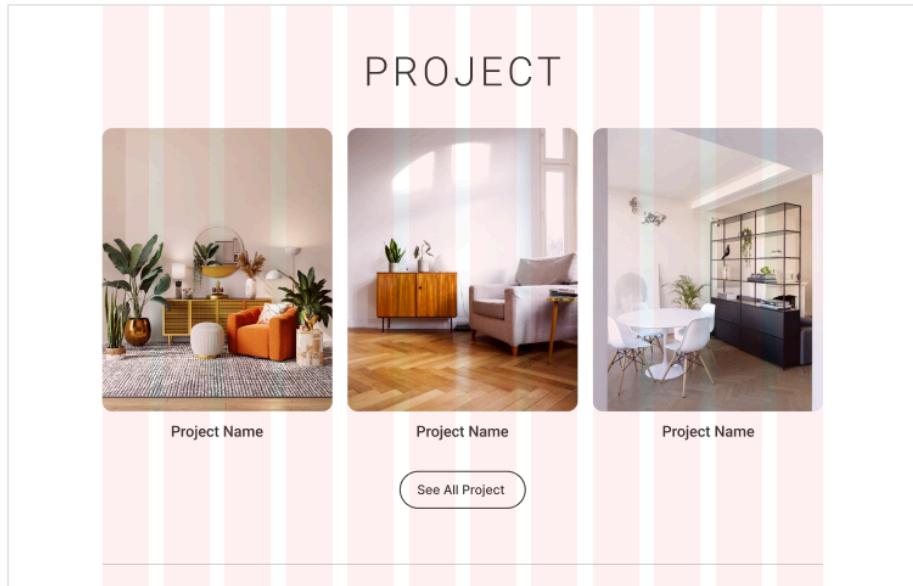
Pada bagian about terdapat 2 elemen yaitu gambar dan text dalam bentuk paragraf, untuk memasukan gambar sama dengan cara sebelumnya.

Bagian isi paragraph bisa menggunakan plugin untuk membuat text acak, berikut ini adalah cara membuat text acak :

- Pilih bagian text yang akan kita isi dengan text acak.
- Klik kanan, pilih plugins lorem ipsum.
- Kemudian muncul interface dari plugin, dan sesuaikan pengaturan pada plugin tersebut.



- Project



Keterangan :

Pada bagian project terdapat 3 gambar untuk thumbnail projet dan 1 tombol yang akan digunakan membuka semua project.

- Buat 3 buah rectangle dan sesuaikan ukuran
- Pilih gambar menggunakan plugin unsplash
- Tombol pada bagian project menggunakan rectangle dan text

- Service

## SERVICES



### INTERIOR

Interior design services. Shows a minimalist interior room with a ladder, a white chair, and a small table.

See More



### EXTERIOR

Exterior design services. Shows a modern interior room with a ladder, a white chair, and a small table.

See More



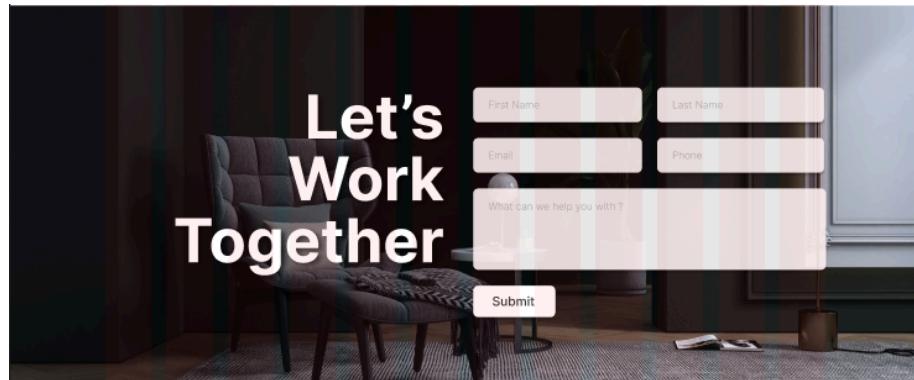
### 3D DESIGN

3D design services. Shows a modern interior room with a ladder, a white chair, and a small table.

See More

Untuk membuat bagian services caranya sama dengan tahap sebelumnya.

- Form submit



Keterangan :

- Form pada bagian submit dibuat menggunakan rectangle dengan pengaturan propertis yang sudah disesuaikan
- Bagian desain input type dan tombol menggunakan rectangle
- Footer



keterangan :

Pada bagian ini terdapat informasi kontak yang berkaitan dengan perusahaan seperti, sosial media, alamat, nomor telepon dan email.

## 2. Halaman detail project

Halaman ini merupakan halaman detail dari thumbnail project yang ada dibagian halaman landing page.

Untuk membuat halaman detail project, kita bisa melakukan copy & paste dari halaman landing page. Nantinya akan ada beberapa section yang akan dihapus karena tidak digunakan pada halaman ini

Tidak banyak perubahan pada bagian desain yang akan dibuat, pada bagian section tertentu hanya menampilkan detail dari deskripsi project. Untuk bagian header, form submit dan footer tetap ditampilkan dengan desain yang sama. Berikut ini adalah desain yang akan kita buat pada bagian halaman detail project.

## PROJECT NAME



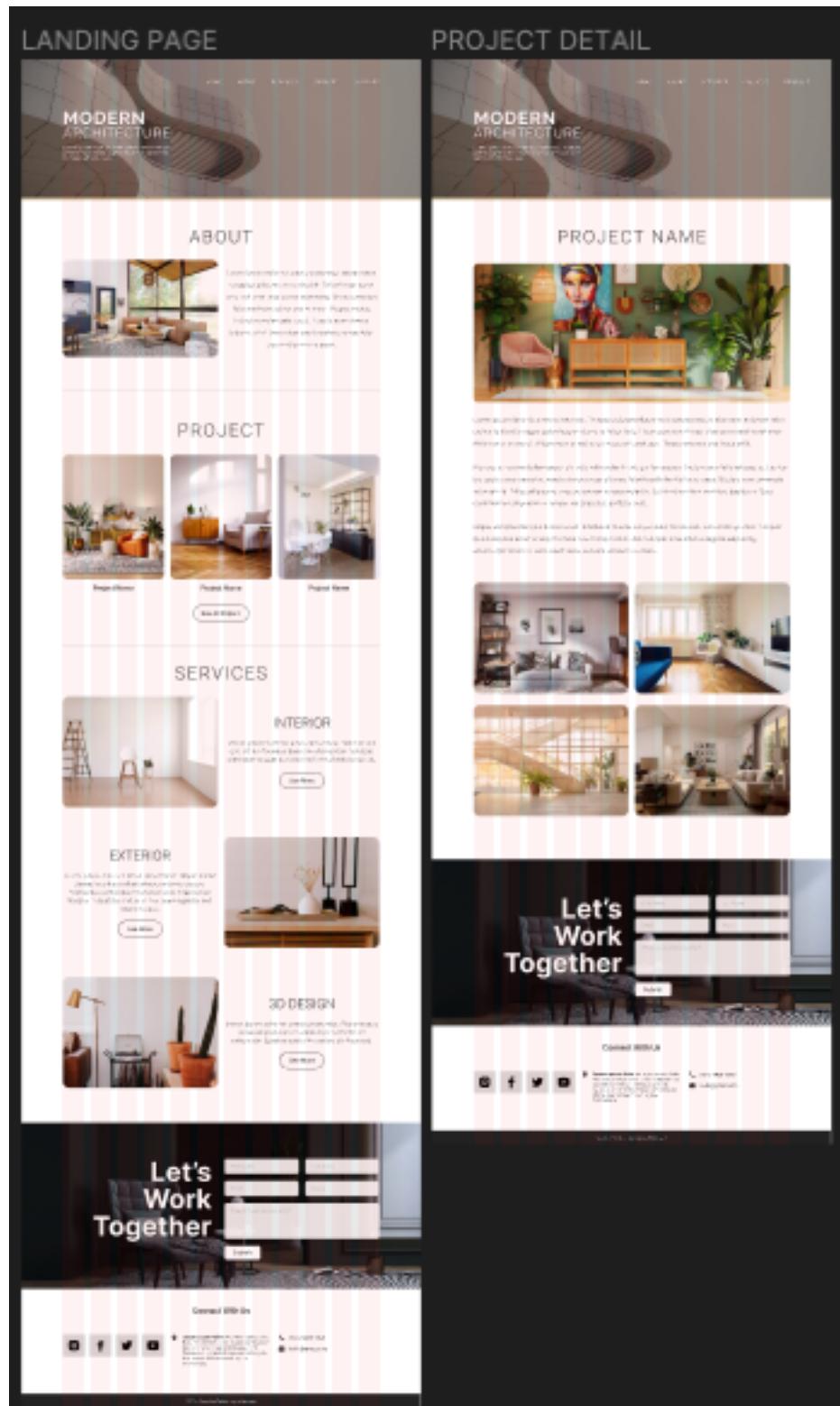
*Aliquam id diam id nisi. Aliquam id diam id nisi.*

*Aliquam id diam id nisi. Aliquam id diam id nisi.*

*Aliquam id diam id nisi. Aliquam id diam id nisi.*



Sekarang kita mempunyai dua halaman pada frame



Pada tahap selanjutnya kita akan membuat action di figma agar text dapat difungsikan sebagai link untuk menuju ke halaman yang lainnya.

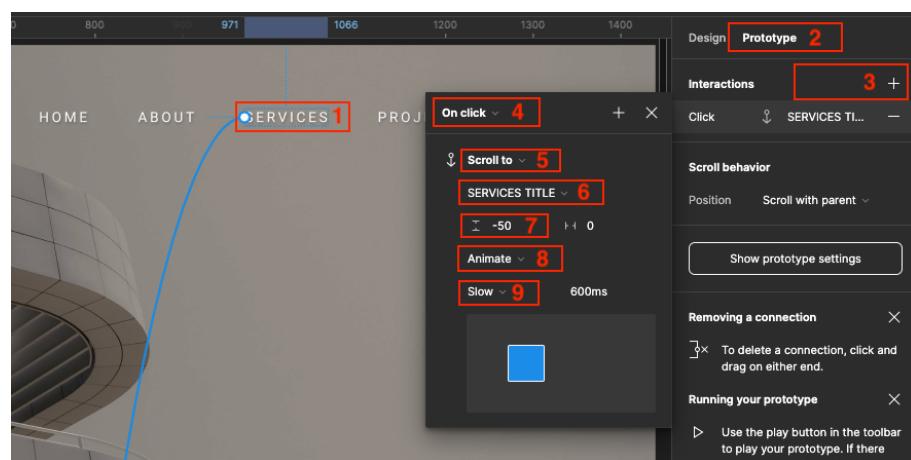
## Prototype interactions

Prototype dibuat bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana konsep desain website yang akan kita buat. Dengan prototype kita dapat menguji jalannya sebuah website sebelum masuk pada tahap pembuatan.

Contoh sederhana penggunaan dari prototype interactions adalah, misal pada menu navigasi ketika diklik akan menuju kehalaman tertentu yang disesuaikan pada bagian pengaturan dan yang lebih menarik kita juga bisa membuat animasi dengan pilihan yang sudah tersedia di aplikasi figma.

### Membuat animasi scroll

Pilih menu navigasi yang ingin kita atur, untuk contoh ini saya akan memilih menu services yang ada pada menu navigasi.



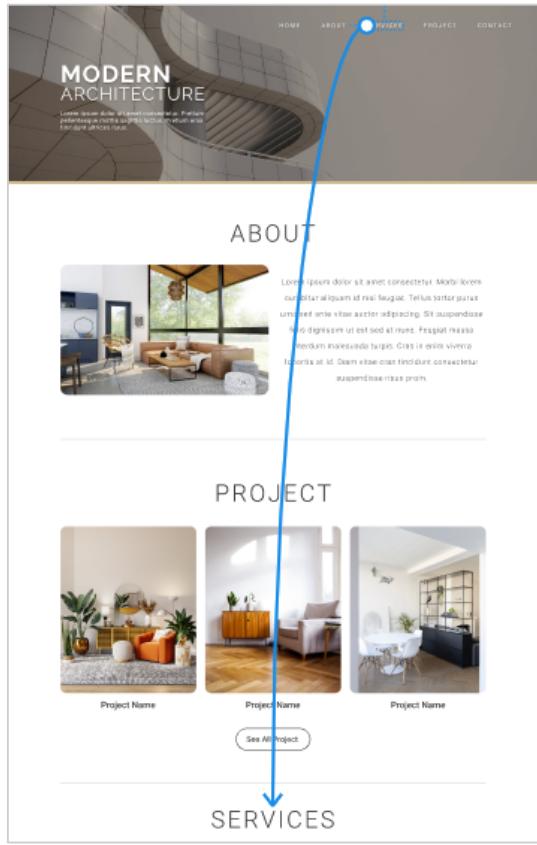
Keterangan :

1. Pilih text menu navigasi yang ingin ditambahkan aksi dan animasi
2. Masuk kebagian tab prototype.

3. Klik tombol + untuk menambahkan interactions, akan muncul jendela baru untuk tahap pengaturan selanjutnya.
4. Buka pilihan menu dan pilih “on click”,
5. Buka pilihan menu dan pilih “scroll to”

*Keterangan* : setelah menu “services” di klik maka posisi halaman akan berpindah ke bagian section services.
6. Pilih nama text yang menjadi tujuan kita pada saat menu diklik akan mengarah kemana.
7. Masukan -50 agar scroll tidak melebihi posisi text yang ingin dituju pada saat berpindah posisi.
8. Pilih animate untuk memberikan animasi.
9. Pilih slow agar perpindahan posisi pada saat scroll mempunyai efek animasi.

Ulangi langkah diatas untuk mengatur menu navigasi yang lain. Jika langkah diatas sudah selesai, akan muncul garis panah seperti gambar berikut ini :



## Membuat link menuju halaman lain

Untuk contoh ini kita akan membuat aksi perpindahan ke halaman yang lain ketika tombol “Project Name” diklik. Pilih text yang akan kita jadikan tombol sebagai penghubung ke halaman yang akan menjadi tujuan.

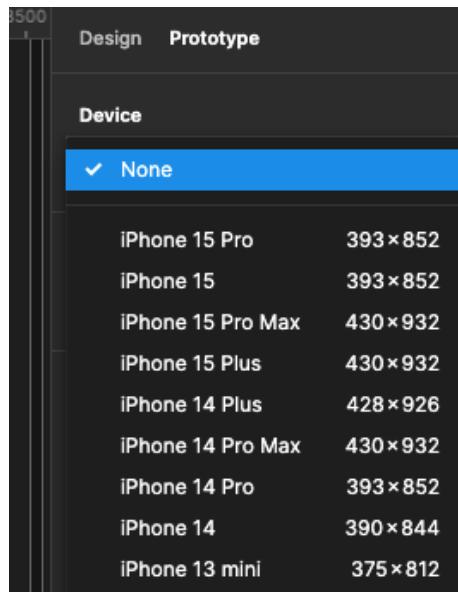
*Keterangan :*

1. Pilih text menu navigasi yang ingin ditambahkan aksi dan animasi
2. Masuk kebagian tab prototype.
3. Klik tombol + untuk menambahkan interactions, akan muncul jendela baru untuk tahap pengaturan selanjutnya.
4. Buka pilihan menu dan pilih “on click”
5. Pilih “navigate to”
6. Pilih nama halaman / nama frame yang akan menjadi tujuan
7. Pilih jenis animasi “slide in”
8. Pengaturan ini menentukan arah animasi dimulai dari mana
9. Pilih lagi jenis animasi “Ease in” dan tentukan nilai durasi.

## **Mengatur prototype view**

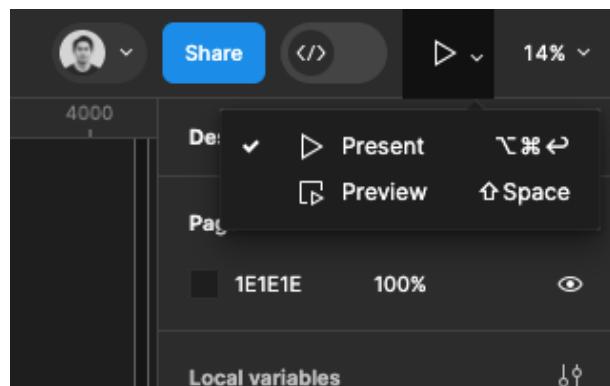
Setelah selesai mengatur interaction dan mengatur jenis animasi seperti contoh diatas, kita tidak bisa melihat langsung hasil dari fungsi dan animasi tersebut. Sebelum menampilkan hasil desain web yang telah dibuat sebelumnya, lakukan langkah berikut ini.

- Klik bagian kosong diluar dari frame.
- Masuk kebagian setting prototype, maka akan muncul pilihan seperti gambar berikut ini :



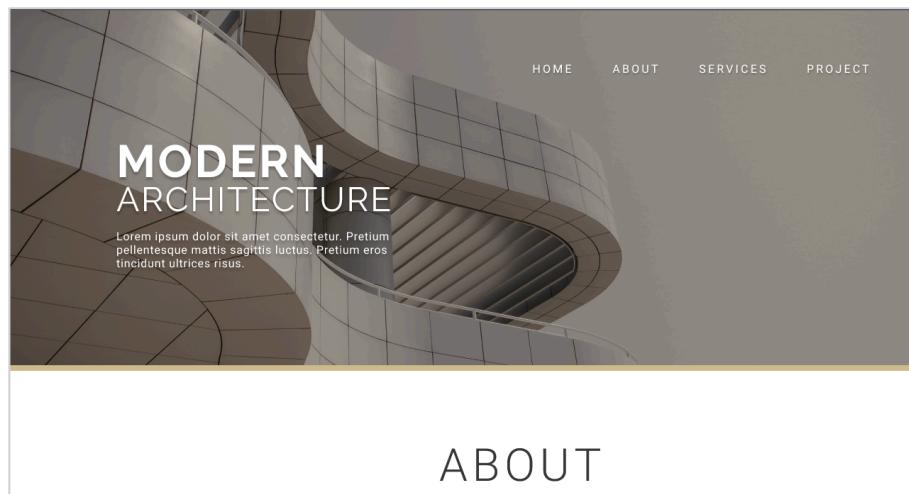
- Pada bagian device pilih none agar desain kita akan ditampilkan penuh pada halaman browser.

Setelah selesai melakukan pengaturan, kita akan melanjutkan ke tahap menampilkan hasil desain yang sudah kita buat.

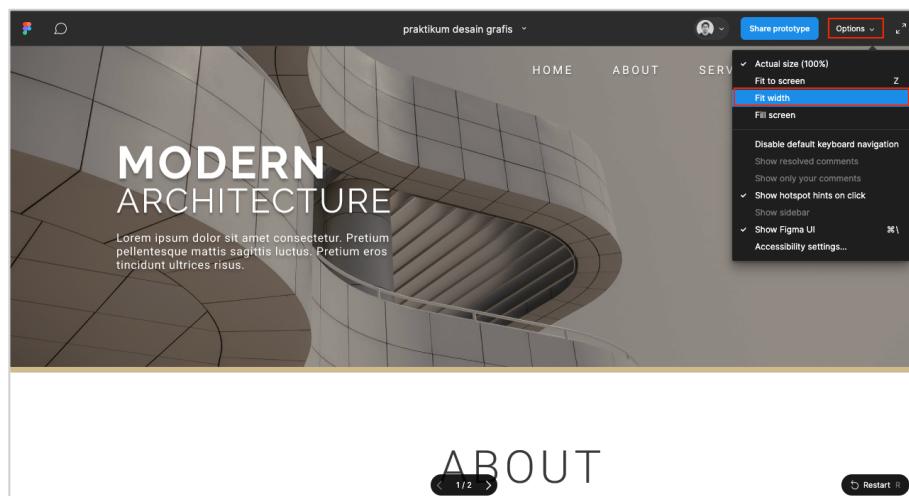


Dua pilihan tersebut dapat kita gunakan untuk menampilkan hasil prototype yang sudah kita buat sebelumnya. Untuk mencobanya pilih “**present**”

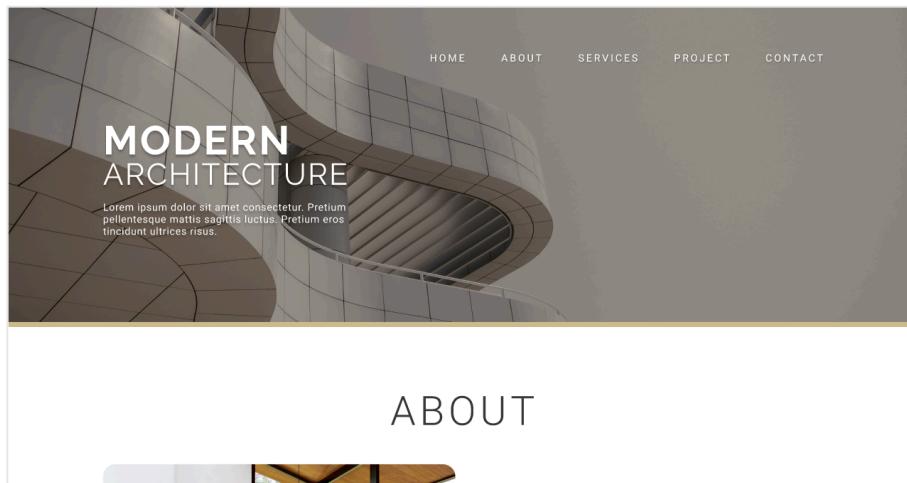
Berikut ini adalah hasil dari desain yang sudah kita buat.



Pada bagian menu navigasi tidak terlihat secara keseluruhan. Agar terlihat lebih rapi kita bisa melakukan pengaturan pada bagian options.



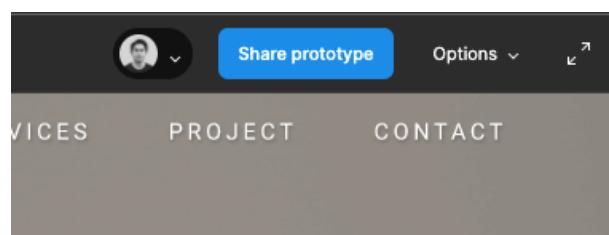
Pilih “**Fit width**” agar desain halaman ditampilkan dengan baik



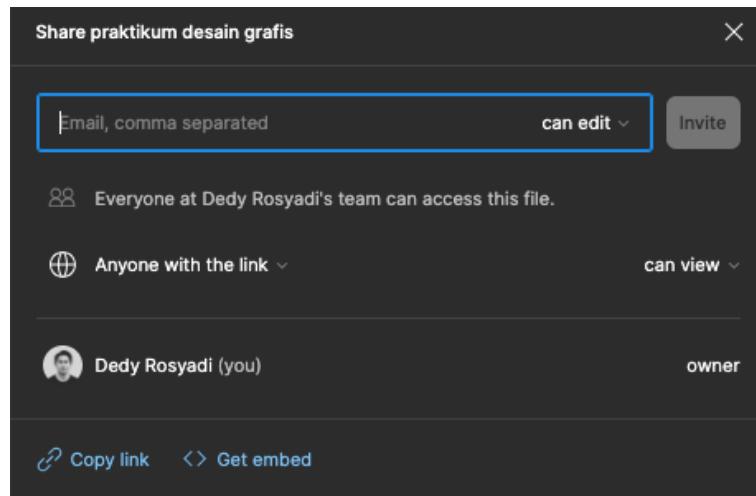
## Share Hasil Desain

Bagian lain yang menarik dari aplikasi figma adalah kita dapat membagikan hasil desain yang sudah kita buat. Hal ini dapat digunakan sebagai demo review kepada orang lain terhadap desain kita.

Pada aplikasi figma kita juga bisa mengerjakan project dengan cara kolaborasi dengan user lain, tentu saja ini merupakan fitur yang sangat bagus dan dapat kita manfaatkan apabila ada project yang dapat dikerjakan bersama-sama.



klik tombol “**Share prototype**” setelah itu akan muncul pengaturan share seperti gambar berikut ini



Kita dapat mengatur jenis share pada project figma yang kita buat dengan cara invite user figma yang lain menggunakan email.

## **Penutup**

Demikian modul ini dibuat semoga bermanfaat dan dapat menambah wawasan bagi orang yang membacanya. Dan penulis mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan.

Sekian, terimakasih.

M. Dedy Rosyadi, M.Kom

## Referensi

<https://desainlogodesign.com/contoh-isian-kreatif-brief-design-logo-desain-772.html?amp>

<https://pixelninja.id/blog/teori-warna/>

[https://issuu.com/teknologipendidikan/docs/modul\\_pelatihan\\_ui\\_design\\_menggunakan\\_figma - maul](https://issuu.com/teknologipendidikan/docs/modul_pelatihan_ui_design_menggunakan_figma - maul)

<https://www.studocu.com/id/document/universitas-nusa-mandiri/desain/desain-brief/59143567>

<https://readmore.id/isi-desain-brief/>

<https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/tipografi-adalah/>

<https://suitmedia.com/ideas/figma-fungsi-fitur-cara-kerja-dan-keunggulannya>

<https://kelas.work/blogs/mengenal-fitur-fitur-figma-hingga-manfaatnya-bagi-para-designer>

<https://sis.binus.ac.id/2021/04/21/prototype-interactions-and-animations-pada-figma/>

<https://medium.com/@desliya/belajar-figma-memahami-fitur-align-pada-figma-4cd982e572b9>

[https://books.google.co.id/books?id=SVJSEAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=SVJSEAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)