

INTRODUCTION TO USER INTERFACES WITH FIGMA

APA ITU FIGMA?

Figma adalah editor grafis berbasis cloud (berjalan di browser) yang revolusioner. Awalnya dikenal sebagai alat untuk UI/UX Design (Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna), kini Figma digunakan untuk berbagai kebutuhan desain, mulai dari membuat wireframe, prototipe aplikasi interaktif, desain media sosial, hingga diagram.

Kekuatan utamanya ada pada kolaborasi. Sama seperti Google Docs, beberapa orang bisa membuka, mengedit, dan memberi komentar pada satu file desain secara bersamaan (real-time).

GAMBARAN UMUM ANTARMUKA FIGMA

Saat membuka file Figma, layar akan terbagi menjadi tiga area utama:

- Panel Kiri (Side Panel Kiri): Tempat mengelola struktur dan aset file.
- Toolbar Atas: Tempat semua alat gambar dan edit utama.
- Panel Kanan (Inspector Panel): Tempat mengatur semua properti dan pengaturan dari objek yang dipilih.

PANEL KIRI: MANAJEMEN FILE DAN LAYER

1. Tab Layers (Lapisan)

Ini adalah tab yang paling sering digunakan.

- Fungsi: Menampilkan daftar semua elemen (objek, gambar, teks, frame) dalam desain dalam urutan hierarkis. Objek yang berada di urutan teratas daftar akan tampil paling depan di kanvas.
- Ikon Mata & Gembok: Untuk menyembunyikan (hide) atau mengunci (lock) layer agar tidak sengaja tergeser.

2. Tab Assets (Aset)

- Fungsi: Ini adalah perpustakaan untuk Components.
- Components adalah elemen desain yang bisa digunakan berulang kali (contoh: tombol, ikon, navbar). Jika mengedit master component, semua salinannya (instances) di seluruh desain akan ikut berubah. Ini sangat menghemat waktu.

3. Pages (Halaman)

- Fungsi: Di atas tab Layers, bisa melihat (dan menambah) Pages.
- Analogi: Pikirkan ini seperti sheet di Google Sheets atau slide di PowerPoint.
- Kegunaan: bisa memisahkan pekerjaan dalam satu file. Misalnya:
 Page 1: Untuk Wireframes (coretan kasar)
 Page 2: Untuk Desain Final (UI)
 Page 3: Untuk Prototype
 Page 4: (Otomatis ada) "Components" jika membuatnya.

TOOLBAR ATAS: ALAT-ALAT UTAMA (TOOLS)

- **Move Tool (V)**

Alat utama Anda. Digunakan untuk memilih, memindahkan, dan mengubah ukuran (resize) objek.

- **Scale Tool (K)**

Berbeda dari Move, Scale akan mengubah ukuran objek secara proporsional. Jika Anda membesarkan grup, ukuran font, ketebalan garis (stroke), dan efek (shadow) di dalamnya akan ikut membesar.

- **Frame Tool (F atau A)**

Alat untuk membuat "kanvas" kerja Anda. Di panel kanan, Anda bisa memilih ukuran Frame yang sudah ditentukan (preset) seperti iPhone 14 Pro, Desktop 1920px, atau A4.

- **Shape Tools (R, L, O)**

- **Rectangle (R):** Membuat kotak.

- **Line (L):** Membuat garis.

- **Ellipse (O):** Membuat lingkaran (tahan Shift untuk lingkaran sempurna).

- Terdapat juga Polygon (segitiga, dll.) dan Star (bintang) di dalam menu dropdown-nya.

- **Pen Tool (P)**

Untuk membuat bentuk vektor kustom (custom shapes) yang kompleks dengan titik (anchor points) dan kurva (Bezier curves).

- **Text Tool (T)**

Untuk membuat dan mengedit teks.

- **Hand Tool (H)**

Untuk menggeser (panning) seluruh kanvas.

Shortcut Cepat: Tahan Spasi (Spacebar) untuk mengaktifkan Hand Tool sementara.

- **Comments (C)**

Untuk meninggalkan umpan balik atau catatan di area spesifik pada desain.

Sangat berguna untuk kolaborasi tim.

- **Action**

Untuk mendapatkan assets, plugin, atau widget yang dapat mempermudah dalam kegiatan desain

PANEL KANAN: INSPECTOR (DESIGN, PROTOTYPE)

1. Tab Design

Ini adalah tempat Anda mengatur tampilan visual objek yang Anda pilih.

- **Alignment:** Untuk meratakan beberapa objek (rata kiri, tengah, kanan, dll.).
- **Position & Size (X, Y, W, H):** Mengatur koordinat (X, Y), lebar (Width), dan tinggi (Height) objek secara presisi.
- **Auto Layout:** Fitur canggih untuk membuat desain yang responsif. Objek di dalamnya akan otomatis mengatur jaraknya saat konten berubah (misal, teks di dalam tombol bertambah panjang).
- **Fill (Isi):** Mengatur warna isi objek. Bisa berupa warna solid, gradien, atau gambar.
- **Stroke (Garis Tepi):** Mengatur warna, ketebalan, dan gaya garis tepi objek.

- **Effects (Efek):** Menambahkan efek seperti Drop Shadow (bayangan luar), Inner Shadow (bayangan dalam), atau Layer Blur (mengaburkan).
- **Export:** Untuk menyimpan objek atau Frame yang Anda pilih sebagai file gambar (PNG, JPG, SVG, atau PDF).

2. Tab Prototype

Tempat ini mengubah desain statis Anda menjadi prototipe interaktif yang bisa di-klik.

- **Fungsi:** Anda bisa menghubungkan antar Frame.
- **Cara Kerja:** Pilih sebuah objek (misal, tombol "Login"), lalu seret ikon + biru ke Frame tujuan (misal, halaman "Dashboard").
- **Interaction Details:** Anda bisa mengatur Trigger (pemicu, misal: 'On Click', 'On Drag') dan Action (aksi, misal: 'Navigate To', 'Open Overlay' untuk pop-up).