

Components dan Assets di Figma

1. Definisi

- **Component (Komponen):** Components adalah elemen desain yang dapat Anda gunakan dan gunakan kembali di seluruh *file* desain Anda. Anggap saja sebagai *master* elemen desain yang dapat Anda panggil kapan saja. Ketika Anda mengubah *master component*, semua salinan (disebut **Instances** atau **Contoh**) akan otomatis diperbarui.
- **Assets:** Assets adalah panel di Figma tempat semua **Components** (dan juga Styles, jika ada) dikumpulkan dan dapat diakses dengan mudah. Panel **Assets** berfungsi sebagai perpustakaan visual dari semua elemen desain yang dapat digunakan kembali dalam *file* atau **Design System** Anda.

2. Jenis-Jenis Components

A. Master Component

- Ini adalah *template* asli dari suatu elemen. Diberi ikon belah ketupat (diamond) berwarna ungu di *Layers Panel*.
- Semua perubahan struktural dan gaya harus dilakukan pada **Master Component** ini.

B. Instance (Contoh)

- Ini adalah salinan yang dapat diseret (drag and drop) dari **Master Component**.
- **Instance** mewarisi semua properti dari *Master*, tetapi Anda dapat melakukan *overrides* (penggantian/modifikasi) pada kontennya, seperti mengubah teks, ikon, atau warna (selama warna tersebut bukan bagian dari *Style* yang diikat ke *Master*).
- *Overrides* yang umum:
 - **Text overrides:** Mengubah teks pada tombol atau label.
 - **Color overrides:** Mengubah warna (jika tidak terikat *style* atau *variable*).
 - **Swap instance:** Mengganti *instance* bersarang (nested) di dalamnya (misalnya, mengganti ikon di dalam tombol).

C. Nested Components (Komponen Bersarang)

- Ini adalah *Master Component* yang terdiri dari *Instances* dari komponen lain.
 - Contoh: Sebuah **Card Component** mungkin berisi **Button Instance** dan **Icon Instance**. Ini memungkinkan fleksibilitas tingkat tinggi.
-

3. Manfaat Menggunakan Components

1. **Konsistensi:** Memastikan bahwa elemen desain, seperti tombol, *input fields*, atau navigasi, terlihat dan berfungsi sama di mana pun mereka muncul.

2. **Efisiensi:** Menghemat waktu. Daripada mendesain elemen yang sama berulang kali, Anda cukup menarik **Instance** dari panel **Assets**.
 3. **Kemudahan Pemeliharaan:** Jika ada perubahan desain global (misalnya, semua tombol harus menjadi lebih bulat), Anda hanya perlu mengubah **Master Component** sekali, dan semua *Instances* akan diperbarui secara otomatis.
 4. **Skalabilitas:** Sangat penting untuk proyek besar atau **Design System** karena memungkinkan banyak desainer bekerja dengan satu set elemen standar.
-

4. Cara Membuat Component

Langkah 1: Merancang Elemen Dasar

1. Buat elemen desain yang Anda inginkan (misalnya, sebuah tombol dengan teks "Submit" dan *background* biru).
2. Pastikan semua *layers* di dalamnya diatur dengan baik (gunakan **Auto Layout** untuk membuatnya responsif).

Langkah 2: Mengubahnya Menjadi Component

1. Pilih semua *layers* yang membentuk elemen tersebut.
2. Lakukan salah satu cara berikut:
 - Klik ikon **"Create Component"** (belah ketupat) di *toolbar* atas.
 - Klik kanan pada elemen dan pilih **"Create Component"**.
 - Gunakan *shortcut* **Ctrl + Alt + K** (Windows) atau **Cmd + Option + K** (Mac).
3. Elemen yang terpilih kini telah menjadi **Master Component**. Namanya akan muncul di **Layers Panel** dengan ikon belah ketupat berwarna ungu.

Langkah 3: Menggunakan Instance (Mengakses Assets)

1. Buka panel **Assets** di sisi kiri Figma (di samping panel **Layers**).
2. Cari atau temukan **Master Component** yang baru saja Anda buat.
3. Klik dan seret (drag) komponen tersebut ke kanvas Anda. Elemen yang Anda seret ini adalah **Instance**.

Langkah 4: Melakukan Overrides (Modifikasi Contoh)

1. Pilih **Instance** di kanvas.
 2. Anda dapat mengganti teks di dalamnya.
 3. Anda dapat mengubah warna *fill* atau *stroke* (jika tidak terikat oleh *style*).
 4. Anda dapat menonaktifkan visibilitas *layers* tertentu di dalam *Instance* melalui **Layers Panel** di sebelah kanan.
 5. **Penting:** Perubahan ini hanya berlaku untuk **Instance** yang Anda ubah, tidak memengaruhi **Master Component** atau *Instances* lainnya.
-

5. Pengelolaan Lanjut: Component Properties (Properti Komponen)

Untuk membuat komponen lebih kuat dan mudah digunakan, Anda dapat mendefinisikan **Component Properties** pada **Master Component**:

- **Boolean Property:** Memungkinkan pengguna untuk menyembunyikan/menampilkan *layer* tertentu (misalnya, *toggle* untuk menampilkan ikon).
- **Text Property:** Mendefinisikan *layer* teks mana yang dapat diubah dengan cepat tanpa masuk ke dalam *layer* (misalnya, teks tombol).
- **Instance Swap Property:** Memungkinkan pengguna untuk menukar *nested instance* dengan cepat dari panel properti kanan (misalnya, mengganti ikon di dalam tombol).

Cara Menggunakan:

1. Pilih *layer* di dalam **Master Component** (misalnya, *layer* ikon).
2. Di panel desain kanan, klik ikon **"Apply property"** (belah ketupat kecil) di sebelah opsi yang ingin Anda definisikan (misalnya, di sebelah **Content** untuk teks, atau **Layer** untuk *boolean*).
3. Beri nama properti tersebut (misalnya, *showIcon* untuk *boolean*).
4. Saat menggunakan **Instance**, properti ini akan muncul di panel kanan sebagai kontrol yang mudah digunakan (tombol *toggle*, *input field*, atau *dropdown*).