

# Modul Pembelajaran: Pengembangan Prototipe (Prototyping) Menggunakan Figma

## 1. Definisi dan Konsep Dasar

**Apa itu Prototyping?** Dalam konteks desain antarmuka pengguna (UI/UX), *prototyping* adalah proses menciptakan model eksperimental dari ide desain yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan produk digital sebelum tahap pengembangan perangkat lunak (coding) dimulai.

**Prototyping dalam Figma** Figma menyediakan fitur *prototyping* yang memungkinkan desainer untuk menghubungkan antar-layar (*frames*) dan menerapkan elemen interaktif. Hal ini mengubah desain statis menjadi simulasi dinamis yang menyerupai aplikasi atau situs web yang sebenarnya.

## 2. Urgensi dan Manfaat Prototyping

Mengapa mahasiswa perlu menguasai *prototyping*?

- Validasi Konsep:** Menguji apakah alur kerja (*flow*) aplikasi logis dan mudah dipahami oleh pengguna.
- Efisiensi Biaya dan Waktu:** Menemukan kesalahan logika atau navigasi di tahap awal jauh lebih murah dibandingkan memperbaikinya saat fase pengodingan.
- Komunikasi Tim:** Memberikan gambaran visual yang jelas kepada pengembang (*developer*) dan pemangku kepentingan (*stakeholders*) mengenai bagaimana aplikasi seharusnya bekerja.

## 3. Jenis-Jenis Prototipe Berdasarkan Fidelitas (Fidelity)

Dalam pengembangan produk, terdapat dua tingkatan utama prototipe:

### A. Low-Fidelity Prototype (Lo-Fi)

- Definisi:** Representasi kasar dari produk. Biasanya berupa kerangka dasar (*wireframe*) yang terhubung.
- Fokus:** Menguji navigasi, tata letak informasi, dan struktur halaman tanpa terganggu oleh detail visual (warna, tipografi, gambar).
- Penggunaan:** Tahap awal ideasi dan *brainstorming*.

### B. High-Fidelity Prototype (Hi-Fi)

- Definisi:** Representasi yang sangat mendekati produk akhir.
- Fokus:** Menguji interaksi mikro, animasi, estetika visual, dan pengalaman pengguna secara menyeluruh.
- Penggunaan:** Uji kegunaan (*usability testing*) dengan pengguna dan serah terima desain ke *developer*.

## 4. Anatomi Prototyping di Figma

Untuk membuat prototipe di Figma, mahasiswa harus memahami elemen-elemen kunci pada panel *Prototype*:

1. **Connection (Koneksi):** Garis biru yang menghubungkan satu elemen (tombol/link) ke *frame* tujuan.
2. **Trigger (Pemicu):** Aksi pengguna yang memulai interaksi.
  - *On Click / On Tap:* Saat diklik atau disentuh.
  - *On Drag:* Saat digeser.
  - *While Hovering:* Saat kursor berada di atas elemen.
  - *After Delay:* Berpindah otomatis setelah durasi tertentu.
3. **Action (Tindakan):** Apa yang terjadi setelah pemicu diaktifkan.
  - *Navigate To:* Berpindah ke halaman lain.
  - *Open Overlay:* Membuka elemen di atas halaman saat ini (contoh: *pop-up, modal*).
  - *Scroll To:* Menggulir ke bagian tertentu pada halaman yang sama.
  - *Back:* Kembali ke halaman sebelumnya.
4. **Animation (Animasi):** Cara transisi terjadi.
  - *Instant:* Berubah langsung tanpa efek.
  - *Dissolve:* Efek memudar.
  - *Smart Animate:* Fitur canggih Figma yang secara otomatis menganimasikan perubahan properti (posisi, ukuran, warna) antar *layer* dengan nama yang sama.

## 5. Langkah Teknis Pembuatan Prototipe

Berikut adalah panduan langkah demi langkah untuk mempraktikkan *prototyping* di Figma:

**Langkah 1: Persiapan Desain** Pastikan seluruh desain visual sudah berada di dalam *Frame*. Namai setiap *layer* dengan rapi untuk memudahkan penggunaan fitur *Smart Animate*.

**Langkah 2: Mengaktifkan Mode Prototype** Pada panel sebelah kanan (Properties Panel), klik tab "**Prototype**".

### Langkah 3: Membuat Koneksi

1. Pilih elemen (misalnya: tombol "Login").
2. Akan muncul lingkaran kecil dengan tanda tambah (+) di sisi elemen tersebut.
3. Klik dan tarik (*drag*) garis koneksi tersebut ke *Frame* tujuan (misalnya: *Frame* "Dashboard").

**Langkah 4: Konfigurasi Interaksi** Setelah koneksi terbuat, panel *Interaction Details* akan muncul. Atur konfigurasi sebagai berikut:

- **Trigger:** Pilih *On Click*.
- **Action:** Pilih *Navigate To*.
- **Destination:** Pilih nama *Frame* tujuan.
- **Animation:** Pilih *Smart Animate* (untuk pergerakan halus) atau *Dissolve*.

**Langkah 5: Simulasi (Preview)** Klik tombol "Play" (ikon segitiga) di pojok kanan atas untuk membuka *Presentation View*. Uji interaksi yang telah dibuat.

## 6. Praktik Terbaik (Best Practices)

Untuk menghasilkan prototipe yang profesional, perhatikan hal berikut:

- **Penamaan Layer Konsisten:** Agar *Smart Animate* bekerja sempurna, nama *layer* pada *frame* awal dan *frame* tujuan harus sama persis.
- **Gunakan Components:** Ubah elemen berulang (seperti *navbar* atau tombol) menjadi *Component* untuk memudahkan pengelolaan interaksi global.
- **Perhatikan "Fix Position When Scrolling":** Gunakan fitur ini untuk elemen seperti *Header* atau *Bottom Navigation Bar* agar tetap terlihat saat pengguna menggulir halaman.