

Become a UI Expert through Figma (Hands-On)



Session Outline

Basic Design Principles

- Elemen dalam visual desain
- Gestalt Principles dan aplikasinya

Pengenalan Figma

- Masking
- Auto Layout
- Component/Symbol/Instance
- Comment Feature

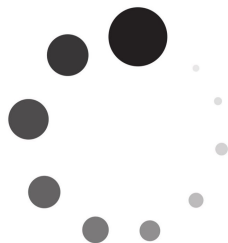
Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3





Elemen dasar dalam UI Desain

Elemen dasar dalam UI Desain



titik



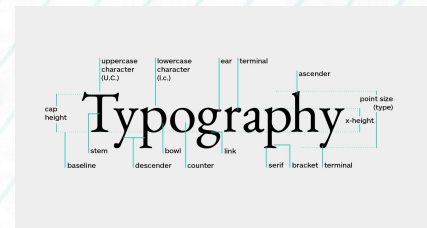
Garis



Bentuk



Warna



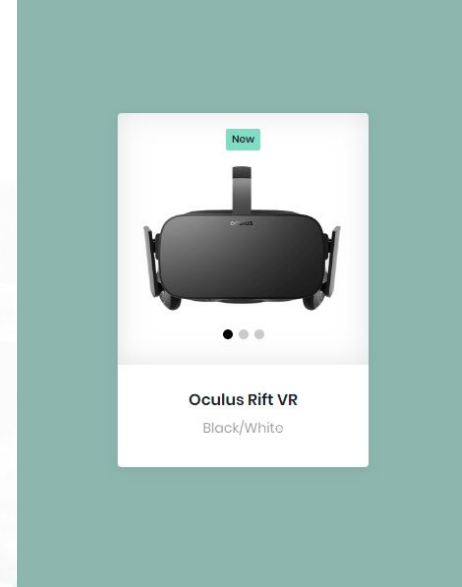
Tipografi

Ruang Kosong

Titik (Dot)



aliran desain yang menggunakan titik-titik untuk menciptakan gambar (Pointilism)



Pada product design, titik bisa ditemui untuk loader, indikator carousel, notifikasi, dll.

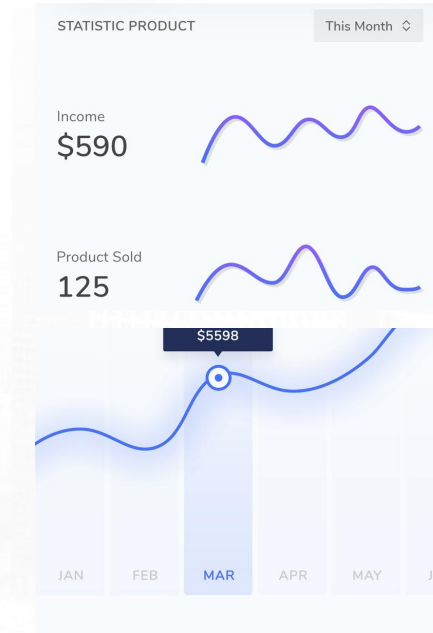
Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3










Garis (Line)

- Mengarahkan pandangan seseorang ke lokasi tertentu
- Membagi ruang

Arah, ketebalan, dan karakter dari garis dapat memberikan emosi yang berbeda-beda



Pada product design, garis bisa ditemui untuk icons, statistik, dan garis pemisah antar dua bagian.

GAMBAR GARIS	SIFAT
	Tenang, stabil, malas
	Dinamis, luwes, lemah
	Tegas, teratur
	Gerak kilat, gairah
	Tidak lancar, tertutup
	Lentur, mengalir, dinamis
	Ajek/kontinyu, mengalir, teratur
	Dinamis, ruwet
	Lemah, lembut
	Tegas
	Lemah, dinamis
	Teratur, disiplin
	Saling silang, ramai, konflik

Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Bentuk (Shape)

Bangun adalah elemen yang memiliki tinggi dan lebar.

Sudut dengan style berbeda memberikan karakter yang berbeda.



Sudut yang bulat bisa memberikan kesan friendly, aman, dan playful. Sedangkan sudut yang tajam bisa memberikan kesan kaku, menusuk, dan straight forward

Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Warna

Warna memberikan suasana tertentu, menarik perhatian, menegaskan sesuatu, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dan bentuk-bentuk visual secara jelas.



Success!

Success is walking from failure to failure with no loss of enthusiasm.



Error!

We come to learn that it does not pay to grieve too much over our errors.



Info!

In the age of technology there is constant access to vast amounts of information.



Warning!

Be careful what you ask for, you might get it.



Ruang Kosong

Ruang kosong, atau biasa disebut *empty space* atau *negative space*, adalah elemen yang sering dilupakan walaupun memiliki peran yang penting

Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Tipografi

Tipografi adalah seni merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf.

Dengan susunan teks yang baik, tulisan-tulisan dalam desain bisa nyaman untuk dibaca, sehingga proses penyampaian informasi bisa lebih mudah.

I want your eye here
Then it can go here
And now it can (attempt) to read
this paragraph of filler text, if
that's your thing. Lorem ipsum
dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed do eiusmod
tempor incididunt notice me! Ut
labore et dolore magna aliqua.
This is all one typeface by the way!

I Want Your Eye Here

THEN IT CAN GO HERE

And now it can (attempt) to read this
paragraph of filler text, if that's your
thing. Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit, sed do
eiusmod tempor incididunt **notice me!** Ut
labore et dolore magna aliqua. This is all
one typeface by the way!

Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3





Prinsip Gestalt dalam UI Desain

Prinsip Gestalt adalah aturan yang menggambarkan bagaimana mata manusia bisa **memperspeksikan** elemen visual.

Prinsip ini dapat menunjukkan bagaimana sesuatu yang kompleks atau tidak beraturan dapat direduksi menjadi bentuk yang lebih **sedherhana**.

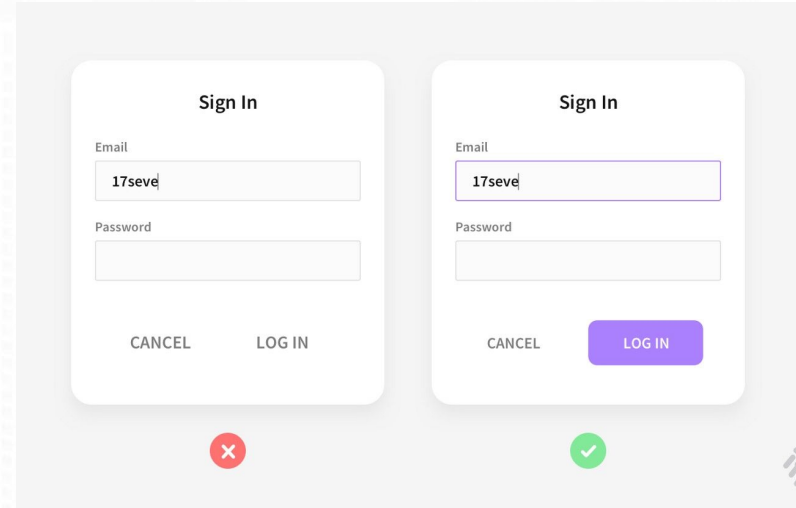


Kontras

Kontras adalah teknik untuk **membantu user fokus** pada hal tertentu yang lebih penting.

Kontras dapat diperoleh dengan memainkan: ukuran, warna, bentuk, bobot, arah, style, tipografi serif dan sans serif.

✗ Hindari terlalu banyak kontras karena bisa membuat user bingung/tidak fokus.



The image shows two side-by-side 'Sign In' forms. The left form is labeled with a red 'X' icon below it, indicating it is a bad example. It has a title 'Sign In', an 'Email' label, an email input field containing '17seve', a 'Password' label, and a password input field. At the bottom are two text links: 'CANCEL' and 'LOG IN'. The right form is labeled with a green checkmark icon below it, indicating it is a good example. It has the same title and labels as the left form. The email input field contains '17seve'. The password input field is empty. At the bottom, the 'CANCEL' text link is present, but the 'LOG IN' text link is replaced by a solid purple button with the text 'LOG IN' in white.

Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Hierarki

Hierarki dapat memandu user membaca informasi dari **informasi primer/penting hingga informasi sekunder**.

Hierarki bisa diperoleh dengan memainkan kontras dan menyusun urutan informasi pada sebuah tata letak.

I want your eye here
Then it can go here
And now it can (attempt) to read
this paragraph of filler text, if
that's your thing. Lorem ipsum
dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed do eiusmod
tempor incididunt notice me! Ut
labore et dolore magna aliqua.
This is all one typeface by the way!

I Want Your Eye Here

THEN IT CAN GO HERE

And now it can (attempt) to read this
paragraph of filler text, if that's your
thing. Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit, sed do
eiusmod tempor incididunt **notice me!** Ut
labore et dolore magna aliqua. This is all
one typeface by the way!

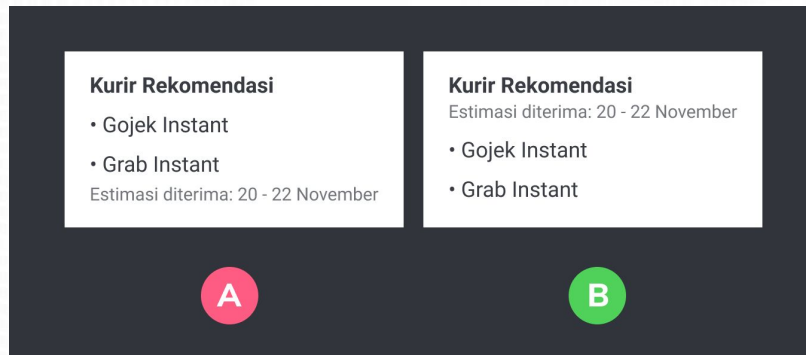
Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Proximity

Prinsip yang menjelaskan bahwa **elemen- elemen yang berdekatan** akan dianggap **memiliki hubungan**.

Dengan ini, elemen yang berhubungan akan dianggap sebagai satu grup.



Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Similarity

prinsip yang menjelaskan bahwa **elemen-elemen yang mirip atau serupa akan dianggap memiliki hubungan atau satu grup.**

Mereka dapat dikelompokkan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

Nasi Kucing	Rp8.000
Gabungan nasi dan kucing dalam satu kemasan	
Nasi Pisang	Rp15.000
Gabungan nasi dan pisang dalam satu kemasan	
Kuda Lumping	Rp8.000
Minuman sehat dalam balutan susu segar kental manis	

Nasi Kucing	Rp8.000
Gabungan nasi dan kucing dalam satu kemasan	
Nasi Pisang	Rp15.000
Gabungan nasi dan pisang dalam satu kemasan	
Kuda Lumping	Rp8.000
Minuman segar dari beling untuk kenikmatan hakiki	
Kolam Susu	Rp15.000
Minuman sehat dalam balutan susu kental manis	



Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3

Closure

Prinsip desain yang menjelaskan bagaimana mata kita dapat **melihat bentuk baru dari gabungan beberapa objek** yang ada.

Dalam produk desain kita bisa menggunakan prinsip closure pada icon, dimana kita bisa mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan jelas dalam bentuk yang lebih sederhana.



Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3





Pengenalan Figma



Figma

File management

Design tools

Developer hand-off

Prototyping



Abstract



Sketch



Zeplin



Invision



G-drive



Photoshop



Marvel



Dropbox



Si daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Praktik Membuat Komponen Design

Silakan masuk ke figma.com, kita akan langsung praktik bersama.

Sample Page

Hotel Paling Oke



Hotel Bintang Lima
Jawa Barat



Hotel Bintang Lima
Jawa Barat

Hotel Paling Murah



Hotel Bintang Lima
Jawa Barat



Hotel Bintang Lima
Jawa Barat

Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Sesi Tanya Jawab

Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3



Terimakasih

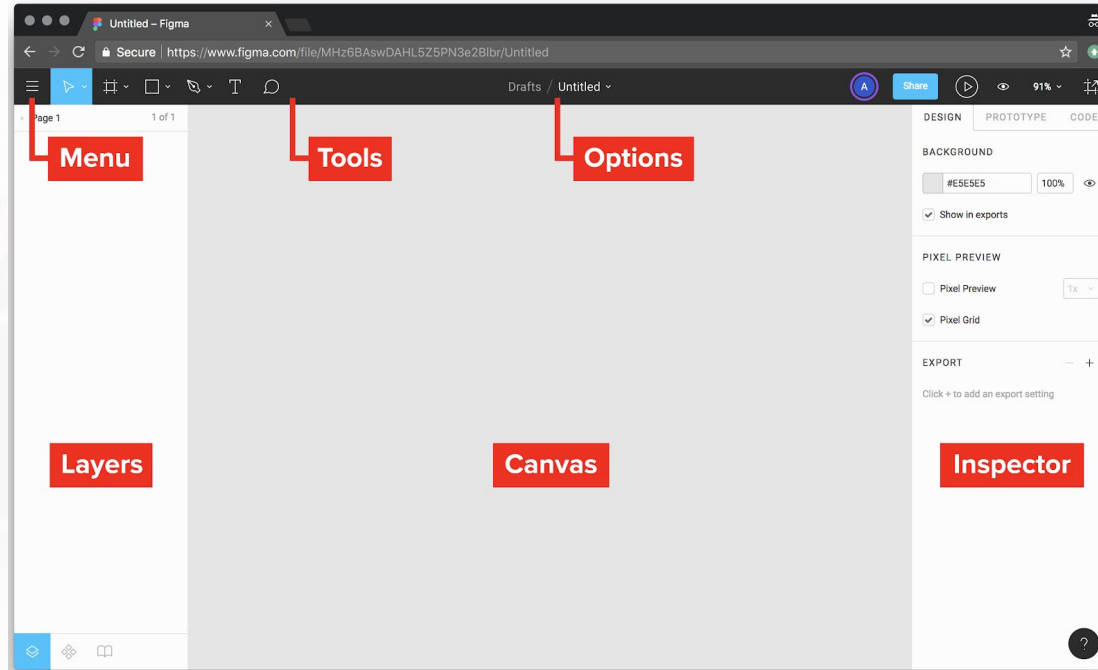
Isi daftar hadir di sini!
bit.ly/DFUI5DaftarHadir3





Pengenalan Figma

Figma adalah salah satu aplikasi untuk membuat desain. Keunggulan dari figma adalah **web based** sehingga mempermudah penggunaannya untuk melakukan kolaborasi dengan semua anggota tim dari mana saja dan kapan saja.





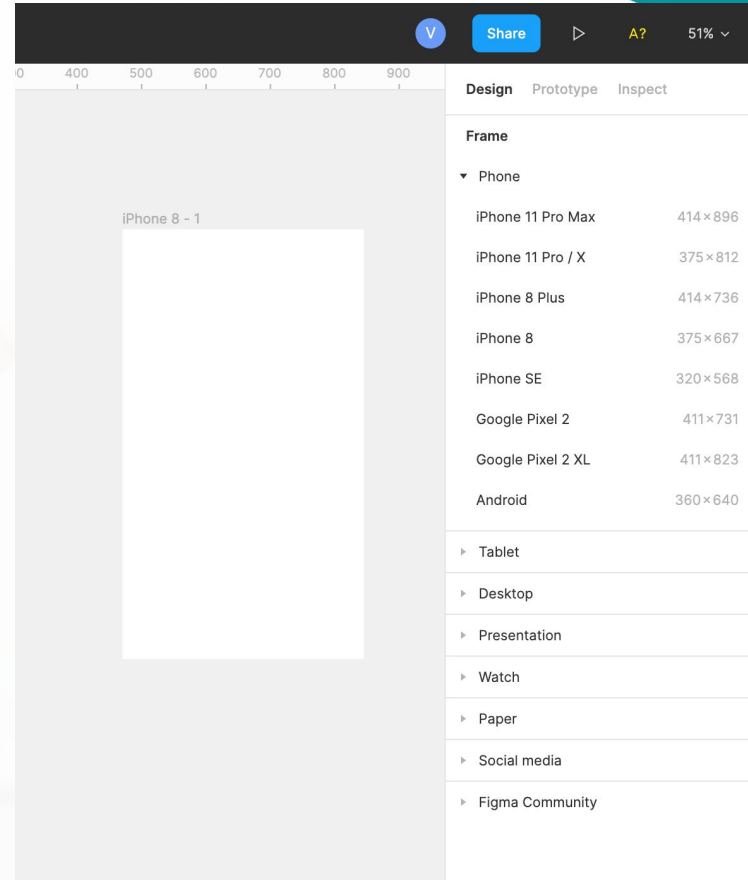
Artboard

Artboard adalah area yang digunakan untuk mendesain. Ukuran artboard dipilih berdasarkan ukuran screen platform.

☀️ Tips:

Mobile: Android 360x640

Desktop: 1440x1024



Absen di sini!
bit.ly/RTCUI4DaftarHadir3





Masking

3 cara masking:

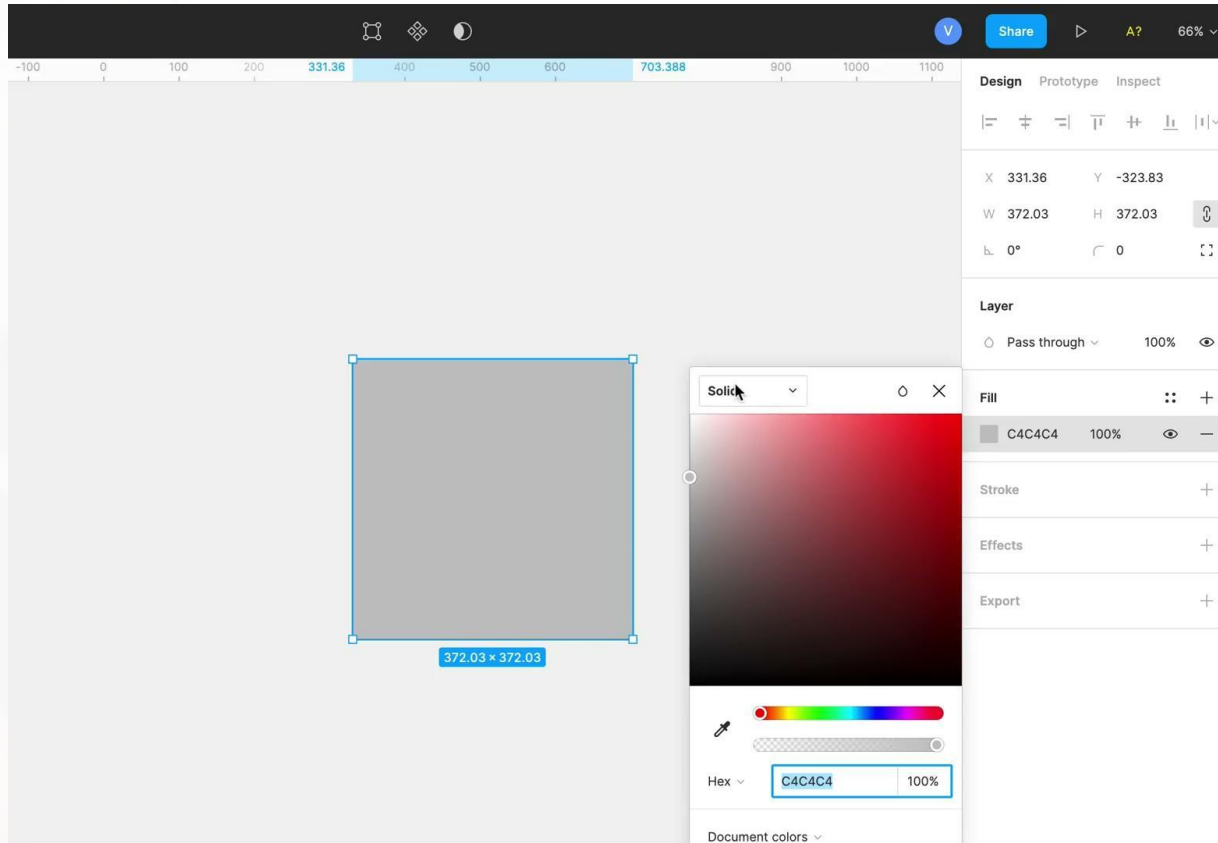
- 1) Fill image di dalam shape
- 2) Making di atas shape
- 3) Clip content di bawah frame

Frame 5298





1. Fill image di dalam shape



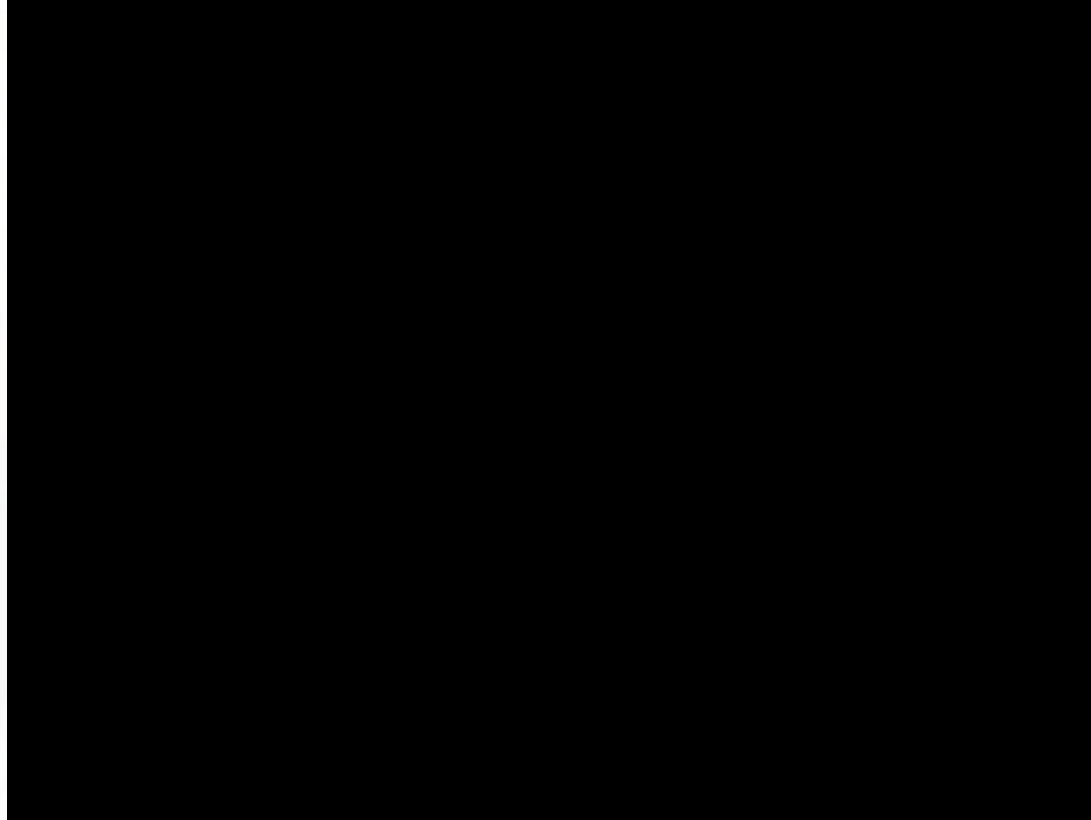
Absen di sini!

bit.ly/RTCUI4DaftarHadir3





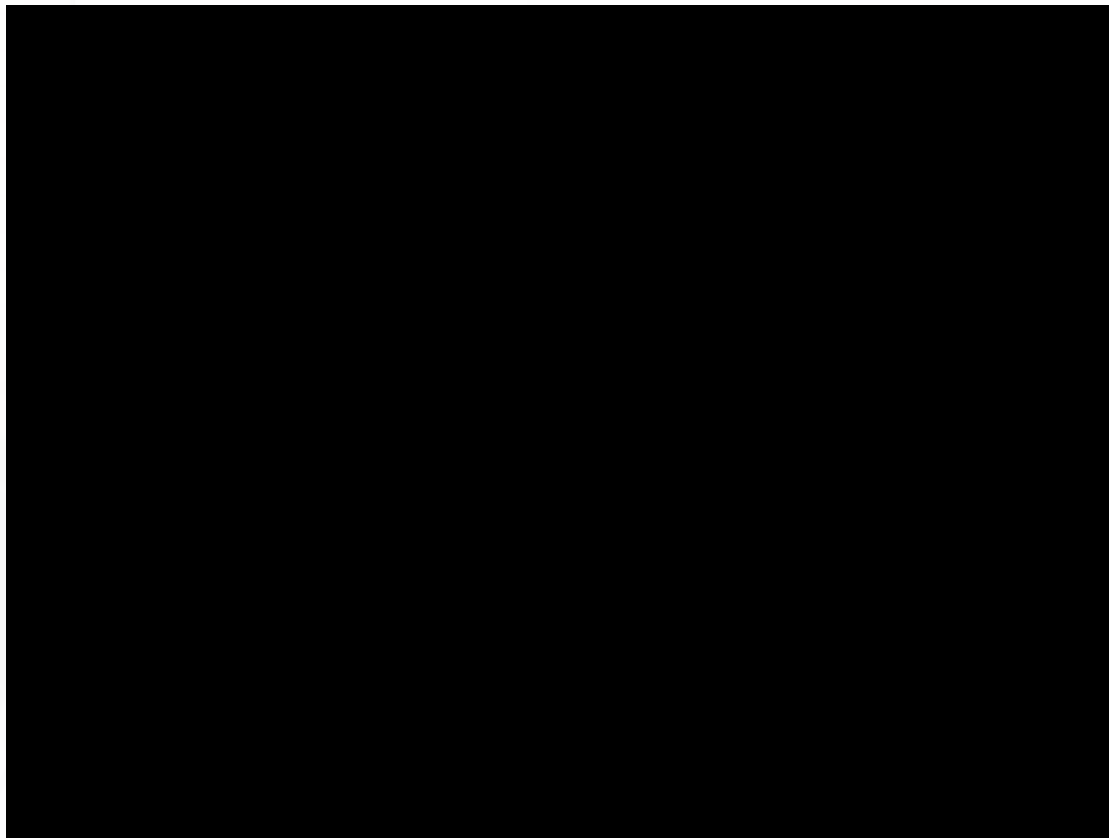
2. Masking di atas shape



Absen di sini!
bit.ly/RTCUI4DaftarHadir3

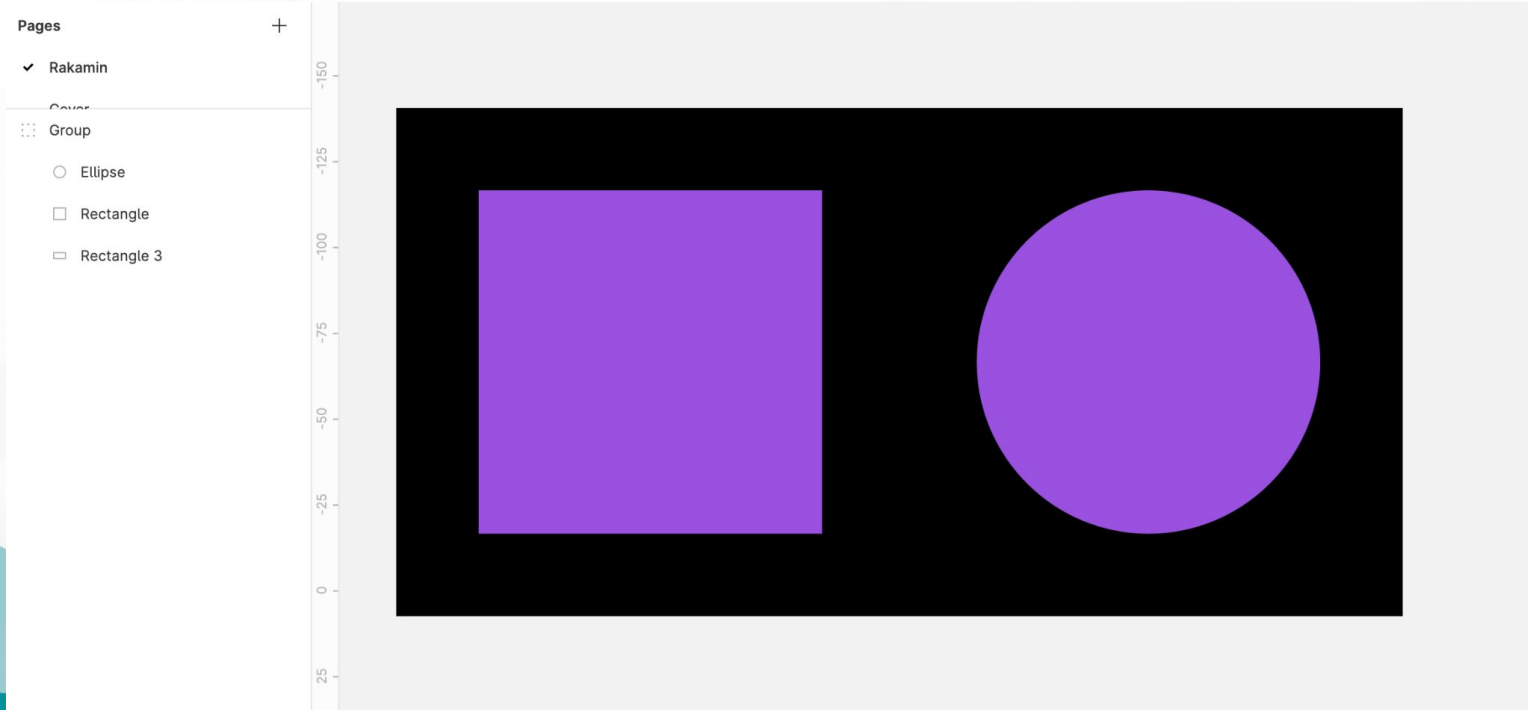


3. Clip content di bawah frame

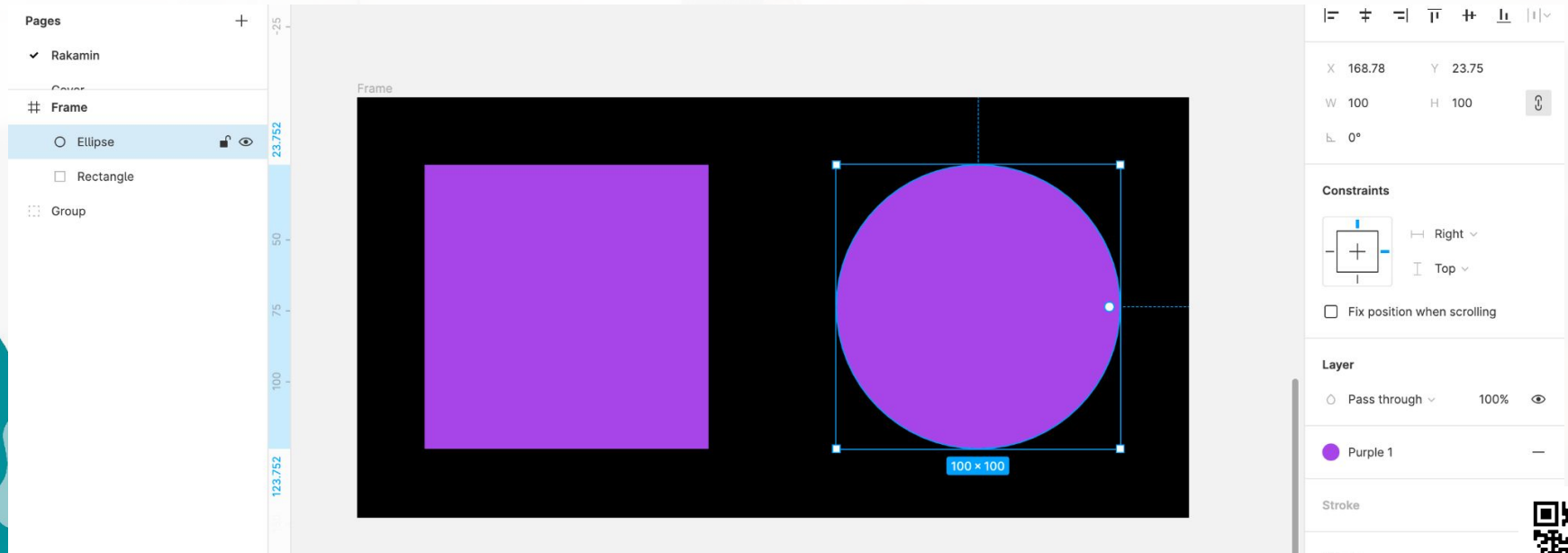


Absen di sini!
bit.ly/RTCUI4DaftarHadir3

Group digunakan untuk mengelompokkan objek. (shortcut: ctrl+G)

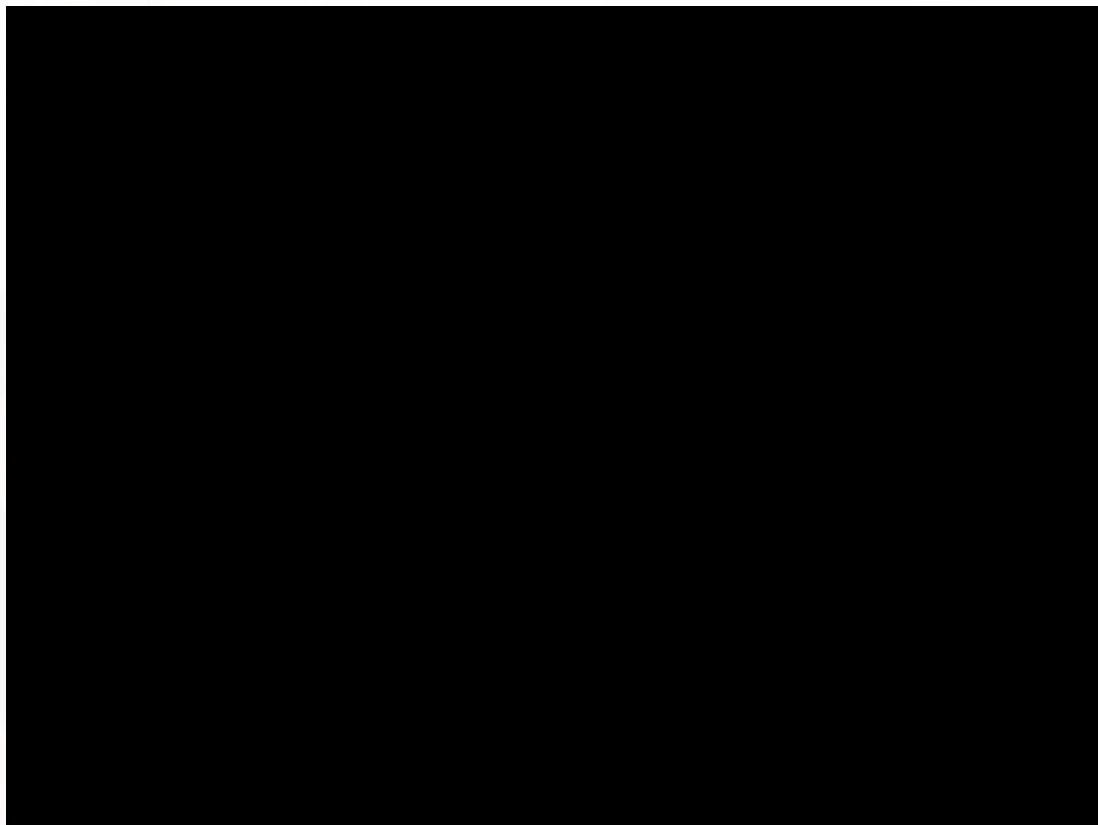


Sama dengan grup, frame digunakan untuk mengelompokkan objek, namun bedanya kita dapat mengatur hubungan antara objek dengan frames (**constraints**). Sehingga ketika kita mengubah ukuran frame, objek-objek di dalamnya dapat bergerak secara responsif tanpa merusak desain.





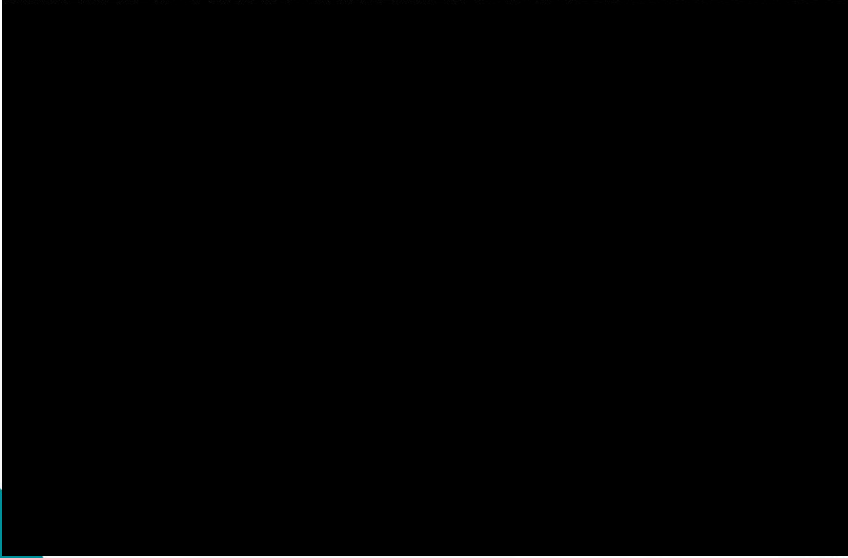
Group vs Frame



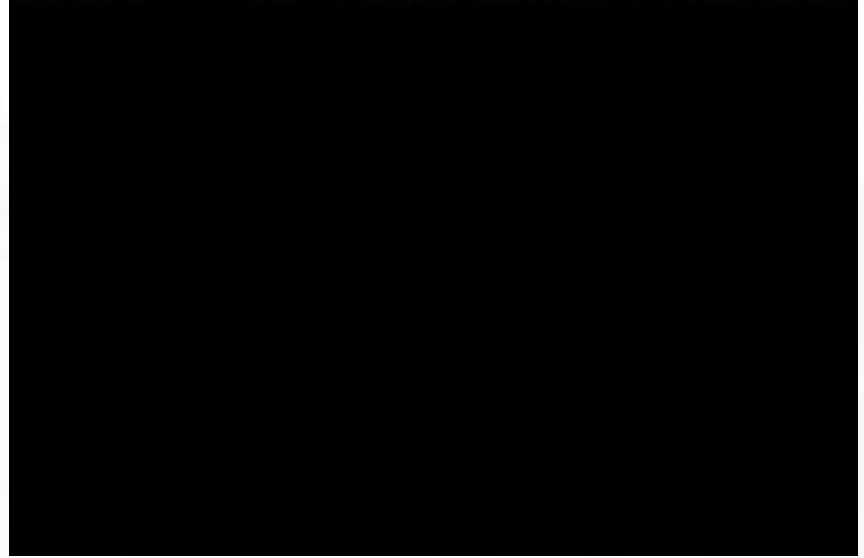
Absen di sini!
bit.ly/RTCUI4DaftarHadir3



Group



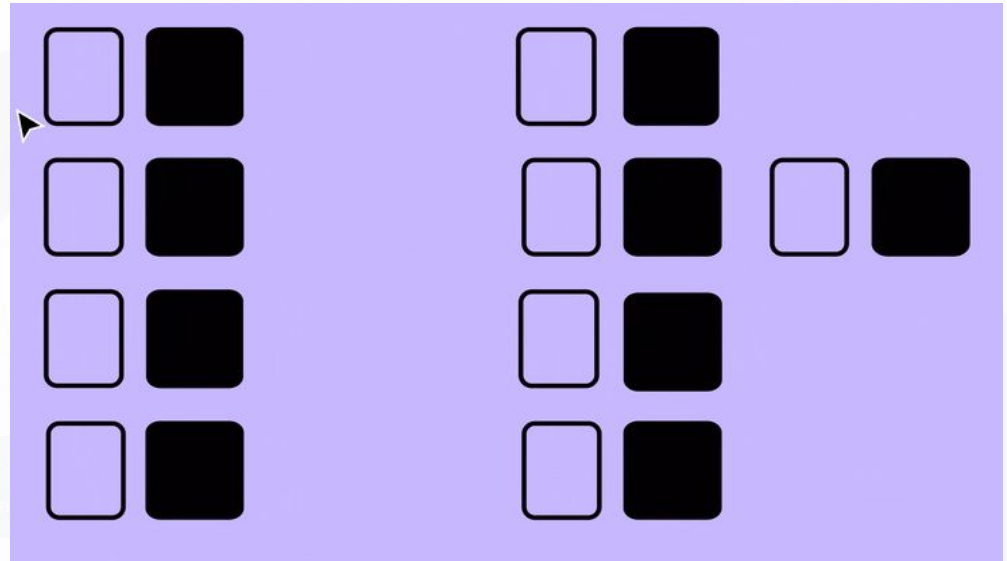
Frame





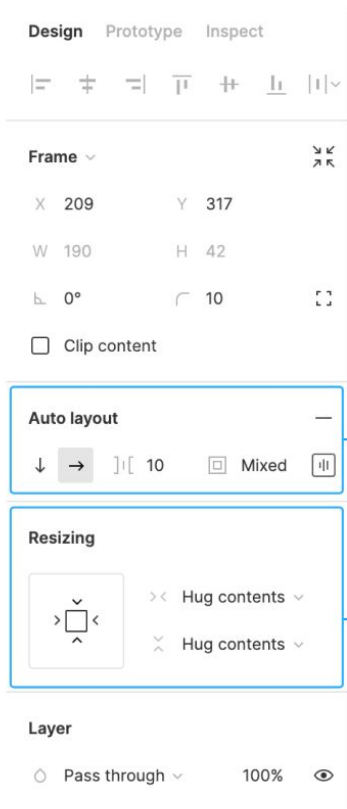
Auto Layout

Auto layout adalah properti yang bisa ditambahkan pada frame. Dengan auto layout kita bisa membuat desain yang dinamis yang bisa merespon kontennya secara otomatis.

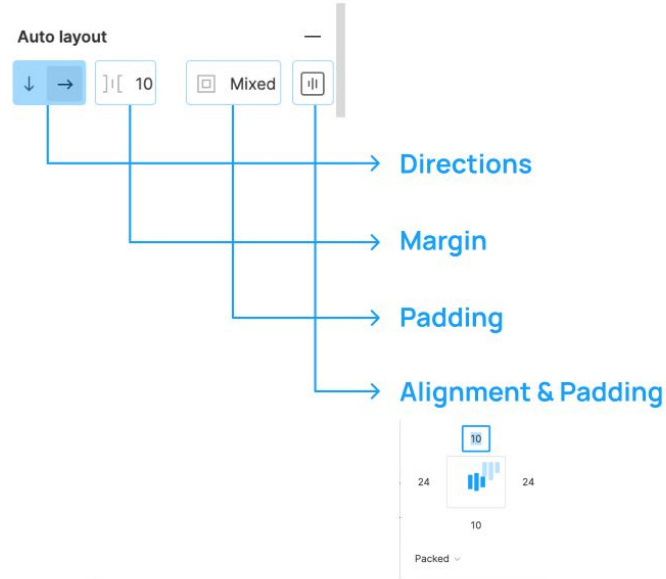




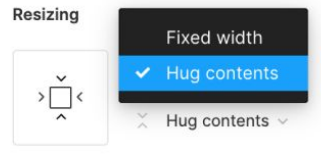
Mengatur auto layout



Auto Layout



Resizing

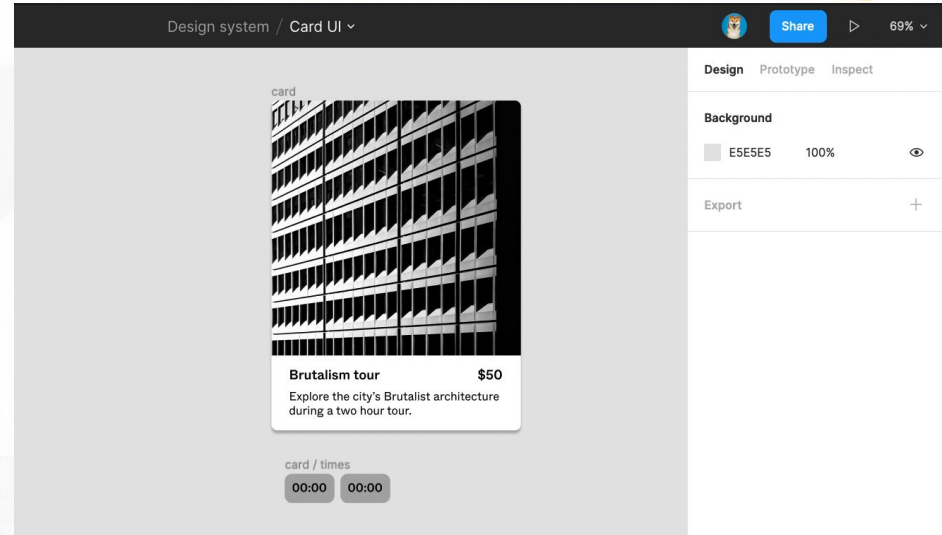




Directions & Margin

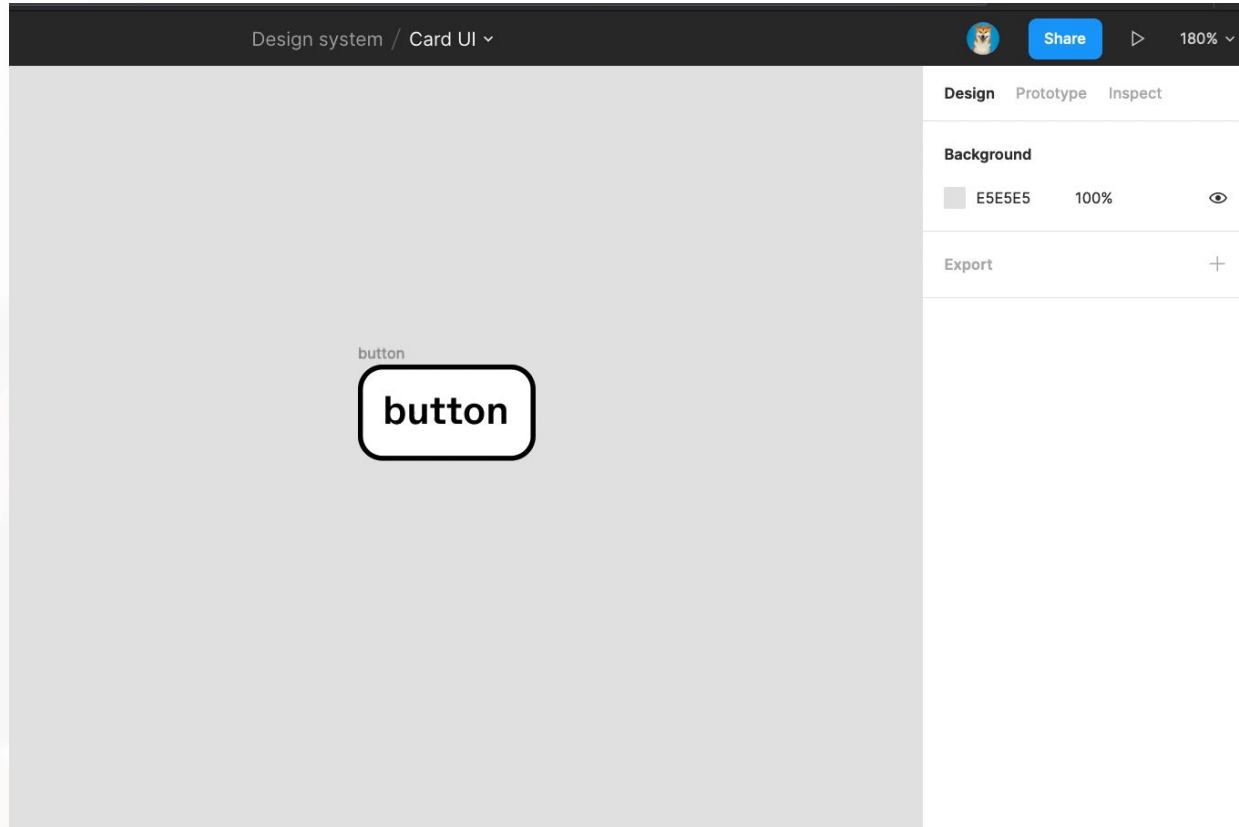
Direction digunakan untuk mengatur arah dari objek yang akan ditambahkan atau disusun.

Margin digunakan untuk mengatur jarak antar objek





Padding

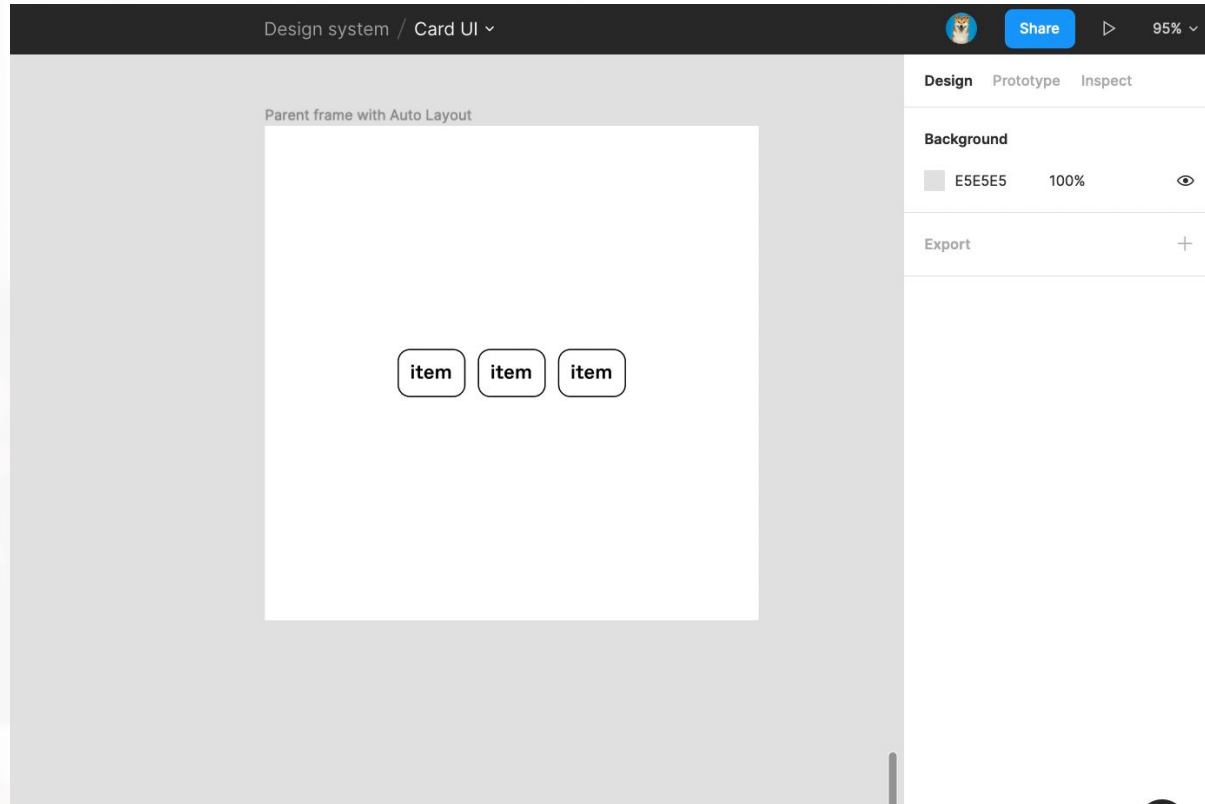


Absen di sini!
bit.ly/RTCUI4DaftarHadir3





Alignment

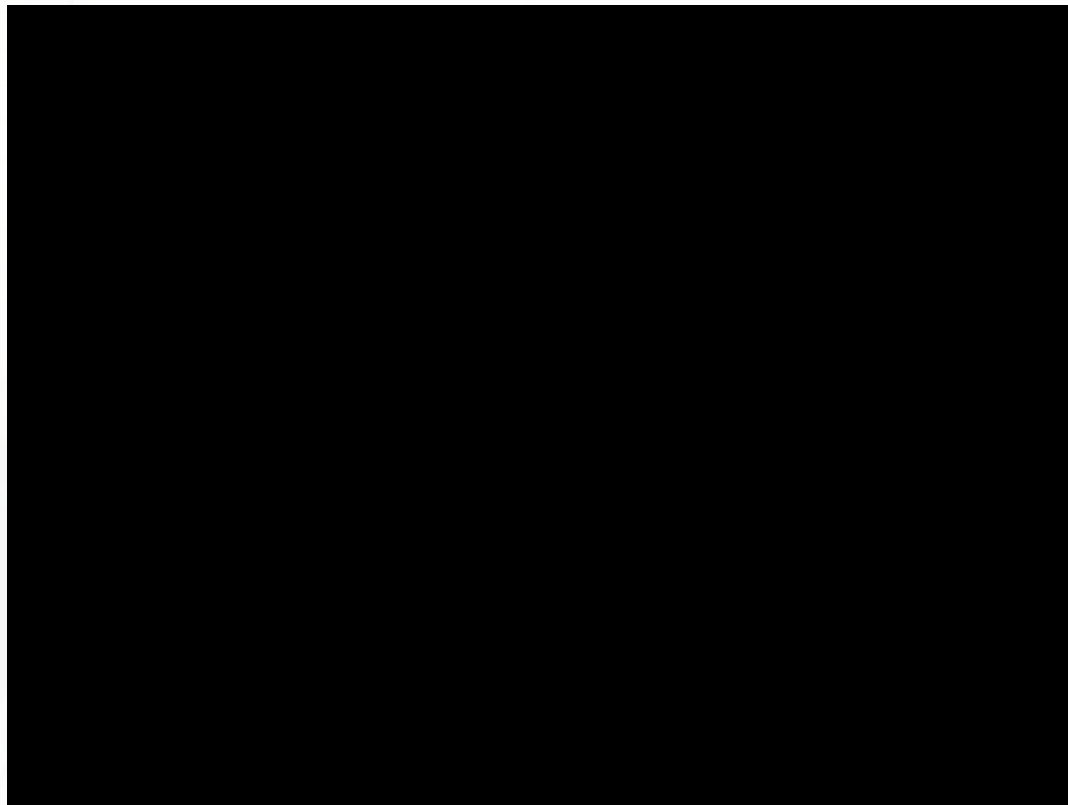


Absen di sini!
bit.ly/RTCUI4DaftarHadir3





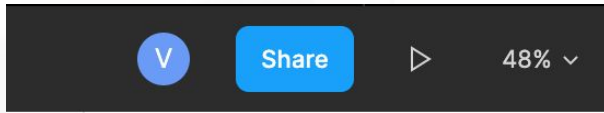
Component/instance



Absen di sini!
bit.ly/RTCUI4DaftarHadir3

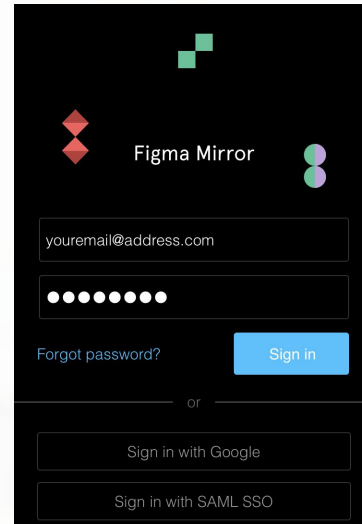
Tips: cek desainmu pada browser dan mobile app untuk melihat bagaimana look and feel nya pada perangkat yang sebenarnya.

Cek tampilan browser



Klik present di
figma

Cek tampilan mobile



Download dan
buka di aplikasi
figma mirror

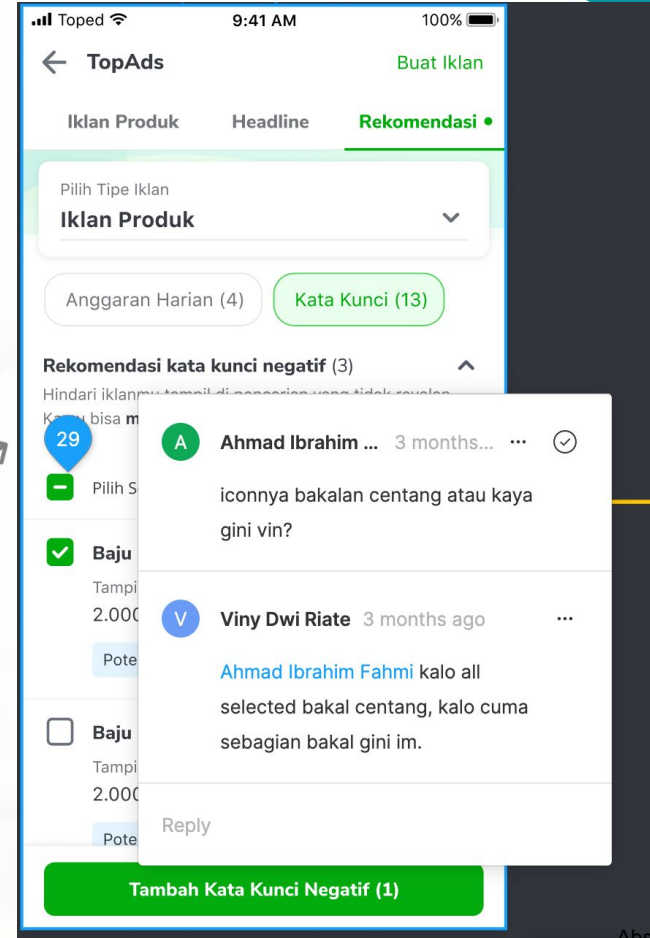




Kolaborasi

Fitur komen pada figma dapat memudahkan kita berkolaborasi dengan teman sesama tim. Gunakan fitur ini untuk saling memberi feedback, merevisi desain, dan mempercepat proses iterasi.

Tambahkan komentar



Absen di sini!

bit.ly/RTCUi4DaftarHadir3

