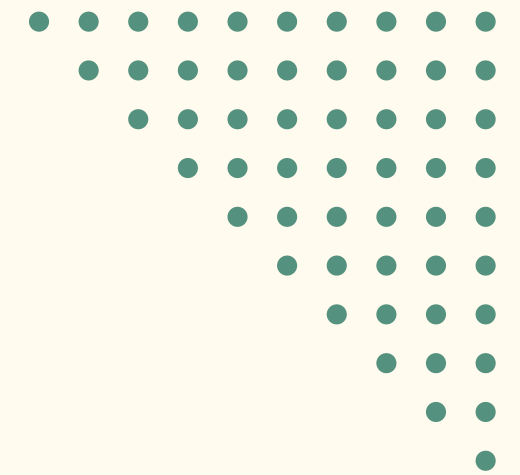
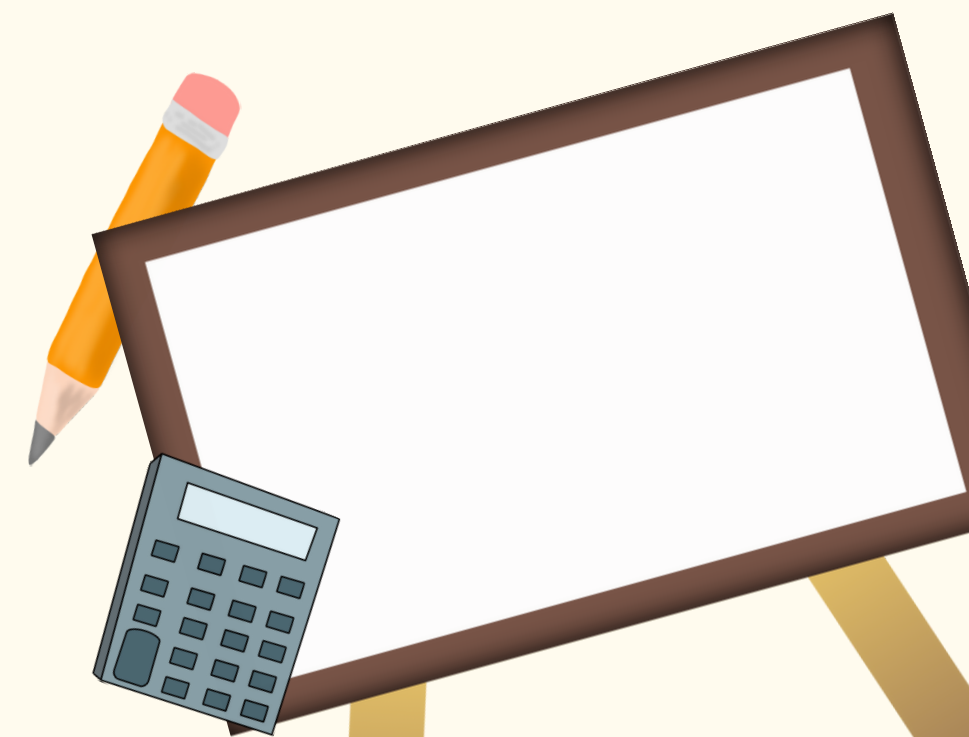
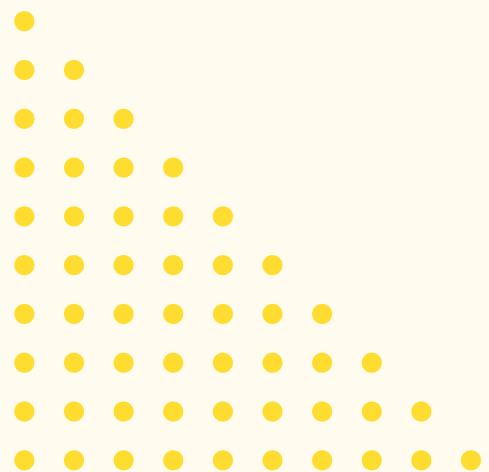




P R P L



# DESIGN TOKEN



# Data Diri

**Muhammad Ali Nur Rohman**

**1B/RPL**



# Daftar Isi

- Pengertian Design Token
- Kelebihan dan Kekurangan Design Token
- Aliasing
- Tokens

# Apa itu Design Tokens

Design Tokens mewakili keputusan desain kecil dan berulang yang membentuk gaya visual sistem desain. Token menggantikan **nilai** statis, seperti kode hex untuk warna, dengan nama yang cukup jelas.

Design Tokens adalah metode untuk mengelola **properti** dan **nilai** desain di seluruh sistem desain

# Kelebihan Design Tokens

**Konsistensi Design**, hal ini memungkinkan untuk menggunakan design berulang kali

**Iterasi Cepat**, Dengan menggunakan desain token, perubahan dapat diterapkan secara konsisten di seluruh proyek dengan cepat. Ini memudahkan iterasi dan perbaikan desain.

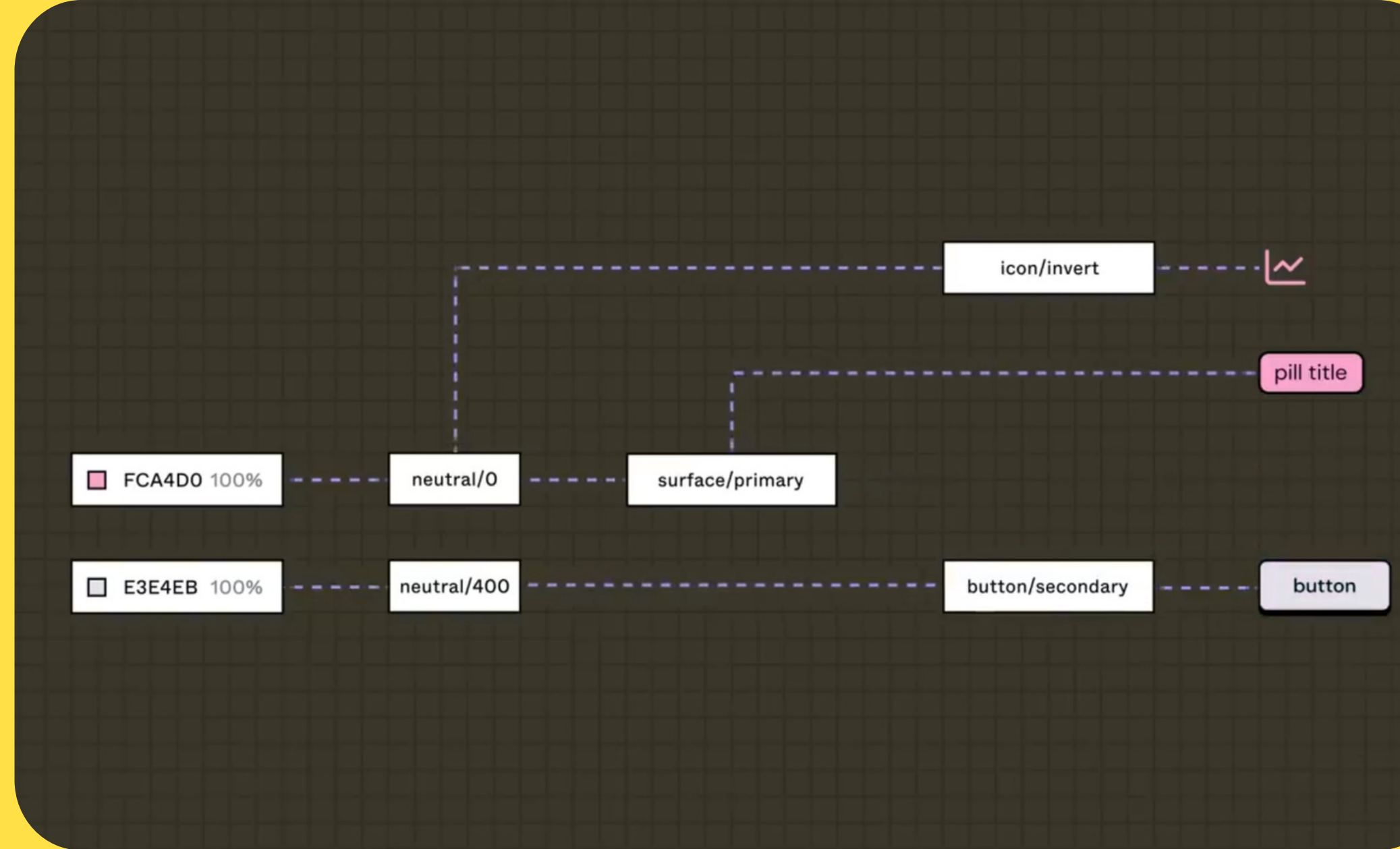
**Efisiensi Pengembangan**, Jika desain token dikonversi menjadi token kode atau digunakan dalam alat pengembangan, ini dapat meningkatkan efisiensi pengembangan dengan memastikan konsistensi antara desain dan implementasi.

# Kekurangan Design Tokens

- Keterbatasan Fungsionalitas:
  - Meskipun Figma menawarkan berbagai fitur desain, mungkin masih ada keterbatasan fungsionalitas tertentu dalam hal pengelolaan desain token jika dibandingkan dengan alat khusus manajemen desain token.
- Kompleksitas Pengelolaan:
  - Dalam proyek besar, pengelolaan desain token dapat menjadi kompleks. Jika tidak dikelola dengan baik, hal ini bisa mengurangi efektivitasnya.
- Ketergantungan pada Platform:
  - Jika proyek Anda bergantung pada Figma, ketergantungan pada platform tertentu dapat menjadi risiko. Jika tim Anda beralih ke platform desain lain di masa depan, Anda mungkin perlu mengonversi atau menyesuaikan desain token.

# Aliasing

Dalam konteks desain token, aliasing mengacu pada penggunaan nama alternatif atau "alias" untuk merepresentasikan nilai tertentu dari desain token tersebut. Alias digunakan untuk memberikan nama yang lebih deskriptif atau mudah dimengerti terhadap nilai yang diwakili oleh token tersebut.



Sebagai contoh, dalam desain token warna, Anda mungkin memiliki sebuah token dengan nilai HEX seperti #3498db, yang mewakili warna biru. Aliasing dapat digunakan untuk memberikan nama yang lebih mudah diingat atau deskriptif terhadap warna tersebut, seperti blue-primary atau brand-blue



# Tokens



Dalam dunia desain, istilah "tokens" merujuk pada representasi nilai yang dapat digunakan berulang kali dalam proses desain atau pengembangan antarmuka pengguna (UI).

## Primitive Tokens:

- **Definisi:** Primitive tokens mewakili elemen desain dasar atau dasar yang digunakan dalam pembangunan UI. Ini bisa mencakup warna, tipografi, ukuran, radius sudut, dan atribut desain dasar lainnya.
- **Contoh:** Token warna untuk warna primer, token tipografi untuk font utama, atau token ukuran untuk spasi dan dimensi dasar.



# Tokens



## Semantic Tokens:

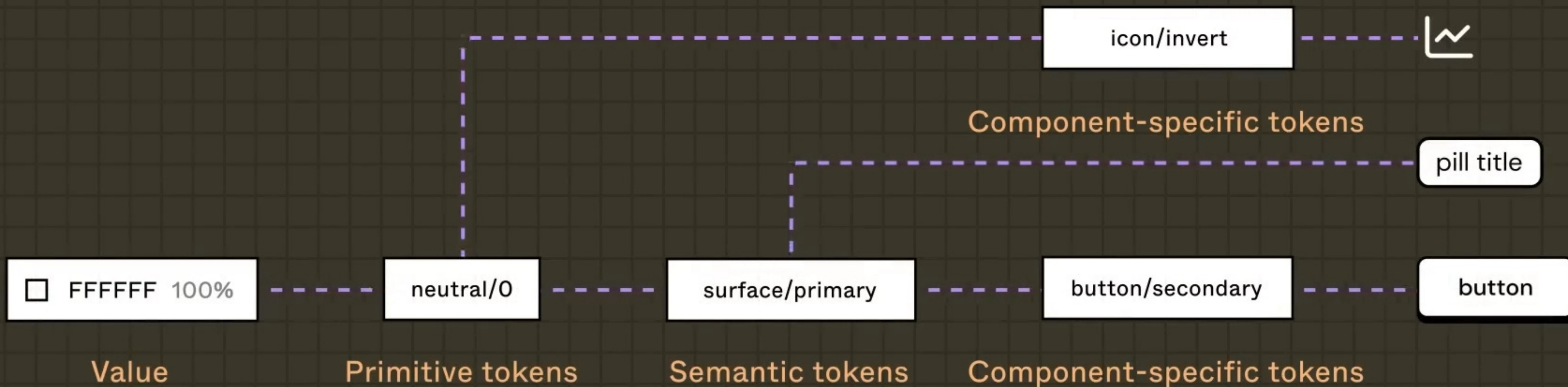
- **Definisi:** Semantic tokens memberikan arti pada nilai desain mereka, dan mereka seringkali terkait dengan penggunaan atau konteks tertentu dalam antarmuka pengguna. Ini membantu memberikan konteks lebih lanjut pada nilai desain.
- **Contoh:** Token warna untuk tombol utama (misalnya, `button-primary-color`), token tipografi untuk judul utama (misalnya, `heading-primary-font`), atau token ukuran untuk padding tombol (misalnya, `button-padding`).

# Tokens



## Component-Specific Tokens:

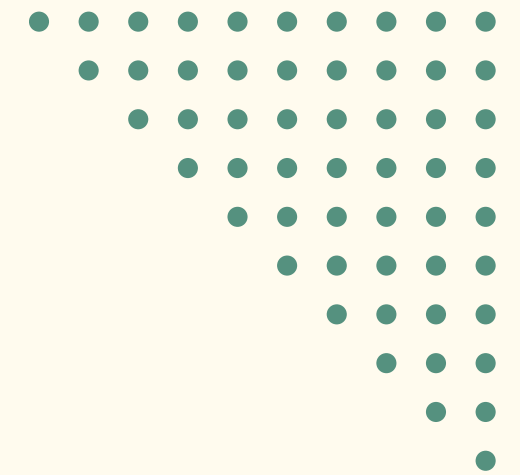
- **Definisi:** Component-specific tokens terkait langsung dengan elemen-elemen spesifik atau komponen dalam antarmuka pengguna. Ini memungkinkan penentuan nilai desain yang spesifik untuk komponen tertentu tanpa mengubah secara global nilai desain.
- **Contoh:** Token warna untuk latar belakang tombol (misalnya, button-background-color), token tipografi untuk teks di dalam kotak input (misalnya, input-text-font), atau token ukuran untuk ikon dalam suatu komponen (misalnya, icon-size).





# Referensi

1. <https://m3.material.io/foundations/design-tokens/overview>
  2. <https://www.youtube.com/watch?v=JyCmacSyDY4>
- 
- 



# TUTORIAL

