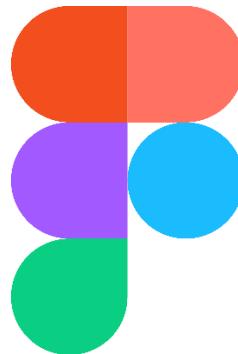


## Bagian 1

### PENGENALAN FIGMA

#### A. Konsep Dasar Figma

Figma adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan berkolaborasi pada desain antarmuka pengguna (UI), prototipe, dan desain grafis lainnya secara online. Berbeda dengan beberapa perangkat lunak desain lainnya, Figma dirancang untuk mendukung kerja kolaboratif dalam waktu nyata, yang memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, tanpa perlu menyinkronkan file secara manual.



Gambar 1. Logo Figma

Beberapa fitur kunci Figma meliputi:

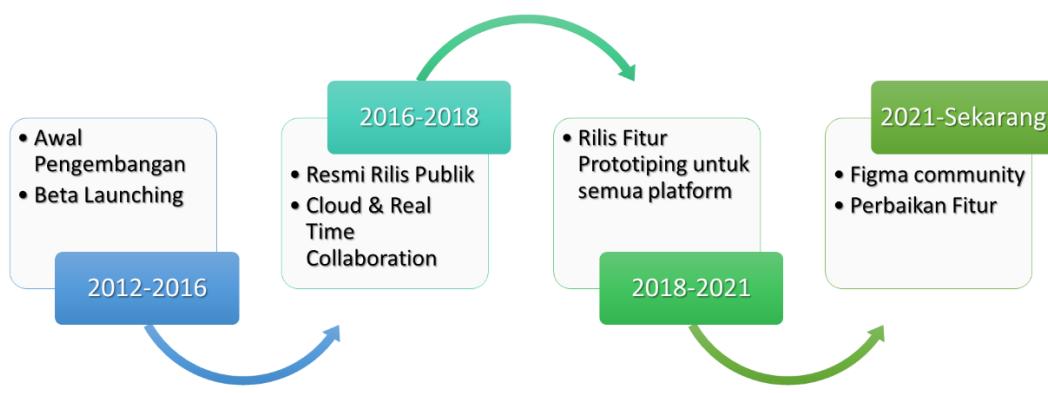
1. Desain Kolaboratif: Tim dapat bekerja bersama di proyek desain tanpa mengalami konflik versi, karena semuanya disimpan di cloud secara otomatis.
2. Prototyping: Figma memungkinkan pengguna membuat prototipe interaktif dengan menambahkan tautan antar frame dan menentukan interaksi.
3. Antarmuka Pengguna Intuitif: Antarmuka Figma dirancang untuk memudahkan pengguna dalam navigasi dan penggunaan alat desain.
4. Multi-Platform: Figma dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk browser web, Windows, macOS, dan perangkat mobile.
5. Versatility: Dengan Figma, pengguna dapat membuat desain UI, ikon, prototipe, dan banyak lagi.

- Fitur Kolaborasi: Figma memungkinkan pengguna memberikan komentar pada desain, memberikan umpan balik, dan secara aktif berpartisipasi dalam proses kolaborasi.

Figma telah menjadi pilihan populer di kalangan desainer dan tim pengembangan karena fleksibilitas dan kemampuannya untuk menyederhanakan proses kolaboratif, terutama dalam proyek-proyek desain digital dan pengembangan produk.

## B. Sejarah Teknologi Figma

Figma didirikan oleh Dylan Field dan Evan Wallace, dan pertama kali diperkenalkan pada tahun 2016. Sejak saat itu, Figma telah mengalami pertumbuhan yang pesat dan menjadi salah satu platform desain grafis terkemuka. Berikut adalah sejarah singkat teknologi Figma:



Gambar 2. History Pengembangan Figma

### 1. Pendiri dan Awal Pengembangan (2012-2016):

- Dylan Field dan Evan Wallace memulai pengembangan Figma pada tahun 2012.
- Pada tahun 2013, Figma mendapatkan pendanaan awal dan mulai membangun fondasi platform kolaboratifnya.

### 2. Peluncuran Beta dan Perkembangan (2015-2016):

- Figma diluncurkan dalam versi beta terbuka pada September 2015.
- Pada tahun 2016, Figma secara resmi dirilis untuk publik, dan mulai mendapatkan perhatian di kalangan desainer dan tim pengembangan.

3. Figma sebagai Alat Desain Kolaboratif (2016-2018):

- Figma memperkenalkan konsep desain berbasis cloud dan kolaborasi real-time yang memungkinkan tim untuk bekerja bersama dalam satu proyek tanpa masalah konflik versi.
- Fitur-fitur seperti komentar dan revisi memperkaya pengalaman kolaboratif.

4. Pertumbuhan dan Peningkatan Fitur (2018-2020):

- Figma mendapatkan popularitas yang signifikan dan mulai digunakan oleh berbagai tim desain dan pengembangan di seluruh dunia.
- Pada tahun 2018, Figma memperkenalkan fitur Prototyping yang memungkinkan pengguna membuat prototipe interaktif langsung di platform.

5. Investasi dan Perkembangan Lanjutan (2020-2021):

- Figma mendapatkan investasi tambahan dalam beberapa putaran pendanaan, mencerminkan kepercayaan investor terhadap potensinya.
- Perkembangan lebih lanjut termasuk peningkatan antarmuka pengguna, pembaruan fitur, dan peningkatan kinerja.

6. Pengenalan Figma Community dan Plugin (2021-2023):

- Figma memperkenalkan Figma Community, memungkinkan pengguna berbagi dan menjelajahi desain dari seluruh dunia.
- Plugin Figma juga diperkenalkan untuk menambahkan fungsionalitas khusus melalui ekosistem plugin.

Figma terus berkembang dan berinovasi, menjadi salah satu alat desain utama yang banyak digunakan di industri teknologi dan desain. Keberhasilannya terutama disebabkan oleh pendekatannya yang berfokus pada kolaborasi dan keterbukaan, yang memungkinkan tim untuk bekerja secara efisien dalam pengembangan produk digital.

### C. Teknologi Grafika dan Desain Grafis dengan Figma

Figma mendukung desain grafis dan memiliki berbagai fitur yang memungkinkan para desainer untuk membuat grafik, ikon, dan elemen desain visual lainnya. Figma dirancang untuk menjadi platform desain yang menyeluruh, mencakup desain antarmuka pengguna (UI), desain grafis, prototyping, dan kolaborasi tim.

Beberapa fitur Figma yang mendukung desain grafis meliputi:

1. **Vektor dan Gambar Raster:** Figma mendukung pembuatan objek vektor, yang memungkinkan desainer membuat grafik dengan resolusi tinggi yang dapat disesuaikan ukurannya tanpa kehilangan kualitas. Figma juga mendukung gambar raster untuk kreativitas visual yang lebih fleksibel.
2. **Alat Desain:** Figma menyediakan berbagai alat desain yang memungkinkan pengguna membuat dan mengedit elemen desain, seperti pensil, pengisi warna, pengaturan garis, dan alat-alat lainnya untuk manipulasi objek dan gambar.
3. **Gaya dan Efek:** Desainer dapat menerapkan gaya dan efek pada objek mereka, seperti bayangan, gradien, dan efek lainnya untuk memberikan dimensi dan tampilan yang lebih menarik pada desain grafis.
4. **Desain Responsif:** Figma memungkinkan desainer membuat desain responsif yang dapat diakses dan dilihat dengan baik pada berbagai perangkat dan ukuran layar.
5. **Import dan Ekspor Gambar:** Figma mendukung impor dan ekspor gambar dengan berbagai format, memungkinkan desainer berkolaborasi dengan alat desain lainnya dan mengintegrasikan desain mereka ke dalam alur kerja yang lebih luas.

Figma, dengan kemampuannya untuk berkolaborasi secara real-time dan aksesibilitasnya yang tinggi, telah menjadi pilihan populer di kalangan desainer grafis dan tim desain yang bekerja pada proyek-proyek yang melibatkan unsur desain grafis dan antarmuka pengguna.

Berikut adalah beberapa cara Figma dapat menjadi alat yang mendukung dan mempermudah proses pengembangan desain grafis:

#### **Kolaborasi Real-Time:**

- **Keuntungan:** Figma memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja secara bersamaan pada proyek yang sama dalam mode real-time. Hal ini memfasilitasi kolaborasi tim, memungkinkan desainer, pengembang, dan pemangku

kepentingan lainnya untuk memberikan masukan dan melihat perubahan secara langsung.

- Dampak: Proses pengembangan desain grafis menjadi lebih dinamis dan efisien, mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan umpan balik tim dan mempercepat siklus pengembangan.

### **Prototyping dan Testing:**

- Keuntungan: Figma memungkinkan pembuatan prototipe interaktif yang dapat diuji oleh pengguna. Fitur ini membantu dalam memahami alur pengguna dan memvalidasi desain sebelum implementasi.
- Dampak: Proses pengembangan desain grafis tidak hanya fokus pada tampilan visual tetapi juga pada pengalaman pengguna keseluruhan. Desainer dapat membuat prototipe, mendapatkan umpan balik, dan melakukan iterasi dengan cepat.

### **Desain Responsif:**

- Keuntungan: Figma mendukung desain responsif, memungkinkan desainer membuat desain yang terlihat baik pada berbagai perangkat dan ukuran layar.
- Dampak: Desain grafis dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai konteks penggunaan, mulai dari layar desktop hingga perangkat mobile. Ini memastikan konsistensi dan pengalaman pengguna yang optimal.

### **Kemudahan Penggunaan Alat Desain:**

- Keuntungan: Figma menyediakan antarmuka pengguna intuitif dan alat desain yang lengkap, termasuk vektor, pengisian warna, efek, dan lainnya.
- Dampak: Desainer dapat dengan mudah menciptakan grafik, ikon, dan elemen desain visual lainnya tanpa harus beralih ke alat desain lain. Ini mempercepat proses pengembangan dan memudahkan integrasi desain dengan pengembangan berikutnya.

### **Integrasi dengan Alat Pengembangan Lainnya:**

- Keuntungan: Figma mendukung integrasi dengan berbagai alat pengembangan dan prototyping lainnya.

- Dampak: Desainer dapat bekerja secara efisien dengan tim pengembangan, dengan kemampuan untuk mengintegrasikan desain Figma langsung ke dalam alur kerja pengembangan.

### Dokumentasi Proyek yang Lengkap:

- Keuntungan: Figma memungkinkan desainer membuat dokumentasi yang kaya dan lengkap untuk proyek desain.
- Dampak: Tim pengembangan dapat merujuk pada dokumentasi ini untuk memahami desain, pengaturan warna, dan elemen-elemen lainnya. Ini memastikan konsistensi dan memudahkan pemeliharaan proyek.

Dengan menyediakan lingkungan kerja kolaboratif, alat desain yang lengkap, dan integrasi yang baik dengan alat pengembangan, Figma menjadi alat yang efektif dan mendukung untuk pengembangan desain grafis dalam konteks proyek pengembangan perangkat lunak.

## D. Menggunakan Figma

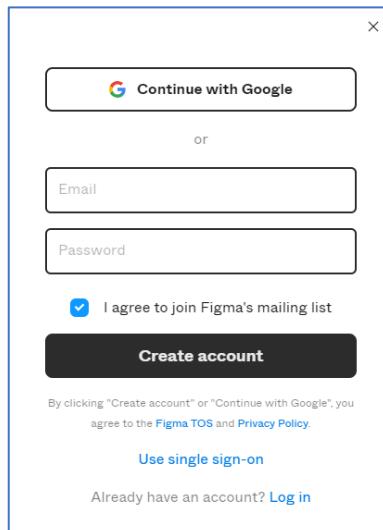
### 1. Mengakses Figma

- Buka browser internet di perangkat Anda.
- Ketik alamat URL Figma di bar alamat browser: <https://www.figma.com/>.
- Pada halaman utama Figma, Anda dapat melihat opsi "Sign Up" (Daftar) atau "Sign In" (Masuk). Jika Anda sudah memiliki akun, Anda dapat langsung masuk; jika tidak, lanjutkan ke langkah berikutnya.



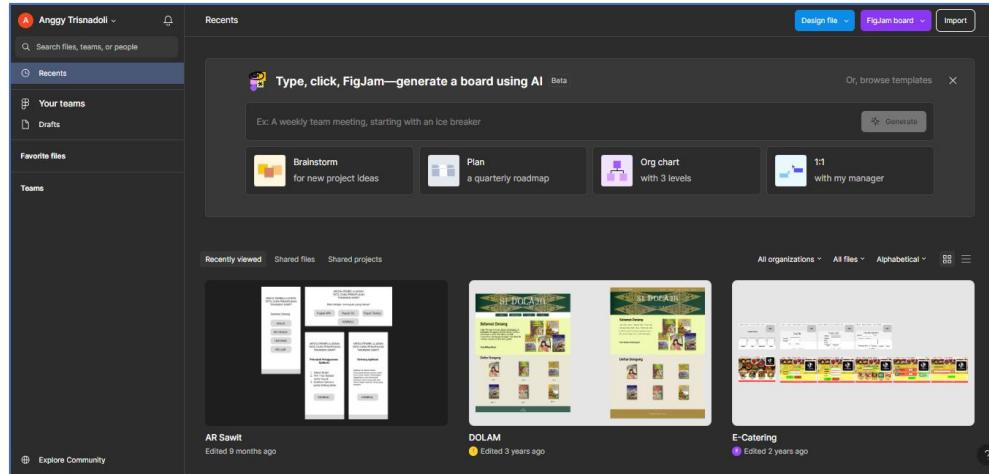
## 2. Mendaftar Akun Figma

- Klik "Sign Up": Jika Anda belum memiliki akun, klik tombol "Sign Up" untuk mendaftar.



- Pilih Opsi Pendaftaran: Anda dapat mendaftar dengan menggunakan alamat email Anda, akun Google, atau akun GitHub. Pilih opsi yang sesuai dengan preferensi Anda.
- Isi Informasi Pendaftaran: Jika Anda memilih mendaftar dengan email, isilah formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, termasuk nama lengkap, alamat email, dan kata sandi. Jika menggunakan akun Google atau GitHub, ikuti langkah-langkah otentikasi yang diberikan.
- Verifikasi Email (Opsional): Figma mungkin meminta Anda untuk memverifikasi alamat email Anda dengan mengirimkan tautan verifikasi ke alamat email yang Anda berikan. Periksa kotak masuk atau folder spam email Anda dan klik tautan verifikasi.
- Selesaikan Pendaftaran: Lanjutkan untuk menyelesaikan proses pendaftaran sesuai petunjuk yang diberikan.
- Pengaturan Awal (Opsional): Pada tahap ini, Anda dapat menyesuaikan preferensi akun Anda, seperti avatar, dan lainnya.
- Mulai Menggunakan Figma: Setelah pendaftaran selesai, Anda dapat mulai menggunakan Figma. Anda akan diarahkan ke dasbor Figma, di mana Anda dapat membuat proyek baru atau bergabung dengan proyek yang sudah ada.

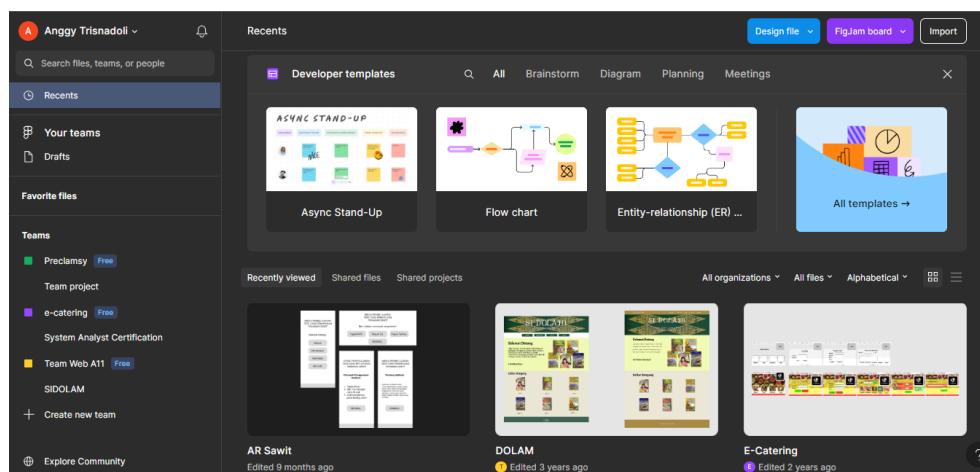
Sekarang, Anda telah berhasil mengakses dan mendaftar akun di Figma. Jangan lupa untuk menjaga informasi akun Anda dengan aman dan melakukan langkah-langkah keamanan yang disarankan oleh Figma.



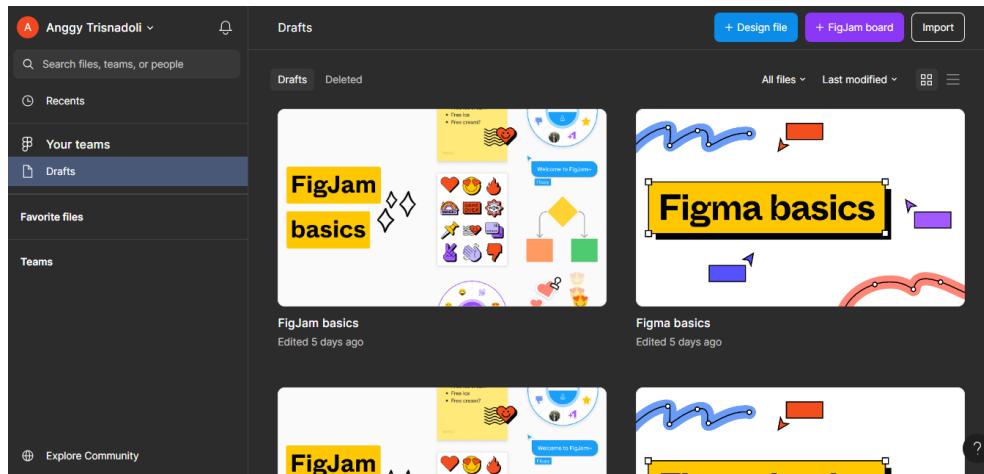
## E. Membuat Project Baru di Figma

Untuk dapat menggunakan fitur-fitur yang ada pada figma, anda perlu membuat sebuah project baru sebagai media untuk pengembangan proyek. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat proyek baru di Figma:

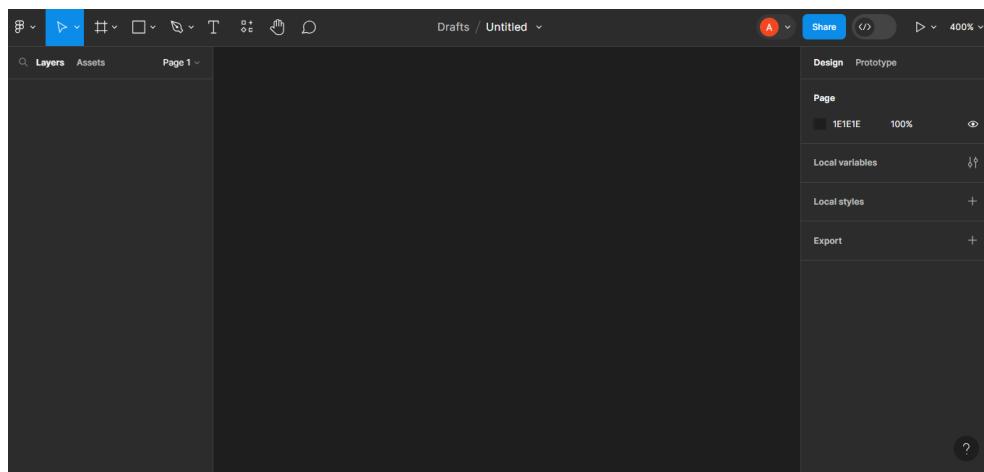
1. Buka Figma: Buka browser web dan masuk ke situs <https://www.figma.com/>.
2. Masuk atau Daftar Akun
3. Dashboard Figma : Setelah masuk, Anda akan diarahkan ke dasbor Figma.



4. Membuat Proyek Baru: Klik tombol "+ Design File" di pojok kanan atas dasbor.



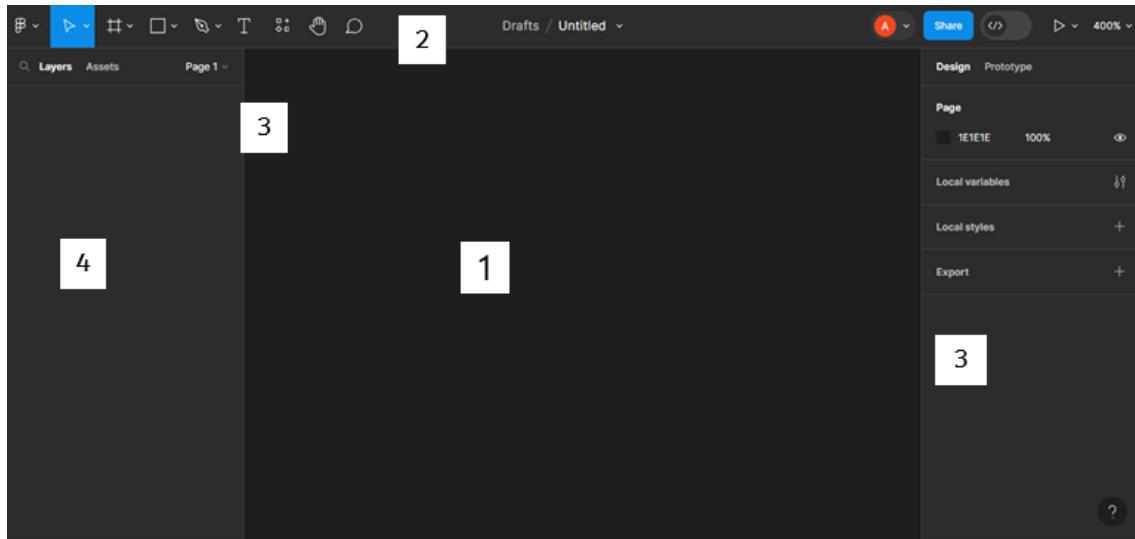
5. Pilih Jenis Proyek: Pilih jenis proyek yang sesuai. Misalnya, "Design" untuk proyek desain antarmuka pengguna atau "Prototype" untuk proyek prototipe.
6. Tentukan Nama Proyek: Berikan nama pada proyek baru Anda. Pilih juga apakah proyek ini akan bersifat "Public" (publik), "Private" (pribadi), atau "Team" (tim).
7. Tentukan Template (Opsional): Figma menyediakan beberapa template yang dapat membantu memulai proyek Anda. Pilih template yang sesuai atau lewati langkah ini jika Anda tidak ingin menggunakan template.
8. Klik "Create Project": Klik tombol "Create Project" untuk membuat proyek baru.



9. Jelajahi Canvas: Setelah proyek dibuat, Anda akan diarahkan ke canvas proyek baru. Inilah tempat di mana Anda akan membuat dan mengatur elemen desain Anda.
10. Mulai Desain: Sekarang, Anda dapat mulai menambahkan frame, membuat objek, dan memulai desain Anda di canvas.

## F. Antar Muka Figma

Interface Figma memiliki beberapa elemen penting yang perlu dijelaskan dalam tutorial dasar. Berikut adalah beberapa elemen kunci dari antarmuka Figma yang sebaiknya dicakup:



### 1. Canvas:

- Canvas adalah area kerja utama di Figma di mana Anda membuat dan mengorganisasi elemen desain Anda.
- Cara Menggunakan: Menjelaskan cara membuat frame di canvas, mengatur struktur proyek, dan melakukan tindakan dasar seperti zoom in/zoom out.

### 2. Toolbar (Toolbar Atas):

- Penjelasan: Toolbar berisi berbagai alat yang digunakan untuk membuat dan mengedit elemen desain, seperti pemilihan objek, pensil, pengisi warna, dan lainnya.
- Cara Menggunakan: Menunjukkan cara menggunakan alat-alat dasar, seperti membuat bentuk atau garis, mengganti warna, dan mengubah ukuran.

### 3. Panel Sisi (Sisi Kiri dan Kanan):

- Penjelasan: Panel sisi berisi berbagai panel yang menyediakan kontrol dan informasi tambahan, seperti Layers (Layer), Design (Desain), Prototype (Prototipe), dan lainnya.
- Cara Menggunakan: Menjelaskan cara menggunakan panel sisi untuk mengelola layers, menerapkan efek, atau membuat prototipe.

**4. Panel Layer:**

- Penjelasan: Panel ini menampilkan hierarki objek atau elemen dalam proyek Anda. Ini memungkinkan Anda mengelola dan mengorganisir elemen desain Anda.

**5. Asset dan Komponen:**

- Penjelasan: Bagian ini mencakup cara menggunakan asset (aset) dan komponen untuk meningkatkan efisiensi dan konsistensi dalam desain.

**6. Toolbar Atas pada Frame (Frame Toolbar):**

- Penjelasan: Toolbar ini muncul ketika Anda memilih suatu frame dan menyediakan opsi terkait dengan frame tersebut.

**7. Menu Konteks dan Klik Kanan:**

- Penjelasan: Menjelaskan cara menggunakan menu konteks yang muncul saat Anda mengklik kanan pada elemen tertentu di canvas atau panel.

*Selamat mencoba 😊*