

## **Your design is not a masterpiece, if ...**

Seorang ux designer ingin membuat produk super indah. Tidak semuanya, tetapi sebagian besar demikian. Sebenarnya itu saha-sah saja, kawan. Namun, sesuatu yang berlebihan tidak akan bagus. Air mineral itu menyehatkan, tetapi meminum air setiap 5 detik sekali akan melumpuhkan tubuhmu. Sama halnya bagi ux designer. Hal indah akan percuma tanpa bisa digunakan. Inti dari perjalanan seorang ux designer adalah readable and useable.

“Ohh... itu bagus sekali. Desainnya sangat bersih dan nyaman dipandang. Awesome!”.

Lupakan kalimat di atas. Itu adalah ujian bagimu. Jangan sampai kamu terjebak pada dunia puji-pujian. Tengok desainmu dan sesuaikan dengan ini:

*Accessible design is good design. Everything we build should be as inclusive, legible and readable as possible. If we have to sacrifice elegance—so be it. We’re building for needs, not audiences. We’re designing for the whole country, not just the ones who are used to using the web. The people who most need our services are often the people who find them hardest to use. Let’s think about those people from the start.*

Apakah desain buatanmu masuk dalam kriteria tersebut? Tidak? Itu sudah bisa ditebak sejak awal. Coba buru ke dalam dirimu. Rendahkan dirimu dan kembalikan tujuan sebuah desain produk tercipta. Ego mudah sekali membutakanmu.

## **The self dilemma**

Goresan tanganmu untuk user needs, bukan untuk memberi makan ego. Permasalahan ini sering dialami. Bukan ux designer saja, bahkan seorang developer atau bahkan founder pun terkena wabah ini. Ego merupakan lawan sekaligus kawan.

Ego adalah bagian dirimu. Sayangnya, sedikit orang mau menjadikannya sebagai bagian dari hidupnya. Ego membantu manusia mempertahankan dirinya di lingkungan fisik, sosial, dan psikologis yang terkadang tidak bersahabat. Ego perlu menjelma sebagai self identity. Melalui itu, ego adalah kawan manusia.

Namun, ia berubah menjadi lawan saat bertemu anger, impatience and perhaps even some kind of sadness. Kondisi semakin memburuk saat pikiran memproduksi complain about yourself dan self useless. Akibatnya, ego pun menjadi penguasa otoriter dan tidak mau mendengarkan. Telinga ia tutup dan ia melangkah seenaknya sendiri.

Jadikan ego sebagai sahabatmu, kawan. Mulailah dengan:

- Observing your mind
- Distinguish Between the Voice of Ego and the Actual Situation
- Try to describe only what is happening, without judgment
- Pakai Awareness sebagai penengah antara ego penuh emosi dengan ego logis

Kisah tentang persahabatan dan permusuhan ego manusia amat panjang. Sepanjang hidup kamu akan menemuinya. Lalui dengan kesabaran dan pemahaman. Selaraskan keduanya dan kamu pun bisa menjadi dirimu tanpa melupakan siapa sebenarnya dirimu. Ux designer adalah penengah antara impian founder dan harapan user. Apakah kamu siap menanggung amanat itu?

### **User is first**

Menjadi manusia tidak terlihat amat menyebalkan. Tidak dikenal, tetapi produk buatanmu dikenal dan dipakai setiap hari oleh orang. Perasaan itu berpotensi membutakan ux designer. Saat perasaan menguasai mindset, itu akan merusak semuanya. So, jangan beralih ke bagian kedua ini tanpa menerapkan poin sebelumnya.

Insting pemilihan warna amat menakutkan. Lantunan jari-jarimu mengubah garis monoton nan membosankan jadi elegan. Dua kemampuan itu cukup untuk mengesankan. Keduanya merupakan senjata untuk membangun first impression produk. Saya pakai kata “first impression” supaya mudah menjelaskannya.

Keindahan merupakan entri point bagi user. Pandangan pertama wajib bisa “menjatuhkan hati” user pada produk. Yap, tepat sekali. First impression merupakan konsep psikologi dimana “kesan pertama” menjadi kunci di masa depan. Pertemuan pertama yang buruk berakibat buruk di masa depan.

First impression luar biasa akan percuma juga bila tanpa skill ketiga seorang ux designer, observe user. Untuk kesekian kalinya, solving user problems is reason why the product born. Tampilan elegan, simpel, dan mudah digunakan itu penting. Namun, itu akan sia-sia ketika user tidak menginginkan ia ada. Uuuhhh... it's like cinta bertepuk sebelah tangan. :(

### **Pursuit of problem**

Masalah selalu dicari. Di bangku sekolahan, huruf “X” selalu menjadi penyebab kamu harus mengerjakan soal. Saat seragam kamu lepas dan kebebasan kamu pakai,

“problems” merupakan alasan utama kamu harus menjalani dua ujian dalam satu semester. Itu pun berlangsung saat kamu membangun karir sebagai seorang profesional.

Observing problems, describe all of that, create mindmap, and hunting a problem solve alternatif are usaha to heal user problems. Panjang dan merepotkan, tetapi kamu bisa menikmatinya. Itulah mengapa seorang ux designer perlu meminum ramuan bernama “cara berpikir berorientasi user”. Saat ramuan sudah merasuk dalam tubuhmu, sesulit apapun jalannya kamu akan membuat produk terbaik bagi user, sekalipun hal itu harus bertentangan dengan dirimu.

Start from user problems and then find how to healing all of this. Talk less, listen more. Pendengaran dan rasa ingin tahu merupakan kombinasi tepat di tahap ini. Cara berpikir berorientasi user mendorong ux designer berargumen dari sudut pandang user. Pemilihan kata bukan untuk mempertahankan harga diri atau mempertahankan hasil pekerjaan, melainkan demi user.

Found the right of user problems. And then, kamu pun akan menerima feedback dari user sendiri. Bisa jadi, masalah sebelumnya tidak tepat bagi user. Dengarkan kembali. Telusuri dan pastikan bahawa masalah user itu dialami oleh sebagian user. Temukan titik paling dasar setiap masalah. Jangan menela mentah-mentah setiap ucapan user.

### **Product simplicity**

Akhirnya, produk pun dibuat. Desain interaksi sudah ditanamkan di dalamnya. Namun, kamu belum bisa beristirahat. Kamu diperbolehkan menghela nafas, merebahkan tubuh, dan melakukan kesenanganmu, tetapi pekerjaan belum selesai, kawan. Tahap user testing sudah menantimu. Ia akan membutuhkan, apakah produkmu adalah jawaban atas masalah user.

Ini menjadi momen menentukan. Tidak ada lampu berkelip-kilap dan lantunan instrumen menegangkan. Semua mata menyaksikan dan darah pun melaju melebihi kecepatan normal.

Tahap ini merupakan momen dimana kamu mengundang orang-orang sesuai kriteria pengguna website/app. Mereka diberi hak menyaksikan dan berinteraksi di dalamnya. Ux designer pun:

- Tidak diperbolehkan menyebutkan hal yang ingin diuji dan
- Mencipta skenario supaya user terdorong melakukan sesuatu

Hasil sering di luar bayanganmu. Itulah asiknya menjadi ux designer. Kamu ingin user melakukan A, nyatanya ia melakukan M. Tidak perlu panik dan menghakimi diri sendiri. Terus perhatikan interaksi user! Jangan cengeng! Kendalikan emosi dan hidupkan kemampuan analytic thinking-mu. Keberhasilanmu “menangkap” sense dari setiap perilaku user ini berpengaruh besar bagi produk.

Permasalahan rumit mampu diselesaikan produk sederhana. Namun, tidak selamanya harus begitu. User like child. Dia hanya ingin mendapatkan keinginannya (kebutuhannya). Tidak tahu bagaimana caranya. Di akhir cerita, orang lain (user) lah merupakan pengguna produk. Jangan termakan perasaan dan lanjutkan aksimu di depan layar.