

Why I Quit dribbble when workin on going project

Terkadang, saya tidak tahu dimana bisa menemukan titik kepuasan diri sendiri. Setelah bekerja beberapa tahun di perusahaan orang lain, kini saya memutuskan untuk membangun perusahaan saya sendiri. Pilihan untuk bekerja di dunia kreatif membuat gerakan tubuh saya seakan tak bisa berhenti. Tidak ada kata “terbaik” di dunia yang sedang saya geluti ini. Semuanya harus terus berjalan dan mengikuti arus yang ada. Pada dasarnya, saya hanya ‘menggambar’. Bedanya, karya saya tidak untuk di pajang di pigora dan ditempatkan di sebuah galeri seni melainkan di device anda. Yang akan dilihat setiap orang ketika ia menghidupkan smartphone, laptop, atau bahkan smartwatch-nya.

Demi melakukan itu, saya membutuhkan inspirasi. Nutrisi tambahan supaya karya saya sesuai dengan tujuan bisnis klien. Namun, beberapa waktu dekat ini, ada perasaan tak nyaman saya rasakan.

“Yes, Dribbble was always a place for aesthetic simulation, but it had some sort of connection to actual useful products. Today the Dribbble community grew into desiring complete aesthetic Porn, with “function” going out the window and only caring about “form”.”

Ungkapan di atas mewakili rasa kehilangan saya di beberapa waktu dekat ini. Selama tiga tahun ke belakang, saya selalu aktif beraktivitas di dribbble. Sekedar berkomentar, berdiskusi atau bahkan membicarakan sebuah desain. Sese kali saya pun menyempatkan diri untuk mengunggah karya saya di sana. Selama tiga tahun saya di sana, dribbble menjadi lokasi amat seru untuk bertukar ide desain. Pembicaraan mengenai sebuah desain tidak berhenti pada kalimat: ‘its nice and clean’, ‘good job’, ‘keep workin on it’, dan seterusnya. Kami bertukar pikiran mengenai bagaimana menciptakan sebuah desain sesuai dengan tujuan bisnis klien (menyesuaikan harapan user).

Sayangnya, semua itu sudah tidak saya temui.

Dribbble sebagai situs berkumpulnya para desainer berbakat tidak hentinya mempertunjukkan karya-karya indah. Sebagian besar pengguna dribbble adalah manusia bertalenta, memiliki sense of art yang sangat besar. Ada lebih dari 56.569 profiles on dribbble site. Sebagian besar dari mereka tak lelah menciptakan sebuah desain maha bernilai estetis setiap hari. Namun, kemunduran jelas sekali terasa di dribbble. Aktivitas diskusi mulai berkurang. Para pengguna terasa sekedar mencari exposure saja. Padahal di era internet dengan jumlah pengguna mencapai 3.5 billion

orang ini, seorang desainer grafis dituntut mampu solving problem, bukan membuat karya ber-estetis saja.

Kenapa harus seperti demikian?

Produk 'sungguhan' yang akan dirilis di market

Kebutuhan akan desain produk yang useful menjadikan setiap pelaku bisnis digital harus memutar otak. Dan, seorang ux designer berperan merealisasikan harapan tersebut. Ide kreatif saja belumlah cukup. Ia harus bisa merancang dan sekaligus membuat produk sesuai kebutuhan user (tujuan bisnis). Coba berkunjunglah ke situs [producthunt.com](https://www.producthunt.com). Di situs ini berbagai produk digital nan kreatif di-rilis ke publik.

Sebagian besar produk dipamerkan dengan tampilan maha 'cantik'. Fitur luar biasa pun dipertontonkan. Sayangnya, produk dengan tampilan super 'cantik' tidak menjamin bakal ramai dicoba oleh member. Sebaliknya, produk dengan nilai fungsi tinggi tetapi minim balutan desain apik akan lebih cepat mendapat respon dan feedback.

Lagi-lagi nilai guna sebuah produk harus dikedepankan.

Sebuah produk akan mengalami kesuksesan bila ia mampu menangkap setiap masalah dan harapan dari user. Sejauh ini, ada ribuan startup lahir setiap hari. Mereka saling bersaing mendapatkan 'simpati' dari user. Semakin ia mengena di hati user, semakin banyak pundi-pundi uang didapatkan. Guna mendapatkan hal demikian, maka setiap produk harus mampu solving problem user. Atau paling tidak, setiap desain wajib sesuai brief dari klien.

Senada dengan saya, Michael Abehsera pun beranggapan bahwa terlalu lama melihat desain-desain di dribbble hanya membuang waktu saja. Di sana membeludak sumber inspirasi desain. Namun, semua itu hanya bernilai aesthetic saja, tanpa ada nilai keberfungsian. Alhasil, sebuah desain menjadi seperti lukisan: hanya dilihat, dikagumi, lalu dimusiumkan. Produk digital membutuhkan sebuah desain yang useful yang mampu solving problem user.

Remember this:

"A product is bought to be used. It has to satisfy certain criteria, not only functional, but also psychological and aesthetic. Good design emphasizes the usefulness of a product whilst disregarding anything that could possibly detract from it."

Mendiskusikan brief produk bersama klien bersangkutan

Otak terkadang tiba-tiba berhenti. Seakan ia tidak bisa menemukan titik cerah untuk membuat sebuah goresan indah. Pada saat itu terjadi, inspirasi layaknya air hujan di kawasan tandus. Kedatangannya sangat menyegarkan, melegakan, dan sungguh menggembirakan. Begitu pula bagi seorang ux desainer. Ada 11 cara mendapatkan inspirasi dan 4 tools untuk membantu melakukan hal itu. Namun, saya lebih tertarik memakai cara satu ini, mendiskusikan brief produk bersama klien bersangkutan. Bagi saya, langkah ini lebih efektif dan efisien. Saya bisa lebih tahu cerita lengkap mengenai produk yang akan saya buat.

Kejelasan brief merupakan titik terang untuk membuat desain yang useful.

Nilai guna sebuah produk bisa terlihat ketika kejelasan informasi ada sejak awal. Setiap manusia memiliki persepsi masing-masing. Kedalaman dan wawasan informasi mereka pun beragam. Oleh sebab itu, sangat penting sekali membiasakan untuk berdiskusi dengan klien. Sebenarnya, dulu kebutuhan akan wawasan seperti demikian bisa didapatkan di dribbble. Sayangnya, beberapa tahun ini semuanya tak lagi ada.

Seseorang di laman designernews.co pun mengungkapkan kegundahan hatinya soal perkembangan dribbble user. Ia menuliskan:

"I would like to see Dribblers be more constructive and objective with their feedback. We joined the community to get better, but the only way that's going to happen is to get constructive feedback to help us improve."

Kekesalan dirinya dikarenakan semakin maraknya user berkomentar dengan kalimat ekspresi: "looks good" or "nice work", etc.

Oleh sebab itu, saya mulai membiasakan diri untuk mendengarkan informasi panjang lebar dari klien. Setiap produk pasti memiliki latar belakang story. Terkadang brief dari klien (yang tertulis di file .word) amat sangat terbatas atau terbilang dangkal. Oleh sebab itu, berdiskusi dengan klien soal produk yang ingin ia buat sangat penting. Apa, bagaimana, kenapa, dan siapa saja calon user dari produk tersebut. Semua informasi itu akan memudahkan seorang ux designer membuat produk sesuai harapan dari user.

Memahami kapasitas dan skill

"Dribbble is not a reference when it comes to usability. A lot posts are utopic. This is not a big deal but we need to remember that Dribbble is becoming the "artsy" side of user interface when we browse it".

Benjamin Berger merasa jikalau Dribbble merupakan lokasi yang tak lagi “bernilai” bagi seorang designer. Desain-desain ‘cantik’ tak berguna semakin menjamur. Seorang ux designer pun harus memilih jalan lain supaya ia bisa tetap “melukis” embrio startup di komputer. Salah satu cara paling jitu supaya sebuah desain tak sia-sia yaitu menyesuaikan kapasitas dan skill para developer (web dan atau apps). Keterbatasan para developer sering berbenturan dengan desain para desainer yang ‘terlewat’ batas. Kondisi seperti ini terjadi karena kurangnya ‘keintiman” antara si developer dan desainer.

Seringkali, sebuah desain is completely useless because it can’t be implemented as a UI anywhere. Tentu, sebuah desain akan ‘mubazir’ bila ternyata design tersebut memiliki interaksi yang terlalu advance banget. Di sisi lain, developer bersangkutan tidak memiliki kapasitas untuk mengimplementasikanya. Apabila ini terjadi, maka desain harus dirombak. Artinya, seorang designer telah membuang-buang waktu karena adanya miskomunikasi antara desainer dan developer.

Mulai saat ini, saya biasakan untuk rutin berkomunikasi dengan ‘para pemain di balik layar’, bukan hanya para decision maker saja. Informasi berharga seringkali terpendam dan tidak tercecer di permukaan. Berinteraksi dengan para pemain di balik layar membantu para ux desainer mengais info berharga produk yang akan dibuatnya.