

UI/UX WORLD

Kuliah tamu kali ini diisi oleh Kak Nurizka Fitrianingrum yang menjelaskan tentang dunia UI/UX design. Ia menyampaikan bahwa ada perbedaan antara proyek dan operasional dalam pekerjaan desain. Proyek adalah pekerjaan sementara yang bertujuan untuk menghasilkan produk atau layanan yang baru dan unik, sementara operasional adalah pekerjaan yang dilakukan setiap hari, yang lebih rutin.

Saat ini, profesi UI/UX designer sedang menghadapi tantangan, atau bisa disebut sebagai "winter". Hal ini disebabkan oleh rendahnya hambatan untuk masuk ke bidang desain (*low entry barrier*) dan banyaknya desainer yang bersaing di pasar, yang menyebabkan kelebihan jumlah talenta (*talent oversupply*). Banyak desainer senior yang sulit naik pangkat karena posisi yang ada terbatas, sehingga beberapa dari mereka malah melamar posisi junior. Ini menunjukkan ketidakseimbangan antara jumlah pekerjaan dan kesempatan yang tersedia.

Kak Nurizka juga menjelaskan bahwa seorang UI/UX designer tidak hanya bisa mengandalkan kemampuan menggunakan tools seperti Figma. Faktanya, hanya sekitar 15% pekerjaan seorang desainer yang dilakukan menggunakan Figma. Sebanyak 30% waktu mereka digunakan untuk mencari keseimbangan antara tiga hal: *desirability* (humans), *viability* (business), dan *feasibility* (tech) dalam setiap desain yang mereka buat. Hal ini juga termasuk apakah desain harus menggunakan sistem desain tertentu, apakah harus responsif untuk berbagai perangkat, atau apakah perlu membuat *user persona*. Tools dan teknik yang biasanya digunakan oleh UI/UX designer ini adalah *UX Research*, *Requirement Analysis*, *Business Analysis*, *Gap Analysis*, *Design Thinking*, *Stakeholder Analysis*, *Fishbone*, *5 Whys*, *Interviews*, *Focus Group*, dan *Empathy Map*, dll.

Kemudian, 30% waktu lainnya digunakan untuk menjelaskan dan mempertanggungjawabkan keputusan desain yang telah dibuat, baik kepada klien atau tim developer. Untuk ini, desainer bisa menggunakan teknik 3C: *communicate* (komunikasi), *compromise* (kompromi), dan *collaborate* (kolaborasi) untuk memastikan

semua pihak setuju dengan keputusan desain tersebut. Sisanya, 25% waktu digunakan untuk membuat antarmuka (*interface*), mendokumentasikan desain, dan memastikan desain yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan.

Selain itu, Kak Nurizka menjelaskan bahwa ada beberapa jalur karir bagi seorang UI/UX designer. Misalnya, seorang *marketing website designer* harus paham tentang identitas merek (*brand identity*), kreativitas visual, *storytelling*, dan *copywriting*. Sementara itu, *application designer* harus mengerti tentang arsitektur informasi, analisis bisnis dan sistem, serta pengetahuan teknis. Ada juga jalur untuk *experimental designer* yang bekerja dengan media baru seperti *AR* dan *VR*, yang membutuhkan pengetahuan khusus.

Bagi mahasiswa, Kak Nurizka menekankan pentingnya memanfaatkan waktu kuliah untuk belajar sebanyak mungkin. Ini adalah kesempatan terbaik untuk menambah ilmu yang akan sangat berguna ketika masuk ke dunia kerja nanti.