

Hai Panda! Semoga sukses ya untuk ujiannya! Saya di sini akan membantu kamu dalam membuat *grand design* proyek bersama perusahaan aplikasi *online course* QueSeraSera.

Berdasarkan studi literatur yang telah saya baca, ada sekitar 16,7 juta warna yang berbeda di alam semesta yang dapat dilihat oleh manusia (Barker, *Living in Color*, 2004). Clifton (2006) menyampaikan bahwa warna memengaruhi suasana hati, pikiran, dan perbuatan kita. Hal ini menjadi landasan saya dalam memilih warna untuk aplikasi *online course* QueSeraSera. Seperti yang telah saya cantumkan dalam *color palette* di **Gambar 2**, saya memilih perpaduan warna hijau-biru-oranye-kuning-putih tulang. Hijau adalah warna yang segar dan meremajakan (Thompson, 2009). Warna hijau membuat pengguna dapat merasa adanya harapan sehingga dalam menggunakan aplikasi, pengguna merasa tenang. Lebih lanjut, menurut Barker (2007), bakung dan hijau kekuningan lainnya memberikan individu suatu harapan. Biru adalah warna paling nyaman karena ketenangannya (Patteson, 2009). Berdasarkan dua studi David Murray dan Herdis Deabler (1957) serta Lois Wexner (1954), biru secara konsisten dikaitkan dengan perasaan aman, lembut, dan tenang. Kemudian warna oranye menurut Patteson (2009) dikaitkan dengan eksotisme, perubahan, dan keramahan. Kuning adalah warna cerah yang sering digunakan untuk meningkatkan semangat serta mendorong adanya energi positif (Thompson, 2009). Warna kuning dipilih dengan harapan para pengguna merasa bersemangat serta mendapat energi positif selama menggunakan aplikasi QueSeraSera. Kemudian warna terakhir yaitu warna putih digunakan sebagai pemersatu warna-warna lainnya.

Pada **Gambar 1** saya mencantumkan kata kunci yang berkaitan dengan aplikasi *online course* QueSeraSera. Tentunya, kata kunci tidak jauh dari tujuan utama dan target pasar aplikasi ini yaitu mahasiswa. Oleh karena itu, saya mencantumkan *online courses*, *study*, *college*, *Journal Research*, dan tentunya QeSeraSera selaku nama dari aplikasi ini. **Gambar 3** merupakan *moodboard* yang berisi desain, tipografi, dan *color palette* dari QueSeraSera. Tujuan dari penyusunan *moodboard* adalah untuk menghasilkan visual kunci, yang kemudian berkembang menjadi elemen visual dan gaya visual dalam perancangan (Hadiprawiro, 2018).

Dalam pemasarannya, saya menyarankan untuk menggunakan sebuah video singkat mengingat saat ini mahasiswa lebih suka menonton sebuah video daripada membaca sebuah poster. Seperti pada **Gambar 4**, video dipilih karena mampu menyampaikan pesan secara efektif, sehingga target pasar dapat lebih tertarik dan cepat memahami apa itu QueSeraSera. Lebih lanjut, pada **Gambar 5** dan **Gambar 6** merupakan *user interface* dari aplikasi QueSeraSera. Pada halaman utama, pengguna diminta untuk mendaftarkan alamat email dan membuat *username* serta *password*. Kemudian pada halaman berikutnya, pengguna diminta untuk mencantumkan jenjang pendidikan yang sedang ditempuh serta program studi yang diambil. Hal ini bertujuan agar aplikasi dapat memilih kumpulan publikasi, video, maupun materi kuliah untuk pengguna. Sampai pada **Gambar 7** yaitu *user experience*, pengguna akan terbantu dengan adanya aplikasi QueSeraSera, karena aplikasi ini akan memenuhi kebutuhan mahasiswa akan jurnal, buku, video, dan publikasi lainnya yang berkaitan dengan bidang studinya. Selain itu, aplikasi ini menyediakan fitur *exercise* dan *schedule* yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa.

DAFTAR GAMBAR

- Online courses
- Study
- College
- Journal research
- Queserasera



Gambar 2 Color palette



Gambar 3 Moodboard

Gambar 1 Keyword



Gambar 4 Iklan Video



Gambar 5 User Interface tampilan awal aplikasi QueSeraSera



Gambar 6 User Interface



Gambar 7 User Experience

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, E. (2004). Living in Color. *Natural Health*, 66-73.
- Barker, E. (2007). Color Your World. *Natural Health*, 16-19.
- Clifton, D. (2006). Basic Needs in a New Light - a Colorful Diagnosis. *International Journal of Reality Teraphy*, 18-19.
- Hadiprawiro, Y. (2018). DESAIN LOGO DAN MASKOT “DIFABEL KLATEN” SEBAGAI BRAIN AWARENESS KAMPAYE SOSIAL PEDULI MASYARAKAT DISABILITAS DI KLATEN, JAWA TENGAH. *Jurnal Desain*, 135-144.
- Murray, D., & Deabler, H. (1957). Colors and Mood-Tones. *Journal of Applied Psychology*, 279-283.
- Patteson, J. (2009). *Setting The Mood with Color*. Orlando: The Orlando Sentinel.
- Thompson, S. (2009). Choose Your Mood with Color. *Irish Times*.
- Wexner, L. (1954). The Degree to wich Color (Hues) are Associated with Mood-tones. *Journal of Applied Psychology*, 432-435.