

BAB 2

LANDASAN PERANCANGAN

2.1. Tinjauan Umum

2.1.1. Sumber Data

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan data diperoleh dari berbagai sumber, antara lain:

1. Wawancara Narasumber terkait

- Jesse Alberto (*Chef*)
- Renno Wicaksono (Mahasiswa Indonesia di San Fransisco)
- Anggi Noriza (Mahasiswi di Binus Jakarta)

2. Literatur Buku

- Buku Resep
- Buku desain panduan tentang publikasi
- Buku desain panduan tentang tipografi dan layout untuk proses merancang

3. Kategori sumber data online (Internet)

- Resep makanan sehat dan praktis
- Artikel mengenai desain sebuah publikasi *cookbook*

2.1.2. Konten Buku

2. *Cover*

THE COLLEGE STUDENTS COOKBOOK

Chef ala Mahasiswa

3. *Back Cover*

4. Daftar Isi

- *Introduction*
- *Why Learn To Cook*
- *Notes For The Chef*
- *Nutrition Tips*
- *Kitchen Tips*
- *Safe Money Tips*
- *Cooking Tips*
- *Why We Love*

- *Super Food*
- *Food Safety*
- *Food Storage Tips*
- *Get Breakfast On The Go*
- *The Must Have*
- *New Recipes*
- *Breakfast*
- *Lunch*
- *Dinner*
- *Dessert*
- 5. *Introduction*
 - *WELCOME*
- 6. *Why Learn To Cook*
 - Pilih Menu Sendiri
 - Lebih Hemat Daripada Makan Di Luar Setiap Saat
 - Belajar *Skill* Baru
 - Masak Untuk Teman
 - Eksperimen
 - Berbagi Pengetahuan
 - Lebih Mandiri
- 7. *Notes For The Chef*
 - Selalu Membaca Resep Sebelum Memulai
 - Resep Ini Telah Di permudah
 - Gunakan Perasaan
 - Improvisasi
 - Icip Icip
 - Takaran Buku
 - Nikmati Proses
- 8. *Nutrition Tips*
 - Makan 3x Sehari
 - Masak Makanan Dengan Karbohidrat
 - Sertakan Protein

- Batasi Lemak
- Batasi Gula
- Hidrasi
- Santai

9. *Kitchen Tips*

- Gunakan Pencapit
- Simpan Di *Tupperware*
- Jangan Simpan Buah di Kulkas
- Jauhkan Rempah dari Panas
- Jangan Membuang Roti Lama
- Jangan Membuang Nasi Lama

10. *Save Money Tips*

- Belanja Bulanan Dalam Jumlah Besar
- Membeli Merek Toko
- Jangan Belanja Saat Lapar
- Jangan Buang Makanan Tidak Habis
- Jangan Beli Minuman Paket

11. *Cooking Tips*

- Jangan Mainkan Daging
- Pastikan Panci Panas
- Jangan Masak Terlalu Matang
- Gunakan Garam, Cuka Atau Lemon

12. *Why We Love*

- Telur
- Tomat
- Nasi
- Pasta
- Sereal
- Rempah
- Bahan Lainnya

13. *Super Food*

- Stroberi

- Sayuran
- Gandum Utuh
- Salmon
- Kacang Panjang
- Ayam
- Teh
- Minyak Zaitun

14. *Food Safety*

- Bersihkan
- Pisahkan
- Matangkan
- Dinginkan
- Simpan
- Tes
- Keracunan Makanan

15. *Food Storage Tips*

- Kentang & Bawang Bombay
- Sayuran Akar
- Apel
- Makanan Kaleng
- Daging Mentah
- Tanggal Kadaluaarsa

16. *How To Get Breakfast On The Go*

- *Oatmeal*
- *Granola / Fruit Bar*
- Apel
- Yogurt
- *Sandwich*

17. *The Must Have*

- Telur
- Sereal
- *Oatmeal*

- Keju (Parut, Singles, Mozzarella)
- Buah buahan (Pisang, strawberry, apel)
- Bumbu & Saus
- Roti Gandum
- Susu
- Minyak Goreng & Mentega
- Yogurt
- Madu
- Mie / *Spagetti* / *Macaroni* / *Fetucinne*
- Sayuran (Bayam, Buncis)
- Protein (Ayam, Ikan, Tahu)
- Selai
- Tepung

18. *Breakfast*

- *Banana Peanut Sandwich*
- *Strawberry Parfait*
- *Spinach & Garlic Omelette*
- *Strawberry French Toast*
- *Grilled Cheese*
- *Best Ever Potatoes Breakfast*

19. *Lunch*

- *Healthy Pasta Alfredo*
- *Chicken Cheese Sandwich*
- *Egg Pizza*
- *Tomato Pasta*
- *Rice with Poached Egg*
- *Simple Fried Rice*

20. *Dinner*

- *Rice Bowl with Tofu*
- *Chicken Breast with Eggplant*
- *Chicken Rice The Easy Way*
- *30 Menit Curry*

- *Tofu That Taste Good*
- *Spaghetti Low Budget*

2.1.3. *Target Audience*

1. Geografis

Tinggal di Jakarta dan kota besar di Indonesia dan memiliki akses ke toko buku seperti Gramedia, Kinokuniya atau aksara.

2. Demografis

- Mahasiswa
- Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- Usia: 18-25 tahun
- Profesi: Mahasiswa / *Entry level employee*
- Kelas sosial: B
- Kewarganegaraan: WNI
- Domisili: Kota besar seperti Jakarta

Pendekatan untuk mahasiswa 18 tahun keatas harus bisa menarik perhatian mereka, dengan menggunakan pendekatan fotografi yang sedang tren saat ini, dan tipografi yang mendukung. Kelas social target ini adalah kalangan B keatas karena kebanyakan mahasiswa yang memutuskan untuk tinggal sendiri di *boarding house* atau kost, berada di kalangan B. Dan juga bagi kalangan tersebut, lebih mudah untuk memiliki masalah seperti kehabisan uang jajan di akhir bulan. Pendekatan desain yang digunakan terlihat *clean*, modern dan juga menyenangkan.

3. Psikologis

- *Personality*: Kritis, intelektual, ingin tahu, kreatif, produktif, mandiri
- *Behaviour*: Peduli penampilan, peduli akan status social, tertarik pada seni, *pop-culture* dan bersosialisasi
- *Lifestyle*: Aktif, sibuk, suka belanja, tertarik dunia kuliner, aktif di sosmed

2.1.4. Analisis SWOT Terhadap Buku Resep Sehat & Mudah

Strengths

- Menyemangatkan mahasiswa untuk mulai hidup sehat, aktif, dan mulai sadar akan pengeluaran nya dengan mulai memasak sendiri.

Weaknesses

- Kurangnya kesadaran anak remaja seumur terkait akan kesehatan dan gizi yang mereka asupi tiap hari dengan lebih memilih jajan.
- Ada beberapa akomodasi yang tidak memiliki akses ke dapur.

Opportunity

- *Trend* hidup sehat sudah mulai gencar dilakukan pemerintah dan ramai di media populer

Threats

- Mahasiswa yang cenderung malas bergerak, apalagi memasak
- Mahasiswa yang lebih memilih makan dari *delivery*
- Banyaknya warung di sekitar

2.2. Tinjauan Khusus

2.2.1. Pola Makan Mahasiswa Hidup Sendiri

Salah satu kebutuhan pokok manusia sebagai makhluk hidup adalah kebutuhan pangan. Dalam proses pemenuhan kebutuhan pangan, salah satu aktivitas yang bersifat individual adalah konsumsi pangan. Bagi beberapa individu, konsumsi pangan tidak hanya untuk kebutuhan perkembangan tapi juga untuk kebutuhan kesehatan dan menambah nilai gengsi. (Saufika, 2012).

Remaja pada umumnya suka sekali makan mengkonsumsi makanan ringan atau makanan siap saji, contohnya kue yang manis atau ayam goreng restoran siap saji (Hurlock, 1980), sementara itu sayuran, buah yang mengandung nutrisi penting justru kalah populer kalangan remaja. Remaja seharusnya memiliki pola makan yang baik agar status gizi nya juga baik dan mereka dapat menangkap semua pelajaran dan menyelesaikan pendidikan nya tanpa harus menderita penyakit yang disebabkan gizi yang dapat menghambat konsentrasi nya. Selain itu, kebiasaan makan saat remaja juga akan mempengaruhi kebiasaan seseorang saat mereka tumbuh dewasa, jika seseorang sudah terbiasa mengkonsumsi

makanan bersih dan bernutrisi, maka kebiasaan itu akan terbawa di waktu yang mendatang.

Mahasiswa yang tinggal sendiri lebih tidak terbiasa untuk melakukan sarapan (Jelinic, 2008), padahal makan pagi adalah makanan paling penting untuk memulai hari dan sangat bermanfaat bagi setiap orang. Bagi orang dewasa, makan pagi dapat memelihara ketahanan fisik, mempertahankan daya tahan saat bekerja dan meningkatkan produktivitas kerja (Soekiman, 2011). Aktivitas yang padat juga membuat mahasiswa hanya memiliki sedikit waktu untuk membuat perencanaan menu atau menyiapkan makanan sendiri sehingga lebih sering mengonsumsi makanan siap saji.

2.2.2. Data Makanan Siap Saji

Makanan cepat saji (*fast food*) adalah makanan yang tersedia dalam waktu cepat dan siap disantap, seperti *fried chicken*, *hamburger* atau *pizza*. Mudahnnya memperoleh makanan siap saji di pasaran memang memudahkan tersedianya variasi pangan sesuai selera dan kemampuan untuk membeli. Selain itu, pengolahan dan penyiapannya lebih mudah dan cepat, cocok bagi masyarakat yang selalu sibuk dengan aktivitas.

Kehadiran makanan cepat saji dalam industri makanan di Indonesia juga bisa mempengaruhi pola makan kaum remaja di kota. Khususnya bagi remaja tingkat menengah ke atas, restoran makanan cepat saji merupakan tempat yang biasa mereka datang untuk bersantai. Makanan di restoran fast food ditawarkan dengan harga terjangkau dengan kantong mereka, servisnya cepat dan jenis makanannya memenuhi selera. Makanan cepat saji umumnya mengandung kalori, kadar lemak, gula dan sodium (Na) yang tinggi tetapi rendah serat, vitamin A, asam askorbat, kalsium dan folat. Makanan cepat saji adalah gaya hidup remaja (Khomsan, 2004).

Makanan cepat sajimempunyai kelebihan yaitu penyajian cepat sehingga hemat waktu dan dapat dihidangkan kapan dan dimana saja, tempat saji dan penyajianyang higienis, dianggap makanan bergengsi, makanan modern, juga makanan gaul bagi anak muda. Makanancepat saji yang dimaksud adalah jenis makanan yang dikemas, mudah disajikan, praktis, atau diolah dengan cara sederhana. Makanan tersebut umumnya diproduksi oleh industri psengolahan pangan dengan teknologi tinggi dan memberikan berbagai zat aditif untuk

mengawetkan dan memberikan cita rasa yang membuat konsumen ingin membeli lagi dan ketagihan.

Namun dampak *negative* dari makanan cepat saji lebih banyak dibandingkan kelebihanannya, yaitu:

1. Meningkatkan Resiko Penyakit Jantung
2. Meningkatkan Berat Badan
3. Meningkatkan Resiko Kanker
4. Memicu Diabetes

Bahaya makanan cepat saji yang telah dijabarkan dari peneliti ilmiah oleh beberapa pakar ilmiah serta pemerhati nutrisi adalah sebagai berikut:

1. Sodium (Na) tidak boleh kebanyakan terdapat didalam tubuh kita. Untuk ukuran orang dewasa, sodium yang aman jumlahnya tidak boleh lebih dari 3300 mg. Inilah sama dengan 1 3/5 sendok teh. Sodium yang banyak terdapat dalam makanan cepat saji dapat meningkatkan aliran dan tekanan darah sehingga bisa membuat tekanan darah tinggi. Tekanan darah tinggi juga akan berpengaruh munculnya gangguan ginjal, penyakit jantung dan stroke.
2. Lemak jenuh yang juga banyak terdapat dalam makanan cepat saji, yang berbahaya bagi tubuh karena zat tersebut merangsang organ hati untuk memproduksi banyak kolesterol. Kolesterol sendiri didapat dengan dua cara, yaitu oleh tubuh itu sendiri dan ada juga yang berasal dari produk hewani yang kita makan dan dimasak terlalu lama. Kolesterol banyak terdapat dalam daging, telur, ayam, ikan, mentega, susu dan keju. Bila jumlahnya banyak, kolesterol dapat menutup saluran darah dan oksigen yang seharusnya mengalir ke seluruh tubuh. Lemak dari daging, susu, dan produk-produk susu merupakan sumber utama dari lemak jenuh.
3. Gula. Terutama gula buatan, tidak baik untuk kesehatan karena dapat menyebabkan penyakit gula atau diabetes, kerusakan gigi dan obesitas. Minuman bersoda, *cake*, dan *cookies* mengandung banyak gula dan sangat sedikit vitamin serta mineralnya. Minuman bersoda mengandung paling banyak gula, sedangkan kebutuhan gula dalam tubuh tidak boleh lebih dari 4g atau satu sendok teh sehari.

2.2.3. Cara Hidup Sehat Mahasiswa

Kesehatan adalah hal yang penting, setiap orang pasti menginginkan untuk memiliki tubuh, organ, pikiran dan jiwa yang sehat. Menjaga badan agar tetap

sehat dapat dilakukan dengan banyak cara mulai dari yang paling sederhana dan juga ada yang rumit. Cara sederhana untuk menjaga kesehatan adalah yaitu dengan menjaga pola makan teratur, mengonsumsi makanan yang sehat dan bergizi, hingga rutin melakukan olahraga.

Mahasiswa harus mulai menerapkan pola hidup sehat demi menjaga kesehatan di masa yang akan datang. Makanan yang paling baik adalah yang dimasak sendiri (UCEO, 2015), karena dapat memastikan cara memasaknya, bahan-bahannya, kandungan gizinya, serta tingkat higienisnya. Namun sebagai mahasiswa, tentunya mereka tidak akan memiliki cukup waktu untuk memasak makanan sendiri, kecuali jenis menu masakan yang mudah dan sederhana. Berikut adalah beberapa hal yang harus diperhatikan untuk kesehatan mahasiswa, yaitu,

1. Pola makan teratur akan membantu menjaga kesehatan dan daya tahan tubuh. Pola makan yang teratur adalah yang sesuai dengan waktu makan, yaitu sarapan pada pagi hari, makan siang antara pukul 12.00 sampai dengan pukul 14.00 siang, serta makan malam yang biasanya dilakukan pukul 19.00 malam. Mahasiswa juga bisa mencoba untuk masak Sendiri. Selain sehat, memasak makanan sendiri juga akan membantu lebih berhemat. Mahasiswa dapat menentukan menu apa yang ingin dimakan dengan cara sendiri.
2. Banyak sekali manfaat dari olahraga, selain tubuh lebih sehat dan bugar, juga dapat mencegah penyakit atau menjaga daya tahan dan kesehatan tubuh Anda lebih baik lagi. Olahraga juga membantu menurunkan berat badan jika dilakukan dengan benar dan teratur.
3. Dalam penerapan pola hidup sehat anak kost, selain pola makan, jenis makanan, serta gaya hidup sehat yang dilakukan dengan cara berolahraga, mahasiswa dapat pula mempertimbangkan mengenai pola berbelanja. Memang benar memasak sendiri menu makanan akan lebih sehat dan hemat, namun perlu juga untuk memperhitungkan mengenai daftar belanjaan atau kebutuhan belanja konsumsi. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengatur pola belanja, yaitu misalnya dengan cara membuat list kebutuhan. Yang perlu diingat adalah, bukan karena ingin berhemat, maka selalu membeli bahan-bahan yang murah. Anggapan ini adalah salah dan keliru karena harga murah bukanlah jaminan barang tersebut akan bagus kualitasnya. Mahasiswa harus lebih selektif dan teliti dalam memilih bahan makanan atau list kebutuhan dan daftar belanja secara rutin.

4. Menjaga kebersihan kamar dan kamar mandi secara rutin untuk dapat menghindari resiko penyakit.

5. Hindari Hal Hal Berikut

- Rokok
- Minuman Keras
- Bising hingga Larut Malam
- Makanan Instan
- Pergulan Bebas

2.2.4. Data Penyelenggara



2.1. Logo Gramedia

(Sumber: Wikipedia)

Gramedia Pustaka Utama merupakan anak perusahaan dari Kelompok Kompas Gramedia yang bergerak dibidang penerbitan buku yang mulai menerbitkan buku sejak tahun 1947. Buku pertama yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama adalah novel berjudul *Kamila*, yang kemudian disusul dengan beberapa buku diantaranya adalah buku seri anak-anak dan terbitan buku non-fiksi pertama oleh Gramedia Pustaka Utama adalah *Hanya Satu Bumi*. Gramedia Pustaka Utama selalu menerbitkan buku – buku bermutu baik terjemahan maupun karya asli dalam negeri, diantaranya untuk jenis fiksi adalah *Harry Potter* karya JK Rowling, novel-novel karya Sidney Sheldon, Agatha Christie, Mary Higgins Clark, Sandra Brown, Mira W, Maria A. Sardjono, Hilman, dan masih banyak lagi. Untuk nonfiksi ada karya-karya Robert Kiyosaki, Stephen Covey, Freddy Rangkuti, Vincent Gasperz, Tung Desem Waringin, Rhenald Kasali, Adi Gunawan, dan lain-lain.

2.3. Landasan Teori

2.3.1. Definisi Buku Resep

Buku resep mengajarkan masyarakat bagaimana cara memasak dan apa yang harus disiapkan. Pada dasarnya, buku resep memberi instruksi dan arahan

dalam memasak, tetapi buku resep sebenarnya adalah lebih dari sebuah instruksi manual saja. Buku resep adalah bagian dari kehidupan manusia. Beberapa dari buku resep adalah dari turun temurun keluarga, mengikuti tradisi dan membantu masyarakat untuk mengerti perbedaan masakan di budaya yang berbeda. Buku resep memberikan masyarakat kesempatan untuk mencari tahu jenis jenis makanan yang dimakan oleh budaya yang berbeda, dan juga rasa nya yang berbeda.

Buku resep juga menginstruksi masyarakat untuk mengetahui dapur nya masing masing dan juga untuk mengetahui perlengkapan dalam memasak. Buku seperti ini menggunakan informasi dan desain, memberi tahu ukuran, waktu dan takaran untuk menyiapkan sebuah hidangan, sehingga setiap hidangan dapat di eksekusi dengan tepat dan sempurna.

2.3.2. Teori *Layout*

Layout adalah sebuah penempatan semua elemen-elemen, mulai dari tulisan, ilustrasi, gambar, dengan pengukuran seksama.

Dalam sebuah desain, *layout* diperlukan untuk merancang informasi yang ingin disampaikan dengan membuat suatu visual untuk diikuti dan menarik perhatian.

Ada beberapa jurus layout yang dalam ilmu desain komunikasi visual sering disebut prinsip-prinsip desain . Rumus klasik ini perlu dipahami karena cukup efektif sebagai panduan kerja maupun sebagai konsep desain. Prinsip-prinsip desain tersebut adalah :

1. Keseimbangan (*balance*): pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance* yaitu dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal .Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris.
2. Tekanan (*emphasis*): Penekanan atau penonjolan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara seperti dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen desain lain.
3. Irama (*rhythm*): Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun

elemen-elemen visual secara berulang-ulang yang beruparepetisi dan variasi.

4. Kesatuan (*unity*): Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhantampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya (Supriyono, 2010).

2.3.3. Teori *Grid* dan *Margins*

Grid sangat penting untuk menciptakan kerapihan dan keteraturan pada suatu karya. *Grid* sendiri adalah kerangka yang digunakan pada banyak aspek desain, terutama sekali digunakan dalam bidang editorial. *Grid* yang baik adalah *grid* yang fleksibel dan fungsional sehingga mampu untuk menampung keanekaragaman perubahan *layout* serta menyediakan ruang yang cukup untuk *binding* dan *trimming* (Santoso, 2002).

Sedangkan *Margins* adalah ruang kosong antara *trim* (dimana halaman dipotong) dengan bidang yang dicetak langsung (terutama teks dan *image*) dari halaman. Pada umumnya, margins diasosiasikan dengan perhitungan matematis antara halaman dengan teks, namun tidak ada aturan baku mengenai proporsi *margins*.

2.3.4. Teori *White Space*

White space adalah salah satu elemen paling penting dalam merancang *layout*, dimana fungsi utama dari nya adalah memberi elemen desain ruang untuk 'bemafas', setelah halaman-halaman yang terisi penuh. Pada dasarnya, *white space* akan langsung diasosiasikan sebagai ruang putih tanpa teks atau *image* apapun. Namun, *white space* tidak harus selalu putih, dimana ruang yang cukup lebar sebagai aksentuasi pada *layout* yang penuh sudah akan menjadi *white space* yang cukup.

2.3.5. Teori Fotografi

Foto merupakan teknik perekaman gambar hidup pada media 2 (dua) dimensi. Penggunaan fotografi memberi keunggulan dan kemampuan untuk menggambarkan keadaan secara nyata, sehingga cocok untuk menampilkan hal-hal yang dapat menggugah emosi target sasaran. Fotografi yang digunakan dalam buku ini termasuk dalam *food and beverage photography*. Fotografi makanan merupakan bagian dari fotografi produk yang harus mampu menjual produknya,

dalam hal ini makanan. Sebuah fotografi makanan dikatakan sukses apabila mampu untuk memunculkan 'rasa'. (Souders, 2002).

Selain itu, hal terpenting dalam fotografi makanan adalah pemilihan properti yang tepat. Properti dapat mendukung atau menghancurkan *mood* keseluruhan foto dan makanan itu sendiri.

Teknik dasar dalam fotografi makanan disebut *rim lighting* atau *back lighting* yang menggunakan setidaknya 2 (dua) buah lampu yang datang dari arah belakang dan samping. Kedua lampu ini bertujuan memberi *highlight* pada keseluruhan objek dan membuatnya kelihatan berkilau dan *fresh*, serta menonjolkan tekstur objek itu sendiri. Penggunaan teknik *lighting* ini bertujuan untuk memberi kesan hangat dan lembut, tanpa menghilangkan *highlight* pada sebagian foto. Pendapat ini didukung oleh Rick Souders dibukunya *The Art and Attitude of Commercial Photography*, bahwa kombinasi lampu dengan *rim lighting* dapat menghangatkan area sudut foto, di mana biasanya lampu akan tampak terlalu keras.

Selain itu, hal yang juga harus diperhatikan dalam pengambilan foto makanan adalah pemilihan *camera angle* yang benar. *Camera angle* bertujuan mengatur sudut pandang penikmat foto dan memberi arahan langsung pada apa yang harus dilihat lebih dulu.

2.3.6. Teori Warna

Warna adalah sebuah fenomena cahaya yang timbul karena penggabungan berbagai panjang gelombang elektromagnetik yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia.

Menurut Granos dalam bukunya *The Art of Design and Colour*, gejala warna pada objek yang dilihat manusia merupakan persepsi yang timbul dari sel-sel kerucut pada retina mata yang bereaksi.

Menurut Leatrice Eiseman dalam buku *Pantone: Guide to Communication with Color*, warna mendorong dan bekerja seiring dengan makna, simbolisasi dan konsep pemikiran yang abstrak. Dalam pengaplikasiannya pada sebuah desain, warna memiliki 3 (tiga) fungsi utama, yaitu: fungsi psikologis (mempengaruhi kejiwaan), estetis (mempengaruhi keindahan) dan simbolis (mempengaruhi perlambangan). Namun dalam kenyataannya pemahaman sebuah warna dapat berbeda-beda pada tiap orang, tergantung dari faktor-faktor biologis (usia, jenis

kelamin), psikologis (*trend*, sifat dasar), sosial dan budaya. Namun pada dasarnya, warna menyumbangkan sekitar 60% dari penerimaan atau penolakan dari sebuah produk atau servis. *The Psychology of Color* (<http://psychology.about.com>)

Berdasarkan efek yang diberikan, warna dibagi menjadi 6 (enam) kategori utama, yaitu: terang (memiliki nilai pantul tinggi); keras (hangat); lembut (dingin); muda (pucat); medium; dan tua (memiliki nilai pantul rendah).

Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Jika warna digunakan dengan tepat, warna dapat membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara. Warna-warna *soft* dapat menyampaikan kesan lembut, tenang dan *romantic* sedangkan warna-warna kuat dan kontras memberi kesan dinamis, dan cenderung meriah (Supriyono, 2010).

2.3.7. Teori Tipografi

Tipografi mencakup lingkup dan wujud dari segala perlakuan terhadap huruf sehingga huruf bisa menampilkan fungsi keterbacaan dan fungsi kesan visual. Dan perlakuan tersebut dapat berupa kegiatan membuat bentuk huruf atau berupa membuat komposisi huruf (Rizal, 2005).

Tipografi dapat menciptakan suasana hati, mempertinggi kemampuan baca, dan memberikan kesan kepada komunikasi rancangan sebuah desain. Tipografi yang baik harus dapat terbaea dan menarik (*legibility* dan *readability* yang baik), karena tipografi bekerja lebih dari sekedar tulisan tapi tipografi memerlukan lebih banyak ketelitian daripada hanya tinggal mengetik tulisan. Perlu diperhatikan pemilihan gaya jenis huruf, ukuran huruf, dan jarak huruf (Sihombing, 2001).

Dalam penggunaannya, tipografi harus memperhatikan 3 (tiga) aspek utama di dalamnya, yaitu:

- Kesesuaian (*appropriateness*) dengan pesan
- Keselarasan (*harmony*) dengan elemen lainnya dalam desain
- Penekanan (*emphasis*) dengan tujuan memberi perhatian