

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini, penulis akan mengulas pentingnya studi pustaka sebagai dasar referensi dalam merancang “Perancangan *Booklet* Infografis Penyuluhan Makanan Sehat Bagi Ibu Hamil Pencegah Stunting Pada Anak”. Referensi perancangan merupakan teknik penting untuk mengumpulkan data yang relevan dengan perancangan ini, dengan tujuan meringkas data dan mengidentifikasi perbedaan dari penelitian sebelumnya. Selain itu, referensi visual digunakan sebagai panduan dalam mengevaluasi karya orang lain, yang nantinya akan menjadi dasar dalam merancang desain *booklet* infografis yang edukatif mudah dicerna. Terakhir, landasan teori akan menjadi landasan intelektual dalam merancang desain infografis ini. Dalam bagian selanjutnya, kita akan menjelaskan dan menerapkan konsep-konsep ini dalam perancangan *booklet* infografis yang akan penulis sajikan.

#### **2.1 Studi Pustaka**

##### **2.1.1 Penelitian berjudul “Perancangan *E-Booklet* Tentang**

##### **Pangan Jajanan Anak Sekolah (Pjas) Berbahaya Untuk Siswa Sd”**

Penelitian yang berjudul “Perancangan *E-Booklet* Tentang Pangan Jajanan Anak Sekolah (Pjas) Berbahaya Untuk Siswa Sd” yang disusun oleh Sri Wulandari, Restu Ismoyo Aji, Navisatul Izzah, Dian Eka Permanasar dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta [9], penelitian ini membahas perancangan ini membahas tentang bahayanya jajanan anak sekolah sd perancangan ini berangkat dari permasalahan jajanan anak sd tidak memperhatikan kebersihan dan nilai gizi yang dikandungnya. Hal ini diperkuat dengan hasil riset dari bpom di mana lebih dari 90% anak sekolah jajan saat berada di sekolah untuk memenuhi kebutuhan energinya, namun tidak semua jajanan tersebut memenuhi kriteria ‘aman’ untuk dikonsumsi sehingga berpotensi memicu datangnya berbagai penyakit pada anak. Permasalahan pada objek penelitian ini adalah Dengan tidak amannya jajanan pada anak menyebabkan dari hasil survey KLB (Kejadian Luar Biasa) pada tahun 2018 tentang pangan jajanan anak sekolah di Indonesia menunjukkan bahwa sekolah dasar merupakan

kelompok yang rentan mengalami keracunan makanan. Hal ini didukung dengan hasil survei BPOM (2018) yang menunjukkan bahwa sebanyak 42 kali (14,4%) kejadian keracunan makanan berasal dari jajanan, KLB tertinggi pada anak SD sebanyak 34 kejadian.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam hal metode pengumpulan data, pengumpulan data kualitatif deskriptif meliputi wawancara, observasi lapangan, Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara keduanya, yaitu tema yang diangkat adalah jajanan anak sekolah sedangkan penulis membahas pencegahan *stunting*

### **2.1.2 Penelitian berjudul “Perancangan Infografis Iklan Layanan Masyarakat Tentang Manfaat Susu Kambing Melalui Media Booklet”**

Penelitian yang berjudul "Perancangan Infografis Iklan Layanan Masyarakat Tentang Manfaat Susu Kambing Melalui Media *Booklet*" yang disusun oleh Lailatul Fauza dari Universitas Negeri Padang [10]. Perancangan ini membahas penyampaian informasi manfaat susu kambing dengan pendekatan infografis. Alasan mengapa memilih susu kambing dilatar belakangi karena susu kambing tidak memiliki laktosa intolerant. Kelainan ini disebabkan oleh kepekaan alat pencernaan pada susu sapi yang sensitif sehingga menyebabkan gangguan pencernaan, seperti contoh diare. Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah terjadi kesenjangan terhadap penyampaian informasi tentang manfaat susu kambing. Meskipun sudah banyak di internet, tetapi masih monoton dan kurang efektif sehingga kurang menarik untuk dibaca. Dalam penyampaiannya dengan desain *booklet*, inilah masalah penyampaian tersebut dapat teratasi, dengan penyampaian dalam iklan layanan masyarakat..

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal media utama adalah *booklet* infografis. Perbedaan dari penelitian di atas yaitu pembahasan tema yaitu susu kambing.

### **2.1.3 Penelitian berjudul “Perancangan kampanye sosial efek samping susu sapi berlebihan dalam jangka panjang melalui media booklet”**

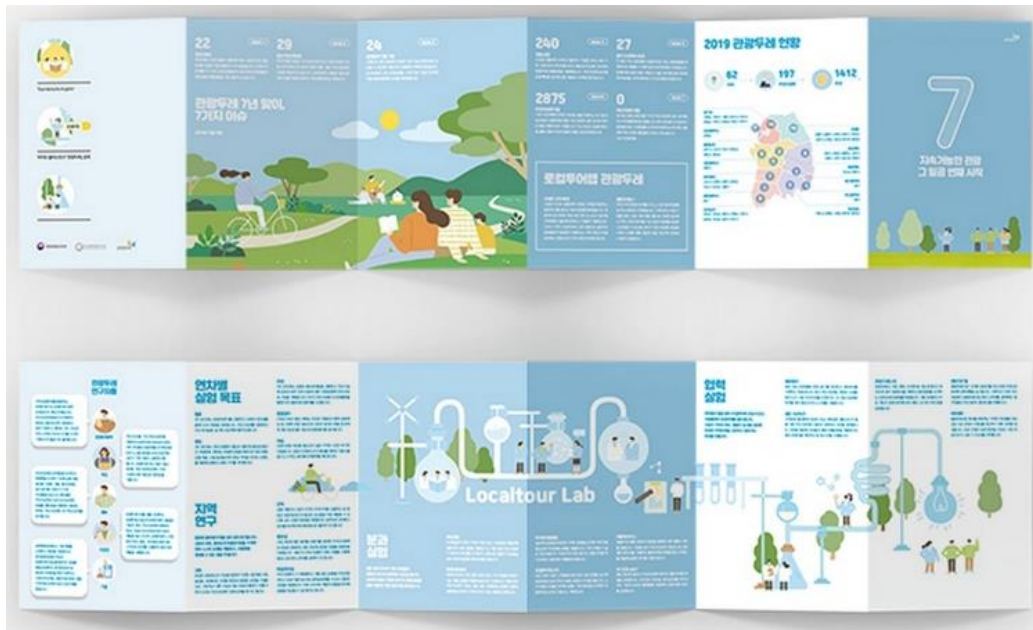
Penelitian yang berjudul "perancangan kampanye sosial efek samping susu sapi berlebihan dalam jangka panjang melalui media *booklet*" yang disusun oleh Zuhratu Beauty Muminaat dari Universitas Unikom [11]. Penelitian ini membahas hal apa yang terjadi ketika kita mengkonsumsi terlalu banyak susu atau olahan sapi. Pada hari-hari dalam penelitiannya, banyak sekali penelitian dari berbagai pihak mulai dari survei, mengkaji ulang terkait peraturan 4 sehat lima sempurna, hingga wawancara menurut ahli gizi. Penulis jurnal ini mengutip kata ahli Tan shot, “Susu hanya cocok sebagai makanan antara bayi, belum sanggup untuk mengunyah dan mencerna makanan padat” Faktanya, pada manusia, enzim pencernaan laktosa (laktase) dalam usia 2-3 tahun perlahan menyusut. Pakar juga menyebutkan bahwa konsumsi susu sapi terlalu banyak dapat menyebabkan osteoporosis akibat kelebihan kalsium yang masuk ke dalam tubuh. Dari hasil survei berbagai negara dengan konsumsi susu terbanyak, banyak yang mengalami patah tulang pinggul..

Batasan perancangan ini hanya membahas produk olahan sapi, di antaranya adalah susu kemasan, *yoghurt*, keju, dan mentega. Subjek yang akan dibahas adalah orang dewasa. Masalah pada penelitian ini adalah hasil survei masyarakat Dago, Bandung, yang tidak memandang serius bahaya dari terlalu banyak minum susu. Hasil survei menampilkan alasan bahwa masyarakat sudah terbiasa dengan anjuran 4 sehat 5 sempurna. Selain itu, kurangnya informasi mengenai panduan konsumsi susu yang tepat dan gizi harian juga menjadi faktor perancangan ini dibuat.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam pemilihan media utama yang dipakai yaitu *booklet*. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara keduanya, yaitu topik yang diangkat tentang efek susu sapi berlebihan dalam jangka panjang.

### 2.1.1 Referensi Karya

### 2.2.1 Referensi Desain leaflet *관광두레 리플릿 The DNC Studio*



Gambar 2.1 leaflet *관광두레 리플릿 The DNC Studio*

Sumber: *The DNC Studio*

(<http://www.thednc.co.kr/niabbs5m/bbs.php?bbstable=portfolio&call=read&no=205&page&categori11>)

*관광두레 리플릿 (Leaflet Turis Dure)* adalah sebuah karya leaflet petunjuk untuk turis dengan diterjemahkan ke Indonesia adalah Selebaran Turis Dure diciptakan oleh *The DNC Studio*, melalui platform website *The DNC Studio*. *The DNC Studio* adalah agensi desain yang berada di korea proyek ini mendesain untuk klien TamanDure. Penulis menggunakan referensi karya desain *The DNC Studio*. ini berisikan infografis informasi taman Dure, Penulis memilih desain ini sebagai referensi untuk diaplikasikan di desain *booklet* infografis stunting ialah bentuk infografis dan ilustrasi *flat design* dalam infografis tersebut. Desain yang akan ditampilkan adalah seperti desain tersebut

## 2.2.2 Referensi Desain *Booklet* Expanscience Florent Hauchard



Gambar 2.2 *Booklet* Expanscience Florent Hauchard

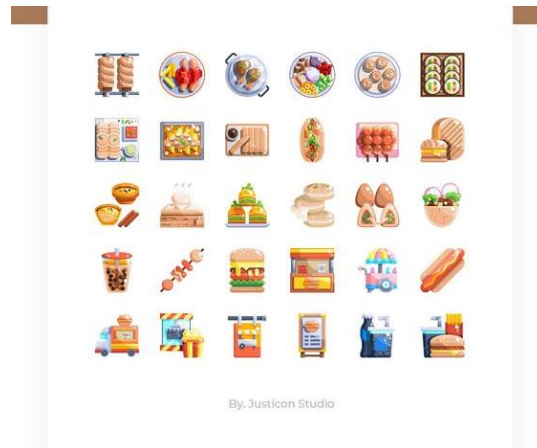
Sumber: Behance

<https://www.behance.net/gallery/54183809/Expanscience>

*Expanscience* adalah sebuah *booklet* infografis yang menjelaskan pengetahuan tumbuhan. Desainer yang membuat *infografis* ini adalah Florent Hauchard yang berbasis di Paris Perancis dengan arahan artistik Aristophane, keahliannya sendiri terfokus pada ilustrasi dan desain grafis.

Hal yang menjadikan infografis ini dijadikan sebagai referensi adalah *layout* perancangan *booklet* pencegahan stunting menggunakan Gaya bahasa desain dan *layout* infografis *jumble layout* ini nantinya akan dijadikan referensi untuk penelitian ini

### 2.2.3 Referensi *copywriting* Lingkaran



Gambar 2.3 Referensi Ilustrasi Makanan

Sumber: Pinterest

(<https://id.pinterest.com/pin/317855686199456463/>)

*Justicon* adalah sebuah studio desain grafis yang menjual aset kreatif *digital* di platform *Envato.studio* ini berbasis online yang berlokasi di Amerika Serikat. Hal yang menjadikan ilustrasi ini dijadikan sebagai referensi adalah Gaya bahasa ilustrasi *flat design* ini nantinya akan dijadikan referensi untuk penelitian ini

## 2.3 Landasan Teori

### 2.3.1 *Booklet*

Menurut Mulyana [12], *Booklet* adalah jenis penerbitan yang tidak dilakukan secara berkala, terdiri dari sedikit halaman yang tidak terkait dengan publikasi lain, dan diselesaikan dalam satu penerbitan tunggal. Halaman yang dijadikan satu, biasanya memiliki sampul akan tetapi tidak menggunakan jilid yang keras *booklet* ini menggabungkan aspek visual seperti ilustrasi, fotografi, warna, dan tata letak untuk memperkuat pesan dari konten buku secara ringkas dan tegas

Dalam perancangan ini, akan mengkomunikasikan media penyuluhan makanan sehat bagi ibu hamil pencegah stunting pada anak. Dan jenis *booklet* yang ditampilkan adalah *booklet* petunjuk penggunaan

produk *booklet*, resep makanan. *booklet* terpilih karena dapat menyampaikan informasi dengan lengkap dan dengan menggunakan infografis dapat menjelaskan informasi yang kompleks. Maka dari itu, dalam penelitian ini, penulis menggunakan media *booklet* untuk menyampaikan kampanye sosial melalui penyuluhan di kelas ibu hamil. Menurut penelitian *booklet* sebagai media edukasi kesehatan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap ibu terhadap balita yang mengalami stunting.

### 2.3.6 Infografis Statis

Infografis statis adalah representasi visual informasi dalam bentuk gambar yang diam atau tidak bergerak [13]. Media ini dirancang dengan sederhana, disajikan dalam bentuk visual statis, dan tanpa penambahan elemen animasi atau audio. Infografis statis biasanya diterapkan dalam format cetak, situs web, blog, peta, atau majalah. Dalam penerapan di perancangan ini akan lebih fokus pada bentuk visual statis. Jenis infografis yang akan dipakai adalah *step by step infographics*, *Informational Infographic Layouts*. karena hasil akhirnya ditujukan untuk diberikan kepada ibu-ibu yang membutuhkan dan ditempatkan di media informasi puskesmas dan bisa dibawa pulang untuk petunjuk di rumah

### 2.3.5 Stunting

*Stunting* merupakan hasil dari kurangnya asupan gizi yang mencukupi dalam periode waktu yang panjang. Kondisi ini menyebabkan gangguan pertumbuhan pada anak, yang secara khas ditandai dengan tinggi badan yang lebih rendah dari standar untuk usianya [14]. Permasalahan *stunting* adalah suatu masalah yang kompleks disebabkan oleh faktor internal dan eksternal terutama faktor keluarga dan lingkungan. Faktor lingkungan, kondisi keluarga, dan perilaku yang tidak mendukung dapat menjadi pemicu utama terjadinya stunting pada balita. Penyebab terjadinya stunting bisa terjadi jika dari masa *prenatal* (periode sebelum bayi lahir) yaitu sekitar 9 bulan 10 hari sebelum bayi lahir Terjadi kekurangan gizi

kronis, khususnya dalam jangka waktu yang lama. Ada beberapa faktor yang dapat berkontribusi terhadap terjadinya stunting. Salah satunya adalah kurangnya asupan gizi yang dibawa oleh ibu hamil, yang dapat menyebabkan anemia defisiensi zat besi pada ibu hamil. Selain itu, pola makan yang tidak seimbang selama kehamilan, misalnya kurangnya konsumsi sayuran, buah-buahan, dan sumber protein, juga dapat mengakibatkan kekurangan nutrisi yang penting bagi pertumbuhan optimal anak. Ketidakpenuhan gizi anak dalam 2 tahun pertama kehidupannya juga menjadi penyebab stunting yang serius. Anak membutuhkan asupan nutrisi yang memadai, dan kekurangan nutrisi seperti protein, zinc, dan zat besi menjadi faktor utama yang dapat menghambat pertumbuhan fisik anak.

Dengan faktor tersebut kondisi ketika anak sudah mengalami *stunting* adalah Berat badan dan tinggi badan anak lebih rendah ketimbang anak seusianya hal ini bisa terjadi faktor genetik tetapi anak *stunting* mutlak pendek, Pertumbuhan tulang terhambat, yang menyebabkan tulang tampak lebih pendek dari yang seharusnya, Mudah terpapar penyakit seperti contohnya terjangkit penyakit TBC, Anemia dan masalah jantung, dan Mengalami gangguan dalam menyerap informasi seperti kurang fokus atau nilai yang rendah.

### **2.3.8 Edukasi dan Media Edukasi**

Edukasi adalah usaha merencanakan untuk memengaruhi orang lain, baik kelompok maupun individu, menuju pengetahuan dari yang tadinya tidak tahu [15]. Media Edukasi merupakan alat yang bertujuan untuk menguraikan materi pendidikan yang terdapat di dalamnya. Edukasi untuk tugas akhir ini disampaikan melalui media *booklet* agar lebih efektif dan lengkap dalam menyampaikan edukasi kepada ibu-ibu hamil. Media informasi dengan media edukasi memiliki arti yang berbeda media informasi merupakan media yang berisi suatu keterangan, gagasan yang ingin disampaikan kepada masyarakat yang perlu diketahui. Sedangkan media edukasi memiliki fokus pada penyampaian materi pendidikan yang



bertujuan untuk memperluas pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman pembelajar tentang suatu topik tertentu.

### 2.3.2 Kampanye sosial

Menurut Ramlan [16], kampanye sosial adalah upaya untuk mengkomunikasikan pesan-pesan terkait masalah-masalah sosial kepada masyarakat. Kampanye sosial tidak bertujuan untuk mencari keuntungan, tetapi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan masalah-masalah sosial yang sedang terjadi. Kampanye sosial sendiri terbagi jenis kampanye ke dalam tiga kategori, yakni kampanye produk (*Product oriented campaigns*), kampanye pencalonan kandidat (*Candidate Oriented Campaigns*), dan kampanye misi sosial (*Ideological or Cause Oriented Campaigns*). Ada tiga jenis kampanye yang dapat dikenali. Pertama, kampanye produk, yang berfokus pada tujuan komersial seperti peluncuran produk baru. Kampanye ini dirancang untuk meningkatkan citra positif dari produk tertentu yang diperkenalkan kepada publik. Kedua, kampanye pencalonan kandidat, yang ditujukan untuk tujuan politik, seperti kampanye pemilihan umum atau pemilihan kepala daerah dan ketiga, kampanye misi sosial, yang bertujuan untuk menyebarkan ajaran agama, meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap masalah sosial, atau mendorong perubahan sosial.

Dalam perancangan ini, akan mengkampanyekan menggunakan teori tujuan kampanye misi sosial (*Ideological or Cause Oriented Campaigns*). Hal utama yang disampaikan adalah meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap masalah sosial yaitu stunting sekaligus mengedukasi makanan apa yang direkomendasikan untuk ibu hamil serta nilai gizinya yang nantinya akan menjadi konten di infografis perancangan ini.

### 2.3.7 Copywriting

*Copywriting* adalah istilah yang digunakan untuk teknik penulisan periklanan [17]. Biasanya, *copywriting* diterjemahkan sebagai proses

menulis teks dengan tujuan periklanan atau berbagai bentuk pemasaran lainnya. *Copywriting* adalah seni dan proses menulis teks yang persuasif dengan tujuan mempromosikan dan menjual produk, layanan, atau ide kepada audiens yang dituju. Tugas seorang *copywriter* adalah menciptakan materi tulisan yang efektif untuk mengkomunikasikan pesan pemasaran kepada target pasar dengan maksud mempengaruhi mereka. Teknik *copywriting* yang akan dilakukan yaitu adalah teknik PAS dimana Teknik ini berpusatkan permasalahan oleh target audiens Oleh karena itu, rumus ini diawali dengan kata problem [18]. Merupakan suatu strategi penulisan *copywriting* yang memiliki unsur *Problem* (masalah) berfokus membicarakan masalah yang sedang dialami oleh audiens, *Aggravate* (Memperberat) memberi penekanan jika masalah tersebut dibiarkan maka akan timbul risiko yang besar di kemudian hari, *Solve* (Solusi) untuk terhadap permasalahan, yang bisa berupa penawaran yang bisa diberikan kepada audiens.

#### **2.1.10 Pengertian Desain**

##### **a. *Layout***

Menurut Leonardo Adi Dharma Widya dan Andreas James Darmawan, layout merupakan upaya untuk merangkai dan mengatur unsur-unsur grafis seperti teks dan gambar agar menjadi media komunikasi yang efektif [19]. Tata letak adalah proses mengatur elemen-elemen grafis seperti teks dan gambar dalam sebuah desain komunikasi Tujuannya adalah menciptakan sebuah tata letak yang efektif dan menarik untuk menyampaikan pesan kepada audiens dengan jelas dan mudah dipahami. sehingga membantu menciptakan pengalaman komunikasi yang mudah dimengerti dan efisien. jenis layout yang akan diterapkan adalah *jumble layout* Berikut beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan dalam mengatur layout media digital maupun cetak[20]:

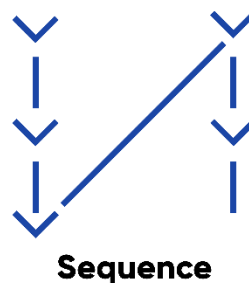


*Gambar 2.4 Visualisasi prinsip tata letak Emphasis*

*Sumber: atd*

*(<https://www.td.org/insights/leveraging-principles-of-art-theory-for-visual-design>)*

- 1) *Emphasis*, atau yang sering disebut sebagai "Penekanan" adalah salah satu aspek penting dalam desain layout. Ini berkaitan dengan penggunaan kontras visual untuk menarik perhatian audiens ke elemen tertentu dalam komposisi. Elemen-elemen yang ditekankan ini menjadi titik fokus pertama yang akan dilihat oleh audiens saat melihat layout tersebut.



*Gambar 2.5 Visualisasi prinsip tata letak Sequence*

*Sumber: atd*

*(<https://www.td.org/insights/leveraging-principles-of-art-theory-for-visual-design>)*

- 2) *Sequence*, Juga dikenal sebagai "hirarki visual," "*sequence*" adalah tentang bagaimana audiens membaca desain dalam suatu layout. Saat melihat suatu layout ini membantu audiens tahu harus mulai membaca

dari mana dan apa yang menjadi poin utama pertama. Dengan kata lain, penggunaan penekanan atau kontras dalam desain membantu kita mengarahkan mata audiens untuk melihat hal penting terlebih dahulu. Untuk merancang booklet ini menggunakan sequence horizontal



*Gambar 2.6 Visualisasi prinsip tata letak Balance*

*Sumber: atd*

*(<https://www.td.org/insights/leveraging-principles-of-art-theory-for-visual-design>)*

- 3) *Balance* atau keseimbangan, Merupakan penyusunan elemen-elemen dalam desain adalah tentang menciptakan perasaan seimbang yang membuat tampilan desain terasa nyaman. Keseimbangan dalam desain terdiri dari dua jenis, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.



*Gambar 2.7 Visualisasi prinsip tata letak Unity*

*Sumber: atd*

*(<https://www.td.org/insights/leveraging-principles-of-art-theory-for-visual-design>)*

- 4) *Unity* atau kesatuan, Adalah konsistensi semua elemen, semua elemen harus selaras mulai dari bentuk dan tampilan, isi dan pesan yang disampaikan, konteks, tujuan dan fungsi desain.

b. Ilustrasi

Menurut Soedarso [21] Ilustrasi merupakan seni yang melibatkan pembuatan gambar, foto, atau diagram untuk memperjelaskan teks dalam berbagai format, dari cetak hingga digital. Arti ilustrasi juga adalah representasi visual yang dimaksudkan untuk menjelaskan atau mengilustrasikan konsep, gagasan, atau informasi tertentu seperti contohnya pada buku ilustrasi anak. Jenis ilustrasi yang akan dipakai adalah flat design

- 1) *Flat Design*, menurut Hasanudin dan Adityawan, merupakan sebuah jenis desain yang memiliki sifat yang minimalis. Ilustrasi ini memiliki khas warna cerah, gambaran ilustrasi yang fleksibel [22].

c. Tipografi

Menurut Dhika Quarta Rosita, tipografi didefinisikan sebagai proses seni dalam menyusun materi publikasi dengan menggunakan huruf cetak, dan mengatur mereka dalam komposisi yang sesuai[23]. Agar dapat mencapai tampilan yang diinginkan, sebuah huruf dirancang dengan tujuan khusus. Misalnya, huruf tersebut dapat dirancang sebagai teks tubuh untuk buku, sebagai huruf display yang biasanya digunakan dalam ukuran besar, atau sebagai huruf keterangan (caption) yang umumnya ditampilkan dalam ukuran kecil. Tipografi memegang peran sentral dalam komunikasi visual karena mempengaruhi cara kita membaca, memahami, dan merespons teks. Dengan menggunakan tipografi yang cocok, sebuah teks dapat menyampaikan suasana, gaya, dan tujuan komunikasi yang diinginkan. Selain itu, tipografi juga membantu menciptakan hierarki visual yang

membedakan antara judul, subjudul, dan isi teks, sehingga mempermudah pembaca dalam navigasi dan pemahaman konten.

**POPPINS**  
**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmno pqrstuvwxyz**  
**1234567890**

*Gambar 2.8 font untuk di desain booklet*

*Sumber: desain pribadi penulis*

Pemilihan *font* untuk tugas akhir ini adalah font *sans serif Poppins*. Oleh karena itu, tipografi berperan sebagai elemen penting dalam desain grafis dan komunikasi visual secara keseluruhan. Alasan penulis menggunakan font sans serif adalah dengan tujuan agar mudah dibaca oleh audiens serta meleburnya desain modern di *booklet* yang akan dirancang

#### d. Warna

Warna merupakan sebuah pantulan cahaya dari berbagai benda yang dibiaskan sehingga warna menjadi unsur pertama yang dilihat oleh mata dari suatu benda. Menurut Sulasmi, warna merupakan unsur keindahan dalam sebuah seni secara visual dan memberi sebuah kesan perbedaan bentuk fisik dari suatu benda [12]. Setiap warna memiliki makna dan konotasi yang dapat mempengaruhi persepsi dan tanggapan manusia. Pemilihan warna yang tepat dalam desain mampu menciptakan efek psikologis yang diinginkan, seperti ketenangan, keceriaan, kekuatan, atau kesan profesional.

Warna putih melambangkan kemurnian, kebersihan, dan kesegaran, serta menciptakan suasana hati yang tenang, membantu ibu hamil merasa nyaman dan terbuka terhadap pengetahuan baru. Warna kuning melambangkan rasa bahagia, pikiran positif, dan sukacita, yang dapat meningkatkan motivasi ibu hamil untuk menerapkan pengetahuan gizi yang

diperoleh dalam booklet, sehingga mendukung upaya pencegahan stunting secara keseluruhan.

Warna yang akan dipakai di tugas akhir ini adalah warna biru muda, warna tersebut dekat dengan perumpamaan orang dengan sifat melankolis[24].

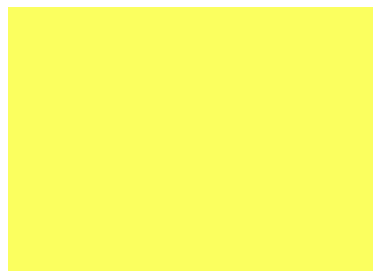


68B8EA  
Warna Biru Muda

*Gambar 2.9 Warna Biru Muda*

*Sumber: desain pribadi penulis*

Selain itu warna biru muda juga dapat digambarkan seperti nuansa hening, selain itu warna biru dan turunannya melambangkan konotasi natural sehingga berkesan damai, tenang, segar, kemurnian dan positive feeling[25].



FBFF5F  
Warna Kuning

*Gambar 2.10 Warna Kuning*

*Sumber: desain pribadi penulis*

Selanjutnya warna kuning, warna tersebut melambangkan kebahagiaan, optimisme, pencerahan kreativitas, dan sinar matahari.



680020  
Warna Merah

*Gambar 2.11 Warna Merah*

*Sumber: desain pribadi penulis*

Selanjutnya warna merah menyimbolkan keberanian, kekuatan, dan kegembiraan, serta kegembiraan untuk melakukan suatu kegiatan.



D85C00  
Warna Oranye

*Gambar 2.12 Warna Oranye*

*Sumber: desain pribadi penulis*

Selanjutnya warna oranye, warna tersebut melambangkan ingin berpetualang, pikiran positif, skill untuk berkomunikasi dan rasa percaya akan diri sendiri [24]. Warna juga digunakan untuk membedakan elemen, mengarahkan perhatian, dan menciptakan kontras visual. Selain itu, penggunaan skema warna yang konsisten dan harmonis dalam. Oleh karena itu, pemahaman tentang warna dan penggunaannya dengan bijaksana sangat penting untuk mencapai tujuan komunikasi visual yang efektif dan menarik perhatian.