

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka terdiri dari referensi pustaka, referensi gaya desain, dan juga dasar teori. Referensi pustaka dan referensi gaya desain berasal dari penelitian dan karya-karya terdahulu yang digunakan sebagai referensi sekaligus membuktikan orisinalitas penelitian penulis. Sedangkan dasar teori berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini.

2.1. Referensi Pustaka

2.1.1. Jurnal dengan judul “Perancangan Media Promosi Kuliner Sop Konro di Kota Makassar” (2019)

Penelitian yang berjudul “Perancangan Media Promosi Kuliner Sop Konro di Kota Makassar” tahun 2019 disusun oleh Dhiaz Maharani Santosa, Muh Saleh Husain, dan Sukarman, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan media promosi yang informatif mengenai kuliner sop konro dengan video infografis sebagai media utama promosi dan beberapa media pendukung berupa poster, x-banner, merchandise, dan stiker. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tujuan dari adanya penelitian tersebut yaitu untuk membuat sebuah media promosi yang informatif mengenai kuliner sop konro yang dapat memberikan kesan tersendiri dan membekas untuk para turis mancanegara. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu video infografis dapat menjadi salah satu alterenatif media promosi kuliner sop konro di Kota Makassar agar lebih dikenal di kalangan turis mancanegara karena didukung dengan data yang lengkap dan terpercaya. [9].

Relevansi penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada tema permasalahan yang diangkat berupa kuliner daerah dengan

media penyampaian utamanya animasi 2D. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada objek penelitian yang digunakan. Objek penelitian ini yaitu kuliner khas Makasar, sedangkan objek penelitian penulis yaitu kuliner khas Kabupaten Wonosobo yang lebih menekankan pada video instruksi bukan sebagai media promosi.

2.1.2. Jurnal dengan judul “Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya” (2021)

Penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya” tahun 2021 disusun oleh Sisca Kumara Dayu, Mitra Istiar Wardhana, dan Arif Sutrisno, Universitas Negeri Malang. Penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan video animasi 2D proses pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya sebagai media utama, dan trailer animasi sebagai media pendukung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan tujuan penelitian untuk membuat video animasi 2D sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagian besar remaja memberikan respon positif terkait animasi 2 dimensi [10].

Relevansi penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada media komunikasi yang digunakan berupa video animasi 2D dan juga terdapat kemiripan pada target market dari perancangan ini yaitu usia remaja. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada media publikasi animasinya, dimana pada penelitian ini menggunakan media sosial Instagram dan YouTube sebagai media publikasi utama, sedangkan media publikasi pada penelitian penulis menggunakan aplikasi berbasis *mobile* sebagai media utama. Selain itu

objek pada penelitian ini yaitu jamu kunyit asam, sedangkan objek penelitian penulis yaitu kuliner khas Kabupaten Wonosobo.

2.1.3. Jurnal dengan judul “Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh Berbasis Flash” (2016)

Penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh Berbasis Adobe Flash” tahun 2016 disusun oleh Zuhri, Universitas Ubudiyah Indonesia. Penelitian ini menjelaskan tentang proses perancangan animasi 2D untuk menyampaikan pengetahuan tentang sejarah pahlawan Aceh yang telah berjasa dalam mempertahankan daerah tanah kelahirannya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan tujuan penelitian untuk mengolah informasi berkaitan dengan palawan Aceh kedalam animasi sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran para generasi muda. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu animasi interaktif pada perancangan ini berfungsi untuk memberikan informasi serta gambaran kejadian yang terjadi pada masa penjajahan[11].

Relevansi penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada media penyampaian informasi berupa animasi 2D dan media publikasi dengan memanfaatkan aplikasi yang memungkinkan penggunanya bisa memberikan perintah. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek penelitian, dimana pada penelitian ini membahas tentang pahlawan Aceh sedangkan penelitian penulis membahas tentang kuliner khas Kabupaten Wonosobo.

2.1.4. Jurnal dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Animasi Berbasis *Mobile Learning (M-Learning)* pada Materi Gerak Lurus di SMP” (2017)

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Animasi Berbasis *Mobile Learning (M-Learning)* pada Materi Gerak Lurus di SMP” disusun oleh Anas Pranila Paramita, Betty

Zelda Siahaan, dan I Made Astra, Program Pasca Sarjana Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan animasi berbasis *mobile learning* pada materi gerak lurus dengan subjek penelitiannya yaitu siswa/siswi SMPK Santo Paulus Jakarta. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan pada penelitian terdahulu dan melalui uji validasi dengan tujuan penelitian untuk menghadirkan *mobile learning* sebagai pelengkap pembelajaran yang ada serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visualnya. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu media pembelajaran animasi berbasis *mobile learning* sudah dikembangkan sesuai model dan layak digunakan dalam pembelajaran [12].

Relevansi penelitian ini dengan penelitian penulis terdapat pada media publikasi animasi berbasis aplikasi mobile dimana animasi tidak hanya disajikan dalam bentuk video, namun memiliki unsur pendukung yang lebih atraktif dengan adanya menu *home*, *next*, *back*, dan menu lain terkait dengan tema yang diteliti. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada objek penelitian dan fitur yang diberikan, dimana dalam penelitian ini menghadirkan fitur interaktif berupa kuis terkait materi gerak lurus yang tidak dibahas dalam penelitian penulis. Hal ini dikarenakan dalam penelitian yang dilakukan penulis hanya menekankan pada pembuatan video animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo.

Dari keempat referensi pustaka yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa orisinalitas dari penelitian penulis terletak pada objek penelitian yaitu kuliner khas Kabupaten Wonosobo yang belum pernah diangkat pada penelitian terdahulu terutama sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan video animasi 2D berbasis *mobile*.

2.2. Referensi Gaya Desain

2.2.1. Referensi gaya desain karya Alfeus Christie (2019)



Gambar 2.1 Ilustrasi Makanan Khas
(Sumber: Instagram Harousel, 2021)



Gambar 2.2 Animasi Bubur Ayam
(Sumber: Youtube Harousel Works, 2019)

Penulis memilih karya milik Alfeus Christie atau dikenal dengan nama Harousel di akun media sosialnya sebagai referensi gaya desain. Karya-karya yang dipilih sebagai referensi diunggah di akun Instagram harousel pada tahun 2021 dan salah satu karya animasi pendek berjudul Bubur Ayam Anime by Harousel yang diunggah di kanal YouTube Harousel Works, di setiap karya-karyanya tersebut memiliki gaya

animasi Jepang dengan ciri khas menonjolkan detail dari setiap objek dan dipadukan dengan pewarnaan cahaya kuning kecoklatan yang memberikan kesan hangat sangat cocok diterapkan pada animasi makanan. Sehingga dapat merepresentasikan kelezatan makanan yang digambarnya dan menambah daya tarik dari karyanya.

Penggunaan teknik *framing medium shot* hingga *close up* pada objek mampu menggiring pandangan penonton untuk fokus pada detail ilustrasi makanan yang tampak lezat tersebut. Selain itu, penggunaan teknik *framing* dapat membuat gambar yang ditampilkan terkesan bersih karena tidak menggunakan terlalu banyak elemen tambahan di sekitar objek utamanya. Teknik-teknik tersebutlah yang nantinya akan diterapkan oleh penulis dalam perancangannya.

2.2.2. Referensi gaya desain animasi Chibi Maruko-Chan (2020)



Gambar 2.3 Animasi Chibi Maruko-Chan
(Sumber: YouTube Chibi Maruko-Chan – Bahasa Indonesia, 2020)

Penulis memilih seri animasi Chibi Maruko-Chan yang tayang di saluran YouTube Chibi Maruko-Chan – Bahasa Indonesia sebagai referensi gaya desain karena pada seri animasi tersebut memiliki pembukaan yang menarik yaitu dengan adanya *scene* berisi judul pada setiap episode sebelum masuk ke cerita. Penggunaan pembukaan dan penutup pada seri animasi juga menjadikan setiap episode memiliki kesatuan satu sama lain meski berbeda cerita dan juga menjadi ciri khas tersendiri yang mudah dikenali oleh penonton.

2.2.3. Referensi gaya desain Shenuka Corea dan Motion Miracles (2021)



Gambar 2.4 Animasi Memasak Pancake
(Sumber: Behance Shenuka Corea, Motion Miracles, 2021)

Penulis memilih karya Shenuka Corea dan Motion Miracles yang diunggah di akun Behance kolaborasi mereka pada tahun 2021 sebagai referensi gaya desain karena pada animasi tersebut menggunakan efek cahaya yang hangat yang menambah kehangatan dari keseluruhan animasi tersebut. Penggunaan gaya *line art* seperti pada animasi ini yang terkesan manual dan menggunakan warna yang disesuaikan dengan menambah *shade* dari objek menjadikan animasi lebih nyaman dilihat dan tidak terkesan kaku. Pada animasi yang memperlihatkan proses memasak juga menggunakan efek suara yang timbul dari kegiatan memasak, seperti suara memecah telur, minyak saat menggoreng, dan efek suara lainnya yang mendukung visual dari animasi tersebut.

2.2.4. Referensi gaya desain animasi Lazy Cooking (2018)



Gambar 2.5 Animasi Lazy Cooking
(Sumber: Youtube Line Webtoon, 2018)

Penulis memilih animasi Lazy Cooking yang diunggah pada kanal YouTube Line Webtoon Indonesia pada tahun 2018 karena animasi tersebut menggunakan gaya yang sederhana dan memiliki kesan yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena animator membuat ekspresi tokoh yang didramatisir (dibuat berlebihan). Ekspresi dari tokoh-tokoh yang ditampilkan juga selalu terkesan penuh semangat. Dengan keseluruhan animasi yang ditampilkan dengan penuh semangat dan meyenangkan mampu membuat penontonnya terbawa suasana dan ikut bersemangat untuk melakukan kegiatan seperti pada film animasi tersebut.

Dari keempat referensi gaya desain tersebut, terdapat beberapa gaya desain yang akan diadaptasi ke dalam perancangan penulis antara lain yaitu penggunaan gaya animasi Jepang, pencahayaan yang hangat, tekni framing medium close up hingga close up, penggunaan pembukaan *scene* pembuka yang berisi judul, efek suara yang timbul dari kegiatan memasak, dan tokoh yang ekspresif.

2.3. Dasar Teori

2.3.1. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna roh, jiwa, atau hidup. Pada masyarakat kuno, Animisme adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa [13].

Menurut Bambang Eka Purnama dalam buku Konsep Dasar Multimedia, animasi adalah urutan *frame* yang ketika diputar dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak seperti sebuah film atau video[14]. Menurut Silitonga & Rosyida, animasi merupakan gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek yang kemudian disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang sudah ditentukan pada setiap pertambahan waktu[15]. Dari kedua pendapat di tersebut, penulis menyimpulkan bahwa animasi merupakan film atau video yang terbentuk dari gambar-gambar (*frame*) yang bergerak secara beraturan melalui alur yang telah ditentukan.

Dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, animasi dapat lebih mudah dan cepat dibuat dengan bantuan komputer dan grafika komputer. Terdapat dua proses pembuatan animasi, yaitu secara konvensional dan digital. Proses pembuatan animasi secara konvensional memerlukan dana yang lebih besar dibanding pembuatan animasi secara digital. Animasi yang dibuat secara digital juga lebih mudah dan lebih cepat diperbaiki [14].

b. Jenis-jenis Animasi

Berikut merupakan beberapa jenis animasi yang sering digunakan pada pembuatan film atau iklan televisi [16]:

1. Animasi 2D

Animasi 2D merupakan jenis animasi yang berbentuk dua dimensi dan dianggap sebagai animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri, dan kanan.

2. Infografis

Animasi infografis merupakan animasi dengan cara memvisualisasikan informasi menggunakan kombinasi pencitraan, ilustrasi, bagan, teks, grafik, dan dan elemen lainnya yang kemudian dianimasikan. Jenis animasi ini sering digunakan untuk menjelaskan sebuah konsep secara sederhana.

3. Stop Motion

Animasi stop motion dibuat dengan mengambil foto suatu objek setiap digerakkan sedikit demi sedikit, kemudian foto-foto tersebut digabungkan menjadi sebuah video yang saat diputar akan menciptakan sebuah ilusi seakan objek sedang bergerak.

4. Motion Graphics

Motion graphics adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. Animasi jenis ini biasanya bertujuan untuk konten komersial atau promosi.

5. Isometric

Animasi isometrik dikenal dengan bentuk-bentuk geometris dan mudah dibaca. Tampilan animasi ini dapat menciptakan ilusi 3D dengan menggunakan objek 2D, sehingga beberapa menyebutnya *pseudo* 3D atau 2.5D. Animasi jenis ini juga sangat cocok untuk menjelaskan ide-ide kompleks.

6. Animasi 3D

Animasi 3D adalah seni menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital tiga dimensi melalui manipulasi model 3D. keseluruhan proses pembuatannya dilakukan di komputer.

c. Prinsip Dasar Animasi

Prinsip sebuah animasi adalah adanya sebuah pergerakan, dimana suatu gerakan dapat terlihat nyata. Adapun prinsip-prinsip animasi adalah sebagai berikut[17]:

1. *Solid Drawing*

Menggambar merupakan dasar utama dari animasi, meskipun peran gambar sketsa manual sudah digantikan oleh komputer, namun dengan pemahaman dasar prinsip menggambar yang memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, keseimbangan, pencahayaan dan sebagainya akan menghasilkan animasi yang lebih peka.

2. *Timing and Spacing*

Timing adalah menentukan kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* adalah menentukan percepatan dan perlambatan berbagai gerakan.

3. *Squash and Stretch*

Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur pada objek sehingga tampak seperti memuai atau menyusut yang memberikan efek lebih hidup.

4. *Anticipation*

Anticipation bisa dianggap sebagai gerak persiapan atau ancang-ancang.

5. *Slow In and Slow Out*

Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat, sedangkan *slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

6. *Arcs*

Dalam sebuah animasi, pergerakan objek hidup mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *arcs*.

7. *Secondary Action*

Secondary Action adalah gerakan-gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama agar animasi terlihat lebih realistik.

8. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through merupakan gerakan bagian tubuh tertentu meski objek sudah berhenti bergerak, seperti rambut yang tetap bergerak sesaat setelah objek berhenti berlari.

Overlapping action merupakan gerakan saling silang seperti gerakan tangan dan kaki ketika berjalan.

9. *Straight Ahead Action dan Pose to Pose*

Straight ahead action yaitu cara membuat animasi dengan menggambar satu per satu hingga selesai seorang diri. Sedangkan *pose to pose* yaitu pembuatan animasi dengan menggambar *keyframe* tertentu saja yang kemudian gambar antara *keyframe* dilanjutkan oleh animator lain.

10. *Staging*

Staging meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana yang ingin dicapai dalam suatu *scene*.

11. *Appeal*

Appeal berkaitan dengan keseluruhan gaya visual dalam animasi yang berkaitan dengan gaya animasi.

12. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dengan membuat rekayasa gambar yang berlebihan seperti bola mata yang bisa sampai keluar saat terkejut.

2.3.2. Animasi 2D

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkup dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut yang mensimulasikan gerakan demi gerakan[14].

Dalam dunia animasi terdapat berbagai gaya animasi. Gaya animasi yang sering dibicarakan yaitu gaya animasi Jepang (anime) dan cartoon, karena keduanya memiliki ciri khusus yang kemudian diakui oleh masyarakat dunia. Gaya animasi yang ada timbul dari perbedaan budaya populer yang terjadi, kebudayaan di Jepang dan Amerika itu ada sebagai sub budaya.

Dalam buku *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation* oleh Susan J. Napier (2005) menjelaskan bahwa pada animasi dan komik Jepang terkadang terjadi transformasi tubuh yang aneh (Seri Guyver, Akira), terkadang memikat (Sailor Moon), tetapi selalu berkesan[18]. Dalam *Analysis on Nationality of Japanese Anime Color* oleh Wenhui Cheng (2009) menjelaskan bahwa kesadaran estetika tradisional seperti warna putih, hijau, merah, dan hitam dan ide-ide estetika warna tradisional mempengaruhi pengolahan warna dalam gaya anime[19]. Berikut merupakan tabel perbedaan animasi gaya Jepang dan Amerika:

Tabel 2.1 Perbedaan Gaya Animasi [20]

Perbedaan	Jepang	Amerika
Karakter	Mata besar, hidung dan mulut berukuran lebih kecil, mementingkan detail pada gambar seperti detail rambut	Lucu dan dlebih-lebihkan, lebih memperhatikan bayangan
Warna	Detail	Tidak terlalu detail
Gerakan	Minimalis	Dramatis

Sudut pandang	Memperhatikan perspektif, zoom, dan efek kamera	Menggunakan bidikan kamera langsung
Audience	Anak-anak hingga dewasa, dikelompokkan berdasarkan genre	Anak-anak

2.3.3. Media Pembelajaran Berbasis Mobile (*M-Learning*)

Media pembelajaran menurut *Assosiation of Education and Communication Technology (AECT)* didefinisikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran dan pembelajaran antara sumber dan penerima[21]. Media pembelajaran menurut Surayya (2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan[22]. Dari teori-teori tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara (alat) yang membantu proses belajar mengajar dengan fungsi utama untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari pengajar kepada penerima.

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain membantu proses pembelajaran yang dilakukan langsung antara pendidik dengan anak didik, juga meningkatkan minat dan motivasi anak didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengatasi keterbatasan (ruang, waktu, tenaga, dan daya indra) pada saat penyampaian materi terhadap anak didik [23].

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, mulai dari yang paling sederhana hingga media yang kompleks. Beberapa jenis media

pembelajaran digambarkan dalam kerucut Edgar Dale seperti sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale



(Sumber: Modul Pemanfaatan Media Pembelajaran, 2016)

Secara garis besar Seels dan Glasgow membagi media ke dalam dua kelompok yaitu media tradisional dan media teknologi modern. Media tradisional berupa media visual, audio, penyajian multimedia, media cetak, permainan, dan media realis. Sedangkan media dengan teknologi mutakhir berupa media berbasis mikroprosesor seperti permainan komputer[21].

Di era yang semakin canggih ini mulai dikenal istilah *mobile learning (M-Learning)*. *M-Learning* sering disama artikan dengan *E-Learning*, padahal keduanya memiliki sistem kerja yang berbeda. *M-Learning* didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat diakses dimanapun dengan kemampuan pencarian dan interaksi yang kuat untuk mendukung pembelajaran yang efektif, *M-Learning* tidak bergantung pada lokasi, ruang, ataupun waktu. Sedangkan *E-Learning* merupakan jenis pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa menggunakan media elektronik yang didukung dengan internet atau jaringan komputer. Perbedaan terbesar antara *E-Learning* dan *M-Learning* adalah pada karakteristik *software* dan *hardware* perangkat. Pada perangkat *mobile* cenderung memiliki bentuk yang kecil, resolusi yang dimiliki perangkat juga kurang dari 800x600 piksel[24].

Berikut beberapa kelebihan M-Learning dibandingkan dengan E-Learning:

- 1 Lebih mudah dipakai dimanapun
- 2 Mendukung pembelajaran bagi generasi saat ini
- 3 Jangkauan yang lebih luas, karena perangkat bergerak cenderung memiliki harga yang lebih murah.
- 4 Meningkatkan *performance* kerja atau pembelajaran

Meski memiliki beberapa kelebihan, *M-Learning* tidak bisa menggantikan *E-Learning* karena memiliki beberapa keterbatasan seperti sebagai berikut:

- 1 Kemampuan prosesor umumnya lebih rendah dibandingkan PC/Desktop.
- 2 Kapasitas memori yang cenderung lebih kecil
- 3 Tampilan layar kecil
- 4 Dukungan perangkat I/O tidak lengkap, misalnya tidak terdapat port USB dan CD/DVD.

2.3.4. Psikologi Warna

Warna merupakan unsur penting dalam sebuah desain yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, juga menampilkan citra dan identitas dari sebuah desain. Setiap warna memiliki karakter dan sifat yang berbeda-beda, secara universal warna-warna dapat memiliki arti sebagai berikut [25]:

1. Merah: Warna merah merupakan warna yang paling emosional dan cenderung ekstrem. Warna ini menyimbolkan agresivitas, keberanian, semangat, percaya diri, gairah, kekuatan, dan vitalitas.
2. Oranye/Jingga: Warna oranye atau jingga melambangkan sosialisai, keceriaan, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan, dan energi.

3. Merah muda: Warna merah muda yang banyak disukai wanita ini menyiratkan sesuatu yang lembut dan menenangkan, cinta, kasih sayang, dan feminin.
4. Ungu: Warna ungu memberikan kesan spiritual yang magis, mistis, misterius, dan mampu menarik perhatian, kekayaan, dan kebangsawanan.
5. Biru: Warna biru berasosiasi dengan alam, warna ini tidak bisa lepas dari elemen langit, air, dan udara. Warna biru melambangkan keharmonisan, memberi kesan lapang, kesetiaan, ketenangan, sensitif, dan kepercayaan.
6. Kuning: Warna kuning dapat meningkatkan konsentrasi, warna ini menyimbolkan warna persahabatan, optimisme, santai, gembira, harapan, toleran, menonjol, dan eksentrik.
7. Hijau: Warna hijau melambangkan alam, kehidupan, dan simbol fertilitas, sehat, dan natural.
8. Coklat: Warna coklat merupakan warna yang natural, hangat, membumi, dan stabil. Warna ini dapat menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.
9. Abu-abu: Warna abu-abu melambangkan kesederhanaan, intelek, futuristik, dan millenium.
10. Hitam: Warna hitam adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, dramatis, dan misterius.

2.3.5. Kuliner Khas

Kuliner khas daerah atau disebut juga kuliner tradisional merupakan implikasi sebuah proses sosial kebudayaan yang dapat berupa makanan, minuman, lauk pauk, atau kudapan yang dikonsumsi sejak beberapa generasi. Dimana hidangan yang disajikan sesuai dengan selera masyarakat setempat, tidak bertentangan dengan agama dan kepercayaan, serta terbuat dari bahan makanan dan bumbu-bumbu

yang tersedia di daerah tersebut [1]. Adapun ciri-ciri dari kuliner khas daerah adalah sebagai berikut [26]:

1. Resep diperoleh secara turun-temurun dari generasi ke generasi.
2. Menggunakan alat tradisional dalam proses pengolahannya.
3. Teknik pengolahannya memiliki sebuah ciri khas yang dapat mempengaruhi rasa maupun bentuk dari kuliner khas itu sendiri.
4. Diolah dari bahan-bahan makanan yang tersedia di daerah tersebut.

Bersumber dari *foodnesia.net* terdapat 12 makanan khas dari Kabupaten Wonosobo yaitu Mie Ongklok, dendeng gepuk, manisan carica, opak singkong, nasi megono, tempe kemul, Sagon, geblek, cenil, keripik jamur Dieng, dan purwaceng [27].