



Hak cipta dan penggunaan kembali:

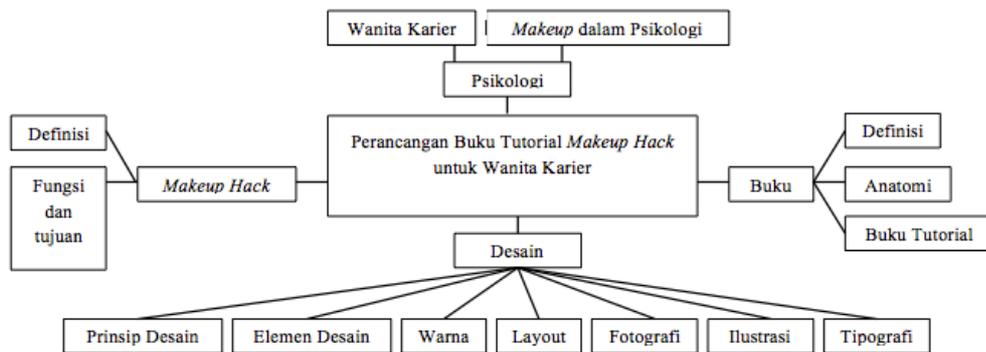
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA



Tabel 2. 1 Skematika Tinjauan Pustaka

Skema diatas merupakan gambaran dari teori yang menjadi dasar penelitian penulis dalam membuat “Perancangan Buku Tutorial *Make up Hack* untuk Wanita Karier”.

Makeup hack menjadi bahasan pertama di dalam landasan teori yang membahas mengenai arti serta fungsi dan tujuan teknik *make up* hack yang berperan dalam meringankan wanita karier dalam mengaplikasikan *make up*, terutama bagi pemula yang membutuhkan tips dan trik *make up* yang mudah sehingga meminimalisir tingkat kesalahan. Disamping itu, jenis – jenis *make up* yang sering dipakai oleh wanita karier juga akan dibahas didalam bagian ini.

Teori selanjutnya mengenai psikologi wanita karier dan penjabaran psikologi seseorang yang menggunakan *make up*, sehingga penulis dapat lebih memahami karakteristik dan penyampaian yang sesuai dengan target yang teliti. Diharapkan makna perancangan dapat tersalurkan dengan baik kepada target.

Berikutnya adalah teori mengenai buku yang merupakan media utama di dalam perancangan *make up hack*. Pembahasan lebih lanjut mengenai anatomi buku dan buku tutorial membantu penulis dalam merancang buku dengan tepat sesuai dengan prinsip – prinsip desain.

Kemudian teori mengenai desain mencakup prinsip desain, elemen desain, warna layout, tipografi, ilustrasi dan fotografi juga menjadi fokus penulis dalam mengimplementasikan perancangan desain dengan tepat, terutama dalam pembuatan konten buku *make up hack*.

2.1. *Make Up Hack*

2.1.1. Definisi *Make Up Hack*

(Kamus Besar Bahasa Indonesia) menjelaskan bahwa kosmetik merupakan produk yang berkaitan dengan kecantikan dan diyakini dapat mempercantik wajah, kulit, rambut dan sebagainya. Seperti yang dilansir (www.ubaya.ac.id yang diakses pada 20 April 2016) , salah satu bentuk dari kosmetik adalah *make up*, yang berfungsi untuk memberi warna pada bagian tubuh tertentu pada saat pengaplikasiannya. Beberapa contoh produk *makeup* adalah *blush on*, *lipstick*, *eyeliner*, *eyeshadow*, bedak, *mascara* dan lain lain.

Sedangkan kata *hack* yang digunakan konotasinya diluar bidang IT, kata tersebut merupakan istilah populer yang dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur ketika melakukan hal – hal sebagai berikut:

1. Menunjukkan cara yang cerdas dan tidak konvensional

2. Menjawab permasalahan yang spesifik
3. Metode yang digunakan tidak umum

2.1.2. Fungsi dan Tujuan

Seperti yang dikutip dari karier.lifehacks.org ,berikut adalah fungsi dan tujuan dari *makeup hacks*:

1. Mempercepat pengaplikasian *make up*. Cara yang digunakan membantu untuk menghasilkan tampilan *makeup* yang sempurna dengan waktu yang singkat.
2. Menggunakan metode yang kreatif namun sederhana, sehingga mudah untuk dipraktikkan dalam kebiasaan *makeup* sehari – hari.
3. Menghemat produk *make up* yang digunakan. Metode yang mudah meminimalisir tingkat kesalahan dalam pengaplikasian *makeup*.
4. Biaya yang dikeluarkan untuk *make up hack* relatif murah, karena merupakan bahan yang umum dipakai di kegiatan sehari – hari.

UMMN



Gambar 2. 1 Contoh *make up hack*

(sumber: <http://data.whicdn.com>)



Gambar 2. 2 Aplikasi *make up hack* pada mata

(sumber: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>)

2.2. Psikologi *Make Up*

Menurut Korichi (2007) *makeup* secara psikologi menstimulasi 3 panca indera kita, yaitu indera sentuhan, penciuman dan penglihatan (proses seseorang untuk menjadi cantik), ketiga panca indera ini membangkitkan stimulasi yang positif

dari seseorang yang menggunakan *makeup*. Ia membagi kategori fungsi *makeup* dalam psikologi sebagai berikut (hlm 127-136) :

1. ***Seduction***

Merupakan fungsi untuk mempercantik diri. Pada umumnya wanita yang menggunakan fungsi ini merasa bahwa kondisi fisiknya telah menarik dan memakai *makeup* untuk mempercantik dirinya. Wanita dalam kategori ini memiliki sifat psikologi yang *ekstrovert* (terbuka) dan mudah bergaul.

2. ***Camouflage***

Adalah fungsi *makeup* untuk menutupi kekurangan fisik. Adanya kondisi yang tidak wanita inginkan, seperti jerawat, warna kulit tidak merata, dan lain lain, menyebabkan wanita menggunakan *makeup* untuk menutupi kekurangan akan kondisi tersebut. Wanita yang memakai fungsi *camouflage* memiliki sifat psikologi yang cenderung tertutup, memiliki ketakutan di dalam dirinya (*anxiety*), serta sensitif. Sebagaimana menurut Tranggono (2007) *makeup* diperlukan untuk menutupi kekurangan fisik pada wajah sehingga dapat menghasilkan penampilan yang lebih menarik dan memunculkan efek psikologis yang positif, yaitu percaya diri.



Gambar 2. 3 Contoh fungsi *make up camouflage*

(sumber: <http://i.huffpost.com>)

Korichi (2007) Variasi dari tampilan fisik seseorang memegang peranan penting akan kepribadian dan relasi sosial. Menciptakan penampilan fisik yang menarik menjadi hal yang krusial, karena menjadi penilaian non verbal seseorang kepada yang lainnya. Kebanyakan penelitian berfokus pada “ketertarikan wajah” dari “ketertarikan fisik”, karena riset membuktikan bahwa karakter wajah merupakan hal utama yang menjadi penilaian akan menariknya seseorang (hlm 127).

2.3. Buku Tutorial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Buku adalah kumpulan lembar kertas yang berisikan tulisan atau kosong, sedangkan tutorial adalah pembimbingan atau pengajaran oleh seorang pengajar.

2.3.1. Perancangan Buku

Dalam perancangannya, buku memiliki isi halaman yang cukup banyak, sehingga membutuhkan penjilidan khusus agar lembar halaman dapat tersusun dengan baik dan kokoh. Dewasa ini buku digunakan sebagai media informasi, diantaranya adalah buku cerita, komik, novel, majalah, kamus, ensiklopedi, telepon, majalah, *annual report*, *company profile*, katalog produk dll. Desain cover, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, dan pembagian bab perlu diperhatikan agar informasi dapat tersalurkan dengan semestinya (Rustan, 2009, hlm 122).

Rustan membagi bagian buku menjadi 3 bagian yaitu:

1. **Bagian Depan**

Terdiri atas *cover* buku, judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, *dedication*, kata pengantar, kata sambutan, dan daftar isi.

2. **Bagian isi**

Berisikan bab – bab dan sub bab yang menerangkan tema dari buku tersebut.

3. **Bagian belakang**

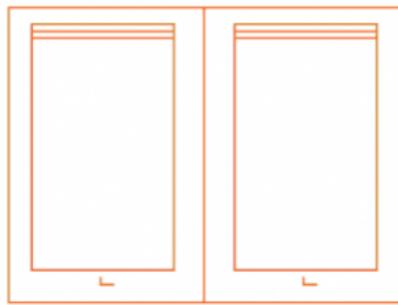
Bagian belakang terdiri dari daftar pustaka, daftar gambar, *cover* belakang (gambaran singkat isi buku, testimonial, harga, nama/ logo penerbit, elemen visual/ teks lainnya).

2.3.1.1 Grid

Tondreau, B (2009) *Grid* digunakan untuk mengorganisasikan informasi yang ada di dalam buku, baik berupa teks maupun gambar. *Grid* berperan penting dalam pembuatan suatu buku, dalam mengatur segala sesuatu yang ada di dalam buku. Rustan (2009) mengatakan bahwa grid terbagi atas garis vertikal dan horizontal, serta dibutuhkan pertimbangan dalam perancangannya yang meliputi faktor ukuran, bentuk bidang, konsep, *style* desain, ukuran huruf, banyak informasi didalamnya dll (hlm. 68). Tondreau (2009) mengatakan bahwa *grid* memiliki beberapa macam bentuk, yaitu (hlm. 8-11):

1. ***Single Column Grid***

Digunakan untuk teks yang panjang dan berkelanjutan, seperti *essay*, *report*, atau buku. Fokus utama dari halaman adalah teks.



Gambar 2. 4 *Single coloumn grid*

(sumber:<http://www.webdesignstuff.co.uk>)

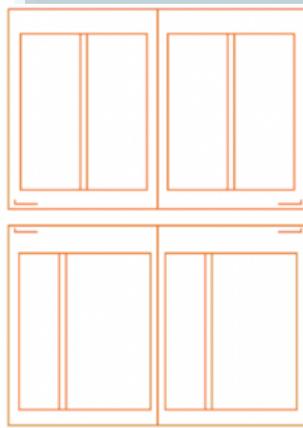


Gambar 2. 5 Contoh single coloumn grid

(sumber:<http://www.webdesignstuff.co.uk>)

2. **Two Column Grid**

Pada umumnya digunakan untuk mengatasi banyaknya teks, dan beragamnya informasi. 2 kolom ini dapat diatur sama besar atau tidak sama besar.



Gambar 2. 6 Two coloumn grid

(sumber:<http://www.webdesignstuff.co.uk>)

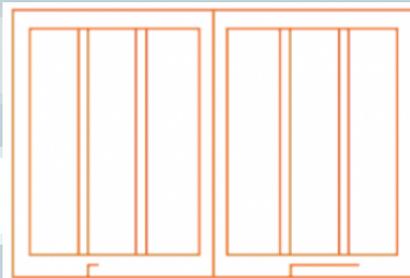


Gambar 2. 7 Contoh two coloumn grid

(sumber:<http://www.webdesignstuff.co.uk>)

3. **Multi Column Grid**

Memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi. Pada umumnya digunakan pada majalah dan *website*.



Gambar 2. 8 Multi coloumn grid

(sumber:<http://www.webdesignstuff.co.uk>)

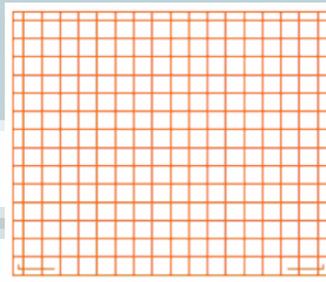


Gambar 2. 9 Contoh multi coloumn grid

(sumber:<http://www.webdesignstuff.co.uk>)

4. ***Modular Grids***

Sangat baik untuk mengakomodasi informasi yang cukup banyak dan beragam seperti koran, kalender, grafik dan tabel.

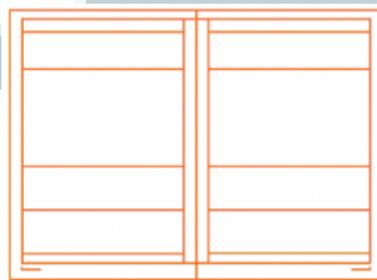


Gambar 2. 10 Modular grid

(sumber:<http://www.webdesignstuff.co.uk>)

5. ***Hierarchical Grids***

Membagi halaman menjadi komposisi dari kolom yang mendatar.



Gambar 2. 11 Hierarchical grid

(sumber:<http://www.webdesignstuff.co.uk>)



Gambar 2. 12 Contoh *hierarchical grid*

(sumber: <http://www.webdesignstuff.co.uk>)

2.3.2. Layout

Menurut Graham (2012), *layout* adalah sistem tata letak dalam merancang sebuah halaman. Ada delapan hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah *layout*, yaitu:

1. *Emphasis* pemberian efek yang membuat audies fokus pada efek tersebut
2. *Contrast* pemberian efek pada elemen – elemen penting sehingga lebih mudah ditangkap oleh *audience*.
3. *Balance* adalah keseimbangan agar konten terlihat lebih terstruktur, rapih dan mudah dibaca
4. *Alignment* untuk mengaitkan antara elemen – elemen desain.
5. *Repetition* dibuat untuk memisahkan antara satu elemen dengan elemen lainnya.
6. *Flow* adalah alur dimana berfungsi bagi pembaca dalam menentukan konten mana yang lebih dahulu penting untuk dibaca/ dapat berupa elemen mana terlebih dulu yang dilihat.

7. *Images*, dapat berupa foto atau ilustrasi. Adanya penggunaan *images* dapat membangkitkan ketertarikan *audiens* serta membantu memperjelas isi dari teks yang ada
8. *Colour*, dapat menarik perhatian audiens jika memberikan suatu warna yang unik dan *stand out*

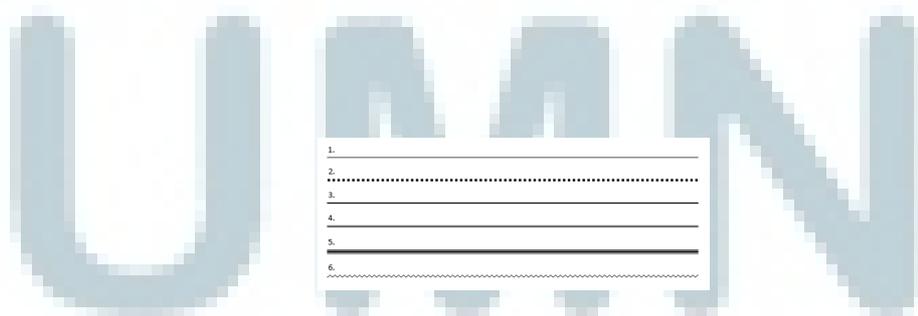
2.4. Desain Grafis

2.4.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2011) Elemen desain adalah sebagai berikut (hlm 16-22):

1. Garis

Satuan terkecil dari garis ialah titik. Di era teknologi yang semakin berkembang, titik juga dikenal sebagai *pixel* yang berada di sebuah layar elektronik dan merupakan satuan terkecil dari terbentuknya sebuah gambar. Garis pada berperan penting dalam sebuah desain, karena berfungsi dalam membentuk sebuah komposisi untuk mencapai komunikasi desain yang baik.



Gambar 2. 13 Garis

(sumber: <https://rengkodriders.files.wordpress.com>)

2. Bentuk

Bentuk adalah area dari bidang 2D yang tersusun atas garis atau warna serta dapat diukur berdasarkan panjang dan lebar suatu bidang. Pada umumnya suatu bentuk tercipta berdasarkan 3 bentuk dasar yaitu persegi, segitiga dan lingkaran.

3. Warna

Warna menjadi elemen yang penting dari desain grafis, karena bersifat provokatif dan memiliki unsur kekuatan. Warna sangat bergantung terhadap cahaya, karena hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna.



Gambar 2. 14 Color wheel

(sumber: <http://thestylenote.com>)

4. Tekstur

Tekstur terbagi menjadi dua yaitu *tactile texture* dan *visual texture*. *Tactile texture* merupakan tekstur yang dibuat dengan tangan dan dapat dirasakan dengan sentuhan. Sedangkan *visual texture* adalah tekstur yang dilihat berdasarkan gambar atau foto dan tidak dapat dirasakan secara langsung.

2.4.2. Prinsip Desain

Landa (2011) Prinsip desain diperlukan ketika mengatur komposisi dari elemen – elemen desain (hlm. 24), prinsip desain tersebut adalah sebagai berikut:

1 Keseimbangan

Keseimbangan di dalam desain mencakup faktor keseimbangan *visual weight*, *proportion* dan *arrangement*. Di dalam desain, visual *weight* tidak diartikan dalam berat yang disebabkan oleh gaya gravitasi, akan tetapi visual *weight* merupakan arti konotasi dan dapat diukur berdasarkan ketertarikan visual dan *emphasis* dari sebuah elemen. Proporsi besar kecil antar elemen berpengaruh dalam keseluruhan karya desain. Begitu pula dengan peletakan dari masing masing elemen pun dapat mempengaruhi keseimbangan desain.

2 Ritme

Di dalam desain grafis, ritme merupakan pengulangan elemen desain yang dapat mengarahkan visual pembaca untuk membaca keseluruhan desain yang ada. Selain itu adanya pengulangan atau repetisi dapat menarik ketertarikan pembaca.

3 Kesatuan

Dengan adanya kesatuan, suatu elemen dapat berelasi dengan elemen lainnya di dalam suatu komposisi.

2.5. Fotografi

Menurut Rustan (2009), salah satu kelebihan dari adanya penggunaan foto di dalam sebuah buku adalah pemberian kesan yang nyata dan mudah dipercaya serta merupakan salah satu alternatif visual yang dapat membantu pembaca untuk mengerti konten yang ada di dalam buku (hlm.54)

2.5.1. *Beauty Photography*

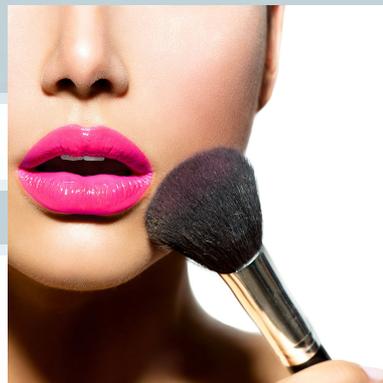
Beauty photography adalah salah satu jenis pengambilan foto yang memfokuskan kecantikan dan keindahan yang sempurna. Kesempurnaan dapat dilihat didalam tampilan tekstur kulit, tatanan *makeup* dan *hairdo* yang *flawless*. Pada umumnya foto *beauty* ditampilkan dalam bentuk *close up* dan menonjolkan *makeup* dan *hairdo* dari seorang model. Selain itu *detail beauty* merupakan teknik pengambilan foto dari bagian tertentu pada wajah yang ingin ditunjukkan secara jelas, misalnya bagian bibir, mata, alis dll (Adimodel, 2010, hlm. 9).

UMMN



Gambar 2. 15 Contoh *beauty photography*

(Sumber: <http://smashingpicture.com>)



Gambar 2. 16 Contoh foto *detail beauty*

(Sumber: <https://irp-cdn.multiscreensite.com>)

Menurut Adimodel (2010), berikut adalah hal hal yang harus diperhatikan di dalam *beauty photography*(hlm 10-21):

1. ***Detail***

Detail merupakan hal yang sangat diutamakan di dalam foto *beauty*. Foto *beauty* harus mampu menampilkan ketajaman dari *makeup* dan *tekstur kulit*. Tekstur kulit yang sesuai terlihat alami, tidak terlalu kasar dan tidak terlalu halus. Warna – warna *makeup* pada foto pun harus diungkapkan sesuai dengan aslinya menggunakan pengaturan pencahayaan yang tepat.

2. ***Depth of Field***

Depth of Field seringkali disebut dengan istilah *DOF* di dalam dunia fotografi. *DOF* adalah ruang tajam yang membentuk fokus dan memberikan kesan dramatis pada foto *beauty*. Misalnya fokus dari sebuah foto adalah objek dan bukan latarnya. Foto akan ditampilkan dengan memfokuskan objek tersebut dengan tajam dibandingkan dengan latarnya yang akan terlihat *blur*, begitu pula sebaliknya. *Depth of Field* dipengaruhi besar kecilnya diafragma atau *aperture*. Ruang tajam akan semakin luas jika angka diafragma diperkecil, sedangkan jika diafragma diperbesar, ruang tajam akan semakin sempit.

3. ***Distorsi Lensa***

Distorsi merupakan hal yang sangat dihindari di dalam foto *beauty*, karena dapat mempengaruhi penampilan model, baik menjadikan model tampak lebih gemuk maupun tampak lebih kurus. Biasanya lensa *wide*

cenderung menghasilkan distorsi, sehingga disarankan untuk menggunakan lensa *fix (fixed lens)*. Lensa yang sering digunakan dalam foto beauty adalah rentang 85 mm dan 105 mm.

4. ***Angle & Pose***

Angle adalah sudut pengambilan foto yang dilakukan oleh fotografer. Sudut pengambilan foto harus diperhatikan karena foto *beauty* harus menampilkan kecantikan yang sempurna. *Angle* yang salah juga dapat menyebabkan distorsi. Selain itu karakter wajah model berbeda – beda, sehingga fotografer harus mengetahui *angle* terbaik untuk menghasilkan bentuk wajah yang diinginkan.

2.5.1.1 *Beauty Photography Lighting*

Adimodel (2010) pun menjelaskan bahwa perlu adanya pengaturan *lighting* yang tepat untuk setiap tema foto *beauty* yang diinginkan. Setiap peralatan *lighting* menghasilkan karakteristik foto yang berbeda - beda. Berikut adalah *lighting* dengan aksesorisnya yang paling umum digunakan di dalam foto *beauty* (hlm 79-111) :

1. ***Standard Reflector***

Standard reflector memiliki sifat yang terarah dan tidak menyebar. Adapun hasil cahaya yang dihasilkan adalah keras dengan bayangan yang tajam. Peralatan *lighting* ini tidak umum digunakan karena memberikan hasil yang terlalu tajam, seperti pori – pori yang terlihat dengan jelas. Untuk menghasilkan foto *beauty*, fotografer lebih

menyukai *lighting* dengan hasil yang lembut, atau pencahayaan yang dilengkapi dengan *diffuser* atau pelembut.

2. *Softbox*

Softbox adalah salah satu aksesoris *lighting* yang diminati oleh fotografer dalam pemotretan beauty, karena menghasilkan cahaya yang lembut dan penyebaran cahaya yang cukup luas. Cahaya yang lembut dihasilkan karena adanya *diffuser* di dalamnya. Selain itu ukuran *softbox* yang cukup besar dapat menghasilkan cahaya yang lebih lembut.

3. *Umbrella*

Umbrella merupakan salah satu peralatan *lighting* yang berbentuk payung. Karakteristik dari *umbrella* adalah cahaya yang agak keras dengan penyebaran yang cukup luas dan merata. Pemasangan *lighting* ini cukup mudah sehingga cukup banyak digunakan dalam berbagai jenis pemotretan baik *fashion*, *beauty*, *portrait*, dll.

4. *Shoot – through umbrella*

Shoot – through umbrella adalah salah satu jenis lain dari *umbrella* yang menggunakan *umbrellatranslucent* atau tembus pandang. Berbeda dengan *umbrella*, lampu diarahkan langsung kepada *translucent umbrella* sehingga menjadikan cahaya yang cukup lembut. *Shoot through umbrella* seringkali dijadikan alternatif *softbox*.

5. *Snoot*

Snoot memiliki fungsi untuk memperkecil cahaya, sehingga cahaya yang jatuh terarah dan terbentuk dalam sebuah lingkaran kecil. Bentuknya berupa kerucut dan menghasilkan cahaya yang sempit dan tajam. Pada umumnya *snoot* digunakan sebagai *backlight* atau *hairlight*.

6. *Honeycomb*

Honeycomb merupakan salah satu pembentuk cahaya yang memiliki kelebihan yaitu dapat menyaring cahaya, sehingga cahaya yang dihasilkan lebih lembut dan terarah, namun dengan pinggiran yang agak tajam. *Honeycomb* pada umumnya digunakan sebagai *backlight* atau *hairlight*.

7. *Beauty dish*

Beauty dish banyak digunakan oleh fotografer profesional dalam pemotretan karena menghasilkan cahaya yang cukup lembut serta arah cahaya yang cukup luas dan terkonsentrasi. Selain itu pinggiran bayangan tidak terlalu tajam.

8. *Ringflash*

Ringflash adalah lampu yang berbentuk lingkaran dengan kosong ditengahnya yang berbentuk seperti huruf "O". *Ringflash* menggunakan tenaga baterai. Cahaya yang dihasilkannya keras namun dengan penyebaran yang merata sehingga hampir tidak menghasilkan bayangan.

2.6. Ilustrasi

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Ilustrasi adalah gambar berupa foto atau lukisan yang digunakan untuk memperjelas sebuah teks atau karangan.

2.6.1. Menggambar Wajah Wanita

2.6.1.1 Proporsi

Menurut Bancroft (2006) proporsi wajah wanita dibedakan menjadi dua yaitu *realistic* dan *cartoon*. Proporsi yang membedakan antara wajah wanita *realistic* dengan *cartoon* adalah besar kepala. Besar kepala kartun lebih besar dibanding wanita *realistic*. Kategori *realistic* sendiri dibagi kembali menjadi *realism* dan *semi realism*, dimana *realism* adalah gambar yang sangat mendekati foto, sedangkan *semi realism* tidak mendekati foto, akan tetapi proporsi badan sesuai dengan proporsi badan yang sesungguhnya (hlm 67).



Gambar 2. 17 Wanita kartun

(Sumber: <https://seesketch.com>)

2.6.1.2 Wajah Wanita Semi Realis

Bancroft (2006) proporsi wajah dan mata semi realis memiliki struktur yang hampir sesuai dengan aslinya. Untuk wajah, gunakan tipe tipe bentuk wajah yang kamu inginkan sesuai dengan karakter yang kamu inginkan. Sedangkan mata, trik untuk karakter dengan lebar pupil yang cukup besar akan terlihat lebih menarik (hlm 35).



Gambar 2. 18 Wanita dengan pupil yang besar

(Sumber: <https://seesketch.com>)

2.7. Tipografi

Samara (2011) menjelaskan bahwa tipografi merupakan suatu dinamika yang sangat berpengaruh dari sebuah karya desain. Besar kecil, tebal tipis, kontras dan bentuk suatu tulisan memiliki ekspresi yang berbeda – beda (hlm 107).

Carter (1995) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi sebuah desain akibat pemilihan tipografi di dalamnya, yaitu:

1. Legibility

Legibilitas merupakan suatu kondisi dimana huruf dapat di definisikan sebagai huruf yang konvensional maupun tidak. Hal ini mempengaruhi pembaca dalam memahami isi teks.

2. Readability

Merupakan suatu hal dimana setiap karakter huruf memiliki tingkat keterbacaan yang baik sesuai dengan target desain yang dituju.

3. Visibility

Digambarkan sebagai komposisi dari ukuran maupun bentuk huruf yang mempengaruhi seseorang dalam kemampuannya membaca huruf tersebut.

Menurut Sihombing (2015:158) huruf dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis yang memberikan kesan tertentu pada setiap jenisnya:

1. Serif

Serif adalah jenis huruf yang mempunyai Stem pada beberapa sudut, hal tersebut memberikan legibilitas yang lebih pada tiap karakter serta kesan yang lebih formal, namun huruf Serif memiliki kekurangan yaitu mempunyai tingkat redibilitas yang rendah(hlm. 160).



Didot

Regular | *Italic* | **Bold**

The five boxing wizards jump quickly.

Gambar 2. 19 Didot

(Sumber: <http://www.timbdesign.com/>)

2. San Serif

San serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki stem pada setiap sudut-sudutnya (hlm. 160). Sans serif terbagi di dalam beberapa jenis seperti Humanist, *Grotesque*, *Neo-Grotesque*, *Slab* serta *monospace*. Contoh typeface jenis ini adalah sans serif adalah Myriad.

Helvetica

Gambar 2. 20 Helvetica

(Sumber: <http://webneel.com>)

2.8. Warna

Samara (2011) persepsi terhadap warna dapat didasari oleh *mood, periods, age groups*, dan *concept*. Ketika mengetahui karakteristik target yang diinginkan, aplikasi warna dapat lebih disesuaikan yang dapat dikomplekskan dengan membangun sistem warna dalam suatu proyek desain (hlm 77).

Kombinasi warna yang dipilih adalah ungu tua, ungu muda, putih, hitam dan abu abu. Hal ini didasari oleh Morioka (2006), warna ungu dapat diartikan kemewahan, kemakmuran, mobilitas, dan kecanggihan. Warna hitam melambangkan formal dan elegan. Sedangkan warna abu – abu menyimbolkan kecerdasan dan kedewasaan (hlm 40). Hal ini sangat berkaitan dengan sifat wanita karier yang positif yaitu dewasa, cerdas, dan formal dalam bersikap dan bertutur kata dengan sesama rekan kerja. Selain itu kemakmuran merupakan tujuan utama bagi setiap wanita karier di dalam pekerjaannya.

