BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Pengertian strategi menurut Stephanie K (seperti dikutip dalam Bernado Periangan, 2011). Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai.

Media informasi berbentuk buku merupakan salah satu media yang tepat untuk menginformasikan, dan menjelaskan mengenai fobia, karena dengan buku komunikasi fobia bisa tersampaikan dengan baik, karena buku sendiri merupakan salah satu media yang tepat untuk menerangkan dan menjelaskan dengan keunggulan buku itu sendiri yaitu tidak terburu-buru oleh objek yang bergerak dan bisa dibaca atau dilihat berulang-ulang serta bisa dibawa kemana saja. Buku juga dapat menjangkau seluruh golongan sosial sehingga semua orang dapat melihat tanpa bergantung dengan media apapun.

3.1.1 Pendekatan Visual

1. Visual

Pendekatan visual yang digunakan adalah menggunakan karakter yang dirangkum dalam info grafis yang akan menjelaskan tentang fobia. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan untuk mengenalkan fobia secara langsung. Setiap panel terdapat bagian-bagian penjelasan setiap karakter yang mengalami fobia berbeda-beda dan pemilihan warna yang lebih cerah namun masih masuk akal. Hal itu dilakukan agar visual terlihat menarik dan dapat diingat oleh semua orang. Dengan demikian pembaca dengan mudah menerima informasi berupa visual yang akan disampaikan.

2. Verbal

Bahasa verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia karena target dari medianya merupakan seluruh masyarakat Indonesia dari seluruh golongan sosial. Bahasa Indonesia yang digunakan adalah bahasa indonesia yang tidak baku yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa dalam kajian psikologi dipakai dalam media ini dan diformat dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti.

3.1.2 Strategi Kreatif

Pendekatan dengan memberikan informasi teks dan visual. Dimana pada umur 13 - 17 tahun tahun masih berada di fase perkembangan dan daya pikir mereka belum bekerja dengan baik. Oleh karena itu, dalam penyampaian informasi kepada remaja dalam usia tersebut dapat melalui teks dan visual sebagai gambaran dan pengetahuan. Media informasi disajikan dalam bentuk info grafis dengan gaya komik strip yaitu dengan dihadirkannya karakter-karakter di dalam buku agar lebih tertarik dan tidak cepat bosan.

Buku ilustrasi tentang pengenalan fobia ini memiliki alur cerita mulai dari seorang remaja mengalami fobia kemudian perilaku lingkungan terhadap dirinya, mengetahui penyebab fobianya, serta pada akhirnya dapat mengatasi fobia tersebut.



Gambar 3.1 Judul Buku dan logo iFobia

Kata iFobia merupakan plesetan atau singkatan dari kata “ih” yang dalam kamus besar bahasa indonesia kata “ih” mempunyai arti kata seru untuk menyatakan heran, kecewa dan sebagainya, di tambah dengan tagline “Fobia Siapa Takut!” membuat seseorang ketika membaca judul tersebut mereka akan merasa penasaran dan tertantang untuk membaca buku ini. Anjing yang terdapat di judul buku ini merupakan anjing *Artois Hound Dogs* merupakan anjing keturunan *Bloodhound* tersebut memilki karakter sangat percaya diri dan aktif, karakter anjing ini pas untuk menggambarkan bahwa buku ini akan membantu pembaca untuk percaya diri menghadapi fobianya. Di Indonesia fobia anjing juga termasuk paling banyak, karena anjing merupakan salah satu hewan yang sering di temui di sehari-hari, maka dari itu dipilihlah karakter anjing untuk judul buku.

3.1.3 Strategi Media

Media Utama

Media yang akan digunakan adalah buku pengayaan berupa buku ilustrasi yang berisi tentang pengenalan fobia untuk menunjang buku teks pelajaran serta memperkaya pengetahuan.

Media Pendukung

- **Poster**

  Digunakan sebagai media promosi agar media informasi tentang pengenalan fobia dapat diketahui oleh calon konsumen. Poster sudah sering digunakan sebagai media promosi. Dengan demikian, poster dinilai tepat untuk mempromosikan buku ilustrasi tersebut. Poster di tempatkan di tokoh buku yang di distribusikan dengan jangka waktu selama 3 bulan.

- **Pembatas Buku**

  Berguna untuk menandai sampai dimana halaman buku yang belum selesai dibaca. Dengan warna-warna dan bentuk karakter yang lebih menarik, dapat digunakan sebagai pengingat sesudah membaca buku.

Pembatas buku di masukan kedalam 1 paket buku ilustrasi, tidak ada jangka waktu untuk pembatas buku.

- **Kaos**

  Salah satu media yang efektif dalam menyampaikan informasi yang akan disampaikan karena kaos digunakan sebagai pakaian dalam kegiatan sehari-hari. Kaos merupakan salah satu paket dari buku ini, jika membeli paket 2 maka pembeli akan mendapatkan kaos tersebut. Kaos memiliki jangka waktu sebulan, lewat dari jangka waktu kaos tidak dijual lagi.

- **Stiker**

  Merupakan *gimmick* ketika membeli buku pengenalan fobia, sekaligus media pengingat dan promosi kepada orang yang melihatnya. Stiker sama dengan pembatas buku, yang juga termasuk dalam 1 paket buku dan tidak ada jangka waktu untuk stiker.

- **X-Banner**

  X-banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri. X-Banner dapat ditempatkan dimanapun tanpa bergantung tempat. Sama dengan halnya poster, X-Banner juga akan ditempatkan di tokoh buku yang didistribusikan dengan jangka waktu 3 bulan.

- **Pin**

  Merupakan suatu benda yang sering direkatkan pada suatu benda seperti tas atau baju, pin sangat berguna untuk menyampaikan informasi dan promosi karena pin dapat dilihat orang dimanapun, pin juga salah satu paket dari buku ini, untuk mendapatkan pin pembeli harus membeli paket 1 yang memiliki jangka waktu 2 bulan.

3.1.4 Strategi Distribusi

Produksi dan pendistribusian buku iFobia akan bekerja sama dengan pihak Bukune. Proses pendistribusiannya akan dilakukan sepanjang tahun utamanya pada saat liburan sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk menambah angka penjualan. Pendistribusiannya dilakukan di toko-toko buku besar yang ada di Indonesia. Awal pendistribusian adalah bulan Oktober karena pada bulan ini merupakan liburan Idul Adha dan tanggal merah tahun baru Hijriah. Dengan demikian awal pendistribusian pada bulan ini dapat menambah angka penjualan.

Buku ilustrasi iFobia Paket 1 yang didalamnya sudah termasuk, pin, stiker, mug, pembatas buku diprediksi akan dijual dengan harga Rp 60.000, jika hanya membeli bukunya saja Rp.40.000 bonus pembatas buku dan stiker didalamnya. Jika membeli iFobia Paket 2 yang didalamnya sudah termasuk 2 buku, pin, stiker, mug, pembatas buku, koas Rp. 150.000. Jangka waktu iFobia paket 1 adalah 2 bulan, sedangkan iFobia paket 2 adalah 1 bulan, jika melewati jangka waktu tersebut pin, mug dan kaos dihilangkan. Poster dan X-Banner distribusikan ke toko buku yang menjual produk tersebut selama tiga bulan dari bulan Oktober sampai bulan Desember. Poster dan X-Banner tersebut digunakan sebagai media untuk promosi.

3.1.5 Strategi Media Informasi

Dengan berkembangnya dunia teknologi saat ini banyak situs-situs jejaring sosial yang menarik perhatian banyak massa. Facebook dan twitter merupakan dua situs jejaring sosial yang belakangan ini sangat diminati anak kecil, remaja maupun dewasa. Dipilihnya facebook dan twitter merupakan salah satu langkah menjadikan media sosial sebagai wadah menampung informasi mengenai fobia dan diharapkan pembaca dapat saling bertukar pengalaman seputar fobianya, serta membantu dan menambah pengetahuan fobia diluar materi buku khususnya bagi pembaca yang mengidap fobia.

Media ini juga dapat digunakan sebagai sarana promosi buku dan juga dapat digunakan untuk penjualan buku secara online.



Gambar 3.2 Tampilan Facebook iFobia



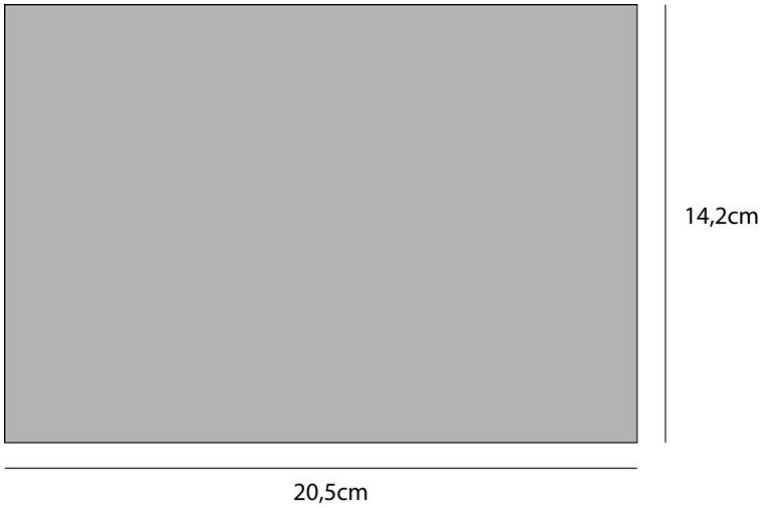
Gambar 3.3 Tampilan Twitter iFobia

3.2 Konsep Visual

Visualisasi yang akan ditampilkan yaitu ilustrasi berupa karakter - karakter yang sedang menderita fobia, kemudian perilaku lingkungan terhadap dirinya, mengetahui penyebab fobianya, serta pada akhirnya dapat mengatasi fobia tersebut. Media informasi disajikan dalam bentuk info grafis dengan gaya komik strip yaitu dengan dihadirkannya karakter-karakter di dalam buku agar lebih tertarik dan tidak cepat bosan.

3.2.1 Format Desain

Landscape berukuran khusus 20,5cm x 14,2cm. Bertujuan agar buku mudah dibawa atau fleksibel karena ukurannya yang tidak terlalu besar dan tebal.

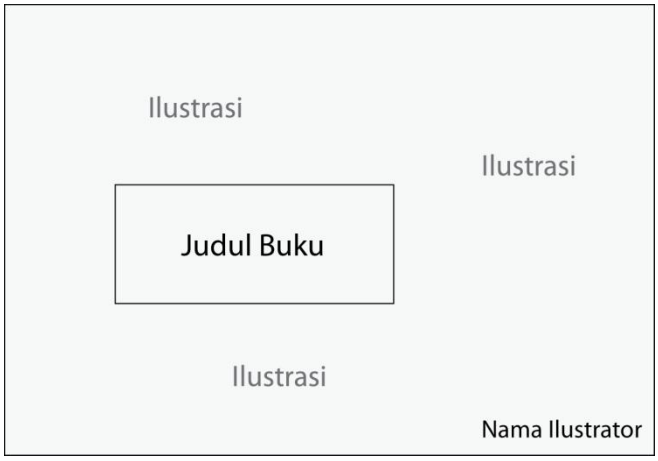


Gambar 3.4 Contoh ukuran buku

3.2.2 Tata Letak

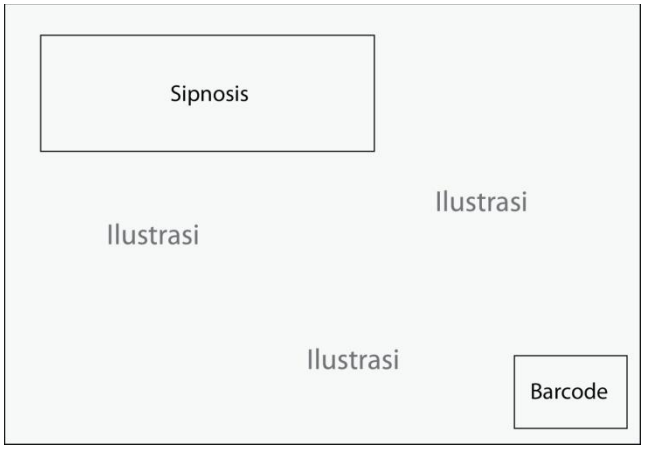
Menurut Tom Lincy seperti yang dikutip oleh Adi Kusrianto (2006) ada 5 prinsip utama desain yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Kelima hal ini akan menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan buku pengenalan jenis-jenis fobia.

Pada bagian *cover*, area ilustrasi dibuat lebih luas dan judul diletakan di sisi kanan tengah dapat menjadi pusat perhatian karena diletakan di atas dengan ukuran yang cukup besar.



Gambar 3.5 Tata letak *cover* buku

Sama dengan *cover* depan di bagian *cover* belakang ilustrasi dibuat lebih luas dan sipnosis rangkuman isi buku diletakan di atas agar dapat mudah di baca.



Gambar 3.6 Tata letak *cover* belakang buku

3.2.3 Tipografi

Menurut Danton Sihombing (2001, hal.24), Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Isi teks font yang digunakan pada bagian isi teks pada halaman adalah font "Myriad Pro". Font ini dipilih karena mempunyai karakter yang serius tapi santai, sehingga isi teks yang banyak tidak membuat lelah ketika membacanya.



Gambar 3.7 Font Myriad Pro



Gambar 3.8 Font judul buku

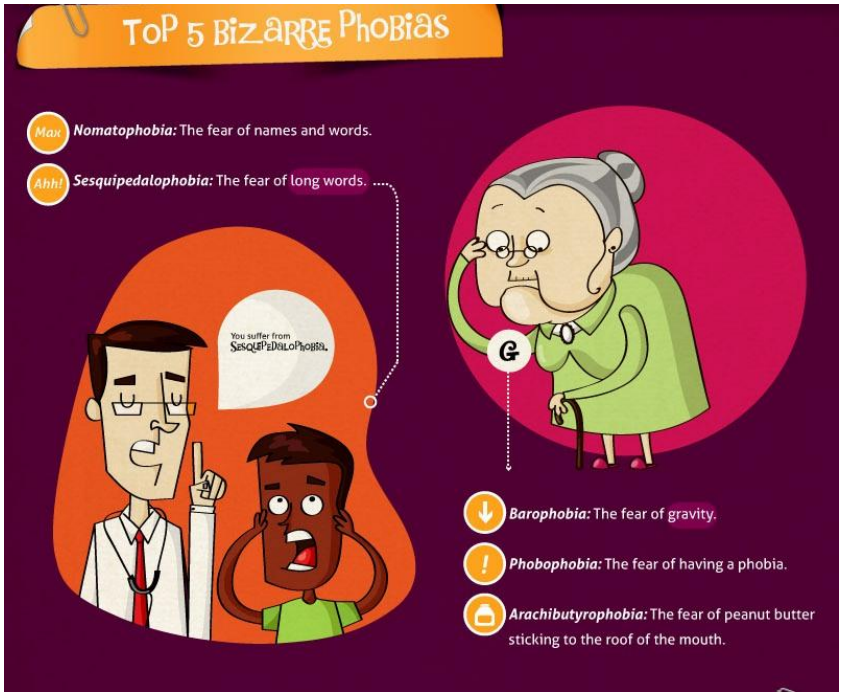
Untuk judul buku ilustrasi font yang digunakan adalah "Dimbo" tipe reguler sedangkan untuk tagline judul buku menggunakan "SF Comic Script" tipe ruguler, dipilih nya "SF Comic Script" di tagline agar menambah kesan tegas.

3.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan,

puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Ilustrasi yang digunakan merupakan ilustrasi dengan tipe karakter kartun sederhana, agar dapat membuat pembaca tertarik dan mudah dimengerti dalam pembahasannya. Berikut referensi ilustrasi yang akan digunakan:



Gambar 3.9 referensi ilustrasi fobia dalam infografis

Sumber : www.onlinedating.org (25 April 2014)



Gambar 3.10 referensi karakter 1 fobia dalam infografis

Sumber : www.onlinedating.org (25 April 2014)



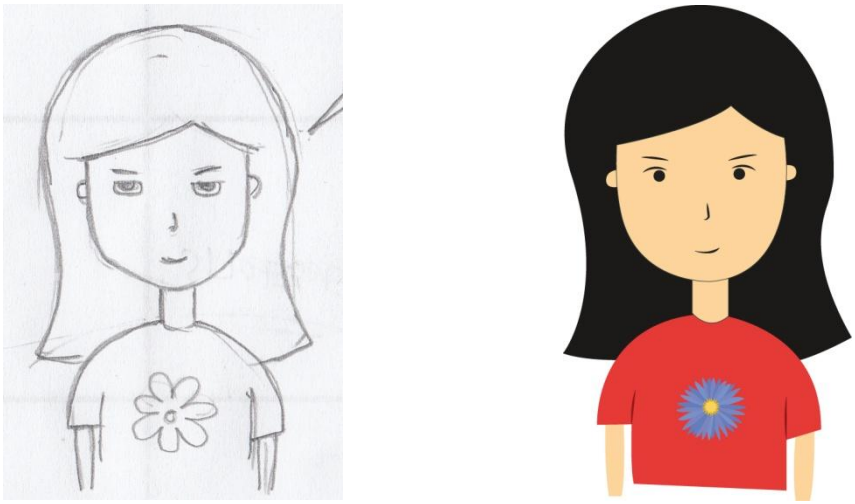
Gambar 3.11 referensi karakter 2 fobia dalam infografis

Sumber : COLUMN FIVE (2 Mei 2014)

A. Studi Karakter

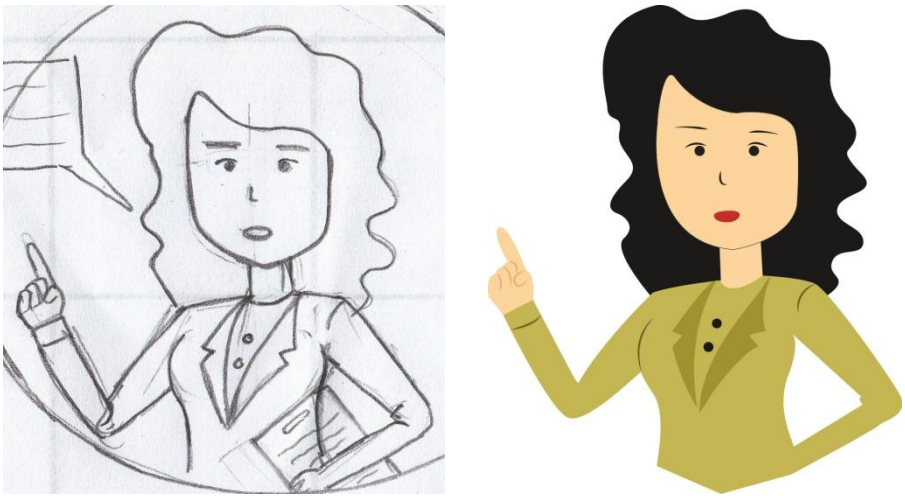
Pada buku ilustrasi pengenalan fobia terdapat seorang tokoh remaja perempuan yang bernama Wani Puspandari atau biasa dipanggil Ani, Ani adalah siswi sekolah menang pertama (SMP) yang kesulitan untuk menghadapi fobianya, tidak jarang teman-temannya menjadikan dirinya sebagai bahan tertawaan.

Dipiliah nama Wani Puspandari, nama tersebut diambil dari bahasa Jawa, wani yang artinya berani. Sedangkan Puspandari merupakan nama untuk anak perempuan di Indonesia yang juga memiliki arti sama yaitu berani. Pemilihan rambut lurus dan kaos bergambar bunga untuk menyampaikan bahwa tokoh utama merupakan siswi SMP, yang dimana postur badan juga belum terbentuk.



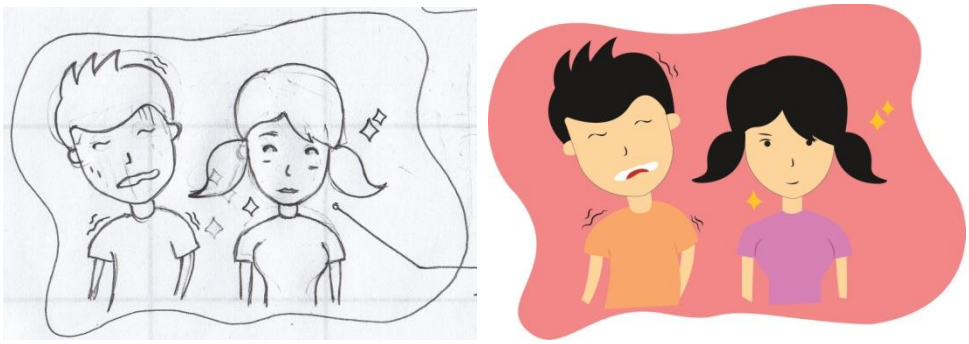
Gambar 3.12 Perancangan karakter utama “Ani”

Ibu Widyanti adalah seorang psikoterapi yang membantu Ani untuk mengatasi fobianya, serta menjelaskan seputar fobia ke Ani. Dipilihnya nama Widyanti merupakan nama untuk anak perempuan di Jawa yang memiliki arti wanita yang berilmu. Penampilan rambut kriting serta jas rapih membuat ibu Widyanti terlihat tampak serius dan akhirnya dapat membuat pembaca mempercayai penjelasan yang diberikan ibu Widyanti.

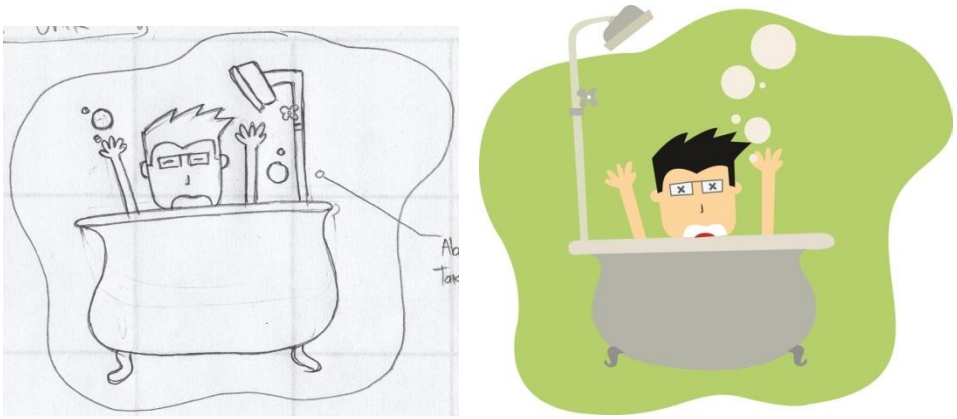


Gambar 3.13 Perancangan karakter pendukung utama “Ibu Widyanti”

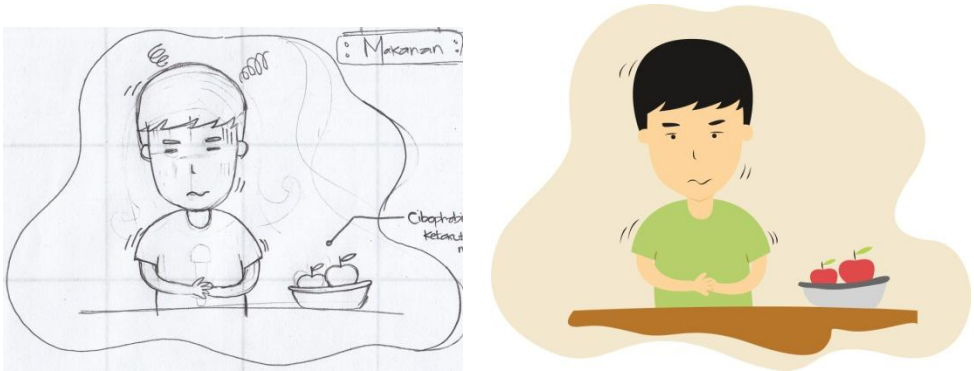
Terdapat juga karakter pendukung yang mengidap fobia yaitu Andi, Roid, Surya. Andi merupakan karakter pendukung yang mengalami fobia wanita cantik, Roid adalah karakter pendukung yang mengalami fobia mandi, dan Surya karakter pendukung yang mengalami fobia makan.



Gambar 3.14 Perancangan karakter pendukung “Andi”



Gambar 3.15 Perancangan karakter pendukung “Roid”



Gambar 3.16 Perancangan karakter pendukung “Surya”

Karakter ini merupakan karakter tambahan untuk menjelaskan penyebab kemunculan fobia, kakek dan ayah ini adalah gambaran ayah dan kakek dari para pembaca.



Gambar 3.17 Karakter kakek dan ayah pembaca

Hewan yang digambarkan menggunakan gaya gambar kartun agar pembaca tidak terlalu takut. Contoh studi karakter yang dibuat dari hewan sebagai berikut:



Gambar 3.18 Perancangan karakter hewan

B. Ilustrasi pada Buku

Didalam *cover* buku Ilustrasi "iFobia" terdiri dari judul buku, logo penerbit, nama penulis, ilustrasi karakter anjing dan *sign system* dari bagian isi buku.



Gambar 3.19 Tampilan *cover* depan buku

Pada lembaran pertama buku di ilustrasi ini tedapat *cover* dalam dan pada lembaran kedua terdapat editorial dan tahun terbit serta nama penerbit yang diletakan di samping sudut kiri.



Gambar 3.20 Tampilan lembaran 1 dan 2

Untuk lembaran ketiga terdapat daftar isi buku iFobia yang di sampingnya juga diletakan judul dari buku ini. Masuk di halaman pertama buku ini terdapat seorang toko utama bernama Wani Puspandari yang memperkenalkan dirinya.



Gambar 3.21 Tampilan daftar isi dan halaman 1

Halaman 2 dan 3 ini merupakan pengenalan dan penjelasan awal tentang fobia, ilustrasi yang terdapat di buku ini adalah *sign system* komputer, hp, dan buku, dimana disini sang toko utama akan menjelaskan pengertian fobia yang didapatnya dari internet.



Gambar 3.22 Tampilan halaman 2 dan halaman 3

Halaman 4 terdapat seorang anak laki-laki yang menunjuk sambil tertawa ini merupakan gambaran dari peristiwa sang toko utama dijadikan bahan ejekan atau tertawaan oleh temannya karena fobia yang dideritanya, lanjut ke halaman 5 disana toko utama Wina Puspandari merasa sedih karena diejek dan ditertawakan, terlihat dari ilustrasi sang toko menutup muka dengan tangannya, dan tedapat tangan yang sedang menunjuk ke arahnya.



Gambar 3.23 Tampilan halaman 4 dan halaman 5

Halaman 6 tedapat siluet putih seorang laki-laki yang ditunjuk, ini bertujuan untuk mengajak sih pembaca berinteraksi dengan buku. Di halaman 7 sang toko utama dikenalkan ke seorang psikoterapi.



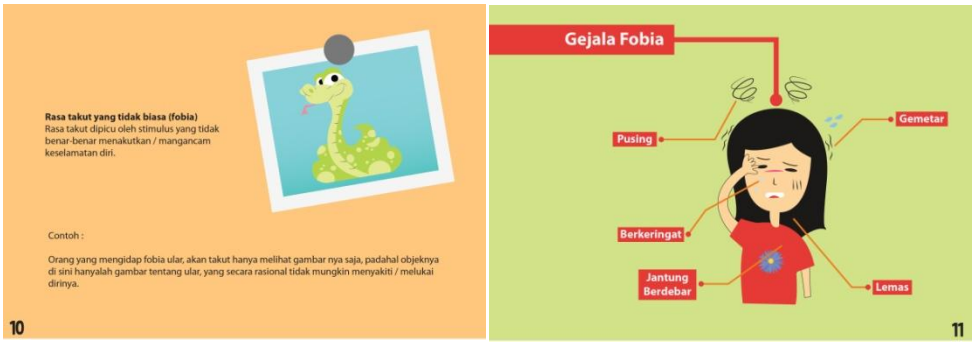
Gambar 3.24 Tampilan halaman 6 dan halaman 7

Halaman 8 merupakan penjelasan ketakukan dari fobia, masuk ke halaman 9 tedapat karakter anjing ini merupakan perbedaan dari rasa takut biasa dengan rasa takut tidak biasa (fobia).



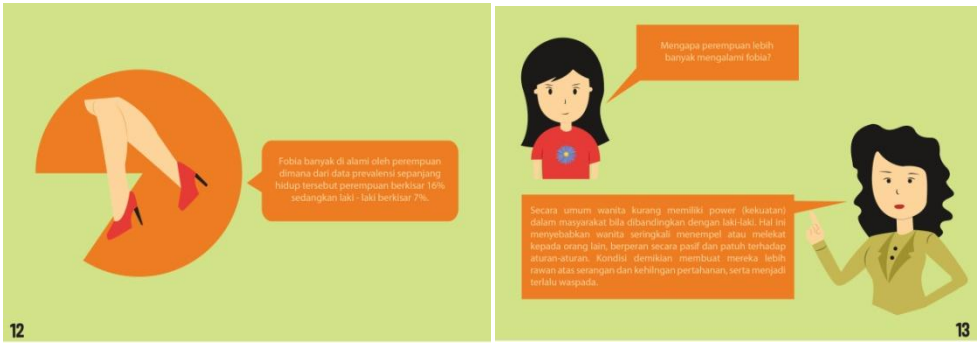
Gambar 3.25 Tampilan halaman 8 dan halaman 9

Halaman 10 terdapat foto ular disini dijelaskan bahwa penderita fobia bisa takut hanya dengan melihat fotonya saja. Untuk halaman 11 disana terdapat gambaran mengenai gejala fobia yang dialami oleh tokoh utama.



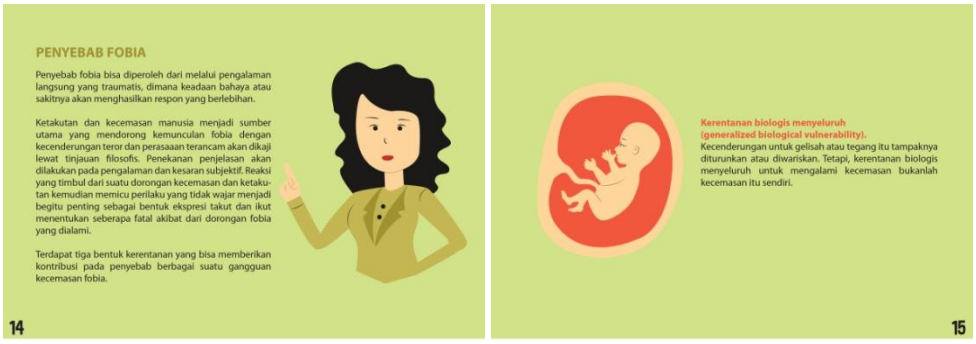
Gambar 3.26 Tampilan halaman 10 dan halaman 11

Halaman 12 terdapat ilustrasi kaki seorang perempuan dengan *high heels*, hal ini untuk menginformasikan bahwa pada halaman ini akan membahas data fobia di perempuan, dan di halaman 13 terjadi tanya jawab tokoh utama Wani Puspandari dan ibu Widyanti tentang data fobia di perempuan.



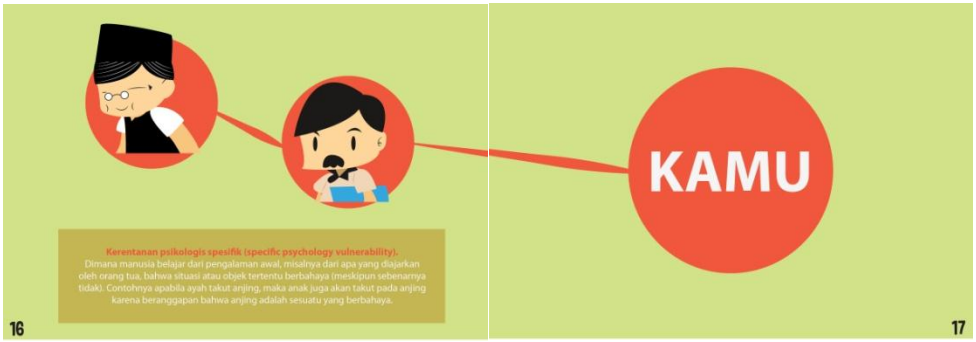
Gambar 3.27 Tampilan halaman 12 dan halaman 13

Pada halaman 14 terlihat ibu Widyanti sedang menjelaskan ke pembaca awal penyebab sebuah fobia, di halaman 15 terdapat ilustrasi janin bayi yang dimana pada halaman ini dijelaskan bahwa fobia dapat muncul dari keturunan.



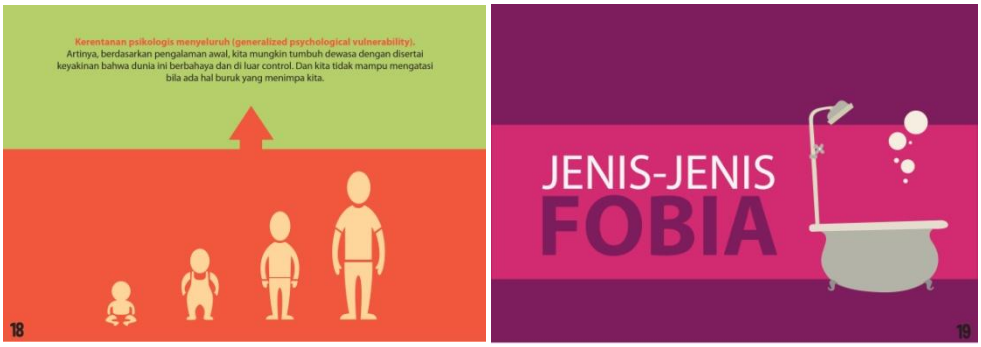
Gambar 3.28 Tampilan halaman 14 dan halaman 15

Halaman 16 terdapat ilustrasi seorang kake dan ayah ini merupakan penjelasan bahwa fobia dapat diturunkan dari pengalaman orang tua, sedangkan di halaman 17 lanjutan dari halaman 16 disini pembaca di ajak berintraksi kembali, dengan garis yang terhubung ke kake, ayah dan berlanjut ke kata KAMU.



Gambar 3.29 Tampilan halaman 16 dan halaman 17

Halaman 18 kelanjutan dari materi awal mulai penyebab sebuah fobia terlihat ilustrasi *sign system* pertumbahan seseorang dari bayi hingga dewasa, ini menjelaskan bahwa fobia dapat terjadi berdasarkan pengalaman awal. Di halaman 19 merupakan halaman judul jenis-jenis fobia.



Gambar 3.30 Tampilan halaman 18 dan halaman 19

Pada halaman 20 terdapat ilustrasi toko utama Wani Puspandari ketakutan melihat anjing karena Wani menderita fobia anjing, dan di halaman 21 merupakan penjelasan dari fobia anjing tersebut.



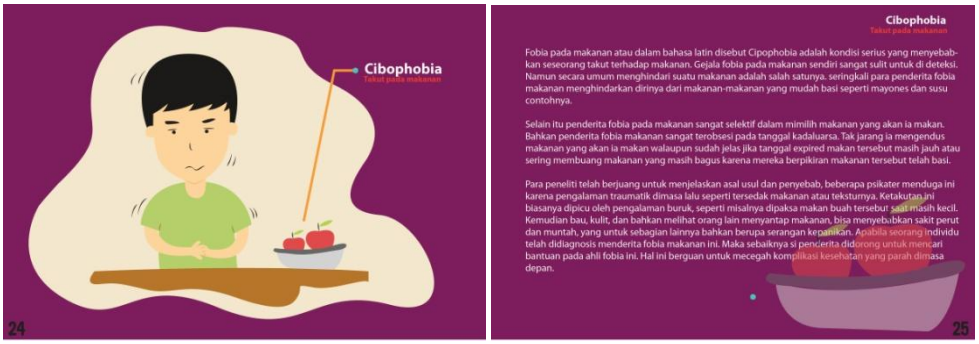
Gambar 3.31 Tampilan halaman 20 dan halaman 21

Halaman 22 terdapat ilustrasi seseorang mengidap fobia wanita cantik, terlihat dari ilustrasi orang tersebut ketakutan ketika berada di dekat wanita yang cantik, di halaman 23 merupakan penjelasan dari fobia wanita cantik.



Gambar 3.32 Tampilan halaman 22 dan halaman 23

Pada halaman 24 terlihat seorang laki-laki ketakutan dan gemetar ketika melihat makanan, ini adalah gambaran dari fobia makanan dan di halaman 25 merupakan penjelasan dari fobia makanan itu sendiri.



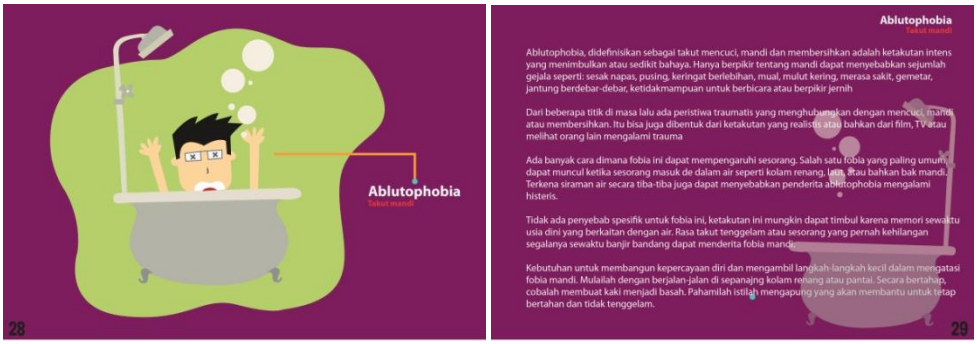
Gambar 3.33 Tampilan halaman 24 dan halaman 25

Halaman 26 merupakan kondisi dimana seseorang mengidap fobia dokter, terlihat dari kepanikan dan ketakutan tokoh utama Wina Puspandari yang mengidap fobia dokter, dan untuk halaman 27 merupakan penjelasan dari fobia dokter.



Gambar 3.34 Tampilan halaman 26 dan halaman 27

Pada halaman 28 terdapat ilustrasi seseorang sedang panik ketika berada di bak pemandian, terlihat dari raut wajahnya yang cemas ini merupakan fobia takut mandi, dan di halaman 29 merupakan penjelasan dari fobia tersebut.



Gambar 3.35 Tampilan halaman 28 dan halaman 29

Halaman 30 terlihat tokoh utama sedang bersembunyi dibawah selimut untuk menghindari fobianya yaitu fobia petir, ilustrasi petir yang terlihat di jendela serta ekspresi ketakutan yang sedang dialaminya merupakan suatu kejadian seseorang mengidap fobia petir, dan di halaman 31 merupakan penjelasan dari fobia petir ini.



Gambar 3.36 Tampilan halaman 30 dan halaman 31

Halaman 32 Terdapat seorang laki - laki yang sedang memegang sebuah obor di kegelapan dan terlihat sesosok mata seram dibelakangnya, dengan raut muka cemas dan takut ini merupakan kejadian ketika seseorang mengidap fobia gelap. Halaman 33 penjelasan dari fobia tersebut.



Gambar 3.37 Tampilan halaman 32 dan halaman 33

Pada halaman 34 terdapat beberapa daftar fobia dari A sampai Z, ini berguna untuk menambah pengetahuan pembaca tentang jenis-jenis fobia, dan di halaman 35 terlihat siluet putih seorang perempuan, dengan kalimat "Apakah kamu termasuk salah satu dari mereka?" ini bertujuan untuk mengajak sih pembaca berinteraksi dengan buku.



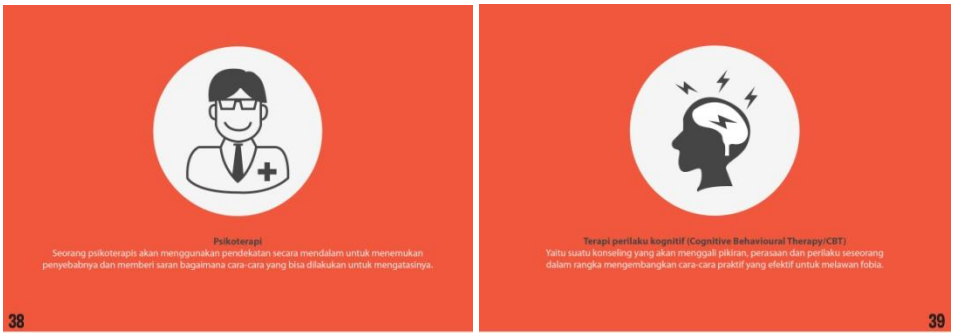
Gambar 3.38 Tampilan halaman 34 dan halaman 35

Halaman 36 adalah suatu halaman judul pembuka materi untuk mengatasi fobia, terdapat *sign system* atau icon yang melambangkan cara mengatasi fobia. Halaman 37 terdapat sign sytem sebuah papan dan kertas yang sering digunakan konseling untuk mencatat keluhan pasiennya, yang dimana konseling merupakan salah satu cara untuk mengatasi fobia.



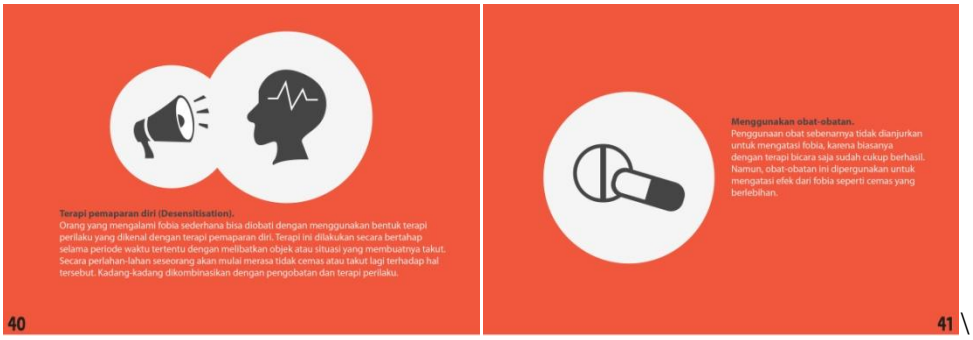
Gambar 3.39 Tampilan halaman 36 dan halaman 37

Pada halaman 38 terlihat *sign system* seorang psikoterapi ini menggambarkan bahwa psikoterapi adalah salah satu alternatif untuk mengatasi fobia. Halaman 39 merupakan terapi prilaku dengan menggali pikiran seseorang, maka dari itu dipilihnya *sign system* kepala dan otak.



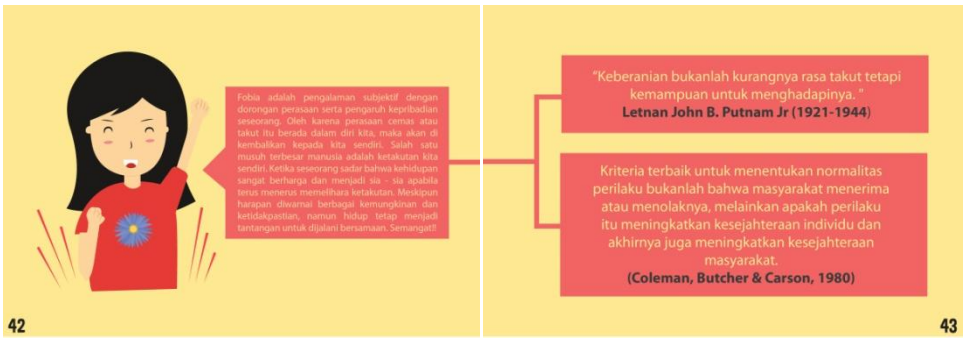
Gambar 3.40 Tampilan halaman 38 dan halaman 39

Halaman 40 merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi fobia dengan cara pemaparan diri, maka dari itu dipilihnya pengeras suara dan otak yang sedang bekerja, untuk menggambarkan terapi tersebut. Pada Halaman 41 terdapat *sign sytem* obat-obatan, karena obat juga dapat mengatasi kecemasan yang berlebihan.



Gambar 3.41 Tampilan halaman 40 dan halaman 41

Halaman 42 merupakan halaman kesimpulan dimana terlihat sosok tokoh utama Wani Puspandari sangat bersemangat dan ceria ketika mengetahuai dan menerima pengetahuan fobia yang diberikan oleh Ibu Widyanti, dengan sedikit menambahkan kata-kata penyemangat ini bertujuan untuk mengajak pembaca merasakan apa yang Wani rasakan. Halaman 43 terdapat kata-kata kutipan seseorang sebagai tambahan penyemangat ke para pembaca.



Gambar 3.42 Tampilan halaman 42 dan halaman 43

Pada Halaman *cover* belakang digambarkan seekor anjing yang yang sedang duduk, diatasnya terdapat sinopsis untuk menginformasikan isi yang ada didalam buku ini. Pada back *cover* ini terdapat barcode logo penerbit dan alamat penerbit di pojok bawah.



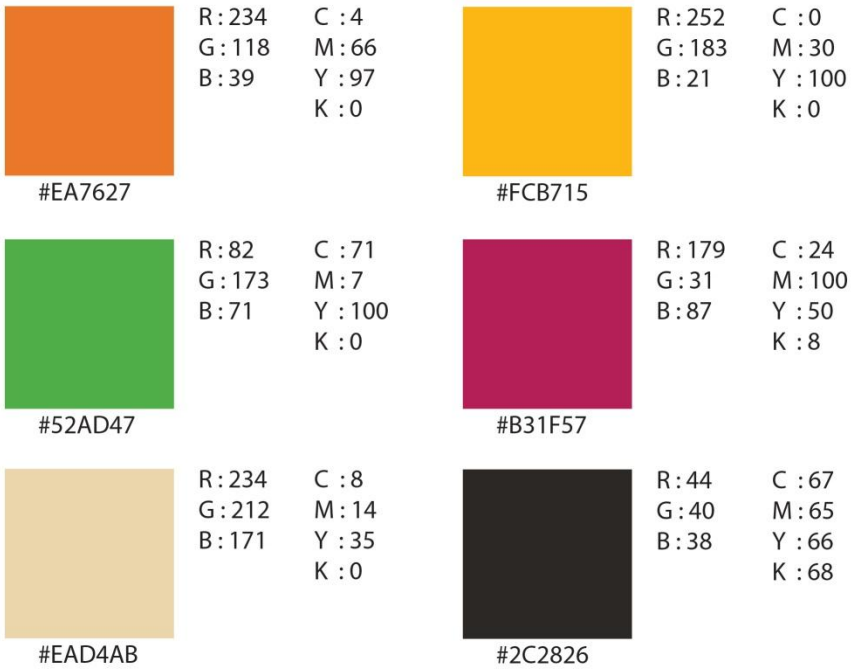
Gambar 3.43 Tampilan *cover* belakang buku

3.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah perancangan buku ini. Warna dapat dikategorikan sebagai alat untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan. Dengan pemilihan warna yang disesuaikan dengan karakter remaja yang bertujuan agar pembaca tidak bosan saat membaca.

Adapun teknik pewarnaan yang dilakukan adalah dengan teknik pewarnaan digital menggunakan software *Adobe Illustrator*. Mode warna yang dipakai adalah *CMYK* karena mode warna tersebut digunakan untuk media yang dicetak menggunakan pigmen warna.

Contoh warna yang dipakai adalah sebagai berikut:



Gambar 3.44 Warna yang dipakai

Menurut Surianto, rustan (2009, hal.73) arti warna tersebut adalah:

- **Jingga :**

  energi, keseimbangan, antusiasme, flamboyan, kesenangan, agresi, menonjol, emosi berlebihan, peringatan, bahaya, hasrat.
- **Orange :**

  gembira, bahagia, optimis, idealisme, harapan, sakit, takut, bahaya, tidak jujur, lemah, feminim, bergaul, persahabatan, kematian, berani.
- **Hijau :**

  kecerdasan tinggi, masa muda, lingkungan hidup, murah hati, agresi, dingin, malu, sakit, tulus, pembaruan, pertumbuhan, kesehatan, kesimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif.
- **Ungu :**

  spiritual, misteri, bijaksana, pencerahan, menonjol, berlebihan, tidak senonoh, kebingungan, harga diri, kehalusan.

- **Hitam :**

  ketakutan, depresi, kemarahan, kematian, kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, kekuatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita.