

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:39).

Berdasarkan definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu.

2.2 Buku Interaktif

Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Sederhananya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan, tidak ada satu pihak yang pasif. Menurut Munir (2009: 88) menyatakan bahwa, dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*) dan dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan tanggapan (respon) terhadap materi tersebut. Dapat dideskripsikan bahwa media pembelajaran interaktif adalah perantara pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran serta didalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media interaktif yaitu buku interaktif. Menurut KBBI Online (2016), buku memiliki arti lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, sedangkan interaktif berarti saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Dalam konteks ini, buku interaktif berarti lembaran kertas yang dijilid menjadi sebuah buku yang isinya secara tidak langsung menuntut pembaca untuk ikut aktif melakukan interaksi dengan buku tersebut saat mereka membacanya. Adanya unsur interaktif pada buku membuat buku menjadi lebih menarik dan tidak biasa. Dengan membaca buku interaktif, pembaca akan mendapatkan pengalaman visual yang menarik. Akan selalu ada kejutan yang dinanti-nantikan di setiap halaman yang membuat pembaca penasaran dan ingin mengetahui lebih lanjut. Buku interaktif juga dikenal dengan nama *movable book* dan biasanya ditargetkan untuk dibaca oleh anak-anak.

2.2.1 Media Movable Book

Movable book pada *volvelles* dapat dinikmati dengan cara memutar bagian kertas yang berporos tersebut. Pada perkembangan selanjutnya, tahun 1500-an *movable book* dimanfaatkan untuk bidang medis dalam menggambarkan anatomi tubuh manusia. Andreas Vesalius (1514-1564), adalah seorang profesor anatomi dari Brussels yang menerapkan *movable book* pada bukunya yang berjudul, *De Humani Corporis Fabrica Librorum* pada 1543. Para medis menyebut naskah ini dengan istilah *lift the flap*. *Lift the flap* dikemas dengan menyusun/menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali.



Gambar 2.1: Anatomical Fugitive Sheet, 1566
Sumber : align.Tumblr.com

2.2.2 *Lift The Flap*

Lift the flap merupakan teknologi yang diciptakan dari material kertas yang mampu menjadi sarana para medis untuk menjelaskan bagaimana susunan anatomi tubuh manusia, sebelum adanya teknologi yang lebih canggih seperti saat ini. Andreas Vesalius memanfaatkan teknologi kertas ini untuk menjelaskan hasil pengamatannya mengenai anatomi tubuh manusia dengan melakukan pembedahan-pembedahan selama 4 (empat) tahun. Terdapat perguruan tinggi di bidang kesehatan yang masih menyimpan naskah ini. Bahkan beberapa diantaranya pernah mengadakan pameran koleksi *lift the flap book* tentang anatomi yang usianya telah mencapai ratusan tahun itu. Pameran ini mendapat respon yang sangat baik dari berbagai kalangan.

Teknologi buku semacam ini memiliki peranan yang sangat penting yang disertai pula dengan berkembangnya teknik cetak, sehingga buku dapat diproduksi secara massal. Perpaduan keduanya menjadikan ilmu pengetahuan (salah satunya tentang anatomi) menjadi semakin luas dan mudah untuk dipelajari. Sampai sekarang pun *lift the flap* masih sering kita jumpai di pasaran, dengan istilah yang

sama dengan awal kemunculannya di bidang medis. Istilah inilah yang akhirnya semakin akrab dikenal dengan mekanis kertas yang menyerupai teknis membuka dan menutup jendela. Pada tahun 1765, penerbit Robert Sayer memproduksi *lift the flap book* sebagai media hiburan baik untuk anak-anak maupun dewasa.



Gambar2.2 : *lift the flap* book
Sumber : howwemontessori.typepad.com

Lift the flap menjadi semakin berkembang dengan kekuatan ciri khas teknis yang dari dulu hingga kini masih dipertahankan. Mekanis yang sederhana dan ramah kiranya menjadikan *lift the flap* lebih dekat dengan target pasar anak-anak. Manfaatnya besar, secara tidak langsung kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap* dapat melatih perkembangan motorik pada anak-anak.

2.3 Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu

menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media Pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Assocation(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Pengertian media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

2.3.1 Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan

dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
2. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
3. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
5. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
6. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
7. Merubah peran guru ke arah lebih positif dan produktif

2.4 Rumah Adat Nusantara

Rumah Adat adalah bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk tempat hunian oleh suatu suku bangsa tertentu. Rumah adat merupakan salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku/masyarakat. Keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam dan mempunyai arti yang penting dalam perspektif sejarah, warisan, dan kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban.

Rumah-rumah adat di Indonesia memiliki bentuk dan arsitektur masing-masing daerah sesuai dengan budaya adat lokal. Rumah adat pada umumnya dihiasi ukiran-ukiran indah, pada jaman dulu, rumah adat yang tampak paling indah biasa dimiliki para keluarga kerajaan atau ketua adat setempat menggunakan kayu-kayu pilihan dan pengerjaannya dilakukan secara tradisional melibatkan tenaga ahli dibidangnya, Banyak rumah-rumah adat yang saat ini masih berdiri kokoh dan sengaja dipertahankan dan dilestarikan sebagai simbol budaya Indonesia.

Indonesia sungguh kaya baik alamnya maupun budayanya. Di Indonesia terdapat ribuan suku bangsa yang mendiami sepanjang wilayah kepulauan negara ini. Setiap suku bangsa memiliki unsur kebudayaan mulai dari bahasa, upacara adat, tari tradisional, makanan, rumah adat, dan unsur lain yang berbeda dengan suku lainnya. Bentuk kearifan lokal ini merupakan harta yang sangat berharga bagi Indonesia.

Rumah adat merupakan salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku/masyarakat. Keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam dan mempunyai arti yang penting dalam perspektif sejarah, warisan, dan kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban.

2.4.1 Nama dan Asal Rumah Adat Nusantara

1. Rumah Adat Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam | Rumah Krong Bade
2. Rumah Adat Provinsi Sumatera Utara | Rumah Bolon
3. Rumah Adat Provinsi Sumatera Barat | Rumah Gadang
4. Rumah Adat Provinsi Riau | Rumah Melayu Selaso
5. Rumah Adat Provinsi Kepulauan Riau | Rumah Selaso Jatuh Kembar
6. Rumah Adat Provinsi Jambi | Rumah Panjang

7. Rumah Adat Provinsi Sumatera Selatan | Rumah Limas
8. Rumah Adat Provinsi Bengkulu | Rumah Bubungan Lima
9. Rumah Adat Provinsi Lampung | Rumah Nowou Sesat
10. Rumah Adat Provinsi DKI Jakarta | Rumah Kebaya
11. Rumah Adat Provinsi Jawa Barat | Rumah Kasepuhan Cirebon
12. Rumah Adat Provinsi Banten | Rumah Badui
13. Rumah Adat Provinsi Jawa Tengah | Rumah Joglo
14. Rumah Adat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta | Rumah Bangsal
Kencono, Rumah Joglo
15. Rumah Adat Provinsi Jawa Timur | Rumah Joglo Situbondo
16. Rumah Adat Provinsi Bali | Rumah Gapura Candi Bentar
17. Rumah Adat Provinsi Nusa Tenggara Barat | Rumah Istana Sultan Sumbawa
18. Rumah Adat Provinsi Nusa Tenggara Timur | Rumah Musalaki
19. Rumah Adat Provinsi Kalimantan Barat | Rumah Istana Kesultanan
Pontianak
20. Rumah Adat Provinsi Kalimantan Tengah | Rumah Betang
21. Rumah Adat Provinsi Kalimantan Selatan | Rumah Banjar Bubungan Tinggi
22. Rumah Adat Provinsi Kalimantan Timur | Rumah Lamin
23. Rumah Adat Provinsi Kalimantan Utara | Rumah Baloy
24. Rumah Adat Provinsi Sulawesi Utara | Rumah Pewaris
25. Rumah Adat Provinsi Sulawesi Barat | Rumah Mandar
26. Rumah Adat Provinsi Sulawesi Tengah | Rumah Tambi
27. Rumah Adat Provinsi Sulawesi Tenggara | Rumah Buton Malige
28. Rumah Adat Provinsi Sulawesi Selatan | Rumah Tongkonan

29. Rumah Adat Provinsi Gorontalo | Rumah Dulohupa, Rumah Pewaris
30. Rumah Adat Provinsi Maluku | Rumah Baileo
31. Rumah Adat Provinsi Papua Barat | Rumah Honai
32. Rumah Adat Provinsi Bangka Belitung | Rumah Rakit, Rumah Limas
33. Rumah Adat Provinsi Papua | Rumah Wamai
34. Rumah Adat Provinsi Maluku | Rumah Baileo, Rumah sasadu

2.5 Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:2), Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Dari uraian diatas, kita perjelas poin-poinnya sebagai berikut :

- Konsep komunikasi
- Melalui ungkapan kreatif
- Melalui berbagai media
- Menyampaikan pesan atau gagasan secara visual dari seseorang atau suatu kelompok kepada kelompok yang lain
- Menggunakan elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, susunan huruf, warna, serta tata letak, dan perwajahan.

2.5.1 Ilustrasi

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:140), ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai saran pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti seni sketsa, seni lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.

Ilustrasi tidak hanya sebagai ekspresi diri, tetapi ilustrasi juga sebagai bahasa komunikasi/bahasa tuturan untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk visual. Dalam hal ini, ilustrasi didesain dan diperuntukkan sebagai media pembelajaran atau informasi. Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam Joneta Witabora (2012:660), pada kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di *Rhode Island*, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

2.5.1.1 Fungsi Ilustrasi

Fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eyecatcher*. Sejalan dengan munculnya berbagai *software* pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau

pesan, sekaligus sebagai alat menyedot perhatian pembaca. Terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi - fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Deskriptif.

Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

2. Fungsi Ekspresif.

Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan suatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.

3. Fungsi Analitis atau Struktura.

Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.

4. Fungsi Kualitatif.

Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan symbol.

2.5.1.2 Tujuan Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kusrianto dalam buku Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi (2009 : 70), mengatakan adapun tujuan ilustrasi adalah:

1. Ilustrasi bertujuan memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan

2. Ilustrasi bertujuan memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan.
3. Ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

2.5.1.3 Jenis Ilustrasi

Berikut ini macam atau jenis ilustrasi yang dapat kita gunakan untuk menuangkan ide dan gagasan.

a. Ilustrasi Manual

Ilustrasi manual adalah gambar yang dihasilkan melalui tangan dan proses pembuatannya oleh alat-alat sederhana yang dapat digunakan untuk membuat visualisasi ilustrasi atau cerita sebuah kejadian.

Hand Drawing dapat dilakukan dengan alat seperti pensil, air brush, kuas, cat, spidol dan sebagainya. Untuk dipindahkan dalam format digital dapat menggunakan *scanner*, atau foto digital.

b. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi. Sebelum mempelajari program aplikasi computer ini, kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan diolah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.

Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dikecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsur memiliki fill dan stroke yang dapat diedit sesuai kreasi.

Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut pixel (picture element). Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut dari dekat atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.

2.5.2 Background

Background terdiri dari dua kata, yaitu kata *back* (belakang) dan *ground* (dasar). Di dalam dunia seni rupa *background* sering diartikan sebagai latar belakang. Penempatan *background* berada di belakang objek, dan *background* berperan sebagai gambar yang mendukung dari peran utama gambar objek. Selain *background* di animasi juga dikenal dengan *foreground*. Peran *foreground* sama dengan fungsi *background*, tetapi penempatan *foreground* ada di depan objek yang bergerak.



Gambar 2.3 Contoh *Background Illustration*
Sumber : pinterest

Sebuah *background* terutama dalam sebuah animasi tentu membutuhkan sudut pandang yang beraneka ragam. Sudut pandang atau perspektif akan menentukan kesan, situasi dan waktu dalam jalan cerita sebuah animasi, *background* berperan penting untuk memperkuat suasana.

2.5.3 Layout

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku *Layout – Dasar dan penerapannya* (2008:0) mengatakan bahwa, pada dasarnya *Layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. *Me-Layout* adalah salah satu proses/ tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* itu sama dengan mendesain.

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku *Layout – Dasar dan penerapannya* (2008:0) mengatakan bahwa, pada dasarnya *Layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. *Me-Layout* adalah salah satu proses/ tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* itu sama dengan mendesain.

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (2007:277) mengatakan bahwa didalam setiap buku atau tulisan yang membahas pembelajaran tentang prinsip desain, selalu dimuat 5 buah prinsip utama, yaitu:

Menurut Tom Lincy (dalam *Design Principle For Desktop Publishing*)

- a. Proporsi (*Propotion*)
- b. Kesimbangan (*Balance*)
- c. Kontras (*Contrast*)
- d. Irama (*Rhtym*)
- e. Kesatuan (*Unity*)

Namun, prinsip tersebut kadang-kadang disingkat menjadi 4 prinsip:

Menurut Robin Williams (dalam *The Non Designer's Design Book*)

- a. Kontras (*Contrast*)
- b. Perulangan (*Repetition*)
- c. Peletakan (*Alignment*)
- d. Kesatuan Atau Focus (*Proximity*)

2.5.4 Warna

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:46) mengatakan bahwa warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain-lain. Warna dalam sistem computer terbagi menjadi dua yaitu warna Additive dan warna Subtractive color. Berikut penjabarannya:

- a. Additive Color

Warna Additive dibuat dengan bersumber pada sinar. Sebagai contoh yang mudah, bola lampu memancarkan sinar yang umum disebut sinar putih. Namun,

jika bola lampu itu kita letakkan dibalik kaca yang berwarna biru, maka sinar yang memancar seolah berwarna biru.

Oleh karena komponen warnanya terdiri dari *Red*, *Green* dan *Blue*, maka konsep warna tersebut dikenal juga dengan istilah RGB. *Additive Color* dipergunakan jika *image* yang dibuat akan ditampilkan sebagai *display* dilayar monitor, misalnya desain *web page* maupun *slide show*.

b. Subtractive Color

Subtractive secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat mata kita karena adanya pantulan cahaya. Dengan demikian, warna yang tertangkap mata kita bukanlah merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu. Subtractive dikenal juga dengan istilah CMYK.

CMYK adalah kependekan dari komponen warna dasar *Cyan* (biru muda), *Magenta* (merah), *Yellow* (kuning) dan *Black* (hitam). Warna-warna tersebut juga dipergunakan dalam percetakan *offset* maupun printer komputer.

2.5.5 Tipografi

Tipografi adalah suatu kesenian dan tehnik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

2.5.5.1 Tipografi Menurut Ahli

a. Menurut Roy Brewer

Roy Brewer (1971) dalam buku “Pengantar Tipografi” “Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai

hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak “. (Sudiana, 2001: 2).

b. Menurut Stanley Marrison

“Tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu; seperti mengatur tulisan, membagi-bagi ruang / spasi, dan menata/menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks. Tipografi merupakan cara hema tuntuk benar-benar membuat bermanfaat dan hanya secara kebetulan mencapai hasil estetis, oleh karena menikmati pola-pola, jarang sekali menjadi tujuan utama.”

2.5.5.2 Jenis Tipografi

tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputersasi. Fase komputersasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. Jenis huruf ribuan buah karya para type designer sebaiknya perlu dikenali oleh setiap ahli tipografi. Agar memudahkan mengenal terhadap berbagai jenis huruf, maka perlu adanya penggolongan atau pengelompokan huruf. Bila diperhatikan dari bentuk struktur gambar huruf dapat dikelompokkan menjadi tiga golongan, yaitu kelompok **Serif, Sans Serif, dan Fantasi.**