

BAB III

LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang terkait dengan judul penelitian. Dengan mengambil data – data dari referensi buku dan juga internet yang berguna untuk memecahkan masalah yang terjadi di dalam perancangan buku katalog produk.

3.1 Katalog

3.1.1 Pengertian Katalog

Katalog berasal dari bahasa Indonesia berasal dari kata *Catalog* dalam bahasa Belanda, serta *Catalogue* dari bahasa Inggris. Istilah katalog itu sendiri berasal dari frase Yunani *Katalogos*. Kata bermakna sarana atau menurut, sedangkan *logos* memiliki berbagai arti seperti kata, susunan, alasan dan nalar. Jadi katalog dari segi kata bermakna sebuah karya dengan isinya disusun menurut cara yang masuk akal. Menurut sebuah simpanan rencana atau hanya berdasarkan kata demi kata.(strout 1957)

Beberapa definisi katalog menurut ilmu perpustakaan dapat disebutkan sebagai berikut :

- Katalog berarti daftar berbagai jenis koleksi perpustakaan yang disusun menurut sistem tertentu.(Fathmi, 2004)

- *A catalogue is a list of, an index to, a collection of books and/or other materials. It enables the user to discover : what material is present in the collection, where this material may be found. (Hunter)*
- Suatu daftar yang sistematis dari buku dan bahan-bahan lain dalam suatu perpustakaan, dengan informasi deskriptif mengenai pengarang, judul, penerbit, tahun terbit, bentuk fisik, subjek, ciri khas bahan dan tempatnya. (Gates)
- Katalog perpustakaan adalah daftar buku atau koleksi pustaka dalam suatu perpustakaan atau dalam suatu koleksi. (Sulistyo Basuki, 1991)
- Katalog perpustakaan merupakan suatu rekaman atau daftar bahan pustaka yang dimiliki oleh suatu perpustakaan atau beberapa perpustakaan yang disusun menurut aturan dan sistem tertentu. (Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan, 2003)

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa katalog merupakan daftar dari koleksi perpustakaan atau beberapa perpustakaan yang disusun secara sistematis, sehingga memungkinkan pengguna perpustakaan dapat mengetahui dengan mudah koleksi apa yang dimiliki oleh perpustakaan dan dimana koleksi tersebut dapat ditemukan.

3.1.2 TUJUAN KATALOG

1. Tujuan Katalog

Menurut Sulistyo-Basuki (1991) tujuan dari Katalog adalah sebagai berikut:

- Memungkinkan seorang menemukan sebuah buku yang diketahui pengarangnya, judulnya atau subjeknya.
- Menunjukkan buku yang dimiliki perpustakaan oleh pengarang tertentu, berdasarkan subjek tertentu dan dalam jenis literatur tertentu.
- Membantu dalam pemilihan buku berdasarkan edisinya dan berdasarkan karakternya (sastra ataukah berdasarkan topik).

2. Fungsi Katalog

Charles Ammi Cutter menyebutkan tiga fungsi katalog yaitu :

- Memungkinkan seseorang menemukan sebuah buku yang diketahui dari pengarang, judul atau subyeknya.
- Menunjukkan apa yang dimiliki suatu perpustakaan oleh pengarang tertentu, pada subyek tertentu, dalam jenis literatur tertentu.
- Membantu dalam pemilihan buku berdasarkan edisinya atau berdasarkan karakternya (bentuk sastra atau berdasarkan topik)

Fungsi tersebut dikemukakan oleh Cutter lebih dari 100 tahun yang lalu, namun sampai saat ini masih sangat relevan tentunya dengan beberapa penyesuaian seperti istilah buku sebaiknya diganti dengan istilah koleksi. Sedangkan untuk katalog induk mempunyai fungsi tambahan antara lain mempermudah penyalinan katalog (*copy cataloguing*), mendukung pengawasan bibliografi (*bibliographic control*), dan menopang silang layan (*inter library loan*).

Qalyubi dkk (2007) menyebutkan fungsi katalog adalah sebagai berikut :

- Mencatat karya seseorang pada tajuk yang sama.
- Menyusun entri pengarang secara tepat sehingga semua karya seseorang berada pada tajuk yang sama.
- Mencatat semua judul bahan pustaka yang dimiliki suatu perpustakaan.
- Menunjukkan rujukan silang (*cross reference*) dari beberapa istilah atau nama-nama yang sama yang digunakan sebagai tajuk.
- Memberikan petunjuk letak/lokasi bahan pustaka yang disusun pada perpustakaan. memberikan uraian tentang setiap karya yang dimiliki suatu perpustakaan sehingga pengguna perpustakaan (*user*) dapat memperoleh informasi yang lengkap tentang karya itu.

Sedangkan Menurut Kao (2001), fungsi katalog adalah sebagai berikut:

- Memungkinkan seseorang menemukan sebuah buku yang diketahui pengarangnya, judulnya atau subyeknya.
- Menunjukkan buku yang dimiliki perpustakaan dari pengarang tertentu, berdasarkan subyek tertentu, atau dalam jenis literature tertentu.
- Membantu dalam pemilihan buku berdasarkan edisinya atau berdasarkan karakternya.
- Berfungsi sebagai sarana yang sangat diperlukan oleh *staf* perpustakaan di bagian pengadaan, pengatalogan, kontrol inventarisasi dan pekerjaan-pekerjaan referensi

3. BENTUK FISIK KATALOG

Horgan mengatakan bahwa bentuk katalog yang digunakan di perpustakaan mengalami perkembangan dari masa ke masa. Perkembangan katalog perpustakaan nampak dari perubahan bentuk fisiknya. Sebelum katalog terpasang (*online*) muncul, telah dikenal berbagai bentuk katalog perpustakaan, dan bentuk yang paling umum digunakan ialah katalog kartu. Sedangkan menurut Tylor, katalog perpustakaan yang ada pada saat ini terdiri dari berbagai bentuk fisik antara lain, katalog berbentuk buku (*book catalog*), katalog berbentuk kartu (*card catalog*), katalog berbentuk mikro (*microform catalog*), katalog komputer terpasang (*online komputer catalog*).

1. Katalog bentuk buku merupakan katalog yang tersusun dalam 1 buku. Disebut juga katalog tercetak dan merupakan bentuk katalog yang paling kuno. Katalog bentuk buku memiliki beberapa keuntungan, seperti mudah digunakan, dapat di bawa ke mana-mana, dan digandakan dengan mudah. Kerugiannya adalah, sekali dijilid, maka katalog buku menjadi usang, karena tambahan buku tidak dapat disisipkan ke entri yang sudah ada.
2. Katalog Berkas atau album dalam bahasa inggris disebut *sheaf catalogue* merupakan kumpulan kartu yang dijilid menjadi satu menjadi buku atau album. Keuntungannya adalah mudah digunakan, pengguna dapat menggunakan katalog berkas yang berbeda-beda. Sedangkan kerugiannya adalah sekali adanya penambahan harus membongkar berkas, cenderung mudah hilang karena bentuknya lebih kecil dari pada katalog buku.

3. Katalog Kartu adalah Katalog kartu adalah bentuk katalog perpustakaan yang semua deskripsi bibliografisnya dicatat pada kartu berukuran 7.5 x 12.5 cm. Keuntungan katalog berbentuk kartu ialah bersifat praktis, sehingga setiap kali penambahan buku baru di perpustakaan tidak akan menimbulkan masalah, karena entri baru dapat disisipkan pada jajaran kartu yang ada. Kelemahannya adalah satu laci katalog hanya menyimpan satu jenis entri saja, sehingga pemustaka sering harus antri menggunakannya, terutama bila melakukan penelusuran melalui entri yang sama.
4. Katalog Cetak merupakan proses Setelah uraian-uraian katalog disusun menurut sistem tertentu, kemudian dicetak menjadi semacam bibliografi sebanyak yang diperlukan. Kelebihan bentuk ini ialah katalog dapat diperbanyak dan dibawa kemana-mana. Tetapi kelemahannya tidak dapat menerima entri-entri baru.
5. Katalog COM (*Computer Output Microform*) dibuat pada salah satu bentuk *microfilm* atau *microfiche*. Katalog dalam bentuk mikro ini relatif lebih murah jika dibandingkan dengan katalog dalam bentuk buku, dan terbukti bahwa biaya pemeliharaannya lebih murah daripada katalog kartu. Disisi lain, banyak pelanggan menemukan versi *microfiche* yang tidak menyenangkan digunakan. (Taylor, 1992 dalam Hasugian, 2009).
6. OPAC (*Online Public Access Catalog*) adalah Katalog yang tersimpan di komputer, dapat diakses dari berbagai titik atau lokasi selama titik/lokasi tersebut tergabung dalam jaringan internet. Menurut Hermanto (2007) OPAC

banyak di gunakan pada berbagai perpustakaan karena memiliki berbagai keuntungan diantaranya :

1. Penelusuran informasi dapat dilakukan dengan cepat dan tepat.
2. Penelusuran dapat dilakukan secara bersama-sama tanpa saling mengganggu
3. Jajaran tertentu tidak perlu di-*file*
4. Penelusuran dapat dilakukan dari berbagai pendekatan sekaligus
5. Rekaman bibliografi yang dimasukkan ke dalam entri katalog tidak

terbatas

3.2 Elemen Desain

1. Garis

Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya. Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, garis lengkung, dan garis patah (zig zag). Garis juga memiliki karakter tertentu tergantung pada media, teknik, dan tempat membuatnya.

2. Bidang / Bentuk

Bidang merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume. Dari bentuknya

bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna.

3. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata, yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, dan tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya.

4. Warna

Secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan, yaitu teori warna berdasarkan cahaya (dipelopori Isac Newton), dan teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe) Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu Fisika seperti halnya warna pelangi. Untuk kepentingan pembelajaran seni rupa, artikel ini membahas teori warna berdasarkan pigmen, yakni butiran halus pada warna.

Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam teori warna pigmen diantaranya;

1) .Warna Primer, yakni warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, 2).

Warna Sekunder, yaitu warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, misalnya warna ungu, oranye (jingga) , dan hijau, 3). Warna Tersier, yakni warna yang merupakan hasil percampuran kedua warna sekunder, 4). Warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain, 5). Warna komplementer, yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau, dan lain-lain.

5. Gelap Terang

Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras). Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna, dapat pula terjadi karena percampuran warna hitam dan putih.

6. Ruang (kedalaman)

Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya dua dimensi ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Unsur ruang atau kedalaman pada karya dua dimensi bersifat semu (maya) karena diperoleh melalui kesan penggambaran yang pipih, datar, menjorok, cembung, jauh dekat dan sebagainya.

Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya: 1). Melalui penggambaran gempal, 2). Penggunaan perspektif, 3) Peralihan warna, gelap terang dan tekstur, 4). Pergantian ukuran, 5). Penggambaran bidang bertindih, 6) Pergantian tampak bidang, 7). Pelengkungan atau pembelokan bidang, dan 8). Penambahan bayang – bayang.

3.3 Prinsip Dasar Desain

Sebuah desain harus memenuhi beberapa prinsip desain agar menghasilkan sebuah desain yang menarik. Dalam buku Nirmana Dwimatra (Drs. Arfial Arsad Hakin, 1984) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya:

1. Keseimbangan

Terdapat dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Pertama merupakan keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata kekiri dan kekanan dari pusat. Kedua merupakan keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halamannya.

Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi, dan situs *website*. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan, mengejutkan, dan lainnya.

2. Irama atau ritme

Irama atau ritme adalah penyusunan unsure-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik.

Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

3. Penekanan atau Fokus

Focus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi bagian utama.

4. Kesatuan

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Dengan adanya kesatuan ini, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperlukan fokus yang dituju.

3.4 Layout

Dalam sebuah *website* (<http://library.binus.ac.id>) mendefinisikan *layout* sebagai penataletakan atau pengorganisasian dari beberapa unsur desain agar teratur dan tercipta hirarki yang baik guna mendapatkan dampak yang kuat dari orang yang melihat (Kamus Istilah Periklanan, Materi *Advertising*). Proses *layout* adalah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi seperti text, garis, bidang, gambar, dan sebagainya. Hal-hal yang harus jelas pada *layout* adalah:

1. Huruf dan ukurannya
2. Bentuk, ukuran, dan komposisi
3. Warna

4. Ukuran kertas cetak (bila dicetak)

Dalam sebuah *website* (<http://faculty.petra.ac.id/>) disebutkan bahwa terdapat tiga kriteria sebuah *layout* dapat dikatakan baik, yakni: mencapai tujuan, ditata dengan baik, dan menarik pengguna. Sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan cara-cara tertentu.

Dalam *layout* terdapat beberapa unsur penting, diantaranya: huruf/*tipografi*, kata, baris, kolom, garis, ornamen, gambar, foto, dan warna. Sebuah *layout* yang menarik bisa jadi merupakan *layout* yang cantik, mengejutkan menghibur, aneh, bisa jadi malah sederhana dan lugas. Untuk pemilihan image yang akan ditampilkan dalam sebuah *layout* dapat melakukan pendekatan melalui target audience yang akan melihat *layout* tersebut.

Prinsip dari sebuah *layout* adalah :

1. *Balance* (seimbang)

Merupakan keseimbangan yang membantu menentukan ukuran pada setiap bagian dalam *layout*.

2. *Rhythm* (irama)

Merupakan bentuk yang dihasilkan dengan melakukan pengulangan elemen secara bervariasi.

3. *Emphasis* (tidak berat)

Dalam upaya menarik perhatian pembaca, setiap pesan pada *layout* harus memiliki daya tarik yang tinggi, agar khalayak yang melihatnya tidak cepat berpaling.

4. *Unity* (kesatuan)

Keseluruhan elemen pada sebuah *layout* harus saling memiliki kesatuan satu sama lainnya.

Frank F. Jefkin (1997) dalam <http://library.binus.ac.id>, menyebutkan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya adalah:

1. *The Law of Variety* : sebuah *layout* harus dibuat bervariasi untuk menghindari kesan monoton.

2. *The Law of Balance* : dalam sebuah *layout* mata pembaca sebaiknya bergerak secara wajar, jadi sebaiknya dimulai dengan urutan yang ada.

3. *The Law of Harmony* : bagian dari *layout* sebaiknya dirancang secara harmonis dan tidak meninggalkan kesan monoton.

4. *The Law of Scale* : paduan warna terang dan gelap akan menghasilkan sesuatu yang kontras, hal ini dapat dipakai untuk memberikan tekanan pada bagian-bagian tertentu pada *layout*.

3.4.1 Jenis *Layout*

Sebuah buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusniarto Adi 2007:143) menjelaskan bahwa dalam dunia desain, dikenal beberapa jenis *layout* dan

diantaranya adalah:

1. *Mondarian*

Mengacu pada konsep pelukis belanda bernama Piet Mondrian, yaitu: penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk kotak/ *landscape/ portrait*. Dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian.

2. *Grid*

Suatu tata letak *layout* yang menggunakan *grid* atau skala dalam setiap penataannya. Sehingga seolah-olah bagian dalam *layout* tersebut terkesan teratur dan berada di dalam skala.

3. *Picture Windows*

Tata letak *layout* yang menampilkan gambar secara *close up*. Dalam *layout* ini, gambar mendominasi seluruh *layout*.

4. *Silhouette*

Dalam *layout* siluet biasanya gambar umumnya lebih besar dalam *layout*. Kecuali jika gambar tersebut diletakkan tanpa *background* dan tulisan biasanya mengikuti garis dari bentuk yang tidak beraturan. *Space* putih pada *layout* digunakan sebagai penekanan dramatik.

5. *Specimen type*

Karakteristik dari gaya ini adalah *headline* yang besar dengan atau tanpa

sentuhan *art. Headline* mendominasi dan digunakan sebagai penarik perhatian utama. Oleh karena itu, jenis tulisan yang dipilih sangat penting.

6. *Color field*

Gaya ini sering menggunakan dua halaman, dengan satu halaman didominasi oleh foto yang besar. Gaya ini selalu berwarna, bergantung pada besar area warna untuk memberikan kesan yang diinginkan.

7. *Band*

Layout band menggunakan elemen di ketiga sisinya, sedangkan satu sisi diisi dengan tulisan. Keuntungan dari penataan ini adalah kesederhanaannya. Ketika meletakkan elemen, pastikan meletakkan beberapa jarak diantaranya. Setiap komponen dalam *layout* ini harus memiliki hubungan yang kuat satu sama lain.

3.5 Warna

Warna-warni tercipta karena adanya cahaya. Tanpa adanya cahaya, manusia tidak akan dapat membedakan warna. Seperti halnya jika kita memasuki sebuah ruangan yang gelap dan tertutup tanpa adanya cahaya, maka mata kita tidak akan dapat membedakan warna-warni yang ada di dinding tersebut. Pada tahun 1666 pengetahuan tentang warna didefinisikan oleh Sir Isaac Newton. Dimana ketika itu Newton secara tidak sengaja melihat spectrum warna yang dihasilkan oleh cahaya yang terpancar melalui sebuah gelas prisma. Hal tersebut ditulis oleh Prisma Haris Nuryawan dalam bukunya *Kombinasi Warna Komplementer*. 2009:101

Perasaan nyaman dan tidak nyaman akan timbul saat kita dihadapkan pada beberapa karya desain baik poster, lukisan, *flyer*, ataupun karya desain dan media promosi lainnya. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan warna yang terdapat dalam desain tersebut tidak tepat. Penerapan warna pada sebuah desain akan menimbulkan kesan dan perasaan tertentu.

Oleh karena itu, seorang desainer juga harus mengerti tentang kaitan-kaitan warna dalam desain grafis sebagai berikut :

1. *Color Wheel* (Roda Warna)

Teori dasar warna yang digambarkan dalam bentuk lingkaran (roda) atau yang biasa disebut dengan *Color Wheel* (roda warna) ini terdiri dari tiga warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning yang biasa disebut sebagai warna Primer. Kemudian pencampuran dari dua warna dasar ini melahirkan warna baru berupa warna sekunder. Selanjutnya warna primer yang dicampur dengan warna sekunder akan menghasilkan warna tersier. Warna-warna tersebut digambarkan dalam sebuah lingkaran warna yang lebih dikenal dengan sebutan *Color Wheel*. Adapun beberapa aturan dasar yang terkait dengan *Color Wheel* :

1. *Monochromatic color*

Merupakan perpaduan warna dari beberapa warna yang bersumber dari satu warna dengan nilai dan intensitas yang berbeda.

2. Warna Analog

Merupakan kombinasi dari warna – warna terdekat

3. Warna Pelengkap

Digunakan saat dimana beberapa desain membutuhkan sebuah nilai kontras yang cukup untuk menarik perhatian lebih dari pembaca visual. Misal :biru dan orange, merah dan hijau.

4. Warna Triad

Teori roda warna menjelaskan bagaimana warna-warna dasar mampu melahirkan berbagai warna baru disekitarnya. Terdapat sangat banyak sekali kombinasi warna selain dari warna-warna dasar untuk dapat membuat sebuah desain tampak unik dan berbeda.

2. Ruang pada Warna

Selain dapat mempengaruhi ruang dan bentuk, warna juga dapat mempengaruhi kesan yang disampaikan pada warna. Atau dapat juga disebut sebagai respon naluriah pada mata dalam menyikapi suatu kesan pada sebuah visual.

3 Kontras Warna

Kontras warna dapat dipengaruhi oleh warna-warna yang ada disekitarnya. Teorinya sangat sederhana : Kontras = Gelap VS Terang.

4. Psikologi Warna

Warna dapat memberikan kesan serta mewakili karakter dan perasaan-perasaan tertentu. Oleh sebab itu psikologi warna memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia desain.

5. Bidang Warna

Garis *Outline* pada sebuah bidang berfungsi sebagai pembatas warna agar tidak terlihat menyebar keselilingnya. Semakin tipis garis *outline* yang diberikan, maka semakin tersebar warna ke area luar bidang. Begitu pula sebaliknya.

6. Skema Warna

Skema warna adalah beberapa warna yang dikombinasikan sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan nuansa tertentu. Istilah skema warna ini biasanya digunakan dalam dunia desain *interior*. Skema Warna dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

a. Skema Warna komplementer

Skema warna komplementer atau kontras adalah suatu skema warna yang merupakan perpaduan antara dua warna yang terletak bersebrangan satu sama lain pada lingkaran warna. Skema warna komplementer atau kontras yang umum adalah perpaduan antara satu warna primer dengan satu warna sekunder yang terletak bersebrangan.

b. Skema Warna Split Komplementer

Skema warna split komplementer adalah satu jenis skema warna yang didasari oleh skema warna komplementer yang sudah baku namun memiliki variasi yang berbeda. Split Komplementer adalah suatu skema warna yang menggunakan kombinasi dari satu warna yang dipadukan dengan dua warna lain yang letaknya berdekatan atau bersebelahan atau mengapit warna yang letaknya tepat bersebrangan dengan warna tersebut

3.6 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain. *Tipografi* berfungsi sebagai elemen pelengkap dalam desain, bisa dikatakan *tipografi* merupakan visual *language* atau bahasa yang dapat dilihat. Dianggap sebagai elemen pelengkap karena *tipografi* berfungsi untuk menjelaskan elemen desain yang lain seperti konsep dan ilustrasi dalam desain. *Tipografi* terdiri dari susunan huruf yang membentuk rangkaian kata. Berdasarkan garis besarnya jenis huruf dalam *tipografi* dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu *Blackletter*, *Serif* dan *Sans Serif*.

Blackletter, dikenal juga sebagai naskah *Gothic*, adalah jenis *typeface* dalam naskah yang digunakan di penjuru Eropa Barat, dari sekitar tahun 1150 sampai akhir abad ke-17. *Blackletter* terus digunakan dalam bahasa Jerman sampai dengan abad ke-20. Fraktur adalah salah satu jenis naskah yang terkenal dalam jenis ini, dan kadang-kadang seluruh keluarga *blackletter* disebut Fraktur. Kadang *blackletter* disebut *Old English*, tapi istilah ini bukan berarti *blackletter* adalah huruf yang

digunakan dalam naskah literatur Inggris Kuno. Bahasa Inggris Kuno atau *Anglo-Saxon* yang jauh lebih tua beberapa abad dari naskah-naskah *blackletter*.

Serif, Jenis huruf *Serif* adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat jenis huruf *serif* lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks meskipun dalam komposisi teks yang panjang. Sangat cocok digunakan untuk teks konten atau isi. *Font Serif* cenderung digunakan untuk hal-hal yang bersifat formal. *Font Serif* sering sekali digunakan sebagai *body text* dan *headline*. Hal ini yang menyebabkan koran-koran memakai *Font Serif* untuk setiap artikelnya. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf *serif* adalah : *Times New Roman*, *Garamond*, *Book Antiqua*, *Palatino Linotype*, *Bookman Old Style*, *Calisto MT*, *Dutch*, *Euro Roman*, *Georgia*, *Pan Roman*, *Romantic*, *Souvenir*, dan lain-lain.

Sans Serif, Jenis huruf *sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih *modern*. Contoh *font* yang digolongkan kepada *sans serif* adalah : *Arial*, *Futura*, *Avant Garde*, *Bitstream Vera Sans*, *Century Gothic* dan lain sebagainya. Pada masa Revolusi Industri huruf ini hanya digunakan sebagai *display type* (huruf yang bentuk fisik dan ukurannya hanya layak digunakan untuk *headline*). Huruf ini merupakan simbolisasi penolakan terhadap gaya-gaya huruf lama *Blackletter* ataupun *Serif* yang dianggap tidak lagi mewakili semangat *modernisme*. Melihat dari pertimbangan fungsional.

Dalam dunia desain, *typography* terdiri dari berbagai macam jenis huruf. Tampilan fisik dari jenis-jenis huruf yang berbeda dan memiliki karakter masing-masing memiliki potensi dalam merefleksikan sebuah kesan. Jenis-jenis huruf tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakter dari sebuah desain. Adapula huruf-huruf yang khusus diciptakan untuk keperluan sebuah rancangan grafis, huruf ini di sebut dengan *custom typefaces*. (*Tipografi dalam Desain Grafis*. 2001:53-71)

