

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti melakukan beberapa proses antara lain dengan mengamati hasil penelitian-penelitian terdahulu, memakai teori dan konsep yang relevan yang dirancang secara sistematis sehingga pembuatan buku berbasis *Pop-Up* monumen di Surabaya sebagai pengenalan sejarah terhadap anak sekolah dasar lebih ilmiah dan kuat.

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian dilakukan, Peneliti kali ini mencari beberapa hasil penelitian-penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya bernama Annisah Khoirotun yang berjudul *Perancangan Buku Pop-Up Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Peninggalan Sejarah*.

Buku merupakan media pembelajaran dan media informasi yang efektif, karena buku adalah media informasi secara verbal dengan uraian-uraian terperinci dan visual seperti gambardan illustrasi. *Buku Pop-Up Museum Sangiran* ini berisikan tentang informasi manusia purba kala dan bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak terhadap sejarah manusia purba dengan teknik buku *Pop-Up Lift the Flap*. Dari buku ini pada desain cover buku dengan dua karakter anak sebagai manusia purba dan tulisan judul dengan bahasa inggris “*Early Man*”, warna cover buku yang di gunakan adalah warna putih dan abu-abu dengan sesuai konsep penulis terdahulu, pemakaian warna yang terlalu berlebihan dan kurang tepat akan

mengakibatkan buku yang berfungsi untuk pembelajaran anak-anak tidak lagi memiliki daya tarik minat baca terhadap anak. dari segi *Layout* hal ini didasari oleh perhitungan penulis karena segmentasi buku ini adalah anak-anak maka penulis terdahulu membuat desain cover buku yang *simple* dengan *icon* dua anak manusia purba.

Pada buku *Pop-Up* yang berjudul *Early man* ini sangat mempertimpangan segi layout, hal ini didasari dengan konsep penulis agar pembaca khususnya anak-anak mudah dapat memahami isi dari buku. Namun buku *Pop-Up* ini tidak dilengkapi dengan teknik *Pop-Up* lainnya seperti teknik pendukung *V-Folding*, *Mounth*, *Rotary* dan lain sebagainya, sehingga anak tidak terlalu tertarik dengan buku tersebut.

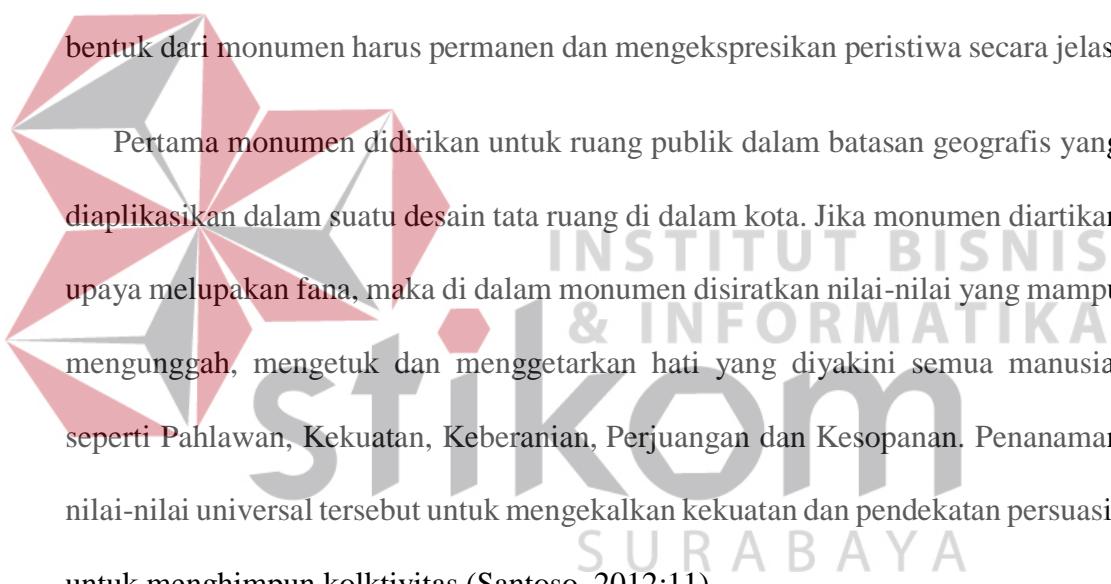
Jika dianalisis berdasarkan target yang dituju penulis, maka dapat dipastikan anak-anak tidak tertarik dengan buku tersebut sedangkan untuk buku pengenalan dan pembelajaran kepada anak-anak harus mempunyai visual yang menarik sehingga anak-anak tertarik untuk membaca dan belajar. Dari segi cover buku ini kurangnya visual yang menarik sehingga pembaca tidak terlalu minat terutama kepada anak-anak.

Pada buku ini sisi verbal lebih banyak dari pada sisi visual, dikarenakan isi buku merupakan suatu informasi manusia purba yang berguna untuk pengetahuan anak-anak. Sedangkan sisi visual dari buku ini tetap menggunakan *icon* dua anak manusia purba dengan ekspresi wajah yang berubah-ubah yang memiliki kesan karakter ini hidup dan ramah terhadap anak yang sedang membaca buku ini.

Namun, buku ini tidak memiliki *alternatif* objek lain yang akan menarik minat baca anak hanya terfokus terhadap dua karakter tersebut.

2.2 Pengertian Monumen

Monumen berasal dari kata *monere* atau *monumentum* yang mengartikan “mengingatkan kembali”, atau sebuah tempat dan bangunan yang mempunyai nilai sejarah penting dan diciptakan dengan maksud mengabadikan kenangan terhadap seseorang atau suatu peristiwa (Susanto 2012:330). Rahman (1993:97) menambahkan agar monumen bisa berfungsi sebagai *memorial/monument* maka bentuk dari monumen harus permanen dan mengekspresikan peristiwa secara jelas.



Pertama monumen didirikan untuk ruang publik dalam batasan geografis yang diaplikasikan dalam suatu desain tata ruang di dalam kota. Jika monumen diartikan upaya melupakan fana, maka di dalam monumen disiratkan nilai-nilai yang mampu mengunggah, mengetuk dan menggetarkan hati yang diyakini semua manusia, seperti Pahlawan, Kekuatan, Keberanian, Perjuangan dan Kesopanan. Penanaman nilai-nilai universal tersebut untuk mengekalkan kekuatan dan pendekatan persuasif untuk menghimpun kolktivitas (Santoso, 2012:11)

2.3 Sejarah Surabaya

Kota Surabaya sudah ada sejak tahun 1293, Surabaya juga ditetapkan bahwa tanggal 31 Mei 1293 sebagai hari jadi Kota Surabaya, pada waktu itu tentara Tartar dapat diusir oleh pasukan Raden Wijaya dari ujung Galuh. Pada abad ke-13 kerajaan yang ada di Surabaya adalah kerajaan-kerajaan kecil dan merupakan kampung di muara kecil Kali Mas, pada abad ke-16 perkembangan 17 kerajaan di Surabaya mempunyai pengaruh yang sangat luas, meliputi Bang Wetan sebagai

Kalimantan, ketimur sampai ke Ambon Raden Wijaya dikenal sebagai Kerajaan Niaga yang utama di Indonesia dan mempunyai hubungan dagang dengan negara asing seperti Portugis, Belanda, Inggris dan Cina (adika 2003:115). Namun pada tahun 1300 telah ditemukan Prasasti Trowulan I dari Kerajaan Majapahit dengan dalam penguasaan Prabu Hayam Wuruk yang menyebutkan nama-nama tempat penyeberangan yang ada di sepanjang Kali Brantas, dan diantaranya disebutkan nama daerah Curabhaya. (Dukut Imam Widodo 2008:9).

Tahun 1619 Belanda telah menguasai Kota Batavia, namun pada waktu itu Belanda belum mengetahui tentang keberadaan Kota Surabaya, akan tetapi setelah menguasai daerah Makasar serta daerah Madura pada tahun 1675 dan tahun 1677, Belanda baru mengirimkan pasukan dan melakukan pergerakan ke wilayah Kota Surabaya dan menduduki bagian barat Kali Mas dan sekarang dikenal sebagai Jembatan Mas. Setelah menduduki wilayah barat Kali Mas di Surabaya, Belanda melakukan pergerakan dan menyebar ke daerah Pasuruan dan pedalaman, pada tahun 1743 Belanda berhasil menguasai wilayah Pasuruan.

Pada tahun 1942, Jepang merebut kekuasaan Belanda di Kota Surabaya pada saat itu pemerintahan Jepang bertahan hingga perang dunia kedua yang dimenangkan oleh tentara sekutu. hal tersebut membuat Belanda ingin kembali menguasai Indonesia dari pemerintahan Jepang, namun para pejuang Surabaya tidak tinggal diam dan berusaha memertahankan Kota Surabaya dari kolonial Belanda. Tepat pada tanggal 30 Oktober 1945 Brigadir Jendral Mallaby tewas dalam petempuran penting dalam sejarah Revolusi Indonesia di daerah Jembatan Merah, tentara sekutu memberikan Ultimatum kepada para pejuang Surabaya pada saat itu, namun *arek-arek Suroboyo* menolak mentah-mentah. Sehingga tumpahlah

pertempuran yang besar terjadi pada tanggal 10 November 1945 dan saat ini diperingati sebagai Hari Pahlawan Nasional (Santoso 2012:1).

2.4 Monumen-Monumen di Kota Surabaya

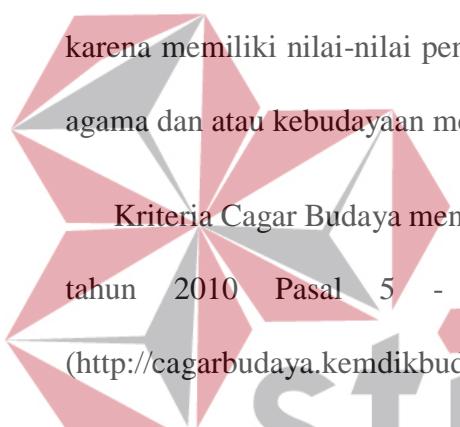
Berdasarkan hasil observasi data yang terdapat di buku *Surabaya Tourism Information Center* monumen-monumen yang didirikan di Kota Surabaya terdapat 16 monumen adalah sebagai berikut :

- a. Monumen Tugu Pahlawan
- b. Monumen Bumi Putera
- c. Monumen Patung Merdeka
- d. Monumen Pertahanan Kota
- e. Monumen Kantor Gubernur
- f. Monumen RRI
- g. Monumen Perjuangan Polri
- h. Monumen Mayangkara
- i. Monumen Perkebunan Nusantara
- j. Monumen Ronggolawe
- k. Monumen Plaza Surabaya
- l. Monumen Rumah Sakit Darmo
- m. Monumen SMP 3
- n. Monumen SMA 2 Komplek
- o. Monumen Wira Surya Agung
- p. Monumen Bahari

Ke-16 monumen tersebut adalah data yang ada dalam buku *Surabaya Tourism Information Center*.

2.5 Cagar Budaya

Dari Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 yang dikeluarkan oleh Kementerian Direktorat Budaya Republik Indonesia, Cagar Budaya merupakan warisan budaya dari leluhur yang bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan, Struktur, Situs dan Kawasan Cagar Budaya adapun di daratan maupun di perairan yang akan perlu dilestarikan keberadaanya karena memiliki nilai-nilai penting dalam ilmu sejarah, pengetahuan, pendidikan, agama dan atau kebudayaan melalui proses penetapan.



Kriteria Cagar Budaya menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2010 Pasal 5 - Pasal 8, dari bagian kesatu diantaranya (<http://cagarbudaya.kemdikbud.go.id>) :

1. Pasal 5 : Benda, Bangunan dan Struktur Cagar Budaya

Dari pasal 5 ayat satu sampai empat menjelaskan bahwa kriteria Cagar Budaya apabila memenuhi benda, bangunan dan struktur Cagar Budaya berusia lima puluh tahun, mewakili masa gaya paling singkat lima puluh tahun, mempunyai arti khusus bagi ilmu sejarah, pengetahuan, pendidikan, agama dan kebudayaan serta memiliki nilai-nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa Indonesia.

2. Pasal 6 : Benda Cagar Budaya

Benda alam ataupun benda buatan manusia yang memiliki sifat bergerak atau tidak bergerak dan merupakan suatu kesatuan atau kelompok dari suatu objek yang akan dimanfaatkan serta biota yang berhubungan dengan sejarah manusia.

3. Pasal 7 : Bangunan Cagar Budaya

Benda buatan manusia atau benda alam yang memiliki unsur tunggal atau banyak dan berdiri bebas ataupun menyatu dengan formasi alam yang ada di sekitar.

4. Pasal 8 : Struktur Cagar Budaya

Benda yang memiliki unsur tunggal atau banyak dan berdiri bebas dan menyatu dengan lingkungan alam.

Dalam Undang-Undang DasarPasal 32 ayat 2 tertulis bahwa Negara menghormati dan memelihara bahasa serta budaya daerah sebagai salah satu kekayaan Budaya Nasional (UUD 1994, 2016: 98 setelah Amandemen)

2.6 Definisi Sejarah

Istilah nama sejarah dari beberapa bahasa menyebutkan berbeda, seperti sejarah dari bahasa Latin yaitu *studium*, dari bahasa Prancis kuno yaitu *general*, dari bahasa arab *syajara* yang berarti “terjadi” dan *syajarah* berarti “pohon”, *syajarah-nasab* yang mengartikan “pohon sisilah”, dari bahasa Inggris *history* dan dari bahasa Yunani kuno menyebutkan *historia*. Sejarah adalah *rekonstruksi* masa lampau, sejarah terikat pada prosedur penelitian ilmiah serta terikat pada penalaran yang bersandar pada fakta. (Kuntowijoyo 2013:14)

Ilmu sejarah sering dikaitkan dengan politik, padahal ilmu sejarah itu memiliki arti yang sangat luas karena berhubungan dengan kejadian atau peristiwa masyarakat di masa lampau yang dapat dilihat dari segi ilmu-ilmu sosial lainnya, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi dan geografi. Sehingga ilmu sejarah dan ilmu-ilmu sosial saling berhubungan dalam pembahasannya sesuai objek yang akan di pelajari.

Dalam sepanjang waktu ilmu sejarah berguna secara intrinstik dan ekstrinsik. ada empat guna sejarah secara intrinsik yaitu sejarah sebagai ilmu, sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, sejarah sebagai pernyataan pendapat dan sejarah sebagai profesi. Dalam ekstrinsik sejarah berguna sebagai *liberal education* dan secara umum sejarah mempunyai fungsi pendidikan yaitu sebagai pendidikan moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, keindahan, dan ilmu bantu. Selain sebagai pendidik sejarah juga mempunyai fungsi lain yaitu sebagai latar belakang, rujukan dan bukti (Kuntowijoyo 2013:19).

Menurut Kuntowijoyo (2013: 46) sejarah sebagai ilmu, sejarah sangat tergantung pada pengalaman-pengalaman manusia, pengalaman itu akan di rekam dalam dokumen, dokumen tersebut akan diteliti oleh sejarawan untuk menentukan fakta dan fakta-fakta itu akan diinterpretasi atas fakta yang ada dan barulah muncul tulisan sejarah. Yang membedakann antara ilmu-ilmu alam dan sejarah adalah seperti perbedaan antara benda dan manusia, semua benda itu mati dan tidak berfikir sedangkan manusia itu hidup, berfikir dan mempunyai kesadaran. Dimengerti bahwa ilmu-ilmu alam akan menghasilkan hukum alam yang berlaku umum dan pasti, sedangkan sejarah akan menghasilkan generalisasi yang tidak akan pasti seperti ilmu-ilmu alam.

2.7 Media Pembelajaran Anak

Menurut Latuheru (1988: 14) media merupakan medius atau medium dari bahasa latin yang berartikan tengah, sedangkan dalam bahasa Indonesia kata medium berartikan sebagai “antara” atau “sedang”. Media pembelajaran adalah alat

atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang menyampaikan suatu informasi atau pesan pembelajaran kepada penerima (Latuheru, 1988: 14).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi atau pesan dari sumber secara terencana dan tersusun sehingga tercipta lingkungan belajar mengajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat menerima informasi secara efisien (Hamdani dalam Widowati, 2013: 29). Menurut Derek Rowntree dalam Widowati (2013: 30) media pembelajaran memiliki fungsi antaranya membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus pembelajaran, mengatifkan respon anak dan menggalakan latihan yang serasi.

Dalam media pembelajaran terdapat lima bentuk dasar informasi yaitu suara, gambar, cetakan, grafik, garis dan gerakan (Rudy Brezt dalam Widowati, 2013: 30). Dapat dibedakan media pembelajaran menjadi dua, yaitu media visual cetak dan media visual digital. Contoh media visual cetak yaitu:

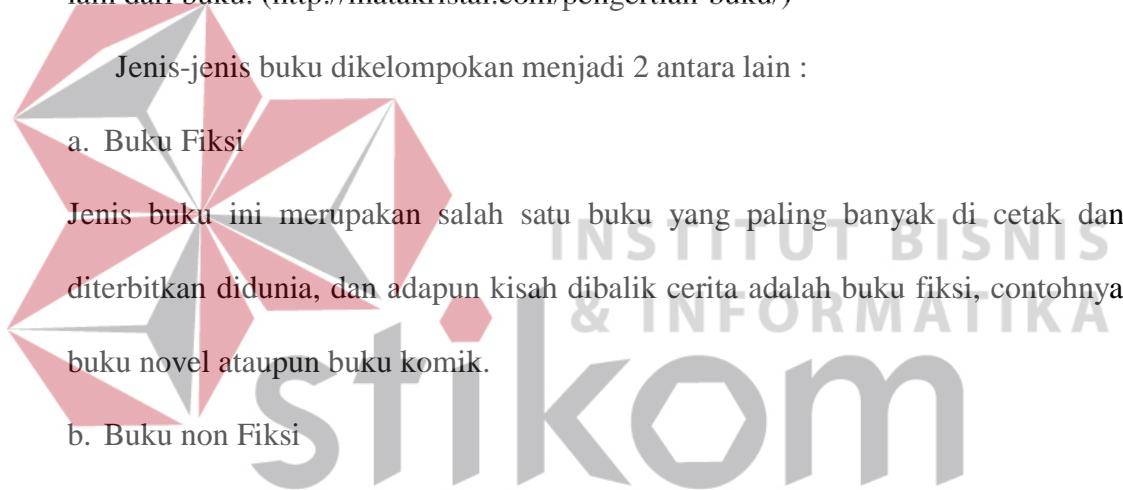
- a. Gambar diam seperti foto, gambar dari majalah, lukisan.
- b. Gambar seri.
- c. *Wall chart* seperti gambar, denah atau bagan yang biasa digantungkan di dinding.
- d. *Flash card* berisi kata-kata dan gambar untuk mengembangkan kosa kata.

2.8 Kajian Buku

Buku merupakan media cetak yang berperan untuk memberikan suatu informasi yang mendidik kepada semua kalangan masyarakat, buku adalah sumber pengetahuan dan dijadikan sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Buku untuk anak-anak pada umumnya dalam masyarakat adalah buku dengan banyak gambar dari pada tulisan, karena anak-anak lebih mudah

mengingat dan memahami buku tersebut. Sedangkan buku untuk orang dewasa lebih fleksibel karena bisa memahami apa yang ada pada buku tersebut walaupun tanpa ada gambar. (Muktiono, 2003: 3).

Jenis buku ada beberapa macam, diantaranya buku cerita, buku komik, buku novel dan lain sebagainya. Buku mempunyai ukuran yang berbeda-beda karena ini akan membedakannya dengan penyatuan kertas bertulisan lainnya. Pada umumnya buku mempunyai ukuran yang memudahkan orang untuk menggenggam tidak berukuran terlalu kecil dan tidak terlalu besar. Kepraktisan menjadi tujuan utama lain dari buku. (<http://matakristal.com/pengertian-buku/>)



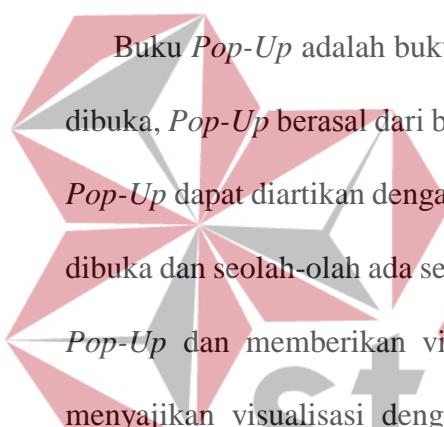
Buku non fiksi banyak digunakan sebagai buku refrensi ataupun juga ensiklopedia. Adapun beberapa jenis buku non fiksi antara lain : buku sekolah, buku jurnalistik dan lain sebagainya.

2.8.1 Struktur Buku

Sebelum melakukan pembuatan buku atau mendesain buku perlu diperhatikan bagian yang terpenting, antaranya desain sampul, desain navigasi, kejelasan informasi dan kenyamanan membaca. Struktur buku ada beberapa bagian dan setiap bagian memiliki fungsi tersendiri.

- a. Cover atau bagian depan buku berisikan judul buku, nama pengarang, nama editor, nomor edisi. Pada cover buku memuat judul dan fotografi atau ilustrasi yang mencerminkan tentang isi buku tersebut.
- b. Bagian isi buku terdiri dari semua bab-bab dan sub-bab serta di setiap bab-bab akan menjelaskan topik yang berbeda-beda.
- c. Cover belakang buku memuat tentang foto pengarang quotes ataupun barcode dan juga logo penerbit.

2.9 Buku *Pop-Up*



Buku *Pop-Up* adalah buku yang memiliki tampilan 3 dimensi pada saat waktu dibuka, *Pop-Up* berasal dari bahasa inggris yang berartikan “muncul keluar”. Buku *Pop-Up* dapat diartikan dengan buku yang mengandung unsur interaktif ketika saat dibuka dan seolah-olah ada sebuah objek atau benda yang muncul dari dalam buku *Pop-Up* dan memberikan visualisasi yang lebih menarik. Buku *Pop-Up* akan menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk dengan melipat dan sebagainya (Nancy dan Rondha 2012:1).

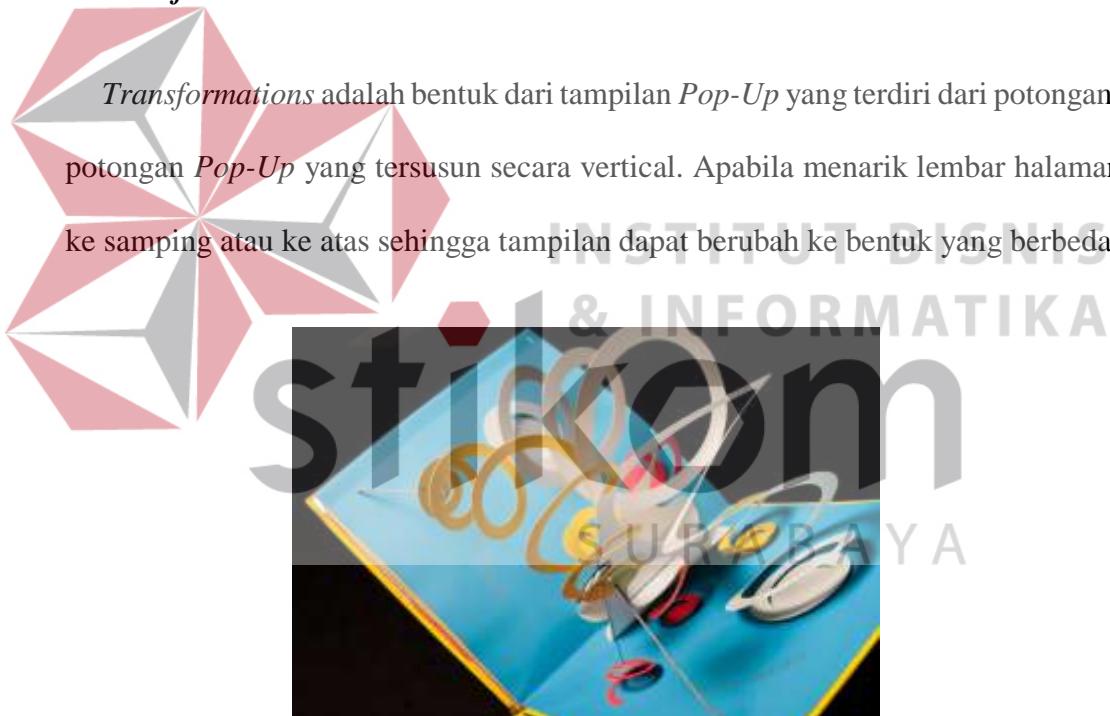
Standart pembuatan buku *pop-up* dimulai dengan ukuran 20cm x 20cm sampai kebutuhan pembuatan buku tersebut dan ketebalan halaman 220 gram serta ketebalan *pop-up* 160 gram, tebal dan tipis buku *pop-up* sesuai dengan kebutuhan teknik *pop-up* tersebut serta banyaknya halaman yang akan dijadikan *pop-up*. Pembuatan buku seperti ini dari abad ke-13, awalnya *Pop-Up* diciptakan untuk pembelajaran anatomi dan matematika membuat perkiraan astronomi.

2.9.1 Jenis-Jenis Teknik Pop-Up

Buku *Pop-Up* tidak jauh berbeda dengan buku-buku lainnya. Hanya saja, desainer pembuatan buku *Pop-Up* harus memiliki keterampilan khusus, pembuatan buku *Pop-Up* diawali dengan penentuan konsep dan jalan cerita atau bahan yang akan dibahas pada buku tersebut, lalu menentukan teknik-teknik yang akan dipakai dalam pembuatan buku *Pop-Up* tersebut. berikut ini adalah macam-macam teknik buku *Pop-Up* (Widowati 2013: 23) :

a. Transformations

Transformations adalah bentuk dari tampilan *Pop-Up* yang terdiri dari potongan-potongan *Pop-Up* yang tersusun secara vertical. Apabila menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda



Gambar 2.1 Teknik *Transformations*

sumber : www.deti.libfl.ru.com

b. Volvelles

Volvelles adalah bentuk tampilan *Pop-Up* yang menggunakan unsur bentuk lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.



Gambar 2.2 Teknik *Volvelles*

Sumber : www.wordpress.com

c. *Tunnel*

Tunnel atau juga disebut terowongan buku, tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang ditempatkan atau yang telah disusun bertumpukan menjadi satu di belakang kertas lain, menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif seperti melihat ke dalam sebuah terowongan.



Gambar 2.3Teknik *Tunnel*

Sumber : www.pinimg.com

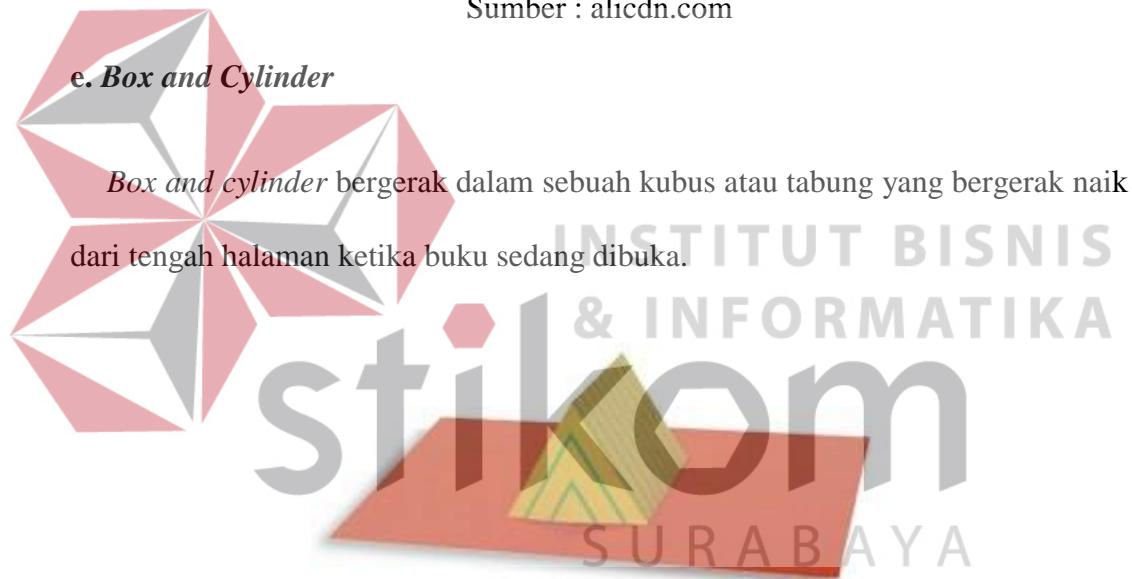
d. *Carousel*

Carousel tampilan ini didukung dengan tali, pita, kancing dan lain sebagainya, jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Hal ini menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.



Gambar 2.4 Teknik *Carousel*

Sumber : alicdn.com



Gambar 2.5 Teknik *Box and Cylinder*

Sumber : pinterest.com

f. *Pull tab*

Pull tab sebuah kertas geser, pita atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru, *Pull tab* dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser.

Beberapa buku *Pop-up* menggunakan salah satu jenis teknik dan ada yang menggunakan lebih dari satu teknik. Hal yang membuat buku *Pop-Up* menarik dan berbeda dengan buku anak-anak atau buku cerita ilustrasi adalah buku *Pop-Up* memberikan hal yang mengejutkan dalam setiap halaman yang akan dibuka oleh pembaca. Hal ini membuat pembaca menjadi penasaran akan halaman selanjutnya dan memancing antusias pembaca dalam mengikuti jalan cerita dalam buku *Pop-Up* tersebut.

Buku *Pop-Up* memiliki berbagai manfaat yang berguna, antara lain seperti dapat digunakan sebagai media menanamkan kecintaan pembaca terhadap buku, dapat menambah dan memberikan kenikmatan dan kesenangan dalam membaca cerita dari isi buku tersebut, dapat mengembangkan kreatifitas anak dan merangsang imaginasi anak (Widowati, 2013: 28). Anak tidak hanya membaca sebuah cerita mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik itu dari sentuhan dan pengamatan yang telah disajikan dalam buku *Pop-Up*.

2.9.2 Teknik Pendukung

Buku *Pop-Up* memiliki banyak teknik-teknik jika dikembangkan dan dirangkai akan menghasilkan satu kesatuan gerakan atau bidang yang indah. Berkembangnya buku *Pop-Up* saat ini telah memiliki teknik-teknik dasar. Menurut Widowati (2013: 25) ada lima teknik pembuatan buku *Pop-Up* :

a. *V-Folding*

V-Folding merupakan teknik yang menambahkan panel lipatan pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ini diletakan disisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar, sudut tata letak harus diperhatikan agar tidak terjadi kemiringan.

b. *Internal Stand*

Teknik ini biasanya digunakan sebagai sandaran kecil, sehingga pada dibuka gambar atau objeknya akan berdiri. Dibuat dengan cara potongan kertas yang dilipat tegak lurus dan diberi panel untuk ditempelkan pada kartu.



d. *Mounth*

Caranya dengan membuat dua bagian secara terpisah dan sisatukan oleh poros ditengahnya, harus diperhatikan ketepatan porosnya sehingga pada saat diputar gambar atau objek yang tampak melalui lubang yang disediakan tidak melenceng.

Teknik ini biasanya digunakan untuk gerakan mulut suatu karakter. Teknik ini merupakan gambaran dari dua teknik single lift yang berhadapan. Dengan satu potongan dibagian yang dilipat, lalu sisi yang dilipat keatas dan satu dilipat ke bawah dengan sudut tertentu.

e. *Parallel Slide*

teknik ini digunakan untuk memungkinkan ada gerakan secara segari. Cara membuatnya dengan membuat lubang secukupnya sebagai lintasan, kemudian

tempelkan gambar dan panel dengan posisi gambar-kartu-panel, sehingga kartu terletak dilapisan tengah, dengan begitu gambar dapat digerakan.

2.9.3 Prinsip-Prinsip Buku *Pop-Up*

a. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama. (Supriyono, 2010:87). Prinsip keseimbangan ini akan diterapkan dalam pembuatan karya sebagai acuan penataan objek, gambar, ilustrasi dan teks cerita untuk menciptakan suatu keseimbangan yang tepat.

b. Kombinasi

Unsur rupa pada dasarnya sama atau serupa, beraneka bentuk, warna dan ukuran. Penerapan dalam karya ini antara lain peragaman nada warna dengan variasi nada warna analogus dan objek pada setiap halaman yang menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras. (Sunaryo, 2002: 25)

c. Kesatuan

Kesatuan adalah hubungan antara unsur-unsur visual pada sebuah karya sebagai satu kesatuan yang utuh. Kesatuan diperlukan dalam satuan karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen didalamnya (Sunaryo, 2002: 31). Dalam pembuatan karya ini digunakan sebagai penggabungan elemen-elemen yang ada saling mendukung antara gambar dan teks sehingga diperoleh titik fokus yang dituju.

2.10 Visual

Ketika belum ditemukannya ilmu Desain Komunikasi Visual, pada abad ke-6 penyampaian suatu informasi menggunakan bahasa *visual* (gambar) telah dilakukan. Hal ini diakui dengan penemuan-penemuan gambar pada dinding gua dan bebatuan kuno, sehingga saat ini masyarakat modern mengakui bahwa bahasa visual sebagai sarana komunikasi yang sama pentingnya dengan bahasa verbal (Supriyono, 2010:2)

Johannes Gutenberg ilmuwan jerman yang menemukan teknik dibidang komunikasi cetak, sebelum ditemukan teknik cetak pada tahun 1440 penyebaran informasi dilakukan hanya dengan bahasa lisan, informasi disampaikan dengan cara berteriak berulang-ulang dari satu tempat ke tempat lain. Pada masa kerajaan Yunani Kuno penyampaian informasi semacam ini dilakukan dengan berteriak di tempat-tempat keramaian karena belum ada pengeras suara.

Di bidang politik, cara penyebaran informasi menggunakan media cetak sudah dilakukan oleh kaum elit pribumi. Peristiwa heroik di Indonesia adalah saat RM Suwardi Suryaningrat (Ki Hadjar Dewantara) bersama Douwes Dekker dan dr. Cipto Mangunkusumo mencetak dan menyebarkan brosur yang berjudul “seandainya saya seorang Belanda”. Selebaran brosur yang berbahasa melayu ini membuat protes keras terhadap orang-orang Belanda yang merayakan kemerdekaannya ke-100 tahun di tanah jajahannya (1913). Brosur ini dianggap menghasut dan membahayakan stabilisasi. Belanda bertindak dan menangkap penulis dan diasingkan disuatu daerah.

Desain yang komunikatif selalu didukung oleh ilustrasi (gambar maupun foto), typografi dan unsur-unsur visual yang berkualitas. Karena sebuah media cetak memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual (Supriyono, 2010:9)

2.11 Layout

Menurut Rakhmat Supriyono (2010) Secara umum layout merupakan tata letak suatu ruang dan bidang. Layout dapat kita lihat pada majalah, website, iklan televisi, bahkan susunan furnitur di salah satu ruang rumah kita. Dalam desain komunikasi visual juga terdapat rules semacam gramatika visual untuk mencapai komposisi layout yang harmonis. Ada beberapa prinsip-prinsip layout dalam ilmu desain komunikasi visual. Berikut ini adalah prinsip-prinsip layout tersebut :

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Dan ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat pada sisi kiri-kanan ataupun pada sisi atas-bawah secara simetris atau setara, disebut dengan keseimbangan formal (*formal balance*). Dan keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri-kanan ataupun sisi atas-bawah namun terasa seimbang. Beberapa elemen kecil dari satu sisi dapat diimbangi dengan satu objek besar di sisi lain sehingga terasa seimbang. Tidak hanya dengan ukuran objek, pencapaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, *value*, bidang dan tekstur dengan

memperhitungkan bobot visualnya.

b. Tekanan (*Emphasis*)

Informasi yang paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan warna, ukuran foto atau gambar ilustrasi, menggunakan huruf sans serif, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lainnya. Ada beberapa cara untuk dilakukan penekanan pada sebuah desain yaitu pertama dengan *focal point* atau kontras yang dianggap paling penting dibuat berbeda dengan elemen-elemen lainnya. Kedua dengan isolasi objek *focal point* dapat diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan objek-objek yang lain. Ketiga penempatan objek yang akan ditetapkan ditengah akan menjadi *focal point*.

c. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun dari elemen-elemen visual secara teratur dan berulang-ulang, irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi ialah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen yang berulang kali secara konsisten. Variasi ialah perulangan elemen-elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

d. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya. Menciptakan kesatuan pada desain yang hanya memiliki satu muka, seperti poster

lebih mudah dibandikan dengan bentuk buku atau folder yang memiliki halaman. Pada desain buku kesatuan dapat dilakukan dengan cara mengulang warna, bidang, garis, menyeragamkan jenis huruf untuk judul, *body copy*, dan caption, menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan, menggunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan *style*. (Supriyono, 2010:87)

2.12 Typografi

Sejarah tipografi dapat dikatakan seumur dengan sejarah cetak buku, tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* dan *graphoo*. Tipografi dulu hanya diartikan dengan ilmu cetak-mencetak, orang yang memiliki keahlian mencetak disebut *tipografer*.

Dalam perkembangan tipografi, istilah tipografi lebih dikaitkan dengan gaya huruf atau model huruf cetak.

Saat ini pengertian tipografi sudah berkembang lebih luas lagi yaitu mengarah pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf dan juga bagaimana memilih dan mengelolah huruf untuk tujuan tertentu. Pemilihan jenis dan karakter huruf serta cara pengolahannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual, dipahami atau tidak oleh pembaca tergantung pada pengguna huruf dan cara penyusunannya.

Beberapa ini adalah sajian jenis-jenis huruf berdasarkan klasifikasinya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh jenis, yaitu (Supriyono 2010:25) :

a. Huruf Klasik (*Classical Typefaces*)

Huruf yang memiliki lengkungan (*serif*) ini juga disebut dengan *Old Style Roman*, dan banyak digunakan untuk desain-desain media cetak di negara Inggris,

Itali dan Belanda. Sampai sekarang masih banyak digunakan untuk teks desain karena memiliki kemudahan baca (*Readability*) cukup tinggi. Salah satu contoh dari huruf *Classical Typefaces* ini adalah jenis huruf *Garamond*, jenis huruf *Garamond* diciptakan oleh Claude Garamond pada tahun 1540 di Prancis yang memiliki kait (*Serif*) sudut lengkungan dan tebal tipis yang kontras.

b. Huruf Transisi (*Transitional*)

Huruf *Transitional* merupakan huruf yang hampir sama dengan *Old Style Roman* hanya saja berbeda di ujung kaitnya yang runcing dan memiliki sedikit perbedaan tebal-tipis pada tubuh huruf (garis vertikal tebal). Jenis font transisi antara lain yaitu *Baskerville*, jenis huruf *Baskerville* ini diciptakan oleh John Baskerville pada tahun dan huruf ini mulai banyak digunakan sejak tahun 1757.

c. Huruf Modern Roman

Sebutan “modern” kurang relevan karena huruf ini sudah digunakan sejak tiga abad lalu (1788). Huruf-huruf yang 1750 di Inggris dan *Century*, huruf ini sering dipakai untuk judul (*display*) buku

termasuk dalam *Modern Roman* antara lain *Bodoni*, jenis huruf *Bodoni* ini diciptakan oleh Giambattista Bodoni pada tahun 1767 di Itali dan Scotch Roman. Huruf ini sudah jarang dipakai karena ketebalan tubuh huruf sangat kontras, dan bagian yang vertikal tebal. Garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga untuk teks berukuran kecil sangat sulit untuk dibaca dan bahkan sering tidak terbaca.

d. Huruf Sans Serif

Sans Serif adalah jenis huruf yang sering dipakai sejak awal tahun 1800. Disebut *Sans Serif* karena tidak memiliki bagian *Serif/kait/kaki*. Salah satu ciri huruf ni

adalah memiliki bagian-bagian tubuh huruf yang sama tebal. Contoh sans serif yang populer antara lain adalah *Arial*, *Helvetica*, *Univers*, *Futura*, dan *Gill Sans*. Huruf Sans Serif sesungguhnya kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca. Namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Meskipun demikian huruf sans serif sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simple.

e. Huruf Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf *Egyptian* merupakan huruf yang memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan dan kaku. Jenis huruf ini berkembang di negara Inggris pada tahun 1895, ketika masyarakat terpesona pada kebudayaan Mesir (*Egyptian*), oleh karena itu huruf ini dinamakan dengan *Egyptian* yang melekat dengan kebudayaan Mesir.

f. Huruf tulis (*Script*)

Jenis huruf ini awalnya berasal dari tulisan tangan (*Hand-Writing*) yang sangat sulit untuk dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk tulisan teks yang sangat panjang. Apalagi jika menggunakannya dengan *all capital* maka sangat tidak nyaman untuk dibaca. Saat ini tersedia berbagai variasi huruf *Script* dan berkembang. Pada huruf ini efektif bila digunakan untuk teks yang sangat pendek.

g. Huruf *Decorative*

Huruf dekoratif bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan untuk teks panjang, huruf ini sangat cocok jika digunakan untuk salah satu kata pendek pada judul.

2.13 Warna

Sejak tahun 1993 telah dipaparkan pengaturan warna atau manajemen warna sebenarnya. Menurut Gavin (2008: 78), menjelaskan bahwa warna merupakan salah satu peralatan dalam suatu proses yang telah diatur. Setiap perangkat merespon atau menghasilkan warna yang berbeda-beda, oleh karena itu manajemen warna diperlukan sebagai reproduksi warna yang akurat dan dapat diperkirakan.

Untuk mendapatkan warna yang konsisten atau tepat dapat prediksi antara *original*, monitor, dan hasil *output / cetak* bagi berupa hasil cetakan ataupun hasil digital merupakan salah satu dari tujuan adanya manajemen warna (Bates, 1973: 134). Manajemen warna juga diperlukan jika terjadi permasalahan pada percetakan atau industri grafika terkait lainnya.

Menurut Wong (1986: 67), sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif / psikologis. Bagian yang sempit dari gelombang *elektromagnetik* merupakan salah satu bentuk pancaran energi cahaya yang nampak oleh mata. Dikarenakan adanya cahaya yang menimpa salah satu benda memantulkan cahaya ke mata, maka dari itu terlihatlah warna kecuali orang yang buta warna.

2.13.1 RGB dan CMYK

Warna menurut kejadiannya dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan warna *subtractive*. Warna *additive* merupakan warna yang berasal dari cahaya yang disebut dengan spektrum, dan sedangkan warna *subtractive* merupakan warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen.

Warna pokok dari *additive* ialah warna RGB atau *red*, *green* dan *blue*. Pencampuran dalam warna cahaya ini adalah warna yang bersifat sempurna atau murni, karena warna RGB ini tidak tercampur dengan warna-warna lain. Pada warna lain dapat dicampurkan dengan warna cahaya dan menghasilkan warna-warna tertentu dengan memperoleh efek atau kesan.

Warna pokok dari pigmen ialah warna CMYK atau *cyan*, *magenta*, *yellow* dan *black*. Pemcampuran warna CMYK merupakan pencampuran tidak sempurna karena warna-warna tersebut mengandung unsur kotor atau mengandung warna campuran lain dibandingkan dengan warna RGB yang bersifat dari cahaya atau alami (Henry, 1998: 234).



Gambar 2.6 Pencampuran Warna

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

2.13.2 Klasifikasi Jenis Warna

Menurut Wocius (1986: 156), warna dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier dan warna kuater.

1. Warna Primer

Warna pertama atau warna pokok dapat disebut dengan warna primer, karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain dan juga dapat digunakan sebagai pokok kecampuran untuk menghasilkan warna-warna yang lain.

Warna-warna primer tersebut antara lain :

- a. Biru atau sian (*cyan*), pada panel cat warna biru semu hijau atau *cyan* ini sering tidak ada warna sian, maka dapat juga menggunakan *cerulean blue*. Pada bahan tinta cetak, warna *cyan* sering digunakan.
- b. Merah atau magenta, warna merah semu ungu ini pada panel cat tidak ada warna magenta. Yang mendekati warna magenta ini adalah warna *carmine*.
- c. Kuning atau *lemon yellow*, warna ini terdapat pada bahan cetak disebut *yellow*.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder dapat disebut dengan warna jadian pencampuran dua warna primer atau warna pokok. Warna-warna sekunder tersebut antara lain :

- a. Jingga atau oranye adalah hasil kombinasi antara warna merah dan warna kuning
- b. Ungu atau violet adalah hasil kombinasi antara warna merah dan warna biru
- c. Hijau merupakan hasil pencampuran antara warna kuning dan warna biru. Tiga warna primer dan tiga warna sekunder ini sering disebut sebagai enam warna standar.

3. Warna Intermediate

Warna perantara atau disebut dengan warna intermediate merupakan warna yang diantara warna primer dan warna sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna intermediate sebagai berikut :

- a. Kuning hijau atau *moon green* warna yang ada dalam posisi antara kuning dan

hijau.

- b. Kung jingga atau *deep yellow* warna yang ada dalam posisi antara kuning dan jingga.
- c. Merah jingga atau *red vermilion* warna ini berada di antara warna merah dan jingga.
- d. Merah ungu atau *purple* warna yang berada di antara warna merah dan warna ungu violet.
- e. Biru violet atau *blue / indigo* warna yang berada di antara warna biru dan warna ungu/violet.

- f. Biru hijau atau *sea green* berada di antara warna biru dan warna hijau.

4. Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna dari hasil percampuran dua warna sekunder.

Nama-nama warna tersier adalah sebagai berikut :

- a. Coklat kuning atau siena mentah yaitu pencampuran antara warna jingga dan warna hijau.

- b. Coklat merah atau siena bakar pencampuran warna jingga dan warna ungu.

- c. Coklat biru atau siena sephia pencampuran antara warna hijau dan warna ungu.

5. Warna Kuarter

Warna kuarter merupakan warna dari hasil pencampuran dua warna tersier.

Nama-nama warna kuarter adalah sebagai berikut :

- a. Coklat jingga atau jingga/oranye hasil pencampuran antara warna kuning kuning tersier dan merah tersier.
- b. Coklat hijau atau hijau kuarter hasil pencampuran antara warna biru tersier dan warna kuning tersier.

- c. Coklat ungu atau ungu/violet kuarter hasil pencampuran antara warna merah tersier dan warna biru tersier.

2.13.3 Karakter Warna

Warna memiliki karakter dan simbolis, dari warna-warna alami (warna pelangi), jika warna berubah menjadi tua atau muda maka karakter warna tersebut akan berubah (Waikins, 2001: 24). Berikut ini adalah karakter-karakter warna :

- a. Kuning

Kuning merupakan warna yang menggambarkan emosional, energi, keceriaan, kejayaan, keindahan, kemegahan, kemewahan, kemuliaan dan keagungan. Warna kuning selalu digunakan di dalam gereja sebagai mahkota Yesus yang melambangkan keagungan dan digunakan pada upacara agama Hindu sebagai lambang keagungan.

- b. Jingga

Warna jingga menggambarkan gelap malam menuju terbitnya matahari yang melambangkan kemerdekaan, anugerah, kehangatan dan bahaya.

- c. Merah

Warna merah dilambangkan sebagai darah, api, kuat, energi, berani, berbahaya, agresif, merangsang, panas, marah, kekejaman, dan kesadisan. Warna merah adalah warna pertama yang digunakan sebagai seni primitif maupun seni klasik.

- d. Ungu

Warna ungu secara umum sering disamakan dengan warna violet, akan tetapi warna ungu lebih tepatnya disamakan dengan *purple* yang cenderung warnanya ungu kemerahan. Sedangkan warna violet cenderung warnanya ungu kebiruan.

Warna ungu sendiri memiliki karakter yaitu keangkuhan, kebesaran dan kekayaan.

e. Violet

Warna violet lebih dekat kebiruan yang memiliki karakter dingin, negatif dan diam.

f. Biru

Warna biru sendiri selalu dihubungkan dengan langit yang memilik karakter air laut, langit, es, kesetiaan, keteguhan iman, dan kecerdasan. Lambang PBB diberi warna biru dalam arti sebagai lambang kedamaian.

g. Hijau

Warna hijau memiliki karakter yaitu kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangitan, kesegaran, kemudaan, keyakinan, pengharapan dan kesangupan.

h. Putih

Karakter dari warna putih adalah kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketenteraman dan kelembutan.

i. Hitam

Banyak istilah yang berkaitan dengan warna hitam, warna hitam memiliki karakter misterius, kesedian, malapetaka, kesuraman, kemurungan dan kesalahan.

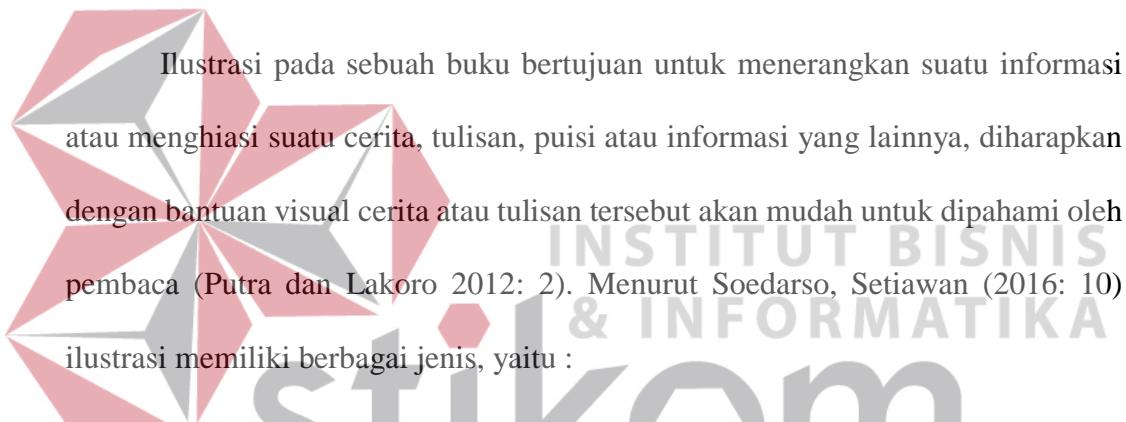
j. Coklat

Warna coklat memiliki karakter sopan, aktif, bijaksana, hemat, dan hormat.

Akan tetapi warna ini kurang alami karena warna ini hasil pencampuran dengan beberapa warna.

2.14 Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*Ilustratie*) yang mengartikan hiasan gambar atau pembuatan sesuatu dengan jelas. Ilustrasi merupakan elemen paling penting dalam perancangan sebuah buku, karena ilustrasi membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku. Ilustrasi dalam bahasa Inggris *Illustration* dan memiliki arti gambar, foto ataupun lukisan. Ilustrasi memiliki bentuk bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur dan akhir-akhir ini banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (setiawan, Soedarso, 2016: 9).



- a. Ilustrasi Naturalis adalah sebuah ilustrasi natural, gambar dan bentuk yang sama dengan kenyataan di alam tanpa ada pengurangan ataupun penambahan bentuk.
- b. Ilustrasi Dekoratif adalah sebuah gambar yang memiliki fungsi sebagai penghias dengan bentuk sederhana atau dilebih-lebihkan.
- c. Ilustrasi kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu, ilustrasi kartu biasanya banyak menghiasi majalah anak, komik dan cerita bergambar.
- d. Gambar karikatur merupakan gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpanan bentuk proporsi tubuh.
- e. Ilustrasi buku pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu

keterangan peristiwa baik ilmiah ataupun gambar bagian, bentuk dari ilustrasi buku pelajaran bisa berupa foto, gambar natural dan juga bentuk bagan.

2.15 Kertas

Kertas adalah barang yang berwujud lembaran tipis, yang dihasilkan dari kompresi serat yang berasal dari pulp yang telah mengalami pengeringan. Ada dua kelompok jenis kertas yaitu kertas industri dan kertas budaya (ayunda, 2015: 21)

- a. Kertas industri merupakan jenis kertas yang berhubungan dengan proses produksi di berbagai industri, baik dipergunakan sebagai salah satu bahan baku pada proses produksi ataupun dipergunakan sebagai bahan pendukung proses industri.
- b. Kertas budaya merupakan jenis-jenis kertas yang berhubungan dengan pelaksana kebudayaan manusia, misalnya untuk keperluan tulis dan cetak.

Kertas memiliki macam-macam jenis dan juga memiliki tebal dan tipis kertas, antara lain (<https://duniagrafikapro.wordpress.com>) :

a. Art Paper

Kertas *Art Paper* ini mempunyai permukaan halus, dalam percetakan kertas ini biasanya digunakan untuk mencetak brosur, majalah ataupun katalog. Ketebalan dan ketipisan kertas *Art Paper* ini mulai dari 85gr, 100gr, 115gr, 120gr, 150gr, 190gr, 210gr, 260gr dan 310gr.

b. Carton

Kertas jenis Carton memiliki permukaan yang sama dengan kertas jenis *Art Paper* yaitu halus, namun yang membedakan antara kertas Carton dan kertas *Art*

Paper ini adalah dari segi tebal dan tipis kertas Carton lebih tebal dari kertas *Art Paper*, kertas Carton ini biasanya digunakan untuk mencetak kartu nama, cover buku, paper bag ataupun map. Ketebalan dan ketipisan kertas Carton ini mulai dari 190gr, 210gr, 230gr, 260gr, 310gr, 350gr dan 400gr.

c. *Ivory*

Kertas jenis *Ivory* ini mempunyai permukaan yang sama dengan kertas Carton tetapi yang membedakan hanya satu sisi saja yang memiliki permukaan halus dan licin. Ketebalan dan ketipisan kertas *Ivory* mulai dari 210gr, 230gr, 260gr, 310gr, 350gr dan 400gr.

d. *Dupleks*

Kertas ini memiliki satu sisi yang berwarna putih dan sisi lainnya berwarna abu-abu, kertas Dupleks biasanya digunakan untuk mencetak packaging makanan atau obat-obatan. Ketebalan dan ketipisan kertas Dupleks mulai dari 250gr, 270gr, 310gr, 350gr, 400gr, 450gr dan 500gr.

e. *HVS (Houtvrij Schrijfpapier)*

Kertas jenis HVS memiliki permukaan yang kasar, kertas jenis ini biasanya digunakan untuk mencetak isi buku dan fotocopy. Ketebalan dan ketipisan kertas HVS mulai dari 250gr, 270gr, 310gr, 350gr, 400gr, 450gr dan 500gr.

f. *Samson Kraft*

Kertas jenis Samson Kraft ini awalnya adalah proses daur ulang dan memiliki warna coklat, biasanya kertas jenis Samson Kraft ini digunakan untuk mencetak paper bag. ketebalan kertas yang sering dipakai dalam percetakan adalah 70gr dan 80gr.

g. BC (Brief Card)

Kertas BC ini memiliki permukaan kasar dan memiliki banyak warna, kertas jenis BC ini biasanya digunakan untuk mencetak kartu nama dan sertifikat. Ketebalan dan ketipisan kertas BC ini mulai dari 160gr, 220gr dan 250gr.

h. Yellow Board

Kertas jenis ini adalah kertas yang cukup tebal, dan biasanya digunakan untuk rangka dalam undangan hard cover. Kertas ini biasanya dilapisi dengan kertas *Art Paper* atau dupleks dan kertas ini tidak dapat dicetak di offset, berdasarkan ketebalannya biasanya YB 30 dan YB 40.

i. Fancy Paper

Kertas jenis ini beragam warna dan karakter, pada umumnya kertas jenis Fancy paper digunakan untuk mencetak undangan, jenis kertas ini ada banyak seperti millennium, jasmine, java emboss dan lain-lain. Ketebalan dan ketipisan kertas ini mulai dari 80gr, 100gr, 220gr dan 300gr.

j. Corugated

Jenis kertas Corigoted memiliki bentuk permukaan yang bergelombang, kertas jenis ini biasanya digunakan untuk mencetak kardus indomie, kardus computer dan lain-lain. Seperti kertas jenis Yellow board dan biasanya kertas jenis ini ditempel dengan kertas lain.

2.16 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian merupakan kesatuan tertentu yang telah diperhitungkan sebagai subjek penelitian, dalam arti lain unit analisi adalah suatu yang berkaitan dengan fokus atau komponen yang diteliti. Unit analisis dibedakan menjadi dua bagian yaitu individu yang meliputi orang-orang dan non individu yang meliputi lembaga atau suatu organisasi, serta unit analisis menjadi pedoman definisi yang berkaitan dengan cara penetuan pertanyaan-pertanyaan awal penelitian (Yin, 1997: 30).

