

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan dasar, pondasi, ataupun tiang dari berbagai hal yang menunjang segala penjurur pengetahuan. Pengertian sejarah sendiri ialah ilmu pengetahuan dengan umumnya yang berhubungan dengan cerita bertarih sebagai hasil penafsiran kejadian-kejadian dalam masyarakat manusia pada waktu yang lampau, yaitu susunan hasil penyelidikan bahan-bahan tulisan atau tanda-tanda yang lain (Yamin, 1958:4). Secara menyeluruh sangat perlu mengetahui sejarah terhadap suatu hal yang telah terjadi dimasa lampau, dengan tujuan dapat memahami asal mula dari beberapa pengetahuan mendasar baik umum maupun khusus. Mempelajari sejarah dapat menambah wawasan dan pikiran yang sangat luas, karena sejarah tidak melulu soal sejarah kemerdekaan saja, namun banyak sejarah yang menarik untuk dipelajari seperti mengetahui seluk beluk cerita dimasa lampau yang pernah terjadi disebuah kota yang berada di Indonesia.

Sejarah sebaiknya dipelajari sejak sedini mungkin, mulai dari bangku taman kanak-kanak untuk melatih anak dalam menumbuhkan rasa nasionalisme yang tinggi terhadap bangsa dan terutama terhadap kota kelahirannya sendiri. Sejarah terhadap kota sangatlah penting untuk dipelajari, apalagi tentang kota yang menjadi tempat kelahiran, karena pengetahuan tentang kampung halaman sendiri mampu memberikan rasa cinta terhadap kota

kelahiran di masa yang akan datang. Akan tetapi, kebanyakan cerita bergambar mayoritas mengangkat tentang kisah tokoh Barat seperti kisah Cinderella, Pinokio, Hansel & Gretel, Rapunzel dll. Masih sedikit yang mengangkat konten lokal sejarah Indonesia, khususnya di Surakarta, Jawa Tengah. Di Surakarta sendiri mempunyai cerita khas tentang kisah Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta. Kisah tentang Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta merupakan tempat bersejarah religi yang sangat menarik.

Alasan yang diambil narasumber untuk mengangkat sejarah Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta karena sejarah yang akhir-akhir ini sering di ekspos. Penggunaan media cergam (cerita bergambar) sangat cocok untuk merangsang dan menarik minat anak-anak untuk mempelajari sejarah pada umumnya, khususnya sejarah salah satu kota di tanah air. Melalui media yang di khususkan untuk anak-anak yakni dengan membuat buku cerita bergambar yang menarik dari segi ilustrasi dan warnanya.

Buku cerita bergambar (cergam) memiliki peranan penting dalam kehidupan anak-anak. Terutama dalam perkembangan kognitif mereka. Rothlein dan Meinbach (1991: 132) berpendapat bahwa buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan tulisan dan disertai ilustrasi atau gambar sebagai pendukung narasinya. Buku bergambar dianggap lebih dapat memotivasi anak-anak untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Pada zaman yang terus berkembang ini, anak tumbuh di dalam dunia yang penuh dengan unsur visual sehingga dapat lebih cepat

menangkap kode-kode visual, salah satunya yakni dengan menggunakan ilustrasi. Ilustrasi tidak hanya sebagai pelengkap tulisan, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang membantu dan merangsang imajinasi anak untuk membayangkan sebuah cerita lebih mendalam dan juga menjadi satu kesatuan dengan cerita. Ilustrasi mampu membangkitkan rasa ingin tahu, menyentuh perasaan manusia mengundang opini dan perdebatan, serta terkadang memunculkan tindakan.

Ilustrasi menurut Ross (Ula, 2014: 30) adalah gambar atau lukisan yang berfungsi untuk memperjelas atau memperindah suatu tampilan secara visual dalam bentuk individu dengan penuh warna, hitam putih atau permainan kontras. Dalam dunia desain elemen-elemen penting yang sering digunakan dalam ilustrasi yakni layout, tipografi dan warna. Layout dalam ilustrasi menampilkan gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang diberikan. Elemen lain selain layout, dalam ilustrasi di cergam yakni tipografi yang berfungsi untuk menguatkan isi dari sebuah layout. Elemen yang tak kalah penting dari ilustrasi yakni warna. Warna merupakan elemen yang paling kuat dan provokatif karena warna dapat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Warna dapat berbicara sebagai warna itu sendiri, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang atau simbol, dan warna sebagai ekspresi. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi dengan warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis (Sidik

dan Prayitno, 1979:7). Warna pada sebuah ilustrasi memainkan peran yang sangat penting dalam membuat sesuatu yang indah menjadi jelek dan begitu juga sebaliknya. Hal ini dikarenakan kita akan lebih mudah menyerap sesuatu melalui/dalam bentuk visual dan warna memiliki peranan disitu. Dalam memilih warna harus berhati-hati jika akan digunakan dalam sebuah desain, karena setiap warna memiliki arti tersendiri dan setiap warna dapat mewakili setiap pesan yang akan disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan analisis/kajian tanda verbal dan tanda visual agar dapat mengetahui makna dibalik tanda dan pesan warna yang ada pada sebuah buku cergam, penulis menggunakan metode analisa semiotika.

Semiotika sudah tumbuh sejak tahun 330-264 SM, yaitu melalui kajian Zeno, tokoh aliran Stoa yang berasal dari Kition di pulau Cyprus. Ia mengadakan penelitian lewat tanda-tanda tangis dan tertawa. Bermula dari kajian Zeno, tentang semiotika tangis dan tawa itulah ilmu semiotika mulai dikembangkan. Seorang uskup Roma yang hidup sekitar abad kelima Masehi, Saint Agutinus, sesudah mengalami perubahan batin secara radikal dan ia berobat kepada Tuhan untuk menjadi manusia yang saleh dan alim (Puji Santosa, 1993:7). Semiotika berasal dari bahasa Yunani, semeion yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain atas dasar konvensi sosial. Semiotik juga memiliki jenis seperti semiotik medik (mengkaji hubungan antar tanda) dan semiotik umum (menjelaskan semua fungsi tanda berdasarkan system hubungan satu kode atau

lebih). (Mansoer Padeta, 2001:34). Istilah semiotika sering digunakan bersama dengan istilah semiologi.

Barthes menegaskan semiologi mendalilkan dua istilah, yakni penanda dan petanda dan sistem semiologi tidak hanya dihadapkan dengan dua istilah, melainkan tiga istilah yang berbeda. Tiga istilah itu adalah penanda (gambaran akustik), petanda (konsep) dan tanda (hubungan antara konsep dan citra). Yang pertama dan kedua ada sebelum mereka bersatu dan membentuk objek ketiga, yakni tanda (Roland Barthes, 2004:186-187).

Buku cerita bergambar (cergam) Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta pemilihan warna yang digunakan oleh narasumber atau pembuat cergam tersebut sangatlah menarik. Oleh karena itu, untuk menganalisa warna pada ilustrasi buku cerita bergambar (cergam) yang berjudul Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta karya Geovani menggunakan metode analisis Semiotika Roland Barthes.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang muncul dalam proposal yang penulis ajukan antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana warna yang terdapat pada buku cerita bergambar (cergam) Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta?
2. Bagaimana makna warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar (cergam) Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar (cergam) Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta.
2. Mengetahui makna warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar (cergam) Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Pengkajian ini memiliki manfaat bagi peneliti maupun Masyarakat Umum.

a. Manfaat sebagai penulis adalah :

- 1) Sebagai syarat untuk memenuhi kewajiban sebagai seorang mahasiswa dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
- 2) Menambah wawasan peneliti tentang warna.

b. Manfaat untuk Masyarakat Umum adalah :

- 1) Memudahkan untuk mengidentifikasi warna yang ada pada buku cerita bergambar (cergam) Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta.
- 2) Mengetahui makna warna yang ada pada buku cerita bergambar (cergam) Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini peneliti telah menganalisis beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan bahasan di dalam penelitian ini,

Hasil penelitian Rudi Heri Marwan (2010) tentang Kajian Semiotika Warna Pada Ondel-Ondel Betawi.

Perbedaan penelitian skripsi diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah perbedaan pengambilan objek yang akan diteliti, skripsi diatas

mengambil objek warna yang ada pada Ondel-Ondel Betawi sedangkan penulis mengambil objek warna yang ada di ilustrasi buku cerita bergambar.

Penelitian diatas membahas bahwa karya seni Ondel-Ondel Betawi merupakan salah satu bentuk kesenian yang berujung budaya dimana hal tersebut tersirat dari warna-warna yang dipakai pada karya seni Ondel-Ondel Betawi yaitu diantaranya warna hijau, warna kuning, warna biru, warna putih, warna hitam, warna merah, warna hijau muda, warna merah muda, dan dalam penyampaian pada sebuah karya seni memanfaatkan dan mengoptimalkan medium yang ada atau memanfaatkan lingkungan yang ada, cara penyampaian pesan dilihat dari bentuk serta karakter Ondel-Ondel Betawi laki-laki dan Ondel-Ondel Betawi perempuan lalu memilih medium yang mempunyai kesamaan karakter dan bentuk dari boneka tersebut. Sehingga tercipta suasana dan sensasi tertentu (mampu memberikan kesan magis, suasana seram).

Sumber: *Jurnal Inosains Volume 13 Nomor 2, Agustus 2018 dengan judul Kajian Semiotika Warna pada Ondel-ondel Betawi.*

<https://www.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2019/03/5.-Kajian-Semiotika-Warna-Pada-Ondel-Ondel-Betawi-Tahun-Pembuatan-2010-Di-Jakarta-Selatan.pdf>

Skripsi yang berjudul “Analisis Terhadap Kontestasi Makna Warna Merah Dalam Film “Undangan Kuning” Karya Gotheng Iku Ahkin” yang ditulis oleh Khusnu Al Rizqiyah, jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Purwokerta pada tahun 2016 perbedaan skripsi

penelitian diatas membahas tentang Kontentasi makna warna merah menurut perspektif Wendell Johnsons, BrodBeck dan Ogden dan Richards. Dan membahas tentang kontestasi makna warna merah tersebut dalam perspektif semiotika Charles Sanders Peirce. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis yakni membahas tentang warna yang ada pada ilustrasi buku cerita bergambar.

Sumber: <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/1188/>

Hasil penelitian skripsi yang berjudul “Analisis Warna McDONALD’S dan Perbedaan Kesetiaan Pelanggan” ditulis oleh Michael Jibrael Rorong Universitas Bunda Mulia membahas tentang persepsi seseorang terhadap makna dari simbol logo Mcdonald’s bagi orang Manado, Batak dan Tionghoa, Simbol pada logo McDonald’s ini dapat merangsang suasana hati seseorang karena keunikan dari simbol tersebut, simbol yang sederhana, simbol yang tidak memiliki karakter dibandingkan dengan desian dari logologo yang lain ini memiliki daya tarik melalui cara simbol tersebut berkomunikasi, warna merah dan warna kuning, serta kesederhanaan huruf M memberikan dampak dan menciptakan karakter tersendiri yang awalnya didesain dengan tidak memiliki karakter sama sekali dan merupakan logo terburuk dari semua logo pesaing restoran cepat saji lainnya, dan Makna dari logo McDonald’s yang dipadukan dengan warna merah dan kuning memiliki makna tersendiri melalui pandangan dari orang Manado (Sangihe), Tionghoa dan Batak.

Perbedaan skripsi diatas dengan yang penulis teliti yakni objek yang diambil, skripsi diatas mengambil objek Logo sedangkan yang penulis teliti yakni mengambil objek buku cerita bergambar. Skripsi diatas membahas makna warna merah dan warna kuning ya ada pada sebuah logo sedangkan yang penulis teliti warna apa saja yang terdapat pada ilustrasi buku cerita bergambar.

Sumber: Jurnal Michael J. Rongrong Volume 10 Nomor 2, 2016 dengan judul Analisis Warna McDONALD'S dan Perbedaan Kesetiaan Pelanggan.

Sumber: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/943>

F. Landasan Teori

1. Konsep Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Pada masa filsafat Yunani dua ribu tahun yang lalu sudah memikirkan fungsi tanda-tanda dan pada abad pertengahan pengertian serta penggunaan tanda sudah disinggung-singung. Istilah semiotika baru digunakan pada abad 18 yang dicetuskan oleh ahli filsafat kelahiran Jerman bernama Lambert. Istilah semiotika kemudian banya dibahas secara panjang lebar dan sistemati pada abad 19 oleh beberapa tokoh seperti Roland Barthes, Julia Kristeva, Umberto Eco, Charles Sanders Pierce dan Ferdinand Saussure.

Kelahiran semiotika modern mengenal dua tokoh besar dalam penggagas semiotika yaitu Charles Sanders Pierce dan Ferdinand Saussure. Kedua tokoh tersebut hidup satu zaman namun tidak saling

mengenal. Pierce yang memiliki latar belakang ahli logika dan Saussure berlatar belakang linguistik. Memunculkan perbedaan dalam penggunaan istilah. Pierce menggunakan istilah semiotika dan Saussure menggunakan istilah semiologi. Tidak ada perbedaan yang esensial terhadap kedua istilah ini, yang berbeda hanya mengacu pada orientasi pengguna istilah yaitu kubu Pierce dan kubu Saussure. Istilah semiotika lebih populer digunakan oleh banyak pemikir termasuk kubu dari pemikiran Saussure (Zoes, Aart Van, 1991:Serba-Serbi Semiotika).

Semiotika berasal dari bahasa Inggris *semiotic* sedangkan bahasa Yunani *semeion* yaitu tanda, yang berarti teori tanda-tanda. Mengkaji tanda-tanda untuk menemukan makna-makna yang ada dibalikinya. Menurut Saussure semiotika atau semiologi merupakan ilmu yang mengkaji tanda-tanda dalam kehidupan sosial (Saussure, Ferdinand De, 1988:82).

Semiotika menekankan pada pembacaan tanda-tanda untuk mengetahui makna yang ada dibalikinya. Saussure menyatakan pentingnya suatu ilmu tanda dalam pengantar bukunya. Perkembangan teori semiotika semakin detail dari analisa tanda dan sekaligus semakin luas pembahasan akan tanda-tanda yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

b. Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes merupakan sosok penting dalam perkembangan ilmu semiotika. Barthes dikenal sebagai tokoh penerus dari tokoh

strukturalis Ferdinand De Saussure dalam bidang semiotika. Barthes lahir 12 November 1915 di Cherbourg, Normandia, Perancis. Karya-karya yang dihasilkan oleh Barthes diantaranya, *Elementary Of Semiology*, *S/Z*, *Mythologies*, *Camera Lucida* dan beberapa karya esai lain seperti *the death of author*. Barthes Meninggal 26 Maret 1980 (Barthes, Roland, 2010:13)

Awal mulanya konsep semiotik diperkenalkan oleh Ferdinand de Saussure melalui dikotomi sistem tanda atau biner: Penanda dan Petanda yang bersifat atomistik. Konsep ini melihat bahwa makna muncul ketika ada hubungan yang bersifat asosiasi antara ‘yang ditandai’ (signified) dan ‘yang menandai’ (signifier).

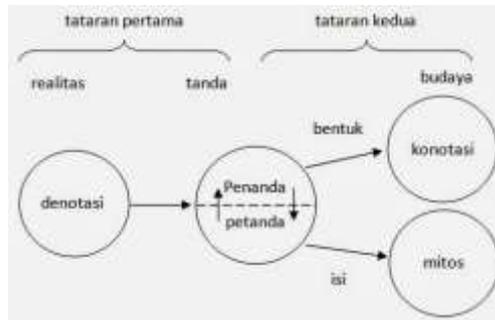
Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (signifier) dengan sebuah ide atau petanda (signified). Istilah signifier dan signified yang digunakan oleh Saussure dikembangkan oleh Barthes untuk tidak berkuat terhadap penelusuran struktur dalam memaknai teks. Barthes melihat aspek pembacaan dan interaksi kultural yang dapat mempengaruhi sebuah pemaknaan. Makna teks akan muncul tidak hanya pada persoalan kode saja namun dipengaruhi dari peran pembaca (the reader) yang memiliki kedudukan penting dalam pemaknaan teks.

Barthes mengembangkan teori semiotika menjadi dua tingkat pertandaan, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi memiliki pengertian hubungan antara penanda dan petanda terhadap realitas dengan makna yang spontan atau eksplisit. Sedangkan konotasi hubungan penanda dan

petanda yang berkorelasi terhadap berbagai macam hal yang kemudian makna bersifat implisit. Dua tingkat pertandaan denotasi dan konotasi dikenal dengan *order of signification*. Pemaknaan pertama yang melihat pada aspek relasi tanda dengan realitas yang disebut denotasi. Pemaknaan kedua melihat pada pengalaman personal dan kultural dalam proses pemaknaan. Barthes juga melihat aspek lain yang disebut dengan mitos (Zoest, 1991:56).

Mitos dalam pengertian Barthes tidak seperti pengertian tradisional yang mengartikan kepada mistis atau klenik. Barthes menyebut mitos adalah suatu sistem komunikasi atau sesuatu pesan. Mitos berada pada penandaan tingkat kedua dalam menghasilkan makna konotasi yang kemudian berkembang menjadi denotasi, pada perubahan menjadi denotasi ini, disebut dengan mitos. Barthes mengartikan mitos tidak sebagai objek pesannya tetapi cara menyatakan pesan.

Pengembangan teori semiotika Barthes melihat tanda tidak hanya sebatas makna denotasi. Namun melihat tanda lebih dalam untuk mengetahui makna konotasi. Bagi Barthes makna konotasi mendenotasi sesuatu hal lain, yang disebut sebagai mitos. Dari sini, relasi-relasi kebudayaan atau ideologi tertentu yang mempengaruhi dapat diketahui. Konsep mitos Barthes digambarkan sebagai berikut:



Tabel 1: bagan semiotika Barthes

c. Penanda dan Petanda

Semiotika muncul sebagai pembacaan akan adanya penandaan dan petandaan yang disebut dengan tanda. Menurut Ferdinand De Saussure, sebuah tanda terdiri dari penanda (signifier) dan petanda (signified). Keterkaitan antara penanda dan petanda bersifat arbiter karena tidak ada ketekaitan logis. Penandaan adalah proses yang terjadi di pikiran pada saat menggunakan atau menafsiri tanda (Danesi, 2012:15).

Penanda mengacu pada petanda yang kemudian mengacu pada referensi atau realitas. Penandaan yang bersifat arbiter mengacu pada ranah acuan yang tidak terbatas. Acuan dapat bersifat konkret, abstrak ataupun imajiner. Acuan itu mungkin ada, pernah ada atau mungkin akan ada di masa yang akan datang. Semua yang dibayangkan oleh manusia dapat menjadi sebuah acuan (Zoest, 1991:12).

Charles Sander Pierce membagi tiga tipologi tanda. Pertama indeks yaitu tanda yang memiliki hubungan penanda (signifer) dan petanda (signified) di dalamnya bersifat kausal, seperti hubungan asap dan api. Kedua, ikon yaitu tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya

bersifat keserupaan (similitude). Simbol adalah tanda yang hubungan penanda dan petandanya bersifat arbiter atau konvensional.

Tanda tidak dapat dilihat hanya secara individu, akan tetapi dalam relasi dan kombinasi dengan tanda-tanda lain dalam sebuah sistem. Seperangkat bentuk tanda yang dikombinasikan dengan cara tertentu atau sistem disebut dengan teks. Pengertian teks sangat luas dalam cakupan penggunaan seperti, televisi, fesyen, patung, puisi atau iklan.

Fungsi tanda dapat lahir jika sebuah ekspresi dikaitkan dengan sebuah isi. Saussure menyebut sebuah tanda adalah korespondensi antara penanda dan petanda yang dapat diterima. Asumsi ini melahirkan hal-hal berikut (Eco, 2011:70):

- 1) Tanda bukanlah entitas fisik, kalau disebut fisik itu hanya kemunculan konkret elemen ekspresif.
- 2) Tanda bukanlah entitas semiotis yang baku, akan tetapi merupakan landasan tempat bertemunya berbagai element independen (yang muncul dari dua sisi yang berbeda dari dua ranah yang berbeda pula dan sama-sama den bertemu pada landasan tempat terjadinya korelasi pengkodean).

Untuk mengetahui makna perlu melihat unsur pada suatu kondisi pengungkapan tertentu tidak bisa disingkap melalui tampilan formal unsur-unsur itu sendiri, melainkan hubungan pertandaan/relasional antara unsur-unsur tersebut dengan unsur-unsur lain di dalam satu totalitas.

d. Denotasi dan Konotasi

Hubungan antara penanda dan petanda menghasilkan sebuah makna yang terbentuk dari konvensi sosial. Roland Barthes mengembangkan dua tingkat pertandaan (*straggered systems*), yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*) (Yasraf, 2000:261).

Denotasi adalah pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna eksplisit. Denotasi adalah tanda yang memiliki tingkat konvensi atau kesepakatan yang tinggi. Konotasi (*connotative meaning*) adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna implisit, tidak pasti dan tidak langsung. Menciptakan pemaknaan tingkat kedua yang dikaitkan dengan keadaan psikologis, perasaan, keyakinan.

Ciri kode konotatif adalah fakta bahwa signifikasi kedua dan seterusnya secara konvensional bersandar pada signifikasi pertama. Perbedaan antara denotasi dan konotasi hanya terletak pada konvensi kode, terlepas dari fakta bahwa konotasi-konotasi sering kali kurang stabil bila dibandingkan dengan denotasi-denotasi: stabilitas tersebut berkaitan dengan kekuatan dan durasi konvensi kode. Tetapi sekali konvensi terbentuk maka konotasi merupakan pemungsi stabil dari suatu fungsi-tanda yang pemungsi dasarnya adalah fungsi-tanda yang

lain. Produksi dan konsumsi teks atau diskursus tidaklah mudah memastikan nilai komunikatif sebuah teks disebabkan keanekaragaman jalur kebudayaan. Pada tingkat denotasi mungkin dapat menyikap pemaknaan yang sama dengan pengarang. Dalam tingkat konotasi akan mungkin berbeda karena latar kebudayaan berbeda.

Konotasi memungkinkan kita untuk mengembangkan penerapan tanda secara kreatif. Konotasi merupakan mode operatif penandaan dalam konstruksi dan interpretasi semua teks kreatif. Perbedaan konotatif menunjukkan bahwa, Selagi makna kebanyakan konsep dipengaruhi oleh tafsiran personal dan perasaan subyektif, jarak variasi bukanlah sekadar persoalan keacakan, melainkan juga membentuk pola berbasis sosial. Makna konotasi lahir dalam latar belakang tanda budaya. Sedangkan makna denotasi jarang muncul dari penafsiran latar budaya. Kode konotasi yang didasarkan pada kode yang lebih dasar dinamakan subkode. Semiotika konotatif akan ada manakala semiotika yang bidang ekspresifnya adalah semiotika yang lain. Barthes juga melihat beroperasi makna yang lebih dalam. Makna yang dibangun dari sebuah konvensi sosial, beroperasi sebuah ideologi atau budaya dibalikannya yang disebut mitos (Eco, 2011:79).

e. Mitos

Semiotika Barthes memaparkan bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Namun saat bersamaan, tanda denotatif sekaligus merupakan penanda konotatif. Pada dasarnya, ada perbedaan antara

denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dipahami oleh Barthes. Di dalam semiologi Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos' dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda. Mitos adalah suatu sistem yang janggal karena ia dibentuk dari rantai semiologis yang telah eksis sebelum pola tiga dimensi: penanda, petanda dan tanda. Mitos merupakan sistem semiologis tatanan kedua (second-order semiological system). Mitos adalah suatu sistem komunikasi, bahwa mitos adalah suatu pesan. Mungkin mitos tidak dipahami sebagai suatu objek, konsep atau gagasan; mitos merupakan mode pertandaan (a mode of signification), suatu bentuk (a form) (Barthes, 2010:303).

Penanda mitos menampilkan diri secara ambigu: ia merupakan makna dan bentuk, penuh pada satu sisi dan kosong di sisi lain. Yang dibongkar Barthes tidak hanya relasi dan tingkat pertandaan akan tetapi konsep ideologi itu sendiri. Pemaknaan pada tingkat kedua dalam menyusuri makna dibalik tanda berkaitan erat dengan konteks budaya (Barthes, 2010:307).

Ideologi yang dimaksud sebagai tingkat kedua pertandaan adalah sistem, gagasan, ide atau kepercayaan yang menjadi konvensi mapan dalam satu masyarakat yang mengartikulasikan dirinya pada sistem representasi atau sistem pertandaan (Yasraf, 2000:167).

2. Buku

Sejak dahulu, telah banyak ahli yang menaruh perhatian pada buku teks dan juga mengemukakan pengertiannya. Berikut ini beberapa diantaranya. Ada yang mengatakan bahwa “buku teks adalah rekaman pikiran rasial yang disusun buat maksud-maksud dan tujuan-tujuan intruksional” (Hall Quest dalam Tarigan, 2009:12). Ahli yang lain menjelaskan bahwa “buku teks adalah buku standar/buku setiap cabang khusus studi” dan dapat terdiri atas dua tipe, yaitu buku pokok/utama dan suplemen/tambahan. (Lange dalam Tarigan, 2009:12).

Buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka (Kurniasih, 2014: 60).

Lebih terperinci lagi, ada ahli yang mengemukakan bahwa “buku teks adalah buku yang dirancang buat penggunaan di kelas, dengan cermat disusun dan disiapkan oleh para pakar atau para ahli bidang itu dan dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang sesuai dan serasi”. (Bacon dalam Tarigan, 2009:12).

Dari berbagai pendapat ahli yang tertera di atas, dapat disimpulkan beberapa hal seperti berikut ini.

a. Buku teks selalu berkaitan dengan bidang studi tertentu. Ada buku teks mengenai matematika, sejarah, bahasa, ekonomi, seni dan sebagainya.

b. Buku teks selalu merupakan buku yang standar. Pengertian standar di sini ialah baku, menjadi acuan, berkualitas, dan biasanya ada tanda pengesahan dari badan yang berwenang. Di Indonesia, misalnya, badan itu di bawah naungan Departemen Pendidikan Nasional.

c. Buku teks ditulis untuk tujuan intruksional tertentu. Buku teks mengenai keterampilan berbahasa, menyimak, ditulis untuk tujuan pengajaran menyimak tertentu dan sebagainya.

d. Buku teks ditulis untuk jenjang pendidikan tertentu. Ada buku teks untuk tingkat sekolah dasar bahkan TK. Ada buku teks untuk sekolah menengah pertama. Ada buku teks untuk sekolah menengah atas. Ada buku teks untuk tingkat perguruan tinggi dan sebagainya.

e. Buku teks selalu ditulis untuk menunjang sesuatu program pengajaran. Ada buku teks yang buku teks yang menunjang pengajaran kesastraan. Ada yang menunjang pengajaran tata bahasa. Ada pula beberapa buku teks yang menunjang pengajaran keterampilan bahasa dan sebagainya. (Tarigan, 2009:13)

Berdasarkan para ahli di atas serta kesimpulan-kesimpulannya, penulis mengambil garis besar atau simpulan dari pengertian dan definisi

buku teks. Buku teks adalah sama dengan buku pelajaran. Secara lengkapnya dapat didefinisikan sebagai berikut “buku teks adalah buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku standar yang biasa digunakan di sekolah-sekolah sebagai penunjang bidang studi tertentu.”

3. Buku Cerita Bergambar (Cergam)

Teknologi mempengaruhi munculnya teknik bercerita melalui digital (Digital Storytelling) Cerita digital (Digital Storytelling) seperti pada web ngomik.com dimana dapat membaca cerita bergambar di komputer dengan internet. Ada juga cerita bergambar dalam bentuk cetak atau bisa disebut dengan cerita bergambar (cergam). Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah jaringan (dikutip Maulid Alam Islami, 2010). Biasanya cergam dicetak dikertas dan dilengkapi teks. Cergam merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang dapat menarik perhatian orang lain, karena memiliki kelebihan yang mudah dipahami.

Kata cerita menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia memiliki arti tuturan yang membentangkan terjadinya suatu hal, karangan yang menyatakan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang. Sedangkan gambar artinya adalah dihiasi dengan gambar. Buku cerita bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Buku yang mempunyai gambar kartun yang berisikan kisah atau cerita yang berkisahkan kisah atau

cerita dimuat secara bersambung. Sedangkan menurut (Murti Bunanta,2010) buku cerita bergambar atau cergam dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar. Buku itu sendiri merupakan suatu media dalam menyampaikan informasi dan pesan.

Buku cerita bergambar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Bersifat rekaan atau fiksi yang artinya salah satu cerita itu bersifat tidak nyata atau karangan.
- b. Bersifat Naratif artinya suatu karangan itu menceritakan suatu kejadian atau peristiwa.
- c. Mempunyai tema, alur seting, penokohan.
- d. Bersifat fantasi atau khayalan. (Sri Kartini,2009)

Macam-macam buku cerita bergambar sebagai berikut:

- a. Legenda yaitu cerita asal usul suatu tempat atau daerah.
- b. Fabel atau cerita yang diperankan oleh binatang,tentang binatang.
- c. Mite yaitu cerita tentang legenda namun lebih menceritakan tentang dewa – dewi.
- d. Sage adalah cerita lama yang banyak menceritakan kejadian mistik.

Uraian diatas dapat dikaji bahwa buku cerita bergambar dapat dijadikan seperti sumber belajar bagi siswa dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan

pembelajaran namun cerita buku bergambar dapat diamplikasikan dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar bagi peserta didik.

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian diatas bahwa buku cerita bergambar adalah Gambar kartun yang berkisahkan kisah atau cerita dimuat secara bersambung yang dapat menjadi sumber penyampaian informasi atau pesan dengan ciri-ciri tertentu dapat di golongan menjadi beberapa jenis, sehingga buku cerita bergambar sangat cocok diamplikasikan untuk media belajar membaca bagi peserta didik.

4. Elemen Visual Buku

a. Layout

Layout menjadi hal yang penting karena mencakup elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung pesan yang dibawanya. Anggraini (2013, hlm. 74) menjelaskan dalam bukunya bahwa "sebuah desain yang baik harus mempunyai layout yang terpadu." Tujuan utama layout adalah untuk menyampaikan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif sehingga memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Buku yang berjudul "Layout Dasar dan Penerapannya" yang ditulis oleh Suriyanto Rustan, S.Sn (2009:0) Layout merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Kemudian dalam melayout terdapat beberapa prinsip-prinsip yang dapat

dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu layout yang baik.

b. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam 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.

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan (Witabora, 2012: 660).

Rohidi (1984:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang

disajikan. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi memperjelas teks ataupun kalimat dengan menggambarkan adegan dalam suatu cerita, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca.

Peran ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun peran ilustrasi sebagai berikut :

1) Menarik perhatian. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca

2) Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu itu. Tidak sedikit, dari berbagai hal yang tertuliskan dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang sederhana. Ilustrasi berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses semantik dengan menyediakan koneksi untuk elemen-elemen teks

dengan kata lain membawa kata-kata dan kalimat bersama dalam sebuah gambar.

3) Kehadiran ilustrasi dalam cerita menyebabkan teks akan terbaca secara berkala lalu perhatian akan terarahkan ke ilustrasi (membaca non-verbal) pada saat yang sama mencoba menemukan hubungan antara teks dan ilustrasi, selama proses ini kedua belahan otak terlibat menyimpan memori yang lebih dalam terhadap informasi yang baru masuk.

4) Memberikan gambaran visual yang ada dalam isi sebuah tulisan terkait cerita yang disampaikan dan mewakilinya dalam bentuk bergambar. Juga sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar. Karakteristik mendasar mengenai ilustrasi adalah memberikan informasi yang disajikan dalam bentuk tertulis lalu mewakilinya dengan gambaran visual yang representatif.

c. Tipografi

Desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai ‘visual language’, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita

gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif. Untuk membuat desain yang indah dan berkomunikasi, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Perencanaan suatu karya desain, dibuat dalam keberadaan elemen tipografi yang sudah harus selalu diperhitungkan karena dapat mempengaruhi susunan hirarki dan keseimbangan karya desain tersebut.

Anggraini (2013, hlm. 67) berpendapat dalam mengolah tipografi, berhubungan dengan pemilihan jenis huruf, dan ukuran huruf. Jenis huruf yang digunakan tidak lebih dari 3 jenis, karena jika terlalu banyak menggunakan jenis huruf pembaca akan kurang fokus dalam mencerna hasil desain, sebaiknya tebal tipis huruf serta variasi ukuran diatur agar memberikan kesan yang menarik. Sedangkan ukuran huruf yang digunakan sebaiknya tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, ukuran idealnya yaitu 8 sampai 12 point.

d. Warna

1) Sejarah Warna

Warna merupakan salah satu elemen pendukung yang diperlukan makhluk hidup. Selain manusia membutuhkan cahaya dan udara, sandang, papan dan pangan, rasa aman dan rasa cinta,

telah dibuktikan manusia tidak dapat jauh dari sensasi yang ditimbulkan oleh warna. Pada jaman pra sejarah ditemukan lukisan pada dinding gua dengan menggunakan material alam dalam membedakan warna suatu objek, dan seiring waktu manusia sudah mulai mengolah bahan sandang dengan warna yang berbeda-beda, selain menambah ukiran atau hiasan suatu objek alat rumah tangga atau senjata, penambahan warna juga turut membedakan status si pemilik.

Warna telah ditemukan dan dikembangkan oleh masing-masing budaya pada waktu yang bersamaan pula, sehingga tidak dapat kita menyimpulkan asal warna darimana, tetapi teori pencampuran warna yang tertulis secara khusus, ditulis oleh Leone Battista Alberti pada tahun 1435, juga ditemukan catatan Leonardo da Vinci mengenai pencampuran warna pada tahun 1490, merupakan teori yang dapat dikategorikan menjadi warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

Pencampuran serta penentuan warna kontras, warna semakin digemari menjelang abad 17, dimana sastrawan asal Jerman Johann Wolfgang von Goethe menulis buku *Theory of Colours* (1810) dan ahli kimia industrial asal Perancis, Michel Eugene Chevreul dengan *The Law of Simultaneous Color Contrast* (1839) merupakan acuan saat pemilihan bahan untuk bahan sandang. Tetapi teori pencampuran warna secara visual yang menimbulkan

kontroversi ditimbulkan oleh Isaac Newton pada abad ke 18, dan mulai dari saat itu pengolahan warna semakin meningkat.

2) Pengertian Warna

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya. Dalam bidang seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Warna dapat didefinisikan secara obyektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. (Sadjiman, 2005:9).

Menurut Bahari (2008:100), warna dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai wujud ekpresi atau daya ungkap rasa secara psikologis. Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya atau corak rupa seperti merah, biru, hijau dan lain-lain. Peran warna dalam seni rupa, sangat dominan yaitu dapat mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, maupun sebagai ekspresi atau makna simbolik.

Ilmu tentang warna disebut *chromatics*. Teori warna sudah dikembangkan oleh Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo da Vinci (1490). Teori warna mulai mendapat perhatian serius setelah

dikembangkan oleh Sir Isac Newton (1704). Pada awalnya teori warna dikembangkan dengan warna dasar merah, kuning dan biru (Red, Yellow, Blue atau RYB). Pencampuran warna dari warna dasar tersebut banyak dipakai oleh para pelukis, percetakan dan lain-lain.

3) Karakter Warna

- 1) Warna Panas: Keluarga merah atau jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat segar atau menyenangkan, merangsang dan bergairah.



Gambar 1.2. Warna panas dan Dingin
(Dari Google 2020)

- 2) Warna Dingin : Kelompok biru atau hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua makin gelap arahnya makin tenggelam dan depresi. Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau mundur. Sebaliknya warna hangat terutama

merah akan terasa seolah-olah maju dekat ke mata, memberikan kesan jarak yang lebih pendek.

Sean Adams (seperti dikutip Ramanda, 2011) menjelaskan beberapa sifat dan kesan yang ditimbulkan oleh warna, yaitu sebagai berikut:

- a) Merah: Hasrat, amarah, perhentian, perkelahian, cinta dan darah.
- b) Kuning: Kegembiraan, kecerdasan, peringatan, pengecut dan muda.
- c) Hijau: Kesuburan, uang, kesehatan, kesuksesan, pertumbuhan.
- d) Putih: Kesempurnaan, kesucian, pernikahan, bersih, kebaikan.
- e) Biru: Pengetahuan, nyaman, tenang, damai dan dingin.
- f) Hitam: Ketakutan, negatif, kematian, kejahatan, kerahasiaan.
- g) Ungu: Mewah, kebijaksanaan, kerohanian, imajinasi.
- h) Jingga: Kreatifitas, kehidupan, unik, energi.
- i) Abu-abu: Netral, tidak berpihak, bimbang, ragu-ragu, samar.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan model penelitian kualitatif deskriptif yang memanfaatkan sumber data kualitatif. Model penelitian ini diharapkan mampu mengungkap data penelitian secara empiris di lapangan yang diperkuat dari pustaka yang mendukung. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang

digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, lebih bergantung pada dirinya sendiri sebagai alat pengumpulan data.

Karakteristik metode penelitian kualitatif deskriptif antara lain; proses, interaksi, pemahaman, kompleksitas dan manusia. Sehingga data yang disampaikan dengan cara dan bentuk verbal yang lebih menekankan pemahaman kontekstual bukan data yang berisi perhitungan angka-angka dan ukuran pasti. Bentuk data yang diperoleh umumnya berbentuk narasi dan gambar-gambar. Data diperoleh dari wawancara langsung dari pihak terkait, melalui hasil observasi dan berbagai metode lain.

2. Lokasi Penelitian

Buku cerita bergambar Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta, terbitan PT. Gramedia Pustaka Utama pada Tahun 2012.

3. Sumber Data

Sumber data diperoleh dari beberapa sumber yaitu pustaka dan dokumen. Berikut penjelasan mengenai keduanya :

a. Pustaka

Pustaka sangat besar peranannya guna memperoleh data yang terkait dengan penelitian. Pustaka dalam penelitian ini ialah :

- 1) Buku Jurnal Ajar Penegtahuan Warna karya Liesbeth Aritonang
- 2) Semiotika karya Andi Rachmawati Syarif

- 3) Penggunaan Warna Maskulin dan Feminin Pada Hadiah Ulang Tahun Anak-anak Jepang karya Ranny Rastati, FIB UI, 2008.

b. Dokumen

Merupakan dokumen pribadi yang dimiliki oleh Geovani yang dapat memberikan informasi dan mendukung penelitian yang valid.

Sumber data berupa karya digital dan cetakan buku cergam.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi dan Pustaka

Kegiatan observasi bisa disebut juga sebagai studi lapangan. Observasi atau teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung ini akan ditujukan pada obyek penelitian yaitu buku cerita bergambar Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta. Tujuan meneliti buku cergam adalah untuk mengetahui warna apa saja dan makna warna yang ada di buku cergam tersebut.

Kegiatan mengumpulkan data melalui studi pustaka diharapkan dapat memperoleh data yang tidak hanya diketahui secara umum, namun juga data yang lebih rinci. Dalam penelitian ini buku pustaka yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah Buku Jurnal Ajar Penegtahuan Warna karya Liesbeth Aritonang, Semiotika karya Andi Rachmawati Syarif, Penggunaan Warna Maskulin dan Feminin Pada Hadiah Ulang Tahun Anak-anak Jepang karya Ranny Rastati, FIB UI, 2008. Melalui studi pustaka ini akan didapatkan gambaran tentang penjelasan pemilihan warna.

b. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015:329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar dan karya-karya monumental, yang semua itu memberikan informasi bagi proses penelitian serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

5. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. (Sugiyono, 2012:89).

Sedangkan menurut Miles dan Huberman, terdapat tiga teknik analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis proses selektif, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi data dari catatan lapangan. Peneliti melakukan pengumpulan data dari catatan

observasi, studi literatur dan dokumentasi dari objek yang diteliti yakni buku cergam Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan komponen kedua dalam analisis data. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data yakni berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), maupun gambar berupa desain dan ide pemikiran. Peneliti melakukan penyajian data dengan menjabarkan pokok permasalahan berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan dari penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam analisis data. Penarikan kesimpulan adalah hasil analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan. Warna dalam penelitian ini dapat disimpulkan warna apa saja dan makna warna yang ada di dalam buku cergam Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini berisi pembahasan masalah yang diuraikan secara rinci melalui landasan pemikiran alamiah dan disusun sesuai dengan aturan metode penulisan, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan analisis data.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Bab ini berisi tentang data hasil observasi atau survey lapangan yang berkaitan mengenai objek yang akan dianalisa berkaitan dengan judul, rumusan masalah dan metode penelitian yang akan dilakukan.

BAB III WARNA DALAM BUKU CERGAM “PINDAHNYA KERATON KARTASURA KE KERATON SURAKARTA”

Bab ini berisi tentang laporan hasil penelitian yang memuat tentang warna apa saja yang terdapat dalam buku cergam Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta.

BAB IV MAKNA DALAM BUKU CERGAM “PINDAHNYA KERATON KARTASURA KE KERATON SURAKARTA”

Bab ini berisi tentang laporan hasil penelitian yang memuat tentang makna warna yang terdapat dalam buku cergam Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi dari buku-buku dan artikel di internet.

DAFTAR ISTILAH

Berisi tentang istilah yang ada pada skripsi.