

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Komik merupakan sebuah cerita yang disampaikan dengan ilustrasi gambar. Dengan kata lain, komik adalah sebuah cerita bergambar. Gambar-gambar tersebut berfungsi sebagai media pendeskripsian cerita sehingga pembaca bukan hanya sekadar membayangkan tentang karakter tokoh dan lokasi yang menjadi latar belakang cerita tersebut. Mereka bisa melihat bentuk fisik sang tokoh bahkan ekspresi sang tokoh dalam komik ketika bicara. Gambar yang menarik inilah yang membuat orang tergelak-gelak dengan komik. Kehadiran komik dalam ranah komunikasi dan seni visual sudah bukan menjadi hal yang asing. Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti. Kekuatan komik terletak antara teks dan gambar mengenai alur cerita.

Menurut Maharsi (2011:7) komik merupakan gambar membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Teks yang digunakan dalam komik berbentuk dialog, menceritakan dialog antara tokoh satu dengan yang lain ketika bertarung, kata yang terang dalam dialog komik menggunakan bahasa informal akan tetapi unsur bahasa Indonesia tetap digunakan jenis kata dalam kata bahasa Indonesia

diantaranya adalah kata benda, kata sifat, kata kerja, kata numeralia. Jenis kata tersebut dapat dibentuk dari kata dasar yang mendapat afiks (imbuhan).

Afiks adalah suatu bentuk linguistik yang keberadaannya hanya untuk melekatkan diri pada bentuk-bentuk lain sehingga mampu menimbulkan makna baru terhadap bentuk-bentuk yang dilekatinya tadi (Rohmadi dkk., 2009:42). Afiks dibedakan atas prefik (awalan), infiks (sisipan), sufiks (akhiran), dan simufiks (imbuhan gabung). Dari sekian afiks tersebut prefiks adalah afiks yang paling sering digunakan di dalam komik *slam dunk vol -14*. Macam-macam prefiks menurut Rohmadi dkk., (2009:46-48) dibedakan menjadi beberapa macam, prefik itu antara lain *me-, ber-, di-, pe-, per-, ke-, se-, dan ter-* mempelajari proses pembentukan kata-kata dan metode pembubuhan afiks merupakan kunci untuk memahami makna kata-kata turunan dan belajar membaca teks bahasa.

Sebagian besar kata yang terdapat dalam sebuah komik indonesia berafiks. Jika seseorang mengerti makna kata dasar ia dapat mengerti makna sebagian besar kata yang berasal (diturunkan) dari kata dasar itu dengan menggunakan kaidah kata umum untuk masing-masing jenis afiks. Proses pembubuhan afiks ialah proses merangkaikan imbuhan pada kata dasar untuk menerbitkan perkataan yang berlainan makna serta fungsi barunya.

Kisah cerita Slam dunk banyak menggunakan prefiks, seperti kata *berlari, melangkah, terjatuh, pemain,* atau awalan lainnya. Sehingga memudahkan pembaca untuk memahami kisah slam dunk. Berdasarkan alasan di atas maka dalam penelitian ini mengkaji pemakaian prefiks yang ada dalam komik serial *Slam Dunk* vol -14 dengan permasalahan ini dipilih “Pemakaian Prefiks pada komik serial *Slam Dunk* vol -14”.

#### **B. Pembatasan Masalah**

Dalam suatu penelitian perlu adanya pembatasan. Pembatasan masalah ini akan memudahkan dalam membantu penelitian terutama dalam menganalisis prefiks. Dalam penelitian ini mengkhususkan pada prefiks pada komik serial *Slam Dunk* Vol -14

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas ada dua masalah yang perlu dikaji.

1. Bagaimana fungsi prefiks pada komik serial *Slam Dunk* Vol -14?
2. Bagaimana nosi prefiks pada komik serial *Slam Dunk* Vol -14?

#### **D. Tujuan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut ada dua tujuan penelitian yang akan dicapai.

1. Mendeskripsikan fungsi prefiks pada komik serial *Slam Dunk* Vol - 14.
2. Mendeskripsikan nosi prefiks pada komik serial *Slam Dunk* Vol -14

#### **E. Manfaat Penelitian**

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

##### **a. Manfaat Teoretis**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti dan pembaca dalam bidang linguistik khususnya mengenai fungsi dan makna prefiks yang terdapat dalam komik "*Slam Dunk*" vol -14.

##### **b. Manfaat Praktis**

Dilihat dari segi praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi pengetahuan dalam bidang linguistik, khususnya prefiks dalam komik sehingga dapat dibedakan fungsi dan makna dari masing-masing prefiks.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan sangatlah penting. Artinya dengan adanya sistematika penulisan, peneliti dapat memberikan gambaran yang

jelas mengenai langkah-langkah dalam penulisan laporan penelitian.

Penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab yaitu sebagai berikut:

Bab I, berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang permasalahan penelitian, perumusan masalah dalam penelitian, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian, manfaat penelitian dan sistematika.

Bab II, tinjauan pustaka berisi tentang kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir.

Bab III, metode penelitian yang meliputi tempat atau waktu penelitian, jenis dan strategi penelitian, objek penelitian, data dan sumber data, tehnik pengumpulan data, keabsahan data, tehnik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV, hasil pembahasan yang berisi deskripsi lokasi penelitian, deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan, dan temuan studi yang dihubungkan dengan kajian teori.

Bab V merupakan bab akhir atau penutup yang terdiri atas simpulan dan saran. Bagian akhir pada skripsi ini disertakan daftar pustaka serta lampiran-lampiran