

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah hal yang tidak bisa dihindarkan oleh setiap manusia. Saat berkomunikasi ada hal yang terpenting yaitu media. Melalui media semua informasi bisa sampai kepada masyarakat. Masyarakat di zaman modern ini mengenal media, baik itu media cetak, tulis, atau pun elektronik.

Saat berkomunikasi secara tidak langsung akan terjadi proses interaksi antara penutur dengan mitra tuturnya. Ini bisa terjadi pada informasi lisan atau pun non lisan. Informasi non lisan bisa terjadi pada sebuah wacana. Proses interaksi dalam sebuah wacana terjadi pada jurnalis (penulis berita) dengan pembacanya. Hal tersebut dikarenakan informasi yang disampaikan oleh penulis berita adalah hasil gagasan-gagasannya dan mengandung makna tersendiri. Selain media berfungsi untuk menyampaikan informasi media bisa dijadikan sebagai sarana hiburan. Fungsi media sebagai hiburan bisa dilihat banyak karya yang diciptakan oleh orang-orang melalui karikatur, komik, atau pun animasi.

Seiring dengan perkembangan zaman, media tersebut dijadikan wadah sebagai bahan untuk menyampaikan kritikan. Kini orang menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan aspirasinya. Tidak hanya melakukan demonstrasi di jalan dan membuat tulisan-tulisan, akan tetapi orang banyak menggunakan media berupa media bergambar. Berkembangnya zaman sekarang media bergambar tidak hanya digunakan sebagai hiburan bagi anak-anak, tetapi bertambah fungsinya untuk beropini dengan situasi yang mereka hadapi. Melalui media tersebut, karikatur menggunakan kreativitas dengan menambahkan gambar-gambar yang mendukung dengan apa yang coba diutarakan. Walaupun menggunakan kata-kata yang minim, karikatur mencoba menggunakan kata-kata yang padat, tidak berbelit-belit dan jelas bagi pembacanya.

Banyak orang beropini mengenai masalah sosial, politik, pendidikan, ekonomi, dan lain-lain. Dalam memaknai sebuah media bergambar tidak hanya melihat apa yang terdapat pada gambar tersebut. Media bergambar tersebut dibuat bisa dihubungkan dengan kondisi atau pun situasi yang sedang diperbincangkan pada masyarakat disuatu wilayah.

Banyak media bergambar yang digunakan sebagai ruang beropini antara lain seperti kartun, karikatur, komik, dan anekdot. Melalui pendapat para penulis menyampaikan pesan dengan cara tersirat maupun tersurat kepada pembacanya. Makna tersebut harus diketahui oleh pembaca dengan berbekal pengetahuan yang dimilikinya. Pembaca yang baik harus bisa menghubungkan kritikan tersebut dengan yang dimaksudkan oleh kritikus dengan situasi yang ada. Setiap makna pula pastilah mempunyai acuan agar dapat dimengerti.

Wacana humor biasanya terbentuk oleh sebuah kata yang tidak semestinya. Unsur bahasa yang digunakan tidak menggunakan kaidah kebakuan. Inilah yang membuat seseorang tidak jenuh membacanya karena menimbulkan hal yang menarik. Banyak wacana humor menimbulkan gelak tawa bagi pembacanya.

Kritikan dapat dilihat melalui media cetak atau media elektronik. Kurikulum 2013 mengajarkan siswa dalam memberikan kritikan. Ini tertuang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu teks anekdot. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan seorang siswa untuk meberikan kritikan yang baik dan santun. Seorang yang berpendidikan harus bisa berbahasa yang baik dan santun. Bahkan dalam memberikan ktirikan sekalipun.

Penelitian ini memilih situs *Ngomikmaks* untuk dijadikan sebagai sumber penelitian. Hal ini dikarenakan situs tersebut memuat berbagai tema bukan hanya terfokus pada tema tertentu. Hal lain yang melatarbelakangi peneliti adalah topik yang dipilih pada situs tersebut lebih kekinian.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya.

1. Bagaimana makna referensial pada situs *Ngomikmaks*?
2. Bagaimana deskripsi gambar kritik pada situs *Ngomikmaks*?

3. Bagaimana relevansi makna referensial dan gambar kritik sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia di SMA?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah.

1. Mendeskripsikan makna referensial pada situs *Ngomikmaks*.
2. Mengetahui deskripsi gambar kritik pada situs *Ngomikmaks*.
3. Mengetahui relevansi makna referensial dan gambar kritik sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini .

1. Manfaat Teoritis
 - a. Pengembangan keilmuan dibidang semantik atau wacana.
 - b. Menambah khasanah kajian ilmiah dalam pengembangan bahan ajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pembaca

Manfaat penelitian ini bagi pembaca menambah pengetahuannya khususnya dalam memahami sebuah makna dalam sebuah wacana.
 - b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini sebagai bahan untuk meningkatkan kualitas etika mengkritik.
 - c. Bagi Guru Bahasa Indonesia

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar bahasa Indonesia sesuai Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan penelitian ini.