

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu sarana yang digunakan oleh masyarakat sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan makna dan pesan pada orang lain. Wujud bahasa dalam kehidupan sehari-hari dapat berupa lisan maupun tertulis. Bahasa dapat digunakan oleh seorang pengarang untuk menulis sebuah cerpen, novel, naskah drama, maupun lagu anak-anak. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang diciptakan oleh alat ucap manusia sebagai sarana untuk mengungkapkan ide-ide atau konsep yang ada dalam diri manusia. Dalam kehidupannya, manusia selalu menggunakan simbol atau lambang yang salah satunya merupakan satuan-satuan bahasa selain kata-kata (Chaer, 2007: 39).

Bahasa juga bersifat dinamis. Artinya bahasa selalu mengalami perkembangan. Saat ini banyak istilah-istilah baru dalam dunia kebahasaan, baik yang merupakan serapan dari bahasa asing atau pembentukan istilah seperti onomatope dan mimesis. Onomatope dan mimesis atau onomatopoeia berasal dari bahasa Yunani yang merupakan gabungan dua kata yakni *onoma* yang artinya 'nama' dan *poieo* yang berarti yang berarti 'membuat' sehingga dapat diartikan pembuatan nama atau menamai sebagaimana bunyinya. Begitu juga dengan Mimesis atau mimetic yang samasama berasal dari bahasa Yunani, yakni "*mīmeisthai*" dan "*mimos*" yang masing-masing memiliki arti "meniru" dan "imitator, aktor". Mimesis adalah sesuatu yang bukan berupa suara, atau tidak berhubungan dengan indra pendengaran, namun diubah lalu diekspresikan dengan merujuk kepada indra

pendengaran. Dengan kata lain, Mimesis merupakan kata yang mendeskripsikan suatu keadaan yang dirasakan melalui indra penglihatan, peraba, dan perasa. (Pramudita, 2020:4). Onomatope dan mimesis pun menggambarkan situasi atau gambaran yang terjadi tanpa penjelasan yang rumit dan panjang agar pembaca mudah mengerti akan suatu kondisi yang sedang terjadi. Peniruan bunyi tersebut tidak hanya mencakup suara hewan, manusia atau suara lainnya yang dapat didengar saja namun juga suara yang menggambarkan benda bergerak, benturan, maupun perasaan atau emosi manusia (Pratama, dkk, 2019:335). Onomatope dan mimesis juga ditemukan pada komik, novel, dan webtoon.

Lagu menjadi media paling populer untuk belajar bahasa sejak usia dini karena struktur bahasa yang repetitif dan bervariasi memberikan masukan bahasa yang kaya bagi para pembelajar. Selain itu, karakteristik anak usia dini yang gemar menyanyi membuat mereka bersemangat dalam belajar bahasa meskipun lagu tersebut diputar berkali-kali dalam sehari (Dzanic dan Pejic, 2016:40). Manfaat mendengarkan lagu untuk belajar bahasa mendorong sebagian besar orang tua di Indonesia untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak mereka melalui beberapa lagu atau lagu anak.

Lagu anak-anak adalah salah satu bentuk ekspresi seni yang populer di berbagai budaya, termasuk Korea. Lagu-lagu anak-anak memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa, emosi, kognitif, dan sosial anak-anak. Media lagu sangat berpengaruh pada daya kreatif anak-anak maupun orang dewasa. Dalam konteks bahasa, lagu anak-anak sering mengandung elemen-elemen linguistik yang khas, seperti onomatope dan mimesis. Contoh onomatope dan mimesis dalam bahasa Indonesia, yaitu : ‘Guk-guk’ dan ‘hiks hiks’. ‘Guk-guk’ merupakan tiruan suara

anjing menggonggong, sedangkan ‘hiks hiks’ adalah tiruan suara menangis (KBBI). Sedangkan, contoh onomatope dan mimesis di bahasa Korea *meong-meong* (멍멍) yang merupakan onomatope dan mimesis dari suara anjing menggonggong dan *kkokkodaekkkokko* (꼬꼬댁꼬꼬댁) yang merupakan tiruan suara ayam menangis. (*Pyojunggeodaesajeon* Standard Korean Language Dictionary). Salah satu contoh bentuk mimesis yakni bentuk tiruan suara dari rasa nyeri yang dialami seseorang atau biasanya penggambaran keadaan dimana seseorang tersetrum atau tersambar listrik, dalam Bahasa Korea dituliskan *jjiritjjirit* (찌릿찌릿) (Pramudita, 2020:3). Meskipun onomatope dan mimesis adalah tiruan langsung dari suara, hal itu bukan tiruan yang sederhana, tetapi dibuat melalui prosedur pengkodean masing-masing bahasa. Oleh karena itu, walaupun bunyi yang sama ditiru, setiap bahasa akan memiliki onomatope dan mimesisnya masing-masing.

Lagu anak-anak biasanya mengandung makna dan tujuan tertentu yang bersifat mendidik. Oleh karena itu, lagu yang diciptakan untuk anak-anak dibuat semenarik mungkin dan menyenangkan, mudah dipahami, serta mudah dihapal oleh anak. Menggunakan onomatope atau tiruan bunyi dalam lagu anak-anak merupakan salah satu cara yang unik dari pencipta lagu agar anak merasa tertarik dengan lagu yang dinyanyikan sehingga anak lebih cepat mengenal bunyi (Khairunnisa dkk, 2017:3). Meskipun onomatope dan mimesis banyak terdapat dalam lagu anak-anak berbahasa Korea, penelitian ilmiah yang terfokus pada topik ini masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan onomatope dan mimesis dalam lagu anak-anak dapat mempengaruhi pemahaman bahasa dan perkembangan pembelajaran bahasa Korea siswa tingkat dasar. Pemaknaan onomatope dan mimesis dalam lagu anak-anak bahasa Korea penting

untuk dilakukan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa yang sedang mempelajari bahasa Korea. Hal ini dikarenakan kata-kata yang digunakan dalam lagu anak-anak cukup sederhana, sehingga memudahkan para siswa atau pembelajar bahasa Korea ketika mempelajari bahasa ini. Namun, keberadaan onomatope dan mimesis dalam lagu-lagu anak berbahasa Korea terkadang bisa menimbulkan kesulitan bagi pembelajar, sehingga penting untuk memperdalam pemahaman mengenai penggunaan onomatope dan mimesis dalam konteks lagu anak-anak (Ying Pei, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Onomatope dan Mimesis Dalam Lagu Anak-Anak Berbahasa Korea”. Penelitian ini akan difokuskan pada lagu-lagu yang diunggah di akun YouTube “하늘이와 바다의 신나는 율동 동요” atau yang dalam Bahasa Inggris dikenal sebagai “SkySea.TV”. Dalam akun SkySea.TV video yang ditampilkan adalah video lagu-lagu dan sajak anak-anak berbahasa Korea. Akun ini didirikan pada tahun 2014 dan telah memuat sekitar 97 video, mencakup lagu-lagu anak-anak yang telah ditonton lebih dari 400 juta kali. Kriteria penelitian ini merinci pada pemilihan lagu berdasarkan jumlah penonton tertinggi, khususnya yang memiliki unsur onomatope dan mimesis.

**Tabel 1.1 Video Lagu Anak SkySea.TV**

No	Judul	Jumlah Tayang*
1	<i>Jageun Dongmulwon</i> (작은 동물원)	11 Juta
2	<i>Gichasong</i> (기차송)	8,4 Juta
3	<i>Yuchiwone Gabnida</i> (유치원에 갑니다)	4,1 Juta
4	<i>Santokki</i> (산토끼)	3,7 Juta
5	<i>Millimeuro</i> (밀리미터로)	2,5 Juta
6	<i>Ing Ing Ing</i> (잉잉잉)	3,1 Juta

\*per 27 Januari 2024

7	<i>Dalmeun Gosi Ittdaeyo</i> (답은 곳이 있대요)	8,3 Juta
8	<i>Supsogeui Habchang</i> (숲속의 합창)	1,9 Juta
9	<i>Origa Yeoseot</i> (오리가 여섯)	1, 2 Juta
10	<i>Bom Baram</i> (봄바람)	1, 8 Juta

(Sumber: Youtube/skysea.tv)

Lagu ini dipilih untuk diteliti karena apabila total tayang yang ada di dalam video dijumlahkan, mencapai lebih dari 20 juta kali tayang. Selain banyaknya jumlah tayang, lagu ini juga memiliki unsur onomatope dan mimesis dalam liriknya. Pemilihan lagu-lagu di atas ini bertujuan untuk mendalami pengaruh dan daya tarik lagu anak-anak yang mengandung unsur onomatope dan mimesis serta mendapatkan wawasan lebih lanjut melalui analisis pada platform "SkySea.TV."

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penulis telah memperoleh pemahaman mendalam tentang konteks dan isu-isu terkait yang menjadi fokus penelitian. Dalam rangka mengarahkan dan mengkonsolidasikan fokus penelitian, penulis merumuskan dengan seksama pokok masalah yang akan menjadi inti dari penelitian ini. Rumusan masalah yang telah dihasilkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk onomatope dan mimesis dalam lagu anak-anak berbahasa Korea?
2. Bagaimanakah fungsi onomatope dan mimesis dalam lagu anak-anak berbahasa Korea?
3. Bagaimanakah makna onomatope dan mimesis dalam lagu anak-anak berbahasa Korea?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Tujuan-tujuan ini dirancang dengan sengaja untuk memberikan arah yang jelas dan menyeluruh bagi penelitian ini. Berikut adalah gambaran lebih rinci tentang tujuan-tujuan tersebut:

1. Untuk mengetahui bentuk onomatope dan mimesis dalam lagu anak-anak berbahasa Korea.
2. Untuk mengetahui fungsi onomatope dan mimesis dalam lagu anak-anak berbahasa Korea.
3. Untuk mengetahui makna onomatope dan mimesis dalam lagu anak-anak berbahasa Korea.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat praktis yaitu untuk mengedukasi dan meningkatkan cara pandang penulis tentang onomatopoeia dalam lagu anak-anak Korea dan memberikan informasi, kontribusi dan literatur tentang onomatopoeia kepada seluruh mahasiswa Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Korea.
2. Kegunaan teoretis, yaitu sebagai referensi dan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan onomatopoeia.

### 1.5 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang mengkaji masalah tanpa merencanakan atau merancang dengan menggunakan metode statistik. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk memperoleh informasi yang sistematis, berdasarkan fakta dan akurat tentang fakta dan karakteristik penduduk suatu wilayah (Suryabrata, 2002:18).

Penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, akurat mengenai fakta-fakta, dan sifat-sifat populasi daerah tertentu (Suryana, 2010:18). Riset kepustakaan atau studi pustaka menurut Zed (2008:3) adalah serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat serta mengolah bahan penelitian.

### **1.6 Sistematika Penyajian**

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab yaitu sebagai berikut.

**BAB I Pendahuluan.** Bab ini berisi uraian yang menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data yang digunakan, serta sistematika penyajian yang digunakan dalam penelitian ini.

**BAB II Landasan Teori.** Bab ini berisi tinjauan pustaka dari hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan objek penelitian serta teori mengenai makna, onomatope dan mimesis, bentuk onomatope dan mimesis, jenis onomatope dan mimesis, musik,

**BAB III Analisis dan Pembahasan.** Bab ini terdiri dari beberapa lagu anak-anak, hasil analisa dari penulis dari data yang telah dikumpulkan dari lagu anak-anak berbahasa Korea.

BAB IV Simpulan dan Saran. Bab ini merupakan kesimpulan dari pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis di bab sebelumnya dan saran untuk penelitian berikutnya

