

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan bantuan orang lain, pasti memiliki berbagai macam cara dalam berkomunikasi dengan satu sama lain antar sesama manusia. Melalui media bahasa, komunikasi atau kegiatan penyampaian pesan dapat terpenuhi dengan baik. Melalui bahasa kita dapat mengerti dan memahami orang lain. Menurut Kridalaksana, bahasa adalah sebuah sistem tanda. Tanda adalah hal atau benda yang mewakili sesuatu, atau hal yang menimbulkan reaksi yang sama apabila orang menanggapi, melihat, mendengar, dan sebagainya apa yang diwakilinya itu (Kridalaksana, 2009:4). Dengan kata lain, bahasa itu berkaitan dengan segala aspek kehidupan dan alam sekitar masyarakat yang memakainya.

Melalui bahasa, manusia dapat mengungkapkan pemikiran-pemikirannya mengenai segala sesuatu yang dirasakan, dialami, maupun bereaksi dengan lingkungan di sekelilingnya. Manusia berusaha melukiskan bentuk-bentuk bunyi atau suara di sekitarnya, dengan meniru dan menciptakan kata-kata berdasarkan tiruan bunyi atau suara yang mereka dengar maupun mereka lihat. Seorang filsuf dan ahli sastra bernama Joann Gottfried (1772) mendefinisikan sebagai sebuah alat komunikasi dan interaksi yang pasti digunakan oleh setiap kelompok masyarakat, bahasa tidaklah muncul begitu saja karena bahasa berawal dari usaha manusia yang selalu berfikir.

Para ahli memperdebatkan proses kemunculan bahasa. Teori bahasa muncul bersamaan dengan itu. Teori *Poohpooh*, juga dikenal sebagai "Teori Interjeksi", yang dikemukakan oleh Whitney, menyatakan bahwa sangat logis bagi orang primitif yang

tidak banyak belajar untuk berkomunikasi menggunakan intuisi mereka daripada menggunakan bahasa. Karena manusia mengalami perasaan seperti ketakutan, kegembiraan, dan sebagainya, mereka akan mengeluarkan bunyi dan ujaran tertentu untuk mengungkapkan perasaan mereka, dan orang lain akan meniru ujaran tersebut. Kridalaksana menyatakan bahwa suara manusia dapat menghasilkan kata-kata seperti alam, suatu benda, dan sebagainya. Contoh bunyi yang dimaksud adalah seperti dengung, berkokok, deru, aum, cicit (Kridalaksana, 1983:116).

Menurut teori-teori yang mereka kemukakan pada intinya mengarah pada sebuah ciri, sifat, dan fungsi yang hampir sama, yakni bermula dari sesuatu dan perilaku yang sangat sederhana sehingga kemudian digunakan sebagai bentuk panggilan atau petunjuk terhadap sesuatu. Berdasarkan teori yang dijabarkan oleh para ahli Bahasa tersebut, sebuah teori yang menarik untuk dibahas adalah teori Onomatope dan Mimesis tentang formasi kata yang meniru atau melukiskan bunyi. Kehidupan sehari-hari, seperti berbicara atau bertukar pesan, melihat penggunaan onomatope dan mimesis ini. Korea adalah salah satu negara yang paling banyak menggunakan mimesis dan onomatope.

Onomatope atau *Onomatopoeia* berasal dari bahasa Yunani yang merupakan gabungan dua kata yakni *onoma* berarti 'nama' dan *poieo* yang berarti 'membuat'. Sehingga dapat diartikan pembuatan nama atau menamai sebagaimana bunyinya. Chaewan (2006) berpendapat bahwa, onomatope merupakan ekspresi atas sebuah suara yang dihasilkan oleh alam atau buatan manusia.

Adapun juga menurut teori bow-bow atau teori Onomatopetik yang dikemukakan oleh Max Müller bahwa dalam usaha manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi, mereka mencoba untuk meniru bunyi yang dihasilkan suatu objek,

kemudian objek tersebut diberi nama sesuai dengan bunyi yang dihasilkan oleh objek itu sendiri. Ogata (2006:3) mendefinisikan onomatope merupakan imitasi bunyi yang menggambarkan suara hewan atau fenomena alam. Lalu adapun Sugahara (2001:1), berpendapat bahwa onomatope adalah spesial ekspresi bahasa karena bentuk fonologisnya terlihat lebih tepat terkait dengan artinya. Jadi, dari berbagai teori yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa konsep onomatope memegang peranan yang penting dalam ekspresi suara dalam bahasa dan komunikasi manusia. Onomatope dapat didefinisikan sebagai kata buatan, kata yang dibuat manusia untuk mendeskripsikan suara atau bunyi dari, perbuatan manusia, makhluk hidup atau keadaan alam.

Sama dengan halnya dengan onomatope, mimesis atau *mimetic* berasal dari bahasa Yunani yakni *mīmeisthai* yang berarti ‘meniru’ dan *mimos* yang berarti ‘imitator; actor’. Mimesis merupakan salah satu wacana yang ditinggalkan Plato dan Aristoteles sejak masa keemasan filsafat Yunani Kuno. Menurut teori Lee (2007) menjelaskan bahwa mimesis adalah kategori kata yang digunakan untuk mengungkapkan peniruan tindakan, keadaan, atau situasi benda dan gerakan hidup atau mati. Dengan kata lain, mimesis merupakan kata yang mendeskripsikan suatu keadaan yang dirasakan melalui indra penglihatan, peraba, dan perasa yang tidak berhubungan dengan indra pendengaran namun diubah lalu diekspresikan dengan merujuk kepada indra pendengaran.

Onomatope dan mimesis dapat meningkatkan efek ekspresi dan membuat bahasa lebih hidup. Ini juga dapat membantu menjelaskan situasi dan atmosfer sebuah kalimat. Onomatope dan mimesis sering digunakan dalam komik Bahasa Korea. Korea Selatan adalah salah satu negara terdepan dalam kemajuan teknologi dan

perkembangan internet. Karya sastra Korea banyak diadaptasi ke dalam bentuk digital selama era digital dan perkembangan internet yang terus berkembang. Salah satu karya sastra Korea yang paling banyak diadaptasi ke dalam bentuk digital adalah buku komik. Banyak jenis kartun digital muncul pada akhir tahun 1990-an karena popularitas internet (Lee, Choi, dan Kim, 2015:980). Komik yang diadaptasi ke dalam bentuk digital ini disebut *webtoon*. *Webtoon*, sebuah gabungan dari kata "web" dan "cartoon", adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan komik yang diubah ke dalam bentuk digital ini. Istilah ini muncul ketika Korea Selatan memulai publikasi komik secara online (Jang dan Song, 2017:174).

Berbeda dengan komik dalam bentuk fisik, *webtoon* memanfaatkan teknologi dan basis layar sentuh pada tablet dan ponsel dengan cara membaca *webtoon* adalah mendorong layar secara vertikal dari atas ke bawah, berbeda dengan cara ketika membaca komik berbentuk buku. *Webtoon* saat ini dapat diakses melalui aplikasi *mobile* dan situs web. *Webtoon* semakin populer di kalangan pembaca di seluruh dunia, termasuk di Korea Selatan, karena kombinasi yang luar biasa antara seni visual dan narasi teks.

Onomatope dan mimesis akan sering dijumpai oleh pembaca *webtoon*. Salah satu contoh onomatope yang sudah lazim di dengar yakni suara anjing menyalak dalam bahasa Indonesia berbunyi *guk-guk* dan dalam bahasa Korea yaitu '*mông-mông*' (멍멍), ataupun bunyi saat seseorang memukul suatu benda dengan keras biasanya dalam *webtoon* bahasa Indonesia diimitasikan dengan *brak! brak!* dan dalam bahasa korea '*kwang! kwang!*' (광! 광!).



Gambar 1.1 Contoh onomatope saat sesuatu memukul dengan keras
Sumber: series.naver.com

Salah satu contoh jenis mimesis yakni tiruan bunyi dari tindakan yang mengelus-elus atau mengusap-usap sesuatu, dalam bahasa Korea diekspresikan dengan *'ssüdam-ssüdam'* (쓰담쓰담). Jenis tiruan bunyi dari suatu benda yang tertekuk atau remuk, dalam bahasa Korea dituliskan *'kkugit'* (꾸깃).



Gambar 1.2 Contoh mimesis saat sesuatu kertas yang tertekuk
Sumber: series.naver.com

Dalam konteks ini, salah satu karya yang ada di *webtoon* yaitu *'hwait'ü püllödü'* (화이트 블러드) atau *White Blood* karya Lina Lim menarik perhatian karena penggunaan yang kreatif dan luwes dari onomatope dan mimesis dalam membawa

cerita hidup secara visual dan auditif. Karya ini banyak diminati pembaca dengan rating mencapai 9.9 dari 10. Pemilihan *webtoon* ini sebagai fokus penelitian merupakan respons terhadap pergeseran tren literasi digital dan apresiasi terhadap ekspresi seni dalam medium *webtoon* yang semakin menonjol di Korea dan di seluruh dunia.

Terdapat beberapa alasan dalam pengambilan *webtoon* ‘*hwait’ü püllödü*’ (화이트 블러드) sebagai objek penelitian. Alasan pertama adalah karena terdapat banyak onomatope dan mimesis dalam *webtoon* ini yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenai bentuk onomatope dan mimesis dalam Bahasa Korea. Alasan kedua peneliti belum menemukan penelitian yang menggunakan *webtoon* ‘*hwait’ü püllödü*’ (화이트 블러드) sebagai objek penelitian, sehingga peneliti tertarik menggunakan *webtoon* tersebut sebagai objek dalam penelitian ini. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mempelajari bentuk-bentuk serta makna onomatope dan mimesis yang terdapat dalam *webtoon*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengangkat pembahasan mengenai onomatope dan mimesis dalam bahasa Korea serta serta maknanya dengan memfokuskan sumber utama yaitu dalam cerita *webtoon* ‘*hwait’ü püllödü*’ (화이트 블러드) atau *White Blood* karya Lina Lim sebagai tema karya proposal penulis. Penulis memberi judul proposal ini “Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Pada *Webtoon White Blood* Karya Lina Lim”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tujuan penulisan diatas maka penulis ingin memfokuskan pada jenis onomatope dan mimesis. Adapun masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana klasifikasi bentuk onomatope dan makna onomatope dalam cerita *Webtoon White Blood* (화이트 블러드) karya Lina Lim?
2. Bagaimana klasifikasi jenis mimesis dan makna mimesis dalam cerita *Webtoon White Blood* (화이트 블러드) karya Lina Lim?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengklasifikasi bentuk onomatope dan mendeskripsikan makna onomatope dalam cerita *Webtoon White Blood* (화이트 블러드) karya Lina Lim.
2. Mengklasifikasi jenis mimesis dan mendeskripsikan makna mimesis dalam cerita *Webtoon White Blood* (화이트 블러드) karya Lina Lim.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yang diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Membarikan pemahaman yang lebih mendalam tentang Bahasa Korea. Studi ini dapat meningkatkan pemahaman pembaca dan peneliti lainnya tentang cara onomatope dan mimesis digunakan dalam bahasa Korea, khususnya dalam *webtoon*. Ini juga dapat membantu memahami nuansa dan makna di balik penggunaan onomatope dan mimesis dalam bahasa Korea.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis pada linguistik dan sastra dengan mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan onomatope dan mimesis dalam bahasa Korea, khususnya dalam *webtoon*. Ini akan membantu

memperluas pemahaman tentang bagaimana elemen linguistik dan sastra digunakan dalam karya seni visual dan teks berbasis gambar seperti *webtoon*.

2. Manfaat Praktis

Menambah peningkatan keterampilan membaca dan memahami *Webtoon*. Dengan memahami bagaimana onomatope dan mimesis digunakan dalam bahasa Korea, penelitian ini dapat membantu pembaca *webtoon*, khususnya yang ingin belajar bahasa Korea, dapat memahami dan menikmati *webtoon* dengan lebih baik. Pembaca dapat lebih mudah memahami nuansa dan emosi yang ingin disampaikan oleh penulis.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam menyusun skripsi ini adalah dengan metode kualitatif pendekatan deskriptif berdasarkan sumber yang terdapat dalam buku, e-book, dan beberapa informasi lain dari internet. Menurut Moleong dalam Trapenas Uniwara (2021:266), pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode penelitian di mana data dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, gambar-gambar, dan bukan angka. Data ini dapat diperoleh dari catatan lapangan, foto, rekaman video, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo, serta sumber lain.

1.6 Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data

1.6.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *webtoon White Blood* (화이트 블러드) yang dapat diakses melalui situs website resmi NAVER *Webtoon*. *Webtoon White Blood* merupakan karya penulis Korea Selatan bernama Lina Lim dan memiliki jumlah *chapter* sebanyak 92 *chapter*. Sebagai objek

penelitian, peneliti akan meneliti sebanyak lima *chapter webtoon White Blood* dimulai dari *chapter 1* hingga *chapter 5* dan akan berfokus pada kata-kata onomatope serta mimesis yang terdapat dalam lima *chapter webtoon* tersebut. Selain *webtoon White Blood* sebagai sumber data primer, sumber-sumber pustaka dan sumber situs *website* lain yang terkait dengan tema pembahasan juga digunakan sebagai sumber data sekunder.

1.6.2 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah melalui teknik simak, catat, dan dokumentasi dimana peneliti yang akan membaca *webtoon White Blood* kemudian mengumpulkan data berupa kata-kata onomatope dan mimesis yang terdapat diantara lima *chapter webtoon White Blood* berbentuk foto. Setelah pengambilan data, data-data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teori analisis data kualitatif oleh Miles dan Huberman (1994:10-12) yang terdiri dari tiga langkah analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Peneliti akan menganalisis data dengan pertama-tama menggolongkan, mereduksi, membuang bagian yang tidak diperlukan dan hanya menentukan data inti sebagai dari setiap bentuk jenis onomatope mimesis yang ada. Kemudian peneliti akan melakukan penyajian data dengan mengklasifikasikan data-data tersebut berdasarkan bentuk onomatope dan jenis mimesis. Setelahnya, peneliti akan menggunakan tabel yang akan dimasukkan dalam hasil penelitian serta tabel secara keseluruhan akan dimasukkan dalam lampiran. Peneliti kemudian akan menguraikan makna dari kata onomatope dan mimesis yang terdapat dalam *webtoon White Blood* serta menjabarkan situasi gambar yang digambarkan. Langkah selanjutnya peneliti akan menarik kesimpulan yang menjawab rumusan masalah

yang telah diungkapkan. Hasil analisis diharapkan dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

1.7 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian merupakan susunan penelitian yang terdiri dari beberapa bab dan berperan sebagai pedoman dalam menulis penelitian. Sistematika penyajian terdiri dari empat bab, yaitu sebagai berikut.

Bab 1 terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data, dan Sistematika Penyajian.

Bab 2 akan terdiri dari Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, Kerangka Pikir, dan Keaslian Penelitian. Pada bab ini akan dilakukan tinjauan berdasarkan teori dari berbagai sumber serta membandingkan penelitian dengan penelitian-penelitian sebelumnya untuk membuktikan keaslian penelitian.

Bab 3 akan terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan yang akan memuat hasil penelitian mengenai kata onomatope dan mimesis, serta pembahasan mengenai kata-kata onomatope dan mimesis dalam *webtoon* yang dijadikan objek penelitian.

Bab 4 akan terdiri dari Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan peneliti dari hasil analisis yang dilakukan dan saran peneliti yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Pada bagian akhir juga terdapat daftar referensi dalam pembuatan penelitian, berupa buku teks atau e-book, skripsi, artikel, jurnal, serta sumber-sumber daring yang didapatkan dari internet.