

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Onomatope merupakan istilah untuk kata-kata atau beberapa kumpulan kata tiruan bunyi atau suara sumber yang direpresentasikan berupa benda mati ataupun makhluk hidup. Menurut Chaer (2012), onomatope merupakan tiruan bunyi yang menyatakan kesan atau bunyi dari suatu tindakan, benda, dan keadaan. Dengan kata lain, onomatope merupakan kata yang terbentuk dari suara makhluk hidup, bunyi benda mati, ataupun keadaan sekitar. Dalam bahasa, onomatope merupakan bagian yang tak terpisahkan dari komunikasi. Dengan kata lain, onomatope kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi. Beragam bahasa di dunia ini memiliki onomatope dalam bahasanya. Onomatope bisa ditemukan dalam setiap bahasa salah satunya bahasa Indonesia. Perumpamaan bunyi onomatope dalam bahasa Indonesia seperti *meong-meong* yang menggambarkan suara kucing, *tok-tok* yang menggambarkan suara pintu diketuk, *tik-tik* yang menggambarkan bunyi rintik hujan, *terbahak-bahak* yang menggambarkan suara orang tertawa dengan kencang, dan masih banyak lagi.

Sama seperti yang dijelaskan oleh Kridalaksana, bahasa memiliki ciri khasnya sendiri yang mencerminkan budaya suatu negara. Salah satunya ketika penggunaan onomatope, yaitu tiruan bunyi baik tiruan bunyi benda ataupun tiruan bunyi hewan. Onomatope ini walaupun di semua bahasa memiliki tiruan bunyi, akan tetapi mempunyai perbedaan dalam cara mengungkapkannya. Thomas dan Clara (2004:15-20), menjelaskan bahwa adanya empat jenis onomatope, yakni

onomatope bunyi binatang (*calls of animal*) yang merupakan peniruan suara dari binatang. Bunyi tersebut menirukan kegiatan pergerakan serta suara dari binatang. Onomatope bunyi alam (*sound of nature*) adalah bentuk tiruan suara dari lingkungan sekitar atau alam sekitar, seperti ekspresi dari angin, air hujan, petir, dan sebagainya. Onomatope dari manusia (*sound made by human*) adalah bentuk tiruan suara manusia seperti halnya terdapat pada bunyi tertawa, sedih, mendengkur, menangis, dan lainnya. Onomatope aneka ragam tiruan bunyi (*miscellaneous sounds*) merupakan bentuk tiruan suara dari berbagai benda dan dari berbagai keadaan.

Onomatope juga sering digunakan dalam penulisan buku terutama dalam dunia komik. Komik adalah salah satu jenis bacaan yang menggabungkan gambar tokoh dengan tulisan untuk membantu pembaca memahami cerita. Penulis komik menggambarkan bunyi bahasa dengan tulisan yang menjelaskan gerak perilaku tokoh cerita dan lingkungannya. Ilustri dalam komik berperan sebagai sarana untuk mengabarkan cerita sehingga pembaca dapat memvisualisasikan karakter para tokoh dan lokasi cerita lebih jelas. Komik saat ini dapat dinikmati dalam berbagai bentuk, seperti komik strip, buku komik, novel grafis, komik kompilasi, dan komik online atau dikenal dengan *webtoon* yang berasal dari Korea.

Berbicara tentang komik, tidak dapat lepas dari unsur pembentuknya. Seperti gambar karakter, ekspresi wajah, dialog tokoh, gerakan, latar, aksi, dan pokok isi cerita. Komik adalah gambar strip yang lebih menekankan pada nilai visual dan banyak memanfaatkan tiruan bunyi dalam mendeskripsikan suatu peristiwa agar tersampaikan kepada pembaca. Adegannya di antara lain seperti terjatuh, berjalan,

bernafas, memakan, minum, sendawa, dan lainnya. Tiruan-tiruan bunyi tersebut memiliki istilah dalam ilmu linguistik yang dinamakan sebagai onomatope.

Salah satu *webtoon* populer yaitu *Hosue Ineo*, *Webtoon Hosue Ineo* dirilis pada 15 Mei 2021 dan selesai pada 15 Januari 2022 sumber platform yang bernama *webtoon*. Penulis memilih *webtoon Hosue Ineo* karya Park Sae sebagai objek penelitian ini. *Webtoon Hosue Ineo* ini merupakan kisah fiksi romantis yang menceritakan tentang seorang *Dam-young*, yang bercita-cita menjadi perenang, menderita penyakit langka sebelum kompetisi. Namun, *Dam-young* tidak bisa menyerah dalam kompetisi dan terus berlatih berlatih berenang dengan sembunyi-sembunyi di sekolah. Lalu suatu hari, murid pindahan *Hae-su* mendapati *Dam-young* sebagai seseorang yang diam-diam sering berenang saat tempat kolam renang di sekolah sudah tutup, *Dam-young* mengetahui rahasia *Hae-su*. Setelah itu, *Dam-young* dan *Hae-su* menggunakan rahasia masing-masing untuk membentuk hubungan kontrak rahasia.

Dengan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan mengenai onomatope, khususnya yang muncul dalam sebuah *webtoon*. *Webtoon* sebagai cerita bergambar, merupakan media yang tepat sebagai ladang untuk melihat seberapa luas kita bisa menggunakan onomatope untuk mengekspresikan apa yang “tidak bisa didengar”. Penggunaan onomatope inilah yang sesungguhnya memiliki fungsi tersendiri, sehingga keberadaannya mampu membantu penceritaan. Ragam onomatope yang terdapat dalam satu *webtoon* pasti memiliki keunikan tersendiri karena setiap *webtoon* dengan *genre* tertentu pasti akan menggunakan variasi onomatope yang berbeda dengan yang lainnya dan hal tersebut akan menjadi ciri yang mewakili *genre webtoon* itu sendiri. Oleh sebab itu, penulis memutuskan

untuk memilih topik penggunaan onomatope.

Pada penelitian ini penulis menganalisis jenis dan fungsi onomatope dengan memilih *webtoon* berjudul “Hosue Ineo” sebagai objek dalam penelitian ini. Dengan menganalisis jenis onomatope dalam bahasa Korea dan mengetahui fungsi onomatope terhadap cerita, peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan onomatope tersebut pada keseluruhan cerita, sekaligus alasan mengapa jenis tersebut digunakan. Permasalahan tersebutlah yang diangkat dalam penelitian ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan beberapa masalah yang ada didalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana jenis onomatope dalam *webtoon* Hosue Ineo?
2. Apa fungsi onomatope yang paling banyak muncul dalam penceritaan?
3. Bagaimana fungsi onomatope yang paling banyak muncul dapat berpengaruh terhadap cerita?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan jenis onomatope yang muncul dalam *webtoon* “Hosue Ineo”.
2. Mendeskripsikan fungsi onomatope yang paling banyak muncul dalam penceritaan
3. Mendeskripsikan fungsi onomatope yang paling banyak muncul dapat berpengaruh terhadap cerita.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat, baik dalam teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis bertujuan untuk jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran, sementara manfaat praktis memberikan dampak langsung pada praktik di kehidupan sehari-sehari.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai jenis onomatope yang digunakan dalam *webtoon* Hosue Ineo dan menemukan ragam baru onomatope dari sebuah *webtoon* dengan genre romantis. Selain itu, temuan ini dapat membantu pemahaman mengenai realisasi onomatope. Penelitian ini akan memberikan pengetahuan tentang penggunaan bahasa Korea yang kreatif dan ekspresif untuk menyampaikan aksi, emosi, dan suasana secara lebih jelas dalam *webtoon* tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini menyumbangkan pemikiran tentang penggunaan bahasa dalam karya sastra digital, serta menjadi sumber inspirasi untuk penelitian lanjutan di bidang bahasa dan sastra Korea.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang onomatope bahasa Korea dan juga menjadi referensi untuk penerjemah dalam menerjemahkan karya sastra, salah satunya adalah *webtoon* yang mengandung banyak onomatope didalamnya. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Korea agar dapat lebih memahami onomatope yang digunakan oleh orang Korea terutama pada *webtoon*, sehingga pembaca

mampu memahami situasi yang sedang terjadi dalam *webtoon* melalui onomatope.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan mengklasifikasikan penelitian berdasarkan tujuan yang disebut deskriptif, dan mengklasifikasikan penelitian berdasarkan jenis datanya yang disebut kualitatif. Ini disebabkan karena data dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif, yaitu gambar dan kalimat yang mengandung onomatope dalam *webtoon* Hosue Ineo karya Park Sae. Selain itu, penelitian ini mendeskripsikan jenis dan fungsi onomatope. Menurut Narbuko (2005:44), penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berusaha untuk mengungkapkan pemecahan masalah yang ada saat ini berdasarkan data, dengan cara menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikannya. Peneliti meneliti semua teks yang ada dalam *webtoon*, kemudian peneliti mengekstrak data-data berupa onomatope dari teks tersebut.

1.6 Sumber Data

Sumber data yang penulis peroleh dalam menyelesaikan penelitian ini berasal dari episode 1 hingga episode 36 dalam *webtoon* “Hosue Ineo”. dirilis pada 15 mei 2021 dan selesai pada 15 januari 2022 sumber platform yang bernama *webtoon*. yang diakses secara daring dalam situs resmi *Naver Webtoon*. *Webtoon* tersebut adalah salah satu cerita *romance* karya komikus korea, yaitu Park Sae(박새). Penulis mengakses situs *Naver Webtoon* pada tanggal 22 november 2023 sampai tanggal 1 desember 2023. Kemudian penulis menggunakan aplikasi *ling: language learning* untuk mengetahui penggunaan dari bahasa Korea menjadi romanisasi.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah melalui teknik simak dan catat, dimana peneliti yang akan membaca *webtoon* Hosue Ineo kemudian mengumpulkan data berupa kata-kata bentuk onomatope yang terdapat dalam 36 episode *webtoon* dalam bentuk foto.

Peneliti membaca isi *webtoon* Hosue Ineo karya Park Sae episode 1-36 secara berulang dan mengulang bagian tertentu pada cerita yang berkaitan dengan onomatope. Peneliti mencatat kata yang merupakan onomatope sebagai data yang didapat dalam *webtoon* Hosue Ineo karya Park Sae episode 36 kemudian menganalisis data tersebut dan mengelompokkannya sesuai dengan bentuk onomatope. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Berikut beberapa langkah yang peneliti lakukan dalam menganalisis data yang diperoleh.

1. Mengelompokkan data yang terdapat dalam *webtoon* Hosue Ineo karya Park Sae dari episode 1 sampai 36.
2. Mendeskripsikan realisasi data onomatope yang terjadi dalam *webtoon* Hosue Ineo karya Park Sae dari episode 1 sampai 36.
3. Menganalisis bentuk onomatope yang terdapat dalam *webtoon* Hosue Ineo karya Park Sae dari episode 1 sampai 36.
4. Mengidentifikasi dan menganalisis sesuai rumusan masalah, serta melakukan interpretasi berdasarkan fungsi onomatope yang paling banyak muncul.

1.7 Sistematika Penyajian

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data dan sistematika penyajian skripsi

Bab II kajian pustaka, berisi tinjauan pustaka dari penelitian yang akan menjelaskan mengenai keaslian penelitian, berisi teori yang digunakan dalam penelitian tentang onomatope.

Bab III hasil dan pembahasan, berisi tentang analisis data dan pembahasan. Pada pembahasan ini meliputi jenis dan makna onomatope bahasa Korea dalam *webtoon* “Hosue Ineo” karya Park Sae episode 1-36.

Bab IV kesimpulan dan saran, penulis akan menyimpulkan serta saran peneliti terhadap hasil dari analisis penelitian yang dilakukan. Pada bagian akhir juga terdapat lampiran data, serta daftar referensi dalam pengerjaan penelitian berupa buku teks atau e-book, skripsi, artikel, jurnal, dan sumber daring yang didapatkan melalui internet.