ONOMATOPE DAN MIMESIS BAHASA KOREA DALAM CERITA *HWAYANGYÔNHWA*: SAVE ME KARYA LICO/BIG HIT ENTERTAIMENT

ARINA PRAMUDITA

NIM 16345020050092

PROGRAM STUDI BAHASA KOREA

AKADEMI BAHASA ASING NASIONAL

JAKARTA

2020

ONOMATOPE DAN MIMESIS BAHASA KOREA DALAM CERITA *HWAYANGYÔNHWA*: SAVE ME KARYA LICO/BIG HIT ENTERTAIMENT

Karya Tulis Akhir Ini Diajukan Untuk Melengkapi Pernyataan

Kelulusan Program Diploma Tiga Akademi Bahasa Asing Nasional

ARINA PRAMUDITA

NIM 16345020050092

PROGRAM STUDI BAHASA KOREA

AKADEMI BAHASA ASING NASIONAL

JAKARTA

2020

Akademi Bahasa Asing Nasional

Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN KARYA TULIS

Nama Mahasiswa : Arina Pramudita

Nomor Pokok Mahasiswa : 163450200550092

Program Studi : Bahasa Korea

Judul Karya Tulis : Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Dalam *Webtoon Hwayangyônhwa: Save Me* Karya Lico/Big Hit Entertainment

Diajukan Untuk : Melengkapi Persyaratan Kelulusan Program Diploma III Akademi Bahasa Asing Nasional

Disetujui oleh,

Pembimbing

Heri Suheri, S.S, M.M.

Direktur

Dra. Rurani Adinda, M.Ed.

Akademi Bahasa Asing Nasional

Jakarta

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Akhir ini telah diujikan pada tanggal 30 Januari 2020

Fahdi Sachiya, S.S, M.A.
Ketua Penguji

Yayah Cheriyah, S.E, M.A.
Sekretaris Penguji

Heri Suheri, S.S, M.M.
Pembimbing Penguji

Disahkan pada tanggal, Januari 2020

Zaini, S.Sos., M.A.

Ketua Program Studi

Dra. Rurani Adinda, M.Ed.

Direktur

Akademi Bahasa Asing Nasional

Jakarta

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Arina Pramudita
NIM	: 163450200550092
Program Studi	: Bahasa Korea
Tahun Akademik	: 2019 – 2020

Saya menyatakan, bahwa karya tulis akhir yang berjudul :

"Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Dalam *Webtoon Hwayangyônhwa: Save Me* Karya Lico/Big Hit Entertainment" ini adalah hasil karya penulis, dan saya tidak melakukan tindakan plagiarism atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam tradisi keilmuan.

Penulis bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika akademik dalam pembuatan karya tulis akhir ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat tanpa ada paksaan dari siapapun.

Jakarta, Januari 2020

Arina Pramudita

163450200550092

ABSTRAK

Nama : **Arina Pramudita**

Fakultas/Jurusan : **Bahasa Korea**

Judul KTA : **Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Dalam *Webtoon Hwayangyônhwa: Save Me* Karya Lico/Big Hit Entertainment**

Onomatope adalah pengimitasian dari suara alami yang didengar dan dibentuk menjadi sebuah kata, sedangkan mimesis adalah sesuatu yang bukan berupa suara, atau tidak berhubungan dengan indra pendengaran, namun diubah lalu diekspresikan dengan merujuk kepada indra pendengaran. Dalam komik, onomatope dan mimesis selalu dimanfaatkan sebagai elemen pendukung dan unsur estetik. Penulisan Karya Tulis Akhir ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan onomatope dan mimesis, karakterististik onomatope dan mimesis dari kedua bahasa, dan perbandingan varian bentuk dan makna onomatope dan mimesis yang terdapat dalam *webtoon Hwayangyônhwa: Save Me* karya Lico/Big Hit Entertainment. Karya tulis ini adalah hasil dari penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan studi kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menghafal dan menggunakan onomatope dan mimesis tidak diharuskan penggunaannya dalam tingkat percakapan, namun akan dibutuhkan dalam tingkat yang lebih tinggi seperti menerjemahkan komik atau novel.

Kata Kunci : Onomatope, Mimesis, *Webtoon* Korea

ABSTRACT

Name : **Arina Pramudita**

Programme of Study : **Korean Language**

Title : **Onomatopoeia and Mimesis of Korea Language in the *Hwayangyônhwa:* Save Me Webtoon by Lico/Big Hit Entertainment**

Onomatope is the imitation of a natural sound that heard and formed into word, while mimesis is not form of sound, or related to the sense of hearing, but expressed into sounds. In comics, onomatopoeia and mimesis used as supporting and aesthetic elements. This Final Paper is to describe the differences between onomatopoeia and mimesis, specially in the Hwayangyônhwa webtoon: Save Me by Lico / Big Hit Entertainment. This paper has a title "Onomatopoeia and Mimesis of Korea Language in The *Hwayangyônhwa*: Save Me Webtoon by Lico/Big Hit Entertainment". By using qualitative descriptive methods on online and offline sources, found that. Onomatopoeia and mimesis, only use in translation of comics or novels, but not in conversation level.

Keywords : Onomatopoeia, Mimesis, Korea Webtoon

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Karena atas rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik dan tepat waktu. Karya tulis yang berjudul "Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Dalam *Webtoon Hwayangyônhwa*: *Save Me* Karya Lico/Big Hit Entertainment" ini dibuat sebagai Tugas Akhir untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang Diploma 3 (D3) Program Studi Bahasa Korea di Akademi Bahasa Asing Nasional, Jakarta.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan serta dukungan dari banyak pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ungkapan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Rura Ni Adinda, M.Ed. Selaku Direktur Akademi Bahasa Asing Nasional, Jakarta.
2. Bapak Zaini, S.SoS., M.A. selaku Wakil Direktur Akademi Bahasa Asing Nasional, Jakarta.
3. Heri Suheri, S.S., M.M. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membantu dan membimbing penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Dosen-dosen program studi Bahasa Korea ABANAS : Ibu Fitri Meutia, S.S., M.A., Bapak Fahdi Sachiya, S.S., M.A., Ibu Ko Yoo Kyung, Ibu Im Kyung Ae, Ibu Yayah Cheriyah, S.E., M.A., Ibu Ndaru Catur Rini, M.I.Kom., Bapak Park Kyung Jae, Kak Ade dan para staf administrasi program studi Bahasa Korea ABANAS.

5. Mama, Papa, dan Thobie, yang telah men*support* penulis dengan doanya selama ini dari awal sampai akhir.
6. Kak Jeje, Icul, Dyah, dan Dhita yang senantiasa memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Karya Tulis ini.
7. HIMAKOR (Himpunan Mahasiswa Korea) Pampam, Riska, Reza, Vegga, Natasya, Sarah, Cindy, Fedina, Billa dan khususnya untuk anggota divisi Seni & Budaya Alika dan Dinda yang telah menyemangati penulis dan berusaha keras selama menjadi Himpunan Mahasiswa selama ini setahun terakhir ini.
8. Angkatan Genap 2016, Riska, Reja, Natasya, Alika, Talitha, dan Chika yang telah menjadi teman terbaik selama masa perkuliahan.
9. Adik-adik dari S1: Nova, Hani, Callula, Jilan, Arlin, Keke, Alma, Jardin, Sarah, Ican, Babas, Sugeng, Ananta, Pian, dan Daffa yang selalu memberikan semangat dan kebahagiaan kepada penulis selama menjalani hari di ABANAS di tahun-tahun terakhir.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran guna menyempurnakan karya tulis ini. Penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, Januari 2020

Arina Pramudita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....

LEMBAR PERSETUJUAN KARYA TULIS.....ii

HALAMAN PENGESAHAN.....iii

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....iv

ABSTRAK.....v

KATA PENGANTAR.....vii

DAFTAR ISI.....ix

DAFTAR GAMBAR, TABEL, DAN GRAFIK..... xi

BAB I PENDAHULUAN.....1

1.1 Latar Belakang.....1

1.2 Alasan Pemilihan Judul.....8

1.3 Tujuan Penulisan.....8

1.4 Batasan Masalah.....9

1.5 Metode Penulisan.....9

1.5 Sistematika Penulisan.....9

BAB II ONOMATOPE DAN MIMESIS BAHASA KOREA

DALAM WEBTOON HWAYANGYÔNHWA: SAVE ME.....11

2.1 Perbedaan Onomatope dan Mimesis.....11

2.1.1 Onomatope dan Mimesis dalam Komik.....14

2.2 Karakteristik Onomatope dan Mimesis Bahasa Indonesia.....17

2.3 Karakteristik Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea.....18

2.3.1 Simbolisme Bunyi Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea.....22

2.4 Sinopsis *Webtoon Hwayangyônhwa: Save Me*.....24

2.4.1 Onomatope dan Mimesis dalam *Webtoon Hwayangyônhwa: SaveMe*.....25

BAB III KESIMPULAN.....35

3.1 Kesimpulan dalam Bahasa Indonesia.....35

3.2 Kesimpulan dalam Bahasa Korea.....36

DAFTAR PUSTAKA.....37

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....40

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. Dan melalui bahasa kita dapat mengerti dan memahami orang lain. Menurut Kridalaksana, bahasa adalah sebuah sistem tanda. Tanda menurut Kridalaksana 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 (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. Ada seorang filsuf dan ahli sastra bernama Joann Gottfried 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 (Joann Gottfried, 1772).

Proses kemunculan bahasa menjadi permasalahan tersendiri bagi para ahli. Bersamaan dengan itu, teori-teori tentang bahasa pun muncul. Menurut teori *pooh-pooh* atau disebut juga dengan nama Teori Interyeksi yang dikemukakan oleh Whitney, bahwa sangat logis bagi manusia-manusia primitif yang belum memiliki banyak ilmu pengetahuan untuk mengujarkan bahasa dalam berkomunikasi berdasarkan keadaan jiwa mereka dengan intuisi secara alamiah. Karena perasaan ketakutan, kegembiraan dan sebagainya manusia akan menghasilkan bunyi dan ujaran tertentu untuk mengekspresikan perasaanya, dan ujaran-ujaran itu ditiru oleh manusia lainnya. Lalu adapun Menurut Kridalaksana, melalui bunyi yang ditimbulkan oleh suara manusia, alam, suatu benda, dan lain sebagainya dapat membentuk sebuah kata. Peniruan bunyi yang dimaksud yaitu seperti bunyi 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 sesusatu dan perilaku yang sangat sederhana sehingga kemudian digunakan sebagai bentuk panggilan atau petunjuk terhadap sesuatu. Berdasarkan teori yang dijabarkan oleh para ahli Bahasa tersebut, ada sebuah teori yang menarik untuk diperbincangkan, yakni formasi kata yang melukiskan atau menirukan bunyi diberi nama Onomatope dan Mimesis.

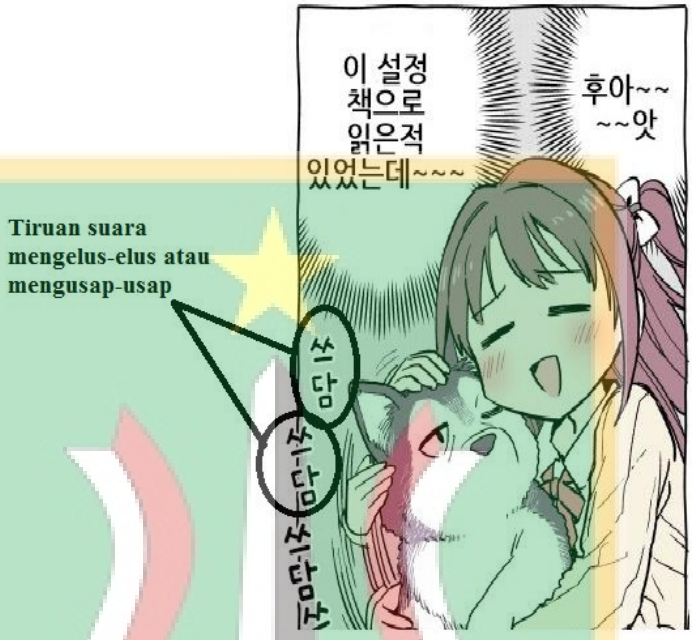
Onomatope atau *Onomatopoeia* berasal dari bahasa Yunani yang merupakan gabungan dua kata yakni *onoma* berarti ‘nama’ dan poieo yang berarti ‘membuat’. Sehingga dapat diartikan pembuatan nama atau menamai sebagaimana bunyinya. Elin Dofs mendefinisikan onomatope sebagai bentuk bunyi atau suara yang dinamai oleh objeknya yang mengimitasi suara alami yang diproduksi (Dofs, 2008:4).

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. Jadi, dapat disimpulkan onomatope adalah pengimitasian dari suara alami yang di dengar dan dibentuk menjadi sebuah kata. 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. Salah satu contoh bentuk onomatope yang sudah lazim kita dengar yakni suara anjing menyalak dalam bahasa Indonesia berbunyi guk-guk dan dalam bahasa Korea yaitu 멍멍 *'mông-mông'*, ataupun bunyi saat seseorang mengecapkan lidah (karena tidak memahami akan suatu kenyataan) biasanya dalam komik bahasa Indonesia diimitasikan dengan *ckckck* dan dalam bahasa korea 쯧쯧 *'jjeut-jjeut'*.

Gambar 1.1 Foto contoh tiruan suara saat seseorang mengecapkan lidah (bentuk ekspresi ketika seseorang merasa kasihan atau merasa menyesal
Sumber: https://inssa01.net/bbs/board.php?bo_table=toon_01&wr_id=228921

Sama dengan halnya dengan onomatope, mimesis atau *mimetic* berasal dari bahasa Yunani yakni *mīmeisthai* yang berarti 'meniru' dan *mimos* yang berarti 'imitator; actor'. Mimesis merpakan salah satu wacana yang ditinggalkan Plato dan Aristoteles sejak masa keemasan filsafat Yunani Kuno. Mimesis ditemukan di mana-mana di filsafat seni dan memiliki representasi bermacam-macam. 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. 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 찌릿찌릿 *'jjirit-jjirit'*. Atau bentuk tiruan suara dari

seseorang yang mengelus-elus atau mengusap-usap sesuatu, dalam bahasa Korea diekspresikan dengan 쓰담쓰담 *'sseudam-sseudam'*.



Gambar 1.2 Foto contoh tiruan suara yang merujuk pada seseorang ketika mengelus-elus atau mengusap-usap seusatu
Sumber: https://atenta.tistory.com/m/1882

Dalam buku cerita khususnya komik dan novel, bentuk onomatope dan mimesis akan sering dijumpai oleh pembaca. Terutama untuk cerita bergenre *action* dan *thriller*.

Sementara itu, Menurut WikiDiff, "*As nouns the difference between onomatopoeia and mimesis is that onomatopoeia is (uncountable) the property of a word of sounding like what it represents while mimesis is the representation of aspects of the real world, especially human actions, in literature and art*." Sebagai kata benda perbedaan antara onomatope dan mimesis adalah onomatope merepresentasikan bunyi dari milik sebuah kata (tidak terhitung) sementara mimesis adalah representasi dari aspek dunia nyata, terutama tindakan manusia, dalam sastra

dan seni. Pada zaman modern ini, kita juga sering menjumpai banyak contoh pembicaraan atau status seseorang melalui SNS (Social Networking Service) yang menggunakan bentuk onomatope dan mimesis, seperti “Hahaha”, “Hehehe”, dan lain sebagainya. Setiap bahasa pasti memiliki bentuk onomatope dan mimesis tersendiri dalam mengungkapkan suatu ungkapan maupun kejadian. Alasan kenapa bentuk onomatope dan mimesis dari satu bahasa dengan bahasa yang lainya berbeda dikarenakan kaidah fonologi bahasa yang berbeda-beda memungkinkan tiap bahasa secara khas memproduksi rangkaian bunyi yang bermacam-macam, yang membedakannya dengan bahasa lain.

Bentuk penerapan onomatope dan mimesis memang banyak ditemukan dalam buku bacaan seperti komik. Dalam komik, onomatope dan mimesis selalu dimanfaatkan sebagai elemen pendukung dan unsur estetik. Jika tidak ada onomatope dan mimesis, komik hanya akan menjadi “adegan bisu” yang terkesan sunyi sepi dan hening. Akan tetapi, jika diletakan dalam novel kedua bentuk tersebut dapat mengganggu para pembaca dalam berimajinasi. Onomatope dan mimesis tidak salah untuk di pakai jika pada porsi yang benar. Menurut kutipan salah satu penulis novel terkenal Dee Lestari, dalam blog-nya menulis, *“We’re writers, but don’t write’em all down. Trust our readers ability to imagine things. And give them some inspiring convincing description. A person laughs, okay, but we don’t need to write “hahahaha”. A person’s heartbeat is racing, okay, but we don’t need to read the “dag-dig-dug”. A person walks through a dark alley, fine, but we don’t need to read the “sret-sret-sret”. A phone rings, please, save the “KRING!KRING!” for a toddler’s storybook.”* Kami penulis, akan tetapi kami tidak menuliskan semuanya.

Kami mempercayakan kemampuan para pembaca untuk mengimajinasikan sesuatu. Dan memberikan mereka suatu deskripsi yang meyakinkan dan menginspirasi. Jika seseorang tertawa, maka kita tidak perlu menuliskan “hahahaha”. Jika hati seseorang berdegup kencang, kita tidak perlu membaca “dag-dig-dug”. Jika seseorang berjalan di gang yang gelap, maka kita tidak perlu membaca “sret-sret-sret”. Dan jika ada telepon berdering, tolong simpan “KRING!KRING!” untuk buku cerita para balita. Bentuk onomatope dan mimesis tidak dilarang penggunaanya, namun penggunaanya tidak perlu sampai mendominasi. Sampai saat ini dapat ditemukan beberapa bentuk onomatope dan mimesis dalam KBBI, *Naver Dictionary*, dan *Daum Dictionary*. Pada kenyataannya, onomatope dan mimesis tidaklah sama (atau seragam) antara satu bahasa dengan yang lain. Perbedaan bunyi yang terdapat dalam onomatope atau mimesis antar negara dan bahasa merupakan suatu hal yang menarik untuk diteliti.

Bentuk onomatope dan mimesis cukup banyak digunakan oleh seorang komikus. Hal ini disebabkan bentuk penyampaian maksud seseorang (komikus) tidak selamanya disampaikan dalam narasi atau dialog, terkadang hanya bisa diungkapkan dalam bentuk onomatope dan mimesis. Pengunaan bentuk onomatope dan mimesis dalam sebuah buku bacaan turut membantu proses penciptaan kosakata baru dalam bahasa Indonesia diawali dengan bentukan-bentukan bunyi baru berupa onomatope dan mimesis. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengangkat pembahasan mengenai onomatope dan mimesis dalam bahasa Korea serta padanannya dengan bahasa Indonesia dengan memfokuskan sumber utama yaitu dalam cerita 화양연화: Save Me ‘*Hwayangyônhwa: Save Me’* karya Lico/Big Hit Entertaiment sebagai tema karya tulis akhir penulis. Penulis memberi judul karya

tulis ini “Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Dalam Cerita *Hwayangyônhwa*: Save Me Karya Lico/Big Hit Entertaiment”.

1.2 Alasan Pemilihan Judul

Karya tulis ini berjudul “Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Dalam Cerita *Hwayangyônhwa*: Save Me Karya Lico/Big Hit Entertaiment”. Onomatope dan Mimesis banyak ditemukan dan memiliki peranan penting untuk memahami makna dari suatu cerita. Maka dari itu, tujuan penulis dalam memilih judul ini adalah penulis ingin memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada pembaca maupun pembelajar bahasa Korea khususnya yang berkaitan dengan kata tiruan dari kedua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Korea. Karya tulis ini juga diharapkan dapat membantu para pembaca maupun pembelajar bahasa Korea yang ingin memahami kata tiruan yang muncul dalam suatu cerita, komik, novel, dan sebagainya, sehingga dapat mempermudah dalam memahami jalan cerita, maksud, dan isi dari suatu cerita.

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan alasan pemilihan judul tersebut maka Penulisan Karya Tulis Akhir ini disusun dengan tujuan untuk mendeskripsikan perbedaan onomatope dan mimesis, karaterististik onomatope dan mimesis dari kedua bahasa, dan perbandingan varian bentuk dan makna onomatope dan mimesis yang terdapat dalam cerita 화양연화: Save Me ‘*Hwayangyônhwa: Save Me’* karya Lico/Big Hit Entertaiment.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian tujuan penulisan diatas maka penulis ingin memfokuskan menguraikan pembahasan masalah pada perbedaan onomatope dan mimesis, karateristik onomatope dan mimesis bahasa Indonesia, karateristik onomatope dan mimesis bahasa Korea, analisis perbandingan bentuk dan makna yang tersirat, serta padanannya dengan onomatope dan mimesis bahasa Indonesia yang terdapat dalam cerita 화양연화: Save Me *'Hwayangyônhwa: Save Me'* karya Lico/Big Hit Entertaiment.

1.5 Metode Penulisan

Metode yang penulis gunakan dalam menyusun karya tulis ini adalah dengan metode deskriptif kualitatif berdasarkan sumber yang terdapat dalam buku, e-book, dan beberapa informasi lain dari internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam membahas masalah pada Karya Tulis ini, penulis menyusun penulisan dengan sebuah struktur tertentu agar sistematis dan memudahkan pembahasan. Adapun susunan penulisan dibagi menjadi tiga bab dengan jabaran sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Alasan Pemilihan Judul, Tujuan Penulisan, Batasan Penulisan, Metode Penulisan dan Sistematika Penulisan. Melalui bab ini

penulis mencoba mengarahkan pemikiran para pembaca agar lebih memahami konsep awal penganalisian sebelum membaca hasil lanjutnya.

BAB II: PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan membagi menjadi tiga sub bab. Sub bab pertama adalah tentang perbedaan onomatope dan mimesis. Sub bab kedua tentang karateristik onomatope dan mimesis bahasa Indonesia. Sub bab ketiga berisi tentang karateristik onomatope dan mimesis bahasa Korea dan sub bab keempat adalah analisis perbandingan bentuk, makna yang tersirat, serta padanannya dengan onomatope dan mimesis bahasa Indonesia yang terdapat dalam cerita 화양연화: Save Me '*Hwayangyônhwa: Save Me'* karya Lico/Big Hit Entertaiment, yang akan dijabarkan dalam bentuk tabel berdasarkan sumber-sumber yang telah penulis kumpulkan.

BAB III: KESIMPULAN

Dalam bab ini merupakan penutup dimana penulis mengemukakan kesimpulan dari awal sampai akhir karya tulis yang ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Korea.

BAB II

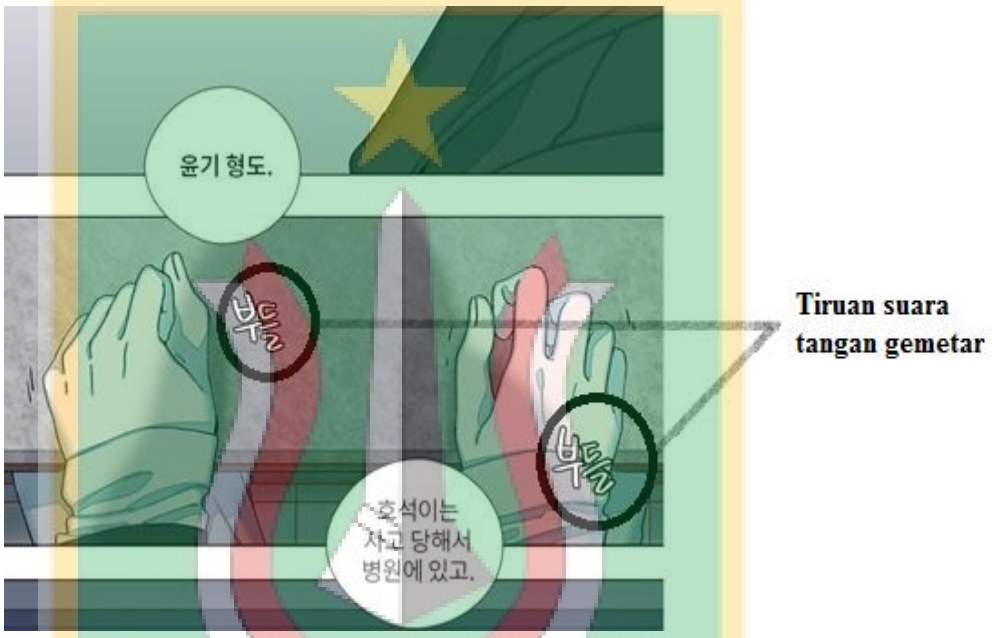
PEMBAHASAN

2.1 Perbedaan Onomatope dan Mimesis

Perbedaan pertama dari onomatope dan mimesis yaitu asal-usul suara yang ditangkap oleh suatu objek. Menurut Chae Wan mengenai perbedaan onomatope dan mimesis (2006) bahwa 의성어 '*euisôngô*' atau onomatope merupakan penggambaran suara alami yang didengar lalu diungkapkan kedalam kata-kata dengan fonologi dan struktur kata yang mirip atau berdekatan. Onomatope juga dapat digunakan untuk menjelaskan bunyi. Sementara itu 의태어 '*euitèô*' atau mimesis merupakan kata-kata yang digunakan untuk mengekspresikan gerakan atau kondisi suatu hal.

Perbedaan kedua terletak pada indra penangkapnya. Onomatope ditangkap oleh indra pendengaran karena objeknya yang berupa bunyi. Sementara itu mimesis terbentuk dari impresi ditangkap indra selain pendengaran yaitu penglihatan, pengecap, atau perasa yang kemudian diubah menjadi kata-kata yang memiliki kesan pendengaran. Menurut Chaewan mimesis adalah kata yang terbentuk dari impresi indra penglihatan, sentuhan, pengecap dan penciuman (Chaewan,2006). Salah satu contoh sederhana seperti kata yang sering digunakan dalam komik yaitu 흔들흔들 *'hendeul-hendeul'*, kata ini berasal dari kata 흔들 *'heundeul'* yang memiliki arti bergoyang atau suatu objek yang sedang gemetaran. Namun kata tersebut tidak selalu digunakan sebagai acuan bentuk mimesis di berbagai cerita komik atau novel.

Dalam cerita 화양연화: Save Me '*Hwayangyônhwa: Save Me*' yang penulis jadikan sumber utama, terdapat kata 부들부들 '*budeul-budeul*', kata ini mengekspresikan penggambaran tangan yang bergetar jika seseorang merasa panik, takut, marah, dan sebagainya.



Gambar 2.1 Foto contoh tiruan suara saat tangan yang bergetar ketika merasa panik, takut, dan sebagainya
Sumber: https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=722382&no=2&weekday=thu

Kata 부들부들 '*budeul-budeul*' diciptakan berdasarkan impresi dari indra penglihatan seseorang. Jadi dengan kata lain bentuk onomatope dan mimesis yang digunakan oleh penulis maupun penerjemah komik atau novel tidak selalu memiliki kesamaan bentuk dengan apa yang dilihat. Terkadang definisi onomatope dan mimesis di dalam kamus pun seringkali tidak sesuai dengan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari (dalam prakteknya).

Perbedaan ketiga, onomatope sebenarnya masih memiliki kesamaan bunyi dengan hal yang di dengar atau ditiru. Namun mimesis sedikit jauh atau bahkan berbeda dengan bunyi sumber tiruannya. Hal ini disebabkan referen dari mimesis bukanlah bunyi yang secara alami seperti onomatope dan masing-masing terutama seorang komikus pasti memiliki acuan tersendiri dalam mengekspresikan bentuk mimesis.

Perbedaan keempat, adalah menurut sumber suara. Pada umumnya onomatope dihasilkan oleh manusia, hewan, alam atau benda. Namun mimesis biasanya dihasilkan oleh manusia hewan dan benda. Dan kadar banyak atau tidaknya bentuk onomatope dan mimesis tergantung *genre* dari suatu cerita.

Menurut Chae Wan onomatope dan mimesis sebenarnya memiliki kesamaan sifat yaitu deskriptif dan komunikatif. Karena onomatope dan mimesis digunakan untuk mengekspresikan sesuatu dengan cara yang lebih emosional dan retorik (Chae Wan, 1993: 65)

Berikut adalah penjabaran perbedaan onomatope dan mimesis dalam bentuk tabel.

Tabel 2.1 Tabel Perbedaan Onomatope dan Mimesis

	Jenis Kata Tiruan	
	Onomatope	Mimesis
Objek	Bunyi	Gerakan atau kondisi sebuah hal
Indra Penangkap	Pendengaran	Penglihatan, perasa, peraba dan penciuman
Persamaan Suara	Sesuai dengan bunyi alaminya	Sesuai dengan yang dilihat, diraba, dirasa dan biasanya mengandung pengembangan
Sumber	Manusia, hewan, alam, atau benda	Manusia, hewan, atau benda

Sumber: Skripsi Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Dalam Komik Mabeob Cheonjamun Vol.1

Menurut sumber 국립국어원, bahwa tidak ada cara penggolongan standar atau baku dalam membedakan onomatope dan mimesis. Salah satu cara yang tepat untuk menggolongkan suatu bentuk kata tiruan tersebut masuk ke dalam onomatope atau mimesis adalah dengan melihat kamus. Jika ditilik berdasarkan kamus, tidak semua kata tiruan digolongkan dalam satu kategori saja, ada pula kata tiruan yang dapat di kategorikan kedalam dua golongan, yaitu onomatope dan mimesis. Salah satu contohnya adalah kata 헉헉 '*hôkhôk*', berdasarkan kamus Naver atau Daum kata ini memiliki arti dimana bentuk atau suara dari kondisi sangat ketakutan atau nafas yang terengah-engah, sehingga kehabisan nafas.

2.1.1 Onomatope dan mimesis dalam komik

Komik mudah dikenali tetapi sulit untuk didefinisikan. Secara sederhana, komik adalah koleksi gambar dengan teks sebagai penjelasan dan mendeskripsikan gambar. Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul Komik, menjelaskan definisi komik pertama kali ditulis melalui buku yang bejudul *Comics And Sequental Art* karya Will Eisner. Eisner menjelaskan komik adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide serta tatanan gambar atau balon kata yang berurutan (Will Eisner, 1986). Selanjutnya, Cohn juga menemukan bahwa komik terdiri dari gambar dan teks, kebanyakan dari gambar secara berurutan. Bagaimanapun komik digunakan dalam cara yang berbeda untuk menemukan sesuatu yang baru dalam seni dan sastra (Cohn, 2005:1). Kemudian adapun menurut Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* mendefinisikan komik sebagai, "*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence,*

intented to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer" Menjajarkan gambar dan gambar yang lain dalam rangkaian yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan untuk menghasilkan respon estetika pada pemirsa (Scott McCloud, 2002:20).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis berasumsi bahwa komik dapat di definisikan sebagai cara lain untuk mengekspresikan ide, perasaan, atau imajinasi kita ke dalam urutan gambar dengan teks sebagai penjelasan dari sebuah gambar seperti film dan puisi. Menurut Chae Wan (2004:166) salah satu peran onomatope dan mimesis dalam sebuah komik adalah untuk menyampaikan pesan dalam sebuah kalimat yang panjang menjadi lebih efisien.

Sebelum tahun 90-an onomatope dan mimesis jarang terdapat dalam komik. Sebagai ganti tiruan bunyi, komikus biasanya membuat gambar cahaya untuk melukiskan kerasnya hantaman atau kepulan debu untuk melukiskan dahsyatnya pertempuran atau perkelahian. Bagi sebagian pembaca mungkin terkadang akan merasa lucu dengan perbedaan onomatope dan mimesis antarkelompok masyarakat atau antarnegara. Contoh kata tiruan yang sering ditemukan pembaca komik atau novel yaitu bunyi letusan pistol. Di dalam bahasa Indonesia biasa dituliskan *Door..door..*, namun dalam bahasa Korea biasa dituliskan dengan 빵빵 *'ppang-ppang'*.

Salah satu pop art terkenal asal Amerika Serikat seperti Roy Lichtenstein sering sekali menggunakan bentuk onomatope dan mimesis dalam karyanya. Berikut adalah karya Roy Lichtenstein yang memakai bentuk onomatope.

Gambar 2.2 Contoh foto tiruan suara pada karya Roy Lichtenstein
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Blam_(Roy_Lichtenstein)

Lalu seperti dalam novel grafis, periklanan, maupun baliho raksasa yang sering kita temukan dijalan bukanlah hal yang tidak mungkin jika dalam mempromosikan hamburger yang enak hanya menampilkan kata *nyam…nyam*…. Dalam komik onomatope dan mimesis bukanlah hal yang remeh. Suyono dalam bukunya yang berjudul Bahasa!, menjelaskan jika seorang komikus atau penulis kurang kreatif dalam membubuhkan kata tiruan, maka akan terasa kurang pas. Contohnya seperti seorang jagal dari Poso yang menebaskan pedangnya, menggunakan kata *sret…sret*…. Padahal kata tersebut lebih tepat untuk bunyi *ritsleting* yang diserot ke atas atau kebawah. Berdasarkan pernyataan dari Widdowson, bahwa kata-kata onomatope dianggap sebagai bahasa simbolis, oleh karena itu, makna tersebut begantung pada konteks yang digunakan (36: 2008). Dan Taylor dalam Laili memaparkan kata-kata onomatope memiliki banyak sinonim seperti *Ch-boom* dan *Skaaboooom* yang memiliki arti suara ledakan (Taylor, 35:2008). Maka dari itu,

mempelajari dan menerapkan onomatope dan mimesis dalam cerita menjadi salah satu hal yang cukup sulit.

2.2 Karateristik Onomatope dan Mimesis Bahasa Indonesia

Onomatope dan mimesis dalam bahasa Indonesia juga digunakan dalam karya sastra terutama banyak digunakan dalam komik. Selain itu kata tiruan tersebut juga terdapat dalam karya sastra lainnya seperti novel, puisi, *anime*, dan teks yang memakai gaya bahasa yang bersifat deskriptif naratif. Banyak sekali dijumpai perbedaan-perbedaan bunyi maupun bentuk onomatope dan mimesis bahasa Indonesia dengan bahasa Korea. Hal ini disebabkan karena perbedaan inventarisasi fonem, perbedaan kaidah fonotatik, dan perbedaan konsep simbolisme bunyi yakni simbolisme bunyi yang hanya berlaku pada masing-masing bahasa saja (*language specific*). Dalam bahasa Indonesia kata tiruan sebenarnya cukup banyak dan ekspresif. Misalnya, untuk menggambarkan bunyi gerak air saja orang Jawa memiliki setidaknya tiga ekspresi. Pertama, *kricik-kricik* yakni untuk menggambarkan bunyi air yang sedikit dan alirannya kecil. Kedua, *kracak-kracak* yakni untuk menggambarkan bunyi air yang banyak dan deras. Ketiga, *krucuk-krucuk* yakni untuk menggambarkan bunyi air di perut yang lapar. Karena dalam bahasa Indonesia cukup banyak tiruan bunyi yang diterima dalam masyarakat penutur bahasa Indonesia, sehingga warna daerah tidak terlalu menonjol meskipun komik yang diciptakan oleh komikus dari lingkungan budaya yang berbeda. Akan tetapi, jika dibandingkan dengan bahasa Korea, bahasa Indonesia tidak banyak memiliki onomatope dan mimesis, sehingga tidak mudah dalam menerjemahkannya dari bahasa lain.

2.3 Karateristik Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea

Salah satu keunikan dari bahasa Korea adalah kelaziman onomatope atau dalam bahasa korea disebut 의성어 '*euisôngô*' dan mimesis atau dalam bahasa Korea disebut 의태어 '*euitèô*'. Terdapat ribuan ekspresi onomatope dan mimesis yang diciptakan dan dapat ditemukan di dalam kamus, dan jika terdapat ekspresi baru sembari terus diperbaharui. Bagaimanapun, onomatope dan mimesis dalam suatu bahasa akan sulit bagi orang asing dalam memahami dalam memadankan dengan bahasanya sendiri dengan nuansa yang halus. Terlebih lagi, terjemahan yang akurat dari sebuah onomatope maupun mimesis apabila diterjemahkan ke dalam bahasa lain akan lebih sulit untuk dilakukan. Dalam bahasa Korea 의태어 '*euitèô*' atau mimesis lebih sering dijumpai daripada 의성어 '*euisôngô*' onomatope dalam penggunaan secara harfiah, seperti dalam lagu, koran, majalah, bahkan iklan.

Salah satu karateristik utama dari onomatope dan mimesis bahasa Korea adalah bentuk reduplikasi atau disebut bentuk pengulangan dari sebuah kata, untuk meniru bunyi, pergerakan, maupun cara yang sifatnya berulang-ulang dari bunyi yang sebenarnya. Menurut Lee Giwon dalam bukunya yang berjudul *Korean Onomatopoeia and Mimesis* (2007:4) bahwa pengulangan kata atau reduplikasi merupakan salah satu bentuk yang banyak digunakan dalam onomatope dan mimesis. Bentuk pengulangan yang dimaksud akan penulis jabarkan dengan lima contoh melalui tabel berikut ini.

Tabel 2.2 Tabel Onomatope dan Mimesis dalam Bentuk Reduplikasi

Kata Tiruan	Contoh	Pelafalan	Arti
Onomatope (의성어)	삐용삐용	*Ppiyong-ppiyong*	Tiruan bunyi sirine *ambulance.*
	짹짹	Jjèk-jjèk	Tiruan bunyi burung berkicau.
	에취	*Èt*chwi	Tiruan bunyi saat sedang bersin.
Mimesis (의태어)	반짝반짝	*Banjjak-banjjak*	Tiruan bunyi dari sesuatu yang berbinar atau bersinar.
	두근두근	*Dugeun-dugeun*	Tiruan bunyi saat seseorang merasa deg-degan.
	꾸벅꾸벅	Kkubôk-kkubôk	Tiruan bunyi saat seseorang sedang mengantuk (kepala atau badan yang terus ditundukan kearah depan)

Selain lima contoh diatas masih banyak sekali onomatope dalam bentuk reduplikasi.

Gambar 2.3 Foto ragam bentuk onomatope dan mimesis dalam bentuk reduplikasi
Sumber:http://www.storyhouse.co.kr/board/board.html?code=bmkorea_board6&page=4&type=v&num1=999875&num2=00000&s_id=&stext=&ssubject=&shname=&scontent=&sbrand=&datekey=&lock=N

Seperti yang kita ketahui budaya Korea memiliki perbedaan dengan budaya lain, banyak sekali bentuk onomatope yang terdapat dalam suatu bahasa namun tidak dimiliki dalam bahasa lain. Dari kelima contoh yang dijabarkan diatas tadi tidak semua bentuk onomatope dan mimesis tersebut dapat kita artikan kedalam bahasa

Indonesia. Salah satu contohnya yakni bentuk mimesis 끄떡끄떡 *'Kkeuttôk-kkeuttôk'*. Sesuai dengan penjabaran diatas, dalam bahasa Korea 끄떡끄떡 *'Kkeuttôk-kkeuttôk'* memiliki arti peniruan bunyi saat seseorang mengangguk. Namun dalam bahasa Indonesia pengekspresian tersebut biasa dituliskan dalam bentuk "mengangguk" saja. Dan adapun contoh lain yaitu bentuk onomatope 텅 *'Tông'*, 텅 *'Tông'* adalah pengekspresian dari bunyi yang melambangkan kekosongan. Namun tidak terdapat bentuk terjemahan yang setara dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Contohnya seperti "머리가 텅 비어 있다 *'Môriga tông biô itta'*, dalam bahasa Indonesia dapat diartikan "Pikirannya benar-benar kosong". Kata 텅 *'Tông*' disini dapat diartikan "benar-benar", namun kata tersebut bukan merupakan bentuk onomatope dalam bahasa Indonesia. Hal tersebut yang biasanya membuat penerjemah mengalami kesulitan dalam menerjemahkannya. Menghafal dan menggunakan onomatope dan mimesis tidak diharuskan penggunaannya dalam tingkat percakapan, namun akan dibutuhkan dalam tingkat yang lebih tinggi seperti menerjemahkan novel atau komik.

Onomatope dan mimesis biasanya digunakan bersama verba tertentu seperti 거리다 *'gôrida'*, 하다 *'hada'*, 대다 *'dèda'*, dan 이다 *'ida'*. Dan jika dipasangkan dengan ketiga bentuk tersebut maka akan menjadi kata kerja ataupun kata sifat. Setiap onomatope dan mimesis akan memiliki pasangan verba masing-masing. Salah satu contoh kata jika digabungkan dengan 거리다 *'gôrida'* atau 대다 *'dèda'* akan memiliki arti suara yang terdengar berulang-ulang atau bentuk dari sesuatu yang berulang-ulang. Misalnya, 달가닥하다 '*dalgadakhada*' atau 달가닥 '*dalgadak*'

yang memiliki arti sesuatu yang berderik atau bergemerincing. Kedua kata tersebut dibandingkan diungkapkan sekali biasanya diungkapkan dengan bentuk yang berulang-ulang seperti 달가닥거리다 '*dalgadakgôrida*', 달가닥대다 '*dalgadakdèda*' dan 달가닥달가닥하다 '*dalgadak-dalgadakhada*'. Bentuk 거리다 *'gôrida'* atau 대다 *'dèda'* disini sebenarnya tidak ada perbedaan yang signifikan, keduanya tetap memiliki arti suara yang tedengar berulang-ulang atau bentuk dari sesuatu yang berulang-ulang seperti yang dijelaskan sebelumnya.

Lalu contoh lainnya adalah 빤짝빤짝 *'Ppanjjak-ppanjjak'*, memiliki arti sesuatu yang berkilau atau berkelap-kelip. 빤짝빤짝 *'Ppanjjak-ppanjjak'* biasanya digunakan bersama dengan verba 거리다 '*gôrida'* yang memiliki arti "menjadi". Maka dari itu kalimat "별이 빤짝거렸다 *'Byôri ppanjjak gôryôtta'* memiliki arti "Bintang yang berkilau". Namun ada juga yang tidak perlu dipasangkan dengan verba dalam penggunaanya. Adapun salah satu bentuk yang tidak perlu dipasangkan dengan verba yakni dalam contoh kalimat 직각을 해서 살금살금 들어와 자리에 앉았다 '*Jigakeul hèsô salgeum-salgeum deurôwa jarie anjatta'*. Kalimat tersebut memiliki arti karena dia terlambat, dia masuk dengan diam-diam lalu duduk di tempatnya.

Dengan ini penggunaan onomatope dan mimesis ini saat berbicara maupun menulis akan dapat diungkapkan dengan lebih menarik. Cara yang terbaik mempelajari onomatope dan mimesis adalah menilik langsung melalui kalimat dan berlatih dalam menerjemahkannya.

2.3.1 Simbolisme Bunyi Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea

Onomatope dan mimesis bahasa Korea memiliki keunikan baik dari segi tipe, bentuk, variasi ataupun alternatif huruf vokal dan konsonan, serta alternatif suku kata dari ekspresi onomatope dan mimesis yang dapat mempengaruhi dan memberikan nuansa makna yang dihasilkan. Karena itu, ekspresi ini dalam simbolisme bunyi menjadi bagian utama dan hampir diizinkan untuk menciptakan bentuk onomatope dan mimesis yang baru.

Terdapat pola khusus dari simbolisme bunyi untuk menggambarkan perbedaan kualitas dalam vokal dan konsonan. Dalam vokal bahasa Korea seperti ㅏ '*a*', ㅗ '*o*', ㅐ 'è/*ae*', menunjukan suara, gerakan, dan cara yang cerah, kecil, kuat dan lemah lembut sedangkan vokal ㅓ 'ô/*eo*', ㅡ '*eu*', ㅜ '*u*', dan ㅣ '*i*' menunjukan kegelapan, besar, lemah dan berat dalam segi makna. Kemudian untuk kategori konsonan yang dapat mempengaruhi kualitas bunyi, yaitu terdiri dari *simple consonants* (konsonan sederhana), *intensive consonants* (konsonan intensif), dan *aspirated consonants*. Intensif konsonan (ㄲ, ㄸ, ㅃ, ㅆ, dan ㅉ) dan aspirated konsonan (ㅋ, ㅌ, ㅍ), lebih memiliki arti konotasi yang lebih kuat dibandingkan konsonan sederhana (ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅅ, ㅈ). Berikut adalah tabel penjabaran perbedaan simbolisme suara beserta contoh penggunaan.

Tabel 2.3 Tabel Simbolisme Bunyi Onomatope dan Mimesis dalam Bahasa Korea

Vokal		Makna	Konsonan			Makna
ㅏ, ㅗ, ㅐ	ㅓ, ㅡ, ㅜ, ㅣ		ㄲ, ㄸ, ㅃ, ㅆ, ㅉ	ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅅ, ㅈ	ㅋ, ㅌ, ㅍ	
깜박깜박	껌벅껌벅	Berkedip berkali-kali	떼굴떼굴	데굴데굴		Guling-guling
살살	슬슬	Lemah lembut, pelan-pelan		바삭바삭	파삭파삭	Renyah
까딱까딱	끄떡끄떡	Mengangguk	쫄쫄	졸졸		Menetes

Salah satu contoh diatas yang menggambarkan perbedaan kualitas dalam vokal yaitu kata 살살 '*sal-sal*' dan 슬슬 '*seul-seul*', keduanya memiliki arti yang sama yaitu lemah lembut atau pelan-pelan. Namun pada kata 살살 '*sal-sal*' memiliki makna yang lebih ringan dan dibandingkan 슬슬 '*seul-seul*'. Salah satu contoh dalam kalimat 아무리 어려운 문제라도 슬슬 풀어낸다 '*amuri ôryôun munjèrado seul-seul phurônènda*' (meskipun soalnya sulit diselesaikan dengan pelan-pelan). Makna pelan-pelan disini memiliki konteks yang agak berat dan terkesan gelap dalam pengaplikasiannya. Jika dibadingan dengan kata 살살 '*sal-sal*' pada contoh kalimat 엄마가 살살 머리를 흔들다 '*ômmaga sal-sal môrireul heundeulda*' (ibu mengelus kepala dengan pelan-pelan). Kata 살살 (pelan-pelan) disini memberikan kesan mengelus pelan-pelan disertai dengan kelembutan dibandingkan dengan kata 슬슬 (pelan-pelan). Begitupun dengan perbedaan kualitas dalam konsonan, salah satu contoh diatas yakni 떼굴떼굴 '*Ttegul-ttegul*' dan 데굴데굴 '*Degul-degul*'. Memang jika diartikan keduanya memiliki arti guling-guling, namun 떼굴떼굴 '*Ttegul-ttegul*' memiliki kesan yang lebih kuat dibandingkan 데굴데굴 '*degul-degul*'. Hal ini

dikarenakan perbedaan kosonan juga akan mempengaruhi kesan sesuatu dari sebuah kata tiruan. Sebagai contoh 축구공이 떼굴떼굴 굴러간다 '*chukkugongi ttegul-ttegul gullôganda*' (Bolanya bergelinding). Kata 떼굴떼굴 '*Ttegul-ttegul*' disini memiliki makna bergelinding dengan kuat dan cepat dibandingkan jika memakai kata 데굴데굴 '*degul-degul*'. Dengan berdasarkan perbedaan konsonan dan vokal yang digunakan oleh suatu kata tiruan dapat membuat cerita lebih menarik untuk dibaca karena nuansa makna yang dirasakan pun berbeda.

2.4 Sinopsis Cerita 화양연화: Save Me '*Hwayangyônhwa: Save Me'*

화양연화: Save Me '*Hwayangyônhwa: Save Me'* mengisahkan tentang kehidupan tujuh orang laki-laki yang bersahabat tidak hanya terdapat masa-masa indah namun juga terdapat masa-masa sedih. Dalam cerita ini terdapat tujuh tokoh diantaranya Kim Seok Jin, Min Yoong Gi, Jung Ho Seok, Kim Nam Joon, Park Ji Min, Kim Tae Hyung, dan Jeon Jung Kook. Mereka hidup terpisah karena satu dan lain hal. Kim Seok Jin sebagai tokoh utama dalam cerita ini terjebak dalam lingkaran waktu, hidupnya selalu berulang-ulang kembali ke tanggal 11 April dimana dia dapat keluar dari lingkaran waktu jika dia menyelesaikan tugas untuk menyelamatkan keenam teman-temannya dari kesengsaraan. Kim Seok Jin yang baru saja tiba di Korea untuk mencari teman-temannya sepulangnya dari Amerika Serikat, sangat terkejut mendengar kabar dan kondisi keenam teman-teman lamanya ssat ini. Cerita ini memiliki lima belas episode (part).

2.4.1 Onomatope dan Mimesis dalam cerita 화양연화: Save Me '*Hwayangyônhwa: Save Me'*

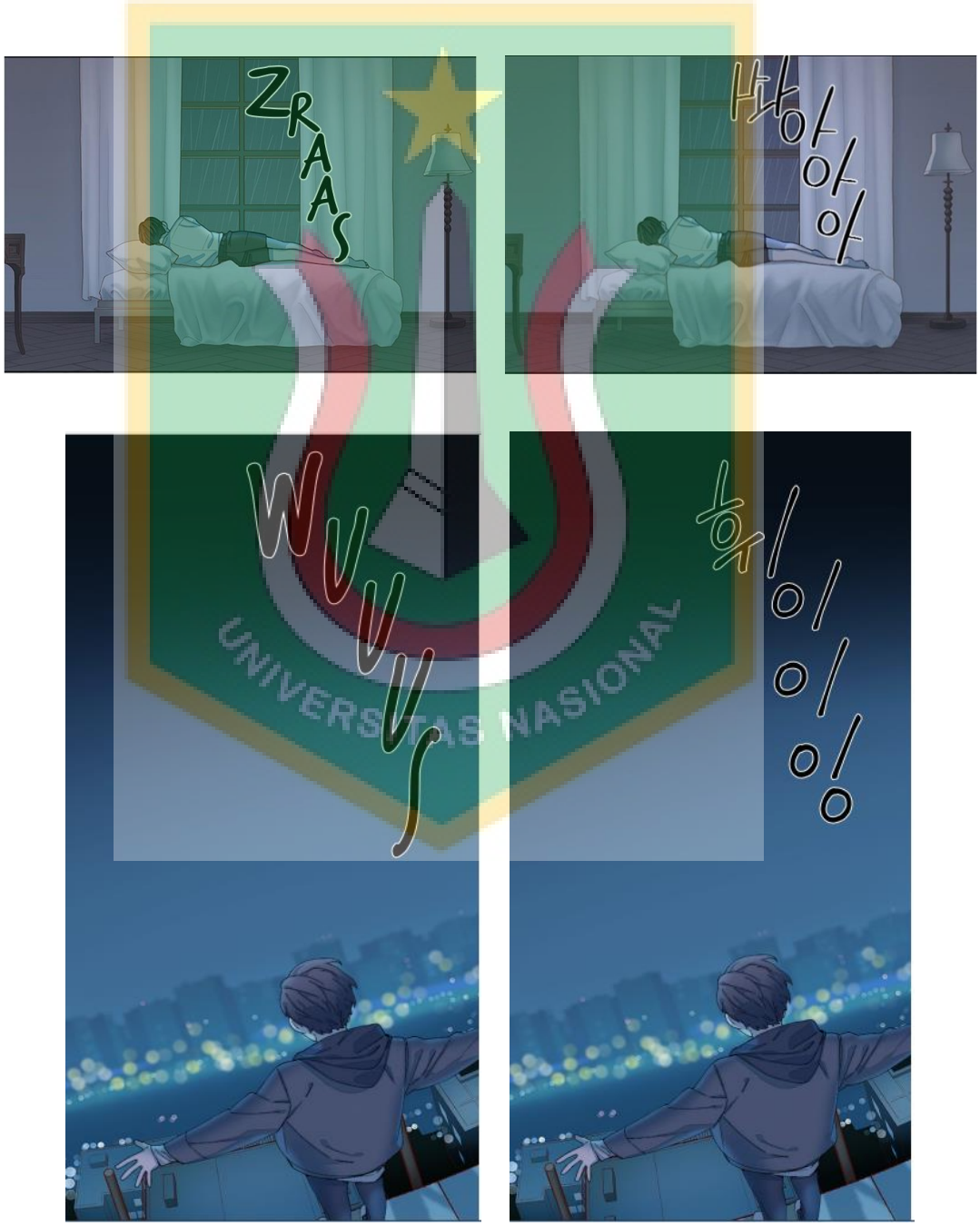
Karya Tulis ini melakukan analisis pada bentuk dan makna onomatope dan mimesis yang terdapat dalam cerita 화양연화: Save Me *Hwayangyônhwa: Save Me* yang ditulis oleh Lico dan Big Hit Entertaiment. Onomatope dan mimesis yang terdapat dalam cerita ini akan dikelompokan dan dibagi berdasarkan sumber yang dihasilkannya, yang terdiri dari alam, manusia, dan benda. Lalu bentuk-bentuk tersebut akan dijabarkan melalui bentuk tabel dan disertai pemberian contoh dalam gambar, serta dipadankan dengan bentuk onomatope dan mimesis yang terdapat dalam versi terjemahannya. Penulis memilih sumber utama yakni cerita 화양연화: Save Me '*Hwayangyônhwa: Save Me'* karena cerita dalam komik ini mengandung cukup banyak bentuk kata onomatope dan mimesis yang menarik untuk dianalisis.

Berikut adalah beberapa contoh serta perbandingan bentuk onomatope dan mimesis dalam bahasa Korea dan bahasa Indonesia yang telah penulis kumpulkan dalam cerita 화양연화: Save Me '*Hwayangyônhwa: Save Me'*. Berikut adalah beberapa contoh onomatope yang dibagi berdasarkan golongan yang dihasilkan oleh alam, manusia, dan benda, diantaranya,

a) Contoh onomatope yang dihasilkan oleh alam:

No	Onomatope Bahasa Indonesia	Onomatope Bahasa Korea	Makna	Episode
1	Zraas	쏴아아아	Suara hujan turun	1
2	Wuuus	휘이이잉	Suara hembusan angin	4

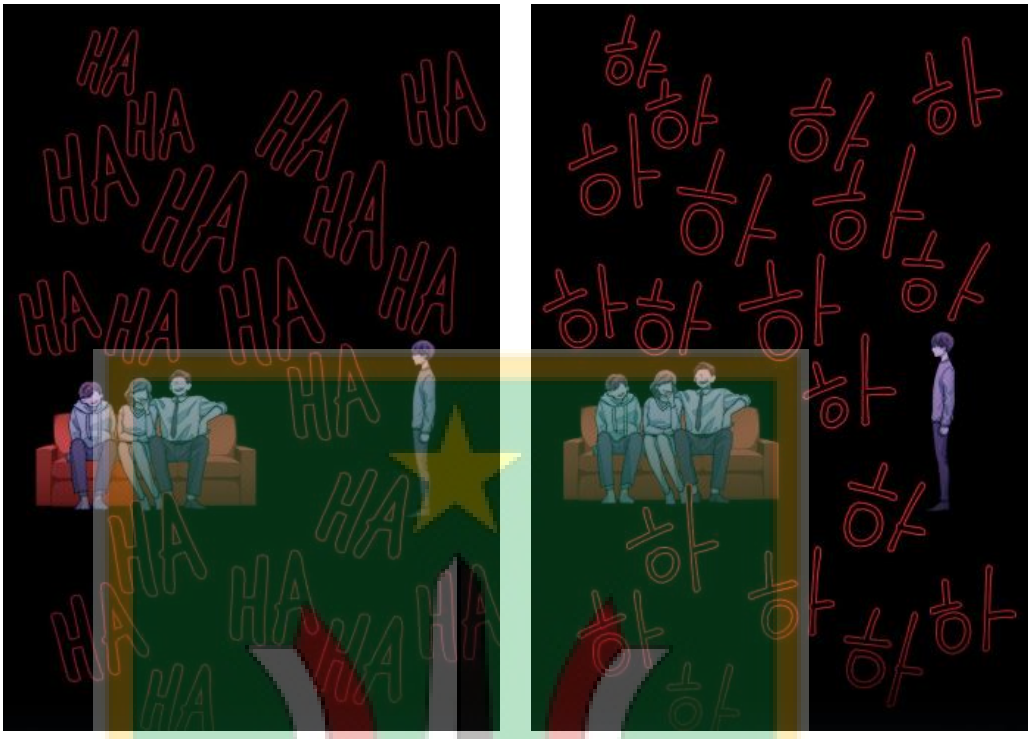
Contoh gambar onomatope yang dihasilkan oleh alam:



b) Contoh onomatope yang dihasilkan oleh manusia:

No	Onomatope Bahasa Indonesia	Onomatope Bahasa Korea	Makna	Episode
1	Waaaa!	와아아아!	Suara berteriak (karena bahagia)	13
2	Hahahaha	하하하하	Suara tertawa	4
3	Hah	하아	Suara keluhan akan sesuatu hal	12

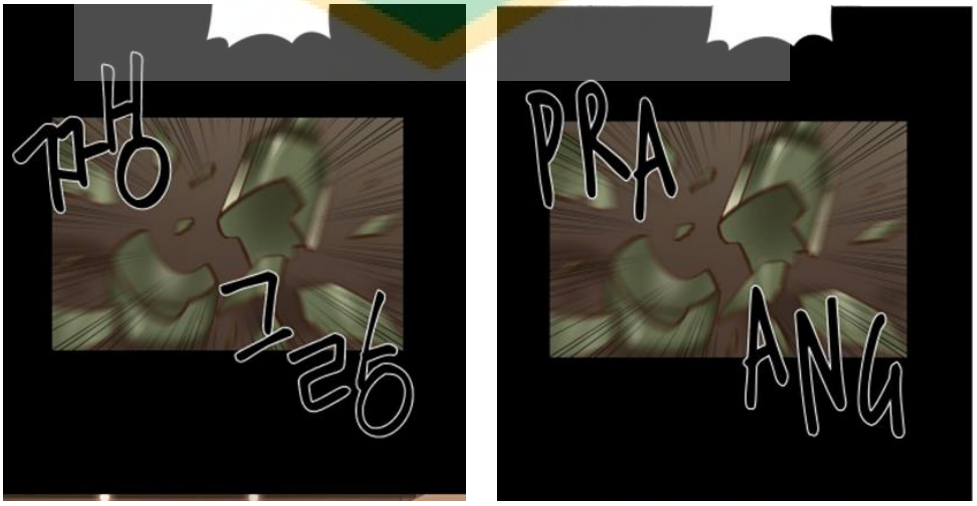
Contoh gambar onomatope yang dihasilkan oleh manusia:

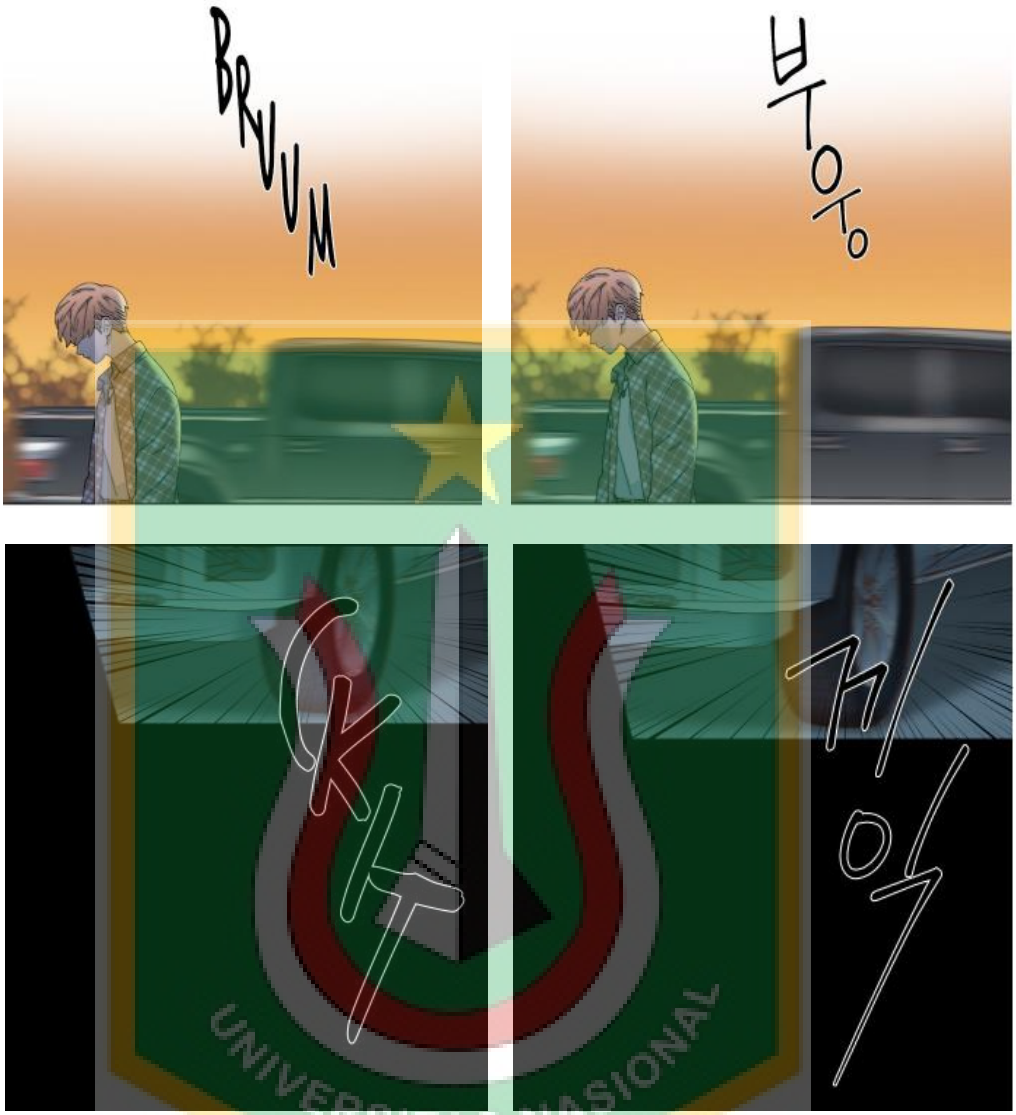


c) Contoh onomatope yang dihasilkan oleh benda:

No	Onomatope Bahasa Indonesia	Onomatope Bahasa Korea	Makna	Episode
1	Bruum	부웅	Suara mobil melaju	11
2	Ckit	끼익	Suara rem mobil yang di injak tiba-tiba	2
3	Praang!	쨍그랑!	Suara kaca pecah	7

Contoh gambar onomatope yang dihasilkan oleh benda:



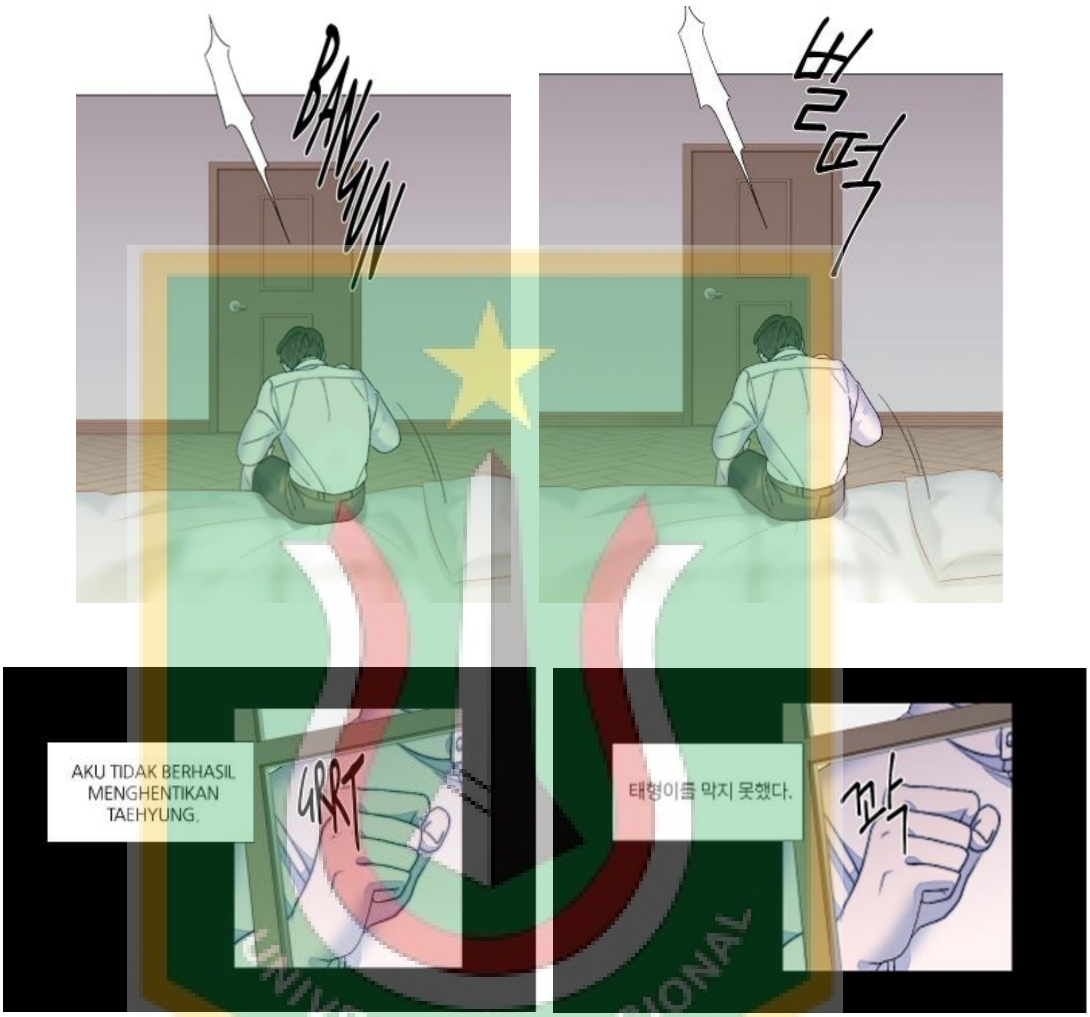


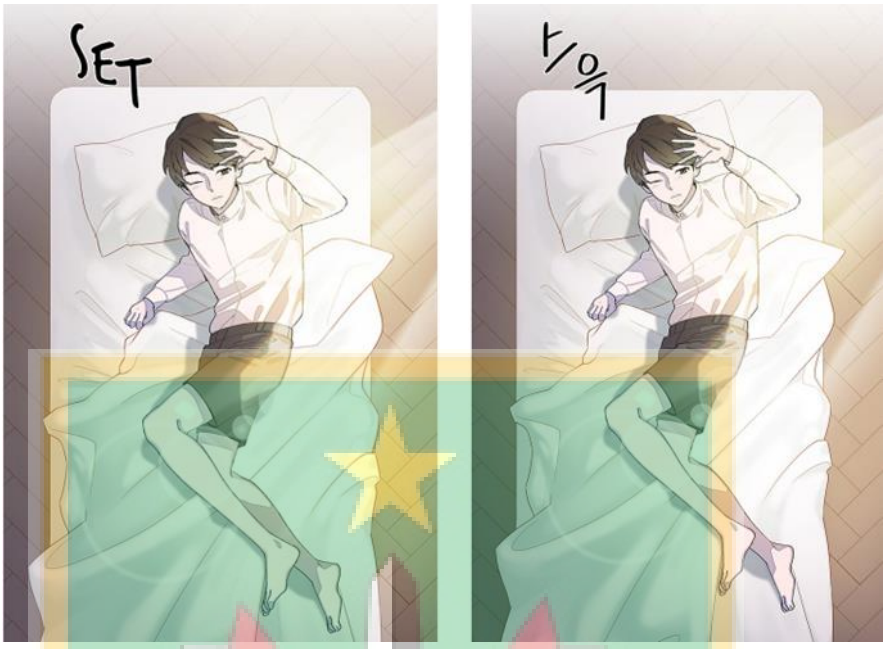
Dan berikut adalah beberapa contoh mimesis yang dibagi berdasarkan golongan yang dihasilkan oleh manusia dan benda, diantaranya,

a) Mimesis yang dihasilkan oleh manusia:

No	Mimesis Bahasa Indonesia	Mimesis Bahasa Korea	Makna	Episode
1	Bangun	벌떡	Suara seseorang tiba-tiba terbangun	10
2	Grrt	꽉	Suara kepalan tangan	15
3	Set	스윽	Suara saat menggerakan badan	1

Contoh gambar mimesis yang dihasilkan oleh manusia:

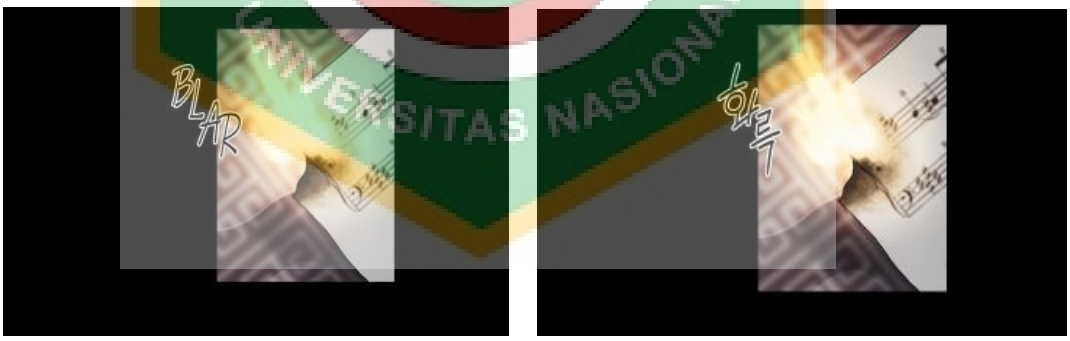




b) Mimesis yang dihasilkan oleh benda:

No	Mimesis Bahasa Indonesia	Onomatope Bahasa Korea	Makna	Episode
1	Blar	화륵	Suara kertas yang terbakar	6

Contoh gambar mimesis yang dihasilkan oleh benda:



UNIVERSITAS NASIONAL

Dan berikut adalah beberapa contoh kata tiruan yang masuk ke dalam kategori onomatope dan mimesis, diantaranya,

a) Bentuk nomatope dan mimesis yang dihasilkan oleh manusia:

No	Onomatope dan Mimesis Bahasa Indonesia	Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea	Makna	Episode
1	Gusrak	털썩	Suara saat kehilangan kesadaran secara tiba-tiba	10
2	Hosh hosh	헉헉	Suara nafas yang terengah-engah	2
3	Tap tap	저벅저벅	Suara langkah kaki	2

Contoh gambar onomatope dan mimesis yang dihasilkan oleh manusia:

UNIVERSITAS NASIONAL

b) Bentuk nomatope dan mimesis yang dihasilkan oleh benda:

No	Onomatope dan Mimesis Bahasa Indonesia	Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea	Makna	Episode
1	Drrrr	드르르르르	Suara roda yang berputar dan bergesekan dengan lantai	11

Contoh gambar onomatope dan mimesis yang dihasilkan oleh benda:

BAB III

KESIMPULAN

3.1 Kesimpulan dalam Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan onomatope dan mimesis terbagi menjadi beberapa poin, yakni berdasarkan asal-usul suara yang ditangkap oleh suatu objek, berdasarkan indra penangkap, persamaan suara yang dihasilkan, dan sumber suara penghasilnya. Namun onomatope dan mimesis juga memiliki kesamaan, yakni kesamaan sifat yang deskriptif dan komunikatif. Karena onomatope dan mimesis digunakan untuk mengekspresikan sesuatu dengan cara yang lebih emosional dan retorik. Peran onomatope dan mimesis dalam komik adalah untuk menyampaikan pesan dalam sebuah kalimat yang panjang menjadi lebih efisien.

Kararteristik onomatope dan mimesis dalam bahasa Indonesia cukup banyak dan ekspresif, namun tidak sebanyak yang terdapat dalam bahasa Korea. Sedangkan karateristik onomatope dan mimesis dalam bahasa Korea yaitu memiliki bentuk reduplikasi atau bentuk pengulangan, bentuk atau variasi huruf vokal dan konsonan, serta alternatif suku kata dari ekspresi onomatope dan mimesis yang dapat mempengaruhi dan memberikan nuansa makna yang dihasilkan. Banyaknya onomatope dan mimesis yang dimiliki dalam suatu komik atau novel tergantung dari *genre* ceritanya. Dan tidak semua bentuk dari onomatope dan mimesis hanya masuk ke dalam satu golongan saja, ada pula yang dapat dikategorikan ke dalam dua golongan yakni onomatope dan mimesis.

3.1 Kesimpulan dalam Bahasa Korea

본 연구자가 한 조사에 따르면 의성어와 의태어를 구분하는 요소가 몇 가지 있다는 결론을 내릴 수 있다. 첫째, 어떤 사물이 가진 소리에 따른 것, 둘째, 감각기관에 따른 것, 셋째, 어떤 사물에서 나오는 소리에 따른 것, 마지막으로 음원에 따른 것이 바로 그것이다. 그렇지만 둘 사이에는 같은 점도 있다. 의성어와 의태어는 둘 다 기술적이고 의사소통적이라는 특징을 가지고 있다. 왜냐하면 의성어와 의태어는 어떤 상태를 더 감정적이고 수사적으로 표현하려고 하기 때문이다. 특히 만화에서 의성어나 의태어를 사용하면 긴 문장보다 더 효과적으로 의사를 전달할 수 있다.

인도네시아어도 의성어와 의태어가 다양하지만 한국어의 의성어와 의태어만큼 다양하지 않다. 한국어 의성어와 의태어의 특징이 있다면 반복된 모양으로 자주 사용한다. 그리고 의성어나 의태어를 사용할 때 자음과 모음의 변화만으로도 다른 의미나 다른 느낌을 줄 수 있다.

의성어 의태어 양은 종류의 따른다. 그리고 의성어와 의태어 모양은 한 부류에 들어가지 않는다. 어떤 모양이 의성어와 의태어 모야으로 들어갈 수 있다.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Billy, Go. 2016. *Korean Made Simple 3: Continuing your journey of learning the Korean language*. Go! Billy Korean.

Bujono, Bambang, Leila. S. C. *Bahasa!*. Tempo Publishing.

Cohn, Neil. 2005. *Un-Defining "Comics": Separating the cultural from the structural in "comics"*. International Journal Comics Art.

Gorys Keraf, Dr. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.

Sedyawati, Edi, dkk. 1998. *Pekan Komik & Animasi Nasional 98 (6-12 Februari 1998)*. Direktorat Jenderal Kebudayaan 1998.

Yendra. 2018. *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Depublish.

Yuwono, Untung, dkk. 2005. *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Gramedia Pustaka Utama.

이기원. 2007. *한국어의 의성어와 의태어*. 서울: 한국문화사.

채완. 2004. *한국어의 의성어와 의태어*. 서울: 서울대학교출판부.

한국어뱅크. 2015. *한국어 의성어 의태어: NEW 스타일*. Tongyang Puksŭ.

Sumber Internet:

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses pada 20 Oktober 2019 melalui https://kbbi.kemdikbud.go.id/

Kompasiana. Filsafat Seni Mimesis. Diakses pada 17 Oktober 2019 melalui https://www.kompasiana.com/balawadayu/5c0df590677ffb2f751d7be3/filsafat-seni-mimesis-2?page=all

Kompasiana. Asal Usul Bahasa. Diakses pada 3 November 2019 melalui https://www.kompasiana.com/www.irwanindah.com/5678dcf951f9fd1705b3c302/asal-usul-bahasa?page=all

Naver Dictionary. Diakses pada 20 Oktober 2019 melalui

https://dict.naver.com/

WikiDiff. Onomatopoeia vs Mimesis - What's the difference?. Diakses pada 17 Oktober 2019 melalui https://wikidiff.com/mimesis/onomatopoeia

국립어원. 2017. 의성어 의태어 구분. Diakses pada 12 Januari 2019 melalui https://www.korean.go.kr/front/onlineQna/onlineQnaView.do?mn_id=216&qna_seq=116299

나무위키. 2020. 의성어. Diakses pada 14 Januari 2020 melalui https://namu.wiki/w/%EC%9D%98%EC%84%B1%EC%96%B4

나무위키. 2020. 의태어. Diakses pada 14 Januari 2020 melalui https://namu.wiki/w/%EC%9D%98%ED%83%9C%EC%96%B4

Sumber Skripsi dan Makalah:

Andriyanti, D. 2016. *Pengaruh Variasi Vokal dan Konsonan Pada Makna Kata Tiruan Bahasa Korea*. Makalah dan Kertas Kerja. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia: Depok.

Dofs, Elin. 2008. *Onomatopeiaand iconicity: A Comparative study of English and Swedish Animal Sound*. Karlstads University.

Guntur, R. 2015. *Onomatope Dalam Komik Indonesia Nonterjemahan*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia: Depok.

Laili, NuriMa'rifatil. 2008. *A study of Onomatopoeia in Avatar Comic*. The State Islamic University of Malang: Malang.

Nina, P. 2003. *Perbandingan Realisasi Leksikal Onomatope Dalam Komik Berbahasa Jerman dan Komik Berbahasa Indonesia*. Skripsi. Tidak kultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia: Depok.

Ogata, Hiroaki. 2006. *Jamiolas: Supporting Japanese Mimicry and Onomatopoeia Learning with Sensors*. Tokushima University: Tokyo.

Raissa, R. 2019. *Perbedaan Sistem Reduplikasi Bahasa Indonesia Dengan Bahasa Korea*. Karya Tulis Akhir. Tidak Diterbitkan. Akademi Bahasa Asing Nasional. Universitas Nasional: Jakarta.

Sugahara , Takashi. 2010. *Onomatopoeia in Spoken and Written English: Corpus and Usage Based Analysis*. Hokkaido University: Japan.

Widyahardani, A.F. 2010. *Perbandingan Reduplikasi Morfemis Dalam Bahasa Korea dan Bahasa Indonesia*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia: Depok.

Winda, L. 2014. *Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea Dalam Komik Mabeob Cheonjamun Vol.1*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia: Depok.

Widdowson. 2008. *English Studies Series 8*. Oxford University Press: London.

Sumber Lain:

네이버웹툰. 2019. 화앙연화 Pt.0. (Naver Webtoon. 2019. Save Me). Diakses pada 15 Oktober 2019 melalui http://naver.me/xZ1lyedr

Naver Webtoon. 2019. Save Me (Versi Terjemahan Bahasa Indonesia). Diakses pada 15 Oktober 2019 melalui https://www.webtoons.com/id/drama/save-me/list?title_no=1509

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Arina Pramudita
Tempat & Tanggal Lahir	: Jakarta, 4 Agustus 1992
Jenis kelamin	: Perempuan
No. Telepon	: +628382888892
Agama	: Islam
Hobi	: Menonton Film, Membaca Komik, dan Makan
Alamat	: Jl. Tawekal No. 1, Sukajadi, Bandung, Jawa Barat, 40161.
Email	: arinapramudita04@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1998 – 2004: SDN Sejahtera, Bandung

2004 – 2007: SMP Darul Hikam, Bandung

2007 – 2010: SMAN 20, Bandung

2017 – 2020: ABANAS Bahasa Korea, Universitas Nasional, Jakarta