

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia ini terdiri dari berbagai negara. Menurut data yang ada, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mengakui terdapat 241 negara dan teritori. Banyaknya negara tersebut menyebabkan perbedaan dalam bahasa yang digunakan. Pada laman Dunia Tempo (2021) melalui Ethnologue tertulis ada 7,139 bahasa yang digunakan di seluruh dunia dan jumlahnya akan terus bertambah dan berubah. Sekitar 40% bahasa juga terancam punah dengan kurang dari 1,000 penutur yang tersisa dan hanya 23 bahasa yang digunakan lebih dari setengah populasi yang ada di dunia.

Bahasa-bahasa yang ada digunakan masyarakat di seluruh dunia untuk berkomunikasi, karena kehidupan manusia tidak lepas dari hal tersebut. Komunikasi membantu kehidupan manusia yang satu dengan yang lainnya karena manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri dan saling berdampingan dengan manusia lain. Dalam komunikasi dibutuhkan alat supaya komunikasi dapat lebih mudah tersampaikan dan mampu memahami maksudnya. Alat komunikasi tersebut adalah bahasa.

Bahasa menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (Chaer, 2014:32) adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri dan fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi antar manusia. Hal ini berarti bahasa memiliki kaitan yang erat di setiap aspek kehidupan yang ada di muka bumi. Dengan bahasa, kita dapat berbagi pikiran tentang segala hal yang dialami maupun yang dirasakan.

Keraf dalam Rochani, E. Dewi & A. Ngalim. (2016) menyatakan terdapat dua pengertian bahasa. Pengertian pertama menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer.

Menurut penjelasan tersebut dapat diartikan bahasa merupakan suatu bagian yang tidak bisa lepas hubungannya dari komunikasi. Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki peran yang penting dalam interaksi setiap manusia. Karena memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan alat yang paling efektif untuk menyampaikan pikiran, maksud serta tujuan kepada orang lain.

Salah satu bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bahasa Korea. Sama seperti bahasa dari negara lain, bahasa Korea memiliki susunan dan bentuk kalimatnya tersendiri. Bahasa Korea juga memiliki tulisan yang unik karena tidak menggunakan alfabet seperti bahasa Indonesia. Korea menggunakan *Hangul* untuk menulis, membaca dan mendengar. Pada bahasa Korea terdapat juga kata, kosakata, frasa bahkan tiruan bunyi. Tiruan bunyi tersebut yaitu onomatope dan mimesis. Penggunaan onomatope dan mimesis ini terlihat dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam bertukar pesan (chatting). Korea merupakan salah satu negara yang banyak menggunakan onomatope dan mimesis.

Kridalaksana (2008) berpendapat bahwa onomatope berasal dari bahasa Yunani yaitu “onomatopea” yang merupakan penamaan benda atau perbuatan dengan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu. Kata-kata yang dihasilkan berdasarkan bunyi ini tidak sama persis. Poppy Winaldha (2019) dalam skripsinya menyimpulkan hasil kajian yang menyatakan bahwa kata-kata yang dihasilkan

tersebut tidak sama persis karena pertama, binatang maupun benda tersebut tidak mengeluarkan bunyi seperti manusia, karena manusia mempunyai fisiologis. Kedua, sistem fonologi pada setiap bahasa tidaklah sama. Selain onomatope terdapat pula mimesis. Istilah mimesis awalnya digunakan pada teori-teori seni. Dalam karangan Plato tentang Negara, mimesis pertama kali ditemukan. Namun berbeda dengan Plato, Aristoteles menyatakan mimesis adalah seni melukiskan kenyataan. Mimesis berasal dari bahasa Yunani, yang artinya 'Imitasi', 'copy', 'representasi'. Mimesis merupakan suatu proses dari peniruan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online, onomatope merupakan kata tiruan bunyi. Onomatope adalah kata yang dapat mewakili arti dari suatu tindakan dan bunyi yang terjadi dalam suatu situasi. Onomatope ini juga menggambarkan situasi dari cerita tanpa penjelasan yang rumit supaya pembaca dapat langsung mengerti suatu kondisi tersebut terjadi. Contoh onomatope dalam bahasa Indonesia, yaitu : Guk-guk dan hiks hiks. “Guk-guk” merupakan tiruan suara anjing menggonggong, sedangkan “hiks hiks” adalah tiruan suara menangis. Meskipun onomatope 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 onomatopenya masing-masing.

Dalam bahasa Korea onomatope disebut dengan 의성어 (euisseongeo). Menurut 한국민족문화대백과사전 atau Ensiklopedia Budaya Korea, onomatope memiliki definisi “사람이나 사물의 소리를 흉내낸 단어” yang artinya “Sebuah kata yang menirukan suara manusia atau benda”. (encykorea.aks.ac.kr). Contoh onomatope dalam bahasa Korea, yaitu 두근두근 (dugeun-dugeun) merupakan tiruan suara degup jantung. Selain itu ada 짹짹 (jjakjjakjjak) merupakan tiruan suara tepuk tangan.

Pramudita (2020) menyimpulkan bahwa menurut 국립국어원, tidak ada cara penggolongan standar atau baku dalam membedakan onomatope serta mimesis, Salah satu cara yang tepat untuk menggolongkan suatu bentuk kata tiruan tersebut masuk ke dalam onomatope maupun mimesis adalah dengan melihat kamus. Namun, jika dilihat berdasarkan kamus, tidak semua kata tiruan digolongkan dalam satu kategori saja, terdapat pula kata tiruan yang digolongkan menjadi dua golongan, yaitu onomatope dan mimesis.

Menurut Lee dalam Winda Luthfita (2014) penggunaan onomatope dan mimesis pada masyarakat Korea dapat ditemui dalam hampir setiap aspek kehidupan masyarakat. Lee juga mengatakan bahwa onomatope dan mimesis adalah fenomena bahasa yang paling sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Lee menambahkan mimesis lebih banyak muncul dibandingkan dengan onomatope, yaitu seperti dalam koran, lagu, iklan, majalah dan juga bahasa internet.

Kata onomatope banyak ditemukan dalam karya berupa Komik karena onomatope digunakan untuk menggambarkan bunyi tiruan yang tidak muncul dalam film maupun drama. Khususnya pada cerita komik bergenre *action* dan *thriller*. Onomatope memberi pengaruh yang besar pada keadaan dan situasi yang ada pada cerita.

Pembelajar bahasa Korea cukup kesulitan untuk memahami bentuk dan makna onomatope yang terdapat dalam komik bahasa Korea. Karena itu diperlukan pemahaman yang mendalam terkait masalah mengidentifikasi onomatope bentuk dan makna onomatope sehingga dapat dengan mudah memahami situasi yang muncul pada komik.

Menurut laman *NAVER*, *Webtoon* merupakan perpaduan dari kata “web (*website*)” dan “*cartoon* (kartun)”, yang memiliki arti komik atau kartun yang diakses secara online melalui website. *Webtoon* adalah salah satu jenis komik, yaitu termasuk jenis komik digital. Di Korea Selatan komik online digemari oleh kaum muda. Namun *Webtoon* ini tidak hanya mengarah kepada komik online, melainkan sebuah aplikasi mobile yang dibuat oleh perusahaan *NAVER* dan memiliki nama yang sama. Aplikasi ini berisi komik daring dari berbagai jenis komik serta genrenya seperti drama, fantasi, komedi, horor, dan *slice of life*.

Webtoon ‘Seventeen’ memiliki genre *romance*. *Webtoon* tersebut dirilis sebagai bagian dari promosi untuk *web drama* dengan judul yang sama. *Webtoon* ‘Seventeen’ ini bukan merupakan hasil gambar komik digital, melainkan potongan-potongan *scene* atau adegan dalam web drama sehingga bisa disebut juga sebagai *Phototoon*. *Webtoon* ‘Seventeen’ dirilis pada 1 Juli 2017 dan selesai pada 25 Juli 2017, dengan total 8 episode. Episodenya dirilis setiap hari selasa dan minggu.

Bercerita tentang kisah cinta antar anak SMA yaitu Kim Seri dan Ji Eunwoo saat di umur tujuh belas tahun semasa SMA. Selain tokoh Seri dan Eunwoo terdapat pula tokoh lain yaitu Lee Seulbi, Han Haesung, dan Hajoong. *Webtoon* ini tidak hanya menceritakan cerita cinta tokoh utama Seri dan Eunwoo saja, tetapi setiap tokoh mempunyai ceritanya masing-masing. Bahkan tokoh Hajoong yang paling jahil pun, juga mempunyai kisah cintanya tersendiri. Awalnya *webtoon* ini tidak disambut ramah oleh para pembaca karena keseluruhan *webtoon* hanya berupa potongan gambar yang sama persis dengan yang ada pada web dramanya. Pada awal perilisannya *webtoon* ini mendapat *rating* 4.70, namun di episode berikutnya hingga di episode akhir terus mengalami peningkatan dan berakhir dengan *rating* 8.50.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk membahas mengenai onomatope bahasa Korea pada *webtoon*. Penulis akan menunjukkan onomatope pada *webtoon* tersebut dalam berbahasa Korea. Sumber utama dari penelitian ini adalah komik daring berjudul '*Seventeen*' karya *Playlist*.

Penulis memberi judul penelitian ini “Bentuk dan Makna Onomatope Bahasa Korea Dalam *Webtoon Seventeen*”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana klasifikasi onomatope dalam *webtoon Seventeen* berdasarkan bentuknya?
2. Bagaimana klasifikasi onomatope dalam *webtoon Seventeen* berdasarkan maknanya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan klasifikasi onomatope dalam *webtoon Seventeen* berdasarkan bentuknya.
2. Mendeskripsikan klasifikasi onomatope dalam *webtoon Seventeen* berdasarkan maknanya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa/i yang ingin meneliti tentang bentuk dan makna onomatope *webtoon*. Hasil

penelitian ini dapat dijadikan bahan pembelajaran dan pengajaran bahasa Korea di lingkungan Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai onomatope pada webtoon.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan penulis adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Narbuko (2005:44) menyatakan Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, dengan menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikannya.

1.6 Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data

Penulis menggunakan sumber data yang terdapat dalam buku, *e-book*, *webtoon*, dan beberapa informasi lainnya dari internet. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan baca, simak, dan catat. Data diambil berdasarkan komik daring atau webtoon berjudul '*Seventeen*' karya Playlist yang dirilis pada tahun 2017 dalam bahasa Korea. Secara keseluruhan webtoon ini memiliki 8 episode. Data webtoon diambil melalui website Comic NAVER. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini :

Pertama, peneliti membaca webtoon dan mengumpulkan kata yang mengandung onomatope. Berikutnya peneliti mencatat onomatope yang ditemukan dalam webtoon.

Kedua, data yang sudah dikumpulkan tersebut akan dianalisis dan diidentifikasi sesuai dengan pengelompokannya yaitu berdasarkan bentuk dan maknanya serta konteks yang tergambar pada *webtoon* tersebut.

Ketiga, data yang telah dikumpulkan akan dimasukkan ke dalam bentuk tabel. Data tabel akan diubah menjadi ke dalam bentuk paragraf.

Keempat, tahap terakhir yaitu menarik kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan data.

1.7 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan bertujuan untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi. Adapun sistematika penulisan dan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada awal bab, yaitu Bab 1 Pendahuluan berisi latar belakang dari masalah yang akan dibahas, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data dan teknik pengambilan data serta yang terakhir sistematika penyajian.

Bab 2 Kerangka Teori, yaitu berisi kajian teori dari onomatope serta mendeskripsikannya dengan teori-teori pendukung. Terdapat tinjauan pustaka mengenai penelitian sebelumnya yang mempunyai kaitannya dengan penelitian yang akan penulis lakukan disertai dengan pembahasan keaslian penelitian untuk membuktikan adanya perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya.

Bab 3 Hasil dan Pembahasan, merupakan bagian penting dalam penelitian karena data yang dikumpulkan akan diolah pada bagian ini. Hasil dan pembahasan mengenai bentuk dan makna pada *webtoon* 'Seventeen' akan dipaparkan. Data

dijabarkan dan dikelompokkan berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada Bab 1. Hasil data dipaparkan secara deskriptif untuk dapat menjawab rumusan masalah. Penulis juga memasukan data gambar onomatope yang ada pada webtoon.

Bab 4 Kesimpulan dan Saran adalah merupakan bagian penutup dalam penelitian ini. Penulis akan mengemukakan kesimpulan dari awal hingga akhir penelitian berdasarkan hasil data dan pembahasan yang ada di Bab 3. Kesimpulan yang dipaparkan berisi poin-poin penting yang telah dibahas dan diringkas. Selain itu terdapat saran dari penulis untuk peneliti selanjutnya agar mengembangkan lagi penelitian ini.

