

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sistem komunikasi untuk bertukar informasi yang digunakan oleh manusia. Bahasa digunakan oleh manusia di dalam kehidupan sehari-hari untuk bersosialisasi. Bahasa menjadi ciri khas manusia untuk berkomunikasi sebagai makhluk hidup dan berperan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena hampir tidak ada kegiatan manusia yang tidak menggunakan bahasa. Menurut Kridalaksana (dalam Chaer, 2014: 32), bahasa merupakan sistem tanda bunyi yang arbitrer dan digunakan oleh sekelompok individu untuk bekerja sama dan juga berkomunikasi.

Bagi manusia, bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain atau lawan bicara. Menurut Chaer (1995: 26), bahasa mampu memberikan keinginan, gagasan, kehendak, emosi dari seseorang kepada orang yang lainnya. Bahasa juga menjadi pusat di mana manusia dapat memahami percakapan dan juga dapat membuat orang lain tidak bisa membedakan maksud yang sedang dibicarakan. Hal ini yang menjadikan bahasa sebagai unsur penting dalam berkomunikasi.

Bahasa dan komunikasi memiliki hubungan yang sangat erat karena manusia memerlukan bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu bentuk lisan dan tulisan. Salah satu alat komunikasi yang berkaitan dalam bahasa berbentuk tulisan adalah komik. Daryanto (2011: 127) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita

dalam urutan yang berhubungan erat dengan gambar dan dirancang untuk memberi hiburan bagi para pembacanya. Komik berbentuk rangkaian gambar yang dilengkapi dengan balon-balon ucapan (*speech balloons*), ada kalanya masih disertai penjelasan berbentuk narasi.

Komik memiliki bahasa yang dapat mengungkapkan ekspresi dan perasaan dari pembicara kepada lawan bicara. Ungkapan ekspresi dan perasaan dari pembicara disebut dengan interjeksi (Arditya, 2014: 2). Dalam komik penggunaan interjeksi sangat penting agar pembaca mengetahui maksud dan ekspresi yang dituturkan oleh penutur, seperti ketakutan, kebingungan, keterkejutan, dan lain sebagainya. Interjeksi dalam komik juga berfungsi untuk menghidupkan ekspresi dari para tokohnya pada setiap kejadian yang terjadi di dalam komik.

Interjeksi merupakan kata sifat yang independen, karena interjeksi dapat mengekspresikan maksud pembicara dengan sendirinya meskipun tidak ada kata lain yang mengikutinya. Interjeksi adalah kata yang menonjol dalam situasi penggunaan bahasa dan memiliki fungsi membantu pembicaraan atau cerita. Interjeksi lebih bergantung pada konteks yang dibicarakan dalam bahasa sehari-hari dibandingkan dengan bahasa tertulis (Park, 2015: 1). Fungsi interjeksi dalam berkomunikasi sangat beragam. Karena satu interjeksi memiliki banyak maksud atau satu maksud dapat diungkapkan dengan beberapa kata interjeksi. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan interjeksi merupakan kata-kata yang digunakan sebagai cara dari pembicara untuk mengungkapkan emosinya dengan memakai intonasi yang sesuai dengan kata interjeksi.

Interjeksi dalam bahasa Korea yaitu *Gamtansa* (감탄사) atau dapat disebut kata seru merupakan kata tugas yang berfungsi untuk mengungkapkan isi hati dari

pembicara maupun lawan bicara. Menurut Oh Seung Shin (2005: 154-156), interjeksi adalah kata-kata yang secara umum membentuk ujaran dengan sendirinya dan mengungkapkan keadaan mental, reaksi atau sikap penutur terhadap suatu elemen dalam konteks linguistik. Interjeksi juga disebut sebagai bentuk yang mewakili keseluruhan kalimat. Interjeksi biasa digunakan untuk menunjukkan di mana perhatian pembicara berada pada saat tertentu dalam suatu interaksi.

Untuk memaknai interjeksi harus memperhatikan intonasi dari pembicara. Jika bentuknya percakapan, maka kata seru akan mengantarkan makna yang berbeda. Interjeksi muncul dalam bermacam-macam kondisi, baik itu dalam percakapan biasa maupun dalam media komunikasi. Dengan memanfaatkan internet dan gawai sesuai dengan teknologi komunikasi yang terus berkembang, industri baca berubah menjadi pendorong perubahan komik (Zulqoidah, 2019).

Komik digital mulai dikenal seiring berkembangnya teknologi. Komik digital hadir dalam bentuk aplikasi dan website salah satunya adalah webtoon. Webtoon berasal dari kata '*web*' dan '*cartoon*' yang memiliki arti animasi komik yang bisa dinikmati online dalam bentuk website maupun aplikasi. Webtoon LINE Corporation bekerja sama dengan NAVER Corporation untuk meluncurkan aplikasi dan website dari webtoon. NAVER Corporation merupakan perusahaan IT Global yang menyediakan portal pencarian nomor satu di Korea Selatan yaitu NAVER dan menyediakan berbagai macam portal layanan lainnya termasuk LINE Messenger, platform komik NAVER Webtoon yang sekarang bernama LINE Webtoon aplikasi kamera SNOW, NAVER BAND, dan platform metaverse ZEPETO.

Hal yang membedakan webtoon dengan komik konvensional adalah webtoon menyajikan layanan di mana setiap episode diliris sesuai jadwal dengan rutin yang

sudah ditentukan oleh penulis komik tersebut. Webtoon menyediakan beragam *genre* yang dapat dipilih sesuai dengan minat para pembacanya, mulai dari genre romantis, *thriller*, horor, kehidupan sehari-hari, fantasi, dan lain sebagainya. Webtoon berawal dari *website* dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang dapat diunduh dengan mudah melalui *smartphone*. Adanya aplikasi ini membuat pembaca lebih mudah mengakses webtoon dibandingkan dengan melalui *website*.

Gambar yang digunakan dalam webtoon dapat memberikan arti atau makna yang bermacam-macam sesuai dengan bentuk interjeksi yang digunakan dalam webtoon tersebut. Interjeksi dalam webtoon merupakan ungkapan ekspresi tokoh-tokoh yang membuat hidup suasana pada setiap kejadian di dalam cerita. Jika tidak ada interjeksi dalam sebuah webtoon, pembaca tidak merasakan emosi dan pesan dari cerita tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik. Dengan adanya interjeksi, para pembaca webtoon dapat memahami makna yang disampaikan melalui gambar tersebut, misalnya amarah, sedih, kesal, bahagia, dan lain sebagainya. Beragamnya ekspresi yang digunakan dalam gambar webtoon dapat mengandung lebih dari dua makna. Interjeksi juga diperjelas tidak hanya dengan kalimat percakapan, tetapi juga ekspresi pada gambar yang tertera dalam webtoon tersebut.

Webtoon berjudul *Dark Moon: Daleui Jedan* (달의 제단) merupakan bentuk kerjasama antara NAVER Webtoon dengan HYBE Entertainment yang diperankan oleh salah satu idol grup laki-laki yang berada di bawah naungan HYBE Entertainment berasal dari Korea Selatan, ENHYPEN. Melalui SNS resmi yang dibuka setelah ENHYPEN terbentuk, ENHYPEN memposting 52 konten pada akun YouTube resmi selama sekitar 45 hari, 173 postingan di akun Twitter member, dan 12 siaran langsung VLIVE. Siaran VLIVE pertama ENHYPEN mencapai 10 juta *like* dalam waktu 5

menit sejak siaran dimulai dan mendapatkan 1,7 juta penonton dan 159,8 juta *like*. Minat yang meledak ini kemudian menyebabkan peningkatan pesat dalam jumlah pengikut saluran SNS, seperti Twitter, YouTube, Instagram, dan TikTok mencapai 1 juta pengikut dan 3 juta pengikut di Weverse (Lee Ye Jin, 2020).

Webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan* pertama kali diunggah pada Minggu, 16 Januari 2022 dan masih berlanjut terbit setiap hari Minggu. Dikutip dari website NAVER Webtoon pada 4 April 2023, webtoon ini tergolong menjadi webtoon yang cukup populer karena memiliki lebih dari 18,6 juta pembaca dengan rating 9.74 dari 10 dan juga ribuan komentar lain yang mendukung webtoon ini. Pada tanggal 1 Februari 2023, HYBE Entertainment mengumumkan bahwa penayangan kumulatif pada webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan* telah melampaui 100 juta pembaca. Webtoon tersebut juga menduduki peringkat 5 teratas dalam 7 layanan bahasa berbeda termasuk Jerman, Spanyol, Cina, Prancis, Thailand, Indonesia, dan Inggris. Jerman dan Spanyol memberi tanggapan yang sangat baik di pasar global dan menduduki posisi nomor 1 untuk webtoon hari Minggu selama lebih dari 10 minggu. September lalu, pemeran webtoon ini yaitu ENHYPEN, merilis lagu yang digunakan sebagai *sountrack* asli dari webtoon ini berjudul *One In A Billion*. (Sabrina, 2023)

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai interjeksi dalam webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*, karena webtoon ini memiliki banyak kata dan kalimat yang termasuk ke dalam kata seru atau interjeksi dan memiliki makna yang sangat beraneka ragam. Peneliti memilih *chapter* 1-15 karena terdapat banyak makna dan bentuk interjeksi untuk diteliti pada *chapter* ini. Kata seru atau interjeksi memiliki makna yang beragam di setiap dialog dalam webtoon yang diilustrasikan dengan gambar yang mendukung makna atau arti dari kata yang dilontarkan pemeran. Tetapi

dalam webtoon ini juga ditemukan beberapa bentuk atau makna interjeksi yang tidak sesuai dengan gambar yang diilustrasikan.

Sesuai dengan judul yaitu “Interjeksi Bahasa Korea dalam Webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*.” Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengkaji bentuk dan makna interjeksi yang terdapat dalam webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, interjeksi adalah salah satu masalah yang penting untuk dibahas karena banyak terdapat dalam webtoon terutama webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*. Oleh karena itu, peneliti membagi masalah yang melandasi penelitian ini menjadi ke dalam beberapa bagian sebagai berikut.

1. Apa saja bentuk interjeksi yang terdapat dalam webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*?
2. Apa saja makna interjeksi yang terdapat dalam webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah dipaparkan, webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan* memiliki beberapa hal yang perlu diidentifikasi. Maka dari itu, peneliti membagi tujuan penelitian ke dalam beberapa bagian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk interjeksi yang terdapat dalam webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*.
2. Mendeskripsikan makna interjeksi yang terdapat dalam webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 manfaat penelitian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan pada bidang linguistik khususnya interjeksi atau kata seru dalam bahasa Korea kajian semantik sebuah wacana berbentuk komik digital. Dan juga diharapkan dapat memudahkan pembelajaran bagi pelajar untuk memahami interjeksi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi pelajar. Juga diharapkan dapat membantu mahasiswa atau mahasiswi dalam memahami dan mempelajari bidang interjeksi kajian semantik bahasa Korea.

1.5 Metode Penelitian

Sesuai dengan judul pada penelitian ini yaitu “Interjeksi Bahasa Korea dalam Webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*”, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut Syahrums (2012: 41) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang prosedur penelitiannya tidak menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi. Penelitian kualitatif adalah penelitian mengenai kehidupan seseorang, cerita, perilaku, dan juga sistem organisasi atau hubungan interaksi timbal balik. Bogdan dan Taylor (1975: 4), menegaskan bahwa prosedur penelitian untuk mendapatkan hasil data deskriptif mengenai orang melalui tulisan atau kata yang diucapkan dan juga perilaku yang dapat diamati disebut dengan metode penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif memiliki tujuan yaitu untuk menerangkan makna dari suatu perilaku yang terdapat dalam objek penelitian. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dikarenakan penelitian ini menganalisis kata atau kalimat interjeksi atau kata seru yang terdapat dalam webtoon berjudul *Dark Moon: Daleui Jedan* beserta dengan makna yang terkandung di dalamnya.

1.6 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

1.6.1 Sumber Data

Sumber data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah komik digital salah satunya adalah webtoon yang berjudul *Dark Moon: Daleui Jedan*. Objek yang akan dijadikan penelitian ini adalah seluruh tutur kata, kalimat, dan frasa yang berbentuk interjeksi atau kata seru dalam webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ditujukan pada pencarian data dan informasi melalui dokumen yang mendukung untuk proses penelitian. Sugiyono (2013: 240) mengatakan bahwa dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, ataupun karya yang ditulis seseorang. Hasil penelitian akan lebih dipercaya apabila didukung oleh foto atau karya tulis akademik terdahulu. Menurut Raco (2010: 111) keterlibatan peneliti harus berkualitas, baik dari segi pemahaman dengan konteks yang ada, maupun jangka waktu keterlibatan harus benar-benar memadai untuk memahami keadaan penelitian secara mendalam. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah membaca keseluruhan webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan*. Peneliti membaca webtoon *Dark Moon: Daleui Jedan* dan kemudian menyajikan interjeksi yang terdapat di dalam webtoon yang akan diteliti. Kemudian peneliti akan mengumpulkan kalimat

atau kata interjeksi yang terdapat dalam webtoon tersebut dan mengategorikan berdasarkan bentuk dan makna interjeksinya.

1.7 Sistematika Penyajian

Dalam menyusun penelitian yang sistematis, maka penulis menyusunnya kedalam sistematika penyajian. Sistematika penyajian berisi rincian mengenai urutan penulisan skripsi yang terdiri dari empat bab. Adapun sistematika penyajian yang dijabarkan sebagai berikut.

Bab 1 Pendahuluan, merupakan bab yang berisi latar belakang dari masalah yang akan dibahas, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, metode penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data, dan sistematika penyajian.

Bab 2 Tinjauan Pustaka, merupakan bab yang berisi landasan teori yang relevan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu, keaslian penelitian mengenai persamaan dan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian lainnya, dan kerangka teori.

Bab 3 Hasil Penelitian dan Pembahasan, merupakan bab yang berisi hasil analisis dan pembahasan data dari objek penelitian yang sudah dikumpulkan. Data yang sudah dikumpulkan kemudian dijabarkan dan dikelompokkan berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian dalam Bab 1.

Bab 4 Kesimpulan dan Saran, merupakan bab yang berisi kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan saran dari peneliti untuk peneliti selanjutnya agar lebih mengembangkan penelitian ini.