

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Korea memiliki tradisi yang kaya dalam penggunaan onomatope. Onomatope merupakan salah satu aspek dari bahasa Korea dan digunakan secara luas dalam berbagai situasi sehari-hari. Onomatope digunakan untuk menggambarkan suara-suara, aksi, emosi, dan berbagai fenomena lainnya. Penggunaan onomatope dalam bahasa Korea mencerminkan kepekaan budaya terhadap suara dan ekspresi audiovisual.

Menurut Kridalaksana (2009:216), bahasa adalah sebuah sistem tanda. Tanda adalah hal atau benda yang mewakili sesuatu, atau hal yang menimbulkan reaksi yang sama apabila orang menanggapi, (melihat, mendengar, dan sebagainya) apa yang diwakilinya itu (Pramudita, 2020). Bahasa dapat direalisasikan dalam tiga jenis, yakni jenis visual, audio, dan audiovisual. Contoh bentuk audiovisual, yakni tulisan, simbol dan gambar sebagai alat menyampaikan pesan, pendapat, gagasan atau maksud kepada lawan bicaranya (Putri, 2019). Bahasa sebagai alat komunikasi dengan orang lain merupakan bagian dari budaya yang selalu berkembang seiring berjalannya waktu. Hal ini dikarenakan manusia berusaha menciptakan kata-kata baru untuk menyampaikan pemikirannya, sehingga sekarang banyak istilah-istilah baru yang tercipta melalui pembentukan kata-kata baru maupun serapan bahasa asing. Tidak semua sumber bahasa berasal dari manusia, tetapi beberapa juga ada yang berasal dari hewan, benda,

dan juga alam. Banyak yang tidak mengetahui bahwa tiruan-tiruan bahasa tersebut adalah onomatope.

Suara yang ditimbulkan dari suatu benda, hewan, alam, dan suara manusia dapat membentuk sebuah onomatope. Chaer (2012) menyatakan bahwa kata-kata yang disebut onomatope (kata yang berasal dari tiruan bunyi) merupakan sebuah perlambangan. Lambang tersebut memberi petunjuk bagi konsep yang dilambangkannya (Eren, dkk., 2018). Dengan kata lain, onomatope memiliki peran penting dalam memberikan gambaran suara atau aksi yang diwakilinya melalui kata-kata meniru bunyi atau tindakan yang sesuai, sehingga membantu pembaca atau penonton memahami secara lebih mendalam tentang situasi atau peristiwa yang sedang dijelaskan dalam komik.

Salah satu media yang paling sering menggunakan onomatope sebagai sarana informasi adalah komik. Menurut Mc Cloud (2008), komik dapat diartikan sebagai bahasa yang menggunakan berbagai simbol visual, seperti kartun dan realisme. Bentuk onomatope dalam komik biasanya berdiri sendiri atau berada dalam kalimat yang pendek, sehingga mudah untuk dibedakan. Berbicara tentang komik, maka tidak akan lepas dari unsur pembentuknya, seperti gambar karakter, ekspresi wajah, dialog tokoh, gerakan, latar, aksi, dan isi cerita utamanya. Salah satu contoh bentuk onomatope yang sering kita dengar yaitu suara anjing menggonggong, dalam bahasa Indonesia berbunyi “guk-guk”, dan dalam bahasa Korea adalah 멍멍 "mông-mông". Hal tersebut terjadi karena disebabkan oleh interpretasi suatu bunyi berdasarkan bahasa dan budaya tertentu, interpretasi suara yang berbeda-beda ini mencerminkan bagaimana setiap bahasa dan masyarakat memiliki cara unik untuk menggambarkan fenomena suara dalam lingkungan sekitarnya. Onomatope termasuk bahasa yang arbitrer, yaitu bunyi

yang ditimbulkan secara acak, bisa berbentuk sembarang bunyi atau simbol, sehingga sifat ini menyebabkan perbedaan bunyi tiruan konsep bahasa Indonesia dan bahasa Korea. Dalam komik, onomatope sering sekali digunakan untuk memberikan gambaran atau membantu menciptakan imajinasi terhadap tingkah laku yang dilakukan oleh tokoh, alam, atau benda-benda di dalamnya.

Seiring berkembangnya zaman, komik mengalami perubahan, dari yang berupa media cetak ke media digital. Salah satu komik digital yang sangat banyak diminati adalah *Webtoon*, penyedia komik digital yang bisa diakses melalui aplikasi yang dapat diunduh pada perangkat pintar. *Webtoon* sendiri memiliki karakter, salah satunya yaitu tampilan yang diberikan kepada pembaca dengan cara menggulirkan atau menggeser layar pada perangkat pintar, dan juga memiliki fitur mengubah bahasa, dari bahasa korea menjadi bahasa indonesia dengan fitur pilihan bahasa dalam aplikasi tersebut. Aplikasi ini juga memiliki batasan usia sehingga pengguna dapat mengakses semua konten, yaitu yang berusia minimal 12 tahun, sehingga batas minimal usia yang ditetapkan oleh *Webtoon*, meminimalisir konten yang mengandung unsur pornografi dan SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan) yang merupakan berbagai pandangan dan tindakan yang didasarkan pada identitas yang menyangkut kebangsaan atau kesukuan, agama, dan golongan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti menemukan celah untuk melakukan penelitian tentang onomatope dalam bahasa Korea. Melihat banyaknya jenis onomatope, peneliti tertarik untuk mengulik bentuk-bentuk onomatope yang muncul, terutama dalam genre fantasi. Menurut pengamatan awal peneliti, genre fantasi cenderung menggunakan banyak onomatope pada visualisasinya. Salah satu *webtoon* bergenre fantasi adalah 일렉시드 (*Eleceed*) yang bercerita tentang seorang

anak laki-laki yatim piatu yang memiliki kemampuan berlari di atas manusia normal. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk membahas jenis-jenis onomatope dalam bahasa korea, sekaligus mengetahui guna onomatope terhadap cerita pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*). Dengan menganalisis jenis onomatope dalam bahasa Korea dan mengetahui guna onomatope terhadap cerita, peneliti dapat mengetahui dampak penggunaan onomatope tersebut pada keseluruhan cerita, sekaligus alasan mengapa jenis tersebut digunakan. Permasalahan tersebutlah yang diangkat dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana jenis onomatope dalam bahasa Korea yang muncul pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) ?
2. Apa guna onomatope terhadap cerita pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui apa saja jenis onomatope dalam bahasa Korea yang muncul pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*).
2. Mengetahui apa guna onomatope terhadap cerita pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dikategorikan sebagai manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai jenis onomatope yang digunakan dalam *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*). Selain itu, penelitian ini akan mengungkap bagaimana penggunaan onomatope berdampak

pada aspek visual dan naratif dalam karya sastra komik digital. Bagi para pembaca *webtoon* dan penggemar budaya Korea, 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.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan tentang jenis onomatope dalam bahasa Korea yang muncul pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*), sehingga membuka kesempatan untuk memahami makna, dan konteks penggunaan onomatope dalam bahasa Korea. Selain itu, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan studi bahasa dan budaya Korea dengan memperluas pemahaman tentang cara bahasa digunakan untuk menyampaikan pesan dan emosi dalam konteks media *webtoon*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Sugiyono adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan yang ingin dicapai dengan memegang prinsip data dicari dengan cara ilmiah, rasional, empiris, dan sistematis (Sahri, 2022). Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, karena memaparkan secara deskriptif hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian dalam bentuk ucapan dan tulisan. Penelitian ini mengambil data dari bentuk onomatope dalam bahasa Korea pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya Son Jeho yang di publikasikan dalam aplikasi *webtoon*. Sumber data pada penelitian ini adalah *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya

Son Jeho. Data dalam penelitian ini, onomatope yang terdapat pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya Son Jeho. Peneliti menganalisis mulai dari 5-25 episode.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan penelitian kepustakaan untuk menentukan dan mengidentifikasi data. Peneliti menggunakan teknik ini dalam menganalisis data tentang jenis-jenis onomatope dengan membacanya berulang kali, teknik simak, catat dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-datanya

1.5.1.1 Simak

Membaca isi *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya Son Jeho melalui *webtoon* dari episode 5-25. berkali-kali dan membaca bagian-bagian tertentu dalam cerita tersebut yang berkaitan dengan onomatope.

1.5.1.2 Catat

Mencatat kata-kata onomatope yang terdapat dalam *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya Son Jeho melalui *webtoon* dari episode 5-25, kemudian menganalisis dan mengelompokkan kata-kata onomatope tersebut sesuai dengan jenis onomatope.

1.5.1.3 Dokumentasi

Pada penelitian ini, peneliti melakukan tangkap layar pada setiap data yang ditemukan dalam *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya Son Jeho melalui *webtoon* dari episode 5-25. Data-data tersebut disimpan di Google Drive agar data dapat tersimpan dengan rapih dan aman.

1.5.2 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dalam menganalisis data. Berikut beberapa langkah yang peneliti lakukan dalam menganalisis data yang diperoleh.

1. Mengelompokan data yang terdapat dalam *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya Son Jeho melalui *webtoon* dari episode 5-25.
2. Menganalisis apa saja jenis onomatope dalam bahasa Korea pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya Son Jeho, melalui *webtoon* dari episode 5-25.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan kegunaan onomatope dalam bahasa Korea terhadap cerita pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*) karya Son Jeho melalui *webtoon* dari episode 5-25.

1.6 Sistematika Penyajian

Rancangan sistematika pengajian dimaksud untuk memberi gambaran kasus mengenai tiap-tiap bab, diantaranya sebagai berikut:

- BAB I** : Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyajian.
- BAB II** : Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka dari penelitian yang akan menjelaskan mengenai keaslian penelitian, berisi teori yang digunakan dalam penelitian tentang onomatope.
- BAB III** : Bab ini memuat analisis hasil penelitian dan pembahasan mengenai apa saja jenis onomatope bahasa Korea, dan

mengetahui guna onomatope terhadap cerita pada *webtoon* 일렉시드 (*Eleceed*).

BAB IV : Bab terakhir akan memuat kesimpulan dan saran mengenai hasil penelitian yang dapat ditujukan bagi penelitian lanjutan.

