

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah sebuah sistem dari komunikasi dengan bunyi yang dioperasikan melalui organ bicara dan pendengaran di antara anggota komunitas dan menggunakan lambing bunyi yang bersifat arbitrer, serta mempunyai kesepakatan makna. (Mario Pei, dikutip dalam Yendra, 2018:3). Dan menurut Kridalaksana, bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang dipergunakan oleh anggota kelompok social untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri (Kridalaksana, dikutip dalam Yendra, 2018:3).

Merujuk pada pendapat para ahli berikut, dapat dikatakan bahwa Bahasa mempunyai peranan penting dalam berinteraksi. Selain berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi utama, Bahasa juga merupakan salah satu keahlian yang hanya dimiliki oleh manusia, hal inilah yang membedakan interaksi manusia dengan interaksi makhluk-makhluk lain di bumi. Jadi secara garis besar dapat didefinisikan bahwa Bahasa sebagai sistem bunyi yang memiliki makna, lambang bunyi, dan dituturkan dari sistem arbitrer manusia dalam situasi yang wajar yang digunakan sebagai alat komunikasi (Yendra:2018).

Seperti yang diungkapkan oleh Kridalaksana, bahasa mempunyai karakteristik tersendiri yang dapat menunjukkan budaya suatu bangsa. Salah satu contohnya yaitu dalam penggunaan onomatope, menurut Chaer dalam Kadek Eva K. A. (2021:50),

menyatakan bahwa onomatope adalah tiruan bunyi yang merujuk pada kesan atau bunyi dari suatu benda, suatu keadaan dan tindakan. Maksudnya adalah benda atau suatu hal yang dibentuk berdasarkan bunyi dari benda yang dituju atau kesan suara yang ditimbulkan oleh benda tersebut. Onomatope terdapat di semua bahasa. Begitu pula dalam bahasa Korea dimana onomatope sering digunakan dalam percakapan sehari-hari sebagai kata yang mengakrabkan. Bahasa korea untuk onomatope adalah 의상어. Onomatope paling banyak ditemukan dalam komik (만화) ataupun *webtoon* (웹툰).

Webtoon adalah perpaduan kata dari 'web' dan 'cartoon', yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati online dalam bentuk website. Sejak dulu komik sudah memiliki banyak peminat di seluruh dunia. Bagi sebagian orang, penyampaian cerita menggunakan ilustrasi seperti pada komik lebih menghibur dan mudah untuk dipahami. Muncul pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1837, komik pun terus tumbuh mengikuti perkembangan jaman hingga akhirnya muncul dalam bentuk digital. Komik versi digital ini menarik banyak peminat karena fleksibilitasnya yang dapat dibaca dimana saja dan kapan saja. Adanya ruang interaksi antara pembaca dan kreator juga memungkinkan para kreator menerima *feedback* langsung dari penggemar karyanya. Daum *Webtoon* merupakan *webtoon* resmi pertama di dunia. Didirikan pada tahun 2003, Daum *Webtoon* terus beroperasi dan kemudian bergabung dengan Kakao pada tahun 2014. Pada tanggal 1 Agustus 2021 platform ini kemudian diluncurkan kembali sebagai Kakao *Webtoon*. Platform digital komik selanjutnya yaitu LINE *Webtoon*. Didirikan oleh Kim Jun Koo pada tahun 2004 dengan nama Naver *Webtoon*, LINE *Webtoon* resmi diluncurkan secara global pada tahun 2014.

Salah satu *webtoon* yang saat ini sedang populer yaitu *Chakho*. *Webtoon Chakho* dirilis pada 15 Januari 2022. *Webtoon 7Fates: Chakho* ini merupakan kisah fantasi urban yang terinspirasi oleh pemburu harimau dari Dinasti Joseon. Cerita dalam *Webtoon* ini diangkat dari kisah tradisional Korea Selatan yang banyak menunjukkan cerita-cerita supranatural. Karakter anak laki-laki dalam serial *Webtoon* ini pun terinspirasi dan dirancang berdasarkan 7 anggota BTS. Para anggota BTS yang tergabung dalam kelompok *Chakho* tersebut menghadapi banyak tantangan saat mengalahkan kelompok Beom yang merupakan titisan Harimau.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengangkat pembahasan mengenai onomatope yang ada pada *webtoon*, khususnya onomatope bahasa Korea yang masih banyak belum dipahami oleh mahasiswa yang mempelajari bahasa Korea. Penulis menilai pemahaman terhadap onomatope ini akan sangat berguna pada saat mahasiswa jurusan bahasa Korea masuk ke dunia penerjemahan tulisan. Pada penelitian ini penulis menganalisis bentuk serta makna yang dari kata tersebut dengan memilih *webtoon* berjudul '*Chakho*' sebagai objek dalam penelitian ini. Dengan catatan penelitian hanya difokuskan pada episode 1-5 saja. Oleh karena itu, penulis memberi judul penelitian ini "Bentuk dan Makna Onomatope Bahasa Korea dalam *Webtoon Chakho* Karya Hybe Episode 1-5".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa hal yang sudah diuraikan pada latar belakang, maka dari itu masalah yang dikaji atau diteliti oleh peneliti adalah:

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

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan onomatope dalam *webtoon Chakho* berdasarkan bentuknya.
2. Mendeskripsikan onomatope dalam *webtoon Chakho* berdasarkan maknanya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa/i yang ingin meneliti tentang bentuk dan makna onomatope bahasa Korea, khususnya dalam *webtoon*. Penulis juga berharap 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 memberikan pengetahuan lebih mengenai onomatope dalam *webtoon* dan khususnya kepada mahasiswa yang berminat untuk menjadi penerjemah tulisan setelah lulus dari Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong dalam Trapenas Uniwara (2021:266), pendekatan

deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa katakata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam membahas masalah pada penelitian ini, penulis menyusun penulisan dengan sebuah struktur tertentu agar sistematis dan memudahkan pembahasan. Adapun sistematis penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) BAB I Pendahuluan berisi uraian yang menjelaskan latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data dan sistematika penyajian.
- 2) BAB II Tinjauan Pustaka terdiri atas landasan teori yang berisi kajian teori dari onomatope serta mendeskripsikannya dengan teori-teori pendukung. Terdapat tinjauan pustaka mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti. Terdapat juga pembahasan keaslian penelitian untuk membuktikan adanya perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu.
- 3) BAB III Penelitian dan pembahasan yang berisikan data yang telah dikumpul dan diolah. Hasil dan pembahasan mengenai bentuk dan makna onomatope pada *webtoon* 'Chakho' dijelaskan lebih rinci. Data dijabarkan dan dikelompokkan berdasarkan perumusan masalah yang terdapat pada Bab 1. Hasil data dipaparkan secara deskriptif untuk dapat menjawab perumusan

masalah. Sebagai tambahan, penulis juga memasukkan data berupa gambar yang ada pada *webtoon* 'Chakho'.

- 4) BAB IV Simpulan dan saran memuat tentang simpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta saran dari penulis untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan lagi penelitian ini.

