

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti menggali informasi dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam tinjauan pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian Fitri Khorin Nissa (2020), berjudul “*Bentuk dan Prosedur Penerjemahan Bahasa Korea Pada Webtoon The Secret of Angel Karya Yaongyi*”. Pada penelitian ini penulis memakai metode deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang dilakukan terdiri atas tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan simpulan atau verifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan prosedur penerjemahan kata onomatope-mimesis pada *webtoon The Secret of Angel* karya Yaongyi.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan 58 data onomatope bahasa Korea dan 52 data mimesis bahasa Korea. Sedangkan onomatope dan mimesis bahasa Indonesia jumlahnya lebih sedikit dikarenakan proses penerjemahan yaitu 59 data, 41 data merupakan onomatope bahasa Indonesia dan 18 data merupakan mimesis bahasa Indonesia. Bentuk onomatope-mimesis bahasa Korea yang ditemukan adalah 65 data bentuk tunggal, 43 data bentuk ulang dan 2 data bentuk

gabungan, sedangkan bentuk onomatope-mimesis bahasa Indonesia yang ditemukan adalah 26 data bentuk monosilabel, 10 data bentuk multisilabel dan 23 data bentuk ulang. Prosedur penerjemahan yang dipakai oleh penerjemah dalam *webtoon The Secret of Angel* adalah prosedur *borrowing*, prosedur *literal translation*, prosedur *modulation*, prosedur *transposition*, prosedur *equivalence* dan prosedur *adaptation*.

Penelitian Desirée Elveljung (2019) berjudul “*A Thud or a Bang?: A Study of the Translation of Onomatopoeia in Manga*”. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui salinan digital, dan onomatopeia terkait olahraga dan memasak menjadi fokus selama pengumpulan data. Materi ini dianalisis menggunakan Multimodal Discussion Analysis (MDA) serta penelitian sebelumnya untuk meneliti proses terjemahan onomatopeia, kemungkinan perubahan makna serta korelasi onomatopeia dengan mode visual gambar.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana onomatopeia Jepang diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris, dan jika dan bagaimana terjemahan mengubah makna dalam konteks. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua manga Jepang sebagai bahan *Haikyuu!!* dan *Food Wars! Shokugeki no Soma*. Hasilnya menunjukkan bahwa terjemahan onomatopeia Jepang sangat tergantung pada jika onomatopeia juga ada dalam bahasa Inggris. Hasil lebih lanjut menunjukkan hubungan onomatopeia yang penting dengan bagian lain dari gambar dalam manga, karena hal ini mengubah makna dalam versi bahasa Inggris

kadang-kadang. Tipografi sangat relevan karena perubahan font ditunjukkan untuk mengubah interpretasi suara dalam versi bahasa Inggris.

Penelitian Yoon Mi Kim dan Eunju Yun (2017), berjudul "유아 놀이에서 의성어·의태어 사용 의미 탐구". Pada penelitian ini, penulis memakai metode pendekatan kualitatif dengan melakukan pengamatan baik dengan merekam maupun mengambil video dengan partisipan 40 anak kecil berusia 3-5 tahun yang ada di "Tempat Penitipan Anak M" yang ada di Seoul dan "Tempat Penitipan Anak S" yang ada di Seongnam. Penelitian dilakukan dari bulan Mei hingga Oktober 2015 dengan total pelaksanaan penelitian pada masing-masing tempat penitipan anak sebanyak 10 kali sehingga total dari pelaksanaan penelitian sebanyak 20 kali. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kata-kata onomatope dan mimetik yang diamati, terutama yang berhubungan dengan gerakan fisik, suara, dan bentuk berkaitan dengan Max van Manen's life-word existentials. Karakteristik kata onomatope dan mimetik yang digunakan adalah adiktif dan digunakan oleh anak-anak untuk memperbaiki dan menghasilkan variasi dalam keterampilan bahasa mereka, serta memperkaya imajinasi linguistik mereka. Kata-kata onomatope dan mimetik membantu anak-anak merancang situasi bermain mereka sendiri berdasarkan kreativitas mereka dan membantu mereka berbagi permainan dengan teman-teman mereka.

Penelitian Bayu Andreansyah (2020) berjudul "Analisis Makna Onomatope dalam Buku *Nihon no Mukashi Banashi*". Pada penelitian ini, penulis memakai metode pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dengan menggambarkan, serta menjabarkan

suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Objek data yang digunakan yaitu berupa kalimat-kalimat yang mengandung onomatope pada sumber data buku cerita *Nihon no Mukashi Banashi*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik simak dan catat, yaitu mengumpulkan kalimat yang mengandung onomatope dengan mencatat hasil penyimakan dari sumber data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu, dengan langkah-langkah: 1) mengumpulkan sumber data, 2) mengelompokkan data dalam tabel, 3) menguraikan data dalam bentuk deskripsi sesuai dengan data yang ditemukan 4) menemukan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan dan membuat hasil simpulan akhir dari penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui onomatope apa saja yang terdapat dalam buku *Nihon no Mukashi Banashi* serta klasifikasinya (*giongo*, *gitaigo*), dan untuk mengetahui makna lesikal dan fungsi onomatope yang terdapat dalam buku *Nihon no Mukashi Banashi*.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, jumlah onomatope pada buku cerita *Nihon no Mukashi Banashi: Gofun-kan Yomi Kikase Meisaku Hyakka* yang diterbitkan oleh Gakushukenkyuusha sebanyak 147 kata yang dibagi menjadi 5 kelompok yaitu, *giongo*, *giseigo*, *giyougo*, *gitaigo* dan *gijougo*. *Giongo* sebagai tiruan bunyi dari benda mati sebanyak 63 kata, *giseigo* sebagai tiruan bunyi dari makhluk hidup sebanyak 26 kata, *giyougo* menyatakan keadaan dan/atau tingkah laku makhluk hidup sebanyak 36 kata, *gitaigo* menyatakan keadaan benda mati sebanyak 10 kata, dan *gijougo* menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia sebanyak 12 kata.

Penelitian Nur Elisa Dewi, Sri Rahayu, dan Ari Musdolifah (2018) berjudul "Onomatope dalam *webtoon* komik kisah usil si Juki kecil karya Faza Meonk". Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan semantik kontekstual. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam *webtoon* komik Kisah Usil Si Juki Kecil karya Faza Meonk. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan teknik simak dan dilanjutkan dengan teknik catat. Instrumen dalam penelitian menggunakan kartu data dalam bentuk tabel jenis-jenis onomatope yang ditemukan dalam *webtoon* komik Kisah Usil Si Juki Kecil karya Faza Meonk.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat jenis onomatope dalam *webtoon* komik Kisah Usil Si Juki Kecil karya Faza Meonk sebanyak 47 data, yang meliputi: (1) Jenis onomatope khas manusia sebanyak 17 data, (2) Jenis onomatope khas hewan sebanyak 2 data, (3) Jenis onomatope khas benda 18 data, dan (4) Jenis onomatope khas kehidupan sehari-hari sebanyak 10 data.

2.2 Landasan teori

Landasan teori secara umum dapat diartikan sebagai pernyataan yang disusun secara sistematis dan memiliki variabel yang kuat. Landasan teori dapat juga diartikan sebagai pernyataan atau asumsi secara eksplisit terhadap sebuah teori yang akan dilakukan evaluasi dan penelitian kritis.

2.2.1 Semantik

Kata semantik berasal dari bahasa Yunani *sema* yang artinya tanda atau lambang (*sign*). Bentuk verbal dari semantiko adalah *semaino* yang berarti menandai atau melambangkan. Yang dimaksud dengan tanda atau lambang dalam semantik adalah tanda linguistik. Menurut Saussure, tanda linguistik itu terdiri atas komponen penanda yang berwujud bunyi, dan komponen penanda yang berwujud konsep atau makna (Chaer, dikutip dalam Amilia, 2019:3). Kata semantik pertamakali digunakan oleh seorang filolog Perancis bernama Breal pada tahun 1883.

Semantik disepakati sebagai istilah yang digunakan dalam ilmu linguistik yang mempelajari tentang tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya. Semantik disebut sebagai bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda linguistik itu dengan hal-hal yang ditandainya. Dengan kata lain, semantik merupakan bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna-makna yang terdapat dalam satuan-satuan bahasa. Dengan demikian, semantik secara gamblang dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari makna. Chaer menegaskan bahwa semantik memiliki kedudukan yang sama dengan fonologi, gramatika, dan sintaksis dalam satu kajian linguistik (Chaer, dikutip dalam Amilia, 2019:4).

Beberapa ahli berusaha membuat definisi atau batasan tentang semantik. Ditemukan dari pengertian-pengertian semantik yang dikemukakan oleh mereka memiliki persamaan, tetapi ada pula yang berbeda. Jika dikelompokkan, terdapat tiga pengertian semantik, yaitu:

- 1) Semantik adalah cabang linguistik yang bertugas semata-mata meneliti makna;

- 2) Semantik adalah studi tentang makna (*semantic is a study of meaning*);
- 3) Semantik adalah studi tentang makna bahasa (*semantic is a study of linguistic meaning*)

Pengertian pertama dikemukakan oleh Mujana (1964:1). Pengertian kedua dikemukakan oleh Verhaar (1981:9), Palmer (1976:1) dan Aminudin (1985:15). Pengertian ketiga dikemukakan oleh Katz (1971:3) (Charles Butar-butur, 2021:2-3).

2.2.2 Fonologi

Istilah fonologi berasal dari bahasa Yunani *phone* (bunyi) dan *logos* (ilmu). Fonologi merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari bunyi bahasa secara umum. Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak akan lepas dari bunyi-bunyi bahasa sebagai alat komunikasi antar sesama manusia (Ria Yulianti, 2018:3).

Menurut Verhaar dikutip dalam Yendra (2018:64), fonologi merupakan suatu bidang yang mengkaji sistem bunyi sesuatu bahasa yaitu unsur-unsur yang membentuk ujaran bahasa. Senada dengan Verhaar, dalam Kamus Linguistik Kridalaksana dikutip dalam Yendra (2018:64) menyatakan, fonologi adalah bidang dalam linguistik yang menyelidiki bunyi-bunyi bahasa menurut fungsinya – fonologi merupakan bagian tata bahasa atau bidang ilmu bahasa yang menganalisis bunyi bahasa. Sementara Chaer dikutip dalam Yendra (2018:64), menyatakan bahwa fonologi ialah bidang linguistik yang mempelajari, menganalisis, dan membicarakan runtutan bunyi-bunyi bahasa.

Sejatinya, kajian fonologi terbagi menjadi dua bagian, yaitu fonetik dan fonemik. Fonetik merupakan cabang fonologi yang mempelajari tata bunyi tanpa kaitannya sebagai pembeda makna, sedangkan fonemik merupakan cabang fonologi yang mempelajari tata bunyi dengan kaitannya sebagai pembeda makna (Ria Yulianti, 2018:3).

2.2.3 Onomatope

Istilah onomatope berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu *onoma* yang artinya nama, dan *poiein* yang artinya saya buat atau saya lakukan. Jadi, secara harfiah, onomatope berarti “nama (atau suara) yang kita buat”. Kata tiruan bunyi yang terbentuk dari bunyi berasal dari hewan atau benda, kata keterangan suatu situasi atau bunyi dari aktivitas tertentu. Onomatopeia dalam bahasa Indonesia dikenal dengan sebutan ‘onomatope’.

Walaupun suara yang didengarkan sama, tetapi arti dan tulisannya dapat berbeda-beda dalam bahasa negara lain. Sebagai contoh adalah kata tiruan bunyi kucing dalam bahasa Indonesia adalah “meong” atau mengeong, sedangkan dalam bahasa Korea ditulis ”야옹 [yaong]”, dalam bahasa Inggris ditulis “*meow*” dan dalam bahasa Jepang ditulis “*nyan*”. Onomatope biasanya digunakan dalam percakapan sehari-hari (bahasa lisan), sedangkan dalam tertulis onomatope banyak ditemukan dalam buku komik, cerpen atau novel (Adila Fiqh Aulia, 2022:3-4).

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. Menurut Chae Wan dalam Arofa (2019: 123) berpendapat bahwa onomatope (의성어) berarti ekspresi atas sebuah suara yang dihasilkan oleh alam atau buatan manusia.

2.2.4 Bentuk Onomatope

Onomatope dalam bahasa Korea memiliki beberapa pola pembentukan, yakni: (1) terdiri atas satu silabel (ekspresi tunggal), contoh **꽝** [*kkwang*]; (2) reduplikasi satu silabel, contoh **술술** [*sul sul*]; (3) reduplikasi dua bentuk dasar yang terdiri atas silabel yang sama, contoh **새록새록** [*saerokssaerok*]; (4) kombinasi dua bentuk dasar dengan modifikasi huruf pada bentuk dasar kedua, contoh **알쏭달쏭** [*alssongdalssong*]; (5) kombinasi dari silabel yang benar-benar berbeda, contoh **엉망진창** [*õngmangjinch'ang*]; (6) reduplikasi tiga silabel dengan bentuk dasar yang sama, contoh **아드득아드득** [*adüdügadüdük*]; (7) reduplikasi tiga silabel dengan perubahan, contoh **왁그랑냉그랑** [*waenggürangnaenggürang*]. (Lee, dikutip dalam Arofa, 2019:216).

Kemudian Chae Wan dalam Ying Pei (2018:12), menyatakan dilihat dari bentuknya, onomatope dalam bahasa Korea cenderung memiliki lebih banyak bentuk berulang. Onomatope dalam bahasa Korea terdiri atas bentuk tunggal dan berulang. Kemudian bentuk berulang ini terbagi kembali menjadi tiga bagian, yaitu pengulangan homofon (bunyi yang sama), pengulangan asonansi (pengulangan suara atau bunyi huruf vokal yang sama), dan pengulangan sebagian.

Chae Wan membagi bentuk onomatope berdasarkan bentuk tunggal dan berulang menjadi seperti tabel berikut.

Tabel 2.1 Bentuk Onomatope Menurut Chae Wan



Sumber: Chae Wan (2003)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dijabarkan bahwa pembagian bentuk onomatope adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Tunggal (단독형)

Yang dimaksud dengan bentuk tunggal adalah bentuk tunggal dari morfem dasar yang membentuk onomatope dan dibagi menjadi satu suku kata (bentuk A), dua suku kata (bentuk AB), tiga suku kata (bentuk ABC).

- Bentuk tunggal satu suku kata (bentuk A) (일음절 단독형 (A 식)): 확, 딱
- Bentuk tunggal dua suku kata (Bentuk AB) (이음절 단독형 (AB 식)): 반짝
- Bentuk tunggal tiga suku kata (Bentuk ABC) (삼음절 단독형 (ABC 식)): 후다닥

2. Bentuk Berulang (반복형)

Bentuk berulang dibagi menjadi tiga, yaitu pengulangan homofon (pengulangan bunyi yang sama), pengulangan asonansi (pengulangan suara atau bunyi huruf vokal yang sama), dan pengulangan sebagian. Pengulangan homofon dalam onomatope bahasa Korea dibagi berdasarkan jumlah suku katanya yang terdiri atas bentuk pengulangan satu suku kata (bentuk AA atau AAA), bentuk pengulangan dua suku kata (bentuk AABB atau ABAB), dan bentuk pengulangan tiga suku kata (bentuk ABCABC). Sedangkan untuk pengulangan asonansi dalam onomatope bahasa Korea hanya terdiri atas perubahan bentuk konsonan saja.

Berdasarkan keterangan di atas, nama bentuk berulang onomatope dalam bahasa Korea dibagi adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Pengulangan Homofon (동음 반복형)

- Bentuk pengulangan satu suku kata (bentuk AA/AAA) (음절 반복형 (AA/AAA 식)):
 뽕뽕, 똑똑똑
- Bentuk pengulangan dua suku kata (bentuk ABAB/AABB) (이음절 반복형 (ABAB/AABB 식)): 보글보글, 지지매매
- Bentuk pengulangan tiga suku kata (bentuk ABCABC) (삼음절 반복형 (ABCABC 식)): 후루룩후루룩

2. Bentuk Pengulangan Asonansi (유음반복형)

- Bentuk perubahan konsonan (bentuk ABA'B) (자음 교체형 (ABA'B 식)): 옹기증기

3. Bentuk Pengulangan Sebagian (부분반복형)

- Bentuk ABCC (ABCC 식): 대구루루, 팽그르르
- Bentuk ABB (ABB 식): 주르르
- Bentuk ABB' (ABB' 식): 뜨르릉, 오도독

2.2.5 Makna Onomatope

Kajian mengenai onomatope tidak bisa lepas dari kajian mengenai makna, baik tuturan onomatope itu bersangkutan dengan benda atau binatang yang mengeluarkan bunyi tertentu maupun bersangkutan dengan benda atau binatang oleh benda dan binatang tertentu, kesemuanya tetap mengandung makna (atau bersifat mental) (Sudaryanto, 1983:281).

Menurut Ullman (2007:102) onomatope harus dibedakan menjadi onomatope pertama dan kedua. (1) bentuk onomatope pertama adalah tiruan bunyi atas bunyi berdasarkan suatu pengalaman akustik yang sedikit banyak sangat dekat dengan struktur fonetik kata. (2) bentuk onomatope kedua yaitu bunyi-bunyi dinilai tidak membangkitkan pengalaman akustik, melainkan suatu gerakan *movement* seperti gemetar, geletuk, geretak, atau membangkitkan suatu kualitas fisik atau moral.

Makna onomatope berdasarkan teori ikonik Sudaryanto mengenai makna onomatope dan dilengkapi dengan teori Ullman yang dikelompokkan menjadi lima jenis makna, yaitu:

1. Onomatope sebagai pembentuk nama benda dan tiruan bunyi

Onomatope memiliki makna yang didasarkan pada peniruan bunyi atau suara benda yang menjadi referensinya. Nama sebuah benda atau suara khas benda adalah suara yang secara langsung tidak langsung mengesankan sebuah bunyi tertentu.

2. Onomatope sebagai pembentuk nama perbuatan

Nama perbuatan dalam tulisan juga sering digambarkan dengan menggunakan onomatope. Penggunaannya didasarkan pada kesan suara atau bunyi saat sedang melakukan kegiatan tertentu.

3. Onomatope sebagai penunjuk keadaan

Onomatope memiliki makna sebagai petunjuk keadaan. Keadaan yang dimaksud di sini adalah 1) sifat benda yaitu kecil, besar, menakutkan, panjang, bulat, dan lain-lain, 2) kontras, dan 3) keteraturan sebuah benda atau tindakan.

4. Onomatope sebagai pembentuk emosi tokoh

Onomatope memiliki makna yang menggambarkan emosi tokoh. Onomatope yang memiliki makna tersebut biasanya ditemukan dalam karya sastra seperti komik, novel atau cerita.

5. Onomatope sebagai pemberi efek tertentu bagi pembaca

Salah satu tujuan digunakannya onomatope dalam tulisan adalah agar pembaca dapat menggambarkan dengan jelas situasi dalam cerita dan seolah-olah turut merasakan kejadian dalam cerita tersebut. Makna onomatope yang memberi efek tertentu pada

pembaca sering digunakan dalam tulisan berbentuk prosa dan komik (Gessi Andistra, 2017:29-30).

2.2.6 Penerjemahan

Kegiatan penerjemahan pada hakikatnya adalah sebuah aktivitas transformasional. Merujuk pada definisi dalam kamus, penerjemahan adalah proses transformasi dari sebuah bentuk tertentu ke dalam bentuk lain sehingga menjadi pembawa makna dalam bahasa sendiri atau bahasa orang lain (The Merriam-Webster Dictionary, 1974). Dalam hal ini, bentuk merupakan perwujudan atau susunan verbal dari suatu konsep atau pernyataan. Dalam penerjemahan, istilah bentuk mengacu pada struktur susunan kalimat yang jelas sehingga dapat diidentifikasi oleh penerjemah dengan baik. Namun, di sisi lain, beragam ahli juga mencetuskan berbagai konsep untuk terjemahan. Tercatat ada beberapa teori mengenai makna kegiatan penerjemahan.

- a) Catford (1965:20) dalam bukunya *A Linguistic Theory of Translation* mendefinisikan penerjemahan sebagai pengalihan wacana dari bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa).
- b) Levy (1993:49) dalam bukunya *Translation as Decision Process* mendefinisikan penerjemahan sebagai suatu proses kreatif yang memberi kebebasan dalam penerjemahan beberapa kesepadanan terdekat dalam menghasilkan makna situasional.
- c) Newmark (1988:5) dalam bukunya *A Textbook of Translation* mendefinisikan penerjemahan sebagai pengungkapan makna dari suatu bahasa ke dalam bahasa lain seperti makna yang dimaksudkan oleh penulisnya.

Dengan kata lain, terjemahan adalah pengalihan makna dari bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa) sesuai dengan struktur gramatikal dan konteks budaya target bahasa. Bahasa sumber adalah bahasa pertama yang akan diterjemahkan, sedangkan bahasa sasaran adalah bahasa hasil terjemahan dari bahasa sumber. Dalam hal ini, hasil terjemahan yang dihasilkan dari penerjemaan bahasa sumber ke target bahasa tidak sepenuhnya diterjemahkan secara kata per kata, tetapi dapat diterjemahkan sesuai dengan budaya target bahasa. Kunci kegiatan menerjemahkan ialah dengan mengalihkan makna, bukan kata. (Ahmad M. & Cisy D., 2021:1-3)

2.2.7 Komik

Komik secara definisi mengalami perubahan, namun perubahan tersebut sebetulnya melengkapi dari definisi terdahulu. Awal definisi dari komik dimulai dari buku berjudul *Comic and Sequential Art* karya Will Eisner pada tahun 1986. Maestro komik ini mendefinisikan komik sebagai *sequential art*, yaitu: "Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide". Kemudian pada sepuluh tahun berikutnya yaitu di tahun 1996, Will Eisner membuat buku lagi tentang komik yang berjudul *Graphic Storytelling*. Di sini Will Eisner mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik". Dalam periode pertengahan antara penerbitan buku *Comics and Sequential Art* dan *Graphic Storytelling* tersebut, muncul buku yang berjudul *Understanding Comics* di tahun 1993 yang dibuat oleh Scott McCloud. Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai "*Justaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*". Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang

lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dengan demikian sangat jelas bahwa sebenarnya komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita.

Pada masa selanjutnya banyak peneliti maupun pemerhati komik yang muncul. Mereka memiliki definisi sendiri tentang komik dan persepsi masing-masing dalam mementingkan kolaborasi antara gambar dan teks, ada pula yang lebih mementingkan nilai sastra daripada gambar atau lebih mementingkan nilai gambar daripada narasinya karena tanpa teks-pun bisa disebut sebagai komik. Selain itu ada yang lebih mementingkan sifat kesinambungan (*sequential*). Oleh sebab itu muncul beberapa istilah penyebutan tentang komik ini, yaitu *Picture stories* (Rodolphe Topffer, 1845), *Pictorial narratives* (Frans Masereel and Lynd Ward, 1930), *Picture novella* (Drake Waller, 1950), *Illustrories* (Charles Biro, 1950), *Picto-fiction* (Bill Gaine, 1950), *Sequential art/graphic novel* (Will Eisner, 1978), *Nouvelle manga* (Frederic Boilet, 2001). Namun intinya, komik adalah bentuk lahir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui bentuk dan tanda (Indiria Maharsi, 2011:1-3).

2.2.8 Webtoon

Webtoon adalah perpaduan kata dari ‘*web*’ dan ‘*cartoon*’, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati online dalam bentuk *website*. Aksesnya yang mudah, bisa dibaca dimana pun dan gratis membuat *webtoon* semakin populer di kalangan

anak muda. Para kreator *webtoon* pun semakin banyak sehingga saat ini cerita yang bisa dinikmati dalam *webtoon* beraneka ragam.

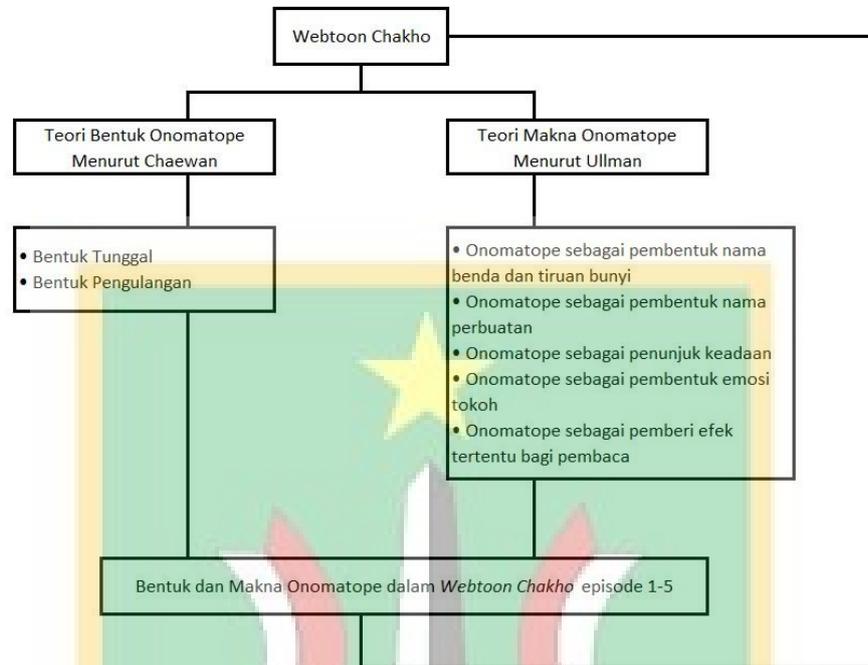
Salah satu faktor yang membuat orang-orang mulai beralih ke *webtoon* adalah, di jaman yang modern ini perkembangan buku cetak mulai berkurang. Hal ini juga berdampak pada penerbitan komik tradisional. *Webtoon* kemudian semakin berkembang ketika buku komik tradisional gagal bersaing dengan konten media lain seperti halnya video. Dengan munculnya media baru, yaitu internet, industri komik mulai meningkat tajam kembali seperti sedia kala. Karena mudah diakses, banyak pembaca yang mulai pindah ke media digital seperti *webtoon*.

2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini menganalisis bentuk dan makna onomatope dalam *webtoon Chakho* karya Hybe dengan menggunakan teori Chaewan sebagai tolak ukur dalam menganalisis bentuk onomatope, dan teori Ullman sebagai tolak ukur dalam menganalisis makna onomatope. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan batasan episode pada *webtoon Chakho* yang mengandung onomatope.

Setelah itu, peneliti mengumpulkan data dengan membaca *webtoon Chakho*. Peneliti juga harus memahami isi dari *webtoon* tersebut sehingga mengerti jelas makna dari suatu onomatope yang ditemukan. Onomatope yang ditemukan kemudian didata semua. Kemudian kata-kata onomatope tersebut dikelompokkan berdasarkan bentuk dan maknanya. Setelah selesai didata dan dikelompokkan, kemudian peneliti

menganalisa berdasarkan bentuk dan maknanya. Jika penganalisaan data sudah selesai, maka penelitian hanya membuatnya ke dalam sebuah laporan penelitian.



2.4 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian diperlukan sebagai bukti agar tidak adanya plagiarisme antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan. Dengan demikian perbedaan dan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya akan dijabarkan sebagai berikut.

Penelitian pertama Fitri Khorun Nissa (2020) dengan judul ” Bentuk dan Prosedur Penerjemahan Bahasa Korea Pada *Webtoon The Secret of Angel Karya Yaongyi*”. Meskipun sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan *webtoon* sebagai objek penelitian, namun *webtoon* yang diteliti oleh Fitri bergenre romance, sedangkan *webtoon Chakho* bergenre action. Peneliti ingin mencari tahu lebih banyak bagaimana bentuk-bentuk onomatope jika dalam *webtoon*

bergenre action. Kemudian penelitian milik Fitri membahas mengenai prosedur penerjemahan bahasa Korea, sedangkan pada penelitian ini hanya memfokuskan untuk membahas lebih dalam mengenai makna dari onomatope-onomatope yang terdapat dalam *Webtoon Chakho*.

Penelitian kedua merupakan penelitian yang disusun oleh Desirée Elveljung (2019) dengan judul "A Thud or a Bang? A Study of the Translation of Onomatopoeia in Manga". Desirée menganalisis datanya dengan menggunakan metode Multimodal Discourse Analysis (MDA) untuk meneliti proses penerjemahan onomatope, kemungkinan perubahan makna, serta korelasi onomatope dengan mode visual gambar. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Kemudian penelitian Desirée meneliti onomatope pada bahasa Jepang, sedangkan penelitian ini meneliti onomatope dalam bahasa Korea. Pada penelitiannya, Desirée meneliti mengenai proses penerjemahan onomatope dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris. Sedangkan penelitian ini menganalisa bentuk dan mendeskripsikan makna onomatope pada *webtoon Chakho*.

Penelitian ketiga yang berjudul 유아 놀이에서 의성어·의태어 사용 의미 탐구 disusun oleh Yoon Mi Kim dan Eunju Yun (2017). Penelitian Yoon Mi Kim dan Eunju Yun menggunakan metode pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Yoon Mi Kim dan Eunju Yun melakukan penelitiannya dengan cara meneliti langsung penggunaan onomatope pada percakapan antar anak kecil di 2 tempat penitipan anak di Korea. Sedangkan penelitian ini mengumpulkan data, mengelompokkan kemudian menganalisa onomatope pada

webtoon. Objek dari penelitian Yoon Mi Kim dan Eunju Yun adalah 40 anak kecil berusia 3-5 tahun, sedangkan objek dari penelitian ini adalah *webtoon Chakho* karya Hybe yang hanya memfokuskan pada episode 1-5 saja.

Penelitian keempat merupakan penelitian yang disusun oleh Bayu Andreansyah (2020) dengan judul "Analisis Makna Onomatope dalam Buku *Nihon no Mukashi Banashi*". Bayu meneliti onomatope yang terdapat dalam bahasa Jepang, sedangkan pada penelitian ini menganalisa onomatope dalam bahasa Korea. Objek dalam penelitian Bayu Andreansyah adalah *Nihon no Mukashi Banashi* yang merupakan buku cerita rakyat Jepang, sedangkan objek pada penelitian ini adalah *webtoon* yang berjudul *7Fades: Chakho*. Tujuan dari penelitian Bayu Andreyas adalah untuk mengetahui onomatope apa saja yang terdapat dalam buku *Nihon no Mukashi Banashi* serta klasifikasinya (*giongo, gitaigo*), serta untuk mengetahui makna lesikal dan fungsi onomatope yang terdapat dalam buku *Nihon no Mukashi Banashi*. Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah untuk memahami makna onomatope yang terdapat dalam *webtoon* berjudul *7Fades: Chakho*.

Penelitian kelima merupakan penelitian yang disusun oleh Nur Elisa Dewi, Sri Rahayu, dan Ari Musdolifah (2018) yang diberi judul "Onomatope dalam *webtoon* komik kisah usil si Juki kecil karya Faza Meonk". Objek yang diteliti oleh Nur Elisa Dewi, dkk dengan penelitian ini sama, yaitu *webtoon*, namun Nur Elisa Dewi, dkk menggunakan *webtoon* Kisah Usil Si Juki Kecil, dan penelitian ini menggunakan *7Fates: Chakho* sebagai objek penelitian. Kemudian Nur Elisa Dewi menganalisa onomatope yang ada dalam *webtoon* bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini

menggunakan *webtoon* berbahasa Korea. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Elisa Dewi, dkk adalah untuk mendeskripsikan jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam *webtoon* komik Kisah Usil Si Juki Kecil karya Faza Meonk, sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis bentuk dan makna onomatope yang ada pada *webtoon* 7Fates: *Chakho* yang hanya memfokuskan pada episode 1 sampai 5 karya Hybe Entertainment.

