

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sama dengan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan sesama untuk menjalankan aktivitas sehari-hari. Dalam berkomunikasi dan berinteraksi, manusia sangat memerlukan bahasa sebagai alat utama untuk mempermudah komunikasi antarindividu. Setiap kegiatan yang bersifat ilmiah tentu mempunyai objek. Begitu juga dengan linguistik, yang mengambil Bahasa sebagai objeknya. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi antara individu, tetapi juga sebagai alat untuk berkomunikasi antara anggota masyarakat. Kedua peran ini sangat penting untuk kehidupan masyarakat. Orang-orang akan lumpuh jika mereka tidak memiliki bahasa. Bahasa yang dipelajari dalam linguistik adalah bahasa yang digunakan orang dalam masyarakat untuk berbicara satu sama lain.¹

Bahasa juga sistem lambang yang berwujud bunyi. Sebuah lambang tentu melambangkan sesuatu, yaitu suatu pengertian, suatu konsep, suatu ide, atau pikiran. Dapat dikatakan bahwa bahasa itu mempunyai makna. Misalnya lambang bahasa yang berwujud bunyi [kuda]. Lambang ini mengacu pada konsep sejenis binatang berkaki empat yang biasa ditunggangi. Kemudian, konsep tadi

¹ Markhamah, Atiqa Sabardila, Dwi Haryanti, *Teori Linguistik: Beberapa Aliran Linguistik* (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2018), hlm. 10.

dihubungkan dengan benda yang ada dalam dunia nyata. Jadi, lambang bunyi [kuda] mengacu pada konsep “binatang berkaki empat yang biasa ditunggangi”.²

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi lisan, tetapi juga sebagai media tulis yang memungkinkan penulis menyampaikan ide dan pemikirannya kepada pembaca atau pendengar. Sebagai bagian dari kebudayaan, bahasa terus berkembang seiring berjalannya waktu dan menjadi sarana penting dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut terjadi karena manusia berupaya menciptakan kata-kata baru untuk menyampaikan pemikirannya.

Dengan mengikuti perkembangan zaman, banyak istilah baru bermunculan melalui pembentukan kata baru maupun serapan dari bahasa asing. Manusia, dalam berkomunikasi, sering kali menciptakan kata-kata untuk menggambarkan suara atau bunyi tertentu, yang dikenal dengan istilah onomatope. Onomatope menciptakan efek suara untuk mencerminkan objek yang dijelaskan, memberikan deskripsi yang lebih ekspresif dan menarik.

Dalam Bahasa Indonesia, ada sejumlah kata yang terbentuk sebagai hasil peniruan bunyi. Maksudnya, nama-nama benda atau hal tersebut dibentuk berdasarkan bunyi dari benda tersebut atau suara yang disebabkan oleh benda tersebut. Misalnya, binatang sejenis reptile kecil yang melata di dinding disebut *cecak* karena bunyinya “*cak, cak, cak*”. Kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi ini disebut kata peniru bunyi atau onomatope.³

² Dr. Alek, M.Pd., *Linguistik Umum* (Jakarta: Erlangga, 2018), hlm. 7

³ A. Chaer, *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia* (Rineka Cipta:2009) hlm.44

Fenomena onomatope di dalam bahasa Indonesia saat ini mulai marak saat Indonesia memasuki era digital. Mulai dari telepon genggam, adanya internet, lalu muncul berbagai macam sosial media yang dapat diakses dengan mudah di mana saja dan kapan saja. Contoh onomatope dalam wacana tulis di media SMS (*Short Message Service*) atau sosial media yaitu: *Haha* untuk melambangkan tertawa atau *Hiks hiks* yang melambangkan tangis atau sedih dalam bahasa tulis.

Pemilihan ragam bahasa yang digunakan dalam bahasa tulis dipengaruhi oleh sejumlah faktor, tergantung pada kebutuhan penulis. Menulis cerpen, novel, atau komik menggunakan ragam bahasa yang berbeda diantara beberapa pengarang. Wacana komik tidak sama dengan wacana dalam novel dan cerpen. Di novel dan cerpen bahasa, wacana tulis memainkan peran penting dalam menjaga pembaca tetap terlibat dengan cerita. Dibandingkan dengan komik, wacana di komik menggunakan bahasa tulis yang lebih sedikit dan berfungsi untuk mendukung gambar sebagai pokok utama pengarang dalam menampilkan cerita yang telah mereka buat.

Era digital membawa banyak perubahan dalam banyak industri, termasuk industri baca sebagai teknologi komunikasi. Komik juga berkembang di pasar digital, menghasilkan berbagai platform yang dapat mendistribusikan karya pencipta dengan cara yang lebih mudah, murah, dan luas. *Webtoon* adalah gabungan dari kata *web* dan *cartoon*. Adaptasi dari komik analog cetak ke komik digital, yang disajikan dalam layout vertikal yang dioptimalkan untuk komputer dan telepon seluler, merupakan hasil dari munculnya *webtoon*. *Webtoon* menawarkan gambar yang diatur sedemikian rupa sehingga saat dipasang di layar, penulis

webtoon dapat mempresentasikan gambar besar yang memenuhi seluruh layar tanpa *layout* seperti yang terlihat dalam komik *web* atau digital. Hal ini dianggap sangat penting untuk penyampaian cerita pada zaman komik cetak.⁴

Onomatope dalam komik sering dibuat oleh pengarang dalam kisah humor remaja. Seperti komik pada *webtoon* serial *Otenba*, yang menceritakan tentang Frana si cewek tomboy yang memutuskan untuk merubah dirinya menjadi cewek feminin. Namun, disaat sudah mulai berubah, orang-orang di sekitarnya tidak menerima dengan baik perubahannya. Oleh karena itu, Frana memutuskan untuk merantau ke luar pulau, berharap bisa menjalani hidup yang indah di sana. Namun, kenyataan tidak seindah dengan realita karena Frana dapat ancaman dari cowok yang dia kenal di sana yang bernama Feren. Kisah dalam komik serial *Otenba* banyak menggunakan onomatope, seperti *CUUR*, *GLEK GLEK*, *FFUHH* atau tiruan bunyi lainnya sehingga memudahkan pembaca untuk memahami kisah komik serial *webtoon Otenba*. *Webtoon* adalah salah satu karya sastra yang banyak digemari belakangan ini. Aplikasi *Webtoon* yang tersedia di *Google Playstore* telah menerima ulasan positif dari penggunaanya hingga tahun 2024. Lebih dari 100 juta orang telah mengunduh aplikasi ini, dengan rating 4,7 dari 5 di *Google Playstore* pada tahun 2024.

Pecinta komik banyak yang menggunakan *webtoon* karena sifatnya yang praktis, inovatif, dan menghibur. *Webtoon* dapat digunakan dengan menggunakan gawai elektronik. Aplikasi *webtoon* juga tersedia partisipasi untuk para

⁴ Ratu, Firman. *Pemanfaatan Webtoon sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak* (Journal of Strategic Communication, Vol.14 No.1 2023) hlm 26.

penggunanya, yaitu dapat memberikan kontribusi umpan balik pada layanan tersebut dengan memberi komentar, pemungutan suara, dan bisa berbagi konten. Hal ini bisa membuat sebuah komunitas menjadi terbentuk dikarenakan adanya minat yang sama dari sebuah konten yang disukai. *Webtoon* terbukti memiliki pengikut yang luas di negara Asia dan beberapa benua Amerika, terutama bagi pecinta komik, meskipun ada banyak aplikasi serupa. Selain itu, *webtoon* menawarkan berbagai fitur bahasa untuk membantu menjangkau pembaca dari luar negeri supaya lebih mudah dalam mengaksesnya.

Alasan penulis memilih judul “Penggunaan Onomatope dalam *Webtoon* komik serial *Otenba* karya Dihocchi”, karena Onomatope bisa menambah intensitas atau efek emosional dalam percakapan atau narasi. Kata-kata seperti RAWR atau GRRRR memberikan kesan marah, sementara kata seperti DEG menggambarkan suasana yang tegang dan kaget. Dengan demikian, pembaca dapat merasakan emosi yang sama dengan tokoh dalam cerita tersebut. Onomatope bermanfaat dalam banyak bidang komunikasi karena tidak hanya terbatas pada komik dan novel grafis, tetapi juga ada dalam film, buku, media sosial, dan lainnya.

Penelitian tentang onomatope diharapkan dapat meningkatkan literasi siswa, khususnya siswa SMP dan SMA/ sederajat, dengan memberi mereka kemampuan untuk memahami, mengolah, dan memahami informasi yang dipaparkan tentang berbagai topik, terutama tentang onomatope yang terdapat dalam karya sastra. Pembicaraan tentang komik diharapkan dapat membantu siswa memperoleh kosa kata baru, menumbuhkan kecintaan mereka terhadap literatur, dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap karya sastra.

Terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang fenomena onomatope, di antaranya adalah *DESKRIPSI SEMANTIK ONOMATOPE DALAM NOVEL “CADO-CADO KUADRAT DOKTER MUDA SERBA SALAH” KARYA FERDIRIVA HAMZAH* oleh Anis Fitriyani (2012), *Onomatope dalam Buku Cerita Anak Dwibahasa Little Abid Seri Pengetahuan Dasar (Analisis Metode dan Prosedur Penerjemahan)* oleh Enis Fitriani dan Trisnian Ifianti (2021), dan *DESKRIPSI SEMANTIK ONOMATOPE DALAM KOMIK SERIAL INUYASA* oleh Sutarni (2012).

Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Febriyani (2020) dengan karyanya yang berjudul *Onomatope dalam novel Rembulan Tenggelam di Wajahmu karya Tere Liye: Kajian Semantik*. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengkaji jenis dan fungsi onomatope Bahasa Indonesia. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek kajian yang dilakukan. Pada penelitian Febriyani (2020) memilih menggunakan novel sebagai objek penelitiannya. Febriyani (2020) juga memfokuskan kajian semantik pada penelitiannya karena novel merupakan karya sastra tulis sehingga kajian semantik membantu dalam memahami makna kata dan frasa secara mendalam, serta bagaimana makna tersebut dapat berubah tergantung pada konteks penggunaannya.

Penulis menggunakan *webtoon* komik yang berjudul *Otenba* karya Dihocchi yang diterbitkan pada tahun 2023. Penulis memilih komik *Otenba* karena menggunakan banyak onomatope, sebagai berikut Ting-Tong, KYAA, nyam nyam, dan tiruan bunyi lainnya. Komik ini juga sangat banyak digemari oleh berbagai kalangan masyarakat dikarenakan terdapat dalam data *webtoon* komik *Otenba*

dengan total 24,4 Juta orang yang membaca komik ini dan mendapatkan rating yang hampir sempurna sebesar 9,74 skala 10.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis merasa perlu melakukan penelitian tentang komik untuk mengetahui dan menginterpretasikan struktur, jenis, dan fungsi onomatope yang terdapat dalam *webtoon* komik *Otenba* karya Dihocchi. Penelitian yang dilakukan penulis berjudul "Penggunaan Onomatope dalam *Webtoon* komik serial *Otenba* karya Dihocchi".

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Pada penelitian ini, memfokuskan pada penggunaan onomatope dalam komik *webtoon* serial *Otenba* karya Dihocchi. Subfokus penelitian yang akan dikembangkan adalah struktur onomatope, jenis onomatope, dan fungsi onomatope dalam *webtoon* komik *Otenba* karya Dihocchi.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti yaitu, bagaimana struktur onomatope, jenis onomatope, dan fungsi onomatope dalam *webtoon* komik serial *Otenba* karya Dihocchi?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat yang bersifat teoretis maupun praktis diharapkan memiliki manfaat untuk kedepannya. Penulis berharap penelitian ini akan bermanfaat bagi beberapa kelompok, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Menambah khazanah keilmuan tentang jenis, fungsi, dan struktur onomatope sebagai bentuk bahasa yang bersifat ekspresif dan imitatif dalam teks naratif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pembaca atau penikmat karya sastra visual: membantu meningkatkan apresiasi terhadap peran onomatope dalam membangun suasana dan intensitas cerita.

- b. Mahasiswa atau peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi mahasiswa dan membantu untuk mendapatkan referensi untuk pembelajaran sastra serta menumbuhkan kecintaan kepada karya sastra karena onomatope memberikan wawasan tentang bagaimana bunyi dapat memiliki arti tertentu dalam komunikasi.

