

---

**BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA KOREA DALAM WEBTOON SWEET HOME KARYA YOUNGCHAN HWANG DAN CARNBY KIM****Fahdi Sachiya<sup>1</sup> Margarethy Anastasia Juliana<sup>2</sup>**<sup>1</sup> Bahasa Korea, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta<sup>2</sup> Bahasa Korea, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta[fahdi.sachiya@civitas.unas.ac.id](mailto:fahdi.sachiya@civitas.unas.ac.id)[rethyjuliana@gmail.com](mailto:rethyjuliana@gmail.com)

---

**ABSTRAK**

Dalam karya sastra seperti novel, cerpen dan komik banyak terdapat penggunaan ekspresi bunyi yang disebut dengan Onomatope. Seiring berjalannya perkembangan zaman dan bahasa onomatope dalam Bahasa Korea menjadi sangat beragam. Salah satunya yang terdapat pada komik digital atau Webtoon Sweet Home. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna onomatope pada Webtoon Sweet Home. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan 80 data yang dianalisis dari webtoon Sweet Home Prolog - episode 6 terdapat 6 bentuk onomatope, yaitu onomatope monosilabel, onomatope bisilabel, onomatope tiga silabel, reduplikasi satu silabel, reduplikasi dua silabel, reduplikasi sebagian. Dan lima makna onomatope yaitu onomatopesebagai suara khas benda, onomatope sebagai pembentuk nama perbuatan, onomatope sebagai penunjuk emosi tokoh, onomatope sebagai pembentuk keadaan, onomatope sebagai pemberi efek tertentu bagi pembaca.

**Kata kunci:** onomatope, webtoon, komik, bentuk dan makna onomatope.

---

**ABSTRACT**

*In literary works such as novels, short stories and comics, there is a lot of use of sound expressions called onomatopoeia. As time goes by and onomatopoeia in Korean becomes very diverse. One of them is in the digital comic or Webtoon Sweet Home. This research aims to analyze the form and meaning of onomatopoeia in the Webtoon Sweet Home. The method used in this research is a descriptive qualitative method. The research results show that based on 80 data analyzed from the webtoon Sweet Home Prologue - episode 6, there are 6 forms of onomatopoeia, namely monosyllabic onomatopoeia, bisyllabic onomatopoeia, three-syllable onomatopoeia, one-syllable reduplication, two-syllable reduplication, partial reduplication. And the five meanings of onomatopoeia are onomatopoeia as the characteristic sound of an object, onomatopoeia as forming the name of an action, onomatopoeia as indicating a character's emotions, onomatopoeia as forming a situation, onomatopoeia as giving a certain effect to the reader.*

*Key words: onomatopoeia, webtoon, comic, form and meaning of onomatopoeia.*

## PENDAHULUAN

Onomatope bahasa Korea memiliki keunikan baik dari segi tipe, bentuk, sampai variasi huruf vokal dan konsonan yang dapat mempengaruhi nuansa dan makna yang dihasilkan. Onomatope adalah sebuah kata yang dibuat sebagai refleksi dari sesuatu yang didengar oleh manusia. Chaewan (2006) berpendapat bahwa, onomatope merupakan penggambaran suara yang didengar dan diungkapkan ke dalam kata-kata dengan fonologi dan struktur kata yang mirip atau berdekatan.

Onomatope bukan hanya digunakan dalam percakapan sehari-hari tetapi juga banyak digunakan dalam penulisan buku terutama dalam komik. Komik merupakan salah satu bacaan masyarakat yang di dalamnya berisi rentetan cerita yang memadukan unsur gambar lakuan tokoh cerita dengan bahasa (Maharsi, 2011: 3) untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi cerita, pembuat komik menggambarkan bunyi bahasa dengan tulisan yang menjelaskan gerak perilaku tokoh cerita dan lingkungannya. Gambar-gambar dalam komik berfungsi sebagai media dalam medeskripsikan cerita sehingga pembaca tidak hanya membayangkan mengenai karakter para tokoh dan lokasi yang menjadi alur cerita. Komik saat ini dapat dinikmati dalam berbagai bentuk, seperti komik strip, buku komik, novel grafis, komik kompilasi, dan komik online atau dikenal dengan webtoon untuk platform milik Korea.

Penulis dalam hal ini mengambil salah satu komik digital yang tersedia di platform webtoon dengan judul *Sweet Home*. Webtoon *Sweet Home* ini bergenre horor yang menceritakan tentang seorang pemuda bernama Hyeonsu, sebagai tokoh utama, dan orang-orang yang tinggal dalam sebuah gedung apartemen, berjuang melawan manusia yang berubah menjadi monster. Adegan-adegan yang tergambar dalam webtoon ini memperlihatkan bagaimana keadaan sangat mencekam dan menakutkan sehingga penggunaan onomatope dalam webtoon ini sangat berperan besar dalam membangun suasana bagi pembaca. Oleh sebab itu penulis memilih *Sweet Home* karena terdapat banyak onomatope yang menggambarkan situasi-situasi menengangkan dan horor yang mungkin kurang dimengerti oleh pembacanya. Melalui deskripsi jenis dan makna onomatope dalam webtoon *Sweet Home* tersebut, diharapkan pembaca dapat lebih memahami isi webton *Sweet Home*.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan webtoon “Sweet Home karya Youngchan Hwang dan Carnby Kim sebagai objek penelitiannya. Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan maupun tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Sumber data utama dalam penulisan penelitian ini adalah webtoon *Sweet Home* prolog – episode 6 yang diakses secara

daring dalam situs resmi Naver Webtoon. Komik ini bercerita tentang seorang remaja bernama Cha Hyun Soo yang kehilangan keluarganya dalam sebuah kecelakaan dan harus pindah ke sebuah apartemen kumuh untuk hidup sendiri. Pada awal kehidupan sendirinya Hyun Soo harus berjuang melawan *monsternisasi* yang terjadi di Korea akibat sebuah fenomena alam yang belum diketahui penyebabnya. Webtoon ini berlatar belakang kehidupan orang-orang yang tinggal dalam apartemen yang disebut *Sweet Home* atau rumah yang harmonis. Secara keseluruhan komik ini memiliki 141 episode dan dari keseluruhan tersebut penulis mengambil 7 episode awal untuk kemudian diteliti sebagai objek dalam penelitian ini. Data diambil dari aplikasi resmi Naver Webtoon yang diunduh dari *google playstore*.

Selain itu penulis juga menggunakan sumber-sumber pustaka berupa buku, jurnal dan artikel dengan tema pembahasan yang sama dengan yang peneliti lakukan. Menurut Arikunto (2002:206) menyebutkan dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, jurnal, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.

## HASIL PENELITIAN

Bentuk onomatope yang ditemukan pada webtoon *Sweet Home*, yakni: (1) Onomatope monosilabel; (2) onomatope bisilabel; (3) onomatope tiga silabel; (4) reduplikasi satu silabel; (5) reduplikasi dua

silabel; (6) reduplikasi sebagian. Kemudian makna onomatope yang ditemukan, sebagai berikut: (1) Onomatope sebagai suara khas benda; (2) onomatope sebagai pembentuk nama perbuatan; (3) onomatope sebagai penunjuk emosi tokoh; (4) onomatope sebagai pembentuk keadaan; (5) onomatope sebagai pemberi efek tertentu bagi pembaca. Pada penelitian ini ditemukan 61 data sebagai bentuk onomatope dan 19 bentuk makna onomatope yang terdapat pada 7 episode awal webtoon *Sweet Home* karya Youngchan Hwang dan Carnby Kim.

N o	Onomatope	Deskripsi Bentuk
1	끼이이 [kkiiii]	Suara khas pintu yang dibuka
2	가가가각 [kagagagak]	Suara khas mesin pemotong rumput
3	타다닥 [thadadak]	Suara khas keyboard yang digunakan Mengetik
4	삐리리리리 [ppiririri]	Suara khas mesin pemanggil tamu
5	부우우웅 [buuuung]	Suara khas mesin kendaraan
6	저벅저벅 [jeobeokjo beok]	Suara khas sepatu boots
7	터벅터벅 [theobeokt heobeok]	Suara khas sandal dalam ruangan
8	또각또각 [ttogakttogak]	Suara khas sepatu heels
9	둥둥둥 [dungdungdung]	Pembentuk nama perbuatan seseorang memainkan

		gitar
10	뿌직 [ppujik]	Pembentuk nama perbuatan gagang pel yang dipatahkan
11	ㅋㅋ [kheukheuk]	Pembentuk emosi tokoh yang cekikikan
12	덜덜 [deoldeol]	Pembentuk emosi tokoh yang ketakutan
13	헤헤 [hehe]	Pembentuk emosi tokoh yang merasa senang
14	하하 [haha]	Pembentuk emosi tokoh yang merasa senang
15	으아 [eua]	Pembentuk emosi tokoh yang terkejut
16	콜럭 [kholleok]	Penunjuk keadaan tokoh yang kesakitan
17	허억 [heoeok]	Penunjuk keadaan tokoh yang kesakitan
18	푸확 [phuhwak]	Penunjuk keadaan tokoh yang diserang monster
19	추익 꾸깃 [chuik kkukit]	Pemberi efek rokok yang dimatikan bagi pembaca

## PEMBAHASAN

Dari hasil analisis, terdapat tujuh macam struktur onomatope yang terdapat pada webtoon *Sweet Home* karya Youngchan Hwang

dan Carnby Kim yaitu onomatope terdiri atas satu silabel atau ir-eumjeoreo, onomatope terdiri atas dua silabel atau i-eumjeoreo, onomatope terdiri atas tiga silabel atau Sam-eumjeoro, reduplikasi satu silabel atau ir-eumjeol banbokyong, reduplikasi dua silabel atau i-eumjeol banbokyong dan reduplikasi sebagian atau bubunbanbokyong. Lebih lanjut, ditemukan lima makna dalam webtoon “Sweet Home” Karya Youngchan Hwang dan Carnby Kim yaitu onomatope sebagai suara khas benda, onomatope sebagai pembentuk nama perbuatan, onomatope sebagai pembentuk emosi tokoh, oomatope sebagai penunjuk keadaan dan onomatope sebagai pemberi efek tertentu bagi pembaca.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Onomatope memiliki peran yang cukup penting dalam sebuah cerita terutama cerita bergambar seperti komik atau webtoon. Penggunaan onomatope dapat menjelaskan lebih detail sebuah keadaan yang terjadi dalam cerita dan memberikan pembaca pengalaman membaca yang lebih baik. Onomatope bahasa Korea memiliki keunikan baik dari segi tipe, bentuk, sampai variasi huruf vokal dan konsonan yang dapat mempengaruhi nuansa dan makna yang dihasilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Maharsi, I. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Chae, Wan. 2003. Korean Onomatopoeia and Mimesis. Seoul: Seoul University Press).