

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti memaparkan latar belakang penelitian, alasan penelitian ini dilakukan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan serta bagaimana struktur organisasi skripsi ini disusun.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa dapat dipelajari atau dikaji oleh disiplin ilmu yang disebut dengan linguistik atau ilmu bahasa. Dalam linguistik, hal yang dikaji bisa berupa kalimat, kosakata, atau bunyi ujaran, bahkan sampai bagaimana bahasa diperoleh, serta bagaimana sosio-kultural yang mempengaruhi masyarakat pengguna bahasa tersebut. Linguistik sendiri terbagi menjadi beberapa bidang keilmuan salah satunya adalah ilmu yang mengkaji tentang makna yaitu semantik sebagaimana yang disebutkan oleh Sutedi (2011a, hlm. 6) bahwa berbagai cabang linguistik sebagai suatu ilmu yang bisa dipelajari di antaranya adalah fonetik, fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, pragmatik, sosio-linguistik dan yang lainnya. Zabeech (dalam Yun, 2009, hlm. 21) menyatakan bahwa semantik berasal dari istilah bahasa Inggris yaitu *semantics* dan berasal dari kata sifat dalam bahasa Yunani *semanticos* yang memiliki arti sesuatu yang memiliki makna. Dalam konsep semantik terdapat hubungan antar makna, salah satu di antaranya adalah polisemi yakni kata yang memiliki makna lebih dari satu dan artinya saling terkait satu sama lain.

Peneliti menemukan fenomena polisemi sebagai bahasan yang menarik karena fenomena polisemi sendiri merupakan salah satu permainan bahasa yang kerap kali digunakan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Wijana dan Rohmadi (2011a, hlm. 242) menjelaskan bahwa permainan bahasa adalah salah satu bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya atau kurang tepat serta mengandung berbagai penyimpangan, misalnya penyimpangan pada ranah fonologis, tata bahasa, kecacauan bentuk dan makna yang dimaksudkan untuk mencapai berbagai macam tujuan, seperti untuk bercanda, mengkritik, menasihati, melarang dan tujuan-tujuan lain yang kerap kali tidak mudah diidentifikasi. Berdasarkan pernyataan tersebut, fenomena polisemi ini bisa saja membuat pembaca atau

pendengar menjadi merasa ragu dalam mengartikan makna kata tersebut sehingga memungkinkan timbulnya kesalahpahaman apabila tidak memperhatikan keseluruhan konteks kalimat.

Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya bahwa fenomena polisemi tidak hanya terjadi dalam bentuk lisan, namun dalam bentuk tulisan juga dapat terjadi termasuk pada komik. Sebagaimana Vera (2016, hlm. 17) yang menyebutkan bahwa makna sebuah teks dan gambar yang terdapat pada komik pada dasarnya bersifat polisemi atau memiliki makna lebih dari satu sehingga memungkinkan khalayak untuk menginterpretasikan dan memahaminya secara berbeda-beda sesuai apa yang diketahui dan dipahami pembaca. Misalnya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1.1 Fenomena Polisemi

Sumber: <http://study.zum.com/book/16828>

Pada gambar tersebut seorang anak perempuan memberikan contoh fenomena polisemi pada kata “bal” [bal] yang merujuk pada arti kaki. Anak perempuan tersebut menjelaskan bahwa meskipun kata “bal” [bal] menunjukkan bagian dari anggota tubuh, namun pada kalimat “bal-i ppa-reu-da” [ba-ri ppa-reu-da] arti dari kata “bal” [bal] menunjukkan kepada langkah kaki bukan lagi kepada kaki. Kemudian pada gambar berikutnya sang guru menyetujui penjelasan dari anak perempuan tersebut dengan mengungkapkan alasannya yaitu karena kata ‘langkah’ juga berasal dari kaki yang merupakan anggota tubuh bagian bawah

sehingga maknanya menjadi berhubungan. Lalu seorang anak lelaki bertanya kepada sang guru sambil menunjuk “발” [bal] dalam arti tirai yang terbuat dari sulaman alang-alang atau bambu yang dijawab oleh sang guru bahwa “발” [bal] yang dimaksud anak lelaki tersebut bukan termasuk ke dalam polisemi karena tidak ada kaitannya dengan makna dasar dari kata “발” [bal] yakni kaki sebagai bagian dari anggota tubuh. Hal tersebut menunjukkan bahwa polisemi menghemat penggunaan bahasa karena konsepnya di mana satu kata memiliki banyak arti. Oleh karena itu, meskipun polisemi berkontribusi pada ekonomi bahasa, ambiguitas yang disebabkan oleh banyaknya makna (polisemi) juga menjadi penyebab kekeliruan untuk menafsirkan makna yang dimaksud dari kata tersebut. Atas dasar tersebut maka diperlukan penelitian mengenai polisemi untuk menghindari kekeliruan dalam menafsirkan suatu makna kata.

Pateda (2010, hlm. 214) mengungkapkan bahwa polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda. Sementara Wijana dan Rohmadi (2011b, hlm. 31) menyatakan polisemi adalah sebuah bentuk kebahasaan yang memiliki berbagai macam makna di mana perbedaan antara makna yang satu dengan makna yang lain dapat ditelusuri atau diruntut sehingga sampai pada suatu kesimpulan bahwa makna-makna itu berasal dari sumber yang sama. Sedangkan menurut Subroto (2011, hlm. 74) polisemi merupakan sebuah kata (baca: leksem) yang memiliki beberapa makna (poly: berarti banyak dan semem: berarti arti) bergantung pada konteks kalimatnya. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa polisemi merupakan suatu kata yang memiliki makna lebih dari satu namun dari makna-makna yang berbeda tersebut masih memiliki keterkaitan satu sama lain. Keterkaitan makna-makna tersebut dinyatakan oleh para ahli linguistik kognitif bahwa untuk mendeskripsikan hubungan antar makna dalam polisemi dapat diwakili dengan 3 jenis gaya bahasa yaitu metafora, metonimi dan sinekdoke (Djajasudarma, 2013, hlm. 24). Ullmann (dalam Yun, 2009, hlm. 171-176) berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab polisemi di antaranya pergeseran penggunaan, spesialisasi pada lingkungan masyarakat, bahasa figuratif (kiasan), reinterpretasi homofon-homonim dan pengaruh bahasa asing.

Penelitian mengenai polisemi memang sudah banyak dilakukan dalam berbagai bahasa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Suaibah (2016) dan Astari (2013) yang sama-sama meneliti polisemi pada surat kabar. Hasil dari penelitian Suaibah (2016) adalah ditemukannya 18 jenis kata yang bermakna polisemi yang telah diklasifikasikan ke dalam tiga kategori kelas kata, terdapat perubahan makna dan faktor penyebab polisemi serta implikasinya terhadap pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMP. Sedangkan hasil penelitian Astari (2013) adalah analisis polisemi yang dilihat dari bentuk satuan lingual (bentuk dasar dan turunan) yang berpolisemi, jenis polisemi (polisemi verbal, nominal, adjektival dan preposisional) dan makna kata berpolisemi sesuai konteks yang digunakan dalam gramatikal (makna perbuatan, proses, keadaan, pengalaman, hal, kualitas dan hubungan). Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Alifah (2019) yang hanya fokus meneliti polisemi pada adjektiva-i *shibui* dalam kalimat bahasa Jepang. Penelitian Alifah (2019) menghasilkan makna dasar dan makna perluasan serta bagaimana hubungan antar makna dari adjektiva-i *shibui*. Kemudian penelitian yang dilakukan Azizah (2011) yang meneliti polisemi pada kata *wali* dan *aulya* dalam Al-Qur'an dengan membandingkan antara terjemahan Hamka dan Quraish Shihab menghasilkan adanya polisemi pada beberapa kata di dalam Al-Qur'an jika diaplikasikan pada suatu konteks yang sama (ayat al-Qur'an) kemudian diterjemahkan dengan dua versi terjemahan yang berbeda. Penelitian lainnya adalah penelitian Yang (2016) dengan kajian polisemi melalui pendekatan sintaksis dan semantik. Dalam penelitiannya ditemukan penyebab terjadinya polisemi, yang mana paling sering dihasilkan oleh pergeseran penerapan, kemudian diikuti spesialisasi makna dan perumpamaan. Selanjutnya ada penelitian polisemi verba *meokda* (먹다) atau makan oleh Kim (2011) dan penelitian polisemi *baram* (바람) atau angin oleh Roh (2006). Kedua penelitian tersebut sama-sama menganalisis variasi makna dengan menggunakan pendekatan kognitif di mana cirinya ditandai dengan adanya penerapan konsep metafora dan metonimi yang digunakan untuk menentukan hubungan makna poliseminya.

Dari sekian penelitian mengenai polisemi dalam berbagai bahasa, penelitian mengenai polisemi dalam bahasa Korea masih sedikit ditemukan terlebih lagi

polisemi pada komik digital yakni webtoon. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menambah penelitian-penelitian mengenai polisemi khususnya pada komik digital webtoon. Peneliti memilih komik digital webtoon sebagai objek penelitian karena webtoon kini telah menjadi salah satu jenis hiburan yang dinikmati generasi muda. Pasar webtoon semakin menjanjikan terlebih setelah pandemi COVID-19 merebak di seluruh dunia. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari Naver Webtoon yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 2 juta pengguna aktif bulanan dibandingkan tahun sebelumnya (Ermaningtiastuti, 2020). Popularitas webtoon semakin meningkat dengan hadirnya film atau drama yang diadaptasi dari konten webtoon. Tak hanya itu, agensi Hybe Labels yang menaungi boygroup papan atas seperti BTS bekerja sama dengan DC Comics mengadakan kolaborasi dengan naver webtoon untuk membuat konten komik original yang baru (Saputra, 2021). Di sisi lain, webtoon begitu digemari karena mudah diakses, gratis dan memiliki konten yang beragam.

Webtoon yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah webtoon karya Kyoungchal Han yang berjudul *Spirit Fingers*. Peneliti memilih webtoon tersebut karena ceritanya dikemas dengan kisah unik dalam kehidupan sehari-hari yang bisa saja terjadi di kehidupan nyata serta bahasa yang digunakan pun ringan dan sederhana sehingga peneliti berharap melalui penelitian ini, orang-orang yang belajar bahasa Korea khususnya mengenai polisemi dapat lebih mudah memahami polisemi bahasa Korea.

Berdasarkan pembahasan yang sudah dijabarkan seperti di atas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai polisemi dengan judul **“Polisemi pada Webtoon *Spirit Fingers* Karya Kyoungchal Han”** berupa kajian semantik yang menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan webtoon yang berjudul *“Spirit Fingers”* karya Kyoungchal Han sebagai objek penelitian. Selain itu, peneliti melakukan modifikasi instrumen penelitian dari penelitian sebelumnya untuk menganalisis data polisemi sesuai kebutuhan. Adapun hal-hal yang diteliti adalah bentuk polisemi berdasarkan kelas kata bahasa Korea, bentuk makna dan hubungan perubahan makna polisemi tersebut, serta faktor apa yang menyebabkan munculnya polisemi dalam webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang penelitian, muncul beberapa permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yang dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apa bentuk-bentuk polisemi berdasarkan kelas kata bahasa Korea dan bentuk maknanya yang muncul di dalam webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han?
- 2) Bagaimana hubungan perubahan makna polisemi yang terdapat pada webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han?
- 3) Faktor apa yang menyebabkan munculnya polisemi dalam webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui bentuk-bentuk polisemi berdasarkan kelas kata bahasa Korea dan bentuk maknanya yang muncul di dalam webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han.
- 2) Untuk mengetahui hubungan perubahan makna polisemi yang terdapat pada webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han.
- 3) Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan munculnya polisemi dalam webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan hasilnya dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan khususnya dalam bidang linguistik bahasa Korea dan memberikan sumbangan dalam pengajaran bahasa Korea yang bersangkutan sebagai ilmu terapan khususnya mengenai pengetahuan polisemi dalam bahasa Korea. Penelitian ini diharapkan pula dapat memberi sumbangan terhadap pengembangan ilmu berbahasa yang baik dan benar.

2) Manfaat praktis

- a) Bagi peneliti, dapat memperkaya pengetahuan dalam bahasa Korea serta memberikan kesempatan untuk berpikir ilmiah melalui penyusunan dan penulisan skripsi sehingga dapat menambah wawasan dan pengalaman, khususnya pengetahuan mengenai polisemi pada bahasa Korea melalui webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han.
- b) Bagi pengajar bahasa Korea, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi, bahan pengayaan dan alat bantu untuk mempermudah dalam pengajaran bahasa Korea terutama mengenai polisemi dalam bahasa Korea.
- c) Bagi mahasiswa dan pemelajar bahasa Korea, dapat memberikan pemahaman mengenai polisemi dalam bahasa Korea melalui webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han sehingga dapat menambah wawasan dan dapat menggunakan kata berpolisemi dengan konteks yang baik dan benar.
- d) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan khususnya tentang semantik yang mengkaji makna seperti makna polisemi yang terdapat dalam komik digital webtoon.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam skripsi ini terdapat lima bab yang dibahas yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta simpulan, implikasi dan rekomendasi. Adapun struktur penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini membahas mengenai landasan teoretis yang di dalamnya memaparkan teori yang sesuai dengan variabel penelitian. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semantik, teori relasi makna khususnya polisemi dalam sudut pandang linguistik bahasa Korea serta teori kelas kata berdasarkan makna pada bahasa Korea. Kemudian terdapat pemaparan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti serta posisi teoritis dari penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini berisikan metode penelitian yang memaparkan uraian mengenai desain penelitian, sumber data dan tahapan

pengumpulan data, instrumen penelitian, langkah-langkah pengolahan dan analisis data yang dilakukan berdasarkan metode yang digunakan pada penelitian serta uji keabsahan data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini memaparkan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya dalam hal ini tentang polisemi berdasarkan kelas kata bahasa Korea, bentuk makna dan hubungan perubahan makna polisemi serta faktor yang menyebabkan terjadinya polisemi.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.