

INTISARI

Penelitian dengan judul Analisis Kata Serapan Bahasa Asing Bidang Game Online dalam Webtoon *The Gamer* ini dilakukan dalam rangka menganalisis kata serapan bahasa asing dalam *webtoon* tersebut berdasarkan pembentukan kata, kelas kata, dan perubahan makna kata. Data yang digunakan adalah kata serapan bahasa Inggris sejumlah 50 kata yang diperoleh dari metode simak dan catat. Data dianalisis dengan teori morfologi (Gu, dkk., 2015) untuk proses pembentukan kata beserta kelas katanya dan menggunakan teori semantik dari Wijana dan Rohmadi (2011) untuk menganalisis perubahan makna dalam kata serapan. Hasil analisis diutarakan menggunakan bentuk deskriptif informal.

Hasil yang ditemukan adalah pembentukan kata dengan 12 kata terbentuk dari kata tunggal, 12 kata hasil derivatif, dan 16 kata majemuk. Dua belas kata bentuk tunggal tersebut adalah nomina. Selanjutnya, terdapat 12 kata derivatif yang terdiri atas 1 kata hasil penggabungan akar kata dengan prefiks 고- (*go-*) dengan kelas kata nomina, 9 kata derivatif dengan sufiks -하다 (*-hada*) dengan delapan kata berkelas kata verba dan satu kata berkelas kata adjektiva, 1 kata derivatif dengan sufiks -계 (*-gye*) dengan kelas kata nomina, dan 1 kata derivatif dengan sufiks -력 (*-ryeok*) dengan kelas kata nomina. Di samping itu, dalam proses pembuatan kata majemuk diperoleh 16 kata majemuk yang terbentuk dari gabungan akar kata bahasa Korea+ bahasa Inggris sebanyak 7 kata, kata bahasa Inggris+ kata bahasa Korea sebanyak 6 kata, dan kata bahasa Inggris+ kata bahasa Inggris sebanyak 3 kata. Semua kata majemuk tersebut termasuk ke dalam kelas kata nomina, sehingga dapat disebut dengan kata majemuk nomina atau 합성명사 (*hapseongmyeongsa*). Ditemukan pula 9 perubahan makna meluas dan 1 perubahan makna memburuk (peyoratif). Melalui hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam membentuk kata-kata baru, masyarakat Korea menggunakan cara yang sesuai dengan prinsip pembentukan kata baru yang ada dalam teori oleh Gu, dkk. (2015). Selain itu, terdapat pula beberapa kata serapan yang mengalami perubahan kelas kata dan makna dalam proses penyerapannya. Hal ini menunjukkan kreativitas masyarakat Korea dalam membentuk kata-kata baru guna menjelaskan konsep-konsep baru yang muncul.

Kata kunci: webtoon *The Gamer*, kata serapan, pembentukan kata, perubahan makna.

ABSTRACT

This thesis with the title “Analysis of Loanwords in the Field of Online Games in Webtoon *The Gamer*” is written to analyze foreign language loanwords in the webtoon based on word formation, word class, and changes in word meaning. The data used in this research are foreign language loanwords, especially English. A total of 50 words are obtained from the method of reading and taking notes. The data that has been obtained is analyzed using morphological theory by Gu, et.al. (2015) about the process of word formation along with its word classes and using semantic theory by Wijana dan Rohmadi (2011) to analyze changes in meaning in the loan words. The results of the analysis are expressed using informal descriptive forms.

The outcome of this analysis is the findings of the morphological process of word formation with 12 singular words proses, 12 derivative words, and 16 compound words, and 10 words with semantic changes in the semantic process. Those 12 singular words are classified into noun. The 12 derivative words consist of one word resulting from the combination of a word root with the prefix *고-* (*go-*), with a noun word class, 9 derivations with the suffix *-하다* (*-hada*) where 8 words are verbs and 1 word is adjective, 1 derivation with the suffix *-계* (*-gye*) with a noun word class and 1 derivation with the suffix *-력* (*-ryeok*) as a noun. In addition, in 16 compound words, there are 7 compound words formed from Korean + English roots, 6 English + Korean words, and 3 English + English words. All of these compound words are classified as nouns, so they can be referred to as noun compound words or *합성명사* (*Hapseongmyeongsa*). On the other hand, in the semantic theory analysis, there are 9 semantic changes in the widening of meaning and 1 semantic change in the loss of the word meaning quality. Through these results, it can be concluded that in forming new words, Korean people use a method that is in accordance with the principles of new word formation in the theory by Gu, et al. (2015). In addition, there are also some absorption words that experience changes in word class and meaning in the absorption process. This shows the creativity of Korean people in forming new words to explain new concepts that arise.

Keywords: *The Gamer* webtoon, loanwords, word formation proses, semantic changes.

초록

웹툰 더 게이머에 사용된 온라인 게임 분야의 외래어 분석 '이라는 제목의 이 논문은 웹툰 속 외래어를 단어 형성, 단어 품사, 단어 의미의 변화 등을 분석하기 위해 작성된다. 이 연구에 사용된 데이터는 외래어이다. 웹툰을 읽고 메모하는 방식으로 총 50 개의 단어는 구분관 외 2015 의 형태론 이론을 이용하여 단어의 형성 과정과 단어의 품사를 분석하고, Wijana dan Rohmadi (2011)의 의미론 이론으로 외래어의 의미 변화를 분석한다. 본 논문의 분석은 질적 기술법을 사용하였다.

분석의 결과는 외래어의 형태적 구성과 의미적 변화에 대한 결과다. 형태론적 과정에는 단일어 12 개, 파생어 12 개, 합성어 16 개로 포함되어 있다. 12 개의 단일어에는 모두 명사이다. 12 개의 파생어는 어근에 접두사 고-를 사용한 명사 1 개, 접미사 -하다 사용한 형성해 동사 8 개와 형용사 1 개, 접미사 -계를 붙여 파생된 명사 1 개, 접미사 -력을 붙여 파생된 명사 1 개로 분류할 수 있다. 또한 합성어 16 개 중 한국어+ 영어 어근으로 형성된 합성어 (7개), 영어+ 한국어 어근 (6개), 영어+ 영어 어근은 3 개였다. 이 합성어들은 모두 명사로 분류되므로 명사 합성어 또는 합성명사라고 할 수 있다. 또한 의미론적 분석에서는 의미의 확대가 9 건, 열화(*Pejoration*)가 1 건의 의미 변화도 있다. 이러한 결과를 통해 한국인은 신어를 형성할 때 구분관 외(2015)의 이론에서 제시한 신어 형성 원리에 부합하는 방법을 사용한다는 결론을 내릴 수 있다. 또한 흡수 과정에서 단어의 품위와 의미의 변화를 경험하는 외래어도 있다. 이는 새로운 개념이 생겨날 때 이를 설명하기 위해 새로운 단어를 형성하는 한국인의 창의성을 보여준다.

키워드 = 더 게이머 웹툰, 외래어, 단어 형성, 의미 변화.