UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Analisis Permainan Kata Bahasa Korea dalam Kanal YouTube BOYNEXTDOOR
Clarista Diva Aurellia, Dr. Hwang Who Young, M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

INTISARI

Penelitian ini membahas jenis dan efek humor permainan kata dalam kanal YouTube BOYNEXTDOOR, idol grup Korea Selatan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi jenis permainan kata yang muncul dalam tuturan serta mendeskripsikan efek humor yang dihasilkan. Untuk itu, teori Wijana (2022) digunakan untuk mengklasifikasikan jenis permainan kata yang memanfaatkan aspek semantis, sedangkan konsep fonologis dalam Gu et al. (2015) digunakan untuk mengklasifikasikan jenis permainan kata yang memanfaatkan aspek fonologis. Hasil klasifikasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk menganalisis proses terbentuknya efek humor yang muncul dari setiap permainan kata. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan kata pada objek penelitian terbagi menjadi dua aspek, yaitu aspek semantis dan aspek fonologis. Permainan kata secara semantis meliputi (1) homonimi, (2) sinonimi, dan (3) antonimi. Sementara itu, permainan kata secara fonologis yang mencakup (1) penggantian bunyi vokal dan konsonan, (2) bunyi lenis, (3) eliminasi konsonan /h/, (4) penambahan konsonan /h/, (5) penggantian suku kata, serta (6) jeda pelafalan. Sebagian besar permainan kata dalam konten BOYNEXTDOOR muncul secara spontan melalui pemanfaatan kemiripan bunyi antarkata atau frasa yang tidak memiliki keterkaitan makna. Permainan kata tersebut menghasilkan efek humor melalui penafsiran yang tidak terduga dalam konteks tertentu, sehingga memunculkan kelucuan bagi lawan tutur.

Kata kunci: Permainan kata bahasa Korea, efek humor, grup BOYNEXTDOOR.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Analisis Permainan Kata Bahasa Korea dalam Kanal YouTube BOYNEXTDOOR
Clarista Diva Aurellia, Dr. Hwang Who Young, M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

This study discusses the types and humorous effects of wordplay found on the YouTube channel of BOYNEXTDOOR, a South Korean Idol group. The purpose of this study is to identify the types of wordplay appearing in utterances and to describe the humorous effects produced by the wordplay. Wijana's (2022) theory was used to classify the types of wordplay that utilize semantic aspects, while the phonological concepts proposed by Gu et al. (2015) are used to classify puns that utilize phonological aspects. The classification results are then used to analyze how humorous effects are created through each instance of wordplay. This study employed a qualitative research methodology.

The results of the analysis show that the wordplay found in the research object can be divided into semantic and phonological aspects. Semantic wordplay includes (1) homonymy, (2) synonymy, and (3) antonymy. Meanwhile, phonological wordplay includes (1) vowel and consonant substitution, (2) lenis sounds, (3) /h/ consonant deletion, (4) /h/ consonant addition, (5) syllable substitution, and (6) pauses in pronunciation. Most of the wordplay in BOYNEXTDOOR content appears spontaneously through similarities in sounds of words or phrases that are unrelated in meaning. The wordplay creates a humorous effect by presenting an unexpected alternative interpretation within the context of the utterance, leading to amusement for the hearer.

Keywords: Korean wordplay, humorous effect, BOYNEXTDOOR group.