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/**

# DAFTAR ISI

Halaman

**HALAMAN SAMPUL** ..... **i**
**HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS** ..... **ii**
**HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA KOREA** ..... **iii**
**HALAMAN JUDUL** ..... **iv**
**HALAMAN PENGESAHAN** ..... **v**
**PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI** ..... **vi**
**KATA PENGANTAR** ..... **vii**
**DAFTAR ISI** ..... **ix**
**DAFTAR TABEL** ..... **xii**
**DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG** ..... **xiii**
**PEDOMAN TRANSLITERASI** ..... **xiv**
**INTISARI** ..... **xx**
**ABSTRACT** ..... **xxi**
**초록** ..... **xxii**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**
1.1. Latar Belakang ..... 1
1.2. Rumusan Masalah ..... 4
1.3. Tujuan Penelitian ..... 4
1.4. Manfaat Penelitian ..... 5
1.5. Tinjauan Pustaka ..... 5
1.6. Landasan Teori ..... 8
1.6.1. Definisi Humor ..... 8
1.6.2. Permainan Kata ..... 8
1.6.3 Permainan Kata dalam Aspek Semantis ..... 10
A. Polisemi ..... 10
B. Homonimi ..... 11
C. Sinonimi ..... 11
D. Antonimi ..... 12
C. Metonimi ..... 12
1.6.4 Permainan Kata dengan Aspek Fonologis ..... 13
1.6.4.1 Permainan Kata dengan Fenomena Fonologis ..... 13

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/**

A. Penggantian Bunyi ..... 14
B. Bunyi Lenis ..... 14
C. Eliminasi Bunyi ..... 15
D. Penambahan Bunyi ..... 15
1.6.4.2 Permainan Kata dengan Penggantian Suku Kata ..... 16
1.6.4.3 Permainan Kata dengan Jeda Pelafalan ..... 16
1.7. Metode Penelitian ..... 17
1.8. Penyajian Hasil Penelitian ..... 21

**BAB II ANALISIS JENIS DAN EFEK HUMOR PERMAINAN KATA DALAM KANAL YOUTUBE BOYNEXTDOOR ..... 22**
2.1 Permainan Kata dalam Aspek Semantis ..... 22
2.1.1 Homonimi ..... 22
A. *Geol* (걸) ..... 23
B. *Gosam* (고삼) ..... 24
C. *Jaehyeon* (재현) ..... 26
D. *Jogi* (조기) ..... 27
E. *Bae* (배) ..... 28
F. *Bulman* (불만) ..... 30
2.1.2 Sinonimi ..... 31
A. *Just Do It* dan *Geunyang Hae* (그냥 해) ..... 32
2.1.3 Antonimi ..... 33
A. *Garo* (가로) dan *Sero* (세로) ..... 33
B. *Sangeui* (상의) dan *Haeui* (하의) ..... 34
C. *Soft* (소프트) dan *Hard* (세게) ..... 35
2.2 Permainan Kata dalam Aspek Fonologis ..... 37
2.2.1 Penggantian Bunyi Vokal ..... 37
A. *Jaemu* (재무) dan *Jemo* (제모) ..... 37
B. *Egg* (에그) dan *Aegi* (애기) ..... 38
C. *Chaeso* (채소) dan *Choeso* (최소) ..... 40
2.2.2 Penggantian Bunyi Vokal dan Konsonan ..... 41
A. *San Geoya* (산 거야) dan *Syanggwoya* (샹궈야) ..... 41
2.2.3 Bunyi Lenis ..... 43
A. *Bab-i* (밥이) dan *Bobby* (바비) ..... 43

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/**

B. *Hab-i* (합이) dan *Hobby* (하비) ..... 44
C. Lee Keun-ho (이근호) ..... 46
D. *Paengibeoseot* (팽이버섯) ..... 47
2.2.4 Eliminasi Konsonan /h/ ..... 49
A. *Gohyangi* (고향이) dan *Goyangi* (고양이) ..... 49
2.2.5 Penambahan Konsonan /h/ ..... 50
A. *Jaehyeon* (재현) dan *Jaeyeon* (재연) ..... 50
2.2.6 Penggantian Suku Kata ..... 51
A. *Eolseuwindaephaieo* (얼스윈대파이어) ..... 52
2.2.7 Jeda Pelafalan ..... 53
A. Microsoft (마이크로소프트) ..... 53
B. *So Oreum* (소 오름) ..... 54
C. *Neomaneul* (너마늘) ..... 56

**BAB III KESIMPULAN ..... 59**
3.1 Simpulan ..... 59
3.2 Saran ..... 60
**DAFTAR PUSTAKA ..... 62**
**DAFTAR LAMAN ..... 64**
**요약 ..... 66**
**LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI ..... 68**