

**POLISEMI PADA WEBTOON *SPIRIT FINGERS* KARYA
KYOUNGCHAL HAN**

(Kajian Semantik)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Korea



oleh:

Yasqi Nadhira Azkarina

1600011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA KOREA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2021

**POLISEMI PADA WEBTOON *SPIRIT FINGERS* KARYA
KYOUNGCHAL HAN**

oleh
YASQI NADHIRA AZKARINA

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Korea
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Yasqi Nadhira Azkarina 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Yasqi Nadhira Azkarina

1600011

**POLISEMI PADA WEBTOON *SPIRIT FINGERS* KARYA
KYOUNGCHAL HAN**

(Kajian Semantik)

disetujui dan disahkan oleh:

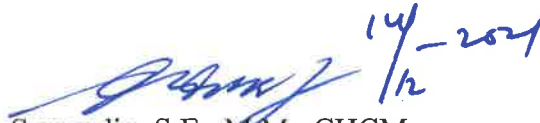
Pembimbing I



Dr. Yulianeta, M.Pd.

NIP 197507132005012002

Pembimbing II



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM.

NIP 920160119760228101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM.

NIP 920160119760228101

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Yasqi Nadhira Azkarina

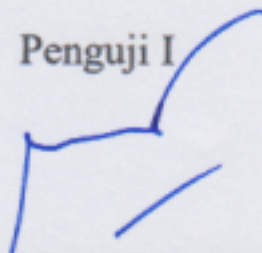
1600011

**POLISEMI PADA WEBTOON *SPIRIT FINGERS* KARYA
KYOUNGCHAL HAN**

(Kajian Semantik)

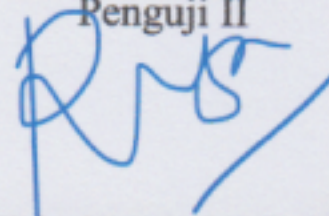
Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



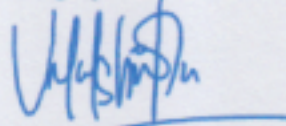
Dra. Renariah, M.Hum.
NIP 195804061985032001

Penguji II



Risa Triarisanti, S.Pd., M.Pd.
NIP 920160119780419201

Penguji III



Velayeti Nurfitriana Ansas, S.Pd., M.Pd.
NIP 920160119890610201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea

Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM.
NIP 920160119760228101

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Polisemi pada Webtoon *Spirit Fingers* Karya Kyoungchal Han**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Yasqi Nadhira Azkarina

NIM 1600011

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT. karena atas berkat rahmat serta hidayah dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Polisemi pada Webtoon *Spirit Fingers* Karya Kyoungchal Han**”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Korea, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan yang tidak peneliti sadari. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga menjadi perbaikan yang dapat mengisi kekurangan yang ada.

Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi para pembaca.

Bandung, Desember 2021

Peneliti,



Yasqi Nadhira Azkarina

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kesehatan dan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Polisemi pada Webtoon *Spirit Fingers* Karya Kyoungchal Han”. Dalam proses perencanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, peneliti menemukan banyak hambatan dan kekurangan. Akan tetapi, peneliti mendapatkan bantuan, dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada orang tua yaitu Umi dan Abi, Azizah Nur Alifah selaku kakak dan adik-adik saya khususnya Qayla Putri Safanah serta keluarga dan kerabat yang senantiasa memberi motivasi dan memanjatkan doa tanpa henti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

Selain pihak di atas, peneliti juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Ibu Prof. Dr. Tri Indri Hardini, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Bapak Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea Universitas Pendidikan Indonesia sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing II yang selalu memberi dukungan, arahan, dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan studi.
4. Ibu Risa Triarisanti, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Korea Universitas Pendidikan Indonesia yang juga membimbing dan memberi ilmu kepada peneliti.
5. Bapak Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kemahasiswaan Program Studi Pendidikan Bahasa Korea 2021 dan validator abstrak bahasa Inggris yang selalu memberi dukungan, arahan, dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Yulianeta, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang sudah membimbing dan memberi semangat kepada peneliti saat penyusunan skripsi.

7. Bapak Lee Taegun, M.Ed., Ph.D. sebagai validator abstrak bahasa Korea yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi.
8. Ibu Velayeti Nurfitriana Ansas, S.Pd., M.Pd., Bapak Prof. Shin Young Duk, M.A., Ph.D., Ibu Lee Jeoun Soon, M.H.E., Ibu Asma Azizah, S.S., M.A., Ibu Ashanty Widyana, S.Hum., M.A., Ibu Jayanti Megasari, S.S., M.A., Bapak Lee Seung Hoon, Bapak Lee Chung Woo, Ibu Risma, Miss Han Joo Hee, dan Ibu Heo Kumju selaku dosen-dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Korea yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
9. Seluruh staf administrasi Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI serta Program Studi Pendidikan Bahasa Korea UPI, terutama kepada Teja Mustika.
10. Dhyana, Dhyani, teh Citha, teh Eva, Adhea, Mitha, Safia, Zhanu yang selalu bersama dan memberi dukungan selama menjalani kegiatan perkuliahan juga saat penyusunan skripsi.
11. Teman seperjuangan, Siwid, Diska, Risqi Nanda, Vanesha, Puti yang telah berbagi informasi dan saling menyemangati selama pengerjaan skripsi ini.
12. Teman-teman kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2016 yang selalu mengikuti kelas bersama.
13. Anis, Fitri dan Sarah sebagai rekan PPLSP UPI 2020 di SMK Pasundan Rancaekek, Ruri *ssaem* sebagai guru pamong PPLSP UPI 2020, serta segenap guru dan staff SMK Pasundan Rancaekek yang telah memberikan pengalaman hidup dan dukungan kepada peneliti.
14. Teman-teman Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2016 yang merupakan rekan seperjuangan dari awal perkuliahan.
15. Teman-teman KKN UPI 2019 Kecamatan Ujungberung yang telah memberikan pengalaman hidup dan dukungan kepada peneliti.
16. Dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena polisemi di mana satu kata memiliki banyak makna dan makna tersebut saling berkaitan sehingga dapat berdampak pada terjadinya kekeliruan dalam menafsirkan makna kata tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelas kata berpolisemi dan bentuk maknanya, hubungan makna polisemi serta faktor penyebab terjadinya polisemi yang muncul pada webtoon *Spirit Fingers* karya Kyoungchal Han. Penelitian ini menggunakan teori klasifikasi kelas kata oleh Sinsago, teori hubungan makna polisemi oleh Djajasudarma dan teori faktor penyebab polisemi oleh Ullmann dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 3 kelas kata berpolisemi yakni 17 kata kerja, 8 kata benda dan 5 kata sifat yang muncul sebagai makna dasar dan makna perluasan di mana makna perluasan lebih mendominasi. Hubungan perubahan makna dengan konsep metafora lebih mendominasi dibandingkan dengan konsep metonimi dan sinekdoke. Faktor penyebab polisemi didominasi oleh faktor pergeseran penggunaan sebanyak 76%, disusul oleh faktor bahasa figuratif (kiasan) sebanyak 14% dan faktor spesialisasi pada lingkungan masyarakat sebanyak 10%. Adanya fenomena polisemi pada media komik dapat dijadikan alternatif sebagai bahan ajar untuk mempermudah pemelajar bahasa Korea dalam memahami polisemi.

Kata kunci: kelas kata, polisemi, semantik, Webtoon

ABSTRACT

This research is conducted based on the phenomenon of polysemy where one word has many meanings and the meanings are interrelated so that it can have an impact on the occurrence of errors in interpreting the meaning of the word.. The purpose of this research was to determine the class of polysemous words, their forms, their meaning relationship, as well as what causes the use of polysemy in the webtoon. This research employed the theory of word class classification by Sinsago, the theory of polysemy meaning relations by Djajasudarma, and the theory of the causal factors of polysemy by Ullmann with a qualitative descriptive method. The results showed that there were three classes of polysemous words, consisting of 17 verbs, 8 nouns, and 5 adjectives that appeared as basic meanings and expanded meanings where the expanded meanings were more dominant. The meaning relationship of polysemy with metaphor concept dominated more than the metonymy and synecdoche concepts. The causal factors of polysemy were dominated by the shifts in applications factors 76%, followed by figurative language factors 14%, and specialization in a social milieu factors 10%. The existence of the polysemy phenomenon in web-based comics can be used as an alternative teaching materials so that the Korean language learners can understand polysemy in an easier way.

Keywords: polysemy, semantics, Webtoon , word class

초록

본 논문은 하나의 단어가 다양한 의미를 갖고 있으면서 그 의미가 서로 연관되어 있기 때문에 단어의 의미를 해석하는 데에 오류 발생의 영향을 미칠 수 있는 다의어 현상을 바탕으로 진행됐다. 본 논문의 목적은 한경철 작가의 웹툰 '스피릿 핑거스'에 나타난 다의어의 종류와 그 의미형태, 다의어의 의미 관계, 그리고 다의어 발생의 요인을 알아보는 것이다. 이 논문에서는 서술적 정성적 방법을 사용하였으며, 3 가지 이론을 활용하였는 바, 신사고 (Sinsago)의 품사 분류 이론, 자자수다르마 (Djajasudarma)의 다의어의 의미 관계 이론, 그리고 울만 (Ullmann)의 다의어의 원인 이론을 바탕으로 했다. 연구 결과에 따르면, 다의어를 포함하는 품사가 3 가지 있는 것으로 나타났다. 그 중에 동사 17 개, 명사 8 개, 형용사 5 개가 중심적 의미와 주변적 의미로 나타나며 주변적 의미가 지배적이다. 다의어의 의미 관계는 은유적의 개념과 의미 변화의 관계가 환유적 및 제유법의 개념보다 더 지배적이다. 다의어 발생의 원인은 적용 전이가 76%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 비유적 언어 요인이 14%를 차지했고, 그 밖에 사회 환경의 특수화 요인이 10%로 인해 발생한다. 만화 매체에 다의어 현상의 존재는 한국어 학습자가 다의어를 쉽게 이해할 수 있도록 교재로 대안으로 활용될 수 있다.

키워드: 의미론, 품사, 다의어, 웹툰

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
초록.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Semantik	9
2.2 Polisemi.....	10
2.2.1 Klasifikasi Makna Polisemi.....	11
2.2.2 Hubungan Makna Polisemi	12
2.2.3 Faktor Penyebab Polisemi	14
2.3 Kelas Kata Bahasa Korea.....	17
2.4 Webtoon.....	27
2.5 Penelitian Terdahulu	28
2.6 Kerangka Teoretis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian	36

3.2 Data dan Sumber Data	38
3.2.1 Informasi <i>Webtoon</i>	38
3.2.2 Informasi Komikus	39
3.3 Instrumen Penelitian	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.5 Teknik Analisis Data.....	42
3.6 Uji Keabsahan Data	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Temuan	48
4.2 Pembahasan.....	60
4.2.1 Polisemi Berdasarkan Kelas Kata Bahasa Korea dan Bentuk Makna pada <i>Webtoon Spirit Fingers</i> Karya Kyoungchal Han.....	60
4.2.2 Hubungan Perubahan Makna Polisemi pada <i>Webtoon Spirit Fingers</i> Karya Kyoungchal Han	103
4.2.3 Faktor Penyebab Polisemi pada <i>Webtoon Spirit Fingers</i> Karya Kyoungchal Han.....	112
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	125
5.1 Simpulan	125
5.2 Implikasi	126
5.3 Rekomendasi.....	126
DAFTAR PUSTAKA	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kata Benda Berdasarkan Ruang Lingkup Penggunaannya.....	18
Tabel 2.2 Kata Benda Berdasarkan Kemandiriannya	18
Tabel 2.3 Kata Benda Berdasarkan Bentuk Konkret	18
Tabel 2.4 Kata Ganti Benda / <i>Daemyeongsa</i> (대명사).....	19
Tabel 2.5 Kata Bilangan / <i>Susa</i> (수사).....	20
Tabel 2.6 Pre-noun / <i>Gwanhyeongsa</i> (관형사).....	20
Tabel 2.7 Kata Keterangan Berdasarkan Peran dalam Kalimat.....	21
Tabel 2.8 Kata Keterangan Berdasarkan Makna.....	22
Tabel 2.9 Partikel Kasus Bahasa / <i>Gyeokjosa</i> (격조사).....	22
Tabel 2.10 Partikel Posposisi / <i>Bojosa</i> (보조사).....	24
Tabel 2.11 Kata Seruan / <i>Gamtansa</i> (감탄사)	24
Tabel 2.12 Kata Kerja / <i>Dongsa</i> (동사)	25
Tabel 2.13 Kata Sifat / <i>Hyeongyongsa</i> (형용사)	26
Tabel 2.14 Perbedaan Kata Kerja dan Kata Sifat.....	26
Tabel 2.15 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	40
Tabel 3.2 Contoh Klasifikasi Kelas Kata.....	43
Tabel 3.3 Contoh Analisis Bentuk Makna	44
Tabel 3.4 Contoh Analisis Hubungan Makna Polisemi	44
Tabel 3.5 Contoh Analisis Faktor Penyebab Polisemi.....	45
Tabel 4.1 Temuan Analisis Data.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Fenomena Polisemi	2
Gambar 3.1 Webtoon <i>Spirit Fingers</i>	39
Gambar 3.2 Kyoungchal Han.....	39
Gambar 4.1 Polisemi Kata Kerja <i>알다</i> [<i>Alda</i>] (1)	62
Gambar 4.2 Polisemi Kata Kerja <i>나오다</i> [<i>Naoda</i>] (1)	64
Gambar 4.3 Polisemi Kata Kerja <i>나오다</i> [<i>Naoda</i>] (2).....	65
Gambar 4.4 Polisemi Kata Kerja <i>나오다</i> [<i>Naoda</i>] (3).....	66
Gambar 4.5 Polisemi Kata Kerja <i>오다</i> [<i>Oda</i>] (1)	67
Gambar 4.6 Polisemi Kata Kerja <i>오다</i> [<i>Oda</i>] (2)	68
Gambar 4.7 Polisemi Kata Kerja <i>오다</i> [<i>Oda</i>] (3)	69
Gambar 4.8 Polisemi Kata Kerja <i>보다</i> [<i>Boda</i>] (1).....	70
Gambar 4.9 Polisemi Kata Kerja <i>보다</i> [<i>Boda</i>] (2).....	71
Gambar 4.10 Polisemi Kata Kerja <i>보다</i> [<i>Boda</i>] (3).....	72
Gambar 4.11 Polisemi Kata Kerja <i>보다</i> [<i>Boda</i>] (4).....	73
Gambar 4.12 Polisemi Kata Kerja <i>보다</i> [<i>Boda</i>] (5).....	74
Gambar 4.13 Polisemi Kata Kerja <i>가다</i> [<i>Gada</i>].....	75
Gambar 4.14 Polisemi Kata Kerja <i>받다</i> [<i>Batta</i>] (1)	77
Gambar 4.15 Polisemi Kata Kerja <i>받다</i> [<i>Batta</i>] (2).....	78
Gambar 4.16 Polisemi Kata Kerja <i>받다</i> [<i>Batta</i>] (3).....	79
Gambar 4.17 Polisemi Kata Kerja <i>먹다</i> [<i>Meokta</i>] (1)	80
Gambar 4.18 Polisemi Kata Kerja <i>먹다</i> [<i>Meokta</i>] (2)	81
Gambar 4.19 Polisemi Kata Benda <i>마음</i> [<i>Maeum</i>]	82
Gambar 4.20 Polisemi Kata Benda <i>기계</i> [<i>Gigye</i>].....	83
Gambar 4.21 Polisemi Kata Benda <i>머리</i> [<i>Meori</i>].....	85
Gambar 4.22 Polisemi Kata Benda <i>시간</i> [<i>Sigani</i>] (1).....	86
Gambar 4.23 Polisemi Kata Benda <i>시간</i> [<i>Sigani</i>] (2).....	87

Gambar 4.24 Polisemi Kata Benda 생각 [Saenggak] (1)	88
Gambar 4.25 Polisemi Kata Benda 생각 [Saenggak] (2)	89
Gambar 4.26 Polisemi Kata Benda 생각 [Saenggak] (3)	90
Gambar 4.27 Polisemi Kata Benda 문제 [Munje] (1).....	91
Gambar 4.28 Polisemi Kata Benda 문제 [Munje] (2).....	92
Gambar 4.29 Polisemi Kata Benda 일 [Il]	93
Gambar 4.30 Polisemi Kata Benda 열 [Yeol]	94
Gambar 4.31 Polisemi Kata Sifat 좋다 [Johta] (1).....	95
Gambar 4.32 Polisemi Kata Sifat 좋다 [Johta] (2).....	96
Gambar 4.33 Polisemi Kata Sifat 멀다 [Meolda].....	98
Gambar 4.34 Polisemi Kata Sifat 어렵다 [Eoryeopta] (1).....	99
Gambar 4.35 Polisemi Kata Sifat 어렵다 [Eoryeopta] (2).....	100
Gambar 4.36 Polisemi Kata Sifat 힘들다 [Himdeulda]	101
Gambar 4.37 Polisemi Kata Sifat 길다 [Gilda].....	101

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teoretis Penelitian.....	35
Bagan 3.1 Desain Penelitian	37
Bagan 4.1 Persentase Kelas Kata Berpolisemi	102
Bagan 4.2 Persentase Bentuk Makna	103
Bagan 4.3 Persentase Hubungan Makna Polisemi.....	111
Bagan 4.4 Persentase Penyebab Polisemi	123

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel Jurnal

- Achmad & Alek, A. (2013). *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga.
- Adipura, W.M. (2008). *Metodologi Riset Komunikasi: Panduan untuk Melakukan Penelitian Komunikasi*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Informasi Yogyakarta dan Pusat Kajian Media dan Budaya Populer Yogyakarta.
- Alifah, A.N. (2019). *Analisis Makna Kata Shibui sebagai Polisemi dalam Kalimat Bahasa Jepang*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Aminuddin. (2008). *Semantik Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Astari, D. (2013). *Analisis Polisemi Kolom Politik dan Hukum dalam Kompas Edisi Februari*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Azizah, I.N. (2011). *Polisemi Kata Wali dalam Al-Qur'an: Studi Kasus Terjemahan Hamka dan Quraish Shihab*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46-62.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djajasudarma, F. (2013). *Semantik II*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Han C. W. dkk. (2014). 국어 구조의 이해. Dalam *고등학교 독서와 문법 교과서* (hlm. 58-173). Seoul: Kyohaksa.
- Keraf, G. (2006). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kim, E. H. (2011). 동사 '떡다'를 통해 살펴본 한국어 고급 학습자의 다의 관계 인식 양상 연구 (A Study of How Advanced Korean Learners Recognize Multiple Meanings of Verb 'Meokda'). *국어교육연구 (Journal of Korean Language Education)*, 41, 311-338.
- Kim, Y. (2015). 개념적 은유 기반의 한국어 동사 의미 교육 연구 (A Study on Teaching the Meaning of the Korean Verbs Based on the Conceptual Metaphor). (Tesis). Korean Language Education, Seoul National University, Seoul.

- Lim, J. R. (2009). 다의어의 판정과 의미 확장의 분류 기준 (Criteria for polysemous word identification and classification of their extended meanings). *한국어 의미학 (Journal of Korean Semantics)*, 28(5), 193-226.
- Lim, J. R. (2013). 문법 교육의 인지언어학적 탐색 (A Cognitive Exploration of Grammar Education). *국어교육학연구 (Journal of Korean Language Education)*, 46, 5-44.
- Mastoyo, T., & Kesuma, J. (2007). *Pengantar Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Miles, M. B., Huberman, A.M., & Saldana, J. (2014). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* (Tjetjep Rohindi Rohidi, Penerjemah). Jakarta: UI-Press.
- Muhammad, M. (2011). *Metode Penelitian Bahasa*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ramliyana, R. (2016). Media Komik sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *Jurnal Riksa Bahasa*. 2(2): 207-218.
- Resmini, N., Iyos, A. R. & Basyuni. (2006). *Kebahasaan I (Fonologi, Morfologi dan Semantik)*. Bandung: UPI PRESS.
- Roh, J. M. (2006). 다의어 '바람'의 인지적 의미 연구 (A Study on The Cognitive Meaning of Polysemy 'Baram'). *새국어교육 (Journal of New Korean Language Education)*, 71, 429-453.
- Satori, D., & Komariah, A. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Shim H. R. & Mun J. H. (2015). 한국어 다의어 의미별 등급화 연구: '보다'를 중심으로 (A Study on Categorizing the Meaning of Korean Polysemy: Focusing on The Verb 'Boda'). *한국문법교육학 (Journal of Korean Grammar Education)*, 23, 125-148.
- Sinsago. (2009). *알찬 수업을 돕는 문법 도움 자료집*. 서울: 좋은 책 신가고.

- Sora, T. (2017). *Analisis Makna Adjektiva-i Amai sebagai Polisemi dalam Kalimat Bahasa Jepang*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Suaibah, A. (2016). *Polisemi dalam Surat Kabar Media Indonesia Rubrik Politik dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMP*. (Skripsi). UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Subroto, E. (2011). *Pengantar Studi Semantik dan Pragmatik*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Sutedi, D. (2011a). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Bahasa Jepang* (Edisi Keempat). Bandung: Humaniora Utama Press.
- Sutedi, D. (2011b). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang* (Edisi Kedua). Bandung: Humaniora Utama Press.
- Ullmann, S. (2007). *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ullmann, S. (2012). *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Vera, N. (2016). *Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wijana, & Rohmadi. (2011a). *Analisis Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wijana, & Rohmadi. (2011b). *Semantik: Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wijana, I D. P. (2008). *Semantik Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wijayanti, A., & Irsyadi S. (2018). Homonimi dan Polisemi pada Unggahan Jenaka di Instagram. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 88-101. Doi: 10.31002/transformatika.v%vi%i.867
- Yang, Y. J. (2016). 다의어의 통사 & 의미적 활용과 분석 (The Syntactic & Semantic Use and Analysis of Polysemy). *신영어영문학 (Journal The New Studies of English Language & Literature)*(65), 233-255. doi:10.21087/nsell.2016.11.65.233

Yun, P. H. (2009). *국어의미론*. 서울: 도서출판 역락.

2. Sumber *Online* dan Bentuk Lain

Acuna, K. (2016). *Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics -- now they're going global*. [Online]. Diakses dari <https://www.businessinsider.com.au/what-is-webtoons-2016-2>.

Ermaningastuti, C. (2020). *Mengintip Popularitas Webtoon yang Terus Tumbuh*. [Online]. Diakses pada tanggal 27 November 2021 dari <https://www.marketeers.com/mengintip-popularitas-webtoon-yang-terus-tumbuh/>.

Han, K. C. (2015). *Spirit Fingers*. Seongnam: Naver Corp. [Online]. Diakses dari <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=654809>.

Kamus Besar Bahasa Indonesia V (KBBI V). (2016). *Komik*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Mergiansya, D.R. (2018). *Perancangan Informasi Editorial Line Webtoon Challenge melalui Media Komik Digital*. [Online]. Diakses dari <https://elib.unikom.ac.id/download.php?id=371824>.

National Institute of Korean Language. (2016). *우리말샘 (Kamus Besar Pengetahuan Bahasa Korea Terbuka)*. Diakses dari 국립국어원 (National Institute of Korean Language): <https://opendict.korean.go.kr/>.

National Institute of Korean Language. (2016). *한국어-인도네시아어 학습사전 (Kamus Pelajaran Bahasa Korea-Bahasa Indonesia)*. [Online]. Diakses dari 국립국어원 (National Institute of Korean Language): <https://krdict.korean.go.kr/m/ind>.

National Institute of Korean Language. (2008). *표준국어대사전 (Kamus Besar Bahasa Korea Standar)*. [Online]. Diakses pada tanggal 24 Agustus 2020, dari 국립국어원 (National Institute of Korean Language): <https://stdict.korean.go.kr/>.

Saputra, F. B. (2021). *HYBE Labels dan DC Comics Kolaborasi dengan Naver Webtoon Bikin Komik*. [Online]. Diakses pada tanggal 27 November 2021

pada <https://hai.grid.id/read/072849470/hybe-labels-dan-dc-comics-kolaborasi-dengan-naver-webtoon-bikin-komik>.

Yonkie, A., & Agus, N. (2017). *Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web*. [Online].

Diakses dari file:///C:/Users/User/Downloads/2184-5001-1-SM.pdf.