

ABSTRACT

Dalam skripsi ini saya menganalisis serta mendiskusikan permainan bahasa (*language play*) yang digunakan dalam dua buah novel. Novel pertama yang penulis bahas adalah karya Norton Juster, *The Phantom Tollbooth*, dan novel kedua adalah karya C. S. Lewis, *The Chronicles of Narnia*. Selain pembahasan tentang permainan bahasa yang digunakan di kedua novel tersebut, saya juga membahas tentang *literary effects* yang muncul sebagai akibat dari permainan bahasa tersebut.

Permainan bahasa merupakan hal umum yang sering kita temukan dalam berbagai bentuk, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam bentuk tulisan, kita dapat menemukannya di dalam slogan-slogan iklan yang terdapat dalam televisi dan media cetak, novel anak-anak, lirik lagu, puisi dan sebagainya. Hal ini membuat bentuk-bentuk tulisan di atas akan lebih menarik untuk dibaca dan mudah untuk diingat

Sedangkan *literary effects* yang ada dalam kedua novel tersebut di atas hampir sama, yakni (*description of characters*) gambaran karakter, (*readers' imagination*) imajinasi pembaca, alur cerita melalui (*foreshadowing*) bayangan masa depan dan (*suspense*) ketegangan. Linguistik sangat berperan dalam pembahasan topik ini karena semua aspeknya melibatkan proses-proses linguistik. Kedua novel ini menggunakan proses-proses linguistik yang hampir sama, yaitu,

semantik, morfologi dan fonologi. Dalam kaitannya dengan semantik kedua penulis, Norton Juster dan C. S. Lewis, menggunakan arti asosiatif, arti harfiah, homofon dan sinonim. Dari sisi morfologi, kedua penulis menggunakan afiksasi, *clipping* dan *compounding*. sedangkan secara fonologis penulis hanya menggunakan (*minimal pairs*) pasangan minimal.

Kedua penulis, Norton Juster dan C. S. Lewis menggunakan permainan bahasa di dalam novel mereka dalam menciptakan nama bagi tokoh-tokoh, tempat dan hal lainnya dalam novel mereka. Mereka bertujuan memberikan gambaran tentang hal-hal tersebut secara eksplisit kepada pembaca. sehingga kedua penulis tidak perlu terlalu banyak memberi penjelasan secara panjang lebar tentang karakteristik dari masing-masing hal yang mungkin dapat membuat pembaca menjadi bosan. Selain itu, kedua penulis juga membangun daya imajinasi pembaca melalui permainan bahasa pada tokoh-tokoh dalam novel mereka. Hal ini bertujuan untuk meyakinkan pembaca bahwa dunia yang mereka ciptakan dalam novel mereka sangatlah berbeda dengan kenyataannya, sehingga pembaca dapat membedakan dunia nyata dan dunia fantasi yang dihadirkan dalam kedua novel tersebut.

TABLE OF CONTENTS

PREFACE	i
TABLE OF CONTENTS.....	ii
LIST OF SYMBOLS	iii
ABSTRACT	iv
CHAPTER ONE: INTRODUCTION	
Background of the Study	1
Statement of the Problem	4
Purpose of the Study	4
Methods of Research.....	5
Organization of the Thesis.....	5
CHAPTER TWO: LINGUISTIC APPROACH IN LANGUAGE PLAY ANALYSIS	
	7
CHAPTER THREE:	
Analysis of Language Play in Norton Juster's <i>The Phantom Tollbooth</i>	13
Analysis of Language Play in C. S. Lewis's <i>The Chronicles of Narnia</i>	38
CHAPTER FOUR: CONCLUSION	44
BIBLIOGRAPHY.....	49
APPENDICES:	
Synopsis of <i>The Phantom Tollbooth</i>	51
Synopsis of <i>The Chronicles of Narnia</i>	52
The Tables of Language Play and Its Literary Effects in <i>The Phantom Tollbooth</i>	58
The Tables of Language Play and Its Literary Effects in <i>The Chronicles of Narnia</i>	68

LIST OF SYMBOLS

- | | |
|----------------|-----------------------------|
| 1. + | Affixation |
| 2. ~ | Associative Meaning |
| 3. © | Clipping |
| 4. ▢ | Compounding |
| 5. Ď | Derivational Affixes |
| 6. = | Literal Meaning |
| 7. ø | Onomatopoeia |
| 8. ♪ | Homophone |
| 9. Ω | Minimal Pair |
| 10. → | Means |
| 11. □ □ | Synonym |

