

TABLE OF CONTENTS

PREFACE	i
TABLE OF CONTENTS	ii
ABSTRACT	iii
CHAPTER ONE: INTRODUCTION	
Background of the Study	1
Statement of the Problem	3
Purpose of the Study	3
Methods of Research	3
Organization of the Thesis	4
CHAPTER TWO: THEORY OF LANGUAGE PLAY AND BACKGROUND KNOWLEDGE	
A. Semantic	5
B. Morphology	6
C. Phonology	7
D. Pragmatics (Theory of Background Knowledge)	8
CHAPTER THREE: ANALYSIS OF LANGUAGE PLAY IN RIDDLES	
A. Semantic Approach	10
B. Morphology Approach	20
C. Phonology Approach	25
D. Multi-Linguistic Approach	30
CHAPTER FOUR: CONCLUSION	33
BIBILIOGRAPHY	
References	37
Electronic publication	38
APPENDICES	
Table of Data	40

ABSTRACT

Dalam skripsi ini penulis membahas permainan bahasa (language play) yang terdapat dalam teka-teki, permainan bahasa memberikan unsur jenaka yang dapat mengundang gelak tawa para pembaca akibat dari permainan kata tersebut.

Proses-proses linguistik yang digunakan dalam teka-teki hampir sama, yaitu semantik, morfologi, dan fonologi. Dari bidang semantik, terlihat bahwa teka-teki menggunakan homofon, homonim, dan *mimes*. Dari sudut morfologis, teka-teki memakai proses afiksasi, *compounding*, dan *blending*. Pembahasan dari sudut fonologis, menggunakan pasangan minimal (*minimal pairs*). Sedangkan, dari sudut pragmatik saya menggunakan teori latar belakang pengetahuan (*background knowledge*).

Dalam teka-teki yang tentunya melibatkan permainan bahasa, penulis teka-teki menciptakan berbagai macam unsur jenaka yang terkadang membuat para pembaca pada mulanya tidak begitu mengerti apa makna dan tujuan dari teka-teki tersebut. Padahal jika diteliti lebih jauh permainan bahasa seringkali membuat teka-teki itu jauh lebih lucu.