

TABLE OF CONTENTS

PREFACE	i
TABLE OF CONTENTS	ii
LIST OF TREE DIAGRAMS	v
ABSTRACT	vi
CHAPTER I: INTRODUCTION	1
Background of the Study	1
Statement of the Problem	4
Purpose of the Study	5
Method of Research	5
Organization of the Thesis	5
CHAPTER II: THEORETICAL FRAMEWORK	7
CHAPTER III: DISCUSSION ON THE MISUNDERSTANDING	
FOUND IN JOKES	15
1. Semantic Misunderstanding	15
1.1. Misunderstanding Caused by Homonyms	16
Joke 1	16
Joke 2	17
Joke 3	18
Joke 4	19
Joke 5	19
1.2. Misunderstanding Caused by Homophones	20
Joke 1	20
Joke 2	21
Joke 3	23

1.3. Misunderstanding Caused by Lexical Ambiguity	24
Joke 1	24
1.4. Misunderstanding Caused by Denotative and Connotative Meanings	25
Joke 1	25
Joke 2	26
1.5. Misunderstanding Caused by Idiomatic Expressions	27
Joke 1	27
Joke 2	28
Joke 3	29
2. Syntactic Misunderstanding	30
Joke 1	30
Joke 2	32
Joke 3	33
Joke 4	34
3. Phonological Misunderstanding	35
Joke 1	35
Joke 2	36
4. Pragmatic Misunderstanding	37
4.1. Misunderstanding Caused by the Violations of Maxims of Conversation	38
4.1.1. Misunderstanding caused by the Violation of Maxim Quantity	38
Joke 1	38
Joke 2	39
Joke 3	40
Joke 4	41
Joke 5	42
4.1.2. Misunderstanding Caused by the Violations of Maxims of Relation and Quantity	43
Joke 1	43
4.1.3. Misunderstanding Caused by the Violations of Maxims of Manner and Quantity	44
Joke 1	44
Joke 2	46
Joke 3	47
4.2. Misunderstanding Caused by Off and On Record Statements	48
Joke 1	48
Joke 2	48
4.3. Misunderstanding Caused by Deictic Expressions	49
Joke 1	49
Joke 2	50

CHAPTER IV: CONCLUSION	52
BIBLIOGRAPHY	57
APPENDIX	60

LIST OF TREE DIAGRAMS

Diagram 1 10

Diagram 2 10

Diagram 3 31

Diagram 4 31

Diagram 5 33

Diagram 6 33

ABSTRACT

Dalam skripsi ini penulis membahas tentang penggunaan kesalahpahaman (*misunderstanding*) di dalam membuat cerita lucu (*jokes*) yang digunakan sebagai salah satu elemen yang membuat cerita lucu menjadi lucu.

Kesalahpahaman yang ada dalam cerita lucu yang dibahas pada Bab III dapat dikelompokkan ke dalam empat bagian, yakni *semantic misunderstanding*, *syntactic misunderstanding*, *phonological misunderstanding*, dan *pragmatic misunderstanding*.

Penyebab kesalahpahaman yang terdapat dalam cerita lucu meliputi empat bidang linguistik, yaitu semantik, sintaks, fonologi, dan pragmatik. Dari diskusi semantik dapat ditemukan bahwa para penulis cerita lucu banyak menggunakan elemen-elemen seperti homonim, homofon, *lexical ambiguity*, arti harafiah dan arti konotasi, serta ekspresi-ekspresi idiomatik (*idiomatic expressions*). Dari diskusi sintaks terlihat bahwa para penulis cerita lucu menggunakan *structural ambiguity* sebagai penyebab kesalahpahaman dalam cerita lucu. Sedangkan dari diskusi fonologi para penulis cerita lucu menggunakan pasangan minimal (*minimal pairs*) dalam membuat kesalahpahaman dalam cerita lucu mereka.

Dari diskusi pragmatik disimpulkan bahwa para penulis cerita lucu menggunakan *maxims of conversation*, *off and on record statements*, serta ekspresi-ekspresi *deictic (deictic expression)*.

Jika dilihat lebih lanjut, kesalahpahaman yang menjadi salah satu elemen yang membuat cerita lucu menjadi lucu ternyata hampir sama dengan kesalahpahaman yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dimengerti karena banyak cerita lucu diambil dari cerita nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kesalahpahaman yang terdapat di dalam cerita lucu ternyata dapat mengajarkan sesuatu, bahwa dalam berkomunikasi kita tidak boleh hanya mengandalkan bahasa tetapi kita juga harus memperhatikan hal-hal lain sehingga kita dapat berkomunikasi dengan baik dan terhindar dari kesalahpahaman dalam berkomunikasi.