



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.....	3
Purpose of the Study	4
Methods of Research.....	4
Organization of the Thesis	4
CHAPTER TWO: LINGUISTIC APPROACH IN LANGUAGE PLAY	6
CHAPTER THREE: ANALYSIS OF THE LANGUAGE PLAY FOUND IN THE NAMES OF CHARACTERS IN ASTERIX AND OBELIX	10
CHAPTER FOUR: CONCLUSION	26
BIBLIOGRAPHY	30
APPENDICES:	
List of characters' names	32

LIST OF SYMBOLS

±	Mime
Σ	Compounding
©	Blending
Ø	Minimal pair
✂	Elision
≈	Allusion
=	Synonym
≤	Clipping
	Graphology
	Homophones

ABSTRACT

Dalam Tugas Akhir ini, saya membahas komik *Asterix and Obelix* yang cukup terkenal karya Rene Goscinny dan Albert Uderzo. Komik tersebut pada intinya bercerita tentang petualangan dua sahabat, Asterix dan Obelix. Dalam komik tersebut terdapat banyak sekali nama yang berhubungan dengan deskripsi terhadap karakter. Oleh karena alasan tersebut maka saya memilih untuk membahas permainan kata yang terdapat dalam komik tersebut.

Dalam tugas akhir ini, saya menggunakan sejumlah teori, yaitu: *mime*, *minimal pair*, *homophone*, *synonym*, *graphology*, *compounding*, *blending*, *allusion*, *elision*, *clipping*. Dalam pembahasan data, teori yang paling sering digunakan adalah *mime*. Contoh penerapan *mime* terdapat dalam nama Asterix /**æstərɪks**/ yang diambil dari kata *asterisk* /**æstərɪsk**/ atau dalam nama Obelix /**ɒbəlɪks**/ yang diambil dari kata *obelisk* /**ɒbəlɪsk**/, dan lain sebagainya.

Setelah membaca komik ini dengan seksama, saya menyadari bahwa pengarang tidak memberikan sebuah nama kepada karakter di dalam komik ini tanpa tujuan. Mereka memilih kata-kata yang sesuai dengan kepribadian, penampilan atau kebiasaan yang karakter miliki dalam komik.