

TABLE OF CONTENTS

TABLE OF CONTENTS	i
ABSTRACT	ii
CHAPTER ONE: INTRODUCTION	
Background of the Study	1
Statement of the Problem.....	4
Purpose of the Study.....	4
Methods of Research	4
Organization of the Thesis	5
CHAPTER TWO: THEORETICAL FRAMEWORK	
Theory of Language Play	6
Theory of Incongruity.....	7
Theory of Linguistic Features	
• Homonymy	9
• Homophony	10
• Phoneme Substitution.....	11
• Juncture.....	13
CHAPTER THREE: ANALYSIS OF LANGUAGE PLAY IN ONLINE JOKES	
.....	15
CHAPTER FOUR: CONCLUSION	
	37
BIBLIOGRAPHY	41
APPENDIX:	
Jokes Data	45

ABSTRACT

Skripsi ini membahas permainan bahasa dalam lelucon atau cerita lucu berbahasa Inggris yang ditemukan di Internet. Dalam skripsi ini saya membahas proses-proses linguistik dan pengaruhnya terhadap usaha menciptakan dan memberikan humor pada lelucon-lelucon.

Untuk memperdalam pembahasan, selain menggunakan Teori Permainan Bahasa dan proses-proses linguistik, saya juga menggunakan Teori Inkongruitas. Teori ini mengemukakan tentang adanya perbedaan antara ekspektasi atau perkiraan pembaca ketika membaca suatu lelucon dan akhir cerita yang dituliskan oleh si pengarang dalam leluconnya. Perbedaan inilah yang menyebabkan kelucuan dalam lelucon tersebut.

Hasil analisis menunjukkan bahwa data yang saya dapatkan dari Internet semuanya menggunakan Teori Inkongruitas ini. Selain itu, semua data juga menunjukkan adanya permainan bahasa dengan memanipulasi beberapa proses linguistik, misalnya homonim dan homofon.

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa menciptakan permainan bahasa dan menulis lelucon yang menggunakan permainan bahasa itu tidaklah mudah. Sang penulis harus memiliki penguasaan bahasa yang baik dan kreatifitas yang tinggi untuk dapat menciptakan suatu lelucon atau cerita lucu.