

ABSTRACT

Ketika manusia menggunakan bahasa dalam berkomunikasi, termasuk di dalamnya bahasa Inggris, akan terdapat kemungkinan munculnya ketaksaan. Hal tersebut berpotensi menyebabkan perbedaan dalam pengertian antara pemberi dan penerima pesan. Akan tetapi, pada kenyataannya ketaksaan tidak hanya mengarah pada hal-hal negatif. Ketaksaan juga dapat digunakan secara positif dan kreatif dalam penggunaan teka-teki yang menghasilkan kelucuan.

Dalam penelitian ini, saya menganalisis teka-teki yang menggunakan ketaksaan yang menghasilkan kelucuan. Teka-teki yang saya analisis berjumlah enam belas, yang diambil dari lima sumber di Internet, yaitu *Enchanted Learning*, *Funology*, *Jokes in English for the ESL/EFL Classroom*, *Reading Rockets* dan *RinkWorks*. Ketaksaan dalam analisis ini didasarkan pada teori Charles W. Kreidler dalam bukunya *Introduction to English Semantics* dan teori humor tentang *script of incongruity* dari Victor Raskin.

Setelah menganalisis enam belas teka-teki tersebut, saya menemukan ada sembilan belas ketaksaan di dalamnya. Jenis ketaksaan yang paling banyak ditemukan adalah jenis *lexical ambiguity*, dengan penyebabnya homonimi. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan ketaksaan merupakan faktor utama dalam menyebabkan pemahaman berbeda yang berujung pada kelucuan.

Akhir kata, penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan para pembacanya tentang ketaksaan yang ternyata dapat berfungsi positif untuk hal edukasi dalam permainan bahasa terutama teka-teki.

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
Method of Research	5
Organization of the Thesis	5
CHAPTER TWO: THEORETICAL FRAMEWORK	6
CHAPTER THREE: ANALYSIS OF AMBIGUITY IN HUMOROUS RIDDLES	15
CHAPTER FOUR: CONCLUSION	40
BIBLIOGRAPHY	44
APPENDIX	47