

ABSTRACT

Adelia Rachmawati, 1165030005: “The Language Play to Create Jokes in Pick Up Lines of Hasanjr11’s Instagram Account”. An Undergraduate Thesis, English Program, Faculty of Adab and Humanities, State Islamic of University Sunan GunungDjati Bandung, Supervisor: 1. Dr. H. Mahi M. Hikmat, M.Si; 2. Toneng Listiani, M. Hum.

Keywords: *Jokes, Linguistics Aspect, Pick Up Lines, The Language Play*

The language play are exploitation language elements such of sound, phrase, sentences as bearers of meaning. It deals with how to form the language variations and their meaning which use linguistics aspect to create the jokes. This research aims to describe 1) the language variations and linguistics aspects which form the language play in Hasanjr11’s pick up lines. 2) the significances of language variations in language play of Hasanjr11’s pick up lines. This research used Wijana’s theory that fulfills the analytical concepts of the language play. Also descriptive qualitative method which the subject is taken from hasanjr11’s instagram account which number of 40 pick up lines. The data are collected from looking for *hasanjr11*’s instagram, watching, categorizing, classifying also collecting the data by writing the conversations of pick up lines. The research is analyzed by agih and padan method. Agih is used to analyze the linguistic aspect, while padan is used to analyze the meaning contained in pick up lines. According to the result, the researcher concluded that linguistics aspect which is used as a form of language play in pick up lines are phonology aspect which consist; 1 data for sound permutation, 23 data for sound substitution, 9 data for sound addition, 3 data for sound insertion and 5 data for sound release, morphology aspect which consist; 1 data for orthography, 2 data for acronym, and 35 data for names; also syntax aspects. And all of 40 data use homonymy for semantics aspect which have the potential to change the significances of the language play. The language play is one of the linguistic phenomena. For the next researchers the data for similar research can be taken in humorous aspect such as memes, stickers, posters, etc.

ABSTRACT

Adelia Rachmawati, 1165030005: “The Language Play to Create Jokes in Pick Up Lines of Hasanjr11’s Instagram Account”. An Undergraduate Thesis, English Program, Faculty of Adab and Humanities, State Islamic of University Sunan GunungDjati Bandung, Supervisor: 1. Dr. H. Mahi M. Hikmat, M.Si; 2. Toneng Listiani, M. Hum.

Keywords: *Jokes, Linguistic Aspects, Pick Up Lines, The Language Play*

Permainan bahasa adalah eksplorasi unsur-unsur bahasa seperti bunyi, frasa, kalimat sebagai pembawa makna. Ini berkaitan dengan bagaimana membentuk variasi bahasa dan makna ambigu yang menggunakan aspek linguistik untuk membuat lelucon. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan 1) Variasi bahasa dan aspek linguistik yang membentuk permainan bahasa pada gombalan *hasanjr11* 2) Makna variasi bahasa dalam permainan bahasa pada gombalan *hasanjr11*. Penelitian ini menggunakan teori Wijana yang memenuhi konsep analisis permainan bahasa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang subjeknya diambil dari akun instagram *hasanjr11* yang berjumlah 40 gombalan. Data dikumpulkan dengan cara mencari instagram *hasanjr11*, menonton, mengkategorikan, mengklasifikasikan dan mengumpulkan data dengan menulis percakapan gombal. Selain itu, data dianalisis dengan metode agih dan padan. Metode agih digunakan untuk menganalisis aspek linguistik, sedangkan metode padan digunakan untuk menganalisis makna yang terkandung dalam gombalan. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa aspek linguistik yang digunakan sebagai bentuk permainan bahasa dalam gombalan adalah aspek fonologi yang terdiri dari; 1 data permutasi bunyi, 23 data substitusi bunyi, 9 data penambahan bunyi, 3 data penyisipan bunyi dan 5 data pelepasan bunyi, aspek morfologi yang terdiri dari; 1 data ortografi, 2 data akronim dan 35 data nama; juga aspek sintaksis. Dan semua 40 data menggunakan homonim untuk aspek semantik yang berpotensi mengubah makna permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah salah satu fenomena linguistik. Untuk peneliti selanjutnya, data untuk penelitian serupa dapat diambil dalam aspek humor seperti meme, stiker, poster, dll.

