

## ABSTRACT

**Shalihah, Miftahush. 2016. *A PRAGMATIC STUDY OF HUMOR IN ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES COMIC*. Yogyakarta: The Graduate Program on English Language Studies, Sanata Dharma University.**

People put humor in it to reduce the tensions that exist around them. Humor can be found not only in spoken language but also in written language which represents spoken language. One of the written sources of humor is comic. The comic which is analyzed in this research is *Asterix at the Olympic Games*. This paper analyzes the funny conversations between characters in Asterix comic which lead to laugh. The analysis employs the elements of pragmatics such as speech acts and cooperative principles.

There are three research questions formulated in this thesis. Those research questions are how the speech acts of the conversation in Asterix at the Olympic Games produce humor, how the maxims of the conversation in Asterix at the Olympic Games produce humor, and what the non-linguistic context of the comic which help producing humor. To answer the research questions, the data were collected by reading the comic attentively, accurately and comprehensively. After that, the data is put in the data card based on each item analysis. The data are in the forms of qualitative and quantitative data. The qualitative data were from the comic of *Asterix at the Olympic Games*, while the quantitative data were only to show the frequency of the data occurrence.

The result of this study can be concluded as follows. First, to create the humor, the comic uses the locutionary act, the illocutionary act and the perlocutionary act. The part of locutionary act which mostly contributes to produce humor is declarative utterances which occur 18 times (58,1%). The part of illocutionary act which mostly contributes in producing humor is directive utterances which occur 12 times (37,5%). The part of perlocutionary act which mostly contributes in producing humor is to get the hearer to do something which occurs 12 times (57,1%).

Second, to create the humor, the comic flouts and violated the maxims. From the analysis, violations of quality maxims which contributes in producing humor occur 6 times or 23,1%, violations of quantity maxims which contributes in producing humor occur 10 times or 38,5%, violations of manner maxims which contributes in producing humor occur 6 times or 23,1%, and violations of relation maxims which contributes in producing humor occur 4 times or 15,3%. Flouted quality maxims which contributes in producing humor occur 8 times or 72,7%, flouted quantity maxims which contributes in producing humor occur once or 9,1%, flouted of manner maxims which contributes in producing humor occur once or 9,1%, and flouted relation maxims which contributes in producing humor occur once or 9,1%.

Third, the kinds of non linguistics context contributing to the humor are character's expression and illustration. Seven funny expressions of the characters (38,9%) and 11 funny illustration in the comic (61,1%) are found in the comic.

Keywords: humor, speech act, maxim

## ABSTRAK

**Shalihah, Miftahush. 2016. A PRAGMATIC STUDY OF HUMOR IN ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES COMIC. Yogyakarta: Program Pasca-Sarjana Kajian Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.**

Dalam percakapan sehari-hari, manusia menyematkan humor/lelucon untuk mengurangi ketegangan yang ada di antara mereka. Humor pun dapat ditemukan baik di alam bahasa lisan maupun tulisan. Salah satu contoh sumber tulisan yang mengandung humor adalah komik. Komik yang menjadi kajian dalam makalah ini adalah *Asterix at the Olympic Games*. Makalah ini menganalisis percakapan yang lucu antara beberapa karakter di dalam komik tersebut. Analisisnya menggunakan elemen pragmatis diantaranya tindak tutur dan prinsip kerjasama.

Ada dua permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Permasalahan pertama adalah aspek pragmatis apa saja yang menjadikan komik tersebut lucu. Permasalahan yang kedua adalah konteks apa saja yang memberikan kontribusi pada adegan yang lucu tersebut. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, data dikumpulkan dengan membaca komik dengan teliti serta memperhatikan dan memahami. Setelah itu, data dimasukkan ke dalam tabel. Data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari komik yang dibaca, sedangkan data kuantitatif hanya untuk menunjukkan frekuensi kemunculan data yang dianalisis.

Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, untuk menciptakan humor, komik ini menerapkan tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi. Bagian dari tindak lokusi yang berkontribusi lebih pada penciptaan humor adalah ujaran deklaratif yang muncul sebanyak 18 kali (58,1%). Bagian dari tindak ilokusi yang berkontribusi lebih pada penciptaan humor adalah ujaran direktif yang muncul sebanyak 12 kali (37,5%). Bagian dari tindak perlokusi yang berkontribusi lebih pada penciptaan humor adalah untuk membuat pendengar untuk melakukan sesuatu, yang muncul sebanyak 12 kali (57,1%).

Kedua, untuk menciptakan humor, komik ini melanggar maksim (dengan sengaja) dan mengabaikan maksim. Dari analisis yang dilakukan, diketahui bahwa pengabaian maksim kualitas terjadi 6 kali (23,1%), pengabaian maksim kuantitas terjadi 10 kali (38,5%), pengabaian maksim cara terjadi 6 kali (23,1%), dan pengabaian maksim relasi sebanyak 4 kali (15,3%). Sedangkan pelanggaran maksim yang dilakukan dengan sengaja terhadap maksim kualitas terjadi 8 kali (72,7%), pelanggaran maksim yang dilakukan dengan sengaja terhadap maksim kuantitas, maksim cara dan maksim relasi masing-masing 1 kali (9,1%).

Ketiga, jenis non linguistik konteks yang menimbulkan aspek humor adalah ekspresi dari karakter yang ada di komik dan ilustrasi. Ada 7 (38,9%) ekspresi lucu dari karakter komik yang menimbulkan humor dan ada 11 (61,1%) gambar atau ilustrasi lucu yang menimbulkan humor.

Kata kunci: humor, tindak tutur, maksim