

**WACANA HUMOR GUS DUR: ANALISIS TEKSTUAL DAN
KONTEKSTUAL**

Skripsi oleh

AMBARIA

Nomor Induk Mahasiswa 06071002007

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
2011**

5
808.8707
Amb
W
84

**WACANA HUMOR GUS DUR: ANALISIS TEKSTUAL DAN
KONTEKSTUAL**

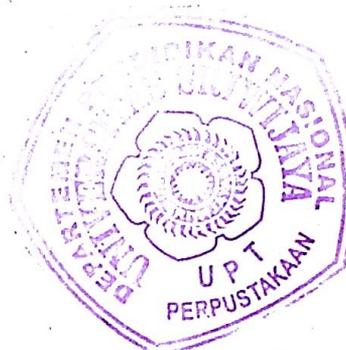
Skripsi oleh

AMBARIA

Nomor Induk Mahasiswa 06071002007

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
2011**

WACANA HUMOR GUS DUR: ANALISIS TEKSTUAL DAN KONTEKSTUAL

Skripsi oleh

AMBARIA

Nomor Induk Mahasiswa 06071002007

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

**Disetujui
Pembimbing 1,**



**Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
NIP 195901171983031014**

Pembimbing 2,



**Dra. Hj. Nurbaya, M.Pd
NIP 195408151985032001**

**Disahkan
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni,**




**Dr. Rita Inderawati, M.Pd.
NIP 196704261991032002**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal: 21 Juni 2011

TIM PENGUJI

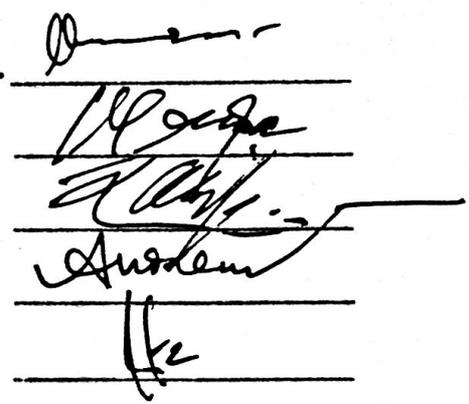
1. Ketua : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M. Pd.

2. Sekretaris : Dra. Hj. Nurbaya, M. Pd.

3. Anggota : Drs. Zainul Arifin Aliana

4. Anggota : Drs. R.H.M. Ali Masri, M. Pd.

5. Anggota : Drs. Ansori, M. Si.



Inderalaya, 21 Juni 2011

Diketahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Drs. Ansori, M. Si.

NIP 196609191994031002

Skripsi ini Ku persembahkan untuk:

- ❖ *Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang memberikan izin kepada semua makhluknya untuk menyelesaikan semua tugasnya.*
- ❖ *Bapak dan Mama tercinta yang mengharapkan kebahagiaanku di dunia dan akhirat.*
- ❖ *Dosen Pembimbingku Prof. Dr. Muhyadi Eko Purnomo, M.Pd. dan Dra. Hj. Nurbaya M.Pd. Terima kasih atas semua ilmunya.*
- ❖ *Saudaraku tercinta: Ayuk ria, Ayuk Nung, Ayuk Rina, Kak Memet, Kak Adi, Adik Yuni, Adik Otong, dan Adik Sopiya.*
- ❖ *Keponakanku yang manis: Rahayu, Mutia Aulia, dan Ressiana*
- ❖ *Sahabat-sahabatku: Lia, Lena, Revie, Linda, Ratih, Atik, Meiria, Feny, Yetty dan Lingua angkatan 2007.*
- ❖ *Sahabat Facebookku anggota cerpen Kompas.*
- ❖ *Adik tingkat angkatan 2008, 2009, dan 2010, terima kasih atas doa dan semangatnya.*
- ❖ *Almamaterku Unsri*

Motto:

- *"Tiadalah perkataan mereka, melainkan berkata: Ya Tuhan kami, ampunilah dosa kami dan pekerjaan kami yang berlebihan dan tetapkanlah telapak kaki kami (kuatkanlah hati kami) dan tolonglah kami melawan kaum yang kafir." (Q.S: Ali Imran: 147).*
- *Tak seorang pun dapat menanamkan pelajaran (ilmu) kepadamu kecuali dia sendiri sudah terjaga di fajar pengetahuan. (Kahlil Gibran).*

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. dan Dra. Hj. Nurbaya, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Drs. Tatang Suhery, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Rita Inderawati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Drs. Ansori, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga dialamatkan kepada Drs. Zainul Arifin Aliana, Drs. R.H.M. Ali Masri, M. Pd, dan Drs. Ansori, M. Si, anggota penguji yang telah memberikan bantuannya sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Menengah dan pengembangan ilmu pengetahuan bahasa.

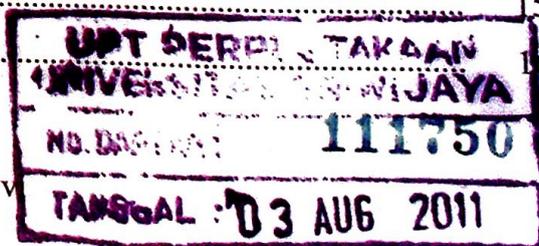
Inderalaya, 10 Juni 2011

Penulis,

AR

DAFTAR ISI

	Halaman
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah	5
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Humor	7
2.1.1 Pengertian Humor	7
2.1.2 Jenis-Jenis Humor	8
2.1.3 Humor Gus Dur	10
2.2 Wacana.....	10
2.2.1 Pengertian Wacana.....	10
2.2.2 Analisis Wacana	11
2.3 Analisis Wacana Tekstual dan Kontekstual.....	11
2.4 Analisis Wacana Tekstual.....	11
2.4.1 Polisemi.....	12
2.4.2 Sinonim.....	14
2.4.3 Hiponim.....	14
2.4.4 Antonim.....	15
2.4.5 Homonim.....	16



2.4.6 Metonimia.....	17
2.5 Analisis Wacana Kontekstual	18
2.5.1 Maksim-Maksim Percakapan	19
2.5.1.1 Maksim Kuantitas	20
2.5.1.2 Maksim Kualitas	20
2.5.1.3 Maksim Relevansi.....	20
2.5.1.4 Maksim Pelaksanaan atau Cara.....	21
2.5.2 Praanggapan, Implikatur, dan Entailment.....	21
2.5.2.1 Praanggapan	21
2.5.2.2 Implikatur.....	23
2.5.2.3 Entailment	24
2.6 Permainan Bahasa dalam Wacana Humor	24
2.6.1 Plesetan.....	25
2.6.2 Teka-Teki.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Pendekatan Penelitian	27
3.2 Sumber Data.....	27
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4 Teknik Analisis Data.....	29
3.5 Teknik Pemaparan Hasil Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil	33
4.1.1 Analisis Wacana Tekstual	33
4.1.1.1 Aspek-Aspek Semantik.....	33
4.1.1.1.1 Polisemi.....	33
4.1.1.1.2 Sinonim	35
4.1.1.1.3 Antonim.....	36

4.1.1.1.4 Hiponim.....	40
4.1.1.1.5 Homonim.....	43
4.1.1.1.6 Metonimia.....	44
4.1.2 Analisis Wacana Kontekstual	46
4.1.2.1 Aspek-Aspek Pragmatik.....	46
4.1.2.1.1 Maksim Kuantitas	46
4.1.2.1.2 Maksim Kualitas.....	49
4.1.2.1.3 Maksim Relevansi.....	55
4.1.2.1.4 Maksim Pelaksanaan.....	60
4.1.2.1.5 Praanggapan	61
4.1.2.1.6 Implikatur.....	66
4.1.3 Permainan Bahasa	74
4.1.3.1 Plesetan	75
4.1.3.2 Teka-Teki.....	79
4.2 Pembahasan.....	81
4.3 Implikasi Humor dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Skema Kategori Pemilihan Sampel	29
2. Kategori Pemilihan Sampel.....	29

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pada aspek-aspek semantik, pragmatik, dan permainan bahasa apa saja yang digunakan Gus Dur untuk menimbulkan efek lucu. Pada penelitian ini mendeskripsikan aspek-aspek-semantik, pragmatik, dan permainan bahasa dalam wacana humor Gus Dur. Penelitian ini diharapkan dapat diperoleh sebagian deskripsi tentang aspek-aspek semantik, pragmatik, dan permainan bahasa dalam wacana humor serta memberikan kontribusi sebagai data dasar bagi penelitian lanjutan dan upaya untuk pembinaan dan pengembangan bahasa. Data dalam penelitian ini adalah wacana humor verbal pada buku *Koleksi Humor Gus Dur*. Wacana humor tersebut dipilih secara kategori dan koding dengan pertimbangan yakni ditemukannya aspek-aspek yang paling banyak menimbulkan efek lucu dalam wacana humor Gus Dur. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Hasil deskriptif penelitian ini berupa kata-kata tertulis tentang sifat-sifat individu, keadaan, gejala dari kelompok tertentu yang dapat diamati. Metode penelitian tersebut ditempuh dengan tiga tahapan strategis, yaitu: (1) pengumpulan data, (2) analisis data, dan (3) penyajian hasil analisis data. Pada analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu (1) diskusi, (2) pengecekan ulang, dan (3) konsultasi untuk mendapatkan hasil penafsiran yang tepat. Pada wacana humor Gus Dur ditemukan 16 wacana humor Gus Dur dari aspek semantik, 30 wacana humor dari aspek pragmatik, dan 9 wacana humor dari permainan bahasa yang digunakan Gus Dur untuk menimbulkan efek lucu. Berdasarkan analisis data dapat diuraikan bahwa analisis tekstual dan kontekstual dalam wacana humor Gus Dur mencakup: (1) aspek-aspek semantik yakni polisemi, sinonim, antonim, homonim, hiponim, dan metonimia, (2) aspek-aspek pragmatik, yaitu penyimpangan maksim-maksim kerja sama (kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara), praanggapan, dan implikatur, dan (3) permainan bahasa (plesetan dan teka-teki).

Kata-kata kunci: wacana humor Gus Dur, tekstual, kontekstual

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi hiburan dalam kehidupan manusia. Bahasa bila diolah sedemikian rupa dapat memberikan nilai hiburan, misalnya bahasa dalam bentuk wacana humor.

Penggunaan bahasa dalam humor sering didengar dalam kehidupan aktivitas manusia yang tidak dapat diabaikan. Hal ini disebabkan humor merupakan sarana paling baik untuk melepaskan segala “unek-unek.” Orang-orang yang cerdas biasanya melepaskan diri dari himpitan hidup dengan cara membuat lelucon. Manfaat humor tidak saja sebagai wahana hiburan, tetapi berguna juga sebagai sarana pendidikan dan kritik sosial bagi manusia.

Penyajian bentuk humor tidak lepas dari peran fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Penggunaan bahasa dalam bidang seperti sosial, ekonomi, dan politik memunculkan beraneka ragam bahasa yang berkembang di masyarakat. Ragam bahasa akan menampilkan kekhasannya dalam pemakaian bahasa yang disesuaikan dengan fungsi dan situasinya, misalnya ragam bahasa yang lahir karena perbedaan fungsi pemakaian bahasanya seperti ragam bahasa ceramah agama, jurnalistik, dan humor (Rachmanto, 2010:3).

Ungkapan dalam ragam bahasa humor sangat menarik karena sifat kelucuan makna yang disampaikan. Menurut Soejadmitko dikutip Rachmanto, (2010:2) humor termasuk salah satu sarana komunikasi seperti menyampaikan informasi, menyatakan rasa senang, marah, jengkel, simpati kepada mitra tutur.

Terkait dengan penelitian bahasa, maka perlu adanya perhatian mengenai ragam bahasa humor. Tuturan humor merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dapat menjadi objek dan bahan penelitian. Munculnya rasa humor karena penutur

dengan sengaja menyampaikan tuturannya menyimpang dari yang terdapat pada komunikasi serius. Perubahan pada makna dan kepatuhan serta pelanggaran dalam prinsip-prinsip percakapan dengan sengaja dilakukan oleh penutur humor agar mitra tuturnya tertawa dan tersenyum. Dalam penyampainnya, humor juga banyak disampaikan secara implisit atau tersembunyi. Bentuk penyampaian ini biasanya terdapat dalam humor yang berupa ejekan atau sindiran. Melalui pesan humor, seseorang tidak merasa tersinggung dengan kritikan, ejekan atau hinaan namun sebaliknya dapat memberikan perasaan senang atau gembira.

Penggunaan humor juga dimaksudkan agar pesan yang disampaikan dapat mudah diterima masyarakat. Humor yang beredar di masyarakat memiliki beragam bentuk dan fungsi. Dari bentuknya, ada humor yang berbentuk lisan, tulis, bahkan gambar yang biasa disebut karikatur. Humor yang berbentuk tulisan biasanya disampaikan dalam bentuk cerita dan teka-teki bahasa.

Keunikan yang membedakan wacana humor Gus Dur dengan wacana humor lainnya tampak pada bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks sosial, situasi, dan wujud bahasa yang digunakan. Dapat dikatakan bahwa dalam wacana humor Gus Dur terdapat permainan bahasa yang merupakan bagian dari kebudayaan manusia yang perkembangannya sejalan dengan perkembangan pemakai bahasa dalam memanfaatkan fungsi utama bahasa sebagai alat komunikasi.

Selain itu juga, humor Gus Dur memiliki perbedaan dengan humor yang lain karena humor ini termasuk humor otokritik. Menurut Kartono (dikutip Rahmanadji, 2007:219) berpendapat bahwa humor yang baik adalah humor yang dapat mentertawakan diri sendiri, atau humor otokritik. Meskipun membuat diri pribadi sakit hati, namun humor otokritik merupakan sesuatu yang menunjukkan kedewasaan sikap. Artinya, humor mampu memberi kritik terhadap diri sendiri dan terbuka menerima opini orang lain. Dengan demikian, humor Gus Dur termasuk humor otokritik yang berisi kritikan sendiri dan orang lain yang bermaksud untuk bersikap terbuka untuk menerima kritikan atau pun opini dari orang lain.

Wacana humor Gus Dur adalah salah satu sekian banyak humor yang di dalamnya mengandung aspek-aspek semantik dan pragmatik serta permainan bahasa. Penggunaan kata-kata yang mengalami perubahan makna dan pelanggaran-pelanggaran prinsip percakapan khususnya prinsip kerjasama serta permainan bahasa berupa plesetan dan teka-teki merupakan alat yang digunakan Gus Dur untuk menimbulkan efek lucu. Dengan demikian, analisis tekstual dan kontekstual wacana humor ini dapat dilihat pada aspek semantik, pragmatik, dan permainan bahasa yang digunakan dalam wacana humor Gus Dur.

Ciri khas Gus Dur yang paling utama adalah rasa humor yang dimiliki. Dia memiliki *sense of humor* yang tinggi. Oleh karena itu, sampai sekarang humor Gus Dur masih bisa dibaca dan dinikmati humornya karena telah dibukukan. Misalnya, *Koleksi Humor Gus Dur* karangan Guntur Wiguna tahun 2010 dan *Gitu Aja Kok Repot! Ger-geran Gaya Gus Dur* karangan Hamid Basyaid dan Fajar W. Hermawan tahun 2000.

Di dalam humor Gus Dur setiap kebiasaan masyarakat dikritik dan ditegur secara arif dan agamis. Tidak terkecuali, sindiran tersebut ditujukan terhadap negara khususnya pejabat pemerintah, tokoh agama, tokoh budaya. Semua lelucon dan guyonan menjadi obat sakit hati bagi setiap orang yang disindirnya. Sebagai contoh humor Gus Dur, yaitu ketika memberikan sambutan, ia memberikan komentar yang saat ini terjadi di tanah air. Salah satunya ketika membahas soal teroris-teroris di Indonesia yang gerilya berbagai aksi ledakan bom.

Menurut Gus Dur, aksi teroris saat ini sudah tidak ada lagi. Kenapa demikian?

"Guyonan CIA di Indonesia sudah tidak ada teroris lagi karena semua teroris sudah jadi menteri," kata Gus Dur disambut tawa hadirin. Siapa teroris yang jadi menteri itu? Mereka adalah yang dulu pekerjaannya menakuti rakyat Indonesia.

(KHGD, 2010:60)

Efek lucu pada wacana di atas berasal dari kata teroris yakni orang yang menggunakan kekerasan untuk menimbulkan rasa takut, biasanya untuk tujuan politik

(KBBI, 2005:1185). Bila dilihat dari maknanya, maka menurut konteks tuturan di atas dapat diartikan menteri adalah teroris yang pekerjaannya menakuti rakyat. Dengan demikian, efek kelucuan dari humor bersumber dari polisemi, yaitu pada kata *teroris*.

Dari contoh di atas, ditemukan bahwa efek kelucuan dari humor bersumber dari polisemi, yaitu pada kata *teroris*. Pada contoh ini, Gus Dur telah menggunakan aspek semantik untuk menimbulkan efek lucu dalam humornya. Oleh karena itu, aspek-aspek apa saja yang telah digunakan Gus Dur untuk menimbulkan efek lucu dalam wacana humor.

Pada wacana humor ini, Gus Dur sebagai penutur atau pencipta humor, pembaca adalah penikmat humor, dan partisipan adalah partisipan humor, sedangkan wacana tulis, penyapa adalah penulis dan pesapa adalah pembaca. Dalam kegiatan ini, wacana merupakan kegiatan kebahasaan yang utuh tentang peristiwa komunikasi antara penyapa dan pesapa. Oleh karena itu, dalam analisis wacana humor ini pada dasarnya membahas dan menginterpretasikan pesan dan makna yang dimaksud pencipta, pembaca, dan partisipan humor.

Penelitian analisis wacana humor pernah dilakukan Rohmadi pada tahun 2009 dengan judul *Wacana Humor Bahasa Indonesia: Analisis Tekstual dan Kontekstual*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aspek-aspek kebahasaan yang digunakan dalam penciptaan humor, yaitu (a) tulisan; (b) humor gambar dan tulisan; (c) bunyi; (d) kata; (e) frasa; (f) klausa; (g) kalimat, dan (h) wacana, (i) dieksis, (j) alih kode dan campur kode, (k) sinonimi, antonimi, homonimi, dan polisemi, (l) gaya bahasa, dan (m) teka-teki dan plesetan dan aneka konteks serta implikatur yang mendukung terciptanya wacana humor.

Penelitian humor Gus Dur pernah dilakukan Hakim (2002) dalam skripsinya *Humor Gus Dur: Sebuah Tinjauan Pragmatik*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kiat-kiat kebahasaan Gus Dur dalam humor dan mengetahui maksud Gus Dur mengeluarkan humor. Penelitian ini menganalisis tindak tutur dan maksimum percakapan yang sering digunakan Gus Dur dalam humornya. Pemanfaatan

strategis tutur wacana dan maksim-maksim percakapan yang baik oleh Gus Dur telah menciptakan sebuah humor yang cerdas tanpa menyakiti pihak lain.

Selanjutnya, penelitian pada kumpulan humor pernah diteliti oleh Yunnani tahun 2002 dengan judul *Perubahan Makna dalam Tiga Buah Kumpulan Humor*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk kebahasaan yang dapat menimbulkan kelucuan. Bentuk-bentuk kebahasaan itu dilihat dari perubahan makna yang terdapat dalam teks humor, yaitu berupa perubahan komponen makna, perubahan makna atas dasar polisemi, dan perubahan makna atas dasar homonim. Penelitian ini mengemukakan bahwa perubahan makna merupakan alat pembentuk humor yang lebih menonjol. Perubahan makna ini disebabkan oleh tingginya tidak ketidaktentuan (interminasi) makna itu sendiri.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis tekstual dan kontekstual terhadap wacana humor verbal pada buku *Koleksi Humor Gus Dur*. Pada penelitian ini, peneliti mendeskripsikan aspek-aspek semantik (polisemi, sinonim, antonim, homonim, hipernim, dan metonimia), pragmatik (penyimpangan maksim kerja sama, praanggapan, implikatur, dan entailment), dan permainan bahasa (plesetan, dan teka-teki) yang digunakan untuk menimbulkan efek lucu dalam wacana humor Gus Dur.

1.2 Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Apa saja aspek-aspek semantik yang digunakan Gus Dur untuk menimbulkan efek lucu?
2. Apa saja aspek-aspek pragmatik yang digunakan Gus Dur untuk menimbulkan efek lucu?
3. Bagaimana pendayagunaan aspek-aspek permainan bahasa yang digunakan Gus Dur untuk menimbulkan efek lucu?

1.3 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan aspek-aspek semantik dalam humor Gus Dur.
2. Untuk mendeskripsikan aspek-aspek pragmatik dalam humor Gus Dur.
3. Untuk mendeskripsikan aspek-aspek permainan bahasa dalam humor Gus Dur.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan teori linguistik dalam hal berikut ini.

1. Dengan penelitian ini diharapkan dapat diperoleh sebagian deskripsi tentang aspek-aspek semantik, pragmatik, dan permainan bahasa dalam wacana humor.
2. Topik penelitian ini dapat menyajikan salah satu bahasan tentang aspek-aspek semantik, pragmatik, dan permainan bahasa. Hal ini dapat mendukung dalam penciptaan wacana humor yang dapat dijadikan sebagai pilihan pustaka dalam meng(k)aji analisis tekstual dan kontekstual wacana .

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut ini.

1. Deskripsi tentang aspek-aspek semantik, pragmatik, dan permainan bahasa dalam wacana humor diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai data dasar bagi penelitian lanjutan dan dalam upaya pembinaan dan pengembangan bahasa.
2. Deskripsi tersebut diharapkan dapat bermanfaat dalam pemakaian bahasa dan strategi pembelajaran bahasa Indonesia mengarah pada kompetensi komunikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 1988. *Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung: Sinar Baru.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Wacana Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djajasudarman, T. Fatimah. 2009. *Semantik 1*. Bandung: Refika Aditama.
- Djananjaya, James. 2003. *Foklor Amerika*. Jakarta: Grafiti.
- Hakim, Arif Lukman. 2002. "Humor Gus Dur : Sebuah Tinjauan Pragmatik". Skripsi Sarjana (S-1). Semarang: Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.
- Hidayati. 2009. "Analisis Pragmatik Humor Nashruddin Hoja". Skripsi Sarjana (S-1). Semarang : Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.
- Ho, Im Young. Tanpa Tahun. Teka-teki dalam Bahasa Indonesia: Sebuah Kajian Linguistik dan Pragmatik. www.lontar.ui.ac.id. Diakses Tanggal 13 Maret 2010.
- Depertemen Pendidikan dan kebudayaan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Leech, Geoffy. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Terjemahan M. D. D. Oka. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Lubis, Hamid Hasan. 1993. *Analisis Wacana Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Nurhakim, Tri. 2007. "Fungsi dan Penyimpangan Prinsip Kerjasama Dalam Wacana Kartun Les Gosses Dalam Majalah Prancis La Femme Actuelle". Skripsi. Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Phillips, Louise J dan Marianne W. Jorgensen. 2007. *Analisis Wacana: Teori dan Metode*. Dalam Abdul Syukur Ibrahim (ed). Terjemahan Imam Suyitno, dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmanto. 2010. "Implikatur Percakapan dalam Wacana Humor "Gemicik Ala Gus Mus". Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Rahmanadji, Didiek. 2007. Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni*, 35 (2): 214—219.
- Rohmadi, Muhammad. 2009. Wacana Humor Bahasa Indonesia: Analisis Tekstual dan Kontekstual. <http://www.uns.ac.id>. Diakses Tanggal 20 November 2010.
- Rustono, 1999. *Implikatur Tuturan Humor*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa, Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryat, Yayat. 2009. *Makna Dalam Wacana: Prinsip-Prinsip Semantik dan Pragmatik*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Sumarlam. 2006. *Analisis Wacana*. Bandung : Pakar Raya.
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Titscher, Stefan, dkk. 2000. *Metode Analisis Teks dan Wacana*. Dalam Abdul Syukur Ibrahim (ed). *Terjemahan Gazali dkk. 2009*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiguna, Guntur. 2010. *Koleksi Humor Gus Dur*. Jakarta: PT. Suka Buku.
- Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2009. *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2008. *Semantik: Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Yunnani. 2002. "Perubahan Makna dalam Tiga Buku Kumpulan Humor". Skripsi. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.