

***Analysis Of The Relationship Between Humor Techniques And Violations Of The Cooperative Principle In The Comedy Anime Gekkan Shoujo Nozaki-Kun By Izumi Tsubaki***

**Analisis Hubungan Teknik Humor Dengan Pelanggaran Prinsip Kerjasama Dalam Anime Komedi Gekkan Shoujo Nozaki-Kun Karya Izumi Tsubaki**

Ivana Jemima S<sup>1</sup>, Djodjok Soepardjo<sup>2</sup>, Roni, M.Hum<sup>3</sup>

Program Studi S2 Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2,3</sup>

Email: [ivana.22005@mhs.unesa.ac.id](mailto:ivana.22005@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [djodjoksoepardjo@unesa.ac.id](mailto:djodjoksoepardjo@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [roni@unesa.ac.id](mailto:roni@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

\*Corresponding Author

---

Received : 15 Juni 2026, Revised : 21 Juni 2026, Accepted : 21 Juni 2026.

---

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the relationship between Berger's humor techniques and violations of Grice's Cooperative Principle in the comedy anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun by Izumi Tsubaki. The research employed a descriptive qualitative approach using the pragmatic equivalent method and the distributional method. The data source consisted of utterances and conversations found in episodes 1–12 of the anime. Data were collected through documentation, non-participatory observation, note-taking techniques, and determinant element sorting techniques, and were analyzed using equivalent and distributional methods with comparative analysis techniques. The findings revealed 233 instances of Berger's humor techniques, with misunderstanding being the most dominant category, occurring 49 times, while puns and sarcasm were not identified. Furthermore, 133 instances of Cooperative Principle violations were found, including violations of the maxims of quantity, quality, relation, and manner, with violations of the maxim of quantity occurring most frequently. The study also identified 80 instances in which humor techniques co-occurred with Cooperative Principle violations. The misunderstanding technique appeared most frequently alongside maxim violations, indicating that discrepancies in meaning and conversational context serve as a major source of humor creation in the anime.*

**Keywords:** *Berger's Humor Techniques, Grice's Cooperative Principle, Pragmatics, Comedy Anime, Gekkan Shoujo Nozaki-Kun.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara teknik humor Berger dan pelanggaran prinsip kerja sama Grice dalam anime komedi *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* karya Izumi Tsubaki. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode padan pragmatis dan metode agih. Sumber data berupa tuturan dan percakapan yang terdapat dalam episode 1–12 anime *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*. Data dikumpulkan melalui metode dokumentasi, simak bebas cakap, teknik catat, dan teknik pilah unsur penentu, kemudian dianalisis menggunakan metode padan dan agih dengan teknik hubung banding. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 233 data yang mengandung teknik humor Berger, dengan teknik yang paling dominan adalah *misunderstanding* sebanyak 49 data, sedangkan *puns* dan *sarcasm* tidak ditemukan. Selain itu, ditemukan 133 data yang mengandung pelanggaran prinsip kerja sama Grice, yang terdiri atas pelanggaran maksim kuantitas, kualitas, pertalian, dan cara, dengan pelanggaran maksim kuantitas sebagai bentuk yang paling dominan. Penelitian ini juga menemukan 80 data yang menunjukkan keterkaitan antara teknik humor dan pelanggaran prinsip kerja sama. Teknik humor *misunderstanding* merupakan bentuk yang paling sering muncul bersamaan dengan pelanggaran maksim, menunjukkan bahwa ketidaksesuaian makna dan konteks percakapan menjadi salah satu sumber utama pembentukan efek humor dalam anime tersebut.

**Kata Kunci:** Teknik Humor Berger, Prinsip Kerja Sama Grice, Pragmatik, Anime Komedi, *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*

## 1. Pendahuluan

Menurut Siswanto D. (2004), Aristoteles menyebut manusia sebagai “*zoon politicon*”, makhluk sosial yang hidup dalam kodrat bermasyarakat. Seiring berkembangnya dunia, cara berkomunikasi semakin beragam muncul antarmanusia. Awalnya, komunikasi dilakukan bersama orang-orang yang berada di dekat mereka, sedangkan sekarang komunikasi sudah dapat dilakukan dengan banyak cara seperti berkomunikasi dengan orang berbeda kota, pulau, bahkan negara. Selain itu, ilmu pengetahuan bersosial mengikuti perkembangan mengkategorikan berbagai macam dan tipe komunikasi.

Dalam komunikasi memiliki proses aktivitas penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media tertentu (Teguh, 2004). Aktivitas berkomunikasi terjadi ketika pesan yang ingin disampaikan oleh seorang individu kepada individu lainnya dipahami dan menimbulkan respon. Adanya keberagaman individu dalam berpola pikir, bertindak dan merespon, sehingga tipe-tipe komunikasi bertambah dan terbagi menjadi: komunikasi formal dan informal, *oral communication* (tatap muka, jarak jauh), komunikasi tertulis, komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi desas-desus, komunikasi umpan-balik, komunikasi visual dan mendengar aktif (Radhika, 2020).

Dalam komunikasi verbal, ada kondisi-kondisi tertentu yang diperlukan agar komunikasi dianggap berhasil. Menurut Fatimayin (2018), hanya penutur yang dapat menilai bahwa komunikasi telah dieksekusi dengan baik dinilai melalui pemahaman penerima dan jenis umpan balik yang dibalas sesuai harapan. Ia juga mengungkapkan bahwa elemen dalam berkomunikasi ada lima; pengirim, pesan, media transmisi, media penerimaan, penerima. Dari sini, dapat ditelisik bahwa untuk berkomunikasi diperlukan suatu titik temu agar pengirim dan penerima dapat berkomunikasi dengan baik dan efektif.

Bahasa adalah salah satu cara untuk meringkas, menyampaikan, dan menerima sebuah pesan. Bahasa sebagai alat komunikasi, terdiri dari deretan bunyi yang memiliki sistem tertentu untuk melambangkan maksud, bersifat arbitrer, memiliki makna, konvensional, universal, unik, produktif dan bervariasi, manusiawi dan dinamis, dan merupakan alat interaksi sosial. Bahasa itu sendiri sebagai alat komunikasi dan identitas penutur dalam menggantikan individual menyatakan sesuatu kepada lawan tutur (Noermanzah, 2020). Sistem bahasa memiliki peraturan yang terbatas karena di masa ini, kita dapat berinteraksi dengan berbagai bahasa selain bahasa nasional Indonesia. Sistem berbahasa berbeda karena adanya keberagaman bahasa yang menyebabkan bahasa sesuatu yang dipelajari dan bukan sesuatu yang instan di isi kepala. Oleh karena itu, peraturan dan sistem bahasa perlu dikuasai, agar pesan yang disampaikan mempertahankan makna awal tanpa tergeser oleh zaman.

Selain perkataan, ada emosi yang terlibat dalam bahasa, baik itu emosi senang, sedih, maupun marah. Di antara emosi-emosi yang memiliki nama tersebut, ada satu emosi yang mungkin tidak dikenal sebagai emosi, melainkan reaksi; yaitu humor. Arwah Setiawan (dalam Suhadi, 1989), menyatakan bahwa humor adalah rasa atau gejala yang menstimulasi manusia untuk tertawa, atau menciptakan keinginan tertawa secara mental. Humor bisa berupa rasa atau kesadaran dapat berbentuk gejala atau hasil cipta secara internal atau eksternal. Jika dihadapkan dengan humor, manusia bisa langsung tertawa atau muncul kecenderungan untuk tertawa mengikuti alur sosial yang sedang terjadi; misalnya tersenyum atau merasa tergelitik di dalam batin saja. Stimuli yang timbul haruslah stimuli mental untuk tertawa, bukan stimuli dari fisik seperti badan digelitik yang tentu memunculkan rasa geli tetapi bukan akibat humor.

Gibson (2019) berargumen bahwa humor adalah emosi singular daripada emosi yang timbul melalui emosi yang lain. Penjelasan tersebut menjelaskan humor selalu dapat dinikmati oleh semua kalangan, kemudian mencari sumber dari stimuli tertawa tersebut. Hal itu dikarenakan, ketika manusia tertawa, ia mengalami emosi tinggi yang bersumber di dalam otak. Humor itu sendiri memiliki peminat yang tinggi, tidak sedikit orang memilih untuk jadi komedian untuk menyelenggarakan humor versi mereka sendiri.

Teori humor sendiri banyak wujudnya. Menurut Gibson (2019), humor yang muncul di kehidupan sehari-hari dapat dibagi menjadi tiga kategori: (1) candaan, yaitu anekdot yang memiliki nilai kelucuan yang memang diperuntukkan untuk dibagi kepada orang lain, dan peruntukannya memang untuk digunakan terus menerus; (2) candaan spontan dalam percakapan, yaitu humor yang dibuat secara sengaja oleh individual sembari mengikuti alur interaksi sosial yang terjadi di sekitar mereka, secara verbal atau nonverbal; (3) humor tidak sengaja. Namun jika menarik lebih jauh lagi, teori humor sebenarnya berhutang budi kepada Plato, Aristotle, Cicero, and Quintilian untuk penemuan mereka untuk penemuan fundamental yaitu tiga teori motivasi utama humor; Teori ketidaksesuaian, teori pelepasan, dan teori superioritas. Teori ketidaksesuaian bersifat kognitif, ia menyatakan bahwa hiburan berasal dari hal yang tidak diduga. Teori pelepasan memiliki pendapat bahwa hiburan timbul dari pelepasan emosi yang menumpuk. Raskin (1985: 38) menjelaskan bahwa prinsip dasar dari semua teori tersebut adalah bahwa tawa memberikan pelepasan bagi energi mental, saraf, dan/atau psikis, dan dengan demikian, ia memicu, ketegangan, tekanan, dan sebagainya. Sementara itu, prinsip teori superioritas adalah ejekan, cemoohan, dan tawa atas tindakan bodoh merupakan inti dari pengalaman humor.

Berdasarkan penjelasan singkat teori-teori humor di atas, dapat dilihat bahwa humor memiliki dampak positif dan negatif. Hiburan jika dilihat dari lensa teori superioritas menunjukkan bahwa perasaan harga diri meningkat setelah penghinaan verbal terhadap target. Teori superioritas ini muncul dari pengamatan fenomena oleh Perks (2012).

Studi pragmatik adalah studi yang memiliki prinsip bahwa sesuatu yang dikomunikasikan melebihi dari apa yang diutarakan. Tindak tutur yang dibentuk dan dikomunikasikan, tidak selamanya literal; namun ia dapat memiliki arti lebih dari sekadar ucapan tersebut. Yule (1996) menyatakan bahwa studi pragmatik juga perlu mempertimbangkan aspek konteks, seperti siapa yang berbicara dengan orang tersebut, kapan, di mana, dan dalam situasi seperti apa. Karena konteks tersebut akan mempengaruhi apa yang ingin orang tersebut utarakan, dan bagaimana orang tersebut akan mengatakannya.

Tindak tutur adalah salah satu yang dipelajari dalam studi pragmatik. Austin (1962) membagi tindak tutur menjadi tiga; tindak lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Tindak lokusi adalah ketika seseorang menuturkan sesuatu. Lokusi adalah tindakan itu sendiri tanpa memperdulikan tujuan ataupun alasan dari tuturan. Sementara itu, tindakan ilokusi adalah tindak mengucapkan tuturan yang mengandung 'daya', atau tuturan yang memiliki 'tujuan' tertentu. Tuturan dalam ilokusi tidak hanya berhenti sebagai tuturan, tetapi ia mampu untuk merubah suatu peristiwa jika tuturan yang diucapkan memang sesuai. Dibalik ilokusi, ada harapan situasi atau suatu keadaan berubah; inilah yang dimaksud oleh daya tutur. Selanjutnya, perlokusi adalah tindakan atau keadaan pikiran yang timbul oleh, atau sebagai konsekuensi dari lokusi atau ilokusi. Bisa dibilang perlokusi adalah hasil, atau reaksi yang ditunjukkan dari tindakan lokusi dan ilokusi.

Agar komunikasi berjalan dengan lancar, diperlukan prinsip komunikasi yang sesuai juga. Grice (1975) memperkenalkan prinsip kerjasama yang meningkatkan pemahaman dan komunikasi, dan memiliki fungsi untuk mencegah kebutuhan metakomunikasi klarifikasi dan perbaikan (Bernsen et al,1996:225). Prinsip kerjasama Grice sendiri memiliki empat maksim; maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim pertalian, dan maksim cara. Maksim kuantitas mendahulukan cukup tidaknya informasi yang diberikan; maksim kualitas berfokus kepada kualitas informasi itu sendiri—informasi harus faktual dan benar dengan bukti yang cukup—; maksim pertalian adalah maksim di mana yang dituturkan harus berkesinambungan dengan topik terkait; dan maksim cara adalah maksim yang mementingkan pernyataan yang jelas dan lugas dan menghindari ambiguitas.

Humor berkesinambungan dengan studi pragmatik, karena humor juga terbentuk melalui tindak tutur. Humor memiliki efek langsung pada pendengarnya, biasanya untuk memicu reaksi spontan berupa tawa. Beberapa humor memang terjadi secara tidak sengaja, tetapi tidak sedikit humor yang justru dengan sengaja dibentuk. Beeman (2025) memperkenalkan istilah yang bernama pemicu pragmemik; ia adalah tindakan yang digunakan

pencipta humor untuk memulai tahapan proses dari setiap peristiwa komunikasi. Beeman menjelaskan bahwa ada lima tahapan dari pemicu pragmemik; Inisiasi, Susunan, Paradoks, Klimaks (*dénouement*), dan Tawa.

Inisiasi adalah indikasi jelas bahwa humor akan segera terjadi. Hal ini dilakukan melalui pemicu pragmemik berupa formula linguistik yang secara umum sudah dikenali sebagai candaan. Variasi kedua dari inisiasi pemicu pragmemik adalah pelanggaran prinsip percakapan, di mana peserta dapat mendeteksi inisiasi humor melalui pengamatan perbedaan antara perilaku inisiator dalam peristiwa tersebut dan perilaku 'normal' sehari-hari. Alur susunan adalah narasi dari humor, sementara itu paradoks adalah kerangka interpretasi alternatif yang disajikan secara memadai dan jelas, serta masuk akal dan mudah dipahami oleh audiens. Klimaks adalah di mana narasi humor meraih titik puncaknya, atau biasa disebut dengan *punchline*, dan Tawa adalah hasil dari keempat proses yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Dapat dilihat dari proses inisiasi, salah satu cara untuk menimbulkan humor adalah melalui proses pelanggaran prinsip kerjasama. Karena penelitian-penelitian terdahulu belum banyak membahas tentang bagaimana pelanggaran prinsip kerjasama dapat menimbulkan humor. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk meneliti topik tersebut dari media anime komedi *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, karena anime komedi diperuntukkan untuk menunjukkan dan mengekspresikan komedi atau humor. Penelitian ini bertujuan untuk membahas dan menganalisis hubungan dari humor dan pelanggaran prinsip kerjasama, yang nanti akan dijabarkan dalam bentuk deskripsi.

## 2. Metode

Menurut Yusuf (2023), penelitian bahasa dilakukan untuk mendokumentasikan bahasa, memahami unsur-unsur kebahasaan yang bersifat universal, serta mengetahui bentuk dan fungsi bahasa dalam masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode padan pragmatis dan metode agih sebagaimana dijelaskan oleh Sudaryanto (1993), serta bersifat deskriptif untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena yang diteliti (Kristiyanti, 2023). Sumber data penelitian berupa tuturan dan percakapan dalam anime *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* episode 1–12 yang mengandung teknik humor Berger dan pelanggaran maksim kerja sama Grice. Data dikumpulkan melalui metode dokumentasi, metode simak bebas cakap, teknik catat, dan teknik pilah unsur penentu, kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis teknik humor Berger, jenis pelanggaran maksim kerja sama Grice, serta keterkaitan antara keduanya. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif menggunakan metode agih dan padan dengan teknik hubung banding untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, menafsirkan, dan menjelaskan hubungan antara penggunaan teknik humor Berger dan pelanggaran prinsip kerja sama Grice dalam setiap episode anime tersebut, hingga akhirnya diperoleh kesimpulan dan laporan penelitian yang komprehensif.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hubungan Teknik Humor dan Pelanggaran Prinsip Kerjasama

Dari hasil analisis data, dapat terlihat hubungan yang terjadi dalam interaksi teknik humor dan pelanggaran prinsip kerjasama ada 2 macam; 1) Teknik humor tidak terbentuk tanpa adanya pelanggaran prinsip kerjasama, 2) Pelanggaran prinsip kerjasama menambah poin kelucuan dalam teknik humor.

Teknik humor tidak akan terbentuk tanpa adanya pelanggaran prinsip kerjasama dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu teknik humor dilakukan dahulu lalu pelanggaran prinsip kerjasama muncul, dan pelanggaran prinsip kerjasama dilaksanakan terlebih dahulu, yang menyebabkan teknik humor timbul dari situ. Dalam anime *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, pelanggaran ataupun teknik humor yang dilakukan dahulu pasti akan berhubungan dengan

pelanggaran atau teknik humor yang nantinya timbul, menyebabkan data-data tersebut tidak akan dianggap data semisal salah satu faktornya dihilangkan dari data. Mayoritas data teknik humor yang melanggar prinsip kerjasama yang telah di analisis memiliki sifat ini.

Sementara itu, tidak semua pelanggaran prinsip kerjasama memiliki andil yang setara dengan teknik humor. Ada kalanya prinsip kerjasama digunakan untuk mendukung atau mengekspresikan teknik humor. Maksudnya adalah, dalam beberapa kasus, teknik humor bisa jadi terjadi tanpa pelanggaran prinsip kerjasama, tetapi pada data tersebut, ekspresi yang digunakan untuk menunjukkan teknik humor adalah pelanggaran prinsip kerjasama.

Ada juga kasus di mana satu data menggunakan beberapa teknik humor, atau melanggar beberapa prinsip kerjasama. Tetapi, ditemukan bahwa interaksi pelanggaran tertentu dan teknik humor tertentu dapat memberikan efek yang beda, dan klasifikasi yang beda. Contohnya dapat dilihat dalam data (GSNK 3. 00.03a), di mana ketika ia melanggar maksim kuantitas, maksim kualitas, dan maksim pertalian, ia bersifat urut, dalam artian tanpa adanya pelanggaran itu, maka teknik humor mungkin tidak akan terjadi. Tetapi dalam sudut pandang pelanggaran maksim cara, ia bersifat mendukung karena pelanggaran maksim cara hanyalah salah satu dari banyak opsi untuk mengekspresikan teknik humor yang sedang berlangsung.

#### **Konteks yang memiliki andil dalam penentuan Teknik Humor dan Pelanggaran Prinsip Kerjasama**

Dalam data yang telah diteliti, banyak faktor yang menyebabkan penutur maupun mitra tutur mengutarakan dan merespon sedemikian rupa. Tetapi peneliti merasa alasan paling utama mengapa teknik humor dan pelanggaran prinsip kerjasama yang digunakan dalam data adalah sedemikian rupa, adalah karena itulah humor yang dibuat oleh authornya, yaitu Izumi Tsubaki. Jika memang dialog atau percakapan dalam data dibuat oleh banyak orang dan bukan satu orang saja, mungkin hasil penelitian akan memunculkan lebih banyak ragam dan variasi. Karena dalam humor, seperti pengarang karya pada umumnya, masing-masing orang memiliki cara sendiri-sendiri untuk mengekspresikan dirinya melalui media yang ada.

#### **4. Simpulan**

- a. Bentuk teknik humor dalam anime *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*  
Dalam anime komedi *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, terdapat 233 data yang mengandung teknik humor Berger. Data yang ditemukan terdiri atas Allusion sebanyak 12 data, Bombast sebanyak 18 data, Definition sebanyak 21 data, Exaggeration sebanyak 27 data, Facetiousness sebanyak 13 data, Insults sebanyak 14 data, Infantilism sebanyak 10 data, Irony sebanyak 6 data, Misunderstanding sebanyak 49 data, Over Literalness sebanyak 36 data, Repartee sebanyak 21 data, Ridicule sebanyak 5 data, dan Satire sebanyak 1 data. Data yang paling banyak ditemukan adalah Misunderstanding yang memiliki 49 data, dan teknik humor yang tidak memiliki data sama sekali adalah Puns dan Sarcasm.
- b. Bentuk Pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam anime *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*  
Pada data yang telah diteliti dalam anime *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, terdapat 133 data yang mengandung pelanggaran prinsip kerjasama. Data-data tersebut terdiri dari: maksim kuantitas sebanyak 43 data, maksim kualitas sebanyak 21 data, maksim pertalian sebanyak 42 data, dan maksim cara sebanyak 27 data. Maksim yang paling sering dilanggar adalah maksim pertalian.
- c. Bentuk teknik humor yang melanggar prinsip kerjasama dalam anime *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*  
Dari anime *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, terdapat 80 data yang menggabungkan teknik humor dengan pelanggaran prinsip kerjasama. Data-data teknik humor yang turut melanggar prinsip kerjasama maksim kuantitas adalah Allusion sebanyak satu data, Bombast dengan satu data, Definition dengan 2 data, Exaggeration dengan 3 data, Facetiousness dengan 3 data, Misunderstanding dengan 8 data, dan Over Literalness dengan 5 data.

Sementara itu, teknik humor yang dibarengi dengan pelanggaran prinsip kerjasama maksim kualitas adalah; Allusion dengan 1 data, Bombast dengan 2 data, Definition dengan 2 data, Exaggeration dengan 1 data.

Lalu, teknik humor yang memiliki pelanggaran maksim pertalian didalamnya adalah Allusion dengan 2 data, Definition dengan 1 data, Facetiousness dengan 3 data, Insults dengan 1 data, Misunderstanding dengan 7 data, Over Literalness dengan 3 data, Repartee dengan 3 data, dan Ridicule dengan 3 data.

Terakhir, teknik humor yang juga memiliki pelanggaran prinsip kerjasama maksim cara adalah sebagai berikut; Allusion sebanyak 2 data, Bombast sebanyak 2 data, Definition sebanyak 1 data, Exaggeration sebanyak 4 data, Facetiousness sebanyak 3 data, Infantilism sebanyak 2 data, Misunderstanding sebanyak 3 data, Over Literalness sebanyak 2 data, Repartee sebanyak 1 data, dan Satire sebanyak 1 data.

## Referensi

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Mouton de Gruyter.
- Austin, J. L. (1982). *Cómo hacer cosas con palabras: palabras y acciones* (J. O. Urmson, Ed.). Paidós.
- Beeman, W. O. (2025). The Creation of Humor Modality Through Pragmemic Triggers: Cross-Linguistic Dynamics. *The Multidisciplinary Digital Publishing Institute, 10*((8)), 184. <https://doi.org/10.3390/languages10080184>
- Berger, A. A. (2013). Why We Laugh and What Makes Us Laugh: The Enigma of Humor. *Europe's Journal of Psychology, 9*, 210-213.
- Bernsen, N. O., Dybkjær, H., & Dybkjær, L. (1997, January). Elements of speech interaction. *ResearchGate*.
- Davies, B. (2000). Grice Cooperative Principle: Getting The Meaning Across. *Leeds Working Papers in Linguistics and Phonetics, 8*.
- Fatimayin, F. (2018). What is Communication. *National Open University of Nigeria*.
- Gibson, J. M. (2019). *An Introduction to the Psychology of Humor*. Routledge.
- Grice, H. P. (1975). Logic and Conversation. *Syntax and Semantics, 3*.
- Gruner, C. R. (1997). *The Game of Humor: A Comprehensive Theory of why We Laugh*. Transaction Publishers.
- Kant, I. (2007). *Critique of Judgment*. Cosimo, Incorporated.
- Kapur, R. (2020). The Types of Communication. *Multidisciplinary International Journal, 6*, 1-7.
- Kristiyanti, M. (2023). *Metode Penelitian*. CV. Pustaka STIMART AMNI Semarang.
- Kukuh, B. B. F., & Rusmiyati. (2022). Pelanggaran Prinsip Kerjasama serta Implikatur Percakapan dalam Anime Moriarty The Patriot Season 1. *HIKARI, 6*, 293-308.
- Kulka, T. (2007). The Incongruity of Incongruity Theories of Humor. *ORGANON F 14, 3*, 320-333.
- Kurniasih, D., Rusfiana, Y., Subagyo, A., & Nuradhawati, R. (2021). *Teknik Analisa*. Penerbit Alfabeta.
- Kurniyawaty, T. (2019). *ANALISIS SETSUZOKUJOSHI –GA, –KEDO DAN –KARA SEBAGAI UJARAN CHUUTOSHUURYUGATA DALAM PERCAKAPAN BAHASA JEPANG*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Leech, G. N. (1983). *Principles of pragmatics*. Longman.
- Mahsun. (2017). *Metode Penelitian Bahasa Edisi Ketiga*. Rajagrafindo Persada.
- Meyer, J. (2017). *Understanding Humor Through Communication: Why Be Funny, Anyway?* Bloomsbury Academic.
- Mirfat. (2019). Prinsip Kesantunan dalam Fungsi Tindak Tutur Illokusi Film Ein Freund Von Mir Dan Kokowääh. *Jurnal Belajar Bahasa, 4*, 105-121.
- Morreall, J. (2011). *Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor*. John Wiley & Sons, Incorporated.

- Narda, F. X. (2009). *ragmatik & Penelitian Pragmatik*. Graha Ilmu.
- Naufaldi, R., Fitriati, S. W., & Suwandi. (2022). The Relation of Verbal and Non-Verbal Communication to Produce Meaning in the Movie. *English Education Journal*, 12, 364-372. <https://doi.org/10.15294/eej.v12i3.60822>
- Noermanzah. (2020). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. *Open Science Framework*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ez6dk>
- Noor, J. (2016). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Penerbit Kencana.
- Oviogun, P. V., & Veerdee, P. S. (2020). Definition of language and linguistics: basic competence. *Macrolinguistics and Microlinguistics*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.21744/mami.v1n1.1>
- Pardosi, M. T. (2024). A Reflection of Man as a Social Being in Human Philosophical Thought. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 5. <https://doi.org/10.59141/jist.v5i5.997>
- Perks, L. G. (2012). The Ancient Roots of Humor Theory. *Merrimack Sholarworks*, 119-132.
- Ratmanto, T. (2004). Pesan: Tinjauan Bahasa, Semiotika, Dan Hermeneutika. *Jurnal Komunikasi*, 5, 29-37.
- Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Elex Media Komputindo.
- Searle, J. R. (1969). *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge University Press.
- Silfani, Aibonotika, A., & Nimashita, H. (2018). Cooperative Principle's Offense Case Study in Kaiwa Nichijou Seikatsu Ni Miru Nihon No Bunka from Reading Tutor Homepage. *JOM FKIP*, 5.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistis*. Duta Wacana University Press.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. OUP Oxford.
- Yuliani, P. Z. (2022). *Strategi Ketidaksantunan pada Tindak Tutur Asertif dalam Acara Jepang Downtown Now*. Perpustakaan Universitas Negeri Surabaya