

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
1. Permasalahan	1
2. Rumusan Masalah	5
3. Keaslian Penelitian	5
4. Manfaat Penelitian	7
B. Tujuan Penelitian	8
C. Tinjauan Pustaka	9
D. Landasan Teori	10
E. Metode Penelitian	14
1. Jenis Penelitian	14
2. Bahan dan Materi Penelitian	16
3. Jalan Penelitian	17
4. Analisis Hasil	18

F. Hasil yang Diharapkan	19
--------------------------------	----

G. Sistematika Penulisan	19
--------------------------------	----

BAB II KONSEP *LANGUAGE GAMES* LUDWIG WITTGENSTEIN

A. Riwayat Hidup dan Karya Ludwig Wittgenstein	21
--	----

1. Riwayat Hidup Ludwig Wittgenstein	21
--	----

2. Karya-karya Ludwig Wittgenstein	26
--	----

B. <i>Language Games</i> (Permainan Bahasa) Ludwig Wittgenstein	31
---	----

1. Pengertian <i>Language Games</i>	31
---	----

2. <i>Rule of the Games</i>	37
-----------------------------------	----

3. <i>Family Resemblances</i>	41
-------------------------------------	----

BAB III FENOMENA BAHASA SLANG

A. Perkembangan dan Kreativitas Bahasa Slang	46
--	----

1. Sejarah Bahasa Slang	46
-------------------------------	----

2. Ruang Lingkup Bahasa Slang	48
-------------------------------------	----

3. Perkembangan Bahasa Slang	54
------------------------------------	----

B. Bahasa Slang di Kalangan Mahasiswa UGM Asal Jakarta	56
--	----

BAB IV ANALISIS TEORI *LANGUAGE GAMES* TERHADAP FENOMENA

BAHASA SLANG DI KALANGAN MAHASISWA UGM ASAL JAKARTA

A. Perkembangan Bahasa <i>Slang</i> dalam Komunitas Mahasiswa Jakarta	67
---	----

B. <i>Language Games</i> dalam Bahasa Slang.....	70
--	----

1. <i>Rule of the Games</i> Bahasa Slang	70
--	----

2. <i>Family Resemblances</i> dalam Bahasa Slang	73
--	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 76

B. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA 83

LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA 88

HASIL WAWANCARA 90