

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN SAMPUL BERBAHASA INGGRIS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
DAFTAR ISI .....	9
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang .....	12
1.2 Ruang Lingkup .....	14
1.3. Rumusan Masalah Penelitian.....	15
1.4 Tujuan.....	15
1.5 Manfaat Penelitian .....	15
1.6 Tinjauan Pustaka .....	16
1.7 Landasan Teori.....	17
1.7.1 Sociolinguistik .....	17
1.7.2. Teori Penanda Ogden dan Richard .....	20
1.7.3. Teori Penanda Saussure .....	22
1.7.4 Teori Medan Makna .....	22
1.7.5 Teori Register .....	22
1.8. Data dan Metode Penelitian .....	23
1.9 Sistematika Penyajian .....	24
BAB II JENIS DAN BENTUK REGISTER DALAM MOBILE GAME.....	17
2.2. Leksem <i>Game</i> Berfrekuensi Tinggi.....	26
2.3. Bentuk Register dalam <i>Mobile Game</i> .....	32
BAB III MAKNA DAN KONTEKS REGISTER DALAM <i>MOBILE GAME</i> . .....	35
BAB IV PENUTUP .....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	32