

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM	ii
PRASYARAT GELAR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	vi
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PERNYATAAN	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Landasan Teori	7
1.5.1 Prinsip Kerja Sama	7
1.5.2 Aspek Situasi Tutar	13
1.6 Tinjauan Pustaka	16
1.7 Operasionalisasi Konsep	18
1.8 Metode Penelitian	20
1.8.1 Sumber Data dan Korpus Data	21
1.8.2 Metode Pengumpulan Data	22
1.8.3 Metode Analisis Data	23
1.8.4 Metode Penyajian Hasil Analisis Data	24

BAB 2 GAMBARAN OBJEK PENELITIAN	25
2.1 Wacana Polilog	25
2.2 Tayangan <i>Newsdotcom</i>	27
2.3 Profil pemain <i>Newsdotcom</i>	33
BAB 3 PENERAPAN PRINSIP KERJASAMA GRICE	42
3.1 Penerapan Maksim Kuantitas	42
3.2 Penerapan Maksim Kualitas	47
3.3 Penerapan Maksim Hubungan atau Relevansi.....	54
3.4 Penerapan Maksim Cara.....	59
BAB 4 PELANGGARAN PRINSIP KERJA SAMA GRICE.....	69
4.1 Pelanggaran Maksim Kuantitas.....	69
4.2 Pelanggaran Maksim Kualitas.....	88
4.3 Pelanggaran Maksim Hubungan atau Relevansi.....	94
4.4 Pelanggaran Maksim Cara.....	109
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	123
5.1 Simpulan.....	123
5.2 Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN GAMBAR PEMAIN <i>NEWSDOTCOM</i>.....	127

BAB I

PENDAHULUAN