

DAFTAR ISI

LEMBAR REKOMENDASI.....	1
KATA PENGANTAR	3
BAB I PENDAHULUAN.....	8
1.1 Latar Belakang	8
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
BAB II.....	13
LANDASAN TEORI	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.2 Kajian Teori	14
2.2.1 Variasi Bahasa	14
2.2.2 Media Sosial.....	16
2.2.3 TikTok.....	18
2.2.4 Bahasa Toxic.....	20
2.2.5 Teori Maksim Grice (1975).....	21
2.2.6 Live Streaming.....	23
2.2.7 Kesantunan berbahasa.....	25
BAB III.....	28
METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Kerangka Pemikiran.....	28
3.2 Fokus Kajian	31
3.3 Metode Penelitian.....	36
3.4 Desain Penelitian.....	37
3.5 Sumber data.....	39
3.6 Metode dan Teknik Pengumpulan Data	40
3.7 Metode dan teknik analisis data	41
3.8 Prosedur penelitian.....	43
3.9 Jadwal Penelitian.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 HASIL PENELITIAN	46
4.1.1 Biodata Streamer Gaming Mobilelegend Indonesia	
4.1.2 Kesantunan Berbahasa dari Aspek Penutur.....	55
4.1.3 Kesantunan Berbahasa dari Aspek Dampak Sosial	66
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
4.2 Pembahasan	71
4.2.1 Penggunaan Kata.....	73
4.2.2 Menghubungkan Hasil Penelitian Dengan Teori	74
BAB V	75
IMPLIKASI PENELITIAN.....	75
5.1 Implikasi Variasi Bahasa Terhadap Bahan Ajar	76
5.2 Kesesuaian Variasi Bahasa dengan Bahan Ajar Di Sekolah.....	79
SIMPULAN DAN SARAN.....	88
6.1 Simpulan	88
6.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	vi
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	ix