

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
ABSTRAT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II PENGGUNAAN KALIMAT TANYA, PERMAINAN KOMPUTER DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Hakikat Penggunaan Kalimat Tanya	6
1. Pengertian Kalimat Tanya	6
2. Jenis-Jenis Kalimat Tanya.....	8
3. Bentuk-bentuk Kalimat Tanya.....	10
4. Karakteristik Kalimat Tanya	11
5. Fungsi Kalimat Tanya	12
B. Hakikat Permainan Komputer	18
1. Pengertian Permainan Komputer	18
2. Jenis Permainan Komputer <i>Role Playing Game (RPG)</i>	19
3. Karakteristik Permainan Komputer <i>Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)</i>	21
4. Kegunaan Permainan Komputer <i>Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)</i>	25

C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metodologi Penelitian.....	30
B. Objek Penelitian	30
C. Teknik Penelitian	30
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	32
1. Deskripsi Jenis dan Bentuk Kalimat Tanya dalam Permainan Komputer <i>Harvest Moon – Friends of Mineral Town</i> (<i>Germany</i>)	32
2. Deskripsi Fungsi Kalimat Tanya dalam Permainan Komputer <i>Harvest Moon – Friends of Mineral</i> <i>Town (Germany)</i>	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel

4.1 Fungsi Kalimat Tanya	32
--------------------------------	----

