

**ANALISIS PENGGUNAAN IDIOM PENUH DAN IDIOM  
SEBAGIAN PADA PERMAINAN BULLY (2006)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk dipertahankan dalam  
Ujian Sidang Skripsi Sarjana Sastra  
Jurusan Sastra Inggris


Oleh:

MUSHTHOFA THONTHOWY JAWAHIR A.M

041114058



1163

	PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR
Tgl Terima :	
No. Induk Buku :	1163/III/FKIB/2021
No Class :	1163 MUS 9 2019
Sumber Buku :	

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
2019

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang disusun oleh:

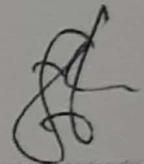
Nama : Mushthofa Thonthowy Jawahir A.M  
NPM : 041114058  
Judul : Analisis Penggunaan Idiom Sebagian dan Idiom Penuh pada Permainan Bully (2006)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Peuguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Ijazah Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan Bogor.

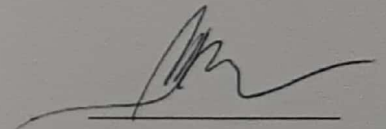
### DEWAN PENGUJI

Menyetujui

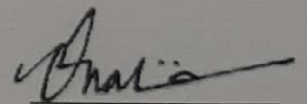
Pembimbing I : Sari Rejeki, M.Hum



Pembimbing II : Maulana Taufik, M.Hum



Pembaca : Ade S. Natawiria, M.Si



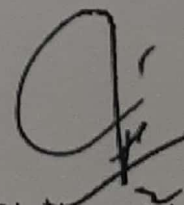
Ditetapkan di : Bogor

Tanggal: : 23 Juli 2019

Dekan



Ketua Program Studi



Dr. Agnes Setyowati H., M.Hum

Ni Made Widisanti, M.Hum

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Analisis Penggunaan Idiom Penuh dan Idiom Sebagian pada Permainan Bully (2006)". Penelitian ini membahas mengenai cara penggunaan idiom Sebagian yang dibagi menjadi empat bentuk dan bentuk struktur idiom penuh yang dibagi menjadi 3 bentuk. Data yang diperoleh terdapat pada percakapan dalam adegan permainan Bully (2006). Penelitian ini menggunakan penelitian jenis kualitatif. Teori yang digunakan adalah teori Abdul Chaer (1994) dan Cowie (1984). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam permainan Bully lebih banyak menggunakan Idiom penuh dari pada idiom sebagian.

Keyword: Bahasa. Idom.

## ABSTRACT

This study entitled "Analysis of the Use of Pure Idioms and Semi Idioms in the Bully Game (2006)". This study discusses how to use semi idiom divided into four forms and forms of pure idiom structure which are divided into three forms. The data obtained is found in the conversation in the game scene Bully (2006). This study uses qualitative type research. The theory used is the theory of Abdul Chaer (1994) and Cowie (1984). The results of this study show that in the game Bully uses more pure idioms than Semi idioms.

Keyword: Language. Idom.