

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia selalu menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, baik bahasa lisan maupun tulisan. Bahasa dapat digunakan sebagai alat menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan. Selain itu, bahasa juga digunakan sebagai alat komunikasi atau alat interaksi. Penutur dan mitra tutur harus saling mengerti dan paham dengan apa yang dituturkan agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar.

Masyarakat Indonesia mempunyai kemampuan menguasai dua bahasa pada umumnya, yaitu bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian disebut dengan kedwibahasaan atau bilingualisme (Mackey dan Fishman dalam Chaer dan Agustina, 2010: 84). Ada juga masyarakat Indonesia yang menguasai lebih dari dua bahasa. Manusia yang mampu berkomunikasi menggunakan dua bahasa atau lebih ini disebut dengan multilingualisme. Menurut Ohoiwutun (2002: 68), multilingualisme pada umumnya dihubungkan dengan masyarakat multilingual, masyarakat yang anggota-anggotanya berkemampuan atau biasa menggunakan lebih dari dua bahasa bila berkomunikasi antarsesama anggota masyarakat.

Dalam masyarakat multilingual, salah satu akibat yang ditimbulkan adalah peristiwa alih kode. Alih kode adalah peristiwa penggantian bahasa atau ragam bahasa oleh penutur karena adanya sebab-sebab tertentu yang dilakukan dengan sadar (Chaer dan Agustina, 2010: 107), sedangkan menurut Soewito dalam Rahardi (23-24), alih kode adalah peristiwa peralihan dari kode yang satu ke kode

yang lain. Apabila seseorang penutur mula-mula menggunakan kode A dan kemudian beralih menggunakan kode B, peralihan bahasa seperti itu disebut sebagai alih kode.

Peristiwa alih kode tidak hanya dijumpai dalam komunikasi sehari-hari secara langsung, namun juga dapat terjadi dalam komunikasi pada media sosial. Media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi-teknologi *web*berbasis internet, yang memudahkan semua orang dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online*, sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri (Zarella dalam Setyani, 2013: 6). Salah satu media sosial yang terdapat peristiwa alih kode adalah *youtube*. *Youtube* pertama kali muncul di Internet pada tahun 2005. Kini *youtube* merupakan *platform* berbagi video terbesar dan termasuk salah satu situs yang paling banyak dikunjungi dalam sejarah internet (Bahrul, 2020 <https://ilmupedia.co.id/articles/sejarah-youtube/full>). Melalui *youtube*, kita dapat mengunggah, menonton, dan berbagi video.

Pada media sosial *youtube* sering terdapat peristiwa alih kode, salah satunya adalah pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu kepunyaan Jerome Polin. Jerome Polin yang memiliki nama asli Jerome Polin Sijabat lahir di Surabaya pada tanggal 2 Mei 1998. Jerome Polin saat ini menempuh pendidikan tinggi jurusan matematika terapan di Waseda *University*, Jepang (Kurnia, 2021 <https://www.qoala.app/id/blog/trivia/profil-dan-biografi-jerome-polin/>). Alasan penulis memilih kanal *youtube* Nihongo Mantappu sebagai sumber data adalah karena videonya yang sangat beragam. Jerome, pemilik kanal *youtube* Nihongo Mantappu ini gemar membuat video edukatif seperti belajar bahasa Jepang dan

mengenalkan kultur Jepang. Tidak hanya itu, Jerome juga sering merekam aktivitas sehari-harinya di Jepang. Ia secara aktif mengunggah video-video tersebut pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu miliknya.

Kanal *youtube* Nihongo Mantappu memiliki 8,21 juta *subscriber* (dilihat pada 2 Desember 2021). Kanal *Youtube* Nihongo Matappu ini memiliki konten-konten video yang sangat beragam, seperti *Belajar Mantappu*, *Battle Nihongo Mantappu*, *Belajar Bahasa Jepang Nihongo Mantappu*, *Vlog Mantappu*, *Wasedaboys Trip Keliling Jepang!*, *Waseda Boys Sakura Trip!*, dan *Behind The Scene Nihongo Mantappu*. Dari beberapa konten pada kanal *Youtube* Nihongo Mantappu ini, penulis memilih konten *Vlog Mantappu* karena konten *Vlog Mantappu* ini merupakan konten yang memperlihatkan bagaimana kehidupan sehari-hari Jerome di Jepang maupun di Indonesia. Pada konten *Vlog Mantappu* ini juga ia lebih sering berinteraksi dengan orang lain dibandingkan dengan konten-konten lainnya. Ia sering menggunakan beberapa bahasa, seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Jepang ketika sedang berinteraksi dalam video-video tersebut, sehingga dalam konten tersebut banyak terjadi alih kode. Konten *Vlog Mantappu* ini memiliki video paling banyak dibandingkan dengan konten lainnya, yaitu 100 video dengan durasi setiap video rata-rata 15 menit (dilihat pada tanggal 2 Desember 2021). Dari video-video pada konten *Vlog Mantappu* tersebut, penulis akan mencari dan memisahkan percakapan yang berisi alih kode. Berikut contoh data alih kode yang ditemukan dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu.

Peristiwa tutur 1

Penutur : *Ok guys*, kita datang ke restoran alpukat dan kita lagi minum jus alpukat (berbicara kepada penonton sambil memperlihatkan jus alpukat).

Kore nani? (beralih berbicara kepada mitra tutur sambil menunjuk botol minuman yang ada di restoran tersebut).

baik teman teman kita datang ke restoran alpukat dan kita lagi minum jus alpukat ini apa

'Baik, teman-teman, kita ke restoran alpukat dan kita lagi minum jus alpukat.

Apa ini?.'

Mitra tutur : *Peach*
persik
'Buah persik.'

Peristiwa tutur 1 di atas terdapat dalam video "Hangout Bareng Teman Satu Jurusan Ngobrolin Masa Depan & Main Billiard!". Penutur dan mitra tutur merupakan teman. Percakapan ini terjadi di sebuah restoran. Penutur merupakan orang Indonesia yang fasih berbahasa Jepang, sedangkan mitra tutur tidak bisa berbahasa Indonesia. Pada peristiwa tutur tersebut, terjadi alih kode pada tuturan penutur. Alih kode yang terjadi adalah dari bahasa Indonesia, pada tuturan "kita datang ke restoran alpukat dan kita lagi minum jus alpukat" ke bahasa Jepang, pada tuturan "*kore nani?*" yang artinya 'apa ini?'. Penutur beralih kode karena mitra tuturnya sudah berbeda. Awalnya penutur berbicara kepada penonton yang kebanyakan merupakan orang Indonesia, kemudian beralih kode ke bahasa Jepang saat bertanya kepada mitra tutur yang merupakan orang Jepang.

Peristiwa tutur 2

Penutur : *Nande Indoneshiago dekimasuka? Bikkuri shita. Nande?*
Kenapa ya kenapa ya?

mengapa bahasa Indonesia bisa saya terkejut mengapa mengapa ya mengapa ya

'Mengapa bisa berbahasa Indonesia? Saya terkejut. Mengapa? Mengapa ya?'

Mitra tutur :*Nande?* kenapa? Karena waktu aku belajar di Singapura kenal orang Indonesia ajari aku.

mengapa mengapa karena waktu aku belajar di Singapura kenal orang Indonesia ajari aku

'Mengapa? Mengapa? Karena waktu aku belajar di Singapura, aku kenal orang Indonesia dan dia mengajarku.'

Peristiwa tutur 2 tersebut terdapat dalam video "Wow Bangga! Band Indonesia Konser di Jepang, Go Internasional! (RealityClub, ikkubaru)". Mitra tutur merupakan orang yang baru saja berkenalan dengan penutur pada sebuah acara konser. Penutur merupakan orang Indonesia yang fasih berbahasa Jepang dan mitra tutur merupakan orang Jepang yang bisa berbahasa Indonesia. Peristiwa ini terjadi setelah mereka menonton konser. Alih kode yang terjadi adalah dari bahasa Jepang, pada tuturan "*Nande Indoneshiago dekimasuka? Bikkuri shita. Nande?*" yang artinya 'kenapa bisa berbahasa Indonesia? aku kaget? kenapa?' ke bahasa Indonesia, pada tuturan "kenapa ya kenapa ya?". Pada mulanya penutur menggunakan bahasa Jepang untuk bertanya kepada mitra tutur kenapa bisa berbahasa Indonesia, kemudian beralih menggunakan bahasa Indonesia untuk menguji bahasa Indonesiannya.

Dari 2 peristiwa tutur tersebut, penulis tertarik untuk meneliti alih kode yang digunakan penutur maupun mitra tutur dalam berkomunikasi pada konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu. Alih kode dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu ini sangat menarik karena orang-orang dalam video tersebut berasal dari negara yang berbeda, seperti Jepang, Indonesia, dan Italia. Selain itu, penutur maupun mitra tutur mampu menggunakan lebih dari dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan

bahasa Jepang. Inilah yang menyebabkan sering terjadinya alih kode dalam konten tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, ada dua permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

- a. Apa saja alih kode yang terdapat dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube Nihongo Mantappu*?
- b. Apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya alih kode dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube Nihongo Mantappu*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan alih kode yang terdapat dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube Nihongo Mantappu*.
- b. Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya alih kode dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube Nihongo Mantappu*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan bahasa di bidang kajian sosiolinguistik. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis

maupun pembaca mengenai alih kode khususnya yang terdapat dalam konten *youtube*.

1.5 Tinjauan Kepustakaan

Penelitian dalam bidang sosiolinguistik telah banyak dilakukan, termasuk penelitian mengenai alih kode. Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian yang penulis lakukan di antaranya sebagai berikut.

- 1) Erfinda (2020) dalam skripsi yang berjudul "Alih Kode pada Tuturan yang Digunakan oleh Masyarakat di Kecamatan Silaut Kabupaten Pesisir Selatan: Tinjauan Sociolinguistik" menemukan 18 bentuk alih kode di Kecamatan Silaut, Kabupaten Pesisir Selatan. Faktor penyebabnya yaitu siapa yang berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, kapan, dan dengan tujuan apa.
- 2) Sari (2018) dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas menulis skripsi dengan judul "Alih Kode dan Campur Kode dalam Film *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*: Tinjauan Sociolinguistik". Dalam penelitiannya, Sari menemukan 2 bentuk alih kode, yaitu alih kode bahasa Minangkabau ke bahasa Indonesia dan alih kode bahasa Makassar ke bahasa Indonesia. Faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadi peristiwa alih kode dalam penelitiannya yaitu penutur, mitra tutur, hadirnya penutur ke tiga, dan dari pokok pembicaraan dalam peristiwa tutur itu sendiri. Selain alih kode, ia juga menemukan peristiwa campur kode.
- 3) Thesa (2017) menulis makalah dalam jurnal *Prasasti: Journal of Linguistics*, Vol. 2, Number 1, April 2017 dengan judul "Penggunaan Alih Kode dalam Percakapan pada Jaringan *WhatsApp* oleh Mahasiswa KNB yang Berkuliah di

Universitas Sebelas Maret”. Thesa menemukan beberapa jenis alih kode, di antaranya alih kode jenis antar kalimat (*Intersentencial switching*), alih kode jenis intrakalimat (*Intrasentencial switching*), dan alih kode jenis tag (*tag switching*). Thesa juga menemukan faktor yang menyebabkan mahasiswa KNB dari UNS menggunakan alih kode antara lain penutur, mitra tutur, topik pembicaraan, situasi, humor dari penutur atau mitra tutur, kemampuan, teknologi, keakraban, dan hubungan antara penutur dan lawan tutur.

- 4) Zodittia (2016) dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas menulis skripsi dengan judul “Alih Kode dan Campur Kode dalam Film Jepang *Rupan San Sei*”. Zodittia membahas mengenai jenis alih kode dan campur kode yang terjadi di dalam film *Rupan San Sei* dan faktor terjadinya alih kode dan campur kode dalam film tersebut. Zodittia dalam penelitiannya menemukan adanya alih kode ke luar, *metaphorical code switching*, dan *situational code switching*, serta faktor penyebab terjadinya alih kode berdasarkan bahasa dan perubahan topik dan situasi, yaitu penutur, lawan tutur, perubahan situasi, perubahan topik pembicara, dan perubahan dari formal ke informal. Selain alih kode, Zodittia juga menemukan campur kode ke luar (*outer code mixing*) dan faktor penyebab terjadinya campur kode ke luar (*outer code mixing*) yaitu tidak adanya kata atau ungkapan yang tepat untuk menggantikan bahasa yang sedang dipakai sehingga perlu memakai kata atau ungkapan dari bahasa asing atau bahasa daerah.
- 5) Alawiyah (2016) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung menulis skripsi dengan judul “Alih Kode dan Campur Kode dalam Acara *Talk Show Just Alvin* di Metro Tv dan Implikasinya pada Pembelajaran

Bahasa Indonesia di SMA”. Dalam penelitiannya, Alawiyah membahas mengenai bentuk alih kode dan campur kode dalam acara *talk show Just Alvin* di Metro Tv serta faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode tersebut. Kemudian Alawiyah juga membahas implikasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Alawiyah menemukan bentuk alih kode ekstern (bahasa Indonesia ke bahasa Inggris dan sebaliknya) dan bentuk campur kode kata, frasa, baster, perulangan kata, dan klausa. Faktor penyebab alih kode adalah penutur dan lawan tutur, sedangkan faktor penyebab campur kode adalah faktor sikap penutur dan faktor kebahasaan.

- 6) Putri (2003) dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta menulis skripsi dengan judul “Alih Kode dalam Acara *Talk Show* “Show Imah” di Trans TV”. Dalam penelitiannya, Dewi membahas mengenai jenis alih kode yang digunakan dalam acara *talk show* “Show Imah” dan faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode tersebut. Putri menemukan jenis alih kode yang terdapat dalam acara *talk show* “Show Imah” yaitu alih kode intern dan alih kode ekstern. Selanjutnya, Dewi menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode yaitu perubahan topik pembicaraan, adanya orang ketiga, dan beralihnya suasana bicara.

Berdasarkan beberapa tinjauan pustaka di atas, dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama mengkaji tentang alih kode, sedangkan perbedaannya terletak pada judul, rumusan masalah, dan sumber data penelitian. Jadi, penelitian tentang alih kode yang terdapat dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube Nihongo Mantappu* belum pernah dilakukan.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode dan teknik sangat berhubungan. Metode adalah cara yang harus dilaksanakan atau diterapkan sedangkan teknik adalah cara melaksanakan atau menerapkan metode (Sudaryanto, 2015: 9). Selanjutnya, dalam upaya memecahkan masalah, Sudaryanto membaginya menjadi tiga, yaitu metode dan teknik penyediaan data, metode dan teknik analisis data, dan metode dan teknik penyajian hasil analisis data.

1.6.1 Metode dan Teknik Penyediaan Data

Metode yang digunakan dalam tahap penyediaan data pada penelitian ini adalah metode simak. Untuk mendapatkan data, penulis menyimak penggunaan bahasa yang terdapat dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu.

Ada dua teknik yang digunakan dalam metode simak, yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan (Sudaryanto, 2015: 203). Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap. Teknik sadap adalah teknik pengumpulan data dengan menyadap penggunaan bahasa, baik lisan maupun tulisan (Sudaryanto, 2015: 203). Untuk mendapatkan data, penulis menyadap setiap pembicaraan penutur dan mitra tuturyang terdapat di dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Penulis tidak terlibat dalam proses pembicaraan, penulis hanya bertindak sebagai pemerhati dengan memperhatikan bagaimana penggunaan alih kode yang terdapat di dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu.

Teknik lanjutan lain yang digunakan yaitu teknik catat. Penulis mencatat data yang telah didapatkan kemudian diklasifikasikan.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam tahap analisis data adalah metode padan. Metode padan adalah metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015: 15). Metode padan yang digunakan adalah metode padan referensial dan metode padan translasional. Metode padan referensial alat penentunya adalah bahasa itu sendiri, sedangkan alat penentu metode padan translasional ialah bahasa lain. Penerapan metode padan dengan daya pilah referensial adalah dengan cara penulis memilah-milah alih kode yang terdapat dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu. Penerapan metode padan translasional bertujuan untuk menjelaskan arti data yang mengandung alih kode yang terdapat di dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu.

Teknik dalam metode padan ada dua, yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP), alatnya ialah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Pada tahap ini penulis memilah-milah data yang mengandung alih kode. Sementara teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik hubung banding memperbedakan (HBB). Teknik ini digunakan untuk membedakan dan mengklasifikasikan alih kode yang terdapat dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Pada tahap penyajian hasil analisis data, penulis menggunakan metode penyajian informal. Maksud dari metode penyajian informal menurut Sudaryanto (2015: 241) adalah perumusan dengan menggunakan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya. Data alih kode yang terdapat dalam konten *vlog mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu dianalisis menggunakan kata-kata biasa agar terkesan rinci dan terurai.

1.7 Populasi dan Sampel

Menurut Sudaryanto (1990: 36), populasi adalah jumlah keseluruhan pemakaian bahasa tertentu yang tidak diketahui batas-batasnya akibat dari banyaknya orang-orang yang memakai (dari ribuan sampai ratusan), lamanya pemakaian (sepanjang hidup penutur), dan luas daerah serta lingkungan pemakaiannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 100 video (dilihat pada 2 Desember 2021) dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu. Video dalam konten *Vlog Mantappu* ini rata-rata berdurasi 15 menit.

Subroto (1992: 9) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek langsung penelitian, atau dengan kata lain, sampel adalah wujud konkret dalam pemakaian bahasa oleh pembicara asli yang sekiranya mewakili populasi-populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah tuturan dalam 17 video bulan Agustus 2019 sampai Desember 2020 dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu yang mengandung alih kode.



1.8 Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini akan ditulis dalam bentuk laporan dengan sistematika penulisan yang terdiri dari empat bab. Bab I merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode dan teknik penelitian, tinjauan kepustakaan, populasi dan sampel, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan landasan teori. Bab III berisikan tentang analisis data mengenai alih kode yang terdapat dalam konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu, serta faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode pada konten *Vlog Mantappu* pada kanal *youtube* Nihongo Mantappu. Bab IV merupakan bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

