

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Chaer (2014:32) mengemukakan jika bahasa ialah alat yang sangat penting dalam interaksi sosial dan kehidupan bermasyarakat. Bahasa berfungsi sebagai sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer, yang berarti hubungan antara bunyi dan makna tidak memiliki dasar logis dan disepakati secara konvensional oleh penggunanya. Sistem ini memungkinkan anggota kelompok sosial untuk berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam berbagai aktivitas, dan mengidentifikasi diri sebagai bagian dari kelompok tersebut. Dengan kata lain, bahasa tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai media untuk membangun hubungan dan menciptakan identitas sosial.

Kemampuan berbahasa menjadi hal penting dalam pertukaran informasi dan interaksi sosial antar anggota masyarakat. Di era modern, penguasaan bahasa asing semakin diminati, memberikan seseorang nilai tambah di mata orang lain. Di Indonesia, meningkatnya minat untuk mempelajari bahasa asing juga menumbuhkan ketertarikan terhadap budaya negara asal bahasa tersebut. Selain bahasa Inggris, bahasa Jepang menjadi salah satu contohnya. Pengaruh budaya Jepang kini terlihat dalam berbagai aspek, seperti perfilman, musik, dan lainnya. Bagi sebagian orang, bahasa asing digunakan setelah bahasa daerah dan bahasa nasional. Fenomena penggunaan dua bahasa secara bersamaan dalam percakapan ini dikenal sebagai bilingualisme.

Kemampuan berbicara dalam dua bahasa, yang dikenal sebagai bilingualisme, merupakan kemampuan penting pada masa sekarang dan sangat berguna dalam berkomunikasi. Menurut Rahardi (2015), bilingualisme merujuk pada pemahaman dan penguasaan terhadap dua bahasa atau lebih oleh seorang penutur. Kondisi ini menciptakan peluang besar terjadinya fenomena campur kode, yaitu pencampuran unsur-unsur dari dua bahasa dalam komunikasi sehari-hari. Seseorang yang menguasai lebih dari satu bahasa cenderung memanfaatkan kemampuan ini untuk memperkaya ungkapan atau menyampaikan maksud tertentu, terutama dalam situasi dimana salah satu bahasa memiliki ungkapan yang lebih tepat atau lebih mudah dipahami. Bilingualisme tidak hanya mencerminkan kemampuan linguistik, tetapi juga menjadi alat yang fleksibel dalam berinteraksi dengan berbagai kelompok masyarakat.

Kajian campur kode termasuk dalam ranah sociolinguistik, atau dalam bahasa Jepang dikenal sebagai *shakai gengogaku* 社会言語学, yang merupakan gabungan antara ilmu sosiologi dan ilmu linguistik. Menurut Wijana dan Rohmadi (2006), sociolinguistik adalah cabang linguistik yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaannya di masyarakat, dimana manusia tidak hanya dipandang sebagai individu, tetapi sebagai bagian dari masyarakat sosial. Nababan (1984) menjelaskan bahwa campur kode terjadi ketika seorang penutur mencampurkan dua bahasa atau variasi bahasa dalam situasi santai. Selain itu, Suwito (1983) mengelompokkan campur kode ke dalam enam bentuk, yaitu penyisipan unsur berupa kata, frasa, baster, pengulangan kata, idiom, dan klausa.

Campur kode banyak ditemui seiring dengan perkembangan teknologi. Salah satu contohnya dapat ditemukan di berbagai jejaring media sosial, seperti YouTube, yang merupakan media sosial berbasis video dan menjadi salah satu platform paling populer yang digunakan oleh masyarakat saat ini. Saat ini banyak sekali video yang diunggah dengan berbagai konsep yang menarik perhatian. *youtuber* atau orang yang membuat video di YouTube membuat akun pribadi atau memberi nama saluran untuk mengunggah video. Salah satu *channel* YouTube yang menarik perhatian peneliti adalah *channel* YouTube Jerome Polin ‘Nihongo Mantappu’. Jerome Polin atau yang dikenal Jerome adalah *youtuber* sekaligus *influencer* Indonesia yang menerima beasiswa dari Program Beasiswa Mitsui-Bussan dan belajar di Universitas Waseda di Shinjuku, Tokyo, Jepang. *Channel* YouTube yang mulai dibuat pada bulan Desember 2017 yang awalnya berisi tentang pelajaran bahasa Jepang, saat ini menampilkan konten yang memuat vlog tentang keseharian Jerome di Jepang, pendidikan, hiburan, tips untuk mencapai sebuah tujuan, dan kuliner bersama Waseda Boys lainnya. Waseda Boys yang beranggotakan empat orang antara lain Jerome Polin, Tomo, Yusuke, dan Otsuka. Pertemuan mereka terjadi karena mereka mengenyam pendidikan di tempat yang sama yaitu *Waseda University*. Hal ini menyebabkan mereka saling mengenal dua kebudayaan yang berbeda, sehingga mereka kerap menggunakan tiga bahasa berbeda, yakni bahasa Indonesia, Jepang, dan Inggris. Oleh karena itu, banyak percakapan yang memungkinkan terjadinya campur kode. Salah satunya terdapat dalam videonya yang akan diteliti yaitu “*Orang Jepang Coba Jajanan Pasar & Kue Tradisional! Ada Insiden | Wasedaboys Vlog*” karena orang yang terlibat di dalam video tersebut banyak menggunakan campur kode.

Data (1):

Yusuke : なんか違うね、なんか日本の **‘tahu isi’**と日本にある、インドネシアに料理やさ、ちょっと違う。

Nanka chigau ne, nanka Nihon no ‘tahu isi’ Nihon ni aru, Indoneshia ni ryori yasa, chotto chigau.

‘Agak berbeda ya dengan ‘tahu isi’ di Jepang dengan masakan di Indonesia.’

Jerome : でも日本的に **‘tahu’** 揚げとうふなかに **‘isi’**がある。

だから **‘tahu isi’**。

Demo nihon-teki ni ‘tahu’ age toufu naka ni ‘isi’ ga aru. Dakara ‘tahu isi’.

‘Pada dasarnya, ‘tahu’ yang ada isinya jadi ‘tahu isi’.’

Yusuke : おーそういうことか。

Oo, sou iu koto ka.

‘Oh maksudnya begitu.’

Jerome : うーめっちゃカリカリ。

Uu meccha kari kari.

‘Wah renyah sekali.’

Tomo : ねめっちゃカリカリ。うまそう。

Ne mecha kari-kari, uma sou.

‘Iya, renyah sekali. Sepertinya enak.’

Waseda Boys : いただきます。

Itadakimasu.

‘Selamat makan.’



(OJCJPKTAIWV, 04:03 - 04:21)

Percakapan di atas, terdapat penyisipan campur kode berbentuk frasa untuk menjelaskan konsep **‘tahu isi’** orang Jepang. Jerome menyisipkan frasa **‘tahu isi’** di antara kalimat *demo nihon teki ni ‘tahu’ age toufu naka ni ‘isi’ ga aru. Dakara ‘tahu isi’*. でも日本的に **‘tahu’** 揚げとうふなかに **‘isi’** がある。だから **‘tahu isi’**.

Dalam konteks ini, **‘tahu isi’** merupakan ungkapan dalam bahasa Indonesia yang

mengacu pada tahu yang diisi dengan campuran sayuran atau daging, kemudian digoreng. Di Jepang tidak ada ‘tahu isi’ hanya ada tahu goreng atau yang biasa disebut *abura age* 油揚げ. Sejalan dengan teori terjadinya campur kode yang dijelaskan oleh Suwito (1983:77), yang mengemukakan bahwa salah satu faktor yang memicu campur kode yaitu keinginan untuk menjelaskan sesuatu kepada mitra tutur. Dilihat dari konteks video di atas, Jerome berperan sebagai orang Indonesia yang ingin memperkenalkan dan mempromosikan budaya Indonesia melalui makanan tradisional. Melalui campur kode, Jerome menggunakan bahasa atau istilah yang mungkin lebih dikenal atau lebih akrab bagi teman-temannya untuk menggambarkan karakteristik atau pengalaman dengan makanan tradisional Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan pada latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk campur kode yang terdapat dalam video YouTube Nihongo Mantappu?
2. Apa saja faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode dalam video YouTube Nihongo Mantappu?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap fokus pada inti masalah, peneliti membatasi pokok bahasan dalam penelitian ini. Pembatasan ini bertujuan untuk menjaga agar penelitian berjalan dengan terstruktur, terencana, serta memudahkan peneliti dalam pembahasan. Fokus penelitian ini adalah campur kode yang terdapat dalam video YouTube Nihongo

Mantappu berjudul *“Orang Jepang Coba Jajanan Pasar & Kue Tradisional! Ada Insiden | Wasedaboys Vlog”* yang diunggah pada 1 Juli 2023, dengan durasi 22 menit 38 detik dan telah ditonton sebanyak 1.175.606 kali. Video ini menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa utama.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, terciptalah tujuan penelitian untuk menentukan hasil dari penelitian ini, di antaranya:

1. Mendeskripsikan bentuk campur kode yang terdapat dalam video YouTube Nihongo Mantappu.
2. Mendeskripsikan faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode dalam video YouTube Nihongo Mantappu.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan dua manfaat utama, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai kedua manfaat tersebut:

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu sosiolinguistik, khususnya dalam kajian campur kode.

2) Secara Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat memberikan manfaat bagi individu sebagai referensi yang berguna untuk memperluas pengetahuan mengenai teori sosiolinguistik, khususnya dalam hal campur kode dalam interaksi komunikasi. Penelitian ini

diharapkan dapat berguna bagi penelitian selanjutnya, setidaknya mampu dijadikan referensi untuk penelitian yang relevan.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka bertujuan untuk membandingkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan, serta untuk menunjukkan kontribusi atau perbedaan yang ada antara keduanya. Kajian mengenai sosiolinguistik sudah banyak diteliti dan bagian campur kode sendiri juga sudah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya. Penelitian-penelitian tersebut di antaranya:

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Yogyanti (2018) dengan judul *"Penggunaan Campur Kode dan Alih Kode Mahasiswa Sastra Jepang dalam Akun Grup Facebook"* membahas fenomena campur kode dan alih kode yang terjadi dalam komunikasi mahasiswa Sastra Jepang melalui media Facebook. Ragam bahasa yang digunakan dalam penelitian tersebut meliputi bahasa Indonesia informal, bahasa Jepang, dan bahasa Jawa, karena sebagian besar mahasiswa yang tergabung dalam grup tersebut berasal dari Jawa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Terdapat perbedaan teori yang diterapkan dalam jurnal tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan, di mana Yogyanti mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Wijana dan Rohmadi, sementara penelitian ini menggunakan teori Suwito. Selain itu, sumber data yang digunakan juga berbeda, di mana penelitian Yogyanti mengandalkan akun grup Facebook, sementara penelitian ini mengambil data dari video di *channel* YouTube Nihongo Mantappu.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Putra (2020) berjudul *"Alih Kode, Campur Kode, dan Interferensi dalam Vlog Youtube Genki"* memiliki kesamaan dengan

penelitian ini dalam hal sumber data, yaitu video YouTube. Namun, terdapat perbedaan signifikan pada fokus rumusan masalah yang dibahas. Penelitian Putra meneliti tentang wujud alih kode, campur kode, dan interferensi dalam vlog Genki, serta faktor-faktor yang mempengaruhi fenomena tersebut. Sedangkan penelitian ini hanya memfokuskan diri pada bentuk-bentuk campur kode dalam *channel* YouTube Nihongo Mantappu dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh kedua penelitian ini sama, yakni metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Namun, terdapat perbedaan dalam metode analisis data, dimana Putra menerapkan metode padan intralingual dan padan ekstralingual, sementara penelitian ini menggunakan metode agih.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Hariyana dan Arianingsih (2021), yang berjudul *Alih Kode dalam Kanal Youtube Ghib Ojisan*, bertujuan untuk mengungkapkan fungsi alih kode yang muncul dalam video YouTube Ghib Ojisan dengan judul *Another 3 Things You Should not do to Japanese*. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan objek yang berupa kalimat-kalimat yang mengandung unsur alih kode yang diambil dari transkrip video tersebut. Peneliti sebelumnya mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Nurlianiati (2019). Perbedaan utama antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek yang diteliti, di mana penelitian Hariyana dan Arianingsih fokus pada alih kode dalam video Ghib Ojisan, sementara peneliti lebih menitikberatkan pada campur kode dalam video *YouTube Nihongo Mantappu*. Namun, keduanya memiliki kesamaan dalam penggunaan metode deskriptif kualitatif dan membahas fenomena terkait campur kode.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Maulida, Sudjianto, dan Karyati (2021), yang berjudul “*Analisis Alih Kode dan Campur Kode dalam Video Youtube Kenta Yamaguchi*”, membahas fenomena alih kode dan campur kode yang terdapat dalam video YouTube Kenta Yamaguchi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan bentuk-bentuk alih kode dan campur kode serta faktor-faktor yang menyebabkan fenomena tersebut muncul dalam video-video yang dibawa oleh Kenta Yamaguchi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup Simak Bebas Libat Cakap dan studi kepustakaan, yang melibatkan pembacaan referensi-referensi terkait alih kode dan campur kode serta menonton video YouTube Kenta Yamaguchi. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pemilihan sebagian cuplikan video untuk dianalisis. Teori yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari Nababan. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sumber data yang digunakan, di mana peneliti menggunakan video YouTube Nihongo Mantappu dengan judul “Orang Jepang Coba Jajanan Pasar & Kue Tradisional! Ada Insiden | Wasedaboys Vlog”, sedangkan penelitian Maulida, Sudjianto, dan Karyati fokus pada video Kenta Yamaguchi. Namun, keduanya memiliki kesamaan dalam pembahasan mengenai campur kode dan penerapan teknik simak bebas libat cakap dalam pengumpulan data.

Penelitian terakhir yang dilakukan oleh Alfajri, dkk. (2022) berjudul “Campur Kode dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu” fokus pada jenis-jenis campur kode serta faktor yang memengaruhi terjadinya campur kode dalam video di channel YouTube Nihongo Mantappu, khususnya pada video “Selesai Karantina, Mukbang Makanan Supermarket Bawah Tanah”. Penelitian ini menggunakan metode simak

dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah campur kode keluar. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada teori yang digunakan, di mana Alfajri, dkk. menggunakan teori Ulfani, sementara penelitian ini mengadopsi teori Suwito. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menggunakan sumber data dari *channel* YouTube Nihongo Mantappu.

1.7 Metode dan Teknik Penelitian

Metode dapat diartikan sebagai suatu kerangka atau pola yang digunakan untuk melaksanakan suatu tindakan atau menyusun ide secara terstruktur, terarah, dan relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Singkatnya, metode adalah sistem yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan.

Penelitian ini mengaplikasikan tiga jenis metode utama, yaitu teknik untuk mengumpulkan data, metode untuk menganalisis data, dan cara untuk menyajikan hasil dari analisis data.

1) Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber yang relevan sebagai objek penelitian. Teknik yang digunakan adalah metode simak dengan penerapan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC), di mana menurut Sudaryanto (2015: 203), peneliti tidak terlibat langsung dalam percakapan atau diskusi. Peneliti hanya mendengarkan isi percakapan yang terdapat dalam video YouTube Nihongo Mantappu berjudul "*Orang Jepang Coba Jajanan Pasar & Kue Tradisional! Ada Insiden | Wasedaboys Vlog*". Selanjutnya,

percakapan tersebut diubah ke dalam bentuk tulisan dan data tersebut kemudian dikelompokkan sesuai dengan jenis campur kode yang terdapat dalam video.

2) Metode dan Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode agih, yang merupakan salah satu pendekatan analisis data di mana alat penentu analisisnya adalah bagian-bagian dari bahasa itu sendiri (Sudaryanto, 1993:15). Metode agih dibagi oleh Sudaryanto (1993) menjadi dua kategori: teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan dalam analisis ini adalah teknik Bagi Unsur Langsung (BUL), yang berfungsi untuk membagi satuan lingual data menjadi beberapa bagian atau unsur. Kepekaan atau intuisi peneliti sangat diperlukan dalam membagi satuan lingual yang ada dalam sumber data video YouTube Nihongo Mantappu yang berjudul *"Orang Jepang Coba Jajanan Pasar & Kue Tradisional! Ada Insiden | Wasedaboys Vlog"* dan memilih bagian yang mengandung campur kode. Selanjutnya, dalam analisis ini juga digunakan teknik lanjutan berupa teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) yang merupakan bagian dari metode padan. Teknik ini berfungsi untuk menggali lebih dalam faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode dalam video tersebut.

3) Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Dalam penelitian ini, hasil analisis data disajikan menggunakan metode informal. Menurut Sudaryanto (2015:241), metode informal mengacu pada penggunaan kata-kata umum meskipun tetap menggunakan istilah teknis. Metode ini memberikan kemudahan bagi peneliti untuk memaparkan hasil analisis secara rinci dan jelas, agar

pembaca dapat dengan mudah memahami temuan yang ada. Teknik deskriptif diterapkan dalam penelitian metode informal ini, sehingga campur kode yang ditemukan dalam video YouTube "*Orang Jepang Coba Jajanan Pasar & Kue Tradisional! Ada Insiden | Wasedaboys Vlog*" dapat dijelaskan secara detail.

1.8 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian sangat membantu dalam kelancaran proses penelitian. Oleh karena itu, peneliti harus menetapkan susunan penelitian yang jelas dan terstruktur dengan baik. Sistematika yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I mencakup pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II menyajikan kerangka teori, yang berisi tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu dan pembahasan teori-teori yang relevan dengan penelitian mengenai campur kode dalam *channel* YouTube Nihongo Mantappu.

BAB III berisi hasil analisis dan pembahasan yang mendalam tentang campur kode yang terdapat dalam *channel* YouTube Nihongo Mantappu.

BAB IV adalah bagian penutup yang menyajikan kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian terkait campur kode dalam *channel* YouTube Nihongo Mantappu.