

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media komunikasi saat ini tidak hanya terbatas pada komunikasi tatap muka atau tulisan saja, tetapi telah meluas ke berbagai platform digital seperti media sosial dan YouTube. Fenomena ini tidak terlepas dari perubahan pola pikir, gaya hidup, serta tingkat kebutuhan manusia. Saat ini, berbagai kebutuhan manusia, baik sandang, pangan, maupun papan, telah tersedia secara daring, termasuk kebutuhan tambahan seperti media hiburan. Berbagai media sosial seperti Facebook, TikTok, Instagram, dan YouTube menjadi sarana hiburan yang banyak digunakan. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa seluruh aspek kehidupan manusia kini dapat terpenuhi secara online, termasuk komunikasi. Melalui media sosial, manusia dapat berinteraksi dengan sesama dalam bentuk audio-video maupun teks percakapan melalui konten. Kebiasaan ini mendorong munculnya gaya berbahasa baru yang lebih variatif dan dinamis, yang dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang serta kebebasan berpendapat yang dimiliki oleh para pengguna internet (warganet) dalam menggunakan bahasa yang mereka kuasai.

Bahasa yang digunakan oleh warganet di media sosial merupakan alat komunikasi utama yang terus berkembang seiring kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Alisyahbana (dalam Hermaji, 2022:22), yang menyatakan bahwa manusia tidak dapat hidup tanpa bahasa, dan perkembangan bahasa sangat bergantung pada masyarakat, begitu pula sebaliknya masyarakat tidak akan berkembang tanpa bahasa. Di antara berbagai media yang

menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, penulis tertarik untuk mengkaji fenomena kebahasaan yang muncul pada platform YouTube.

YouTube merupakan salah satu media komunikasi digital yang sangat populer dan menyediakan ruang bagi penggunanya untuk berinteraksi serta berbagi informasi melalui video dengan durasi yang lebih panjang dibandingkan platform media sosial lainnya. Konten yang diunggah di YouTube juga sangat beragam, meliputi berbagai kategori seperti video musik, vlog aktivitas harian, film, podcast, serta konten keluarga, sesuai dengan penjelasan Miller (dalam Rohman dan Husna, 2017: 170-180) yang menyatakan bahwa YouTube adalah sebuah komunitas berbagi video yang memungkinkan penggunanya mengunggah dan menonton berbagai jenis video secara online melalui *web browser* apa pun.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan terhadap interaksi sebuah keluarga dalam kanal YouTube Bernama Ueno Family Japan. Keluarga ini merupakan keluarga multibahasa yang secara aktif menggunakan bahasa Indonesia, Jepang, Jawa, Inggris, Arab, dan bahasa lainnya dalam komunikasi sehari-hari di depan kamera. Menariknya, mereka sering mencampurkan atau melakukan alih kode sebanyak dua hingga tiga bahas dalam satu tuturan percakapan. Keunikan lainnya dari Ueno Family adalah, terdapat anak-anak dalam keluarga ini yang masih dalam tahap pemerolehan bahasa tetapi sudah terbiasa melakukan campur kode dan alih kode ketika berkomunikasi sehari-hari.

Keunggulan Ueno Family Japan dibandingkan vlog keluarga serupa terletak pada kemampuan bahasa dan komunikasi yang dimiliki oleh Natsuki dan Ritsuki. Keduanya menunjukkan kemampuan berbahasa yang lebih unggul dibandingkan penutur muda dalam konten vlog sejenis, misalnya Milion Miles Channel dan Adisty Anggraini. Selain itu, durasi video Ueno Family Japan yang lebih panjang

memungkinkan data yang dapat dikumpulkan juga lebih banyak terkait fenomena campur kode dan alih kode dibandingkan dengan dua konten kreator lainnya. Hal ini menjadi pertimbangan sekaligus pembeda dalam penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

Tema konten yang kerap dibagikan oleh Ueno Familu ialah tema jalan-jalan bersama keluarga, memasak bersama Natsuki dan Ritsuki, bermain bersama, vlog sesuai tren terbaru, serta kolaborasi dengan konten kreator dari Jepang maupun Indonesia. Penelitian ini berfokus pada tema kolaborasi karena dalam interaksinya, Ueno Family Japan berhadapan langsung dengan lawan tutur yang memiliki latar belakang, daerah asal, dan konteks komunikasi yang berbeda-beda. Keberagaman tersebut memungkinkan terjadinya fenomena campur kode dan alih kode sebagai strategi untuk memastikan komunikasi dapat terjalin lebih efektif dan mudah dipahami.

Menurut Ohoiwutun (2002, 69), campur kode ialah ketika seseorang menggunakan unsur-unsur dari bahasa lain (kata, frasa, klausa) dalam satu tuturan yang sama dengan bahasa utama. Lebih lanjut, variasi bahasa berupa alih kode merupakan peralihan penggunaan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain dalam satu proses komunikasi. Alih kode dapat terjadi ketika penutur dan lawan tutur memiliki latar belakang bahasa yang berbeda. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Appel (dalam Hermaji, 2022:88) bahwa alih kode merupakan gejala peralihan penggunaan bahasa yang dapat disebabkan oleh perubahan situasi. Oleh sebab itu, penutur akan melakukan peralihan bahasa agar pesan yang hendak disampaikan dapat dipahami oleh lawan tutur ataupun pihak lain yang terlibat dalam proses komunikasi.

Campur kode dan alih kode merupakan salah satu bidang kajian dalam ranah sosiolinguistik. Hal ini dapat dipahami melalui pendapat Bram & Dickey (dalam

Ohoiwutun, 2002:9) bahwa sosiolinguistik merupakan salah satu disiplin ilmu yang khusus mengkaji bagaimana fungsi, pengaruh, dan kegunaan bahasa di tengah masyarakat. Maksudnya ialah sosiolinguistik berupaya menjelaskan kemampuan manusia menggunakan aturan-aturan berbahasa secara tepat dalam situasi-situasi yang bervariasi. Maka, disimpulkan bahwa peristiwa campur kode dan alih kode akan selalu ditemui ditengah masyarakat bahasa. Hal tersebut disebabkan, ketika manusia hidup bermasyarakat manusia tidak lagi sebagai individu tunggal, tetapi menjadi salah satu bagian dari masyarakat sosial. Dimana, dalam sebuah proses komunikasi manusia kerap beradaptasi dengan cara menyesuaikan bahasa dengan lawan tutur guna terjalannya komunikasi yang baik, lancar, serta dapat dimengerti.

Penelitian mengenai campur kode dan alih kode sangat penting dilakukan pada era digital saat ini, terutama dalam media komunikasi digital seperti YouTube. Fenomena ini dapat menggambarkan bagaimana individu dapat beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi. Selain itu, fenomena ini dapat memperlihatkan bahwa pelaku fenomena bahasa seperti campur kode dan alih kode bisa siapapun tanpa terbatasi usia dan media komunikasi, contohnya Natsuki dan Ritsuki. Melalui penelitian ini, akan tergambar bagaimana manusia dapat memengaruhi atau terpengaruh oleh perkembangan bahasa. Memahami campur kode dan alih kode dalam media komunikasi digital juga dapat menjadi sarana baru untuk mulai memperhatikan fenomena kebahasaan yang terjadi di tengah masyarakat, sehingga dapat menjadi subjek penelitian bagi para peneliti selanjutnya. Oleh sebab itu, penelitian ini sangat diperlukan guna memahami pola komunikasi masyarakat modern serta pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa Indonesia, khususnya dalam media komunikasi digital.

Berdasarkan hal tersebut, ditetapkan bahwa urgensi utama penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu dalam konteks campur kode dan alih kode. Dalam konteks campur kode urgensi penelitian ini terletak pada efisiensi komunikasi antara penutur dan lawan tutur dalam mengungkapkan gagasan atau konsep yang sulit disampaikan dengan satu bahasa saja. Selain itu, campur kode juga berperan dalam mengembangkan kemampuan bilingual dan multilingual, dan memungkinkan penggunaan bahasa yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini sekaligus meningkatkan kesadaran linguistik serta pemahaman terhadap kemampuan dan penguasaan bahasa dalam komunikasi. Sementara itu, dalam konteks alih kode, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan penutur dalam beradaptasi dengan situasi komunikasi yang berbeda, seperti berbicara dengan mitra tutur yang menggunakan bahasa berbeda. Alih kode juga membantu penutur untuk mengekspresikan emosi atau perasaan yang sulit disampaikan dalam satu bahasa saja, sehingga komunikasi menjadi lebih lancar, efektif, dan sesuai dengan konteks pembicaraan.

Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan beberapa data penelitian mengenai campur kode dan alih kode, sebagai berikut.

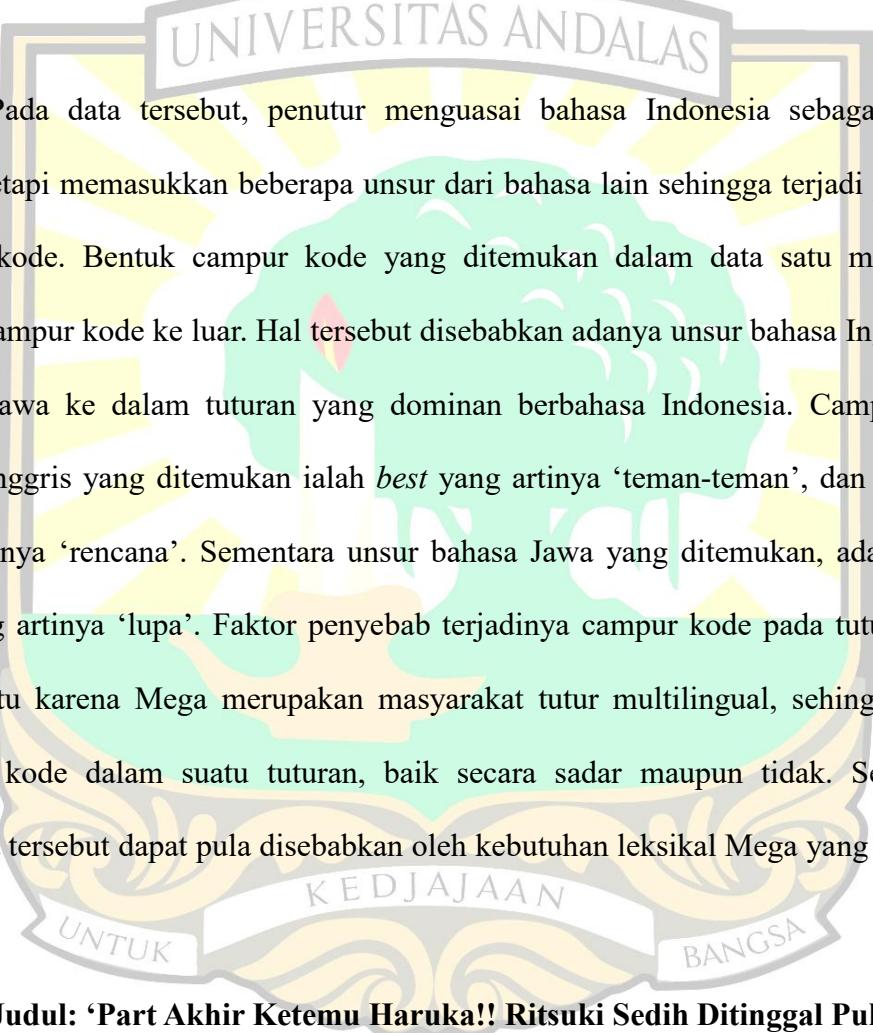
Data 1. Judul: ‘Part Akhir Ketemu Haruka!! Ritsuki Sedih Ditinggal Pulang’

Haruka : Sepeda Ritsuki mana?
‘Sepeda Ritsuki dimana?’

Ritsuki : Nggak ada
‘Tidak ada’.

Mega : Ha ha ha. Wah, Haruka mengingatkan lagi loh **best**, sepedaku. Tadinya aku tuh **planning-nya** mau naik sepeda, Haruka sama om-nya biar naik Taksi. Loh, aku malah ikut ha ha ha. Kan **dun-dun** aku-nya.
‘Tadi Haruka mengingatkanku tentang sepedaku teman-teman. Sebab, tadi rencananya aku naik sepeda, Haruka sama temannya naik Taksi. Tapi aku malah ikut naik taksi, aku lupa’.

Data di atas merupakan data yang diambil dari kanal YouTube Ueno Family Japan dengan jenis konten Vlog Family yang diunggah pada 18 Oktober 2024. Dari data satu disimpulkan bahwa, penutur merupakan Erna Megawati (penutur dewasa) dan Ritsuki (penutur cilik) dengan lawan tutur ialah Haruka. Tuturan tersebut membahas mengenai sepeda Mega yang ketinggalan di Stasiun Kereta Api, sebab Mega ikut pulang bersama Haruka, Ritsuki, dan teman Haruka dengan menggunakan Taksi.



Pada data tersebut, penutur menguasai bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, tetapi memasukkan beberapa unsur dari bahasa lain sehingga terjadi peristiwa campur kode. Bentuk campur kode yang ditemukan dalam data satu merupakan bentuk campur kode ke luar. Hal tersebut disebabkan adanya unsur bahasa Inggris dan bahasa Jawa ke dalam tuturan yang dominan berbahasa Indonesia. Campur kode bahasa Inggris yang ditemukan ialah *best* yang artinya ‘teman-teman’, dan *planning* yang artinya ‘rencana’. Sementara unsur bahasa Jawa yang ditemukan, adalah *dundun* yang artinya ‘lupa’. Faktor penyebab terjadinya campur kode pada tuturan data satu, yaitu karena Mega merupakan masyarakat tutur multilingual, sehingga kerap berganti kode dalam suatu tuturan, baik secara sadar maupun tidak. Selain itu, peristiwa tersebut dapat pula disebabkan oleh kebutuhan leksikal Mega yang mungkin terbatas.

Data 2. Judul: ‘Part Akhir Ketemu Haruka!! Ritsuki Sedih Ditinggal Pulang’

Haruka : Ketemu siapa nih?

‘Bertemu sama siapa ini?’

Natsuki : Haruka **Chan!**

‘Bertemu kak Haruka’

Haruka : Eh, ada oleh-oleh loh dari aku!

‘Aku punya oleh-oleh!’

Mega : Mau gak?

‘Apakah kamu mau oleh-oleh?’

Natsuki : **Oleh-oleh tu apa?**

‘Apa itu oleh-oleh?’
Haruka : **Omiyage**
‘Oleh-oleh itu *omiyage*’
Natsuki : Makanan apa mainan?
‘Oleh-olehnya makanan atau mainan, Kak?’
Haruka : Makanan sama mainan
‘Ada makanan dan mainan juga’
Natsuki : Yeee, **double** loh!
‘Asik, oleh-olehnya banyak’
Mega : Bilang apa?
‘Apa yang harus kamu katakan?’
Natsuki : Makasih!
‘Terima kasih’
Haruka : Iya. Yuk, kita balik.
‘Iya, sama-sama. Ayo, kita pulang’.

(PAKH: 14.16-14.35), 2024

Data di atas merupakan data yang dimambil dari sebuah video vlog pada kanal YouTube Ueno Family Japan dengan jenis konten Vlog Family yang diunggah pada 18 Oktober 2024. Dari data dua disimpulkan bahwa, penutur merupakan Erna Megawati (penutur dewasa) dan Natsuki (penutur cilik) dengan lawan tutur adalah Haruka. Tuturan tersebut membahas mengenai Haruka yang membawakan oleh-oleh berupa makanan dan mainan untuk Natsuki, kemudian Natsuki mengucapkan terima kasih kepada Haruka sebagai bentuk sopan-santun karena telah diberi sesuatu.

Pada data tersebut, penutur memakai bahasa Indonesia, tetapi menyisipkan beberapa unsur bahkan beralih kode dalam satu tuturan yang sama. Bentuk campur kode yang terdapat dalam data dua ialah bentuk campur kode campuran. Hal tersebut disebabkan adanya sisipan dari bahasa Jepang dan bahasa Gaul ke dalam tuturan yang berbahasa Indonesia. Sisipan dalam bahasa Jepang yang ditemukan dalam data dua, yaitu *Chan* yang merupakan ‘sapaan akrab untuk kenalan berjenis kelamin perempuan di negara Jepang’, dan *Omiyage* yang artinya ‘oleh-oleh’. Sementara sisipan bahasa Gaul yang ditemukan dalam data dua, yaitu *Nggak*, *Loh*, dan *Makasih* yang biasanya digunakan dalam tuturan bersifat *informal* (santai dan akrab) untuk membangun

komunikasi yang hangat dan seru. Faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode dan alih kode dari tuturan data dua, yakni lawan tutur.

Haruka yang merupakan mitra tutur dari Mega dan Natsuki pada data dua, merupakan warga negara berkebangsaan Jepang, tetapi telah lama tinggal dan menetap di Indonesia sebagai *Public Figure* yang sering tampil di layar kaca dengan menggunakan bahasa Gaul. Oleh sebab itu, dalam bertutur kata Haruka sebagai mitra tutur kerap memasukkan unsur bahasa Jepang dan bahasa Gaul ketika berkomunikasi. Selain itu, penutur cilik yakni Natsuki juga menguasai bahasa Jepang sebagai bahasa Ibu. Selain itu, pada data dua juga terdapat fenomena alih kode. Alih kode yang terdapat pada data dua, yaitu mitra tutur yang semula aktif menggunakan bahasa Indonesia beralih menggunakan bahasa Jepang dalam tuturannya. Faktor penyebab terjadinya alih kode pada data dua, karena Natsuki (penutur cilik) belum memahami kata oleh-oleh dalam bahasa Indonesia, sehingga mitra tutur beralih kode dengan menggunakan unsur kata dalam bahasa Jepang agar Natsuki memahami tuturannya.

Berdasarkan paparan data di atas, terlihat bahwa terdapat fenomena campur kode dan alih kode dalam konten Ueno Family Japan. Selain itu, Natsuki dan Ritsuki merupakan daya tarik utama dari penelitian ini yakni mengenai kemampuan dan penguasaan bahasa mereka di usia yang sangat dini. Faktor-faktor iniah yang menyebabkan penulis tertarik untuk meneliti fenomena kebahasaan lebih dalam mengenai campur kode dan alih kode pada proses komunikasi Ueno Family Japan dengan setiap mitra tuturnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apa saja bentuk campur kode dan alih kode yang terdapat pada kanal YouTube Ueno Family Japan?
2. Faktor-Faktor apa saja yang memengaruhi terjadinya peristiwa campur kode dan alih kode pada konten YouTube Ueno Family Japan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang akan dibahas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bentuk campur kode dan alih kode pada kanal YouTube Ueno Family Japan.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor apa saja yang memengaruhi terjadinya peristiwa campur kode dan alih kode pada kanal YouTube Ueno Family Japan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis. Manfaat secara teoretis merupakan manfaat yang berkaitan dengan perkembangan suatu bidang ilmu. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai perkembangan suatu bidang ilmu, khususnya dalam bidang ilmu sosiolinguistik terkait peristiwa campur kode dan alih kode.

Secara praktis, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan menambah pengetahuan penulis maupun pembaca mengenai fenomena campur kode dan alih kode pada konten-konten Ueno Family Japan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai penyebab terjadinya peristiwa campur kode dan alih kode di kalangan masyarakat multilingual. Penilitian ini juga diharapkan menjadi acuan ataupun perbandingan bagi peneliti selanjutnya. Utamanya bagi peneliti yang tertarik untuk mengembangkan dan memperluas kajian penelitian

sosiolinguistik akan fenomena-fenomena unik berbahasa yang terjadi di tengah masyarakat luas, baik secara langsung maupun melalui media sosial khususnya pada konten-konten media sosial YouTube.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai campur kode ataupun alih kode sebelumnya sudah banyak dilakukan. Tetapi, penelitian mengenai campur kode atau alih kode terhadap konten-konten Ueno Family Japan belum banyak ditemukan. Berikut ini merupakan tinjauan kepustakaan yang menyinggung mengenai campur kode dan alih kode dengan tempat atau sumber data yang berbeda oleh para peneliti sebelumnya, di antaranya:

1. Jannah (2024), menulis skripsi yang berjudul “Campur Kode dan Alih Kode dalam Konten *YouTube* Fiki Naki: Tinjauan Sosiolinguistik“, Universitas Andalas. Dalam skripsi ini, disimpulkan bahwa terdapat empat macam unsur-unsur campur kode dan Jannah membahas mengenai unsur-unsur campur kode yang terbagi menjadi penyisipan unsur yang berwujud kata, frasa, perulangan kata, dan klausa. Kemudian terdapat pembahasan mengenai sifat alih kode, yakni dalam wujud alih kode ekstern. Alih kode ekstern merupakan peralihan bahasa yang terjadi antara bahasa asli penutur dengan bahasa asing, misalnya data yang ditemukan oleh Jannah adalah alih kode antara bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris.
2. Maulana (2023), menulis skripsi yang berjudul “Interferensi Fonologi dan Campur Kode pada Nama-Nama Daerah di Kabupaten Pasaman Barat: Tinjauan Sosiolinguistik”, Universitas Andalas. Dalam skripsi tersebut, disimpulkan bahwa

interferensi fonologi yang ditemukan pada nama-nama daerah di Kabupaten Pasaman Barat terdapat tiga macam, yakni penambahan fonem konsonan, perubahan fonem konsonan, dan penghilangan fonem vokal. Kemudian, ditemukan faktor penyebab terjadinya interferensi fonologi bahasa Minangkabau terhadap bahasa Indonesia pada nama-nama daerah di Kabupaten Pasaman Barat yakni karena kedwibahasaan perserta tutur, tidak cukupnya kosakata bahasa penerima, dan kebutuhan akan sinonim. Dalam penelitian ini, juga ditemukan bentuk campur kode yakni campur kode antara bahasa Minangkabau dan bahasa Indonesia, begitupun sebaliknya. Adapun hal yang menyebabkan campur kode terjadi ialah *Ends* (tujuan pertuturan), *Act Sequence* (bentuk ujaran), dan *Instrumentalities* (jalur bahasa yang digunakan).

3. Lestari (2023), menulis skripsi yang berjudul “Alih Kode pada Interaksi Penjual dan Pembeli di Pasar Tradisional Simpang Tiga Kecamatan Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat: Tinjauan Sosiolinguistik”, Universitas Andalas. Dalam skripsi ini, disimpulkan bahwa terdapat sembilan peristiwa alih kode yang ditemukan ketika terjadinya interaksi antara penjual dan pembeli di pasar Tradisional SImpang Tiga, misalnya saja (1) alih kode dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia, (2) alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, (3) alih kode dari bahasa Minang ke bahasa Indonesia, (4) alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang, (5) alih kode dari bahasa Mandailing ke bahasa Indonesia, (6) alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Mandailing, (7) alih kode dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jawa dan bahasa Jawa ke dalam bahasa Minang, (8) alih kode dari bahasa Jawa ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Minang, dan (9) alih kode dari bahasa

Indonesia ke dalam bahasa Minang dan dari bahasa Minang ke dalam bahasa Jawa.

4. Febrina (2023), menulis skripsi yang berjudul “Kedwibahasaan Masyarakat Duo Koto di Kenagarian Aia Manggih Selatan, Pasaman: Kajian Sosiolinguistik”, Universitas Andalas. Dalam Skripsi tersebut, Febrina menemukan bahwasanya masyarakat Duo Koto di Kenagarian Aia Manggih Selatan, Pasaman, terbukti dapat menggunakan dua bahasa dalam komunikasi sehari-hari di wilayah Pasaman terkhusus di Kenagarian Aia Manggih Selatan karena masyarakatnya selalu menggunakan bahasa Minangkabau dan bahasa Mandailing sekaligus ketika berkomunikasi. Kemudian ditemukan pula 3 jenis kedwibahasaan, yaitu: (a) kedwibahasaan koordinatif, (b) kedwibahasaan subordinatif (sejajar), dan (c) kedwibahasaan majemuk dalam percakapan nonformal masyarakatnya. Hal tersebut ditandai dengan sebuah perbedaan, dimana biasanya penguasaan salah satu dari bahasa yang digunakan nampak lebih baik dari segi penempatan maupun penggunaannya dibandingkan bahasa lainnya.
5. Hafifah (2023), menulis skripsi yang berjudul “Alih Kode Dalam Interaksi Jual Beli di Pasar Tradisional Panti: Tinjauan Sosiolinguistik”, Universitas Andalas. Dalam skripsi ini disimpulkan bahwa hanya ditemukan satu bentuk alih kode, yakni alih kode internal. Terdapat sembilan bentuk alih kode internal yang ditemukan oleh Hafifah, diantaranya (1) alih kode dari bahasa Minangkabau ke bahasa Indonesia, (2) alih kode dari bahasa Minangkabau ke bahasa Mandailing, (3) alih kode dari bahasa Tapanuli ke bahasa Minangkabau, (4) alih kode dari bahasa Minangkabau ke bahasa Tapanuli, (5) alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minangkabau, (6) alih kode dari bahasa Tapanuli ke bahasa Indonesia, (7) alih kode dari bahasa Minangkabau ke bahasa Indonesia dan dari bahasa

Indonesia ke bahasa Tapanuli, (8) alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minangkabau dan dari bahasa Minangkabau ke bahasa Tapanuli, dan (9) alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa. Selain itu, Hafifah juga menemukan faktor penyebab terjadinya peristiwa alih kode dalam interaksi jual beli di pasar tradisional Panti, yaitu: (1) siapa yang berbicara, (2) dengan bahasa apa, (3) kepada siapa, (4) kapan, dan (5) dengan tujuan apa.

6. Yenti (2023), menulis skripsi yang berjudul “Campur Kode Dalam Kanal YouTube OPRA *Entertainment*: Kajian Sosiolinguistik”, Universitas Andalas. Dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa terdapat tiga bentuk campur kode yang ditemukan dalam kanal YouTube OPRA *Entertainment* yakni campur kode ke dalam, campur kode ke luar, dan campur kode campuran. Campur kode ke dalam yang ditemukan pada kanal YouTube OPRA *Entertainment* ialah sebanyak 7 bentuk, di antaranya, yaitu campur kode antar bahasa Indonesia dan bahasa Sunda dan campur kode antara bahasa Indonesia dan bahasa Gaul. Sementara campur kode ke luar yang ditemukan sebanyak 8 bentuk, di antaranya, yaitu campur kode bahasa Indonesia, bahasa Arab dan bahasa Inggris dan campur kode antara bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Kemudian, campur kode campuran ditemukan sebanyak 3 bentuk, di antaranya, yaitu campur kode antara bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Gaul dan campur kode antara bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Betawi.
7. Irawati, Ayu dan Irwansyah (2020) dalam jurnal MAFSAU: Jurnal Penelitian Mahasiswa Sastra Indonesia Universitas Pamulang, Vol. 1 No 1 (2020) Hal: 79-96 menulis artikel jurnal yang berjudul “Campur Kode dalam Kegiatan Presentasi Mahasiswa Sastra Indonesia Universitas Pamulang”. Pada jurnal ini dapat disimpulkan bahwa; 1) campur kode dalam kegiatan presentasi mahasiswa sastra

Indonesia Universitas Pamulang berwujud penyisipan unsur-unsur berbentuk kata sebanyak dua puluh data, penyisipan unsur-unsur baster sebanyak dua data, dan penyisipan unsur-unsur berbentuk perulangan kata sebanyak satu data. 2) Dari keseluruhan data yang ditemukan sebanyak lima data diantaranya dilatarbelakangi oleh faktor kebahasaan, yaitu pada data sebelas, dua belas, empat belas, lima belas, dan enam belas dengan empat data diantaranya bersumber dari bahasa Indonesia dan bahasa daerah, sedangkan satu data bersumber dari bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Adapun campur kode yang dilatarbelakangi oleh sikap penutur ditemukan sebanyak delapan belas data dari keseluruhan data bersumber dari bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Hanya pada data sembilan, tiga belas, empat belas, dan 21 campur kode bersumber dari bahasa Indonesia dan bahasa daerah.

8. Asmiati (2019), menulis skripsi yang berjudul “Alih Kode dan Campur Kode Pada Masyarakat Bilingualisme Di Desa Bonea Timur Kabupaten Kepulauan Selayar: Kajian Sosiolinguistik”, Universitas Muhammadiyah Makasar. Pada skripsi ini, disimpulkan bahwa terdapat tiga macam wujud alih kode yang ditemukan pada interaksi masyarakat Bilingualisme yang ada di desa Bonea Timur Kabupaten Selayar yaitu: (1) alih kode dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia, (2) alih kode dari bahasa Makasar ke bahasa Indonesia, dan (3) alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Selayar. Wujud campur kode tersebut dapat dibedakan menjadi lima macam, yaitu (1) campur kode berwujud penyisipan kata, (2) campur kode berwujud penyisipan kata dasar, (3) campur kode berwujud penyisipan kata jadian, (4) campur kode berwujud penyisipan reduplikasi, dan (5) campur kode berwujud penyisipan frasa. Selain itu, dibahas pula mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya alih kode pada masyarakat

Bilingualisme di desa Bornea Kabupaten Kepulauan Selayar yaitu disebabkan oleh (1) hadirnya orang ketiga, dan (2) peralihan pokok pembicaraan. Kemudian mengenai fungsi atau tujuan dilakukannya alih kode adalah agar komunikasi lebih persuasi, mengajak dengan menyeluruh, serta lebih komunikatif . Sementara itu, faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode pada interaksi masyarakat Bilingualisme di desa Bornea Timur Kabupaten Kepulauan Selayar yaitu identifikasi peranan, dan keinginan untuk menjelaskan dan menafsirkan. Sedangkan fungsi dan tujuan mengenai terjadinya campur kode adalah agar komunikasi lebih persuasif, dan lebih argumentatif.

9. Valentine, dkk. (2018) dalam jurnal *Prosiding SENDI_U* 2018; 978-979-3649-99-3 menulis artikel jurnal yang berjudul “Alih Kode dan Campur Kode dalam Akun Instagram Selebriti Indonesia”. Dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa bentuk alih kode yang paling umum digunakan dalam penulisan *caption* yang ditulis oleh Maudy Ayunda dan Gita Gutawa adalah *inter-sentential switching*. Hal tersebut disebabkan, *caption* yang terdapat pada jenis alih kode tersebut lebih banyak jika dibandingkan dengan jenis alih kode lainnya, yaitu sebanyak 19 *caption*. Sedangkan untuk Campur kode yang paling sering muncul dalam data analisis adalah bentuk campur kode *insertion* dengan total 19 *caption*. Selanjutnya, faktor yang menyebabkan mereka melakukan campur kode dalam penulisan *caption* yaitu disebabkan oleh latar belakang kebahasaan (*linguistic type*).
10. Bintang Ramadhan Trilipita (2015) dalam Ejurnal.unesa.ac.id menulis artikel jurnal dengan judul “Alih Kode dan Campur Kode pada Media Sosial *Facebook* Grup Wuhan”. Pada jurnal ini, disimpulkan bahwa terdapat dua wujud dan satu macam alih kode pada grup tersebut. Wujud dan macam alih kode secara keseluruhan muncul dalam media sosial *facebook* grup Wuhan adalah alih kode

intern, ekstern, dan alih kode sementara. Selain itu, terdapat lima wujud campur kode pada media sosial *facebook* grup Wuhan. Faktor penyebab terjadinya alih kode pada media sosial *facebook* grup Wuhan ada tiga, yaitu pembicara dan pribadi pembicara, lawan bicara, dan berubahnya topik. Sementara, faktor penyebab terjadinya campur kode pada media sosial *facebook* grup Wuhan ada enam, yaitu membicarakan mengenai topik, meniru pembicaraan orang lain, mempertegas sesuatu, perulangan untuk mengklarifikasi, dan kebutuhan leksikal. Adapun tujuan dilakukannya alih kode ialah mengakrabkan suasana, menghormati lawan bicara, meyakinkan topik pembicaraan, membangkitkan rasa humor, dan sekadar untuk bergaya dan bergengsi. Sementara tujuan dilakukannya campur kode yaitu untuk menanyakan sesuatu, menegaskan pembicaraan, mengungkapkan perasaan, menawarkan sesuatu, dan permintaan.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya ialah sama-sama membahas mengenai campur kode dan alih kode, namun menggunakan objek material dan sumber data yang berbeda. Misalnya, pada penelitian-penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya lebih memilih objek material dari penelitian lapangan, yaitu mengupas fenomena alih kode dan campur kode dari suatu golongan masyarakat daerah tertentu atau dari *platform* media sosial seperti Facebook, Instagram dan YouTube. Meskipun penelitian ini juga akan menggunakan YouTube sebagai objek material, namun sumber data yang digunakan tentu saja berbeda. Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dapat dibandingkan dengan penelitian skripsi yang ditulis oleh Fitria Jannah (2024) dengan judul “Campur Kode dan Alih Kode dalam Konten Ome TV pada Kanal YouTube Fiki

Naki: Kajian Sosiolinguistik. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada objek penelitian yakninya menggunakan akun atau konten YouTube. Sementara perbedaan kedua penelitian ini terletak pada sumber data penelitiannya, Jika Jannah menggunakan akun YouTube Fiki Naki, penelitian ini menggunakan *channel* YouTube bernama Ueno Family Japan sebagai sumber data penelitian. Selain itu, penelitian Fitria Jannah pada kanal YouTube Fiki Naki berfokus pada bahasa Indonesia, Inggris, Rusia, Turki, Mandarin, dan Spanyol, sedangkan penelitian ini akan dilakukan pada kanal YouTube Ueno Family Japan dan lebih berfokus pada bahasa Indonesia, Inggris, Jepang, bahasa Betawi, bahasa Gaul, dan bahasa Jawa khususnya Tulungagung.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Sudaryanto (2015: 9) mengemukakan bahwa metode merupakan cara yang harus dilakukan, sementara teknik ialah cara mengolah atau melaksanakan metode. Penelitian mengenai campur kode dan alih kode dalam konten YouTube Ueno Family Japan akan dikupas menggunakan metode dan teknik yang dipaparkan oleh Sudaryanto, yang terbagi menjadi tiga metode dan teknik yaitu, 1) metode dan teknik penyediaan data, 2) metode dan teknik penganalisisan data, dan 3) metode dan teknik penyajian hasil analisis data.

1.6.1 Metode dan Teknik Penyediaan Data

Penggunaan metode dan teknik penyediaan data merupakan tahap pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber yang ada untuk kemudian akan dijadikan sebagai objek penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Sudaryanto (1993: 134) berpendapat bahwa Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) merupakan suatu teknik penyediaan data, yang mana peneliti hanya

sebagai pemerhati yang penuh minat, tekun mendengarkan dan tidak terlibat secara langsung dalam dialog, konversasi, ataupun imbal-wicara.

Data yang berasal dari konten YouTube Ueno Family Japan diperoleh dengan tahapan sebagai berikut. Pertama, penulis mencari data dari keseluruhan konten yang diunggah Ueno Family Japan pada kanal YouTube. Kedua, peneliti akan mengunduh konten yang bertema ‘kolaborasi dengan konten kreator lain’. Ketiga, peneliti akan memilih dari keseluruhan video yang telah di unduh guna menentukan sampel penelitian. Setelah itu, peneliti akan menonton dan mendengarkan satu-persatu konten yang telah dipilih untuk kemudian peneliti catat menit waktu ke berapa yang dianggap terdapat fenomena campur kode dan alih kode pada setiap konten tersebut. Tahap selanjutnya, penulis akan membuat transkip berupa data ketikan percakapan yang mengandung campur kode dan alih kode. Kemudian, penulis akan melakukan penelitian pada data transkip percakapan yang ada, apakah data tersebut sesuai dengan fenomena campur kode dan alih kode.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan metode padan sebagai teknik pengolah pada tahap analisis data. Menurut Sudaryanto (1993: 13-15) metode padan ialah metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan. Metode padan yang digunakan ialah metode padan translasional dan metode padan referensial. Metode padan translasional digunakan untuk mentranslasionalkan data campur kode dan alih kode yang terdapat dalam konten YouTube Ueno Family Japan menjadi bahasa Indonesia yang baik dan benar dan merujuk kepada bahasa asalnya. Metode padan referensial digunakan untuk mengelompokkan campur kode, dan alih kode yang

terdapat dalam konten YouTube Ueno Family Japan. Metode padan referensial merupakan metode padan yang alat penentunya ialah kenyataan yang ditunjuk oleh objek yakninya bahasa atau disebut sebagai referen bahasa.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Metode dan teknik penyajian hasil analisis data memiliki dua metode penyajian, yakni metode penyajian formal dan metode penyajian informal. Sudaryanto (1993: 144-157) mengemukakan bahwa metode penyajian formal merupakan perumusan dengan menggunakan tanda dan lambang-lambang. Sementara yang dimaksud dengan metode penyajian informal merupakan perumusan dengan menggunakan kata-kata biasa walaupun dengan terminologi yang bersifat teknis. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penyajian informal. Penyajian data secara informal yang digunakan adalah untuk memungkinkan penulis dapat menyajikan hasil analisis data secara detail dan terperinci sehingga pembaca dapat memahami dengan baik hasil analisis data yang disajikan. Dalam penulisan metode informal ini, penulis menggunakan teknik deskriptif, sehingga data campur kode dan alih kode dapat dipaparkan secara rinci dan lebih detail.

1.7 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini ialah keseluruhan campur kode dan alih kode yang terdapat pada video dalam akun YouTube Ueno Family Japan. Adapun semua tuturan campur kode dan alih kode tersebut terdapat pada 60 video dengan tema Kolaborasi bersama konten kreator lain atau bintang tamu random. 60 video dengan tema tersebut penulis putuskan sebagai populasi, sebab dibanding 4 tema lainnya peristiwa campur kode dan alih kode lebih banyak dan signifikan terjadi pada tema jenis ini.

Sampelnya adalah tuturan pada video dalam kanal YouTube Ueno Family Japan yang menggunakan campur kode dan alih kode. Terdapat 34 video dalam konten Ueno Family yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian ini ditentukan berdasarkan pertimbangan bahwa jika terdapat 3 video dengan mitra tutur yang sama maka akan diambil satu atau dua video saja sebagai sampel, kemudian pertimbangan akan keaktifan Natsuki dan Ritsuki dalam proses komunikasi bersama mitra tutur. Pentingnya pertimbangan interaksi antara Natsuki dan Ritsuki dengan bintang tamu, dikarenakan hal inilah yang menjadi salah satu daya tarik atau pembeda penelitian penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada penutur maupun mitra tutur dewasa.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab. Bab I merupakan Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode dan teknik penelitian, populasi dan sampel, serta sistematika penulisan. Bab II merupakan Landasan Teori yang digunakan untuk menganalisis data dalam memperkuat penelitian mengenai campur kode dan alih serta faktor-faktor penyebabnya. Bab III menjelaskan mengenai hasil analisis data campur kode dan alih kode dalam video konten Ueno Family Japan bersama orang lain atau mitra tutur serta faktor-faktor penyebabnya. Bab IV merupakan Penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran.

