

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui bahasa merupakan suatu alat untuk berkomunikasi yang digunakan individu dengan individu lainya, supaya dapat bertukar pikiran satu sama lain. Menurut Kridalaksana (1985:12) berpendapat bahwa bahasa adalah sistem bunyi yang memiliki makna dan dipergunakan untuk berkomunikasi antar sesama kelompok manusia. Dalam ilmu bahasa ada beberapa kajian yaitu bidang, fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik, untuk penelitian ini penulis mengambil kajian sosiolinguistik atau dalam bahasa Jepang disebut ”社会言語学”, *shakaigengogaku*. Sosiolinguistik gabungan dari bidang ilmu Sosiologi dan Linguistik. Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari tentang masyarakat, sedangkan linguistik adalah ilmu yang mempelajari bahasa. Dua bidang ilmu tersebut menghasilkan ilmu sosiolinguistik, yang merupakan ilmu untuk mempelajari bahasa yang digunakan dalam masyarakat.

Berkaitan dengan sosiolinguistik, bahasa tidak dapat dilihat dan didekati secara nyata, sama seperti linguistik pada umumnya, namun itu lebih dilihat sebagai alat komunikasi yang di gunakan oleh masyarakat. Terdapat berbagai macam pengertian sosiolinguistik seperti dalam Kridalaksana (2008:225) adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari antara perilaku bahasa dan perilaku sosial. Selanjutnya pengartian dari sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari yaitu sosiologi dan linguis. Sosiologi adalah kajian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku sosial masyarakat antara kelompok dan individu.

sedangkan linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa, sebagai objek kajiannya, jadi sociolinguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa di dalam kehidupan masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan Sociolinguistik adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan bahasa dalam pemakaiannya dalam masyarakat. Masyarakat pada zaman modern ini tidak hanya menguasai satu bahasa, minimal dua bahasa: bahasa ibu dan bahasa nasional, bahkan ada yang tiga bahasa. Masyarakat seperti itu disebut bilingualisme. Secara sociolinguistik secara umum, bilingualisme diartikan sebagai penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam percakapannya dengan orang lain secara bergantian (Mackey 1962:12, Fishman 1975:73).

Dalam kedwibahasaan (bilingualisme), akan sering terjadi peristiwa orang mengganti bahasa atau ragam bahasa. Hal ini tergantung pada situasi atau kebutuhan bahasa yang digunakan (Nababan, 1984:31). Dalam situasi yang dapat disengaja atau tidak, orang yang memiliki kemampuan dua bahasa atau lebih, akan mempergunakan kemampuannya tersebut pada saat berbicara dengan orang lain. Hal ini dapat menimbulkan terjadinya peristiwa alih kode maupun campur kode.

Alih kode ini adalah peristiwa bahasa pada saat seseorang beralih dari satu ragam bahasa ke ragam bahasa yang lain, misalnya peralihan bahasa (Nababan, 1984:31). Contoh peristiwa alih kode contohnya, orang Padang yang pergi berkerja ke Jakarta, Saat di Jakarta atau di tempat kerja dia akan menggunakan bahasa Indonesia. Tapi setelah beberapa waktu orang tersebut bertemu partner kerja sesama orang Padang maka akan beralih ke bahasa Padang. Jika ada orang ketiga yang

berasal dari Jawa, pasti akan terjadi alih kode ke bahasa Indonesia. Jadi, saat mereka berkomunikasi akan terjadinya kesepahaman.

Campur kode adalah peristiwa bahasa dimana pada saat seorang penutur mencampurkan dua bahasa atau variasi bahasa dalam keadaan santai (Nababan, 1984:32). Contoh peristiwa campur kode adalah misalnya, ada seorang siswa Inggris yang sedang mengikuti sekolah di Jepang, pada saat siswa ini sedang berdiskusi dengan teman sekolahnya (orang Jepang) karna keterbatasan bahasa seringkali dia mencampurkan bahasa Inggris dan bahasa Jepang.

Pada zaman sekarang Jepang adalah salah satu negara yang tidak dapat lepas dari pengaruh budaya luar. Pada saat sekarang ini, pemerintah Jepang begitu terbuka kepada dunia luar. Pada kesempatan inilah budaya asing mulai mengubah pola hidup masyarakat Jepang, contohnya dalam bidang bahasa peristiwa ini memungkinkan bahasa asing seperti bahasa Inggris, dapat mengubah kehidupan masyarakat dan perkembangan bahasa di Jepang. Pengaruh alih kode dan campur kode juga mempengaruhi, bidang animasi contohnya komik.

Contoh alih kode dan campur kode ditemukan dalam komik Kiniro Mosaic karangan Yui Hara. Komik Kiniro Mosaic ini adalah manga Jepang yang ditulis dan digambarkan oleh Yui Hara. Serial komik ini mulai dicetak oleh majalah Manga Time Kirara Max buatan Houbunsha pada bulan Juni 2010 dan diterjemahkan dalam bahasa Inggris oleh Yen Press. Yui Hara adalah seorang komikus asal Jepang yang lahir di Sapporo Hokaido dia juga membuat beberapa buku yaitu, *The Witch of Artemis*, *Parade Hara Yui gashu*, tapi diantara beberapa

buku yang dibuatnya, *Kiniro Mosaic* lah yang paling di gemari. Berikut sinopsis dari komik *Kiniro Mosaic*.

Cerita dalam komik *Kiniro Mosaic* ini mengenai, Shinobu Oomiya yang pernah meninggalkan Jepang untuk berpartisipasi dalam homestay di Inggris. Selama berada di sana, ia menjadi teman dekat dengan Alice Carcelet, putri keluarga tempat ia tinggal. Pada saat ketika tiba waktunya bagi Shinobu untuk kembali ke Jepang, dia mampu mengekspresikan kesedihan mereka meskipun ada hambatan bahasa diantara mereka. Lima tahun berlalu, Shinobu sekarang adalah siswa tahun pertama di sekolah menengah, Shinobu menerima surat melalui pos udara dalam bahasa yang tidak dia mengerti. Surat ini ditulis oleh Alice, merinci *homestay* di Jepang. Faktanya, Alice akan mengikuti sekolah yang sama dengan Shinobu dan tinggal bersamanya. Bersama teman-teman mereka Youko Inokuma, Aya Komichi, dan Karen Kujou, kelima gadis ini bersekolah bersama dan belajar tentang apa perbedaan antara budaya mereka. Kelebihan komik ini adalah, *Kiniro Mosaic* adalah komik karangan Yui Hara yang banyak digemari sehingga diangkat ceritanya dalam anime, alasan yang lain peneliti mengambil komik ini karena latar belakang tokoh utama adalah siswa asing yang bersekolah di Jepang sehingga terjadi percakapan alih kode dan campur kode, jadi timbulah pertanyaan tentang apa penyebab dan jenis alih kode dan campur kode pada komik ini, karena hal inilah peneliti tertarik untuk membahas komik ini.

Kelebihan dari komik ini adalah, *Kiniro Mosaic* adalah komik karangan Yui Hara yang banyak digemari sehingga diangkat ceritanya kedalam anime, alasan yang lain peneliti mengambil komik ini karena latar belakang tokoh utama adalah

siswa asing yang bersekolah di Jepang sehingga terjadi percakapan alih kode dan campur kode, jadi timbulah pertanyaan tentang apa penyebab dan jenis alih kode dan campur kode pada komik ini, karena hal inilah peneliti tertarik untuk membahas komik ini.

1.2. Pembatasan masalah

Penelitian tentang alih kode dan campur kode sangat luas tapi disini penulis membatasi hanya pada alih kode dan campur kode ekstern dan intern saja yang sering muncul pada komik *Kiniro Mosaic*. Peneliti mengambil data dari volume satu sampai volume tiga komik *Kiniro Mosaic*, karena pada bagian ini lah banyak terdapat data alih kode dan campur kode yang bisa peneliti ambil.

1.3. Rumusan Masalah

1. Apa saja jenis alih kode dan campur kode yang terdapat dalam komik *Kiniro Mosaic* karangan Yui Hara ?
2. Apa faktor penyebab terjadinya peristiwa alih kode dan campur kode dalam komik *Kiniro Mosaic* karangan Yui Hara?

1.4. Tujuan penelitian

1. Mendeskripsikan jenis alih kode dan campur kode yang terdapat dalam komik *Kiniro Mosaic* karangan Yui Hara .
2. Mendeskripsikan Faktor penggunaan alih kode dan campur kode yang terdapat dalam komik *Kiniro Mosaic* karangan Yui Hara.

1.5. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian adalah, suatu hasil pencapaian dari suatu penelitian secara teoritis penelitian ini berguna untuk meningkatkan ilmu di bidang sosiolinguistik khususnya pada alih kode dan campur kode pada komik *Kiniro Mosaic*. Sedangkan secara praktis manfaat penelitian ini sebagai penambahan wawasan serta memberikan informasi ilmu kebahasaan dan bisa menjadi referensi bagi pembelajaran bahasa Jepang peneliti lain kedepannya.

1.6. Metode penelitian

Objek penelitian dari penelitian ini adalah alih kode dan campur kode yang terdapat dalam komik *kiniro mosaic* yang di karang oleh Yui Hara. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2009:15), metode penelitian kualitatif adalah metode yang dapat digunakan untuk menyelidiki dan menemukan suatu kelebihan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur melalui metode kuantitatif.

1.6.1. Tahap pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data ini merupakan usaha peneliti untuk mengumpulkan beberapa data untuk diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan, metode simak. Metode simak menurut Sudaryanto (2015:23) adalah cara yang di gunakan untuk memperoleh data dengan cara menyimak. Yang dimaksud dengan menyimak dalam penelitian ini digunakan dalam bahasa dan tulisan. Teknik lanjutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah SBLC atau

teknik simak bebas libas cakap dan teknik catat . Dalam teknik simak libas cakap menurut Sudaryanto (2015:205) yaitu peneliti tidak terlibat kedalam pembicaraan orang yang sedang berkomunikasi. Contoh penerapan teknik catat yang diambil dari data komik *Kiniro Mosaic* 教えてくれたらプレゼント用意したのに ‘*Oshietekuretara purezento youi shitanoni*’, setelah mendapat alih kode dan campur kodenya lalu data di catat. Sebelum masuk tahap analisis data, data-data yang akan di analisis terlebih dahulu diterjemahkan dengan menyediakan beberapa media seperti kamus bahasa Jepang oleh *Kenji Matsura* (1994) tujuannya untuk mencari terjemahan kosakata bahasa Jepang dan peneliti juga menyediakan Kamus katakana *Sanseidou* (2004) untuk mencari terjemahan katakana yang terdapat dalam komik *Kiniro Mosaic* selain itu peneliti juga menyiapkan kamus *online* seperti:

1. Japanesetactics.com

Untuk mengetahui kosakata *garaigo* yang terdapat dalam komik *Kiniro Mosaic*.

1.6.2. Tahap analisis data

Pada tahap analisis data ini adalah usaha peneliti untuk menganalisis masalah yang terdapat pada data. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode padan intralingual. “Metode padan intralingual adalah metode analisis dengan cara menghubungkanbandingkan unsur-unsur yang bersifat lingual, baik yang terdapat dalam satu bahasa maupun dalam beberapa bahasa yang berbeda” (Mahsun, 2005: 112). Data di analisis sesuai rumusan masalah yaitu apa saja jenis

alih kode dan campur kode yang terdapat dalam komik *Kiniro Mosaic* dan faktor penunjang terjadinya alih kode dan campur kode yang terdapat dalam komik *Kiniro Mosaic*.

1.6.3. Tahap penyajian data

Menurut Sudaryanto (1993:144) ada dua jenis metode dan teknik hasil analisis data, yaitu yang bersifat formal dan informal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik informal yaitu, “Hasil analisis yang berupa kaidah-kaidah dapat disajikan melalui perumusan dengan menggunakan kata-kata biasa, termasuk penggunaan terminologi yang bersifat teknis, cara ini disebut metode informal” (Mahsun, 2005: 116). Jadi, dalam penelitian ini menggunakan metode informal yang akan dijelaskan dengan kata-kata.

1.7. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, digali dari informasi dari beberapa penelitian sebelumnya yang sama-sama membahas tema tentang alih kode dan campur kode. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Arman (2019) dengan judul campur kode dalam lirik lagu ‘*Paparazi*’ oleh girls generation rumusan masalahnya adalah apa bentuk campur kode dalam lirik lagu *paparazi* dan faktor penunjang penggunaan campur kode dalam lirik lagu *paparazi* yang di nyanyikan oleh *girls generation*, penelitian ini lebih terfokus kepada campur kode dari Jepang ke bahasa Inggris . Perbedaannya dengan penelitian ini adalah dari segi sumbernya, pada penelitian Arman

menggunakan sumber data lagu Jepang, sedangkan penelitian ini menggunakan sumber data komik Jepang.

Selanjutnya penelitian dari Wahyuni (2016) dengan judul campur kode dalam lirik lagu *Back-On*. Termasuk kepada biculturalisme majemuk karena memakai dua bahasa yaitu bahasa Inggris dan Jepang, dan jenis campur kode yang terjadi adalah campur kode esketern karena terjadi antara bahasa Jepang dan Inggris, bentuk penyisipan bahasa Jepang kedalam bahasa Inggris berupa nomina verba kata majemuk, adjective dan adverbial. Perbedaan nya dengan penelitian ini adalah dari segi objek nya, pada penelitian Wahyuni menggunakan sumber lagu Jepang sedangkan penelitian ini menggunakan sumber komik Jepang.

Terakhir adalah penelitian dari Zodittia (2016) meneliti analisis alih kode dan campur kode dalam film Jepang “*Rupan San Sei*” rumusan masalahnya yaitu jenis alih kode dan campur kode dan faktor pendukung alih kode dan campur kode. Hasil dari penelitian nya adalah terdapat alih kode luar dikarenakan perubahan topik dan situasi, yaitu penutur, lawan tutur, perubahan situasi, perubahan topik pembicara, dan perubahan formal ke informal sedangkan untuk campur kode, terdapat campur kode luar faktor penyebabnya adalah tidak adanya ungkapan yang tepat untuk menggantikan bahasa yang di pakai.

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini membahas alih kode dan campur kode sedangkan penelitian terdahulu hanya membahas campur kode saja, dari segi sumber data kebanyakan penelitian terdahulu menggunakan sumber data lagu ataupun film, sedangkan penelitian ini membahas alih kode dan campur kode yang

terjadi pada siswa asing yang bersekolah di Jepang yang terdapat dalam komik *Kiniro Mosaic*, sehingga menarik untuk diteliti.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi, penelitian ini terdiri dari empat bab yang diuraikan sebagai berikut :

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan metode penelitian.

Bab II berisi kerangka teori yang terdiri dari tinjauan pustaka dan penjelasan dari teori sosiolinguistik, alih kode dan campur kode.

Bab III berisi analisis penggunaan alih kode dan campur kode yang terdapat dalam Anime *Kiniro Mosaic*.

Bab IV berupa penutup, kesimpulan dan saran

