

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (Kridalaksana, 1984: 28). Penggunaan bahasa yang digunakan oleh seseorang dalam berkomunikasi akan berbeda dengan penggunaan bahasa yang digunakan oleh orang lain. Hal ini disebabkan oleh latar belakang individu yang berbeda-beda sehingga menimbulkan variasi terhadap penggunaan bahasa dalam suatu masyarakat.

Masyarakat di Indonesia umumnya mengenal tiga bahasa, yakni bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, bahasa daerah sebagai ciri khas masing-masing di setiap daerah, dan bahasa asing. Ragam bahasa yang ada di Indonesia membuat masyarakat Indonesia mampu menguasai ragam bahasa tersebut, sehingga masyarakat di Indonesia dapat disebut sebagai masyarakat bilingualisme atau kedwibahasaan (Hapsari, 2018). Hal itu juga yang membuat masyarakat Indonesia bilingualisme. Menurut Chaer (2004: 84) kedwibahasaan atau bilingualisme adalah pemakaian dua bahasa oleh seorang penutur dalam aktivitasnya sehari-hari.

Perkembangan zaman pada masa kini tidak hanya memberikan kemudahan manusia dengan kecanggihan teknologinya, tetapi membuat manusia lebih mudah mengenal bahasa lain dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Tidak sedikit manusia yang sudah menguasai berbagai bahasa. Hal itulah yang menyebabkan peristiwa campur kode dan alih kode terjadi. Suwito (1985: 68), menyatakan bahwa

alih kode adalah peristiwa peralihan kode satu ke yang lain seperti dari bahasa daerah ke bahasa Indonesia. Aspek lain dari saling ketergantungan dalam masyarakat multilingual ialah terjadinya campur kode. Campur kode terjadi apabila seseorang mencampur dua atau lebih bahasa atau ragam bahasa dalam suatu tindak bahasa (*speech act* atau *discourse*) (Nababan, 1991: 32).

Selanjutnya, kecanggihan teknologi pada masa kini memunculkan beragam media sosial untuk memudahkan manusia dalam berinteraksi. Terdapat juga media sosial berbasis video, seperti *youtube*. Para kreator *youtube* biasa disebut dengan *youtuber*. Para *youtuber* memiliki kebebasan memilih tema maupun bahasa yang digunakan oleh *youtuber* tersebut.

Variasi penggunaan bahasa tidak hanya terdapat dalam komunikasi sehari-hari, namun juga terdapat dalam komunikasi dalam media sosial. Salah satu media sosial yang digemari di Indonesia adalah *youtube*. Variasi penggunaan bahasa sering terjadi di *youtube*, salah satunya terdapat dalam *Channel Garundang* Sketsa Komedi Minang. *Channel Garundang* Sketsa Komedi Minang merupakan salah satu *channel* di *youtube* yang berisi sketsa kreatif yang dibuat oleh sekelompok pemuda Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat.

Penulis memilih *youtube* sebagai sumber data karena durasi video *youtube* lebih lama dibandingkan media sosial lain seperti *facebook*, *instagram* dan *twitter* sehingga. Panjangnya durasi video akan menguntungkan peneliti. Semakin panjang durasi video maka semakin banyak dan lengkap variasi tuturan yang didapat. Selanjutnya, *channel Garundang* sketsa komedi minang ini memiliki lebih banyak



pelanggan dibandingkan dari youtuber lokal minang lainnya seperti Jonan 55, *Saparo Gilo*, dan *Imaih and friends*, yakni 186.000 pelanggan. Channel ini berisi video-video pendek berdurasi rata-rata 8—25 menit.

Alasan penulis memilih *Channel Garundang* Sketsa Komedi Minang karena dalam *channel* ini para tokoh menggunakan bahasa Minangkabau (BM). *Channel Garundang* Sketsa Komedi Minang memiliki tokoh utama yaitu, *Mak Ipin*. *Mak Ipin* ialah salah seorang tokoh yang sering mengundang tawa di dalam *channel Garundang* Sketsa Komedi Minang. *Mak Ipin* merupakan seorang multilingual, yakni menguasai banyak bahasa, seperti bahasa Minang (BM), bahasa Indonesia (BI), dan bahasa Inggris (BI). Walaupun *Mak Ipin* seorang multilingual, *Mak Ipin* seringkali mencampurkan ketiga bahasa tersebut. Berdasarkan hal tersebut peneliti dapat menemukan campur kode dan alih kode.

Selanjutnya, di dalam *channel Garundang* Sketsa Komedi Minang terdapat sketsa berupa tuturan antar pemain yang mengundang tawa dengan tema yang berbeda-beda dengan satu video dengan yang lainnya. Tema yang ditampilkan dalam konten ini merupakan pemaparan dari situasi yang terjadi di tengah masyarakat Minangkabau. Pada pengamatan awal, ditemukan campur kode dan alih kode sebagai berikut.

Peristiwa tutur I

Penutur : Yo danga se lah, jadi ang ketua?
ya dengar saja lah jadi kamu ketua
'Ya dengarkan saja. Apakah kamu ketua?'

Mitra tutur : Den ketua. Den labiah memahami tentang karakter

sakola ko.
saya ketua saya lebih memahami tentang karakter
sekolah ini
'Saya ketua. Saya lebih memahami tentang karakter sekolah
ini.'

Penutur : Den bendahara se lah, macik pitih.
saya bendahara saja lah pegang uang
'Saya bendahara saja untuk memegang uang.'

Pada peristiwa tutur 1, terdapat dalam konten *Garundang* 171 dengan tema Anak Sekolah Dasar (SD). Percakapan terjadi antara penutur dan mitra tutur. Penutur berperan sebagai siswa sekolah dasar (SD) dan mitra tutur juga sebagai siswa sekolah dasar (SD). Percakapan tersebut terjadi di sekolah. Penutur ingin memberi tahu siapa yang akan menjadi ketua penguasa di sekolah itu.

Dalam peristiwa tutur 1, mitra tutur menggunakan bahasa Minangkabau, namun terdapat campur kode pada tuturan tersebut. Campur kode yang terjadi karena adanya serpihan dari bahasa Indonesia dalam tuturan berbahasa Minangkabau, yaitu adanya serpihan kode *memahami tentang karakter* yang merupakan kode dari bahasa Indonesia.

Faktor penyebab terjadinya campur kode tersebut adalah *end*. *End* adalah komponen tutur yang mengacu pada maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam aktivitas bicara. Hal ini terlihat dari penggunaan serpihan kode *memahami tentang karakter*. Penggunaan kode *memahami tentang karakter* bertujuan untuk menegaskan bahwa mitra tutur lebih tahu tentang karakter sekolah dari penutur.



Peristiwa tutur II

Penutur : Pak, kami mau pesan tiket ke kampung, Solok.
bapak kami mau pesan tiket ke kampung solok
'Bapak, kami ingin pesan tiket ke kampung yaitu ke Solok.'

Mitra tutur : Buliah, bara urang?
boleh berapa orang
'Boleh, untuk berapa orang?'

Penutur : Apak ko lai urang awak a, bahasa Minang a. Urang Padang pak?
bapak ini benar orang kita ternyata bahasa minang ternyata orang padang bapak
'Bapak ini ternyata orang Minang, ternyata pakai bahasa Minang. Apakah bapak orang Padang?'

Mitra tutur: Yo, wak urang Padang. Sakampuang wak ma-
ya, saya orang padang sekampung kita ternyata
'Ya, saya orang Padang. Ternyata kita sekampung.'

Penutur : Pasan tiket, Pak!
pesan tiket bapak
'Saya pesan tiket, Bapak!'

Mitra tutur : Tiketnyo jo oto a pai? Oto AC?
tiketnya sama mobil apa pergi mobil ac
'Pesan tiket jenis mobil yang mana? Mobil pakai AC?'

Penutur : Jo oto AC se lah, Pak.
sama mobil AC saja lah bapak.
'Sama mobil pakai AC saja, Bapak.'



Peristiwa tutur 2 terdapat dalam konten *Garundang* 117 dengan tema Indonesian *Idol*. Percakapan terjadi antara penutur sebagai seorang pembeli tiket dan mitra tutur sebagai penjual tiket di sebuah terminal. Percakapan terjadi di terminal bus. Penutur bertujuan untuk membeli tiket ke mitra tutur yang menjadi penjual tiket.

Awalnya, penutur berinteraksi dengan menggunakan bahasa Indonesia dan mitra tutur menjawab dengan bahasa Minangkabau. Kemudian, penutur beralih kode ke bahasa Minangkabau karena mitra tutur menggunakan bahasa Minangkabau. Berdasarkan hal tersebut, faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode yang digunakan, dengan tujuan agar penutur terlihat akrab dan ingin menghargai mitra tutur. Hal itu disebabkan karena penutur sama-sama berasal dari daerah Minangkabau.

Dari beberapa contoh yang telah dipaparkan di atas, dapat dilihat bahwa terdapat campur kode dan alih kode dalam konten *Garundang* dalam *channel Garundang Sketsa Komedi Minang*. Untuk memperkaya ranah kajian sociolinguistik, penelitian ini penting untuk dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja campur kode dan alih kode yang terdapat pada peristiwa tutur konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang*?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya campur kode peristiwa tutur konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang*?
3. Apa saja faktor penyebab terjadinya alih kode pada peristiwa tutur konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang*?



1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dibahas, tujuan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Menjelaskan campur kode dan alih kode yang terdapat pada peristiwa tutur konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang*.
2. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi terjadinya campur kode peristiwa tutur konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang*.
3. Menjelaskan faktor penyebab terjadinya alih kode pada peristiwa tutur konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang*.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua jenis manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk menambah perkembangan ilmu linguistik, khususnya sosiolinguistik, kedwibahasaan, campur kode, dan alih kode. Selanjutnya, manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, mempelajari campur kode dan alih kode, serta faktor penyebab terjadinya campur kode dan alih kode. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan ilmu penelitian sehingga menjadi objek kajian semakin terbuka dan lebih mendalam, khususnya yang berkaitan



dengan campur kode dan alih kode yang terdapat dalam *channel youtube Garundang* Sketsa Komedi Minang.

1.5 Tinjauan Kepustakaan

Tinjauan kepustakaan perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Tujuan penulisan ini adalah untuk melihat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, tinjauan kepustakaan adalah untuk membuktikan penelitian tentang campur kode dan alih kode yang terdapat dalam konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang* Sketsa Komedi Minang belum pernah diteliti. Setelah melakukan tinjauan kepustakaan, dapat disampaikan bahwa penelitian tentang campur kode dan alih kode yang terdapat dalam konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang* Sketsa Komedi Minang belum pernah dilakukan. Namun, penelitian yang berhubungan dengan campur kode dan alih kode sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya ialah sebagai berikut.

1. Ahmad Zul Hilmi (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Campur Kode dan Alih Kode dalam Konten *Pacah Paruik* pada *Channel Youtube PrazTeguh*: Tinjauan Sociolinguistik”. Hilmi menyimpulkan bahwa wujud Alih kode adalah terjadiya peralihan bahasa minangkabau ke bahasa Indonesia, bahasa minangkabau ke jawa, dan bahasa minangkabau ke bahasa inggris. Begitu juga dengan campur code, penggunaan kode berasal dari bahasa Indonesia seringkali digunakan oleh para aktor yang sebelumnya menggunakan bahasa minangkabau dalam tuturannya. Faktor

yang menyebabkan terjadinya alih kode dan campur kode adalah penutur, mitra tutur, kehadiran penutur ketiga, latar belakang pendidik, situasi kebahasaan, dan tujuan pembicaraan.

2. Damel Febra (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Campur Kode dalam Film Me Vs Mami: Tinjauan Sociolinguistik”. Febra menyimpulkan bahwa Campur kode yang digunakan oleh pemeran dalam film Me VS Mami terjadi pada tataran kata, frasa, dan klausa. Pada peristiwa tutur yang terdapat dalam film Me VS Mami tataran kata yang paling banyak ditemukan. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya campur kode yang digunakan oleh pemeran dalam film Me VS Mami, yakni *setting and scene, participants, key, dan norm of interaction and interpretation*.
3. Sri Sutrisni pada tahun (2005) dalam skripsinya yang berjudul “Alih Kode dan Campur Kode dalam Wacana Interaksi Jual Beli di Pasar Johar Semarang”. Sutrisni menyimpulkan bahwa alih kode dalam wacana interaksi jual beli ada dua yaitu berwujud alih bahasa dan alih tingkat tutur. Campur kode dalam wacana interaksi jual-beli di pasar Johar Semarang ada dua bentuk yaitu intern dan ekstrn. Faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode ada delapan dan faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode ada dua.
4. Diyah Atiek Mustikawati (2015) menulis artikel berjudul “Alih Kode dan Campur Kode Antara Penjual dan Pembeli (Analisis pembelajaran



berbahasa melalui studi sosiolinguistik”. Mustikawati menyimpulkan bahwa proses transaksi dan komunikasi di pasar Songgolangit terjadi dua penggunaan alih kode dan campur kode. Wujud alih kode adalah terjadinya peralihan bahasa Jawa ke bahasa Indonesia. Begitu juga dengan campur kode, penggunaan kode berasal dari bahasa Indonesia sering kali digunakan pembeli yang sebelumnya menggunakan bahasa Jawa dalam tuturnya. Faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode dan campur kode adalah penutur, mitra tutur, kehadiran penutur ketiga, latar belakang pendidik, situasi kebahasaan, dan tujuan pembicaraan.

5. Iza Ramadani pada tahun (2019) dalam skripsinya yang berjudul “Campur Kode Yang Digunakan Dalam Lirik Lagu Berbahasa Minangkabau Oleh Penyanyi Upiak Isil”. Ramadani menyimpulkan bahwa Campur kode yang digunakan dalam lirik lagu Minangkabau oleh penyanyi Upiak isil yaitu, bahasa Minangkabau dan bahasa Indonesia, bahasa Minangkabau dan bahasa Inggris, bahasa Indonesia dan bahasa Minangkabau, bahasa Minangkabau, bahasa Gaul, dan bahasa Indonesia, bahasa Minangkabau, bahasa Indonesia, dan bahasa Arab, bahasa Minangkabau, bahasa Indonesia, dan bahasa Betawi bahasa Minangkabau, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris, bahasa Minangkabau, bahasa Inggris, dan bahasa Gaul bahasa Minangkabau, bahasa Indonesia, bahasa Betawi, dan bahasa Melayu, dan bahasa Minangkabau, bahasa Indonesia, bahasa Gaul, dan bahasa Melayu. Tataran lingual campur kodenya yaitu tataran kata, frasa,



klausa. Penggunaan komponen tutur SPEAKING ialah ends, key, norm of interaction and interpretation, dan Genre.

6. Nur Rahmi Hapsari (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Campur kode dan alih kode dalam video youtube Bayu Skak”. Nur Rahmi menyimpulkan bahwa campur kode dan alih kode yang digunakan dalam video youtube Bayu Skak yaitu bahasa Jawa, bahasa Indonesia, bahasa Jawa bahasa Inggris, dan bahasa Indonesia, bahasa Inggris. Penguasaan banyak bahasa penyebab terjadinya campur kode dan alih kode.

Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat disimpulkan perbedaan dan persamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Perbedaannya terletak pada judul, rumusan masalah, dan objek yang diteliti, sedangkan persamaannya adalah sama-sama membahas campur kode dan alih kode. Jadi, penelitian tentang campur kode dan alih kode pada tuturan yang terdapat dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang konten Garundang* belum pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan metode penelitian yang disampaikan oleh Sudaryanto. Menurut Sudaryanto (2015: 9), metode adalah cara yang harus dilakukan, sedangkan teknik adalah cara melaksanakan metode. Penelitian tentang campur kode dan alih kode dalam konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang* menggunakan metode yang dikemukakan oleh Sudaryanto. Sudaryanto (2015: 6), membagi metode dan teknik penelitian atas 3

tahap, 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

Pada tahap penyediaan data, digunakan metode simak. Teknik dasar yang digunakan dalam metode ini ialah teknik sadap. Teknik sadap dilakukan dengan cara menyadap setiap tuturan pada konten *Garundang* dalam *channe lyoutube Garundang Sketsa Komedi Minang*. Teknik lanjutan yang digunakan ialah teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Peneliti hanya menyimak setiap tuturan yang diucapkan, tanpa ikut serta dalam bertutur. Kemudian, teknik pendukung yang akan digunakan ialah teknik catat. Teknik catat dilakukan dengan cara mencatat apa saja campur kode dan alih kode yang ditemukan pada konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang*.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Pada tahap analisis data, peneliti menggunakan metode padan. Metode padan adalah metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015: 15). Metode padan yang digunakan ialah metode padan translasional dan referensial. Metode padan translasioanal digunakan untuk mentranslasionalkan data campur kode dan alih kode yang digunakan dalam konten *Garundang* pada *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang* menjadi bahasa Indonesia yang baik dan benar. Metode padan referensial adalah metode padan yang alat penentunya merupakan kenyataan yang ditunjuk oleh objek yakni bahasa atau referen bahasa. Metode padan referensial

dalam penelitian ini digunakan untuk mengelompokkan campur kode dan alih kode yang terdapat dalam konten *Garundang* pada *channel youtube Garundang* Sketsa Komedi Minang.

Teknik dasar yang digunakan pada metode padan ialah teknik pilah unsur penentu (PUP). Teknik lanjutan yang akan digunakan adalah teknik hubung banding memperbedakan (HBB). Pada penelitian ini, penulis membedakan campur kode dan alih kode yang terdapat di dalam *channel youtube Garundang* Sketsa Komedi Minang.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Pada tahap penyajian hasil analisis data, ada dua metode yang dikemukakan oleh Sudaryanto (2015: 241), yaitu metode formal dan informal. Metode penyajian formal adalah perumusan dengan tanda dan lambang-lambang, sedangkan metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa. Dalam penyajian hasil analisis data skripsi ini, digunakan metode informal karena menggunakan kata-kata biasa.

1.7 Populasi dan Sampel

Menurut Sudaryanto (1998: 21), populasi adalah keseluruhan data sebagai satu kesatuan yang kemudian sebagiannya dipilih sebagai sampel ataupun tidak. Sampel adalah data mentah yang dianggap mewakili populasi untuk dianalisis. Populasi dalam penelitian ini adalah semua campur kode dan alih kode yang terdapat pada video dalam konten *Garundang* di *channel youtube Garundang* Sketsa Komedi Minang. Sampelnya semua campur kode dan alih kode yang terdapat pada video



dalam konten Lawak Minang di *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang* yang dirilis pada April 2020 sampai Agustus 2021. Pengambilan data diambil sampai data jenuh atau berulang.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari 4 Bab. Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, metode dan teknik penelitian, populasi dan sampel, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan Landasan teori yang digunakan untuk menganalisis data dalam memperkuat penelitian tentang alih kode. Bab III berisi tentang analisis data mengenai campur kode dan alih kode pada peristiwa tutur yang terdapat dalam konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang* dan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode dan alih kode pada peristiwa tutur yang terdapat dalam konten *Garundang* dalam *channel youtube Garundang Sketsa Komedi Minang*. Bab IV merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

