

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berlakunya revolusi industri 4.0 semakin membuat ketat persaingan yang terjadi dalam dunia global. Bukan hanya penguasaan teknologi saja yang menjadi hal utama, penguasaan bahasa asing juga tak kalah penting dalam era industri 4.0 ini. Menguasai bahasa asing dapat memberikan keuntungan untuk memahami budaya negara lain dan memudahkan seseorang terhubung dengan dunia yang luas dan dapat bersaing dalam era revolusi industri 4.0.

Begitupun dengan masyarakat Indonesia yang semakin banyak mempelajari bahasa asing dan menguasainya. Hal inilah yang disebut dengan *multilingual/bilingual*. *Bilingual* atau kedwibahasaan diartikan sebagai penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian (Macket, 1962:12, Fishman, 1975:73 dalam Chaer dan Agustina, 2010: 84). *Multilingual* atau keanekabahasaan yakni keadaan digunakannya lebih dari dua bahasa oleh seseorang dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian (Chaer dan Agustina, 2010:85). Akibat dari *multilingual/bilingual* ini juga dapat menyebabkan fenomena lain yaitu alih kode dan campur kode.

Hymes dalam Chaer dan Agustina (2010:108) mengatakan bahwa “*code switching has become a common term for alternate use of two or more language, varieties of language, or even speech styles*” yang artinya ‘alih kode telah menjadi istilah umum untuk mengganti satu atau lebih bahasa, ragam bahasa, bahkan gaya

berbicara'. Dapat dicontohkan seperti seorang mahasiswa Jepang yang kuliah di Indonesia, ketika berbicara bersama teman-teman Indonesianya ia akan menggunakan bahasa Indonesia, namun ketika bertemu dengan teman yang berasal dari Jepang ia akan menggunakan bahasa Jepang.

Menurut Suwito (1983:73) hadirnya penutur ketiga menjadi salah satu penyebab terjadinya alih kode (*code switching*). Selain alih kode, juga terdapat campur kode yang terjadi karena seseorang menguasai bahasa asing dan tidak sengaja mencampurkan bahasa ibu dengan bahasa yang ia kuasai.

Campur kode menurut Kachru dalam Suwito (1983:76) adalah pemakaian dua bahasa atau lebih dengan saling memasukkan unsur-unsur bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain secara konsisten. Dapat dicontohkan seperti orang Jepang yang sudah lama mengajar di Indonesia, ketika bertemu dengan pengajar dari Jepang lainnya ia akan menggunakan bahasa Indonesia, namun tidak sengaja mencampurkan antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang. Dalam situasi informal atau suasana yang santai termasuk salah satu penyebab terjadinya campur kode (*code mixing*).

Seiring dengan masuknya budaya Jepang ke Indonesia seperti J-pop, Anime, komik, *Vlog*, dan besarnya antusiasme masyarakat, banyak orang Jepang yang datang dan menetap di Indonesia. Mereka belajar bahasa Indonesia dan mencoba peruntungan di industri hiburan tanah air. Hal inilah yang menjadi pemicu banyaknya *Video Blogger (vlogger)* Jepang yang memiliki *Channel Youtube* yang berisi aktivitas sehari-harinya dengan menggunakan bahasa Jepang, contohnya

Sokorahen Genki. Dalam konten *Youtube* Genki, ia mencampuradukkan bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang.

Sadamatsu Genki yang menggunakan nama panggung Sokorahen Genki ini berasal dari Tondabayashi yang terletak di prefektur Osaka, Jepang. Genki sudah tinggal di Indonesia selama kurang lebih 5 tahun dan ia mulai aktif dalam *Channel Youtube* pada tahun 2015. Namun, masih belum menggunakan bahasa Indonesia. Setelah ia muncul menjadi *Host* di beberapa acara TV tentang kuliner, ia mulai lancar menggunakan bahasa Indonesia. Walaupun Genki lancar menggunakan bahasa Indonesia, ia tetap menggunakan bahasa Jepang di sela-sela bahasa Indonesiannya.

Hal inilah yang menyebabkan penulis tertarik meneliti campur kode dengan menggunakan objek penelitian berupa *Vlog*. *Vlog* adalah video yang mendokumentasikan kehidupan seseorang. *Vlog* merupakan gabungan dari kata video dan blog. *Vlog* dapat merekam pendapat, pikiran dan minat seseorang lalu mengunggahnya di internet. Campur kode yang terjadi dalam *Vlog* biasanya terjadi secara spontan dan tidak disengaja.

Berdasarkan itulah penulis akan menganalisis bentuk dan faktor penyebab terjadinya campur kode dalam beberapa konten *Vlog* Genki Banget yang berjudul “Challenge Masak Rendang Tanpa Lihat Tutorial! Genki Koki dadakan”, dan “Masak Yuk Makanan Jepang yang Halal!! Hamburger Steak Enak dan Sehat Banget”. Dari 193 *Vlog* yang diunggah Genki hingga tanggal 27 Agustus 2020 ini, penulis tertarik memilih 2 *Vlog* tersebut karena Genki adalah seorang *Youtuber* dan *Host* yang kebanyakan konten dan acaranya membahas tentang kuliner. Dari

beberapa *Vlog* yang penulis pilih ini Genki mencoba untuk membuat makanan spesial dengan mengkolaborasikan antara citarasa Indonesia dengan citarasa Jepang.

### **1.2 Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak melenceng dari jalurnya, maka harus ada pembatasan dari sebuah penelitian. Maka batasan masalah penelitian penulis dalam penelitian ini adalah campur kode ke luar (*outer code mixing*) bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang dari beberapa konten *Vlog Youtuber* Genki. Penulis akan menjabarkan tentang wujud dari campur kode dan penyebab terjadinya campur kode dalam video tersebut.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah penulis jabarkan, rumusan masalah yang akan penulis teliti adalah bagaimana wujud campur kode dan apa penyebab campur kode dalam konten *vlog* Genki.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang penulis kemukakan di atas, maka tujuan penelitiannya adalah mendeskripsikan wujud campur kode dan mengkaji penyebab terjadinya campur kode dalam konten *vlog* Genki.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian campur kode dalam konten *vlog* Genki ini, diharapkan dapat memberikan manfaat terutama untuk penulis agar menambah wawasan, pengetahuan, dan pemahaman tentang campur kode. Dan untuk pembaca, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pembelajaran linguistik

dalam teori sosiolinguistik, khususnya campur kode yang terjadi dalam masyarakat *multilingual/bilingual*. Selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan campur kode.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Agar penelitian ini tercapai dan sesuai dengan yang penulis harapkan, penulis akan melakukan langkah-langkah kegiatan yang akan penulis lakukan yaitu:

### **1.6.1 Metode Penelitian**

Dalam menyelesaikan penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan pada fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya (Sudaryanto, 1992:62).

Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti wujud campur kode dan faktor penyebab terjadinya campur kode dalam *vlog* Genki. Oleh karena itu, metode yang sesuai adalah metode deskriptif.

### **1.6.2 Sumber Data**

Sumber data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah beberapa *Vlog* dari *Channel Youtube* Genki banget! そこらへん元気 (*Sokorahen Genki*) yang berjudul “Challenge Masak Rendang Tanpa Lihat Tutorial! Genki Koki Dadakan”, dan “Masak Yuk Makanan Jepang yang Halal!! Hamburger Steak Enak dan Sehat Banget”. penulis memilih *Vlog* pertama karena dalam *vlog* tersebut Genki membuat rendang dengan memasukkan bumbu *curry* Jepang. Dan

penulis memilih *Vlog* kedua karena Genki membuat *Hamburger Steak* yang halal dan bisa dimakan oleh orang Indonesia yang mayoritas beragama Islam.

### **1.6.3 Metode dan Teknik Pengumpulan Data**

Metode dan teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak dengan menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik SBLC menurut Sudaryanto (2015 : 203), peneliti tidak terlibat secara langsung dalam dialog, konversi, atau pun imbal-wicara, jadi tidak ikut serta dalam proses pembicaraan orang-orang yang saling berbicara. Peneliti hanya sebagai pengamat yang penuh minat dan tekun mendengarkan apa yang dikatakan.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah teknik catat. Menurut Sudaryanto (2015 : 206) teknik catat menggunakan alat tulis tertentu, namun dengan adanya kemajuan teknologi, pencatatan dapat memanfaatkan disket computer atau alat semacamnya yang lebih canggih dengan akurasi yang meyakinkan, dengan pembacaan dan pengecekan lewat penayangan di layar tayangan. Data yang didapat dari menyimak *Vlog* dari *Channel Youtube* Genki dan kemudian penulis memilih konten *Vlog* yang diduga memiliki campur kode. Kemudian *Vlog* tersebut penulis *download*, sambil mendengar dan melihat *Vlog* lalu penulis ubah menjadi transkrip data dalam bentuk tulisan. Setelah di transkripkan, penulis mengulang-ulang *Vlog* dan mencocokkannya dengan transkrip yang penulis buat. Lalu percakapan dalam transkrip tersebut dipilih yang mana mengandung campur kode.

#### 1.6.4 Metode dan Teknik Analisis Data

Metode dan teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode agih. Menurut Sudaryanto (2015 : 37) metode agih dibagi menjadi dua yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik pada metode agih yang penulis gunakan adalah teknik dasar metode agih disebut teknik bagi unsur langsung atau BUL. Teknik bagi unsur langsung atau BUL adalah teknik yang membagi satuan lingual datanya menjadi beberapa bagian atau unsur, dan unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud.

Alat penggerak bagi alat penentunya ialah daya bagi yang bersifat intuitif, intuisi kebahasaan atau intuisi lingual. Sedangkan alat penentunya adalah jeda, baik jeda silabik atau sendi maupun yang sintaktik atau ruas.

Peneliti menggunakan teknik BUL karena dalam penelitian ini menghubungkan bahasa dengan kata, frasa, klausa dan kalimat.

Contoh analisis data :

“kita potong daging しまししょうか” (Vlog Genki, 19 Mei 2020, 03 : 04).

*Kita potong daging shimashouka*

Ayo kita potong daging.

Dari contoh data di atas terdapat campur kode ke luar (*outer code mixing*) karena adanya percampuran bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang. Dalam data tersebut di atas terdapat penyisipan unsur berupa kata kerja yaitu しまししょうか yang berarti ayo. Kata kerja shimashouka berasal dari kata shimasu yang merupakan kata kerja kelompok 3 (*fukisoku doushi*). Dalam bahasa Jepang kata

kerja yang diakhiri dengan bentuk *-masu* merupakan kata kerja bentuk sopan. *-mashouka* merupakan kata kerja bentuk ajakan yang penggunaannya menanyakan sekaligus mengajak seseorang untuk ikut bergabung dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh penutur. Pada data di atas Genki mengajak penontonnya ikut memotong daging untuk membuat rendang.

Selanjutnya penyebab terjadinya campur kode yang dilakukan oleh penutur adalah karena dalam keadaan santai atau situasi informal. Dalam membuat sebuah *Vlog*, biasanya para *Vlogger* menggunakan bahasa yang santai dan tidak menghiraukan aturan-aturan baku ketika berbicara dan juga agar penonton lebih mengerti dengan apa yang mereka sampaikan.