

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa digunakan sebagai alat komunikasi. Dengan bahasa, manusia dapat saling berinteraksi dan mengutarakan apa yang ingin diucapkan. Menurut Chaer (2010:11) bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Sedangkan, komunikasi tak lepas dari orang-orang yang berkomunikasi atau penutur atau bisa juga disebut dengan masyarakat tutur.

Masyarakat tutur adalah suatu masyarakat yang anggota-anggotanya setidaknya mengenal satu variasi bahasa beserta norma-norma yang sesuai dengan penggunaannya (Fishman dalam Chaer 2010:36). Masyarakat tutur yang memiliki hubungan dengan masyarakat tutur yang lain disebut masyarakat tutur terbuka. Masyarakat tutur terbuka akan mengalami kontak bahasa yang mengakibatkan berbagai peristiwa kebahasaan seperti bilingualisme, multilingualisme, diglosia, alih kode, campur kode, interferensi, dan integrasi.

Di Jepang, warganya tidak hanya warga asli keturunan Jepang namun ada juga orang asing dan warga keturunan campuran orang Jepang yang menikah dengan orang asing. Selain itu, ada pula orang Jepang yang pernah tinggal di luar negeri

kemudian kembali lagi ke Jepang. Adanya keragaman penduduk seperti itu, menciptakan masyarakat tutur terbuka yang memungkinkan terjadinya peristiwa kebahasaan yang menonjol yaitu seseorang dapat menguasai lebih dari satu bahasa (bilingualisme) dan lebih dari dua bahasa (multilingualisme).

Apabila orang sudah menjadi individu yang bilingual tentu kode-kode yang dimilikinya akan menjadi semakin rumit, tetapi pasti akan semakin menarik pula untuk digambarkan dan dijelaskan (Kunjana, 2001:4-5). Dan pada orang yang berbicara dua bahasa atau lebih harus memilih bahasa yang digunakan. Alih Kode dan Campur Kode termasuk dalam pilihan bahasa tersebut.

Alih Kode adalah gejala peralihan pemakaian penggunaan bahasa karena berubahnya situasi (Appel dalam Chaer 2010:107). Sedangkan Campur Kode adalah penggunaan suatu bahasa secara dominan mendukung suatu tuturan yang disisipi dengan unsur bahasa lainnya.

Dengan semakin berkembangnya zaman, penggunaan Alih Kode dan Campur Kode menjadi hal yang tidak asing bagi masyarakat. Alih Kode dan Campur Kode banyak digunakan dalam percakapan lisan maupun tulisan. Namun, tidak banyak orang tahu apa saja bentuk Alih Kode dan Campur Kode, bagaimana alih kode dan campur kode itu bisa terjadi, dan untuk apa fungsinya.

Percakapan atau komunikasi bisa terjadi di berbagai keadaan, seperti saat bertemu muka langsung dengan lawan bicara, atau tidak langsung bertemu dengan lawan bicara melainkan berbicara melalui telepon, SMS, HT, dan internet (*e-mail*,

chatting, media sosial, *webcam*, dan sebagainya). Selain itu, dengan semakin berkembangnya teknologi, percakapan orang dengan berbagai konteks bisa didengar di berbagai media melalui radio, televisi, video, film bioskop dan sebagainya.

Film adalah salah satu media yang memberikan banyak contoh percakapan seperti di dunia nyata. Seperti halnya manusia yang bisa berbicara dan menguasai lebih dari satu bahasa, di dalam sebuah film, dialog atau narasinya juga bisa menggunakan lebih dari satu bahasa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan film sebagai sumber data yang diteliti.

Film *Beck* adalah versi *live action* dari cerita yang diangkat dari komik 34 volume yang berjudul sama karya Harold Sakuishi. *Live action* adalah film adaptasi dari sebuah karya yang aslinya menggunakan karakter fiksi, lalu pada film karakter fiksi tersebut diperankan oleh manusia. Komik *Beck* pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Kodansha pada tahun 1999 dalam majalah komik bulanan *Shounen Magazine*. Komik *Beck* juga diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan terbit di Indonesia. Selain komik, ada pula versi *animenya* yang disiarkan oleh TV Tokyo pada tahun 2004-2005 sebanyak 26 episode. Film *Beck* yang berdurasi 145 menit ini disutradarai oleh Yukihiro Tsutsumi dan rilis pada tanggal 4 September 2010 di Jepang, 18 November 2010 di Korea Selatan, 18 Desember 2010 di Taiwan, dan 19 Mei 2011 di Singapura. Di Jepang, film ini pernah menjadi *Box Office* pada bulan September dan Oktober 2010. Film ini juga pernah ditayangkan di beberapa Festival Film Internasional, antara lain: *Hawaii International Film Festival* ke-30 tahun 2010

pada *Spotlight on Japan (North American Premiere)*, di *Shanghai International Film Festival* ke-14 tahun 2011 pada program *Panorama - Global Village: Japanese Film Week*, dan di *Jeonju International Film Festival* ke-12 tahun 2011 pada *Cinemafest: Outdoor Screening*.

Film *Beck* bercerita tentang perjuangan sebuah band bernama *Beck* mulai dari perekrutan anggota, perjuangan untuk dapat rekaman dan mengeluarkan album, sampai terwujudnya salah satu mimpi mereka tampil dalam suatu festival musik Rock bergengsi, *Greatful Sound Summer Special (GSSS)*. Yukio Tanaka atau yang biasa disapa dengan Koyuki, bertemu dengan Ryusuke pertama kali tanpa sengaja, mengantarkan pada kehidupan barunya yang menjadi lebih menyenangkan dengan bermain musik. Koyuki belajar bermain gitar untuk pertama kali dari gitar yang diberikan Ryusuke padanya. Berkat kemauan dan latihan keras, Koyuki akhirnya dapat bermain gitar, lalu menjadi bagian dari *Beck*. *Beck* beranggotakan lima orang, yaitu: Ryusuke sebagai *lead* gitaris, Koyuki sebagai gitaris dan vokalis, Chiba sebagai vokalis, Taira sebagai basis, dan Saku sebagai *drummer*. Pendiri dan pemimpin *Beck* adalah Ryusuke. Meskipun Ryusuke adalah orang Jepang, Ryusuke lebih fasih berbahasa Inggris dan pernah tinggal di New York, Amerika. Adik Ryusuke, Maho juga dapat berbahasa Inggris dan kemampuan bahasa Jepangnya juga tidak terlalu mahir. Maho juga tidak terlalu bisa membaca kanji. Adanya kemampuan berbicara dua bahasa seperti pada tokoh Maho dan Ryusuke, membuat kedua tokoh tersebut adakalanya menggunakan Alih Kode dan Campur Kode dalam percakapan.

Berdasarkan fenomena Alih Kode dan Campur Kode yang terjadi seperti pada tokoh Ryusuke dan Maho, penulis tertarik untuk meneliti Alih Kode dan Campur Kode lebih lanjut dalam penelitian *Alih Kode dan Campur Kode dalam Film Beck Live Action*.

1.2 Batasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada Alih Kode dan Campur Kode pada percakapan yang terjadi di dalam film *Beck Live Action*. Lagu dan rap yang terdapat dalam dialog film tidak termasuk dalam penelitian. Hal ini disebabkan oleh Alih Kode dan Campur Kode dalam lagu tidak terdapat mitra (lawan) tutur, sedangkan Alih Kode Dan Campur Kode dalam percakapan sehari-hari terdapat mitra tutur.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk alih kode dan campur kode yang terdapat pada film *Beck Live Action*?
2. Apa sajakah faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam film *Beck Live Action*?
3. Bagaimanakah fungsi alih kode dan campur kode dalam film *Beck Live Action*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan bentuk alih kode dan campur kode dalam film *Beck Live Action*.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode yang terdapat dalam film *Beck Live Action*
3. Mendeskripsikan fungsi alih kode dan campur kode yang terdapat dalam film *Beck Live Action*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Menambah literatur penelitian tentang fenomena linguistik dalam bidang sociolinguistik, khususnya tentang alih kode dan campur kode yang mencakup bentuk, faktor-faktor penyebab terjadinya, dan bagaimana fungsi alih kode dan campur kode dalam film *Beck Live Action*. Selain itu, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi peneliti lain yang juga ingin meneliti alih kode dan campur kode.

1.5.2 Manfaat Praktis

Memberikan wawasan tentang alih kode dan campur kode melalui analisis alih kode dan campur kode dalam film *Beck Live Action* untuk dapat memahami penggunaan alih kode secara lebih mendalam.

1.6 Tinjauan Pustaka

Pada umumnya, selain alih kode para peneliti terdahulu juga meneliti campur kode. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan berbagai objek penelitian. Misalnya, ada yang meneliti alih kode dan campur kode dalam percakapan nyata di kehidupan sehari-hari, lagu, media cetak, dan program televisi. Adapun penelitian karya mahasiswi Universitas Brawijaya, Faridah Suciyatmi (2012) yang berjudul *Alih Kode dan Campur Kode dalam Komik Detektif Conan Volume 34* menganalisis jenis alih kode dan campur kode. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif. Kesimpulan dari penelitiannya, dalam komik Detektif Conan volume 34 ditemukan 23 jenis alih kode intern, 13 alih kode ekstern, 21 jenis alih kode situasional, dan 15 jenis alih kode metaforis. Sedangkan campur kode yang ditemukan adalah jenis keluar sejumlah 24.

Berbeda dengan penelitian Faridah Suciyatmi yang hanya menganalisis jenis alih kode dan campur kode, faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dan fungsi alih kode dan campur kode tidak dianalisis. Penelitian *Alih Kode dan Campur Kode dalam Film Beck Live Action* tidak hanya menganalisis jenis (bentuk) alih kode dan campur kode, melainkan juga menganalisis faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode, dan fungsi alih kode dan campur kode yang terjadi dalam percakapan pada film *Beck Live Action*. Selain itu, penelitian ini tidak menggunakan percakapan dalam komik melainkan percakapan dalam film sebagai objek penelitian.

Selain itu, ada pula penelitian berbahasa Jepang karya Kayo Fujimura-Wilson berjudul *Inevitable Language Outcome: The Use of Code-switching and Code-mixing by Japanese People Living in London, England* (二言語話者の談話における「コードスイッチング」・「コードミキシング」の必要性: 英国に住む日本人の場合) (2013) yang meneliti tentang cara orang Jepang yang tinggal di London, Inggris menggunakan alih kode dan campur kode dalam interaksi bicara mereka. Metode penelitian tersebut dilakukan dengan merekam pembicaraan, memberikan kuisioner kepada subjek penelitian, dan menganalisis konsep kata bahasa Inggris beserta padanannya dalam bahasa Jepang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa lingkungan bahasa mereka saat ini yaitu bahasa Inggris dan kompetensi bahasa mereka, mendorong mereka untuk menggunakan alih kode dan campur kode dalam bahasa Inggris dan bahasa Jepang dalam percakapan mereka.

Berbeda dengan kedua penelitian Kayo Fujimura-Wilson, penelitian *Alih Kode dan Campur Kode dalam Film Beck Live Action* tidak meneliti percakapan secara langsung di kehidupan nyata sebagai objek penelitian, melainkan meneliti percakapan yang terdapat dalam film. Selain itu, penelitian tersebut hanya menganalisis penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dan fungsi alih kode dan campur kode, sedangkan penelitian ini juga meneliti bentuk alih kode dan campur kode yang terjadi dalam percakapan pada film *Beck Live Action*.

1.7 Landasan Teori

Proses komunikasi dalam masyarakat tidak selalu hanya berlangsung dalam satu bahasa saja, melainkan bisa lebih dari satu bahasa. Hal ini dapat terjadi karena seseorang bisa saja dapat menguasai tidak hanya satu bahasa, melainkan bisa dua bahasa atau lebih dari dua bahasa. Apabila seseorang hanya menguasai dan menggunakan satu bahasa atau satu ragam bahasa saja, maka seseorang tersebut akan sulit mengungkapkan rasa hormat atau keakraban sesuai waktu, tempat, dan situasinya. Secara sosiolinguistik, penggunaan dua bahasa oleh penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian, secara umum disebut *bilingualisme (kedwibahasaan)* (Chaer dan Agustina, 2010:84). Sedangkan, digunakannya lebih dari dua bahasa oleh seseorang dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian disebut *multilingualisme (kebhinekabahasaan)* (Chaer dan Agustina, 2010:85). Adanya bilingualisme dan multilingualisme tersebut dapat mengakibatkan munculnya kasus atau fenomena linguistik lain, seperti alih kode dan campur kode.

Alih Kode (*code switching*) adalah beralihnya penggunaan suatu bahasa ke bahasa lain (termasuk ragam fungsiolek dan dialek) karena adanya perubahan situasi. Campur Kode (*code mixing*) adalah penggunaan suatu bahasa secara dominan mendukung suatu tuturan yang disisipi dengan unsur bahasa lainnya. Penelitian ini menganalisis bentuk alih kode berdasarkan teori yang dikemukakan Suwito dalam buku “Sosiolinguistik: Perkenalan Awal” karya Chaer dan Agustina dan teori yang

dikemukakan Wardhaugh dalam bukunya *“An Introduction to Sociolinguistics,”* dan untuk bentuk campur kode hanya menggunakan teori dari Suwito. Selain itu, penelitian juga menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya alih kode berdasarkan teori yang dikemukakan dalam buku *“Sociolinguistik: Perkenalan Awal”* karya Chaer dan Agustina dan faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode berdasarkan teori yang dikemukakan Nababan dalam bukunya *“Sociolinguistik: Suatu Pengantar”*, serta fungsi penggunaan alih kode dan campur kode berdasarkan teori yang dikemukakan Gumperz dalam buku *“Discourse Strategies.”*

1.8 Metode Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Moleong (2013:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Inti analisis data kualitatif terletak pada tiga proses yang berkaitan, yaitu: mendeskripsikan fenomena, mengklasifikannya, dan melihat bagaimana konsep-konsep yang muncul itu satu dengan lainnya berkaitan. (Moleong, 2013: 289).

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

Data penelitian adalah percakapan dalam film *Beck*. Untuk memperoleh daftar percakapan (dialog) dalam film *Beck*, film *Beck* ditranskripsi melalui teknik simak dan teknik catat. Hasil transkripsi yang telah dicatat dicekkan kepada *native speaker* Jepang. Setelah dicek, kesalahan pencatatan yang ada diperbaiki. Lalu, data diklasifikasi berdasarkan alih kode dan campur kode. Terakhir, untuk mendukung penelitian, data yang telah diklasifikasi diterjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

1.8.2 Metode Analisis Data

Pada metode ini, data-data yang telah diklasifikasi dan diterjemahkan, dianalisis berdasarkan jenis alih kode (yang dikemukakan oleh Suwito dan Wardhaugh) dan jenis campur kode (yang dikemukakan oleh Suwito), bagaimana bentuknya, apa faktor-faktor penyebab terjadinya, dan bagaimana fungsi alih kode dan campur kode dalam film *Beck* dengan disertai paparan penjelasan.

1.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan dibagi menjadi empat bab yang terdiri dari bab pendahuluan, bab landasan teori, bab analisis data, dan bab kesimpulan dan saran. Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan memuat pokok-pokok pikiran yang menguraikan hal-hal yang mendasari jalannya penelitian, dan terdiri dari: latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, dan metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan.

Bab II Landasan Teori memuat tentang penjelasan teori-teori yang mendasari penelitian, seperti Bilingualisme, Kode, Alih Kode, Campur Kode, faktor-faktor penyebab terjadinya Alih Kode dan Campur Kode, fungsi Alih Kode dan Campur Kode, persamaan dan perbedaan Alih Kode dan Campur Kode, serta Objek Penelitian.

Bab III Analisis Data memaparkan analisis data yang dijelaskan dengan pembahasan-pembahasan sesuai dengan masalah yang diteliti yaitu bentuk alih kode dan campur kode yang terdapat pada film *Beck*, faktor-faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode yang terjadi pada film *Beck*, dan fungsi alih kode dan campur kode dalam film *Beck*.

Bab IV Kesimpulan dan Saran yaitu kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

Setelah bab-bab tersebut, terdapat juga ringkasan penelitian ini dalam bahasa Jepang, lampiran, dan daftar pustaka.