

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi komunikasi mempengaruhi pertumbuhan media sosial menjadi semakin pesat. Media sosial sudah menjadi teknologi yang kita semua butuhkan sebagai media yang dapat digunakan untuk mengakses situs-situs sosial di internet. Situs jejaring sosial terbesar yang banyak diakses salah satunya adalah *Youtube*. Dilihat dari statistika dalam situs *Youtube* sendiri, *Youtube* memiliki lebih dari satu miliar pengguna yang hampir sepertiganya merupakan pengguna internet.

Hedbige (dalam Subandy: 2011) memandang budaya populer sebagai kumpulan artefak seperti kaset, film, alat transportasi, acara televisi, *fashion*, dan sebagainya. Budaya populer tidak tetap dan muncul di waktu dan tempat yang berbeda. Kebudayaan populer mempengaruhi keinginan banyak orang untuk mempelajari bahasa asing. Ini dikarenakan anggapan bahwa, untuk lebih mengenal budaya negara lain dapat dengan mempelajari bahasanya. Selain itu, memiliki kemampuan lebih dalam berbahasa asing akan menambah penilaian diri di mata orang lain.

Belakangan ini video berdurasi pendek yang berisi tentang kisah seseorang atau kegiatan sekelompok orang yang lebih dikenal dengan *vlog* atau *video blog* menjadi hal yang diminati setiap anak muda di dunia. Sejak beberapa tahun

terakhir, mulai banyak bermunculan pembuat *vlog* atau sering disebut sebagai *vlogger* di Indonesia. Setiap video yang dibuat dan kemudian disajikan kepada penonton, mempertimbangkan konsep dan konten populer yang dapat menarik minat penonton *Youtube*. Video ini dikemas oleh *vlogger* dan disampaikan kepada penonton melalui medium bahasa. Bahasa menjadi unsur terpenting dalam video untuk menyampaikan informasi maupun pesan-pesan supaya dapat diterima oleh penonton dengan mudah.

Pembahasan yang akan dibicarakan dalam tulisan ini, yaitu kasus alih kode dan campur kode yang terjadi dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki. Sokorahen Genki adalah komedian muda asal Jepang dari *Yoshimoto Kogyo Entertainment* yang aktif di Indonesia. *Yoshimoto* adalah perusahaan *entertainment* yang berfokus pada komedi. Beberapa komedian dari *Yoshimoto Kogyo Entertainment* yang aktif di Indonesia yaitu *The Three* dan Akira Kimura. Genki merupakan komedian yang memiliki kemampuan menirukan suara hewan, suara karakter kartun dan suara-suara lainnya.<sup>1</sup> *Vlog* yang diupload di *Youtube* berisikan kegiatan Sokorahen Genki dalam kehidupannya sehari-hari di Indonesia. Video yang telah dipublikasikan merupakan tontonan favorit bagi beberapa pengguna *Youtube*. *Subscribers vlog* Sokorahen Genki sekarang sudah mencapai 353,000 *subscribers*.<sup>2</sup>

Kehidupan sehari-hari Sokorahen Genki yang ditunjukkan dalam *Vlog* sering menggunakan tiga bahasa yang berbeda, yaitu bahasa Jepang sebagai bahasa ibu, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua.

---

<sup>1</sup> <https://yoshimoto.co.id/genki.html>/diakses pada tanggal 12 Juni 2019, 08.35 WIB

<sup>2</sup> [Youtube.com/channel/UCJqCnc15mHTiQcVo8Jnvw/](https://www.youtube.com/channel/UCJqCnc15mHTiQcVo8Jnvw/)diakses pada tanggal 23 Januari 2020, 04.43 WIB

Kemampuan menggunakan dua bahasa dapat disebut dwibahasawan atau Bilingual. Seorang dwibahasawan sering menggunakan dua bahasa atau lebih secara bergantian berdasarkan keperluan dan situasi (Nababan: 1984). Hal ini menyebabkan peristiwa campur kode dan alih kode sering dijumpai dalam masyarakat berbahasa.

Alih kode dan campur kode sering terdapat pada unggahan video dari suatu *vlog*. Peristiwa alih kode dan campur kode dalam *vlog* merupakan bentuk kreatifitas *vlogger* dalam penggunaan bahasa. Ada berbagai macam bentuk alih kode dan campur kode dalam *vlog* yang memiliki tujuan atau alasannya masing-masing. Permasalahan seperti ini cukup menarik untuk diteliti lebih lanjut.

Menurut Suwito (dalam Chaer dan Agustina: 2004) alih kode adalah peristiwa peralihan dari satu kode ke kode yang lain. Simak contoh alih kode yang diangkat dari Suwito (dalam Chaer dan Agustina: 2004) yang berisi percakapan antara sekretaris dengan majikannya:

- Petra : Have you written the letter for Mr. Hotman, Mr. Dijk?  
‘Pak. Dick, sudahkah anda menulis surat untuk pak. Hotman?’
- Van Dijk : Oh yes, I have. Here it is  
‘Oh iya, sudah. Ini dia’
- Petra : Thank You  
‘Terima kasih’
- Van Dijk : Ah this man Hotman got his organization to contribute a lot of money to the Amsterdamer fancy fair. **Ben jij naar de optocht geweest?**  
‘Ah pria ini, Hotman telah membuat organisasinya mendonasikan banyak uang untuk pameran mewah di Amsterdam. Apakah anda akan pergi ke pekan raya itu?’
- Petra : Ja, ik ben er geweest  
‘Ya, saya akan melihatnya’
- Van Dijk : Ja?  
‘Ya?’
- Petra : He, eh
- Van Dijk : Hoe vond je het ?

- ‘Bagaimana, anda suka melihatnya?’  
 Petra : Oh, erg mooi  
           ‘Oh sangat bagus’  
 Van Dijk : Oh ya. Do you think that you could get this letter out today  
           ‘Apakah menurut anda, hari ini dapat mengirimkan surat?’  
 Petra : Of course. I’ll have it this afternoon for you  
           ‘Tentu, saya akan melakukannya sore ini untukmu’

Percakapan di atas merupakan contoh terjadinya alih kode *ekstern* yaitu alih kode dari bahasa Inggris ke bahasa Belanda. Percakapan di atas sangat Jelas bahwa situasi dan tema pembicaraan menentukan terjadinya alih kode. Ketika Petra dan Van Dijk membicarakan tentang masalah pekerjaan, mereka menggunakan bahasa Inggris. Namun, ketika Petra dan Van Dijk membicarakan tentang festival di Amsterdam, mereka menggunakan bahasa Belanda.

Selain peristiwa alih kode, situasi berbahasa lainnya adalah mencampurkan dua atau lebih dalam suatu tindak berbahasa yang disebut dengan campur kode. Nababan (1984) menyatakan bahwa mencampurkan dua bahasa atau lebih dalam keadaan santai oleh penutur, tanpa ada situasi yang menuntut tindak percampuran bahasa disebut dengan campur kode. Contoh campur kode yang dikemukakan Fasold diangkat dari Velma (dalam Chaer dan Agustina: 2004) terdapat percampuran antara bahasa Inggris dan bahasa Hindi:

- Vinod : *Mai to kuhungaa ki yah one of the Best novels of the year is*  
           ‘Saya akan mengatakan bahwa ini adalah salah satu novel terbaik tahun ini’  
 Mira : *That’s right. It is decidedly one of the best novel of the year*  
           ‘benar. Diputuskan novel itu memang novel terbaik tahun ini’

Contoh percakapan di atas merupakan campur kode ke luar yaitu campur kode antara bahasa Hindi dan bahasa Inggris. Vinod yang berasal dari India menggunakan bahasa Hindi yang kemudian menggunakan bahasa Inggris dalam

percakapan. Hal ini ditunjukkan pada kalimat “*Mai to kuhungaa ki yah one of the Best novels of the year is*” yang berarti ‘Saya akan mengatakan bahwa ini adalah salah satu novel terbaik tahun ini’. Campur kode terjadi karena adanya faktor pelaku tutur, yaitu ketidak sengajaan Vinod menggunakan bahasa Hindi karena latar belakang penutur notabene merupakan orang India.

Dilihat dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peristiwa alih kode dan campur kode memiliki beberapa wujud dan faktor. Selain itu, *Youtube* menjadi jejaring sosial zaman sekarang yang paling diminati banyak orang. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk meneliti lebih mendalam dan menjadikannya sebagai objek penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul : *Campur Kode dan Alih Kode pada Video Blog Channel Genki Banget! oleh Sokorahen Genki.*

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana wujud alih kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki?
2. Apakah faktor penyebab terjadinya alih kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki?
3. Bagaimana wujud campur kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki?
4. Apakah faktor penyebab terjadinya campur kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan wujud alih kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki.
2. Mendeskripsikan faktor penyebab terjadinya alih kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki.
3. Mendeskripsikan wujud campur kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki.
4. Mendeskripsikan faktor penyebab terjadinya campur kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang sosiolinguistik, khususnya kajian campur kode dan alih kode yang terjadi pada suatu *vlog*. Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi sehingga wawasan mengenai alih kode dan campur kode menjadi semakin luas.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Bagi masyarakat umum, penelitian ini juga cukup bermanfaat karena dapat membuka dan memperluas wawasan mengenai ilmu kebahasaan.

### 1.5 Batasan Masalah

Subjek dalam penelitian ini adalah *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, perlu adanya batasan masalah untuk menghindari meluasnya permasalahan dan menjadikannya lebih terarah. Objek kajian pada penelitian ini yaitu bentuk alih kode dan campur kode dalam *vlog* yang telah ditentukan. *Vlog* yang dipilih yaitu *vlog* yang banyak menghadirkan interaksi antara *vlogger* dan partner *vlogger*. Selain itu, *vlog* yang diteliti adalah *vlog* dari tahun 2018 sampai *vlog* terbaru yang dipublikasikan pada tahun 2019. Penggunaan bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Jepang antara para pelaku tindak tutur pada percakapan dalam *vlog* akan menjadi bahan penelitian.

### 1.6 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang alih kode dan campur kode pernah dilakukan sebelumnya oleh Susanti (2017) yang berjudul *Alih Kode dan Campur Kode dalam Lirik Lagu Band Vamps*. Metode yang digunakan adalah metode simak. Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan teknik catat. Penelitian ini menunjukkan bahwa dari lima lagu Jepang karya band Vamps terdapat 20 data yang ditemukan. Data yang ditemukan adalah sembilan data alih kode dan sebelas data campur kode.

Peristiwa campur kode dan alih kode terjadi pada dua bahasa nasional, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Wujud alih kode dalam lagu karya band *Vamps* berwujud kalimat. Wujud campur kode dalam lagu-lagu band *Vamps* yaitu satu data berwujud baster, dua data yang berwujud klausa, tiga data berwujud frasa dan lima data berwujud kata. Alih kode dan campur kode terjadi dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris dan sebaliknya. Terdapat tiga faktor campur kode dalam lirik lagu band *Vamps*. Faktor pertama yaitu faktor ragam santai, kedua faktor tidak adanya pengganti kata yang cocok pada bahasa yang sedang digunakan, dan yang ketiga faktor penyesuaian lirik dengan irama lagu.

Penelitian tentang alih kode dan campur kode juga pernah dilakukan oleh Fujimura, mahasiswa Universitas Yasuda Joushi (2013) yang berjudul *Nigengo Washa no Danwa ni Okeru [Koodo Suicchingu] to [Koodo Mikushingu] no Hitsuyousei-Eikoku ni Sumu Nihonjin no Baai*. Fujimura menganalisis pengalihan kode dan pencampuran kode yang digunakan dalam percakapan orang Jepang yang tinggal di Inggris serta memeriksa tujuan dan makna wacana di balik penggunaannya. Hasil yang diperoleh dari penelitiannya yaitu pertama, pilihan kosakata terkait erat dengan masyarakat di mana pembicara berada dan peristiwa di dalamnya. Kedua, ketika berbicara tentang berbagai pengalaman diri kepada teman, pengujar menggunakan bahasa Inggris untuk lebih menekankan isi ujaran tersebut. Ketiga, dengan menggunakan alih kode, dapat menambahkan makna percakapan saat berbicara. Pembicara bilingual dari data ini melengkapi kosakata bahasa Jepang dengan tuturan bahasa Inggris, sehingga makna khas Jepang dimasukkan dalam ucapan. Perbedaan dengan penelitian terdahulu antara lain



objek yang digunakan berbeda meskipun objek sama-sama bentuk nyata dari pemakaian alih kode dan campur kode. Penelitian yang sekarang juga meneliti bentuk alih kode dan campur kode yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dengan kedua penelitian yang telah disebutkan sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan Susanti adalah sama-sama mengkaji peristiwa alih kode dan dan campur kode. Perbedaannya yaitu Susanti mengambil lagu sebagai objek kajian untuk menganalisis campur kode dan alih kode didalamnya, sedangkan penelitian ini mengkaji alih kode dan campur kode dengan *video blog* sebagai objek penelitian. Persamaan dengan penelitian yang kedua, yaitu sama-sama meneliti tentang alih kode dan campur kode dalam kehidupan sehari-hari seseorang yang berasal dari Jepang tetapi tinggal diluar negeri. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, dimana Fujimura mengkaji tujuan dan makna wacana dalam penggunaannya, sedangkan penelitian ini mengkaji wujud serta faktor alih kode dan campur kode.

Peneliti mengambil campur kode dan alih kode sebagai tema skripsi. Objek yang diteliti yaitu *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki. Penulis memilih *vlog Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki karena ia merupakan salah satu komedian yang berasal dari Jepang dan aktif berkarya di Indonesia. Selain itu, dilihat dari jumlah *subscribers* dalam *channel Genki banget!*, Genki lumayan populer sebagai *vlogger* di Indonesia. Terfokus pada satu *channel*, peneliti ingin menganalisis wujud dan faktor terjadinya campur kode dan alih kode di dalamnya.

## 1.7 Landasan Teori

Pada penelitian ini, untuk menjawab rumusan masalah di atas penulis menggunakan teori Alih Kode dan Campur Kode dari Chaer dan Suwito. Menurut Suwito (1983) wujud dari Alih Kode adalah alih kode eksternal dan alih kode internal. Chaer dan Agustia (2004) megemukakan faktor terjadinya Alih Kode adalah faktor penutur dan lawan tutur, kemudian perubahan situasi dari ragam formal ke nonformal ataupun sebaliknya, serta adanya perubahan suatu topik pembicaraan. Wujud dari Campur Kode menurut Suwito (1983) adalah Campur kode ke luar (*outer code mixing*) dan Campur kode ke dalam (*inner code mixing*). Penyebab terjadinya Campur Kode adalah situasi informal, dan tidak ada ungkapan yang tepat dalam bahasa yang digunakan.

## 1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Menurut Sutedi (2015) metode deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan keadaan sebenarnya). Metode ini digunakan untuk lebih mempermudah penulis melakukan penelitian, sehingga tujuan penelitian tersebut dapat tercapai.

Pertama, peneliti menentukan percakapan yang terdapat peristiwa alih kode dan campur kode dalam beberapa unggahan *video blog* dari *channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki. Setelah peneliti menentukan data yang ingin dianalisis, data kemudian dikelompokkan berdasarkan peristiwa alih kode dan campur kode yang terjadi dalam 5 judul *vlog* di bawah ini:

1. “Sulap Murahahan dari DAISO Jepang!! ダイソーの 100 円マジックのクオリティ 凄すぎ!!” yang dipublikasikan pada tanggal 29 Januari 2018.
2. “NASI DAGING SUPER ENAK!! MENU GENKI!?” by TONTOKI 僕のメニューが出来ました!!” yang dipublikasikan pada tanggal 14 Februari 2018.
3. “KARAOKE Dadakan di Rumah!! Seruuuu!! マイク 1 本で家がカラオケボックスに!?” yang dipublikasikan pada tanggal 2 Agustus 2018.
4. “AKHIRNYA COLAB SAMA JEROME NIHONGO MANTAPPU DI RESTORAN INDONESIA DI TOKYO!!” yang dipublikasikan pada tanggal 17 Februari 2019.
5. “GENKI & ICHA NYANYI “LEMON” dan KULINER SURABAYA” yang dipublikasikan pada tanggal 14 April 2019.

### **1.8.1 Metode Pengumpulan Data**

Terdapat beberapa tahap dalam pemerolehan data. Pertama, peneliti menyimak *video blog channel* Genki Banget! Oleh Sokorahen Genki. Setelah itu, peneliti memilih dan mengidentifikasi data dialog yang terdapat banyak alih kode dan campur kode.

### **1.8.2 Metode Analisis Data**

Data yang telah diperoleh dipilih berdasarkan adanya peristiwa berbahasa, yaitu percakapan dari *video blog channel* Genki Banget! Oleh Sokorahen Genki yang terdapat peristiwa alih kode dan campur kode. Selanjutnya, data akan

dianalisis sesuai dengan rumusan masalah di atas, yaitu wujud dan faktor penyebab terjadinya peristiwa alih kode dan campur kode. Analisis akan dibagi menjadi tiga yaitu wujud, deskripsi dan analisis. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi data yang diteliti. Sebelum itu, penulis menjabarkan dialog dalam satu panel sebelum akhirnya beberapa dialog akan ditandai sesuai dengan urutan analisisnya. Selanjutnya, penulis menggunakan teknik deskriptif, untuk menerangkan pada pembaca dengan lebih rinci dalam kata-kata hasil dari analisis tersebut.

## **1.9 Sistematika Penelitian**

Penulisan dalam penelitian ini disajikan ke dalam empat bab. Adapun sistematika penelitiannya adalah sebagai berikut:

Bab I berupa pendahuluan yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

Bab II merupakan landasan teori yang digunakan untuk menganalisis data. Teori yang digunakan yaitu, Teori Sociolinguistik dalam buku *Sociolinguistik* karya Sumarsono dan Paina Partana (2002), teori bilingualisme yang diambil dari buku *Pengantar Awal Sociolinguistik: Teori dan Problema* dari Suwito (1983), bahasa dan konteks yang diambil dari buku *Pemakaian Bahasa Kode Kelas Awal: Sebuah Observasi Mengenai Aspek-Aspek Kedwibahasaan Seorang Guru Bahasa Inggris* dari Santosa (2005), Teori alih kode dan campur kode dalam buku *Sociolinguistik: Perkenalan Awal* dari Chaer dan Agustina (2004).

Bab III berisi hasil analisis data berupa, wujud alih kode dan campur kode yang sebelumnya telah diklasifikasikan, analisis faktor terjadinya alih kode dan campur kode dalam *video blog channel Genki Banget!* oleh Sokorahen Genki.

Bab IV berisi simpulan serta saran untuk penelitian selanjutnya.