

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Manusia memiliki ragam bahasa resmi dan tidak resmi. Di dalam tata bahasa Rujukan Bahasa Indonesia untuk Tingkat Pendidikan Menengah, Gorys Keraf (1991:8) menjelaskan bahwa bahasa resmi adalah bahasa baku yang dianggap dan diterima sebagai patokan umum untuk seluruh penutur bahasa itu. Di bahasa Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjadi patokan umum yang baik dan benar. Bahasa resmi biasanya sering dijumpai ketika lawan bicara adalah seseorang yang memiliki posisi lebih tinggi atau lebih dihormati dengan lawan bicara lainnya. Sedangkan, Bahasa tidak resmi adalah bahasa yang tidak baku dan tidak dijadikan patokan umum untuk penutur suatu bahasa tersebut. Contoh peristiwa dalam penggunaan ragam bahasa ini sering dijumpai di dalam aktifitas jual beli di pasar, berbicara antar teman sebaya, maupun surat-menyurat antara teman. Di dalam peristiwa ini, sering juga dijumpai pencampuran antara bahasa dasar sang pembicara dengan bahasa yang lain, baik bahasa asing maupun bahasa daerah. Di era sekarang, sering dijumpai seseorang penutur *bilingual*. Dikutip dari KBBI, *bilingual* dapat didefinisikan sebagai mampu atau biasa memakai dua bahasa dengan baik. Tanpa disadari masyarakat *bilingual* cukup sering mencampur frasa, klausa maupun kata-kata bahasa asing maupun bahasa daerah ke dalam bahasa dasar dalam peristiwa berbahasa tersebut dan tidak jarang juga menggunakan bahasa pinjaman

Pencampuran frasa, kata-kata, maupun klausa ke dalam bahasa dasar disebut sebagai campur kode (*code-mixing*). Nababan (1989:28) dalam (Nugroho, 2011) berpendapat bahwa campur kode merupakan penggunaan dua bahasa atau lebih oleh penutur dalam suatu percakapan. Di dalam campur kode terdapat serpihan-serpihan suatu bahasa yang digunakan oleh seorang penutur yang dimasukkan ke dalam bahasa yang lebih dominan. Serpihan bahasa ini bisa berupa, frasa, kata, atau unit bahasa yang lebih besar. Secara sederhana, campur kode diartikan sebagai suatu gejala

pencampuran pemakaian bahasa karena berubahnya suatu peristiwa berbahasa. Dalam KBBI (kamus Besar Bahasa Indonesia) campur kode adalah penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa yang lain untuk memperluas gaya bahasa maupun ragam bahasa, pemakaian kata, klausa, idiom, sapaan, dan lain sebagainya.

Sementara itu, Aslinda dan Syafyahya (2007) dalam (Nugroho, 2011) mengemukakan bahwa ciri yang paling menonjol dalam peristiwa campur kode adalah terjadi pada ragam bahasa kesantiaian atau bisa disebut sebagai situasi informal . Dalam kasus berbahasa dengan kondisi ragam bahasa formal, sangatlah jarang terjadi peristiwa campur kode. Kalaupun ada peristiwa campur kode dalam keadaan tersebut, hal itu dikarenakan tidak adanya kata atau ungkapan yang tepat untuk menggantikan bahasa dasar atau bahasa ibu yang sedang digunakan oleh penutur, sehingga perlunya memakai kata ataupun ungkapan dari bahasa asing maupun bahasa daerah (Liyana, 2018).

Terdapat dua jenis campur kode yang dikemukakan oleh Jendra dalam (Nugroho, 2011). yaitu sebagai berikut ini:

1. Campur kode dalam (*innercode-mixing*)

Campur kode yang bersumber dari bahasa asli dengan memasukan bahasa daerah. Seperti bahasa Indonesia yang dicampur dengan kata-kata, frasa maupun klausa dari bahasa jawa yang menyebabkan adanya bahasa Indonesia yang kejawaan

2. Campur kode luar (*outer code-mixing*)

Campur kode bahasa awal sang penutur atau bahasa ibu sang penutur disisipkan kata, klausa, maupun frasa yang berasal dari bahasa asing. Peristiwa ini sering dijumpai dalam masyarakat *modern* yang mana adalah masyarakat *bilingual*

Di dalam kehidupan masyarakat Jepang, masyarakat Jepang adalah masyarakat yang *monolingual*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *monolingual* adalah seorang penutur yang hanya mengenal dan mampu berbicara hanya dalam satu bahasa. Walaupun *monolingual*, bahasa Jepang memiliki ragam

bahasa, salah satu contohnya adalah campur kode. Tidak hanya campur kode yang digunakan dalam bahasa Jepang, kata pinjaman juga sering dijumpai.

Kata pinjaman atau dalam bahasa Jepangnya *gairaigo* (外来語). Menurut Hiroshi (1990:198) dalam (Shinta S, 2018), kata-kata yang diambil dari bahasa asing yang sudah dimasukkan ke dalam sistem bahasa Jepang yang disebut *gairaigo* (外来語) yang memiliki arti kata pinjaman. Menurut studi statistik, di antara kata-kata di dalam bahasa Jepang yang umum digunakan, 外来語 membentuk tidak kurang dari 13 persen dari keseluruhan kosakata umum bahasa Jepang (Oksanen, 2010). Masyarakat Jepang sudah tidak asing dengan ragam bahasa 外来語. Salah satu contoh ragam ini ada di dalam *manga*.

Manga adalah komik yang dibuat di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang yang sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad ke-19. Pada awalnya, cerita *manga* hanya berisi tentang sejarah, budaya yang hanya berada di negara Jepang. Seiring berjalannya waktu, cerita dalam *manga* itu sendiri memiliki perkembangan yang signifikan. Salah satu *manga* yang memakai ragam bahasa campur kode dan kata pinjaman adalah *manga one punch man* karya Yusuke Murata. Di dalam *manga* ini, sering dijumpai beberapa dialog yang merupakan campur kode dan kata pinjaman dengan menyisipkan kata, frasa, atau klausa bahasa asing yang disesuaikan dengan aksara bahasa Jepang yaitu *katakana* (カタカナ).

Manga one punch man adalah *manga* yang bercerita tentang para pahlawan atau yang bisa disebut sebagai *heroes*. Karakter utama pada *manga* ini adalah Saitama. Saitama memiliki perawakan kepala pelontos tanpa sehelai rambut pun yang sangat mudah dikenali. Tugas Saitama adalah membasmi para makhluk jahat yang mengancam perdamaian di bumi. Latar pada *manga* ini berlatar di negara Jepang yang memiliki teknologi sudah maju dan sudah sangat modern. Sehingga adanya peristiwa ragam bahasa campur kode dan kata pinjaman pada *manga* ini tidak terelakkan. Salah satu contoh ragam campur kode di *manga* ini adalah digantinya kata *yuusha* (ゆうしゃ) (勇者)

menjadi kata *hero* (ヒーロー) yang memiliki arti yang sama yaitu pahlawan. Walaupun memiliki padanan dalam bahasa aslinya, peristiwa ini dapat di kategorikan sebagai campur kode karena masih memiliki padanan bahasa di bahasa Jepangnya dan menggunakan bahasa Inggris sebagai ragam di dalam dialog *manga one punch man* dengan tidak merubah unsur gramatikal bahasa Jepang.

Sedangkan, peristiwa kata pinjaman dalam *manga one punch man* ini sendiri memiliki kata-kata yang beragam. Salah satu contohnya ada di dalam *manga* jilid pertama yaitu sebagai berikut:

サイタマ：“しかも、油性だぞ、この手ではタオルで強く拭くこともできん”。

Kata *towl* dalam bahasa Inggris tidak memiliki padanan di dalam bahasa Jepang, maka dari itu digunakan kata タオル merupakan salah satu contoh bentuk *gairaigo* (がいらいご) dalam *manga* ini.

Selanjutnya, penggunaan peristiwa campur kode bahasa Inggris dan kata pinjaman di dalam *manga* itu sendiri dapat membuat kebingungan bagi pembaca *manga*. Maka oleh itu, penelitian ini yang mengambil tema sosiolinguistik campur kode dan kata pinjaman atau dalam bahasa Jepangnya がいらいご (がいらいご) di dalam *manga one punch man* karya Yusuke Murata diharapkan dapat menjelaskan peristiwa ragam bahasa campur kode dan kata pinjaman yang berada di dalam *manga one punch man*. Kekhasan dan keunikan peristiwa campur kode dan kata pinjaman dalam *manga* menarik untuk dikaji. Bahkan terkadang peristiwa campur kode maupun kata pinjaman itu sendiri sering di singkat atau dipermudah ejaanya untuk alasan tertentu yang menjadikan suatu kekhasan ragam bahasa pada *manga* itu sendiri.

1.2. Tinjauan Pustaka

Penelitian lain yang menjadi tinjauan pustaka dengan tema yang diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mustikawati (2015) dalam skripsinya yang berjudul *Alih Kode dan Campur Kode Antara Penjual dan Pembeli (Analisis Pembelajaran Berbahasa Melalui Studi Sociolinguistik)*. Penelitian ini menjelaskan tentang perbedaan campur dan dan ahli kode dalam sudut pandang kajian ilmu sociolinguistik
2. Penelitian yang dilakukan oleh Shinta S (2018) dalam jurnalnya yang berjudul *Pembentukan Kata Pinjaman (Gairaigo) Dalam Bahasa Jepang*. Penelitian ini menjelaskan tentang kata pinjaman yang khususnya di dalam negara Jepang yang disebut sebagai ^{がいらいご}外来語. Dari jurnal ini menunjukkan bahwa walaupun masyarakat negara Jepang adalah masyarakat yang *monolingual*, akan tetapi memiliki ragam bahasa yaitu kata pinjaman (*borrowed words*) dan menjabarkan pengertian *gairaigo* beserta pembentukan *gairaig*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah, (2010) dalam skripsi yang berjudul *Kata Pinjaman Dalam Artikel Mengenai Internet Dalam Majalah Joy Dan Freundin: Suatu Tinjauan Morfologis, Fonetis Dan Semantis*. Penelitian ini menunjukkan peristiwa ragam kata pinjaman pada kasus lain dan menjadi referensi untuk peristiwa kata pinjaman dalam sudut pandang morfologis, fonetis dan semantis.

Penelitian campur kode dan kata pinjaman pada penelitian ini berfokus kedalam ruang lingkup *manga* yang secara tidak langsung menggunakan bahasa jepang dengan bahasa asing yang menjadikannya sebagai bahasa dalam campur kode dan kata pinjaman.

1.3. Identifikasi Masalah

Telah dijelaskan pada bagian latar belakang masalah bahwa masyarakat yang *bilingual* cenderung melakukan ragam campur kode maupun kata pinjaman. Walaupun masyarakat Jepang adalah masyarakat yang *monolingual*, masyarakat Jepang pun memiliki ragam campur kode dan kata pinjaman atau *gairaigo*, Tidak hanya dalam perbincangan sehari-hari, di dalam *manga* sering juga dijumpai peristiwa campur kode maupun kata pinjaman. Identifikasi masalah di dalam penelitian ini

adalah ragam campur kode beserta kata pinjaman apa saja yang ada di dalam *manga one punch man* karya Yusuke Murata dan bagaimana penggunaan campur kode dan kata pinjaman tersebut

1.4. Batasan Masalah

Dikarenakan ragam bahasa yang berada di suatu *manga* bermacam-macam, Maka pembatasan masalah skripsi ini hanya pada peristiwa ragam bahasa campur kode dan kata pinjaman yang berada di dalam *manga one punch man* karya Yusuke Murata, yang mana tidak membahas telaah alasan-alasan penggunaan beserta faktor-faktor penyebab terjadinya ragam campur kode dan kata pinjaman dalam *manga* ini. *Manga* ini adalah *manga* yang masih berjalan pembuatannya, jilid kelima menjadi batasan jilid yang dipakai sebagai sumber penelitian.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja jenis ragam campur kode yang ada di dalam *manga one punch man* ?
2. Apa saja bahasa asal yang digunakan dalam campur kode di *manga one punch man* ?
3. Apa saja bahasa asal yang dipakai dalam kata pinjaman di dalam *manga one punch man* ?
4. Kelas kata apa saja pada ragam campur kode dan kata pinjaman yang berada di *manga one punch man* ?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui berbagai jenis ragam campur kode yang digunakan dalam dialog pada *manga one punch man*

2. Mengetahui bahasa asal yang digunakan dalam ragam campur kode di *manga one punch man*.
3. Mengetahui berbagai macam bahasa asal yang digunakan untuk kata pinjaman di dalam *manga one punch man*.
4. Mengetahui kelas kata apa saja pada ragam campur kode dan kata pinjaman di *manga one punch man*.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang campur kode dan kata pinjaman pada ilmu sosiolinguistik. Selain itu, diharapkan dapat menambah dan memberikan pengetahuan campur kode beserta kata pinjaman khususnya di dalam *manga*. Selanjutnya, manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan bisa menjadi salah satu referensi untuk penelitian lain tentang sosiolinguistik yang berfokus pada campur kode dan kata pinjaman.

1.8. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yang merupakan penelitian bahasa adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisa dengan pendekatan induktif (Rukin, 2019). Penonjolan proses penelitian dan pemanfaatan landasan teori dilakukan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu, landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Metode kualitatif cocok untuk digunakan dalam penelitian campur kode dan kata pinjaman dalam *manga one punch man* yang mana di dalam *manga* itu sendiri berupa sekumpulan kata-kata, bahasa dan gambar yang lalu digabungkan sedemikian rupa agar menjadi sebuah *manga* yang memiliki suatu cerita yang bisa dieksplorasi untuk dijadikan penelitian mengenai campur kode dan kata pinjaman dalam *manga one punch man*.

1.9. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Berpikir

Berisi tentang landasan teori dan kerangka pemikiran campur kode dan kata pinjaman

Bab III Pembahasan

Berisi tentang sinopsis beserta penelitian sosiolinguistik ragam campur kode dan kata pinjaman di *manga one punch-man*

Bab IV Penutup

Berisi tentang kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran dari hasil penelitian