

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan bahasa Asing di era globalisasi dapat dikatakan meningkat. Oleh karena itu, banyak orang yang mempelajari bahasa Asing. Salah satu bahasa yang dipelajari oleh masyarakat Indonesia adalah bahasa Jepang. Pendidikan bahasa Jepang di instansi pendidikan tinggi Indonesia dimulai pada tahun 1960-an. Dikarenakan Indonesia memiliki ikatan ekonomi yang kuat dengan Jepang, banyak orang yang mempelajari bahasa Jepang dengan berbagai macam tujuan untuk masa depannya, akan tetapi akhir-akhir ini banyak anak muda yang mempelajari bahasa Jepang karena *anime* Jepang, *manga* atau *J-pop* (The Japan Foundation, 2019). Salah satu tujuan para pembelajar bahasa Jepang yaitu agar dapat berkomunikasi bahasa Jepang.

Dalam berkomunikasi diperlukan berbagai macam kompetensi untuk mendukung kegiatan komunikasi antara lain : kompetensi linguistik, kompetensi sociolinguistik, serta kompetensi pragmatik (The Japan Foundation, 2016). Unsur-unsur ini sangat penting dalam melakukan kegiatan berkomunikasi. Dengan memiliki pemahaman akan kosa kata, pelafalan, tata bahasa maka komunikasi dapat dilakukan. Selain itu dikarenakan bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi didalam masyarakat maka selain mempelajari bahasa itu sendiri, mempelajari masyarakat dan kebudayaan serta bagaimana bahasa tersebut digunakan oleh masyarakat pengguna bahasa tersebut merupakan hal yang penting. Hal ini dikarenakan komunikasi merupakan salah satu cara untuk menjalin hubungan dalam kehidupan bermasyarakat. Dikarenakan hal tersebut pemahaman sociolinguistik pun dinilai penting. Dengan memahami bahasa yang digunakan dalam masyarakat, seorang pembicara dapat memilih kata-katanya ketika berkomunikasi yang mana kata-kata tersebut disesuaikan dengan lawan bicara atau situasi ketika sedang berbicara. Lalu, kompetensi pragmatik mendukung kegiatan

komunikasi disebabkan dengan memiliki kompetensi pragmatik seorang pembicara memiliki kemampuan menyusun kalimat atau percakapan utuh sesuai tujuan.

Seperti yang telah disampaikan diatas, untuk melakukan kegiatan komunikasi diperlukan berbagai kompetensi, salah satunya kompetensi sosiolinguistik. sosiolinguistik sebagai sebuah cabang linguistik yang meneliti bentuk bahasa serta pemakaiannya sehubungan dengan faktor sosial budaya. Faktor sosial yang mempengaruhi pemakaian bahasa misalnya yaitu status sosial, tingkat pendidikan, umur, jenis kelamin, dan sebagainya. Selain itu, faktor situasional juga mempengaruhi pemakaian bahasa (Tetsuo, dalam Sudjianto, 2007). Dengan demikian, sosiolinguistik membahas penggunaan bahasa dalam masyarakat.

Bahasa bagi masyarakat merupakan hal yang sangat penting karena bahasa sebagai alat komunikasi dapat menciptakan kehidupan yang harmonis di dalam masyarakat. Masyarakat yang mempunyai *verbal repertoire* yang relatif sama serta mereka mempunyai penilaian yang sama terhadap norma-norma pemakaian bahasa yang digunakan dalam masyarakat disebut dengan masyarakat bahasa (Chaer&Leonie, 2010:36). Masyarakat bahasa merupakan kelompok atau masyarakat yang memiliki penilaian yang sama terhadap bahasa yang digunakannya.

Dalam suatu keadaan, terdapat peristiwa dimana satu masyarakat bahasa bertemu, hidup bersama dan berpengaruh dengan masyarakat bahasa lain. Keadaan ini dapat menimbulkan kontak bahasa. Menurut Thomason (2001 : 1) definisi paling sederhana dari kontak bahasa (*language contact*) adalah penggunaan lebih dari satu bahasa di tempat yang sama pada saat yang sama. Secara umum kontak bahasa adalah saling pengaruh antara dua atau lebih bahasa atau ragam bahasa karena penutur berbagai bahasa tersebut sering berinteraksi. Ketika suatu wilayah menggunakan bahasa lebih dari satu bahasa maka wilayah tersebut pasti telah mengalami kontak bahasa.

Bahasa Jepang pun tidak luput dari peristiwa kontak bahasa. Hal ini dibuktikan dengan adanya kata serapan. Shibatani (1990 : 148-153) dalam Hiwatari

(2008 : 1) menyatakan lebih dari 10% leksikon kamus bahasa Jepang terdiri dari kata serapan. Dengan demikian, adanya kata serapan merupakan bukti nyata bahwa sebuah bahasa telah berpengaruh terhadap bahasa yang lain.

Dewasa ini pun tidak sedikit lagu-lagu Jepang, *anime*, *manga* dan karya dari Jepang yang lainnya yang mencampurkan bahasa Jepang dan bahasa lain dalam lirik atau percakapan pada karyanya. Misalnya salah satu lirik lagu berjudul *Baby Don't Cry* oleh Namie Amuro yang menggabungkan antara bahasa Jepang dan bahasa Inggris yang berbunyi

“kawaranai egao nagareta toki wa choudo 3 years”.

Selain itu *manga* karya Tomoko Ninomiya berjudul “Nodame Contabile” juga terdapat penggunaan bahasa lain selain bahasa Jepang salah satunya yaitu

“Bonjour! Je m'apelle Nodame. Tanoshinde hiku node ganbatte kite kudasai”.

Peristiwa seperti itu disebut dengan alih kode (*code switching*) dan campur kode (*code mixing*). Alih kode merupakan suatu peristiwa didalam komunikasi dimana seorang penutur melakukan pergantian atau peralihan dari satu bahasa ke bahasa lain atau dari satu ragam bahasa ke ragam bahasa yang lain. Campur kode yaitu suatu keadaan bilamana seorang penutur mencampur dua atau lebih bahasa, atau ragam-ragam bahasa dalam tindak berbahasa tanpa ada yang menuntut situasi pencampuran bahasa tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa penutur tanpa sadar melakukan pencampuran bahasa dalam tindak bahasa tersebut (Nababan 1993 : 32). Secara sederhana, alih kode merupakan peralihan penggunaan bahasa atau ragam bahasa sedangkan campur kode merupakan pencampuran bahasa dalam sebuah tuturan.

Peristiwa alih kode dan campur kode bukan hanya terjadi pada karya saja, tetapi dalam kehidupan bermasyarakat peristiwa ini juga terjadi. Salah satunya seperti di pasar Songgolangit Kabupaten Ponorogo sebagai berikut

Penjual[*sic!*] : “niki regine pinten mbak?”

Pembeli[sic!] : “inilimalima”

Penjual[sic!] : “warnalaineiniapaajambak”

Pembeli[sic!] : “warnalainehabislho, warnanetinggalitu.”

(Mustikawati, 2015)

Pembahasan alih kode dan campur kode merupakan kajian yang ada dalam bidang sociolinguistik. Kegunaan sociolinguistik memberikan pengetahuan bagaimana cara menggunakan bahasa. Sociolinguistik menjelaskan bagaimana menggunakan bahasa dalam aspek atau segi sosial tertentu (Chaer & Agustina, 2010 : 6). Oleh karena itu, pengetahuan akan sociolinguistik dinilai penting ketika mempelajari bahasa dikarenakan keberadaan bahasa tidak terlepas dari masyarakatnya.

Untuk dapat memiliki kemampuan komunikatif bahasa Jepang peran pendidikan bahasa Jepang sangat penting. Dengan melalui pendidikan tentang bahasa Jepang, para pelajar dapat memahami bahasa Jepang dengan baik. Akan tetapi, pendidikan bahasa Jepang di Indonesia memiliki berbagai permasalahan yang mungkin dapat membuat pelajar sulit untuk mendapatkan kemampuan komunikatif. Adapun permasalahan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia menurut The Japan Foundation (2008, 2011, 2013) dalam Djafri (2018) antara lain :

Tabel permasalahan dalam pendidikan bahasa Jepang di Indonesia

Tabel 2. Permasalahan dalam Pendidikan Bahasa Jepang di Tingkat Pendidikan Tinggi di Indonesia

Permasalahan	2006 (115 institusi)	2009 (133 institusi)	2012 (133 institusi)
Fasilitas/peralatan yang tidak memadai	48.7%	62.4%	57.1%
Kurangnya bahan ajar	43.5%	44.4%	44.4%
Kurangnya informasi metode pengajaran	30.4%	55.6%	51.9%
Kurangnya informasi tentang budaya dan masyarakat Jepang	13.0%	33.8%	39.1%
Kurangnya minat pembelajar	12.2%	27.1%	33.1%
Berkurangnya jumlah pembelajar	22.6%	27.8%	28.6%
Metode pengajaran	35.7%	50.4%	36.8%
Kurangnya jumlah pengajar	25.2%	43.6%	39.1%
Kemampuan bahasa Jepang pengajar	28.7%	48.1%	33.1%
Sikap guru	6.1%	14.3%	12.8%
Lain-lain	7.8%	14.3%	11.3%

(Sumber: The Japan Foundation, 2008, 2011, 2013)

(The Japan Foundation, 2008, 2011, 2013 dalam Djafri 2018)

Tabel jumlah pengajar dan pemelajar bahasa Jepang di Indonesia

表 1-2-2 各国・地域の学習者数・機関数・教師数 (2018年学習者数順位)

順位	2015年 順位	国・地域	学習者 (人)			機関 (機関)			教師 (人)		
			2018年	2015年	増減率 (%)	2018年	2015年	増減率 (%)	2018年	2015年	増減率 (%)
1	1	中国	1,004,625	953,283	5.4	2,435	2,115	15.1	20,220	18,312	10.4
2	2	インドネシア	709,479	745,125	▲4.8	2,879	2,496	15.3	5,793	4,540	27.6
3	3	韓国	531,511	556,237	▲4.4	2,998	2,862	4.8	15,345	14,855	3.3
4	4	オーストラリア	405,175	357,348	13.4	1,764	1,643	7.4	3,135	2,800	12.0
5	6	タイ	184,962	173,817	6.4	659	606	8.7	2,047	1,911	7.1
6	8	ベトナム	174,521	64,863	169.1	818	219	273.5	7,030	1,795	291.6
7	5	台湾	170,159	220,045	▲22.7	846	851	▲0.6	4,106	3,877	5.9

(The Japan Foundation, 2018 dalam

<https://www.jpff.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/all.pdf>)

Kurangnya jumlah pengajar pun dapat dilihat dari survey The Japan Foundation pada tahun 2018. Jumlah Pemelajar pada tahun 2018 berjumlah 709.479 orang sedangkan pengajar berjumlah 5.793 orang. Secara perhitungan sederhana, 1 orang guru mengajar sebanyak 122 orang. Hal ini mungkin menjadi penyebab kurang maksimalnya pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia. Adapun Permasalahan yang lainnya seperti kurangnya informasi tentang budaya dan masyarakat Jepang mungkin masih tersisa. Hal ini pun dapat membuat pembelajaran bahasa Jepang tidak maksimal.

Pada umumnya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman akan bahasa Jepang, seorang pemelajar bahasa Jepang akan mengikuti tes untuk memperoleh sertifikat kemampuan bahasa Jepang. Salah satu tes tersebut yaitu *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* yang telah menjadi standar sertifikasi kompetensi bahasa Jepang diseluruh dunia sejak tahun 1984 (The Japan Foundation).. Berikut data kelulusan dari test JLPT 2019 pada bulan Desember.

Tabel data kelulusan JLPT 2019 (December) di *non*-Jepang dan Jepang

■ Data of the test in 2019 (December)							
	Level	N1	N2	N3	N4	N5	Total
Japan	Applicants	58,799	84,278	79,876	31,452	4,974	259,379
	Examinees [※]	52,147	77,410	73,354	28,826	4,417	236,154
	Certified	14,359	21,852	20,322	8,262	2,379	67,174
	Percentage Certified(%)	27.5%	28.2%	27.7%	28.7%	53.9%	28.4%
Overseas	Applicants	89,689	118,327	86,307	89,443	74,918	458,684
	Examinees [※]	75,681	100,630	70,540	74,677	60,405	381,933
	Certified	24,953	41,958	28,033	23,055	24,784	142,783
	Percentage Certified(%)	33.0%	41.7%	39.7%	30.9%	41.0%	37.4%
Japan - Overseas Total	Applicants	148,488	202,605	166,183	120,895	79,892	718,063
	Examinees [※]	127,828	178,040	143,894	103,503	64,822	618,087
	Certified	39,312	63,810	48,355	31,317	27,163	209,957
	Percentage Certified(%)	30.8%	35.8%	33.6%	30.3%	41.9%	34.0%

※The number of examinees includes those who took only some of the test sections of the test.

Data tersebut merupakan data kelulusan dari *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* tahun 2019. Bila melihat data, baik yang mengambil test JLPT di Jepang maupun di luar Jepang total yang lulus JLPT pada tingkat awal bahasa Jepang yaitu N5 secara keseluruhan tidak sampai 40%. Pada tingkat awal ke menengah yaitu N4 secara keseluruhan pun dibawah 42%. Pada tingkat menengah yaitu N3 yang menurut Sutedi (2017) menjadi target semua universitas yang menyelenggarakan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia pun tingkat kelulusan secara keseluruhan tidak mencapai 40%.

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya ketika mempelajari sebuah bahasa, pendidikan akan bahasa dan ilmu antar disiplin seperti sosiolinguistik dinilai penting untuk mencapai kompetensi berbahasa. Akan tetapi, permasalahan-permasalahan yang ada seperti kurangnya pengajar, kurangnya informasi budaya Jepang, kurangnya bahan ajar dan lain sebagainya dapat menyebabkan pembelajaran antar disiplin ilmu berbahasa memiliki pembahasan yang lebih sedikit. Ketidak seimbangan antara ilmu bahasa dengan ilmu antar disiplin bahasa menyebabkan pemelajar sulit untuk memperoleh kemampuan komunikatif. Dalam dunia pendidikan, bahasa Jepang yang digunakan merupakan bahasa Jepang standar (*Hyoujungo*). Namun dalam kehidupan masyarakat Jepang, bahasa Jepang terdiri dari berbagai macam. Macam-macam ini terbagi berdasarkan letak geografis, usia penutur, kesejarahan, status sosial, dan gender (Sudjianto, 2007). Dengan demikian, penggunaan bahasa Jepang dalam masyarakat dapat berbeda dengan apa yang dipelajari dalam pendidikan. Oleh karena itu, dinilai penting untuk mengetahui penggunaan bahasa Jepang serta variasi bahasa Jepang yang ada dalam kehidupan masyarakat Jepang.

Berdasarkan hal tersebut penelitian sosiolinguistik sebagai kajian yang membahas bagaimana bahasa itu digunakan dalam masyarakat dapat dikatakan penting. Pada penelitian ini membahas salah satu pembahasan yang ada pada ilmu sosiolinguistik yaitu alih kode (*code switching*) dan campur kode (*code mixing*). Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa karya fiksi animasi Jepang atau *anime*. Dalam karya fiksi seorang pengarang melewati peranan tokoh-tokohnya

menyajikan tuturan yang sesuai dengan kapasitas dan status sosial tokoh-tokoh tersebut, sehingga dalam tuturan tokoh-tokoh tersebut banyak dijumpai adanya peristiwa kebahasaan sesuai dengan perbedaan latar belakang sosio-situasional dan sosio-kultural bahasanya (Abdurrahman, 2008). Adapun sumber data yang dimaksudkan adalah *anime* dengan judul “*Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu*”. *Anime* ini menceritakan kehidupan sehari-hari. Dengan mengambil karya fiksi yang berlatar belakang kehidupan sehari-hari, diharapkan dapat memberikan gambaran dengan lebih baik untuk mengetahui penggunaan bahasa Jepang di dalam masyarakat Jepang itu sendiri. Adapun tokoh-tokoh dalam *anime* ini merupakan anak-anak sekolah menengah pertama (SMP), sehingga dalam *anime* ini tuturan yang disajikan oleh tokoh-tokohnya merupakan bahasa yang digunakan oleh anak-anak muda (SMP) di masyarakat si pengarang karya tersebut yaitu Jepang.

Anime “*Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu*” menceritakan kisah tentang seorang gadis yang baru masuk ke sekolah menengah pertama (SMP) bernama Hitori Bocchi. Bocchi memiliki kecemasan sosial yang membuat dirinya sulit untuk berkomunikasi dengan orang lain. Teman satu-satunya Bocchi yaitu Kai Kawara, memutuskan persahabatan mereka sampai Bocchi dapat berteman dengan semua orang di kelasnya.

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas, Penulis tertarik untuk meneliti bidang sociolinguistik khususnya yaitu alih kode dan campur kode. Adapun alasan penulis menggunakan data *anime* “*Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu*” yaitu *anime* ini menceritakan kehidupan sehari-hari penutur dengan status sosial tokoh pelajar tingkat SMP sehingga tuturan-tuturan tokoh yang ada dalam cerita dapat menggambarkan penggunaan bahasa Jepang dalam kelompok sosial tertentu dalam hal ini adalah anak muda. Selain itu dikarenakan tokoh-tokoh dalam cerita merupakan anak muda maka akan dijumpai adanya variasi bahasa anak muda yang ada di dalam masyarakat Jepang. Selanjutnya cerita dalam *anime* ini merupakan cerita untuk mendapatkan seorang teman sehingga dapat diketahui bahwa hubungan keakraban antar tokoh adalah tidak akrab. Dengan demikian, *anime* ini dapat memberikan gambaran yang lebih baik untuk pemelajar bahasa Jepang yang

mencoba berkomunikasi dengan masyarakat Jepang untuk membangun sebuah hubungan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi beberapa hal yang telah dijabarkan dibagian awal sebagai permasalahan yang melatarbelakangi masalah yang muncul dalam penelitian ini. Pertama yaitu permasalahan yang ada pada pendidikan bahasa Jepang di Indonesia misalnya jumlah pengajar dan pemelajar yang tidak seimbang menyebabkan proses untuk mendapatkan pemahaman menjadi lebih sulit dan lebih lama. Hal yang kedua adalah kurangnya informasi budaya Jepang. Kurangnya buku ajar dan waktu belajar tentang budaya Jepang dalam dunia pendidikan pun menyebabkan pemelajar sulit untuk mendapatkan kompetensi berbahasa. Karena bahasa merupakan bagian dari masyarakat dan budaya sehingga mempelajari budaya Jepang dinilai penting. Dalam internet bertebaran informasi tentang budaya Jepang tetapi tidak ada wadah untuk *feedback* terhadap pengetahuan yang dimiliki terhadap informasi tersebut. Hal yang ketiga adalah bahasa Jepang yang digunakan dalam dunia pendidikan hanya bahasa Jepang tuturan standar (*Hyoujungo*), sedangkan dalam kehidupan bermasyarakat bahasa Jepang terdiri dari berbagai macam ragam dan variasi seperti adanya bahasa anak muda atau *wakamono kotoba*.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembahasan pada penelitian ini adalah alih kode dan campur kode. Adapun penelitian alih kode dan campur kode sangat bervariasi. Oleh karena itu, pada penelitian ini dibatasi pada pembahasan alih kode dan campur kode antara bahasa Jepang dengan ragam atau variasinya yang terdapat pada *anime "Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu"* Episode 1-3. Adapun data yang diambil dalam *anime* tersebut yaitu percakapan yang terjadi antara para tokoh.

1.4 Perumusan Masalah

Pada penelitian ini, dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana jenis alih kode dan campur kode yang terdapat pada *anime* “*Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu*” Episode 1-3?
- b) Bagaimana penyebab munculnya alih kode dan campur kode pada *anime* “*Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu*” Episode 1-3?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk:

- a) Mengetahui jenis alih kode dan campur kode yang terdapat pada *anime* “*Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu*” Episode 1-3.
- b) Mengetahui penyebab munculnya alih kode dan campur kode pada *anime* “*Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu*” Episode 1-3.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan metode deskripsi analisis. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inquiry* yang menekankan pencarian makna, pengertian konsep, karakteristik, gejala, symbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena (Yusuf, 2014 : 329).

Teknik yang digunakan pada proses pengumpulan data menggunakan metode simak. Dinamakan metode simak karena untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2017 : 91). Adapun teknik lanjutan dari metode simak adalah simak bebas libat cakap. Digunakan teknik simak bebas libat cakap karena peneliti hanya berperan sebagai pengamat penggunaan bahasa tanpa terlibat pada peristiwa penggunaan bahasa tersebut. Kemudian teknik yang digunakan selanjutnya yaitu teknik catat.

Tahap analisis data, penulis menggunakan teknik padan ekstra lingual. Teknik padan ekstralingual merupakan teknik menghubungkan masalah bahasa dengan hal yang berada diluar bahasa, misalnya konteks tuturan (Mahsun, 2017).

Tahap penyajian hasil analisis data, penulis menggunakan teknik informal. teknik informal merupakan teknik penyajian hasil analisis data dengan cara menggunakan kata-kata biasa, termasuk penggunaan terminology yang bersifat teknis (Mahsun, 2017).

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyimak dengan seksama dan berulang *anime "Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu"* untuk menentukan percakapan yang terdapat peristiwa alih kode dan campur kode yang dilakukan oleh para tokoh. Dalam hal ini dibatasi pada percakapan yang dilakukan sesama siswa.
- b. Mencatat percakapan yang terdapat peristiwa alih kode dan campur kode dan mengklarifikasikan data yang telah di catat.
- c. Melakukan pemeriksaan terhadap kata-kata yang diucapkan oleh tokoh pada peristiwa percakapan dengan bantuan kamus manual ataupun digital.
- d. Menganalisis data yang telah diperoleh dengan menggunakan teori yang relevan. Dalam proses analisis data juga dijelaskan situasi terjadinya percakapan.
- e. Membuat kesimpulan dari data yang telah dianalisis.

1.7 Manfaat Penelitian

Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman akan alih kode dan campur kode yang ada dalam bahasa Jepang. Bagi Universitas Darma Persada diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam mata kuliah Sociolinguistik. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Jepang serta dapat menjadi sumbangan pikiran sehingga nantinya dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang lain yang berhubungan dengan alih kode dan campur kode pada bahasa Jepang.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian ini terdiri dari empat bab yaitu:

Bab I, berisi pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, merupakan bab yang memuat landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Bab III, Alih Kode dan Campur Kode dalam *Anime "Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu"* Episode 1-3. Pada bab ini berisikan uraian data tentang terjadinya alih kode dan campur kode lalu menganalisis data tersebut dan mendeskripsikannya.

Bab IV, merupakan Simpulan, pada bab ini memuat uraian akan kesimpulan yang diambil dari hasil analisis yang telah dilakukan.

