

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa yang kita pakai pada saat ini tidaklah sama dengan bahasa yang digunakan dengan berabad-abad yang lalu. Manusia selalu berbicara dengan berbeda tergantung dari status sosial mereka, dari mana mereka berasal, dan gender. Pada pemakaian bahasa di Jepang dalam dunia pendidikan, pemerintahan, bisnis ataupun kegiatan sehari-hari untuk menghubungkan masyarakat dari daerah lain biasa menggunakan *hyoujungo*. Akan tetapi, pada pemakaian bahasa Jepang yang lebih luas lagi terdapat variasi bahasa Jepang yang sangat beragam. Seperti yang diungkapkan oleh Sujianto (2010) membagi variasi bahasa Jepang menjadi lima, yaitu bahasa Jepang dan letak geografis (*hougen*), bahasa Jepang dan faktor usia penuturnya, bahasa Jepang dan faktor kesejarahan (*Kronolek*), bahasa Jepang dan status sosial (*Sosiolek*), bahasa Jepang dan diferensiasi *gender*.

Salah satu variasi bahasa yang banyak digunakan oleh kalangan anak muda di Jepang adalah bahasa anak gaul atau biasa disebut dengan *wakamonogo*. Melalui anime ini kita dapat mengetahui bahwa bahasa Jepang tidak hanya sebatas bahasa Jepang standar "*hyoujungo*" seperti yang penulis pelajari pada buku-buku pembelajaran bahasa Jepang, namun juga banyak variasinya salah satunya adalah "*wakamono kotoba*" merupakan variasi bahasa yang hanya digunakan pada kalangan anak muda usia dua puluh tahun kebawah saja.

Menurut Yamaguchi (2007) *Wakamono kotoba* berasal dari dua kata, yaitu *wakamono* (anak muda) dan *kotoba* (bahasa) sehingga *wakamono kotoba* dapat diartikan sebagai dialek nonformal yang digunakan oleh kalangan remaja (khususnya perkotaan), yang bersifat sementara dan hanya berupa variasi bahasa. Penggunaannya meliputi kosakata, ungkapan, intonasi, pelafalan, pola, konteks serta distribusi. Penggunaan *wakamono kotoba* oleh kalangan muda ini sangatlah

luas tidak hanya dalam kehidupan sehari-hari namun juga dalam lirik lagu, anime, manga, dan dunia entertainment.

Harumi Tanaka dalam Sujianto (2004:23) mengajukan beberapa contoh bahasa anak muda yang dikumpulkannya dari 150 orang mahasiswa yang dijadikan sampel pada sebuah penelitiannya. kita dapat melihat perbedaan antara *wakamono kotoba* dengan *hyojungo*, sebagai berikut :

Bahasa Anak Muda :	Ragam Standar :
<i>Geesen</i>	<i>Geemu sentaa</i>
<i>Getsudoramiru</i>	<i>Getsuyoobi no dorama o miru</i>
<i>Monohon</i>	<i>Honmono</i>

Melalui paparan diatas dapat dilihat bahwa bahasa Jepang memiliki variasi bahasa tidak hanya bahasa Jepang ragam standart /*hyoujungo*. Banyak yang mengira Jepang adalah negara monolingual karena memang bahasa yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-harinya adalah bahasa jepang standar untuk menyatukan penutur dari berbagai kalangan. Akan tetapi dalam Bahasa Jepang itu sendiri memiliki ragam atau variasi yang berbeda tergantung dari status sosial mereka, dari mana mereka berasal, *gender*, dan lain-lain.

Variasi bahasa ini merupakan kode yang telah disepakati oleh penutur atau lawan tutur sehingga terjadi komunikasi yang saling menguntungkan . Menurut Kridalaksana (1984:102) kode diartikan sebagai (1) lambang suatu sistem ungkapan yang digambarkan untuk menggambarkan makna tertentu, (2) sistem bahasa dalam suatu masyarakat, (3) suatu varian tertentu dalam satu bahasa. Keberagaman variasi bahasa dalam pemakaian bahas di kehidupan sehari-hari tanpa disadari sering menyebabkan terjadinya peristiwa alih kode dan campur kode.

Alih kode adalah peralihan dari suatu bahasa/variasi bahasa ke bahasa/variasi bahasa yang lain. Alih kode ini tidak hanya terjadi karena faktor ketidaksengajaan namun ada beberapa faktor lain sehingga penutur memilih untuk beralih kode agar mendapat keuntungan. Menurut Gal (1988:247) dalam Wardaugh (2006) mengatakan, “alih kode adalah strategi percakapan yang digunakan untuk membangun, lintas atau menghancurkan batas-batas kelompok; untuk membuat,

membangkitkan atau mengubah hubungan interpersonal dengan hak dan kewajiban mereka”. Campur kode adalah percampuran kode dari satu bahasa/variasi bahasa ke bahasa lain. Menurut Holmes (1992:51) dalam campur kode, peralihannya hanya terjadi pada kalimat, artinya mencakup pencampuran-pencampuran unsur kalimat tersebut .

Peristiwa alih kode dan campur kode terdapat dua jenis yaitu, Dell Hymes (1975:103) dalam rahardi (2010:24) menyebut dua jenis alih kode, yaitu alih kode *intern* (*internal code switching*) dan alih kode *ekstern* (*external code switching*). Alih kode *intern* merupakan alih kode yang terjadi pada variasi atau ragam bahasa, sedangkan alih kode *ekstern* merupakan alih kode yang antara dua bahasa. Sedangkan menurut Suwito (19875:76) campur Kode diklasifikasikan menjadi dua macam yaitu, campur kode kedalam (*inner code mixing*) dan campur kode keluar (*outer code mixing*).

Contoh terjadinya alih kode atau campur kode sebagai berikut :

ヒデノリ : はい、^{きょうしつ}教室からスタート

タダクニ : ^{てつだ}手伝うおか^{いいんちょう}委員長

ヨシタケ : うざいんですけど

タダクニ : ごめん

ヨシタケ : ^{べつ}別にいい。^{くん}タダクニ君、^{ぶかつ}部活あるでしょ

タダクニ : ^{ぶかつ}部活。いや、^{べつ}べつにやってないよ

ヒデノリ : ^{かって}勝手に設定変えてんじゃねえ

ヨシタケ : ^{えん}演じる上で^{うえ}一番^{いちばん}需要^{じゅうよう}な部分^{ぶぶん}だろが。

タダクニ : いちいちこまけえんだよって**い**うか**ぼく**は**いまなに**今何をやってるんだよ

ヒデノリ : もうぐたぐたじゃねえか。^{いっかい}もう一回だ。^{いっかい}もう一回

(Anime *Dansei Koukousei no Nichijou* ep.1 durasi 04:53)

Terjemahan

Hidenori : Yak, mulai dari kelas!
 Analisis : Mau dibantu gak ketua kelas?
 Yoshitake : Berisik!
 Tadakuni : Maaf.
 Yoshitake : Biasa aja. Tadakuni, ikut klub kan?
 Tadakuni : Klub? Tidak, biasanya nggak
 Hidenori : Jangan seenaknya lo ganti!
 Hidenori : Jangan seenaknya lo ubah alurnya
 Yoshitake :Diatas pemetasan hal yang penting adalah partnya/ bagiannya
 Tadakuni : Gue bilang ini satu persatu jadi berantakan, sekarang lo pada mau ngapain?
 Hidenori : Gue udah bosan. Sekali lagi sekali lagi

Analisis

Pada percakapan diatas tadakuni, hidenori, dan yoshitake sedang melakukan simulasi untuk mendapatkan pacar. Tadakuni yang berperan sebagai laki-lakinya, yoshitake berperan sebagai wanita dan ketua kelas yang didekati, sedangkan hidenori berperan sebagai sutradaranya. Pada simulasi diatas tidak terdapat alih kode dan campur kode sama sekali, dan bahasa yang digunakan adalah bahasa standart yang dapat dimengerti oleh semua kalangan. Campur kode kedalam terjadi ketika tadakuni menganggap simulasinya sudah selesai dan kembali keadaan yang biasa. Campur kode yang terjadi berupa *wakamono kotoba* うざい ん . Seperti yang diungkapkan oleh Meyerhoff (2010:125) Mencampur kode umumnya mengacu pada pergantian antara variasi, atau kode, dalam klausa atau frase. Kata うざい ん masuk kedalam karakteristik *shouryakugo* (省略語) yang mengalami penyingkatan dari kata うざったい yang memiliki arti mengganggu atau menjengkelkan. Kata yang menggambarkan rasa kesal atau jengkel ini awalnya adalah mulai populer di daerah Kanto tahun 1980-an dan kemudian menyebar luas ke seluruh Negara tahun 1990-an. Proses penyingkatan kata yang terjadi dalam うざい adalah menghilangkan と pada kata うざったい, sehingga menjadi kata yang lebih enak diucapkan dan ditulis. Selain itu juga

terdapat *wakamono kotoba* yaitu スタート yang merupakan gairaigo (外来語) dari bahasa Inggris yaitu *start*.

Melalui penjabaran diatas penulis tertarik menganalisis alih kode dan campur kode yang terdapat dalam anime “*Dansei Koukousei No Nichijou* ep 1 dan 3” apakah cenderung terjadi alih kode kedalam atau keluar. Serta menganalisis karakteristik *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*Dansei Koukousei No Nichijou* ep 1 dan 3”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, penulis mengidentifikasi bahwa pada pemakaian bahasa di anime juga terjadi peristiwa alih kode dan campur kode. Pada anime terjadi peristiwa alih kode dan campur kode antara *hyojungo* dengan *wakamono kotoba*. Karakteristik *wakamono kotoba* yang sering muncul dalam anime “*Dansei Koukousei no Nichijou*” juga sangatlah bervariasi. *Wakamono kotoba* sering digunakan oleh kalangan remaja SMP-SMA di Jepang sebagai identitas kelompoknya. Mereka saling berinteraksi dengan *wakamono kotoba* untuk mengungkapkan perasaan mereka dan menjaga privasi dari orang luar kelompok mereka.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian mengenai alih kode dan campur kode sangatlah luas dan bervariasi. Namun kali ini penulis membatasi hanya pada alih kode dan campur kode kedalam antara *hyoujungo* dengan *wakamono kotoba* dalam anime “*Dansei Koukousei no Nichijou*” dan karakteristik *wakamono kotoba* apa saja yang sering muncul pada anime ini.

1.4 Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

- a) Bagaimanakah jenis alih kode dan campur kode yang terdapat dalam anime “*Dansei Koukousei no Nichijou*”.
- b) Bagaimanakah karakteristik *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*Dansei Koukousei no Nichijou*” .

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih mendalam mengenai:

- a) Jenis alih kode dan campur kode yang terjadi dalam anime “*Dansei Koukousei no Nichijou*” .
- b) Karakteristik *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*Dansei Koukousei no Nichijou*”.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, menurut Moelong (2004:6) “*penelitian kualitatif*” adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain , secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Metode Simak, menurut Prof.Dr.Mahsun (2005:242) metode yang digunakan dalam penyediaan data dengan cara peneliti melakukan penyimakan penggunaan bahasa . Metode Kemudian teknik yang digunakan adalah Metode Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Menurut Prof.Dr.Mahsun (2005:243) metode simak dengan teknik simak bebas libat cakap (SLBC) dimaksudkan sipeneliti menyadap perilaku berbahasa didalam suatu peristiwa tutur dengan tanpa keterlibatannya dalam peristiwa tutur tersebut dlm penelitian ini . Jadi, peneliti hanya sebagai pengamat.

Prosedur yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan dan membatasi sebuah kasus yang akan diteliti. Kasus yang dimasud dalam skripsi ini adalah percakapan yang terjadi dalam anime *“Dansei Koukousei No Nichijou”* dengan cara dianalisis apakah terdapat alih kode dan campur kode dan mencari variasi wakamono kotoba.
- b. Mengumpulkan data melalui teknik simak bebas libat cakap karena media yang digunakan melalui anime *“Dansei Koukousei No nichijou”* dengan cara mescreenshout analisis yang terdapat alih kode dan campur kode dan variasi wakamono kotoba.
- c. Penulis menganalisis data yang telah didapat dengan menggunakan teori-teori yang relevan.
- d. Kemudian metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan metode deskriptif kualitatif yaitu metode yang memecahkan masalah dengan sejelas-jelasnya.

1.7 Manfaat Penelitian

Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman yang lebih luas lagi mengenai alih kode dan campur kode dalam konteks bahasa Jepang bahwa alih kode dan campur kode yang terjadi tidak terbatas anantara bahasa Jepang dengan bahasa Inggris saja. Namun juga dapat terjadi antar variasi bahasa Jepang yang sangat beragam. Untuk pembaca, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran terhadap penelitian-penelitian yang sudah ada sehingga nantinya dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dimasa depannya.

1.8 Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah pemahaman pembaca, penulis menyusun sistematika penulisan penelitian ini dalam empat bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Adapun penelitian dalam bab ini memuat uraian mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah,

perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka teori, dan sistematika penulisan. BAB I merupakan hal yang melatarbelakangi penelitian sedangkan kerangka teoritis terurai dalam BAB II

BAB II : LANDASAN TEORI

Memuat uraian mengenai teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Khususnya teori-teori alih kode, campur kode, dan *wakamono kotoba*.

BAB III : ANALISIS ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM ANIME “DANSEI KOUKOUSEI NO NICHIJOU”

Memuat uraian mengenai klasifikasi alih kode campur kode yang terjadi dalam anime “*Dansei Koukousei No Nichijou*” dan menganalisa *wakamono kotoba* yang sering muncul dalam anime “*Dansei Koukousei No Nichijou*”.

BAB IV : KESIMPULAN

Memuat uraian mengenai hasil analisis, kesimpulan, saran, dan pendapat penulis mengenai data yang diteliti.