

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dan bahasa tidak dapat dipisahkan. Bahasa merupakan suatu lambang bunyi yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar manusia. Bahasa juga digunakan sebagai penyalur ide dan keinginan akan suatu hal. Chaer dan Agustina (2004:84) berpendapat bahwa “Peristiwa-peristiwa yang terjadi akibat adanya kontak bahasa adalah bilingualisme, diglosia, alih kode, campur kode, interferensi, integrasi, dan konvergensi.” Dari beberapa peristiwa yang telah ditimbulkan, penulis akan berfokus untuk membahas alih kode dan campur kode.

Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk dapat berinteraksi satu sama lain. Dalam berinteraksi, komunikasi merupakan hal yang sangat penting dan wajar. Komunikasi dalam masyarakat tidak hanya berlangsung dalam satu bahasa saja, tetapi bisa juga lebih. Hal tersebut terjadi karena di dalam masyarakat terdapat keanekaragaman bahasa. Keanekaragaman bahasa inilah yang memungkinkan setiap individu dapat menguasai beberapa bahasa sekaligus. Pada kehidupan sehari-hari, sering dijumpai orang-orang yang memiliki kemampuan berbicara menggunakan lebih dari satu bahasa, atau biasa dikenal dengan sebutan bilingualisme.

Dalam kasus bilingual tersebut, penutur yang menguasai beberapa ragam bahasa secara sempurna (menguasai secara seimbang dua atau lebih bahasa yang ia pelajari) tidak menutup kemungkinan akan menyebabkan terjadinya masalah sosiolinguistik, seperti peralihan atau percampuran bahasa dalam komunikasi secara sadar atau tidak sadar. Peralihan atau percampuran bahasa inilah yang disebut sebagai alih kode (*code switching*) dan campur kode (*code mixing*).

Misalnya, seorang penutur yang berkebangsaan Indonesia saat berbicara dengan turis asing menggunakan bahasa Inggris, tetapi ketika turis itu pergi dan datang temannya yang sesama orang Indonesia mengajak berbicara, dia kembali

menggunakan bahasa Indonesia (*code switching*), namun di tengah percakapan si penutur tidak menemukan padanan kata yang cocok untuk menjelaskan suatu hal, sehingga ia menyelipkan bahasa lain (*code mixing*) dalam penjelasan tersebut agar temannya dapat mengerti dengan baik.

Dalam praktek, biasanya alih kode atau campur kode terjadi di dalam situasi formal, akan tetapi tidak menutup kemungkinan dalam situasi informal pun juga terjadi, bahkan untuk campur kode sendiri memang lebih sering dilakukan dalam situasi informal (santai). Di zaman yang modern dengan berbagai kecanggihan teknologi ini memungkinkan masyarakat dunia saling berkomunikasi satu sama lainnya, sehingga alih kode atau campur kode antar bahasa pun sering terjadi dalam proses komunikasi tersebut.

Namun, seperti yang kita tahu, negara Jepang dikenal sangat loyal dalam menggunakan bahasa asli mereka sebagai bahasa utama dalam hal menulis dan berbicara, tetapi seiring berjalannya waktu peristiwa alih kode dan campur kode pun juga mulai terjadi di negeri Sakura tersebut. Hal ini dapat dilihat dalam media sosial seperti Facebook dan Twitter ataupun media *entertainment* seperti film, *anime*, lagu dan lain-lain yang mulai banyak disisipkan bahasa asing di dalamnya.

Dengan adanya penggunaan alih kode dan campur kode tersebut dapat dibuktikan bahwa pengaruh budaya asing juga berperan melalui perkembangan teknologi yang semakin membaik di Jepang. Kemajuan teknologi ini membuat masyarakat Jepang bisa mendapatkan informasi baru dengan mudah, sehingga pengetahuan masyarakat Jepang akan budaya asing bertambah. Berikut pengaruh budaya asing yang telah masuk pada negara Jepang :

1. Style Berpakaian
2. Musik
3. Bahasa
4. Dorama (film) dan lain-lain

Melihat banyaknya peristiwa alih kode dan campur kode yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai masalah alih kode dan campur kode ini, khususnya di dalam *entertainment* Jepang

yang berfokus pada dunia musik. Untuk melakukan penelitian, penulis pun memilih lagu-lagu milik *idol group* asal Jepang yang dikenal dengan nama *Love Live*.

Love Live! (ラブライブ! *Rabu Raibu!*) adalah proyek multimedia asal Jepang yang dikembangkan oleh ASCII Media Works, majalah *Dengeki G's* yang berada di bawah label musik Lantis. Diluncurkan pertama kali pada Agustus 2010 dalam majalah *Dengeki G's*, *Love Live* mulai memproduksi CD musik, video musik animasi (AMV), dua adaptasi manga, serta video game berbasis *rhythm* untuk iOS dan Android. *Love Live* juga pernah tampil dalam program radio, lalu *live stream* melalui situs video Jepang yang bernama *NicoNico*, mengadakan konser serta *event* lain yang memang langsung dibawakan oleh pengisi suaranya (*seiyuu*).

Love Live juga diadaptasi menjadi dua *season* anime dengan judul *Love Live! School Idol Project* di bawah tanggung jawab studio *Sunrise* yang masing-masing memiliki 13 episode (total 26 episode). *Season* pertama ditayangkan dari Januari hingga Maret 2013, sedangkan *season* keduanya ditayangkan dari April hingga Juni 2014. *Anime* ini memiliki konsep "*A story that makes our dreams come true*" yang menceritakan tentang sekumpulan karakter perempuan fiksi berjumlah sembilan orang yang menjadi *idol group* untuk menyelamatkan sekolah mereka yang terancam ditutup.

Pada Juni 2015 sebuah film animasi berjudul *Love Live! The School Idol Movie* dirilis dan didistribusikan oleh Shochiku yang kemudian ditayangkan di bioskop Jepang. Film ini menjadi *box office* dengan lebih dari dua juta penonton dan meraup pendapatan sebesar 2,8 miliar yen.

Love Live sendiri sebenarnya terbagi menjadi dua unit *idol group*, yaitu μ 's (*Myusu*) dan *Aqours* yang masing-masing beranggotakan sembilan *idol* perempuan. Namun, di sini penulis memutuskan hanya meneliti lagu-lagu yang telah dinyanyikan oleh μ 's, berhubung *Aqours* adalah *idol group* baru sehingga *single* yang dikeluarkan belumlah terlalu banyak. μ 's juga telah melakukan *Live Concert* sebanyak enam kali di berbagai tempat, berikut penulis paparkan penampilan panggung tersebut :

1. μ 's *First LoveLive!* (19 Februari 2012) di Yokohama BLITZ dengan 1700 penonton yang diperkirakan hadir.

2. *μ's New Year LoveLive!* (3 Januari 2013) di Tokyo Dome City Hall dengan 3000 penonton yang diperkirakan hadir.
3. *μ's 3rd Anniversary LoveLive!* (16 Juni 2013) di Pacifico Yokohama dengan *live viewing* di 51 bioskop dan 10.000 penonton yang diperkirakan hadir.
4. *μ's →NEXT LoveLive! 2014 ~ENDLESS PARADE~* (8 Februari 2014 - 9 Februari 2014) di Saitama Super Arena dengan *live viewing* di seluruh bioskop Jepang dan negara-negara tertentu, menarik sebanyak 49.000 penonton.
5. *μ's Go →Go! LoveLive! 2015 ~Dream Sensation!~* (31 Januari 2015 - 1 Februari 2015) di Saitama Super Arena Stadium Version, sama dengan konser sebelumnya dilakukan *live viewing* di seluruh bioskop Jepang dan negara-negara tertentu serta menarik sebanyak 90.000 penonton.
6. *μ's Final LoveLive! ~μ'sic Forever~* (31 Maret 2016 – 1 April 2016) di Tokyo Dome dengan *live viewing* di seluruh bioskop Jepang, China, Korea, Taiwan, Hong Kong, Singapur, Thailand, Indonesia, Malaysia, Filipina dan Australia, menarik sebanyak 250.000 penonton. Ini merupakan konser panggung terakhir yang dilakukan oleh *μ's*.

Melihat peningkatan jumlah penonton yang didapat pada setiap penampilan panggung, bisa dikatakan bahwa sekarang *μ's* sudah menjadi *idol group* besar yang dikenal banyak orang, terutama kaum muda, di dalam *game*-nya yang bernama *Love Live! School Idol Festival* (dirilis oleh Klab dan Bushiroad pada April 2013 untuk iOS dan Juni 2013 untuk Android) juga sering penulis temukan alih kode atau campur kode pada lagu yang bisa dimainkan dalam *game* tersebut (tentunya penulis mendengarkan langsung ketika bermain). Inilah yang menjadi alasan penulis mengapa memilih *Love Live (μ's)* untuk diteliti.

Apalagi dalam pembelajaran penulis selama ini, contoh peristiwa alih kode atau campur kode yang diberikan hanyalah melalui peristiwa tutur, penulis pun ingin tahu bagaimana bentuknya di dalam hal lain, karena pada *anime* atau film

penggambarannya juga melalui peristiwa tutur, maka penulis pun memilih musik sebagai media penelitian yang memang sedikit berbeda dari contoh yang selama ini penulis pelajari. Pada sesi penelitian $\mu's$ ini penulis akan meneliti alih kode dan campur kode melalui album mereka yang sudah dirilis.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat banyaknya lagu *Love Live* ($\mu's$) yang di dalamnya terdapat campur kode dan satu lagu yang mengalami peralihan kode, ada beberapa masalah yang sebenarnya bisa diteliti, seperti faktor penyebab, wujud, fungsi, jenis dan lain-lain dari alih kode dan campur kode yang terdapat dalam lagu *Love Live* ($\mu's$) tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Seperti yang sudah dikatakan di latar belakang, *Love Live* memiliki dua *idol group* yang masing-masing beranggotakan sembilan perempuan, yaitu $\mu's$ (*myusu*) dan *Aqours*, dalam penelitian ini penulis membatasi hanya membahas lagu-lagu yang dinyanyikan oleh $\mu's$. Dilihat dari beberapa masalah yang sudah diidentifikasi di atas, penulis juga memutuskan untuk melakukan pembatasan pada masalah yang akan dikaji. Berikut masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Jenis alih kode dan campur kode yang terdapat dalam album *Love Live* ($\mu's$).
2. Wujud alih kode dan campur kode yang terdapat dalam album *Love Live* ($\mu's$).

1.4 Rumusan Masalah

Dengan adanya pembatasan yang telah dibuat, maka fokus masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah jenis alih kode dan campur kode yang terdapat dalam album *Love Live* ($\mu's$)?
2. Bagaimanakah wujud alih kode dan campur kode yang terdapat dalam album *Love Live* ($\mu's$)?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Menjelaskan jenis alih kode dan campur kode yang terdapat dalam album *Love Live (μ's)*.
2. Menjelaskan wujud alih kode dan campur kode yang terdapat dalam album *Love Live (μ's)*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu penulis untuk lebih memahami mengenai alih kode dan campur kode, baik dari segi jenis maupun wujud yang khususnya terjadi dalam dunia *entertainment* Jepang, terutama di dunia permusikan.

Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pembaca yang tertarik atau ingin mengetahui tentang alih kode dan campur kode lebih mendalam lagi, terutama mengenai jenis dan wujud yang terjadi di dalam lirik lagu. Semoga karya sederhana ini bisa bermanfaat bagi pembaca sebagai referensi ataupun sejenisnya.

1.7 Metode Penelitian

Secara metodologi, penulis berencana menggunakan Metode Penelitian Deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan semata-mata berdasarkan pada fakta atau fenomena yang ada melalui penjelasan. Data yang dikumpulkan bukanlah angka-angka, melainkan berupa kata-kata atau gambaran terhadap suatu hal, misalnya berasal dari naskah, wawancara, catatan, lapangan, foto, dokumen, dan sebagainya. Berdasarkan pengertian tersebut, penulis bermaksud menggunakan metode penelitian deskriptif karena berpikir ini merupakan metode yang tepat untuk membantu penulis dalam melakukan penelitian.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan pembagian penelitian ke dalam empat bab, yaitu :

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini, sebelum menuju ke pokok permasalahan penulis akan memulai dengan pendahuluan yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan landasan teori yang akan digunakan untuk membantu penelitian penulis, berisi tinjauan mengenai alih kode dan campur kode yang meliputi definisi, jenis, faktor penyebab, dan sebagainya.

Bab 3 Analisis Alih Kode & Campur Kode dalam album Love Live (μ 's)

Pada bab ini akan dilakukan analisis mengenai alih kode dan campur kode yang terdapat dalam album *Love Live (μ 's)*, khususnya mengenai jenis dan wujudnya berdasarkan landasan teori yang terdapat pada bab sebelumnya.

Bab 4 Kesimpulan

Bab ini adalah bab terakhir yang akan berisi tentang kesimpulan dan saran secara menyeluruh dari hasil penelitian yang telah dilakukan.