

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Semantik

2.1.1. Pengertian Semantik

Semantik merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Dalam cabang linguistik, semantik memegang peranan penting, karena bahasa yang digunakan dalam komunikasi tidak lain hanya untuk menyampaikan suatu makna. Misalnya seseorang menyampaikan ide dan pikiran kepada lawan bicara, lalu lawan bicara dapat memahami apa yang dimaksud, karena ia bisa menyerap makna yang disampaikan.

Ferdinand de Saussure (dikutip Chaer 2007: 348) mengemukakan teori bahwa “setiap tanda linguistik dibentuk oleh dua buah komponen yang tidak terpisahkan, yaitu komponen signifiant (bunyi) dan komponen signifiek (makna)”. Melalui teori de Saussure tersebut, dapat dipahami bahwa semantik adalah (1) ilmu yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya, dan (2) ilmu tentang makna atau arti.

Ada beberapa ahli yang mendefinisikan cabang ilmu linguistik ini, salah satunya adalah Lehrer (1974) yang mengatakan bahwa “semantik adalah studi tentang makna”. Bagi Lehrer, semantik merupakan bidang kajian yang sangat luas, karena turut menyinggung aspek-aspek struktur dan fungsi bahasa sehingga dapat dihubungkan dengan psikologi, filsafat dan antropologi.

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Kambartel (dikutip Pateda 2001: 7) bahwa “semantik adalah studi tentang makna”. Menurutnya, semantik mengasumsikan bahwa bahasa terdiri dari struktur yang menampakkan makna apabila dihubungkan dengan objek dalam pengalaman dunia manusia.

Menurut Chaer (2009: 6) jenis semantik berdasarkan tataran atau bagian dari bahasa yang menjadi objek penyelidikan dapat dibedakan menjadi empat, yaitu (1) semantik leksikal yang merupakan jenis semantik yang objek penelitiannya adalah leksikon dari suatu bahasa, (2) semantik gramatikal yang merupakan jenis semantik yang objek penelitiannya adalah makna-makna gramatikal dari tataran morfologi, (3) semantik sintaksikal yang merupakan jenis semantik yang sasaran penelitiannya bertumpu pada hal-hal yang berkaitan dengan sintaksis, (4) semantik maksud yang merupakan jenis semantik yang berkenaan dengan pemakaian bentuk-bentuk gaya bahasa, seperti metafora, ironi, litotes, dan sebagainya.

2.1.2. Makna

Setiap kata memiliki makna atau mengakibatkan munculnya makna (Pateda 2001: 288). Oleh sebab itu, makna selalu menyatu pada tuturan kata maupun kalimat. Para ahli linguistik memberikan bermacam-macam pengertian dari makna. Ullman (dikutip Pateda 2001: 82) mengemukakan bahwa makna adalah hubungan antara makna dengan pengertian. Dalam hal ini Ferdinand de Saussure (dikutip Chaer 2007: 286) mengungkapkan pengertian makna sebagai pengertian atau konsep yang dimiliki atau terdapat pada suatu tanda linguistik.

2.1.2.1. Makna kata

Makna setiap kata merupakan salah satu objek kajian semantik karena komunikasi dengan menggunakan suatu bahasa yang sama baru akan berjalan dengan lancar jika setiap kata yang digunakan oleh pembicara dalam komunikasi tersebut makna atau maksudnya sama dengan yang digunakan oleh lawan bicaranya.

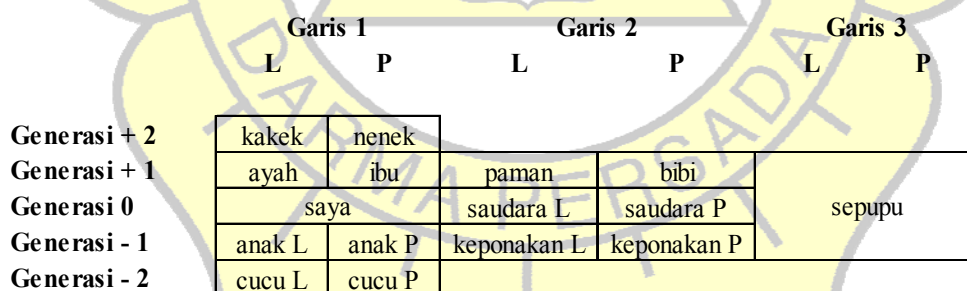
2.1.2.2. Makna Frase

Setiap makna frase ada cara yang berbeda-beda dalam mengartikannya. Contohnya dalam bahasa Indonesia frase *membanting meja* sangat mudah dipahami dengan mengetahui makna *membanting* dan *meja*, ditambah dengan pemahaman struktur kalimat dalam bahasa Indonesia. Jadi frase tersebut dapat dipahami secara leksikalnya. Tetapi untuk frase *membanting tulang*, meskipun seseorang mengetahui makna setiap kata dan strukturnya, belum tentu bisa memahami makna frase tersebut jika tidak mengetahui makna frase secara idiomatikalnya.

2.1.3. Komponen Makna

Dalam suatu kata terdapat beberapa makna. Adapun makna-makna ini disebut juga sebagai komponen makna. Komponen makna perlu dipahami untuk mengetahui seberapa jauh kedekatan, kemiripan, kesamaan, dan ketidaksamaan sebuah makna dari kata-kata. Untuk mengetahui makna yang tercermin dari komponen-komponennya, perlu dilakukan analisis komponen makna. Analisis komponen makna dapat dilakukan terhadap kata-kata dengan menguraikannya sampai komponen makna yang sekecil-kecilnya.

Cara membedakan komponen makna yang umum adalah dengan membandingkan kata yang memiliki kemiripan makna, lalu memperhatikan poin-poin inti yang membedakan kedua makna tersebut kemudian mempelajarinya. Misalnya dalam bahasa Indonesia terdapat kata *ayah*. Agar dipahami makna *ayah*, dapat kita kontraskan dengan kata *ibu*. *Ayah* dan *ibu* memiliki poin yang sama yaitu “orang tua”, namun dapat dibedakan bahwa *ayah* “pria” sedangkan *ibu* “wanita”. Selanjutnya, jika kata *ayah* dikontraskan dengan kata *anak*, *adik perempuan*, *adik laki-laki*, *bibi*, *kakak laki-laki*, *kakak perempuan*, *kakek*, *paman*, *saudara laki-laki*, *saudara perempuan*, *sepupu*, maka akan berhubungan dengan istilah kekeluargaan, seperti ilustrasi di bawah ini:



Gambar 1. Ilustrasi kekeluargaan

Jika dilihat dari segi jenis kelamin dan generasi, *ayah* dan *anak-laki-laki* merupakan “pria” dan terdapat hubungan “langsung” yaitu anak. Dapat dibedakan bahwa *ayah* adalah “satu generasi atas”, sedangkan *anak laki-laki* adalah “satu generasi bawah”. Sebagai hasilnya, *ayah* terdiri dari komponen makna “pria”, “satu generasi”, dan “langsung”.

Dengan demikian, ciri khas dari istilah kekeluargaan ini secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Jenis kelamin: <pria> <wanita>
- 2) Generasi: <sama (dengan saya)>, <dua generasi di atas (saya)>, <satu generasi di atas (saya)>, <satu generasi di bawah (saya)>, <dua generasi di bawah (saya)>
- 3) Garis keturunan: <langsung>, <tidak langsung>

Lalu satu per satu dari kata tersebut dapat dijabarkan komponen makna yang dimilikinya, seperti berikut ini:



kakek	<pria>	<dua generasi di atas>	<langsung>
nenek	<wanita>	<dua generasi di atas>	<langsung>
ayah	<pria>	<satu generasi di atas>	<langsung>
ibu	<wanita>	<satu generasi di atas>	<langsung>
paman	<pria>	<satu generasi di atas>	<tidak langsung>
bibi	<wanita>	<satu generasi di atas>	<tidak langsung>
saudara L	<pria>	<sama>	<langsung>
anak P	<wanita>	<satu generasi di bawah>	<langsung>
keponakan L	<pria>	<satu generasi di bawah>	<tidak langsung>
cucu P	<wanita>	<dua generasi di bawah>	<langsung>

Gambar 2. Komponen kekeluargaan

Analisis komponen makna tidak hanya dapat diterapkan pada kata benda saja, tetapi bisa juga diterapkan pada kata kerja. Sebagai contoh, berikut kata kerja yang semuanya mengandung komponen diagnostik vokal, yaitu *berbisik*, *berteriak*, *mengobrol*, *menyanyi*. Ke-empat kata tersebut dapat dibedakan maknanya dengan melihat poin-poin umum pada masing-masing kata tersebut, seperti di bawah ini:

	<i>berbisik</i>	<i>berteriak</i>	<i>mengobrol</i>	<i>menyanyi</i>
verbal	✓	×	✓	✓
bernada musik	×	×	×	✓
bersuara	×	✓	✓	✓

Gambar 3. Kata kerja yang mengandung komponen diagnostik vokal

2.2. Gairaigo

2.2.1. Definisi Gairaigo

Gairaigo adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang. Kata pinjaman dari bahasa Cina juga termasuk di dalamnya. Namun sejak zaman modern, kata yang diserap dari bahasa Cina dan ditulis menggunakan kanji diklasifikasikan sebagai *Kango*.

Beberapa ahli menjelaskan definisi *gairaigo*. Dahidi (2007: 104) mengemukakan bahwa *gairaigo* adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang. Ahli lain yang berasal dari Jepang, yaitu Tamamura (2001: 102) menerangkan bahwa *gairaigo* adalah jenis kosakata asing selain *kango*. Pendapat ini didukung oleh Chonan (2015: 55) yang menyatakan bahwa *gairaigo* adalah kosa kata yang diambil dari bahasa asing selain bahasa mandarin dan dijadikan sebagai kosakata dalam bahasa Jepang. Contohnya seperti マージャン (*maajan*), ラーメン (*raamen*) yang berasal dari China dan チョンガー (*chon' gaa*) dan オンドル (*ondoru*) yang berasal dari Korea. Tetapi yang paling banyak digunakan adalah kosakata yang berasal dari negara-negara Eropa terutama Inggris.

2.2.2. Bahasa-bahasa yang diserap menjadi Gairaigo

1. Bahasa Portugal

Awal mula diserapnya bahasa Portugal menjadi Gairaigo adalah pada abad ke-16 (akhir zaman Muromachi) yaitu saat bangsa Portugis mendarat di Jepang. Saat itulah pertama kalinya bahasa eropa masuk ke Jepang. Misionaris dari Portugal yang menyebarkan agama Kristen membawa banyak istilah dari bahasa Portugal, terutama istilah yang berhubungan dengan agama dan istilah sehari-hari.

Beberapa contoh istilah agama, antara lain: キリシタン (Kristen), パードレ (Padre), オラシヨ (Horatio), デウス (Deus)

Beberapa contoh istilah sehari-hari, antara lain: カルタ (Kartu), タバコ (Rokok), パン (Roti), ボタン (Tombol)

Ketika agama Kristen dilarang dan diberlakukannya politik isolasi di Jepang pada tahun 1639, peminjaman kata-kata dari bahasa Portugis dihentikan. Banyak kata-kata dari bahasa Portugis yang telah dikenal dianggap kuno. Bangsa Spanyol juga masuk ke Jepang bersamaan dengan bangsa Portugis, akan tetapi jumlah kata-kata bahasa Spanyol yang tersisa di Jepang sangat terbatas.

2. Bahasa Belanda

Bangsa Belanda datang di Jepang pada awal abad ke-17 dan melanjutkan hubungan dengan Jepang meskipun adanya politik isolasi. Mereka membawa beberapa kata-kata dari bahasa Belanda ke dalam bahasa Jepang. Beberapa bentuk kata-kata perniagaan, keilmuan dan istilah pelayaran masih sering digunakan (Shibatani 1996: 149). Hal inilah yang memberikan kontribusi pada modernisasi Jepang.

Beberapa contoh istilah komoditas perdagangan, antara lain: コーヒー (Kopi), コップ (Cangkir), ビール (Bir), ゴム (Karet)

Beberapa contoh istilah keilmuan dan pelayaran, antara lain: セメント (Semen), メス (Pisau bedah), スポイト (Suntikan), レンズ (Lensa), ポンプ (Pompa), コンパス (Kompas)

3. Bahasa Prancis dan Rusia

Pada periode Edo (1600-1868) kata-kata dari Perancis dan Rusia mulai berdatangan. Kata-kata dari bahasa Perancis khususnya ditemui dalam dunia mode dan kesenian. Kata-kata dari bahasa Rusia yang masuk meliputi istilah pemikiran modern.

Contoh istilah mode dan kesenian dari bahasa Prancis, antara lain: ズボン (Celana), マント (Mantel), アトリエ (Studio)

Contoh istilah pemikiran modern dari bahasa Rusia, antara lain: カンパ (Kampanye), ノルマ (Norma)

4. Bahasa Jerman

Setelah Jepang dibuka kembali bagi negara-negara asing di pertengahan abad ke-19, kata-kata bahasa Jerman banyak juga masuk ke Jepang. Sebagian besar adalah istilah medis, filosofi, pendakian gunung, dan permainan ski.

Contoh istilah medis dari bahasa Jerman, antara lain: カルテ (Catatan klinis), ホルモン (Hormon),

Contoh istilah filosofi dari bahasa Jerman, antara lain: イデオロギー (Ideologi), テーマ (Tema)

Contoh istilah pendakian dari bahasa Jerman, antara lain: リュックサック (Tas ransel), ザイル (Tali pendakian), ゲレンデ (lereng ski), ヒュッテ (Pondok)

5. Bahasa Italia

Pada awal periode Meiji (1868-1912) banyak kata yang sering digunakan masyarakat Jepang berasal dari bahasa Italia, terutama istilah musik dan makanan.

Contoh istilah musik dari bahasa Italia, antara lain: オペラ (Opera), テンポ (Tempo)

Contoh istilah makanan dari bahasa Italia, antara lain: スパゲッティ (Spaghetti), ピザ (Pizza)

6. Bahasa Inggris

Di zaman sekarang, hampir seluruh negara di dunia sudah mempelajari bahasa Inggris, sebab bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional. Begitu juga dengan Jepang pada pasca perang dunia ke-2.

Contoh istilah teknologi dari bahasa Inggris, antara lain: バイク (Sepeda motor), ガソリン (Bensin), ビル (Gedung)

2.2.3. *Gairaigo* pada masyarakat Jepang

Penggunaan *gairaigo* pada bahasa Jepang dirasa efektif dalam memudahkan masyarakat Jepang untuk mendeskripsikan suatu hal yang sulit dijelaskan atau hal yang bahkan belum ada dalam kosakata bahasa Jepang. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007: 107) ada beberapa alasan *gairaigo* digunakan di Jepang, antara lain:

1. Ketiadaan kata di dalam bahasa Jepang untuk mendeskripsikan sesuatu yang disebabkan oleh budaya
2. Nuansa makna yang terkandung pada suatu kata asing tidak dapat diwakili oleh padanan kata yang ada pada bahasa Jepang
3. Kata asing yang dijadikan *gairaigo* dianggap efektif dan efisien
4. Kata asing menurut rasa bahasa dipandang mempunyai nilai rasa agung, baik, dan harmonis

Scherling (2012: 131) mengatakan bahwa, “*Gairaigo* juga digunakan oleh masyarakat Jepang sebagai eufemisme (pelembut) untuk konotasi negatif dalam bahasa Jepang”. Ia menjelaskan:

“Penggunaan *gairaigo* sebagai sarana eufemistik sangat bergantung pada nilai konotasi mereka atau, lebih tepatnya, mengaburkan konotasi negatif yang melekat pada kata asli bahasa Jepang. Kurangnya konotasi yang lebih dalam adalah hal yang membuat *gairaigo* menjadi menarik karena memungkinkan orang untuk membicarakan masalah tertentu tanpa harus merasa canggung akibat penggunaan kata-kata asli dalam bahasa Jepang yang memiliki nilai-nilai sosial dan konotasi yang dianggap negatif dalam suatu konteks.”

Menurut Loveday (1996, dikutip Scherling 2012: 132), pelembutan kata juga digunakan untuk membicarakan topik tabu tertentu seperti seksualitas. Oleh karena itu, orang Jepang menggunakan *gairaigo* untuk mengaburkan apa yang masih dianggap sebagai subjek yang tidak baik. Misalnya, hotel-hotel yang dibuat untuk tujuan hubungan seksual jangka pendek disebut "*rabuho*" (ラブホ, singkatan 'love + hotel'), sementara pasangan muda dan pasangan yang belum menikah kadang-kadang disebut sebagai "*abekku*" (アベック, dari bahasa Prancis 'avec'), dan laki-laki muda homoseksual dikenal sebagai "*shisuta-bo-i*" (シスターボーイ, 'sister + boy').

2.2.4. Ciri khas *gairaigo*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007: 105), banyak hal yang menjadi ciri khas *gairaigo* yang membedakannya dengan *wago*, *kango*, dan *konshugo*, antara lain:

1. *Gairaigo* ditulis dengan katakana
2. Terlihat kecenderungan pemakaian *gairaigo* pada bidang dan lapisan masyarakat yang cukup terbatas, frekuensi pemakaian juga rendah
3. Nomina konkrit relatif lebih banyak
4. Ada juga *gairaigo* buatan Jepang
5. Banyak kata yang dimulai dengan bunyi dakuon

Sudjianto dan Dahidi (2007: 105) juga menambahkan tentang beberapa karakteristik *gairaigo*, antara lain:

1. Ada penyingkatan untuk kata yang terlalu panjang. Contoh:

‘*pa-sonarukonpyu-ta*’ (パーソナルコンピュータ) menjadi ‘*pasokon*’ (パソコン)

2. Ada perubahan kelas kata menjadi verba. Contoh:

‘*demo*’ (デモ) + ru (る) menjadi ‘*demoru*’ (デモる)

3. Ada penambahan sufiks na (な) pada kelas kata sifat. Contoh:

‘*suma-to*’ (スマート) menjadi ‘*suma-to na*’ (スマートな)

4. Ada pergeseran makna. Contoh:

Kata ‘*mishin*’ (ミシン) awalnya bermakna mesin yang memiliki padanan kata yang sama dalam bahasa Jepang, yaitu ‘*kikai*’ (機械). Namun sekarang kata ‘*mishin*’ hanya terbatas pada mesin yang digunakan untuk menjahit pakaian.

2.2.5. Macam-macam *gairaigo*

Scherling (2012) dalam penelitiannya membagi *gairaigo* menjadi 4 macam:

- 1) *Gairaigo* yang memiliki kesamaan semantis dan morfologis dengan kata aslinya. Contohnya, sebagai berikut:

スーパーバイザー(su-pa-baiza-, 'supervisor')	ダンスブル(dansaburu, 'danceable')
インカム(inkamu, 'income')	マイナートラブル(maina-toraburu, 'minor trouble')
アンソロジー(ansoroji-, 'anthology')	バイオ(baio, 'bio')
インスパイア(insupaia, 'inspire')	イニシエーション(inishie-shon, 'initiation')
トリッキー(torikki-, 'tricky')	ガバナンス(gabanansu, 'governance')
フィーチャー(fi-cha-, 'to feature')	アナキー(ana-ki-, 'anarchy')
ユニバーサル(yuniba-saru, 'universal')	ローエンド(ro-endo, 'low-end')
ペンディング(pendingu, 'pending')	オーバーユース(o-ba-yu-su, 'overuse')
カオス(kaosu, 'chaos')	インセンティブ(insentibu, 'incentive')
ポテンシャル(potensharu, 'potential')	ロールアウト(ro-ru auto, 'roll-out')
メロディアス(merodiasu, 'melodious')	オンブズマン(onbuzuman, 'ombudsman')
ブラッシュアップ(burasshu appu, 'brush up')	マスタープラン(masuta-puran, 'master plan')
ラグジュアリー(ragujuari-, 'luxury')	インターlude(inta-ru-do, 'interlude')
オーバーラップ(o-ba-rappu, 'overlap')	ワークライフバランス(wa-ku raifu baransu, 'work-life balance')
ポピュリズム(popyurizumu, 'populism')	イノベーション(inobe-shon, 'innovation')
ワーキングプア(wa-kingu pua, 'working poor', i.e. 'lacking the necessary money to live despite work')	

Gambar 4. Gairaigo dengan Kemiripan semantis dan morfologis

2) *Gairaigo* yang memiliki kesamaan semantis, namun memiliki struktur morfologi yang berbeda dengan kata aslinya. Contohnya, sebagai berikut:

フリーランス(furi-ransu, 'freelance [journalist]')	インスト(insuto, 'inst[rumental]')
リリック(ririkku, 'lyric[s]')	トラッド(toraddo, 'trad[itional]')
ハートウォーム(ha-to uo-mu, 'heart-warm[ing]')	

Gambar 5. Gairaigo dengan Makna sama, bentuk berbeda

3) *Gairaigo* yang memiliki kesamaan morfologis, namun memiliki makna semantis yang berbeda. Contohnya, sebagai berikut:

アッパー(<i>appa-</i> , 'upper', i.e. 'exaltation')	ネグレクト(<i>negurekuto</i> , 'neglect', i.e. 'child neglect')
ハイダウエイ(<i>haidauei</i> , 'hideaway', i.e. 'a secluded resort')	アクチュアル(<i>akuchuaru</i> , 'actual', i.e. 'current')
プレゼンス(<i>purezensu</i> , 'presence', i.e. 's/o's presence felt by others')	スキーム(<i>suki-mu</i> , 'scheme', i.e. 'a systematic plan')

Gambar 6. *Gairaigo* dengan Bentuk sama, makna berbeda

4) *Gairaigo* yang tidak memiliki kesamaan semantis, tetapi hanya terlihat mirip dengan bahasa aslinya dan hanya ada di Jepang. Contohnya, sebagai berikut:

ダウンタイム(<i>daun taimu</i> , 'down-time', i.e. 'time needed for wounds to heal')	ダウンスパイラル(<i>daun supairaru</i> , 'down spiral', i.e. 'an inescapable plight')
ミックスダウン(<i>mikkusu daun</i> , 'mixdown', i.e. 'merging several record tracks into one')	ベースアップ(<i>be-su appu</i> , 'base-up', i.e. 'a salary raise')
アップチューン(<i>appu chu-n</i> , 'up-tune', i.e. 'a song/tune that puts the listener into a good mood')	セレブニート(<i>serebu ni-to</i> , 'celebrity NEET', i.e. 'living on unearned income without working')
タイドアップ(<i>taido appu</i> , 'tied-up', i.e. 'a style of fastening a necktie')	タウンユース(<i>taun yu-su</i> , 'town use', i.e. clothes that can be used on an everyday basis for any purpose')

Gambar 7. *Waseigo*

2.2.6. Waseigo

Sebagian besar *gairaigo* hingga saat ini, diserap dari bahasa Inggris. Hal tersebut dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa yang mendominasi dunia. Karena besarnya jumlah konsep kebarat-baratan yang diimpor ke dalam budaya Jepang di zaman modern, ada banyak sekali kata pinjaman dari bahasa Inggris.

Adapun, banyak kata pinjaman yang merupakan *pseudo-loanwords*. Meskipun memiliki kaitan dengan kosakata bahasa asing, bentuk-bentuk kata yang digunakan di Jepang tidak sama dengan bahasa asal kata tersebut. Faktanya, banyak istilah yang meskipun memiliki kemiripan dengan bahasa aslinya, tidak mudah dimengerti oleh penutur asli bahasa tersebut. Kosakata yang seperti demikianlah yang disebut dengan *waseigo*.

Meski kebanyakan kosakata yang dibuat oleh Jepang adalah *wasei eigo*, ada juga kombinasi bahasa Inggris dengan bahasa-bahasa lain. Misalnya bahasa Portugal, Jerman, Perancis, bahkan Jepang, dan lain sebagainya, seperti berikut ini:

- 1) Contoh *wasei eigo*: サラリーマン (Salary Man), ベビーカー (Baby Car), セクハラ (Sexual Harrasment)
- 2) Contoh kombinasi dengan bahasa lain: ムーンサルト (Moon Salto) [Inggris + Jerman], ロールパン (Roll Pan) [Inggris + Portugal]
- 3) Contoh kombinasi dengan bahasa Jepang: モラトリアム人間 (Moratorium ningen), 満タン (man Tank)

2.3. Alih kode dan campur kode

2.3.1. Definisi Alih Kode

Alih kode dan campur kode adalah dua buah masalah dalam masyarakat multilingual. Masyarakat Jepang yang sejak abad ke-16 telah ada banyak penyerapan kosakata dari bahasa asing juga tentunya mengalami masalah ini. Beberapa ahli mendefinisikan alih kode secara berbeda-beda. Appel (1976, dikutip Chaer 2014: 107) mendefinisikan alih kode itu sebagai, “gejala peralihan pemakaian bahasa karena berubahnya situasi”. Misalnya, dua orang mahasiswa sastra Jepang UNSADA yang sedang mengobrol lalu situasi berubah karena datangnya orang Jepang (sebagai orang ketiga) yang tidak mengerti bahasa Indonesia untuk ikut mengobrol. Dalam kasus ini, dua orang mahasiswa tadi (kita asumsikan bisa berbahasa Jepang) melakukan pergantian bahasa ke bahasa Jepang dalam percakapan tersebut. Karena secara sosial pergantian bahasa itu memang harus dilakukan, sebab tidak pantas untuk terus

menggunakan bahasa yang tidak dimengerti oleh orang ketiga. Oleh karena itu, alih kode dapat dikatakan mempunyai fungsi sosial.

Alih kode tidak hanya terjadi antar-bahasa, tetapi juga gaya bahasa pada satu bahasa itu sendiri, misalnya dari gaya bahasa formal ke informal. Seperti yang dikatakan Hymes (1875, dikutip Chaer 2014: 107) bahwa “alih kode itu bukan hanya terjadi antarbahasa, tetapi dapat juga terjadi antara ragam-ragam atau gaya-gaya yang terdapat dalam satu bahasa”. Sebagai contoh, saat karyawan kantor sedang mengobrol di jam istirahat mereka menggunakan gaya bahasa informal, akan tetapi mereka beralih menggunakan gaya bahasa formal saat meeting sudah dimulai.

2.3.2. Faktor-faktor penyebab terjadinya Alih Kode

Sehubungan dengan penyebab terjadinya alih kode, Fishman (1976, dikutip Chaer 2014: 108) mengemukakan pokok persoalan sosiolinguistik, yaitu “siapa berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, kapan, dan dengan tujuan apa”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penyebab alih kode antara lain adalah (1) pembicara atau penutur, (2) pendengar atau lawan tutur, (3) perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga, (4) perubahan dari formal ke informal atau sebaliknya, (5) perubahan topik pembicaraan.

2.3.3 Alih kode Intern dan Ekstern

Soewito (dikutip Chaer 2014: 114) membedakan adanya dua macam alih kode, yaitu alih kode intern dan alih kode ekstern. Yang dimaksud dengan alih kode intern adalah kode yang berlangsung antar bahasa sendiri, seperti dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, atau sebaliknya. Sedangkan alih kode ekstern terjadi antar bahasa ibu sang penutur dengan bahasa asing. Sementara itu, Hymes (dalam Rahardi: 2001) juga menyebutkan apa yang disebut sebagai alih kode intern, yakni alih kode yang terjadi antarbahasa daerah dalam satu bahasa nasional, antardialek dalam satu bahasa daerah, atau antara beberapa ragam dan gaya yang terdapat dalam suatu dialek. Adapun yang dimaksud dengan alih kode ekstern, yaitu apabila yang terjadi adalah antara bahasa asli dengan bahasa asing.

2.3.4. Campur Kode

Alih kode dan campur kode adalah dua fenomena yang sangat lazim terjadi pada masyarakat bilingual, memiliki kemiripan yang sangat besar sehingga sangat sulit dibedakan. Thelander (1976, dikutip Chaer 2014: 115) menjelaskan perbedaan alih kode dan campur kode. Menurutnya, bila dalam satu peristiwa tutur terjadi peralihan dari satu klausa suatu bahasa ke klausa bahasa lain, maka peristiwa yang terjadi adalah alih kode. Tetapi apabila dalam suatu peristiwa tutur, klausa-klausa maupun frasa-frasa yang digunakan terdiri dari klausa dan frasa campuran, dan masing-masing klausa atau frasa itu tidak lagi mendukung fungsi sendiri-sendiri, maka peristiwa yang terjadi adalah campur kode.

Seorang yang bilingual misalnya, dalam berbahasa Indonesia banyak menyelipkan bahasa asing, maka penutur yang bilingual tersebut dapat dikatakan telah melakukan campur kode. Sebagai akibatnya, muncul satu ragam bahasa Indonesia yang kebarat-baratan. Lain halnya seorang menyelipkan bahasa daerahnya, bahasa Jawa misalnya, ke dalam komunikasi bahasa Indonesianya. Akibatnya, akan muncul pula satu ragam bahasa Indonesia yang kejawa-jawaan. Peristiwa campur kode dapat terjadi pada serpihan bahasa pertama pada bahasa kedua, misalnya bahasa Indonesia yang diselengi oleh kata-kata dari bahasa Inggris, bahasa Prancis, ataupun bahasa Cina. Penggunaannya pun ditentukan oleh penutur dan mitra tuturnya di tempat tertentu dan dilakukan dengan kesadaran. Singkatnya, campur kode adalah peralihan kode tanpa memperhatikan aturan-aturan morfologis dan sintaksis dari bahasa-bahasa yang digunakan oleh penutur, dan dilakukan dengan sengaja atas maksud-maksud tertentu sang penutur.

2.4. Teori Pengetahuan

2.4.1. Pengertian

Seiring berjalannya waktu, seorang mahasiswa dari tahun ke tahun masa studinya pasti mempelajari hal-hal baru di dalam maupun di luar lingkungan kampus. Hal ini menyebabkan bertambahnya wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang

berbagai hal. Pengetahuan setiap orang tidak pernah tetap dan terus-menerus bertambah, secara disengaja maupun tidak disengaja.

Beberapa pakar mencoba mendefinisikan apa arti dari pengetahuan itu sendiri. Menurut Slameto (2003), pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktek atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis. Hal senada diungkapkan oleh Sarwono (2005), yang mengatakan bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang.

Sedikit berbeda dari ahli-ahli sebelumnya, menurut Notoatmodjo (2007), pengetahuan merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan kembali apa yang diketahuinya dalam bentuk bukti jawaban baik lisan maupun tulisan yang merupakan stimulasi dari pertanyaan. Pengetahuan adalah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang mengadakan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian persepsi terhadap obyek.

Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan, dimana diharapkan bahwa dengan pendidikan yang tinggi maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Akan tetapi, bukan berarti seseorang yang berpendidikan rendah mutlak berpengetahuan rendah pula. Perlu diingat bahwa peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dari pendidikan formal saja, akan tetapi juga dapat diperoleh melalui pendidikan non-formal.

2.4.2. Tingkatan Pengetahuan

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Menurut Notoatmodjo (2003, dikutip Wawan 2010), pengetahuan yang cukup di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkat, yaitu:

1. Tahu (*Know*)

Tahu adalah tingkatan pengetahuan yang paling rendah, dan diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya.

2. Paham (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasikannya secara benar.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi ataupun kondisi sebenarnya.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menyatakan materi atau suatu obyek ke dalam komponen-komponen yang berkaitan satu sama lain.

5. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis yang dimaksud menunjukkan pada suatu kemampuan untuk melaksanakan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu keseluruhan yang baru. Dengan kata lain, sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

2.4.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

a. Faktor Internal

1. Pendidikan

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat melalui kegiatan untuk memberikan dan atau meningkatkan pengetahuan sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidik. Secara singkat, pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain. Pada umumnya, semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah ia menerima informasi.

2. Pekerjaan

Menurut Thomas (dikutip Wawan 2010: 17), pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarganya. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang, dan banyak tantangan. Masing-masing pekerjaan yang berbeda-beda, memberikan pengaruh melalui informasi dan keterampilan yang berbeda-beda pula kepada para pelaku pekerjaannya.

3. Usia

Usia sangat erat kaitannya dengan pengetahuan seseorang, karena semakin bertambah usia, semakin banyak pula pengetahuannya. Menurut Huclok (1998, dikutip Wawan 2010: 17), semakin cukup usia, tingkat kematangan, dan kekuatan seseorang, ia akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat, seseorang yang lebih dewasa akan lebih dipercaya daripada seseorang yang belum tinggi kedewasaannya.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Menurut Ann Mariner (dikutip Wawan 2010: 18), lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada di sekitar manusia dan dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok. Hal ini berhubungan dengan sumber informasi yang diterima oleh seseorang dari lingkungan dimana ia tinggal.

2. Faktor Sosial

Manusia adalah makhluk sosial sehingga dalam kehidupan pasti saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Hubungan sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dan saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga informasi yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh atau mempengaruhi informasi orang di lingkaran sosialnya.

2.4.4. Pengukuran Pengetahuan

Menurut Arikunto (2006), pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu :

a. Pertanyaan subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan essay digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

b. Pertanyaan objektif

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (multiple choice), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Menurut Arikunto (2006), pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- 2) Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 56-75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- 3) Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab <56% dari total jawaban pertanyaan

