

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki fungsi yang sangat mendasar, yaitu sebagai sarana komunikasi, alat pergaulan, dan penghubung sesama manusia. Komunikasi yang memungkinkan terjadinya suatu sistem sosial atau masyarakat. Seperti yang dikatakan oleh Lindgren dalam Nababan (1984: 1) yaitu, “Komunikasi adalah perekat yang mengikat orang-orang dalam sistem-sistem kemasyarakatan. Tanpa komunikasi, tidak akan dapat terbentuknya sistem kemasyarakatan manusia, dan akan lenyaplah kemanusiaan.”

Bahasa juga disebut sebagai suatu lembaga kemasyarakatan. Dimensi kemasyarakatan ini yang memberikan *makna* kepada bahasa dan menimbulkan ragam-ragam bahasa yang bukan hanya berfungsi sebagai petunjuk perbedaan golongan kemasyarakatan penuturnya, tetapi juga sebagai indikasi situasi berbahasa serta mencerminkan tujuan, topik, aturan-aturan, dan modus penggunaan bahasa. Pengkajian bahasa dengan dimensi kemasyarakatan seperti ini disebut *sosiolinguistik*. (Nababan, 1984: 2)

Ilmu sosiolinguistik mempelajari hubungan antara bahasa dengan masyarakat. Sosiolinguistik menjelaskan mengapa orang berbicara dengan gaya atau ragam yang berbeda-beda dalam konteks sosial yang berbeda-beda, mengenai

mengidentifikasi fungsi sosial dari bahasa dan cara penggunaannya dalam menyampaikan makna.

Dalam hubungan bahasa dengan sosial atau masyarakat, terkait beberapa masalah bahasa seperti bilingualisme, yaitu kebiasaan menggunakan dua bahasa dalam berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain (Nababan, 1984: 27). Akibatnya, bisa memicu terjadinya penggunaan beberapa bahasa dalam waktu yang bersamaan. Karena itulah fenomena alih kode (*code switching*) dan campur kode (*code mixing*) tidak dapat dihindari. Sumarsono dan Pertama (2002: 201) mengatakan bahwa, “kode merupakan bentuk netral yang mengacu pada bahasa, ragam bahasa, dialek, sosiolek, atau variasi bahasa, dll”.

Seorang bilingual tidak dapat melepaskan diri dari proses alih kode dan campur kode yang di dalamnya terdapat serpihan-serpihan bahasa yang digunakan oleh penutur dalam penggunaan bahasa lainnya. Serpihan-serpihan bahasa yang diambil dari bahasa lain itu biasanya berupa kata-kata, tetapi juga dapat berupa frase atau unit bahasa yang lebih besar. Seperti contoh berikut:

Para mahasiswa fakultas sastra Jepang sedang asik berbincang-bincang di dalam kelas sambil menunggu perkuliahan dimulai. Ada yang menggunakan bahasa Sunda, ada juga yang menggunakan bahasa Indonesia ragam santai atau informal, dan ada juga yang sesekali bercampur dengan bahasa Jepang jika topik pembicaraannya menyangkut masalah pelajaran. Kemudian ketika lonceng tanda masuk kuliah berdering, ibu dosen atau yang dipanggil *sensei* dalam bahasa Jepang masuk ruangan, para mahasiswa diam, tenang, siap mengikuti perkuliahan.

Selanjutnya perkuliahan pun berlangsung dengan tertib dalam bahasa Jepang resmi atau formal sebagai pengantar materi kuliah, mahasiswa pun bertanya dalam bahasa Jepang ragam resmi atau formal, dan seluruh kegiatan belajar-mengajar berlangsung dengan menggunakan bahasa Jepang ragam resmi hingga kuliah berakhir. Begitu kuliah selesai, dan *sensei* meninggalkan ruang kuliah, para mahasiswa menjadi ramai kembali dengan berbagai ragam santai bahasa Indonesia dan bahasa Sunda.

Peristiwa pergantian atau peralihan bahasa yang digunakan dalam contoh tersebut, dari bahasa Sunda/bahasa Indonesia ke bahasa Jepang, atau berubahnya ragam santai ke ragam resmi, atau juga sebaliknya, inilah yang disebut peristiwa *alih kode* dalam *sosiolinguistik*, atau dalam bahasa Jepang disebut dengan 社会言語学 '*shakaigengogaku*', dan コード切り替え '*koudo kirikae*' sebutan untuk istilah alih kode. Berbeda dengan alih kode, suatu keadaan berbahasa lain ketika seseorang mencampur dua atau lebih bahasa atau ragam bahasa dalam suatu tindak percakapan, disebut dengan *campur kode* (Nababan, 1984: 31) atau istilah dalam bahasa Jepang disebut dengan コード混合 '*koudo kongou*'.

Dalam hal ini penulis akan meneliti lebih jauh fenomena alih kode dan campur kode yang ditemukan pada film serial "*Heroes*". Dalam film tersebut, diceritakan bahwa Hiro Nakamura dan Ando Mahasashi yang berasal dari Jepang, pergi ke kota New York dalam misi meyelamatkan nyawa seorang wanita. Dengan berpetualang ke negeri Paman Sam tersebut, secara tidak langsung, kontak bahasa dengan bahasa setempat pun tidak dapat dihindari. "Kontak bahasa terjadi

ketika dua bahasa atau lebih digunakan oleh penutur yang sama.” (Suwito dalam Rahardi, 2001:17)

Samsuri (1994:55) mengatakan bahwa, “Bila suatu kelompok datang ke tempat lain dan bercampur dengan kelompok setempat, maka akan terjadi pergeseran bahasa”. Dengan demikian, dalam proses komunikasinya dengan masyarakat kota setempat, menuntut Hiro dan Ando untuk bilingual, yaitu berbahasa Jepang dan Inggris. Karena adanya penggunaan terhadap dua bahasa tersebut, fenomena-fenomena alih kode dan campur kode tidak terhindari.

Berikut ini adalah beberapa contoh kasus alih kode dan campur kode yang muncul dalam film serial “*Heroes*” tersebut:

*KASUS-1

Situasi : Percakapan Hiro, Ando, dan seorang pria yang bertempat di sebuah lokasi gudang kosong.

Hiro : “もう十分かっただろう！早って任務戻ろうよ！” (1)
“*Mou jubun darou! Hayatte ninmu modorouyo!*”
“Sudah cukup berjudinya! Ayo cepat kembali pada tugas kita!”

Ando : “まだ換えるからやめられないよ！いいカードをやれよ！でも、あまりのためだよ！^わ分かった？” (2)
“*Mada kaeru kara yamerarenaiyo! Ii kaado wo yareyo! Demo, amari no tamedayo! Wakatta?*”
“Tidak bisa, harus bayar hutang dulu pada mereka. Berikan kartu yang bagus ya! Tapi, jangan terlalu bagus, mengerti?”

Dealer : “*Hey Japanese Guy, you in or not?*” (3)
“Hei orang Jepang, ikut main atau tidak?”

Ando : “*I’m in.*” (4)
“Ya, ikut.”

Pada percakapan tersebut, mula-mula Ando berbicara dengan Hiro menggunakan bahasa Jepang dengan ragam santai karena status mereka adalah

teman akrab. Kemudian, datang seorang pria asing yang statusnya tidak dikenal, berbicara kepada Ando dalam bahasa Inggris ragam santai. Kemudian, Ando menanggapinya dengan menggunakan bahasa Inggris ragam biasa. Jadi, bisa terlihat adanya alih kode bahasa yang dilakukan oleh Ando karena kehadiran orang ketiga, yaitu dari bentuk paragraf bahasa Jepang, “まだ^か;換えるからやめられないよ！いいカードをやれよ！でも、あまりのためだよ！分かった？”, ke bentuk frase bahasa Inggris, “*I’m in.*”

*KASUS-2

Situasi : Hiro dan Micah berbincang di pinggir jalan.

Status : Tidak saling kenal.

Micah : “*How did you get this? The issue isn’t even out yet!*” (1)
“Bagaimana kau dapat majalah ini? Kan isunya saja masih belum beredar!”

Hiro : “未来から。これは僕の物語なんだ！*Hiro, see, all the same. ええ、Ando, even same car! Nissan Versa! I テレポート , New York City, やった！I フリーズ time too! Stop the エクスプローション, save your dad!*” (2)

“*Mirai kara. Kore wa boku no monogatari nanda! Hiro, see, all the same. Ee, Ando, even same car! Nissan Versa! I terepooto, Nwe York City, yatta! I furiizu time too! Stop the ekusupurooshon, save your dad!*”

“Aku dapat dari masa depan! Semuanya menceritakan tentang diriku! (sambil memperlihatkan gambar pada majalah tersebut) Hiro! Lihat, semuanya sama kan?! Ando, bahkan mobil yang sama! *Nissan Versa!* Aku telah teleportasi ke kota *New York*. Aku telah melakukannya!! Aku juga telah menghentikan waktu! Menghentikan bom, menyelamatkan ayahmu!”

Dapat terlihat dalam bicaranya, Hiro bercampur kode unsur-unsur bahasa Jepang ke dalam struktur bahasa Inggris. Bentuk-bentuk yang bercampur, yaitu berupa frase “^{みらい} ;未来から”, kalimat “これは^{ぼく} ;僕の^{ものがたり} ;物語なんだ!”, bentuk ekspresi percakapan, yaitu “ええ” dan kata “やった”, serta unsur-unsur fonologis, yaitu interferensi sistem fonologi bahasa Jepang ke sistem fonologi bahasa Inggris, yaitu kata-kata yang dilafalkan dalam ejaan bahasa Jepang, seperti pada kata “テレポート” [*terepooto*] (*teleported*), “フリーズ” [*furiizu*] (*freeze*), dan “エクспローション” [*ekusupurooshon*] (*explosion*). Dengan demikian, dapat dilihat, Hiro bercampur kode karena tingkat kemampuan berbahasa Inggrisnya sebagai bahasa kedua (B2) yang kurang baik, jadi masih dipengaruhi oleh kemampuan Jepang sebagaibahasa pertamanya, sehingga masih terbawanya kebiasaan-kebiasaan ujaran bahasa pertama atau bahasa ibu ke dalam bahasa kedua.

Fenomena-fenomena alih kode dan campur kode yang muncul pada film serial “*Heroes*” ini, menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi penulis untuk diteliti lebih jauh.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Apa saja bentuk-bentuk alih kode dan campur kode yang muncul dalam film tersebut?

- 2) Apa saja yang menjadi faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya alih kode dan campur kode film tersebut?
- 3) Apakah ada sesuatu koherensi antara alih kode dan campur kode?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan menerapkan kajian sosiolinguistik, diharapkan dapat menambah pengetahuan atau wawasan penulis maupun pembaca, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan seberapa besar bentuk unsur campur kode dalam aktivitas berbahasa dalam film “*Heroes*” dan situasi alih kode yang dilakukan oleh para penuturnya.
- 2) Membuktikan apakah ada keterkaitan antara alih kode dan campur kode yang merupakan dua aktivitas berbicara yang terpisah.

1.4 Metode Penelitian

Dalam setiap penelitian, metode penelitian merupakan faktor yang menentukan keberhasilan setiap penelitian. Metode penelitian akan memberikan arahan mengenai langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan agar penelitian dapat berhasil dengan baik. Metode penelitian yang hendak digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif, yaitu metode yang menuturkan, menganalisis, dan mengklarifikasikan data sehingga pada akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan yang menjawab permasalahan yang telah disebutkan dalam rumusan

masalah (Djadja Sudarma, 1993: 8). Dengan metode penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang menjawab permasalahan yang telah disebutkan dalam rumusan masalah. Hasil yang akan didapat dengan menggunakan metode ini adalah berupa data kalimat.

Teknik penelitian yang digunakan, yaitu dengan cara observasi data, kemudian menganalisiskannya. Penelitian ini dimulai dengan mencari sumber data, yaitu melalui film serial “*Heroes*”. Penelitian ini dianggap layak karena banyak unsur-unsur atau kasus-kasus yang terkait dengan alih kode dan campur kode dalam film tersebut. Kemudian, cara praktis untuk memperoleh data-data tersebut yaitu dengan teori-teori, data-data kasus, dan data-data kalimat yang bisa berupa paragraf, atau kalimat-kalimat saja, siapa yang berbicara (status sosial), dan situasi.

Prosedur kerja yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini adalah:

- 1) Menentukan tema sebagai dasar pembuatan skripsi.
- 2) Menyusun kerangka penulisan sebagai dasar pengembangan skripsi.
- 3) Mencari teori-teori pedoman yang berhubungan dengan tema skripsi tersebut.
- 4) Mencari data-data yang berhubungan dengan tema, yaitu melalui film serial “*Heroes*”, serta mencatat peristiwa-peristiwa dalam film tersebut yang menunjukkan hubungan langsung dengan tema yang akan diteliti.
- 5) Memilah-milah data yang akan digunakan sebagai penelitian.

- 6) Menginterpretasikan data sebagai hasil penelitian, yaitu dalam wujud skripsi.
- 7) Dan menyimpulkan hasil penelitian serta mempresentasikannya sebagai tahapan akhir dalam studi penelitian.

1.5 Organisasi Penulisan

Sistematika penulisan karya tulis ini di bagi atas 4 bab dan beberapa subbab pada masing-masing babnya, sebagai berikut:

Dalam bab I berisi pendahuluan, dan terbagi menjadi 5 subbab yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan organisasi penulisan.

Dalam bab II berisi kajian teori yang memiliki dua subbab yaitu sosiolinguistik dan kode, alih kode, campur kode dan interferensi. Pada subbab sosiolinguistik, penulis membaginya ke dalam dua subbab, yaitu masalah-masalah sosiolinguistik dan bilingualisme. Sedangkan pada subbab kode, alih kode, campur kode dan interferensi, penulis membaginya secara terpisah, yaitu kode, alih kode, dan campur kode dan interferensi.

Dalam bab III berisi analisis peristiwa alih kode, peristiwa campur kode, dan peristiwa alih kode dan campur kode dalam satu situasi percakapan dari sumber data yang sudah dipilah dari film serial “*Heroes*”.

Dan terakhir, dalam bab IV merupakan kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi.