

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bahasa pada Konteks Sosial

Sebuah bahasa mempunyai sistem dan subsistem yang dipahami oleh semua penutur bahasa. Tetapi, karena penutur bahasa bukan merupakan kumpulan penutur yang homogen, maka wujud bahasa menjadi tidak seragam dan bervariasi (Chaer, 2010:61). Pendapat ini didukung oleh Solehudin (2009:3) yang menyatakan bahwa seseorang tidak dianggap sebagai individu terpisah melainkan sebagai bagian dari kelompok sosialnya di masyarakat. Oleh karena itu bahasa tidak diamati secara individual dan selalu dihubungkan dengan kegiatannya di masyarakat. Sebagai gejala sosial, bahasa dan penggunaannya tidak hanya ditentukan oleh faktor sosial dan faktor situasional.

Chaer (2010:62) menyebutkan faktor lain yang mempengaruhi bahasa, yakni penutur dan penggunaannya. Berdasarkan penutur, dapat dilihat siapa yang menggunakan bahasa, gender pengguna bahasa dan kapan bahasa tersebut digunakan. Dari segi penggunaan, untuk apa bahasa itu digunakan, dalam bidang apa bahasa digunakan dan bagaimana situasi pada saat bahasa tersebut digunakan. Faktor-faktor tersebut menimbulkan mempengaruhi pilihan kode dalam bertutur.

2.2 Kedwibahasaan

Menurut Chaer (2010:84) masyarakat tutur yang memiliki hubungan dengan masyarakat tutur lainnya akan mengalami kontak bahasa dengan segala peristiwa

kebahasaan sebagai akibatnya. Salah satu peristiwa kebahasaan tersebut sebagai akibat kontak bahasa adalah bilingualisme, yang dalam bahasa Indonesia dapat disebut dengan kedwibahasaan.

Indrawan Jendra (2010:68) berpendapat bahwa seorang dwibahasawan sebagai individu yang mengetahui lebih dari satu bahasa tidak harus menguasai dua bahasa dalam tingkat kemampuan yang sama. Misalnya, jika seorang individu adalah seorang penutur berbahasa Indonesia, dia tidak harus menguasai bahasa Inggris dengan tingkat kemampuan yang sama dengan tingkat kemampuan individu tersebut menguasai bahasa Indonesia.

Di antara para pembicara bilingual dan multilingual, tidak jarang dijumpai gejala yang dapat disebut ketidakteraturan berbahasa. Ohoiwutun (dalam Vika, 2009:15) menyebutkan fenomena ini sebagai bentuk penggunaan unsur dari suatu bahasa tertentu dalam satu kalimat atau wacana bahasa, seperti gejala campur kode.

2.3 Kode

Pada suatu aktivitas bicara yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari seseorang melakukan pembicaraan sebenarnya mengirimkan kode-kode pada lawan bicaranya (Pateda, 1990:83). Pengkodean tersebut terjadi melalui proses komunikasi dari pembicara kepada lawan bicara dan sebaliknya. Kode-kode yang dihasilkan oleh tuturan tersebut harus dimengerti oleh kedua belah pihak.

Di dalam proses pengkodean, jika lawan bicara memahami apa yang dikodekan oleh pembicara, maka ia pasti akan mengambil keputusan dan bertindak

sesuai dengan apa yang disarankan oleh pembicara. Tindakan itu misalnya dapat berupa pemutusan pembicaraan atau pengulangan pernyataan (Pateda, 1990:84).

Menurut Kridalaksana (2009:127) kode merupakan lambang atau sistem ungkapan yang dipakai untuk menggambarkan makna tertentu, sistem bahasa dalam suatu masyarakat dan variasi tertentu dalam suatu bahasa. Dalam hal ini, bahasa manusia adalah sejenis kode.

Dittmar (melalui Chaer, 2010:5) mengungkapkan bahwa identitas sosial dari pembicara dapat diketahui dari siapa pembicara dan bagaimana hubungannya dengan lawan bicara. Identitas pembicara dapat berupa anggota keluarga, teman atau sahabat, pedagang dengan pembeli, guru dengan murid, dan sebagainya. Identitas pembicara dapat mempengaruhi pilihan kode. Begitu pula sebaliknya, identitas lawan bicara juga akan mempengaruhi pilihan kode dalam proses komunikasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kode merupakan aktivitas bicara dalam kehidupan sehari-hari seorang pembicara kepada lawan bicaranya dengan sistem bahasa dalam suatu masyarakat dan variasi tertentu dalam bahasa tersebut. Identitas pembicara dan hubungannya dengan lawan bicara dapat mempengaruhi pilihan kode. Selain kedua faktor tersebut, kedelapan faktor yang dijelaskan dalam *Acronym Speaking* juga merupakan salah satu landasan terpenting dalam pemilihan kode dalam bertutur (Indrawan Jendra, 2010:73).

2.4 Campur Kode

Masyarakat multibahasa muncul karena masyarakat tutur tersebut mempunyai atau menguasai lebih dari satu variasi bahasa yang berbeda-beda,

sehingga mereka dapat menggunakan pilihan bahasa tersebut dalam kegiatan berkomunikasi. Dalam kajian sosiolinguistik, pilihan-pilihan bahasa dibahas karena hal tersebut merupakan aspek terpenting yang dikaji dalam suatu ilmu kebahasaan.

Lebih lanjut, Indrawan Jendra (2010:73) mengatakan ada tiga jenis pilihan bahasa dalam kajian sosiolinguistik, yaitu alih kode (*switching code*), campur kode (*mixing code*) dan kata serapan (*word-borrowing*). Namun, dari ketiga jenis pilihan bahasa tersebut, dalam penelitian ini hanya terbatas hanya membahas satu pilihan bahasa, yaitu campur kode (*code mixing*).

Seperti yang telah disebutkan, kode dapat berupa dialek, register, tindak tutur, ragam, dan registrasi, maka unsur-unsur yang bercampur pun dapat berupa varian bahasa maupun bahasa itu sendiri.

Suwito (1985:401) mengatakan bahwa campur kode adalah penyusupan unsur-unsur kalimat dari suatu bahasa ke dalam bahasa yang lain, berwujud kata, frasa, pengulangan kata, ungkapan atau idiom dan baster. Pengkajian tentang bentuk-bentuk serta perubahan bahasa khususnya variasi bahasa dalam penelitian ini akan dibahas dalam bentuk campur kode.

Dari pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa campur kode adalah penggunaan dua bahasa (varian) atau lebih dalam tindak tutur dengan penyusupan unsur-unsur bahasa yang satu ke dalam yang lain dalam batas-batas linguistis tertentu.

2.4.1 Tipe Campur Kode

Campur kode diklasifikasikan menjadi dua tipe yaitu, campur kode bersifat ke

dalam atau intern dan campur kode bersifat ke luar atau ekstern (Suwito, 1985:76), yaitu sebagai berikut:

2.4.1.1 Campur Kode ke Luar

Campur kode ke luar adalah campur kode yang berasal dari bahasa asing yang bercampur dengan bahasa asli, misalnya bahasa Jepang yang bercampur

dengan sisipan kata bahasa Italia. Seperti contoh di bawah ini:

知らないけど、一応ここはリストランテなんだからね。

‘*Shiranai kedo, ichiou koko ha risutorante nan dakara nee.*’

“Aku tidak tahu sih, tapi karena setidaknya di sini restoran.”

2.4.1.2 Campur Kode ke Dalam

Campur kode ke dalam adalah campur kode yang bersumber dari bahasa asli dengan segala variasi dan ragamnya. Contohnya bahasa Indonesia yang mendapat sisipan kata-kata berbahasa daerah, seperti bahasa Banjar, bahasa Bugis, bahasa Jawa dan lain-lainnya.

Dalam bahasa Jepang berupa perpaduan variasi bahasa berupa penggunaan huruf *katakana* sebagai penanda bahasa serapan dalam suatu kalimat, dialek (dialek Okinawa, dialek Hokaido, dialek Ibaraki dan lainnya) dan ragam bahasa formal ke ragam bahasa informal.

2.4.2 Bentuk-Bentuk Campur Kode

Menurut Suwito (1985:78), selain tipe-tipe campur kode juga memiliki wujud yang ditentukan oleh seberapa besar serpihan-serpihan bahasa lain menyusup

ke dalam bahasa dominan. Berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yang terlibat di dalamnya, campur kode dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk:

1) Penyisipan kata

Pateda (dalam Murliaty, 2013:2) mengatakan bahwa kata adalah bentuk linguistik yang berdiri sendiri, dapat dipisahkan, dapat dipindahkan, dapat diukur, bermakna dan berfungsi dalam ujaran.

Contoh: Sampaikan kepada penerbit supaya menerbitkan ulang komik *bestseller* (terjual banyak/laku keras).

2) Penyisipan frasa

Ramlan (dalam Murliaty, 2013:2) mengatakan frasa adalah satuan gramatik yang terdiri dari dua kata atau lebih yang tidak melampaui batas-batas fungsi.

Contoh: Majalah-majalah edisi *back issue* (edisi lama) dapat dipesan langsung redaksi dengan menghubungi nomor telepon redaksi.

3) Penyisipan pengulangan kata

Ramlan (dalam Murliaty, 2013:2) mengatakan proses pengulangan atau reduplikasi ialah pengulangan satuan gramatik, baik seluruhnya maupun sebagiannya, baik dengan variasi fonem maupun tidak.

Contoh: *Moku-moku Ren* (mahluk halus berwujud sepasang mata) menampakkan diri kepada manusia di permukaan *shouji* (sekat geser dari kertas) untuk menunjukkan eksistensi mereka.

4) Penyisipan ungkapan atau idiom

Keraf (1990:109) mengatakan idiom adalah pola-pola struktural yang menyimpang dari kaidah-kaidah bahasa yang umum, biasanya berbentuk frasa, sedangkan artinya tidak diterangkan secara logis. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012: 1529), ungkapan merupakan kelompok kata yang menyatakan makna khusus sehingga seringkali unsur-unsur maknanya menjadi kabur.

Contoh: Hide mengumpamakan hewan peliharaan tetangganya sebagai *shimijimi nebaru* (ungkapan Ibaraki yang berarti menempel di sana-sini).

5) Penyisipan klausa

Chaer (dalam Murliaty, 2013:2) mengatakan klausa adalah satuan sintaksis berupa runtunan kata-kata berkonstruksi predikatif. Artinya, di dalam konstruksi itu ada komponen berupa kata atau frasa, yang berfungsi sebagai predikat dan yang lain berfungsi sebagai subjek, sebagai objek dan sebagai keterangan.

Contoh: *Hajimemashite, atashi no namae wa Cathalina desu* (Perkenalkan, nama saya Cathalina). Aku sebenarnya suka langgan majalah, sayangnya aku terlambat puluhan edisi bahkan ratusan edisi yang aku lewatkan.

6) Penyisipan baster atau gabungan

Suwito (dalam Murliaty, 2013:2) menjelaskan bentuk baster ialah peristiwa pembentukan dengan bentuk dasar bahasa asli dengan afiks-afiks dari bahasa daerah atau bahasa asing.

Contoh: *Waashi wa Toudai graduate shimashita* (Saya lulusan Universitas Tokyo).

2.4.3 Penyebab Campur Kode

Campur kode disebabkan oleh masyarakat tutur yang bilingual atau multilingual, artinya pembicara memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan lebih dari satu atau dua bahasa, bahkan lebih dari tiga bahasa. Saville-Troike (dalam Wahdani, 2010:8) mengungkapkan tiga alasan penyebab terjadinya campur kode, yaitu:

- 1) Memperhalus atau mempertegas permintaan atau perintah

Mencampur bahasa lain ke dalam bahasa dominan dapat memperhalus permintaan atau perintah karena bahasa lain terdengar tidak langsung sebagaimana bahasa dominan. Campur kode juga dapat mempertegas permintaan atau perintah.

- 2) Kebutuhan leksikal

Alasan paling umum mengapa pembicara mencampur bahasa dominan dengan bahasa lain adalah kekurangan padanan kata dalam bahasa dominan. Saat seorang dwibahasawan kekurangan kosakata dalam bahasa lain, individu tersebut akan lebih mudah menemukannya dalam bahasa dominan. Begitu pula sebaliknya, ketika seorang dwibahasawan tersebut kekurangan kosakata dalam bahasa dominan, individu tersebut akan lebih mudah menemukannya dalam bahasa lain.

- 3) Untuk membatasi orang lain ketika percakapan hanya ditujukan kepada lawan bicara tertentu

Kadang-kadang pembicara hanya ingin berkomunikasi hanya dengan lawan bicara tertentu. Untuk menghindari komunitas atau orang lain mencampuri komunikasi, individu tersebut akan mengabaikan orang lain dengan menggunakan bahasa tertentu.

Selain itu ketiga faktor di atas, masih-masih ada faktor-faktor lain yang dapat menyebabkan terjadinya campur kode. Faktor-faktor bahasa yang mempengaruhi penggunaan bahasa dan pemilihan kode, diungkapkan oleh Dell Hymes (dalam Indrawan Jendra, 2010:71-73) dengan akronim *speaking*. Akronim tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Setting* dan *Scene* (tempat dan suasana) adalah tempat, keadaan, suasana, serta situasi penggunaan bahasa yang dapat mempengaruhi pembicara dalam memilih kode. Contohnya seorang pembicara akan memilih ungkapan formal ketika berbicara dengan atasannya di lingkungan kantor dibandingkan ketika dia berbicara dengan teman sebayanya di acara pesta ulang tahun.
2. *Participant* (peserta) adalah siapa saja yang terlibat dalam peristiwa berbahasa. Hal ini berkaitan antara pembicara dan lawan bicara. Keputusan tindak bahasa pembicara dipengaruhi oleh kedudukan dan permasalahan yang melatarbelakangi suatu komunikasi.
3. *End* (tujuan) merupakan akibat atau hasil dan tujuan apa yang dikehendaki oleh pembicara. Hal ini akan berpengaruh pada bentuk bahasa, pemilihan kode serta tuturan pembicara.
4. *Act Sequence* (rangkaian tindakan) mengacu pada bentuk, isi pesan dan topik yang akan dibicarakan dalam komunikasi. Contohnya bentuk dalam pidato formal yang

ditentukan urutannya, mulai dari pembuka, perkenalan, cerita selingan hingga topik utama dan dilanjutkan penutup.

5. *Key* (nada suara) merupakan unsur nada suara dan perasaan, serta bagaimana ragam bahasa yang digunakan dalam komunikasi akan berpengaruh pada bentuk tuturan.

6. *Instrumentalis* (instrumen) yaitu tuturan akan dipakai dalam komunikasi berupa ungkapan formal, dan ungkapan informal yang lebih akrab, misalnya percakapan antar teman atau keluarga.

7. *Norm of Interaction* (norma interaksi) adalah unsur norma atau tuturan yang harus dipahami dan ditaati dalam suatu komunikasi. Norma sosial mengatur siapa saja yang terlibat dalam suatu pembicaraan. Hal ini meliputi kapan seseorang boleh memotong pembicaraan, penggunaan gestur, kontak mata, jarak antar pembicara, menanyakan keyakinan terhadap lawan bicara dan lainnya.

8. *Genres* (gaya atau aliran) yaitu unsur berupa jenis penyampaian pesan. Jenis penyampaian pesan ini berupa puisi, dialog, cerita dan lain-lain. Hal ini juga dipengaruhi oleh bentuk bahasa yang digunakan.

Penulis menggunakan teori Saville-Troike (dalam Wahdani, 2010:8) untuk menganalisis faktor utama penyebab campur kode dalam bab 4 bagian pembahasan.

Di samping teori tersebut, penulis juga menggunakan teori *Acronym Speaking* menurut Dell Hymes (dalam Indrawan Jendra, 2010:71-73) sebagai dasar untuk menganalisis faktor lain penyebab campur kode.

2.5 Komik *Gente~Risutorante no Hitobito~*

Komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* adalah komik karya Ono Natsume.

Serial *Gente* pertama kali dirilis pada Mei 2005 oleh penerbit FX Comics dan diserialisasikan per bab secara berkala setiap bulan. Jilid pertama berisi bab dari volume 41 tahun 2006 hingga volume 45 pada tahun 2007. Jilid kedua berisi bab dari volume 46 tahun 2007 hingga volume 50 pada tahun 2008. Serial *Gente* berjumlah tiga jilid dengan satu jilid tambahan berjudul *Risutorante Paradiso*. Pada tahun 2009, keempat jilid komiknya diadaptasi ke dalam *anime* serial televisi.

Berbeda dengan versi *anime* yang diceritakan dari sudut pandang tokoh utama yang sama, *Gente* menceritakan tentang kehidupan sehari-hari para staf dan pelanggan restoran *Casetta dell'Orso* (rumah untuk beruang kecil) dari sudut pandang yang berbeda-beda.

Kisah *Gente* dimulai dari kekhawatiran Lorenzo terhadap karena istrinya, Olga yang sering bekerja terlalu keras hingga ia sakit dan harus dirawat inap di rumah sakit. Mengetahui kegemaran istrinya terhadap pelayan keren berkacamata baca, Lorenzo pun memutuskan membangun sebuah restoran yang di dalamnya, ia bebas mempekerjakan pelayan dengan berusia rata-rata lima puluh tahunan berkacamata baca dan berpengalaman sebagai pelayan restoran atau ahli *wine*.

Dimulai dengan merekrut Lucciano de Lucca, mengunjungi Santa Claudio Paradiso alias Claudio, mendapat kunjungan dari pekerja serba bisa, Vito, hingga akhirnya ia mempekerjakan Malcio, Vanna, dan seorang *chef* (koki) yang masih muda, Dario. Setelah pembagian tugas staf, restoran resmi dibuka dan Olga sebagai pelanggan restoran pertama yang dibangun oleh Lorenzo pun merasa bahagia, karena

ia merasa keletihan setelah bekerja dapat tergantikan dengan menikmati *wine* dan masakan yang enak, juga suasana restoran yang nyaman. Sejak saat itulah kehidupan baru Lorenzo, Olga, para staf dan pelanggan restoran yang berhubungan dengan restoran *Casetta dell'Orso* dimulai.

2.6 Penelitian Terdahulu

Fenomena bahasa maupun kehidupan sosial dalam masyarakat selalu dinamis sehingga penelitian mengenai campur kode banyak diminati. Beberapa penelitian mengenai campur kode yang telah dilakukan antara lain, percakapan sehari-hari berbahasa Indonesia dengan sisipan bahasa Jawa, bahasa Inggris, dan bahasa Jepang oleh Fitriansyah (2013), dan teks lagu berbahasa Jepang dengan sisipan bahasa Inggris oleh Sunariyanti (2013).

Penelitian tentang penggunaan campur kode bahasa Jawa, bahasa Inggris, dan bahasa Jepang di kalangan mahasiswa angkatan 2008 program studi Sastra Jepang di Universitas Brawijaya dilakukan oleh Fitriansyah (2013). Dalam penelitiannya yang berjudul Campur Kode dalam Percakapan Antar Mahasiswa Angkatan 2008 Prodi Sastra Jepang Universitas Brawijaya, Fitriansyah menyimpulkan bahwa ada dua tipe campur kode yang ditemukan dari 34 data berupa percakapan: 26 jenis campur kode ke luar dan 8 jenis campur kode ke dalam. Faktor-faktor yang menyebabkan campur kode adalah keinginan menunjukkan identitas suatu kelompok, menciptakan adanya situasi yang santai, prestise atau gengsi, membicarakan topik tertentu, pengulangan untuk klarifikasi, kebutuhan leksikal dan kurangnya penguasaan kode yang dipakai dalam bertutur.

Campur kode dalam teks lagu dibahas oleh Sunariyanti (2013) dengan judul Campur Kode pada Teks Lagu bahasa Jepang dalam Album *Can't Buy My Love* oleh Yui Yoshioka. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan terdapat penggunaan campur kode berbahasa Jepang-bahasa Inggris. Dalam penelitiannya, Sunariyanti menyimpulkan bahwa ada empat bentuk campur kode pada teks lagu: bentuk penyisipan kata, bentuk penyisipan frasa, bentuk penyisipan klausa dan bentuk penyisipan pengulangan. Fungsi komunikasi pada teks lagu bahasa Jepang: komunikasi sosial, komunikasi ekspresif, dan komunikasi instrumental.

Perbedaan penelitian-penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah teori, sumber data dan objek kajian. Penelitian campur kode percakapan sehari-hari mahasiswa Fitriansyah yang digunakan adalah teori Imawati. Sedangkan penulis menggunakan teori Saville-Troike sebagai teori penyebab utama campur kode. Penulis juga menggunakan teori Hymes sebagai teori untuk menganalisis faktor lain penyebab campur kode. Pada penelitian Sunariyanti, teori yang digunakan adalah teori komunikasi menurut Gorden. Tentu saja penulis tidak menggunakan teori komunikasi. Perbedaan lainnya adalah sumber data penelitian. Sumber data pada penelitian terdahulu berupa percakapan sehari-hari (Fitriansyah) dan teks lagu (Sunariyanti), sementara sumber data yang menjadi objek penelitian penulis adalah komik. Lebih jauh, objek kajian yang digunakan oleh penulis adalah dialog komik.