

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa digunakan untuk menyampaikan ide, pikiran dan keinginan, baik kepada orang lain maupun terhadap diri sendiri. Ketika pembicara menyampaikan ide, pikiran dan keinginan melalui bahasa lisan atau bahasa tulis, lawan bicara dapat memahami apa yang disampaikan oleh pembicara.

Menurut Kridalaksana (2009:24) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Pembicara dapat bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri melalui ide, pikiran dan keinginan yang disampaikan kepada lawan bicara dengan menggunakan bahasa.

Dari segi sosiolinguistik, bahasa tidak hanya dipandang sebagai alat komunikasi atau alat untuk menyampaikan pikiran, karena yang menjadi sorotan dalam sosiolinguistik adalah siapa yang berbicara, menggunakan bahasa apa, kepada siapa, kapan, dan apa tujuannya. Sosiolinguistik juga meneliti bagaimana dalam bahasa dicerminkan hal-hal sosial dalam golongan pembicara tertentu (Verhaar, 2001:9).

Fishman (dalam Chaer, 2010:15) mengemukakan pandangan sosiolinguistik terhadap bahasa dilihat dari fungsi bahasa melalui sudut pandang pembicara, pendengar, topik, amanat pembicaraan dan terutama dari sudut kode. Dari sudut pembicara, bahasa berfungsi personal atau pribadi. Maksudnya, pembicara

menyatakan sikap terhadap apa yang dituturkannya. Pembicara mengungkapkan emosinya melalui bahasa sehingga lawan bicara dapat menduga apakah pembicara sedang merasa marah, lelah atau bahagia. Selain itu, fungsi bahasa dapat dilihat dari segi amanat (pesan yang akan disampaikan), di mana bahasa berfungsi imajinatif,

Halliday dan Finnocchiaro (dalam Chaer, 2010:15-16) menyebutnya fungsi *poetic speech* berupa karya seni seperti puisi, cerita, dongeng, lelucon, dan sebagainya.

Fungsi bahasa lainnya, terutama dilihat dari kode yang digunakan adalah berfungsi metalingual yang berarti bahasa digunakan untuk membicarakan bahasa itu sendiri.

Varian dalam hierarki kebahasaan lainnya adalah kode. Selain kode, yang mengacu kepada bahasa (seperti bahasa Inggris, Italia, Latin dan sebagainya), juga mengacu kepada variasi bahasa, seperti varian regional (dalam bahasa Jepang misalnya, terdapat dialek Tosa, dialek Okinawa, dialek Hokaido dan lain-lainnya), juga varian kelas sosial disebut dialek sosial atau sosiolek (bahasa Jawa halus dan kasar), varian ragam dan gaya dirangkum dalam laras bahasa (gaya formal, gaya informal), dan varian kegunaan atau register (bahasa pidato, bahasa lawak). Varian-varian tersebut menyebabkan pembicara melakukan campur kode.

Masyarakat multilingual sangat sulit hanya menggunakan satu bahasa saja. Masing-masing bahasa dalam campur kode, masih cenderung mendukung fungsi

masing-masing sesuai dengan konteksnya. Contohnya dapat dilihat dalam dialog antara Lucciano de Luca dan Lorenzo yang dikutip dari komik *Gente~Risutorante no*

Hiobito~ karya Ono Natsume jilid 1:12-13.

Lorenzo : ルチアーノデ・ルーカ。
“Lucciano de Luca.”

Lucciano: お断りしたいがよろしいか。
 ‘Okotowarishitai ga yoroshiika?’
 “Kalau saya ingin menolaknya tidak apa-apa?”

Lorenzo : カメリエーレの仕事になにか…
 ‘Kameriere no shigoto ni nani ka…’
 “Apakah pekerjaan sebagai pelayan restoran…?”

Lucciano: バリスタを辞めたのは疲れたから。
 それを深夜までの仕事に戻ろうとは…
 ‘Barista wo yameta no wa tsukareta kara.’
 ‘Sore wo shinya made no shigoto ni modorou to wa…’
 “Saya berhenti sebagai bartender karena lelah.”
 “Kembali ke pekerjaan sampai larut malam seperti itu….”

Penggalan dialog terjadi ketika Lorenzo mencari calon *cameriere* (pelayan restoran) untuk dipekerjakan di restorannya. Penggunaan kata *cameriere* dan *barista* (bartender) dalam dialog menunjukkan konteks bahwa Lorenzo menemui Lucciano dengan maksud menawarkan pekerjaan kepada Lucciano sebagai *cameriere*.

Lucciano ingin menolak karena ia pernah bekerja sebagai *barista*. Ia memutuskan berhenti bekerja karena kelelahan dan tidak ingin kembali ke pekerjaan yang mewajibkannya bekerja hingga larut malam.

Percakapan di atas memperlihatkan bahwa campur kode terjadi apabila seorang pembicara menggunakan suatu bahasa secara dominan disisipi dengan unsur bahasa lainnya. Berdasarkan contoh dialog antara Lorenzo dan Lucciano, bahasa dominan yang digunakan adalah bahasa Jepang dan bahasa yang digunakan sebagai campur kode adalah bahasa Italia. Hal ini biasanya berhubungan dengan karakteristik pembicara, seperti latar belakang sosial, pekerjaan, dan lainnya.

Pada umumnya, dalam campur kode terdapat ciri yang menonjol berupa kesan santai atau situasi informal. Berikut contoh penggunaan kosakata bahasa Inggris dan

bahasa Jepang dalam percakapan berbahasa Indonesia yang dikutip dari majalah Animonster Edisi Oktober volume 127:3.

Vonny : *Konnichiwa*, Mons! *Atashi* penggemar kamu udah lama loh.
Nah, kali ini *atashi* punya pertanyaan *request* buat kamu.

Redaksi : *Konnichiwa* Vonny-san, senangya penggemar lama masih setia.

Dari percakapan di atas gejala campur kode dapat terlihat, yaitu pada dialog Vonny dan Redaksi terdapat penyisipan bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Jepang dengan menggunakan kata *konnichiwa*, *atashi* dan *request*, serta penggunaan *keishou* atau panggilan hormat “-san” pada nama Vonny.

Selain itu, campur kode dapat ditemukan di setiap bidang, situasi dan media, misalnya acara televisi (*variety show*, *infotainment*), komik, majalah, lirik lagu, novel, *game* dan sebagainya. Penulis memiliki 3 alasan, mengapa memilih tema campur kode. Yang pertama acara televisi, yang menampilkan para artis berbahasa campuran ini, pada umumnya menyelipkan kosakata dan ungkapan berbahasa asing ke dalam ujarannya.

Alasan kedua, penulis sering mendengarkan lagu-lagu berbahasa Jepang dengan beragam campuran bahasa asing di dalamnya. Contohnya bahasa Latin, bahasa Inggris, bahasa Prancis dan seterusnya. Tidak hanya lirik lagu, penulis juga sering menemukan judul lagu yang mencampur bahasa lain di dalamnya, misalnya lagu berjudul *Kieru Daydream* yang terdiri dari bahasa Jepang dan bahasa Inggris.

Ketiga, penulis sering menemukan sisipan kosakata berbahasa asing ketika membaca majalah. Dalam artikel di majalah tersebut, istilah-istilah seperti *mangaka*, *opening theme*, dan *sommelier* tidak diterjemahkan.

Fenomena yang terjadi di masyarakat tersebut adalah sesuatu yang menarik dan penulis memutuskan untuk meneliti campur kode. Selain itu, penulis juga sering membaca komik yang dialognya tidak hanya terdiri dari satu bahasa saja. Tidak sedikit di antara komik-komik tersebut mencampur istilah dan ungkapan berbahasa asing ke dalam dialognya, sehingga menghasilkan dialog dengan perpaduan satu bahasa bahkan lebih dari dua bahasa.

Salah satu komik yang menyisipkan istilah dan ungkapan berbahasa asing adalah komik berjudul *Gente~Risutorante no Hitobito~* karya Ono Natsume.

Contohnya dapat dilihat dalam dialog antara Vito dan Margherita yang dikutip dari komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* karya Ono Natsume jilid 1:36.

Vito	: <u>ブオナセーラ。</u> 'Buona sera.' "Selamat malam."
Margherita	: <u>ブオナセーラ。予約してないけど…。</u> 'Buona sera. Yoyaku shitenai dakedo....' "Selamat malam. Saya belum memesan tempat...."
Vito	: <u>お席ご用意出来ます。どうぞ。</u> 'Oseki goyoui dekimasu. Douzo' "Saya bisa menyiapkan kursi. Silakan."

Penggalan dialog dimulai dari Vito sebagai *cameriere* (pelayan restoran) yang menerima tamu di pintu masuk restoran. Margherita sebagai tamu yang belum memesan tempat merasa khawatir tidak mendapat meja kosong, namun karena Vito mengenalinya sebagai anak perempuan dari rekan kerjanya, ia mempersilakan Margherita memilih meja di restoran.

Dari dialog di atas terlihat penggunaan dua bahasa, yaitu bahasa Jepang dan bahasa Italia. Jadi, dari contoh tersebut terlihat peristiwa campur kode yang membuktikan bahwa komik berbahasa Jepang pun tidak luput dari perpaduan budaya asing yang kemudian digunakan dalam dialog komik, yaitu berupa penyisipan serpihan bahasa lain dalam bahasa dominan yang disebut dengan campur kode. Hal inilah yang membuat penulis membahas campur kode dalam dialog komik berbahasa Jepang lebih mendalam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan membahas campur kode yang terjadi dalam dialog komik berbahasa Jepang dengan membuat beberapa rumusan, yaitu:

1. Apa saja tipe dan bentuk campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume?
2. Apakah yang menjadi faktor-faktor penyebab campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan tipe dan bentuk campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume.

2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor penyebab campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat mengetahui tipe dan bentuk campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume.
2. Dapat mengetahui faktor-faktor penyebab campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Para pembicara bilingual dan multilingual berbicara dalam dua, tiga bahasa bahkan lebih dari empat bahasa. Mereka berkomunikasi dalam bahasa ibu (atau bahasa nasional dari negara mana pembicara berasal) dan bahasa-bahasa lain sebagai bahasa tambahan. Penguasaan bahasa tambahan juga mendorong masyarakat untuk menggunakan bahasa tersebut dengan maksud dan tujuan tertentu. Pada saat seperti

itulah peristiwa campur kode terjadi. Sikap kemultibahasaan ini yang kemudian akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan tipe dan bentuk campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito*~ Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume.
2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor penyebab campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito*~ Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume.

1.6 Keywords (Definisi Istilah)

1. Kode

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. Dalam penelitian ini dapat dilihat perbedaan kode yang dipilih dalam percakapan seorang pelanggan restoran dengan resepsionis dan percakapan antara rekan kerja di restoran.

2. Campur Kode

Campur kode (*code-mixing*) terjadi apabila seorang pembicara menggunakan suatu bahasa secara dominan mendukung suatu tuturan disisipi dengan unsur-unsur bahasa lainnya. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis tipe, bentuk, dan faktor-

faktor penyebab campur kode yang digunakan oleh para staf dan pelanggan restoran dalam komik *Gente~Risutorante no Hitobito~* Jilid 1 dan 2 karya Ono Natsume.

3. Komik

Komik adalah gambar yang berkesinambungan. Dunia ikonografi visual yang dibagi oleh pengarangnya. Hal tersebut termasuk gaya realisme hingga karikatur yang sederhana. Komik juga merupakan keseimbangan antara kasat mata dan tak kasat mata lebih dari sekedar gambar dan kata-kata (Scott, 1994:202-207).

