

AN ANALYSIS OF CODE MIXING IN SOKORAHEN GENKI VIDEO BLOG CONTENT

CAMPUR KODE DALAM KONTEN VIDEO BLOG YOUTUBER SOKORAHEN GENKI

Livia Ramadhani Passela¹⁾, Syahrial²⁾, Irma³⁾

Universitas Bung Hatta, Jl. Air Pacah Kota Padang

¹⁾Livia ramadhani Passela, Jl. Air Pacah Kota Padang

email: liviaramadhanipass@gmail.com

²⁾ Syahrial, S.S, M. Hum, Jl. Air Pacah Kota Padang

email: syahrial_bunghatta@yahoo.co.id

³⁾ Dra. Irma, M. Hum, Jl. Air Pacah Kota Padang

email: irma@bunghatta.ac.id

Abstract

This research entitled "An Analysis of Code Mixing in Sokorahen Genki Video Blog Content". The aims of the study is the enactment of revolution 4.0 which makes competition tight in the world. Not only technology, foreign languages also gives the advantage to understand foreign cultures and make it easier for one to connect with the wider world. As a result of the foreign languages there is a new phenomenon, one of which is code mixing. The method that the authors used in this study is a descriptive method. The methods and techniques of data collection that the author uses are listening methods with The Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) technique and note-take-down techniques. The results of the study found 62 data that divided into the form of the word 54, the form of phrase 6, the form of duplicate 1, and the form of clause 1. And the two factors that cause code mixing are impression or informal situation, and there is no proper expression in the language used.

Keywords: Code Mixing; Vlog

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Campur Kode Dalam Konten Video Blog Youtuber Sokorahen Genki". Tujuan dalam penelitian ini adalah berlakunya revolusi industri 4.0 yang membuat ketatnya persaingan dalam dunia kerja. Bukan hanya teknologi saja, bahasa asing juga memberi keuntungan untuk memahami budaya asing dan memudahkan seseorang terhubung dengan dunia yang lebih luas. Akibat dari penguasaan bahasa asing tersebut terjadi fenomena baru, salah satunya ialah campur kode. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode dan teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Hasil penelitian ditemukan 62 data yang terbagi dalam wujud kata 54, wujud frasa 6, wujud reduplikasi 1, dan wujud klausa 1. Dan dua faktor penyebab terjadinya campur kode yaitu kesantaian atau situasi informal, dan tidak ada ungkapan atau padanan yang tepat dalam bahasa yang digunakan.

Keywords : Campur Kode; Vlog.

1. PENDAHULUAN

Berlakunya revolusi industri 4.0 semakin membuat ketat persaingan yang terjadi dalam dunia global. Bukan hanya penguasaan teknologi saja yang menjadi hal utama, penguasaan bahasa asing juga tak kalah penting. Menguasai bahasa asing dapat memberikan keuntungan

untuk memahami budaya negara lain dan memudahkan seseorang terhubung dengan dunia yang luas.

Begitupun dengan masyarakat Indonesia yang semakin banyak mempelajari bahasa asing dan menguasainya. Hal inilah yang disebut dengan *multilingual/bilingual*. *Bilingual* atau kedwibahasaan diartikan sebagai penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian (Macket, 1962:12, Fishman, 1975:73 dalam Chaer dan Agustina, 2010: 84). *Multilingual* atau keanekabahasaan yakni keadaan digunakannya lebih dari dua bahasa oleh seseorang dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian (Chaer dan Agustina, 2010: 85). Akibat dari *multilingual/bilingual* ini juga dapat menyebabkan fenomena lain yaitu alih kode dan campur kode.

Hymes dalam Chaer dan Agustina (2010: 108) mengatakan bahwa “*code switching has become a common term for alternate use of two or more language, varieties of language, or even speech styles*” yang artinya ‘alih kode telah menjadi istilah umum untuk mengganti satu atau lebih bahasa, ragam bahasa, bahkan gaya berbicara’. Dapat dicontohkan seperti seorang mahasiswa Jepang yang kuliah di Indonesia, ketika berbicara bersama teman-teman Indonesianya ia akan menggunakan bahasa Indonesia, namun ketika bertemu dengan teman yang berasal dari Jepang ia akan menggunakan bahasa Jepang.

Selain alih kode, juga terdapat campur kode yang terjadi karena seseorang menguasai bahasa asing dan tidak sengaja mencampurkan bahasa ibu dengan bahasa yang ia kuasai.

Campur kode menurut Kachru dalam Suwito (1983:76) adalah pemakaian dua bahasa atau lebih dengan saling memasukkan unsur-unsur bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain secara konsisten. Dapat dicontohkan seperti orang Jepang yang sudah lama mengajar di Indonesia, ketika bertemu dengan pengajar dari Jepang lainnya ia akan menggunakan bahasa Indonesia, namun tidak sengaja mencampuradukkan antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang. Dalam situasi informal atau suasana yang santai termasuk salah satu penyebab terjadinya campur kode (*code mixing*).

Seiring dengan masuknya budaya Jepang ke Indonesia seperti J-pop, Anime, komik, *Vlog*, dan besarnya antusiasme masyarakat, banyak orang Jepang yang datang dan menetap di Indonesia. Mereka belajar bahasa Indonesia dan mencoba peruntungan di industri hiburan tanah air. Hal inilah yang menjadi pemicu banyaknya *Video Blogger (vlogger)* Jepang yang memiliki *Channel Youtube* yang berisi aktivitas sehari-harinya dengan menggunakan bahasa Jepang, contohnya Sokorahen Genki. Dalam konten *Youtube* Genki, ia mencampuradukkan bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang.

Hal inilah yang menyebabkan penulis tertarik meneliti campur kode dengan menggunakan objek penelitian berupa *Vlog*. *Vlog* adalah video yang mendokumentasikan kehidupan seseorang. *Vlog* merupakan gabungan dari kata video dan blog. *Vlog* dapat merekam pendapat, pikiran dan minat seseorang lalu mengunggahnya di internet. Campur kode yang terjadi dalam *Vlog* biasanya terjadi secara spontan dan tidak disengaja.

Berdasarkan itulah penulis akan menganalisis bentuk dan faktor penyebab terjadinya campur kode dalam beberapa konten *Vlog* Genki Banget yang berjudul “Challenge Masak Rendang Tanpa Lihat Tutorial! Genki Koki dadakan”, dan “Masak Yuk Makanan Jepang yang Halal!! Hamburger Steak Enak dan Sehat Banget”. Dari 193 *Vlog* yang diunggah Genki hingga tanggal 27 Agustus 2020 ini, penulis tertarik memilih 2 *Vlog* tersebut karena Genki adalah seorang *Youtuber* dan *Host* yang kebanyakan konten dan acaranya membahas tentang kuliner. Dari beberapa *Vlog* yang penulis pilih ini Genki mencoba untuk membuat makanan spesial dengan mengkolaborasikan antara citarasa Indonesia dengan citarasa Jepang.

2. METODE

Metode yang penulis gunakan adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan pada fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya (Sudaryanto, 1992: 62). Metode dan teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak dengan menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik SBLC menurut Sudaryanto (2015: 203), peneliti tidak terlibat secara langsung dalam dialog, konversi, atau pun imbal-wicara, jadi tidak ikut serta dalam proses pembicaraan orang-orang yang saling berbicara. Peneliti hanya sebagai pengamat yang penuh minat dan tekun mendengarkan apa yang dikatakan.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah teknik catat. Menurut Sudaryanto (2015: 206) teknik catat menggunakan alat tulis tertentu, namun dengan adanya kemajuan teknologi, pencatatan dapat memanfaatkan disket computer atau alat semacamnya yang lebih canggih dengan akurasi yang meyakinkan, dengan pembacaan dan pengecekan lewat penayangan di layar tayangan. Data yang didapat dari menyimak *Vlog* dari *Channel Youtube* Genki dan kemudian penulis memilih konten *Vlog* yang diduga memiliki campur kode. Kemudian *Vlog* tersebut penulis *download*, sambil mendengar dan melihat *Vlog* lalu penulis ubah menjadi transkrip data dalam bentuk tulisan. Setelah di transkripkan, penulis mengulang-ulang *Vlog* dan mencocokkannya dengan transkrip yang penulis buat. Lalu percakapan dalam transkrip tersebut dipilih yang mana mengandung campur kode.

Metode dan teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode agih. Menurut Sudaryanto (2015: 37) metode agih dibagi menjadi dua yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik pada metode agih yang penulis gunakan adalah teknik dasar metode agih disebut teknik bagi unsur langsung atau BUL. Teknik bagi unsur langsung atau BUL adalah teknik yang membagi satuan lingual datanya menjadi beberapa bagian atau unsur, dan unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud.

Hal-hal yang membedakan penelitian campur kode dalam *vlog* Genki ini dengan penelitian terdahulu ialah dari objek yang diteliti. Selain itu penulis lebih menekankan pada wujud dan faktor penyebab terjadinya campur kode dalam *vlog* Genki bahasa Indonesia dan bahasa Jepang.

3. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Wujud campur kode menurut Suwito ada enam yaitu wujud campur kode dalam bentuk kata, frasa, baster, pengulangan kata, ungkapan atau idiom, dan klausa. Namun yang ditemukan dalam penelitian ini hanya wujud campur kode dalam kata, frasa, pengulangan kata, dan klausa. Faktor penyebab terjadinya campur kode menurut Nababan ada tiga yaitu menunjukkan keterpelajaran, kesantiaian atau situasi informal, dan tidak ada ungkapan yang tepat dalam bahasa yang digunakan. Namun dalam penelitian ini tidak ada ditemukan faktor terjadinya campur kode untuk menunjukkan keterpelajaran karena penutur berasal dari Jepang dan memiliki keterbatasan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.

1) Wujud Kata Benda/Nomina (*Meishi*)

Data 9 *Vlog* Genki, 18 Juni 2020, 02 : 09

“ini namanya 大葉, 大葉. Kalau bahasa Jepang 大葉” (*Vlog* Genki, 18 Juni 2020, 02 : 09)
Ini namanya oba, oba. Kalau bahasa Jepang oba

Ini namanya oba, oba. Kalau bahasa Jepang oba.

Pada data (9) terdapat penyisipan unsur kata benda atau *meishi* yang termasuk ke dalam *futsuu meishi* yaitu 大葉. Daun oba atau daun Shiso adalah salah satu daun herbal yang digunakan untuk mengatasi berbagai jenis penyakit dan sebagai bahan makanan. Daun ini terkenal di Jepang dengan nama *oba* atau *shiso*. Sedangkan di Korea, daun ini lebih dikenal dengan Daun *perilla*.

Penyebab terjadinya campur kode yang dilakukan oleh penutur adalah karena tidak adanya padanan kata dalam bahasa yang digunakan. Daun oba tidak memiliki padanan kata dalam bahasa Indonesia, oleh karena itu penutur menggunakan bahasa Jepang dalam penyampaian.

2) Penyisipan Wujud Frasa Verbal

Data 57 Vlog Genki, 19 Mei 2020, 04 : 56

“cabe よね, cabe をこうやって” (Vlog Genki 19 Mei 2020, 04 : 56)

Cabe yo ne, cabe wo kouyatte

Cabe ya, cabe dengan cara begini

Pada data (57) terdapat unsur penyisipan frasa verbal yaitu cabe をこうやって yang memiliki arti cabe dilakukan dengan cara seperti ini. こうやって (*kouyatte*) termasuk ke dalam kosa kata yang banyak digunakan oleh anak muda Jepang atau termasuk ke dalam *wakamono kotoba*.

Penyebab terjadinya campur kode yang dilakukan oleh penutur adalah karena tidak adanya padanan kata dalam bahasa yang sedang digunakan. Penutur adalah orang asli Jepang yang sudah lama tinggal di Indonesia namun masih tidak lancar menggunakan bahasa Indonesia dan terkadang menyisipkan bahasa Jepang dalam ucapannya. Pada situasi ini penutur mengatakan untuk menghancurkan cabe dengan sendok karena tidak ada *ulekan*.

3) Penyisipan Wujud Pengulangan Kata

Data 61 Vlog Genki, 18 Juni 2020, 03 : 35

“めっちゃめっちゃ nangis” (Vlog Genki, 18 Juni 2020, 03 : 35)

Meccha meccha nangis

Sangat-sangat nangis

Pada data (61) terdapat penyisipan unsur pengulangan kata yaitu めっちゃめっちゃ (*meccha meccha*) yang artinya sangat-sangat. *Meccha meccha* merupakan termasuk pengulangan kata 完全重複 (*kanzen juufuku*) yaitu pola berulang dimana bagian-bagian kata mengalami perulangan diulangi lengkap dan dapat juga disertai perubahan bunyi/variasi fonem (*rendaku*) istilah untuk perulangan ini adalah *joogo*. *Meccha* merupakan bahasa gaul atau *slang* dari とても (*totemo*) yang berarti sangat. Dalam situasi Informal *Meccha* dapat diganti dengan ちょう (*chou*) atau *totemo*.

Penyebab terjadinya campur kode yang dilakukan oleh penutur adalah karena dalam keadaan santai atau situasi yang informal. *Meccha meccha* hanya digunakan dalam bahasa lisan dan dalam keadaan santai.

4) Penyisipan Wujud Klausa

Data 62 *Vlog Genki*, 19 May 2020, 11 : 06

“tapi これちょっと orang Indonesia gimana かなっていう” (*Vlog Genki*, 19 Mei 2020, 11 : 06)

Tapi kore chotto orang Indonesia gimana kanatte iu

Tapi ini gimana kata orang Indonesia

Pada data (62) terdapat unsur penyisipan klausa yang dilakukan oleh penutur. なっていう (*natte iu*) merupakan bentuk santai dari *natte imasu*. *Natte iu* digunakan untuk menunjukkan suatu aksi atau perbuatan yang sedang berlangsung. Pada dasarnya, jenis kata kerja yang digunakan dalam pola kalimat ini yaitu kata kerja berlanjut atau kata kerja yang mengalami pergerakan. Penutur meminta pendapat teman Indonesiannya dengan rasa rendang yang telah dibuat oleh penutur sebelumnya.

Penyebab terjadinya campur kode yang dilakukan oleh penutur adalah karena dalam keadaan santai atau situasi informal sehingga yang diucapkan oleh penutur tidak sesuai dengan kata baku dalam penggunaannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data maka ditemukan dalam dua *Vlog* yang di unggah oleh Genki tersebut, lebih banyak penyisipan campur kode dengan wujud kata karena penutur dalam keadaan santai atau situasi yang informal, oleh karena itu hal-hal yang diucapkan oleh penutur tidak direncanakan dan penutur tidak menghiraukan aturan baku dalam bahasa Indonesia yang sedang digunakan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam mengerjakan jurnal ini :

- 1) Bapak Syahrial, S.S, M.Hum selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Irma, M.Hum selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing dan memberikan masukan-masukan dalam penyusunan jurnal ini dengan sabar. Serta Ibu Prof. Dr. Dra. Diana Kartika selaku penguji yang telah memberikan masukan, kritikan dan saran untuk membantu penulis dalam memperbaiki jurnal ini.
- 2) Teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu berkat doa dan motivasi yang selalu diberikan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan jurnal ini.

6. REFERENSI

Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.

_____. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.

Caecilia Ivana Angelia V. 2020. Code choice in Youtube content Nebeng Boy. *Prasasti : Journal of Linguistics*. Vol. 5.

- Chaer, Abdul dan Leoni Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dahidi, Ahmad. 2012. Kelas Kata dalam Bahasa Jepang. *Jurnal pada Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia*. Vol. 13. Diunduh pada 23 September 2020.
http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JEPANG/195802281983031/AHMAD_DAHIDI/Artikel2/KELAS_KATA_DALAM_BAHASA_JEPANG.tugas_cece.pdf.
- Diah Soelistyowati. 2019. Ragam Interjeksi Bahasa Jepang. *Deskripsi Bahasa*. Vol. 2 (2) Oktober 2019.
- Diana Kartika. 2017. Perbandingan Gramatikal Kata Benda Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang. *Lensa : Kajian Kebahasaan, Kesusastraan dan Budaya*. Vol. 7 Nomor 2.
- Finoza, Lamuddin. 2010. *Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa*. Jakarta : Diksi Insan Mulia.
- Fitriana Ita. 2014. Semantic Analysis on Japanese Idiom Which Lexem Hand. *Jurnal Izumi*. Vol. 3 No. 2 (Hlm. 38-45).
- Holmes, Janet. 2013. *An Introduction to Sociolinguistics*. New York : Routledge.
- Hossain, Kapil. 2015. A case study in code-mixing among Jahangirnagar University students. *International Journal of English and Literature*. Vol.6(7), pp. 123-139.
- Jendra, I Wayan. 1991. *Dasar-dasar Sosiolinguistik*. Denpasar: Ikeyana.
- Keraf, Gorys. 2006. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Kindaichi, Haruhiko dkk. 1988. *An Encyclopedia of the Japanese Language*. Tokyo : Taishukan Publishing Company.
- Leung, Winslet. 2016. Sociolinguistic phenomenon of code mixing in Hongkong: from a perspective of marketing communications. *GIAP Journals*. Vol 4, No 1, January 2016, pg 20-26.
- Lestari, Marini. 2020. Campur Kode dalam Kolom Komentar Akun Instagram CNN Indonesia. *Jurnal Artikulasi*. Vol. 9 No. 2 Oktober 2020 (Hlm. 75-92).
- Lina Rosliana. 2018. Analisis Makna Konjungsi Sonoue dan Shikamo Sebagai Sinonim dalam Bahasa Jepang. *Kiryoku*. Vol. 2 No. 1 April 2018 (Hlm. 25-32).
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulya, Komara. 2013. *Fukushi Bahasa Jepang*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Nababan. 1993. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta : Gramedia.
- Nadya Inda Syartanti. 2018. Kaitan Bunsetsu dan Frasa Posposisi Subjek-Objek dalam Bahasa Jepang. *Jurnal Ayumi*. Vol. 5 No. 1 Maret 2018 (Hlm. 40-51).
- Sudaryanto, 1992. *Metode Linguistik ke Arah Memahami Metode Linguistik*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- _____. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University.
- Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sosiolinguistik: Teori dan Problema*. Surakarta: Henary Offset Solo.
- Syafyahya, Leni. 2015. *Kuasa Masyarakat Atas Bahasa*. Padang : LPTIK UNAND.
- Syahrial. 2019. Pronomina Persona Bahasa Jepang Berdasarkan Gender (Kajian Struktur dan Semantik). *Jurnal Kata : Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*. Vol. 3 Nomor 1 Tahun 2019.

Banget, Genki. "Challenge Masak Rendang Tanpa Lihat Tutorial!! Genki Koki Dadakan". YouTube. Diunggah pada May 19, 2020. Video YouTube 13:51, <https://youtu.be/yNW1Aq2mYSs>

Banget, Genki. "Masak Yuk Makanan Jepang Yang Halal!! _Hamburger Steak_ Enak dan Sehat Banget!!". YouTube. Diunggah pada Juni 18, 2020. Video YouTube 14:32, <https://youtu.be/p-co3gagS3A>