

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses berkomunikasi fokus terhadap individu lain atau lawan bicara merupakan kunci utama dalam berkomunikasi agar menciptakan komunikasi yang efektif. Komunikasi juga berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator (pengirim pesan) kepada komunikan (penerima pesan). Apabila tidak memperhatikan siapa lawan bicara atau komunikan dalam proses komunikasi, cenderung akan kehilangan beberapa informasi yang disampaikan dan akibatnya muncul kesenjangan antara kedua belah pihak (M Ketut, 2022:117), dan dikatakan pula bahwa pihak yang mengirimkan informasi (komunikator) akan tersinggung, dan kesalahan fatal informasi yang diterima dapat berdampak terhadap pengaplikasiannya (M Ketut, 2022:117).

Albaburrahim (2019) menjelaskan bahwa hakikat komunikasi adalah sebuah proses pernyataan antar manusia, di mana yang dinyatakan adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya. Dari penjelasan tersebut, diberitahukan bahwa pentingnya memperhatikan siapa lawan bicara dalam berkomunikasi, dan pentingnya penggunaan bahasa secara verbal maupun nonverbal yang tepat agar menciptakan komunikasi yang efektif, dan mengurangi adanya miskomunikasi (pesan yang kurang tepat antara kedua individu). Albaburrahim (2019:13) menyampaikan bahwa pengertian bahasa setiap individu dapat berbeda-beda dikarenakan setiap hari bahasa terus lekat dengan kegiatan manusia sebagai alat komunikasi.

Namun menurut Albaburrahim, bahasa adalah suatu sistem lambang yang memungkinkan orang berbagi makna, dijelaskan juga bahwa bahasa sebagai penyalur pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain. Jika melihat arti bahasa dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dikatakan bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer (manasuka), atau sesuatu yang digunakan anggota masyarakat untuk berinteraksi. Dari penyampaian diatas mengenai bahasa, dapat diartikan bahwa bahasa merupakan suatu lambang atau sistem yang sifatnya arbitrer, yang digunakan seseorang ke orang lainnya guna melakukan peristiwa komunikasi, kerjasama, ataupun penyampaian pikiran maupun perasaan.

Oleh karena itu bahasa dibutuhkan sebagai alat untuk menghubungkan individu satu dengan individu lainnya. Menurut Tyasrinestu (2016:1) bahasa merupakan seperangkat ujaran bermakna yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Sedangkan secara praktis, bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Dari penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat yang dihasilkan dari manusia yang gunanya menghasilkan ujaran bermakna kepada individu-individu lainnya, dan menjadi alat berinteraksi dalam menyampaikan pikiran, pesan, gagasan, dan lainnya.

Karena bahasa itu bermakna, maka makna menjadi isu utama dalam berinteraksi. Faktor utama keberhasilan komunikasi dan penggunaan bahasa yaitu saat penguasaan suatu bahasa. Bahasa ibu (bahasa pertama) menjadi faktor utama lainnya dalam proses komunikasi, namun dalam proses berkomunikasi tidak semua penutur selalu menggunakan bahasa ibu dalam berkomunikasi, maka sering terjadinya penggunaan bahasa lain secara bergantian. Fenomena penggunaan bahasa lain tersebut disebut *bilingualisme* atau kedwibahasaan.

Bilingualisme biasa diterapkan pada masyarakat *bilingual* atau *multilingual*. Malabar (2015:23) menyebutkan bahwa penggunaan bahasa oleh seseorang secara bergantian disebut *bilingualisme*. Individu yang menerapkan bahasa yang diproses melalui pendidikan atau pelatihan yaitu bahasa kedua atau bahasa ketiga bertujuan untuk memperjelas dan memperlancar peristiwa komunikasi, agar tidak mengalami kegagalan dalam menyampaikan pesan. Dalam peristiwa *bilingualisme* pasti terjadi pergeseran bahasa (*language shift*), karena individu tersebut pindah ke tempat lain ataupun pindah ke individu yang berbahasa lain dan berinteraksi dengan individu tersebut.

Pergeseran bahasa tersebut merupakan fenomena sosiolinguistik akibat adanya kontak bahasa (*language contact*) (Malabar, 2015:80). Menurut Auer (2020:147) kontak bahasa biasanya dilihat sebagai faktor yang mendorong atau memaksa penutur bahasa yang berbeda untuk tetap berkomunikasi satu sama lain, Auer juga mengatakan bahwa kontak bahasa tidak dapat ditemukan di manapun kecuali dalam penggunaan dwibahasa. Rahmah (2021:8) juga berpendapat bahwa kontak bahasa merupakan suatu peristiwa penggunaan lebih dari satu bahasa atau dialek dalam waktu dan tempat yang sama.

Dari pendapat yang telah disebutkan, mengartikan bahwa kontak bahasa merupakan hal yang kerap kali ditemukan saat peristiwa bilingualisme atau dwibahasa, oleh dwibahasawan yang bertukar bahasa ke bahasa lainnya guna menciptakan komunikasi dan memperlancar komunikasi. Kontak bahasa terjadi secara spontan, juga tidak dituntut berbicara bahasa lainnya dengan lancar, akan tetapi selama terjadinya komunikasi antara penutur dua bahasa yang berbedapun sudah dikatakan sebagai kontak bahasa. Seorang bilingual atau multilingual atau dwibahasawan harus melakukan pemilihan bahasa manakah yang tepat dalam berbicara kepada mitra tuturnya.

Malabar (2015:46) dalam bukunya menuliskan bahwa terdapat tiga jenis pilihan bahasa dalam kajian sosiolinguistik, salah satu diantaranya disebut alih kode (code switching). Kode merupakan variasi bahasa atau dialek yang digunakan dalam komunikasi, sementara itu alih kode dan campur kode merupakan konsep dasar bilingualisme yang melibatkan penggunaan dua bahasa (Ezeh, dkk, 2022:1). Jadi dapat disimpulkan juga dengan pendapat dari Malabar bahwa kode mengacu kepada bahasa atau varian dalam sebuah bahasa (Malabar, 2015:46).

Alih kode sangat melekat dengan *bilingualisme* dan *multilingualisme*. Ezeh, dkk (2022) mengatakan bahwa alih kode pada dasarnya merupakan penjajaran dua bahasa atau kode dalam wacana lisan yang melibatkan pemindahan dari satu kode ke kode lain dalam komunikasi. Dari pendapat tersebut, dalam penelitian ini penulis dapat menangkap bahwa alih kode merupakan peristiwa peralihan bahasa satu dengan bahasa lain.

Alih kode (*code switching*) atau dapat disebut sebagai alih bahasa (*code*) merupakan variasi bahasa lain yang berguna sebagai penyesuaian diri dengan peran atau situasi atau sebagai penyesuaian yang disebabkan oleh adanya partisipasi lain (Kridalaksana dalam Malabar, 2015: 47). Malabar juga menjelaskan bahwa terdapat kata kunci dalam peristiwa alih kode.

Malabar juga menyebutkan bahwa alih kode memiliki tiga kata kunci yaitu peran, perubahan situasi, dan adanya partisipasi lain. Dalam bertutur atau dalam proses komunikasi, terkadang seorang penutur mengalihkan atau menyelipkan kata-kata lain atau bahasa daerah. Pengalihan penggunaan bahasa satu ke bahasa lainnya ditentukan

karena apakah adanya peralihan peran, atau sebuah situasi, dan atau karena hadirnya penutur atau partisipasi lain ketika seorang penutur sedang bertutur.

Peristiwa alih kode pada peristiwa komunikasi ketika adanya pergantian peran dicontohkan seperti adanya perubahan formal menuju informal. Malabar menyampaikan ketika seorang penutur menggunakan bahasa Indonesia namun seketika peran yang dihadapi berubah menjadi informal, maka bahasa daerah atau bahasa yang bernuansa santai yang diterapkan dalam peristiwa komunikasi tersebut. Alih kode karena adanya pergantian peran dapat bersifat sementara maupun permanen.

Bentuk alih kode yang bersifat permanen (*permanent code switching*) ditandai dengan ketetapan penutur dalam menggunakan satu bahasa dalam komunikasinya atau dalam bertutur dengan lawan bicaranya. Dalam alih kode yang disebabkan pergantian peran biasanya terjadi jika adanya perubahan radikal dalam kedudukan sosial, maupun hubungan secara pribadi antara lawan tutur dan penutur.

Peristiwa alih kode dapat tercipta dari beberapa faktor. Suwito dalam Malabar (2015:48) mengatakan bahwa terdapat enam faktor yang mengakibatkan alih kode yakni (a) faktor penutur, (b) faktor lawan tutur, (c) faktor hadirnya penutur ketiga, (d) untuk membangkitkan rasa humor, (e) pokok pembicaraan, (f) untuk sekedar gengsi. Dalam masyarakat monolingual, peralihan kode ditunjukkan dengan pergantian nada suara, rangkaian kata tertentu, dan pilihan diksi. Sedangkan pada masyarakat multilingual, peralihan kode ditunjukkan pada perubahan dua bahasa secara bergantian.

Alih kode juga dapat dibedakan menjadi dua istilah. Raharadi dalam Rahmah (2021:15) menyebutkan bahwa alih kode yang terjadi antar bahasa daerah atau terjadi dalam bahasa nasional atau antar dialek disebut sebagai alih kode internal (*Internal code switching*), dan sedangkan alih kode yang terjadi antara bahasa dasar (*base language*) dengan bahasa asing disebut sebagai alih kode eksternal (*external code switching*).

Pembahasan perihal alih kode tidak lepas dari campur kode, karena alih kode dan campur kode kerap kali terjadi saat berkomunikasi dalam masyarakat multilingual atau bilingual. Kridalaksana dalam Malabar (2015:48) menyebutkan bahwa campur kode (*code mixing*) merupakan pemakaian satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lainnya yang berguna untuk memperluas ragam bahasa maupun gaya bahasa dari pemakaian kata, sapaan, idiom, klausa, dan lain sebagainya. Peristiwa campur kode

juga ditunjukkan dari unsur atau variasi bahasa yang menyisip dalam bahasa lain tidak memiliki fungsi tersendiri.

Seperti alih kode, campur kode juga memiliki dua istilah. Dalam campur kode, ketika menerapkan unsur unsur bahasa asli yaitu dinamakan campur ke dalam, dan sedangkan ketika menerapkan unsur unsur bahasa asing dinamakan sebagai campur ke luar. Alih kode dan campur kode merupakan bagian dari ilmu sosiolinguistik yang sangat lazim terjadi dan mempunyai kesamaan yang besar, sehingga sukar untuk dibedakan, namun adapula perbedaan dari alih kode dan campur kode yang dapat dilihat dari bagaimana penggunaan kata atau frasa pendek dan peralihan bahasa dalam suatu tuturan.

Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa bahasa, bilingualisme, dan alih kode ketiganya memiliki hubungan yang erat. Bahasa yang berfungsi sebagai alat interaksi sosial, bilingualisme yang merupakan suatu kemampuan seseorang yang mampu mengerti ataupun bertutur dengan bahasa atau dialek lain, dan fenomena alih kode yang kerap terjadi dimana saja dan dalam usia yang beragam. Maka ketiganya akan saling berhubungan dalam penggunaan bahasa, dan alih kode terjadi karena bilingualisme dan itupun tidak lepas dari peran bahasa sebagai komunikasi.

Dalam kehidupan sehari-hari, sering terjadi penggunaan bahasa lain secara bergantian atau secara campur dari seseorang dalam proses komunikasi. Hal seperti ini kerap terjadi di masyarakat Indonesia yang mempelajari bahasa lain, ataupun terjadi karena seorang penutur terbiasa mendengar bahasa atau dialek lain semasa pertumbuhannya. Fenomena tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Charer dalam Nurhasanah (2021:2) bahwa di Indonesia peristiwa alih kode terjadi dimana saja dan alih kode dapat dilakukan siapa saja, mulai dari remaja hingga dewasa.

Dalam *Reality Game Show University War 2023* terjadi alih kode sebagai strategi komunikasi yang digunakan para mahasiswa Universitas Harvard untuk menyesuaikan diri dengan lawan tutur. Para mahasiswa Universitas Harvard menggunakan peralihan kode antara bahasa Korea dan bahasa Korea dalam situasi *reality game show* ini untuk keberlangsungan komunikasi, berbagai ungkapan ekspresi, maupun inginnya respon dari lawan tutur berdasarkan teori yang dipakai dalam penelitian ini.

Alih kode juga terjadi pada *reality game show* asal Korea Selatan yaitu *University War* atau dikenal sebagai 대학전쟁 [*Daehakjeonjaeng*] dalam bahasa Korea sebagai objek penelitian mengenai alih kode. *University War* atau perang perguruan tinggi adalah tayangan realitas 100% untuk bertahan dalam setiap sesi dan memenangkan permainan. *University War* diikuti oleh universitas-universitas terbaik asal Korea Selatan yang biasa disebut “서카포연고” [*Seo Ka-po Yeon-go*] yaitu Universitas Seoul, Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST), Universitas Teknologi Pohang, Universitas Yonsei, Universitas Korea, dan mengikutsertakan Universitas Harvard sebagai universitas pendatang dari luar negeri.

Reality Game Show University War 2023 yang dipilih sebagai objek penelitian ini, karena tengah menjadi buah bibir masyarakat Korea maupun Indonesia. Hal tersebut dibuktikan juga dari *SBS News* yang memberitahukan bahwa peringkat (*rating*) *Reality Game Show University War 2023* sebesar 4,7/5,0 di Coupang Play. Kemudian setelah penayangan episode pertama dan kedua *Reality Game Show University War 2023* ini memunculkan banyak perbincangan dan banyak komunitas daring bereaksi seperti “진짜 제대로 된 두뇌 서바이벌 프로그램의 탄생” [*jinjja jedaero doen dunoe seobaibeol peurogeuraemui tansaeng*] yang dapat diartikan sebagai “lahirnya program *survival* otak yang benar-benar tepat”.

Survival otak dikenal sebagai kompetisi yang mengasah otak atau kompetisi adu kecerdasan. Masyarakat Indonesia juga tidak tertinggal dengan tayangan *Reality Game Show University War 2023* ini, dapat dilihat dari banyaknya editan-editan, komentar, dan rekomendasi masyarakat Indonesia khususnya yang penulis lihat pada aplikasi TikTok mengenai para peserta atau isi tayangan dalam *Reality Game Show University War 2023*. Penelitian ini terfokus pada saat bergabungnya anak-anak Universitas Harvard yaitu pada episode tiga hingga lima dan episode tujuh.

Dengan ditopang ilmu sosiolinguistik, dan sampai sejauh ini belum adanya penelitian terdahulu dengan sumber data dari *Reality Game Show University War 2023*, sehingga *reality game show* ini sangat menarik untuk diteliti. Dan agar pembaca memahami mengenai alih kode secara akademis.

Penelitian ini dilakukan dengan memilih alih kode antara bahasa Korea dan bahasa Inggris sebagai sumber data, dan menerapkan teori alih kode dari Appel dan Muysken. Penggunaan teori tersebut sangat relevan dengan mengapa terjadinya alih

kode dalam masyarakat multilingualisme. Maka berdasarkan uraian tersebut, maka timbullah masalah penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka masalah yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk alih kode yang terjadi dalam *Reality Game Show University War 2023*
2. Apakah fungsi alih kode yang terjadi dalam *Reality Game Show University War 2023*

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah didapat sebelumnya, tujuan yang hendak dicapai diantaranya:

1. Menjelaskan bentuk alih kode yang terjadi dalam *Reality Game Show University War 2023*
2. Menjelaskan fungsi alih kode yang terjadi dalam *Reality Game Show University War 2023*

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada pembaca secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memajukan keilmuan linguistik khususnya pada kajian sosiolinguistik mengenai alih kode. Dan dapat memperluas pengetahuan alih kode tepatnya pada alih kode antara percampuran bahasa Korea dan bahasa Inggris. Dan secara khusus, penulis berharap penelitian ini berguna sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Secara praktis, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberi kontribusi bagi penelitian selanjutnya yang sejenis dan dapat memperdalam

pengetahuan sosiolinguistik terkait bentuk alih kode dalam bahasa Korea dan bahasa Inggris.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Tenny (2022:1) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang masalah dunia nyata. Dalam penelitian kualitatif sumber data utama yaitu tindakan atau kata-kata, sumber seperti dokumen dan lain-lainnya merupakan data tambahan dalam penelitian kualitatif (Lofland dalam Rahmah, 2021:21)

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan model penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang menyuguhkan uraian dan gambaran atas suatu kejadian dengan jelas tanpa adanya perlakuan terhadap objek yang diteliti, dengan tujuan untuk memecahkan sebuah masalah secara faktual dan sistematis (Ratna dalam Andayani, 2019:7). Model penelitian ini sesuai dengan penelitian penulis, karena dalam meneliti objek penelitian ini, penulis tidak melakukan perlakuan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Menurut Nazir dalam Istifadah (2023:6) metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu sebuah metode yang diterapkan dalam meneliti sebuah objek, sekelompok manusia, kondisi, pemikiran, dan tujuan metode kualitatif deskriptif ini untuk menyuguhkan deskripsi atau gambaran secara tersistematis, akurat, dan faktual.

Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode kualitatif deskriptif, karena penulis akan menyuguhkan penelitian yang berbentuk deskripsi berbentuk kata-kata atau gambaran dari objek penelitian secara sistematis, akurat, dan faktual. Dari pendapat yang telah dituliskan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang bentuknya eksplorasi uraian kata-kata lisan maupun tulisan yang datanya tidak perlu dihitung. Pendapat lain juga disebutkan oleh Domey dalam Nurhasanah (2021:2) data penelitian kualitatif biasanya melibatkan data secara lisan yang direkam, contohnya data saat melakukan wawancara, kemudian data secara lisan yang ditranskripsikan ke dalam bentuk teks atau catatan tertulis. Metode ini jugalah yang penulis adaptasikan dalam proses penelitian ini.

Fishman dalam Malabar (2015:3) juga mengatakan bahwa kajian sosiolinguistik lebih bersifat kualitatif. Moeloeng dalam Rahmah (2021:23) menyatakan bahwa dalam metode kualitatif deskriptif data yang dikumpulkan sebagian besar berupa kata-kata atau gambar daripada angka-angka. Berdasarkan metode yang dipakai, memungkinkan penulis untuk mengetahui dan memahami peristiwa variasi pemilihan bahasa dalam kajian sosiolinguistik yaitu alih kode dari tuturan mahasiswa Universitas Harvard dalam *Reality Game Show University War* 2023. Tujuan penggunaan model metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini untuk memecahkan masalah secara sistematis dan faktual berdasarkan fakta dari data yang ada.

1.6 Sumber Data Dan Pengumpulan Data

1.6.1 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini didapatkan dari tuturan antara mahasiswa Universitas Harvard yaitu David, Janice, Ray, dan Sky yang diambil dalam *Reality Game Show University War* 2023 sebagai sumber data primer dalam penelitian ini, sumber lainnya atau sumber pendukung dari penelitian ini penulis dapatkan dari jurnal-jurnal dengan topik alih kode dan buku-buku bertemakan alih kode.

Dan peristiwa tutur alih kode merupakan objek penelitian ini. Episode yang diteliti dalam penelitian ini merupakan episode-episode ketika mahasiswa Universitas Harvard ikut serta dalam *Reality Game Show University War* tersebut, yaitu pada episode tiga hingga lima dan episode tujuh.

1.6.2 Metode Dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil dalam penelitian ini menggunakan metode simak, dengan teknik lanjutan dari teknik sadap yaitu teknik simak bebas libat cakap atau SBLC bentuk catat. Mahsun (2005:91) menjelaskan pemberian nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa lisan atau tulisan. Mahsun juga mengatakan bahwa teknik simak bebas libat cakap merupakan aksi seorang peneliti yang hanya berperan sebagai pengamat

penggunaan bahasa oleh para informannya, dan tidak berpartisipasi dalam peristiwa tutur yang bahasanya sedang diteliti.

Penulis juga mengaplikasikan bentuk tindak lanjut dari teknik simak bebas libat cakap yaitu teknik catat. Metode ini sesuai dengan bagaimana penulis mengumpulkan data pada penelitian ini. Setelah menyimak video *Reality Game Show University War 2023* selanjutnya penulis mentranskripsikan bahasa dalam video tersebut, di tahap terakhir penulis menggunakan tehnik deskriptif untuk melakukan tahap analisis penelitian yaitu penulis mengidentifikasikan peristiwa alih kode dari data yang telah dikumpulkan.

1.7 Sistematika Penyajian

Dalam skripsi yang berjudul “Alih Kode Dalam *Reality Game Show University War 2023*” ini terdapat penataan sistematika penyajian, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data dan pengumpulan data, terakhir ditutup dengan sistematika penyajian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini meliputi tinjauan pustaka mengenai penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini, landasan teori, kerangka pikir, dan keaslian penelitian yang mengungkapkan perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini meliputi hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian merupakan hasil yang analisa dalam penelitian ini, dan pembahasan merupakan bagian penganalisaan data dengan menerapkan teori yang diuraikan pada bab sebelumnya.

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini meliputi kesimpulan dari data yang telah dianalisa dan saran yang dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya mengenai alih kode dalam peristiwa tutur.

