

**ALIH KODE DIALOG INTERAKTIF PADA KANAL YOUTUBE
HALO82 OLEH MEMBER AESPA**

*CODE SWITCHING INTERACTIVE DIALOGUE ON YOUTUBE
CHANNEL HALO82 BY AESPA MEMBERS*



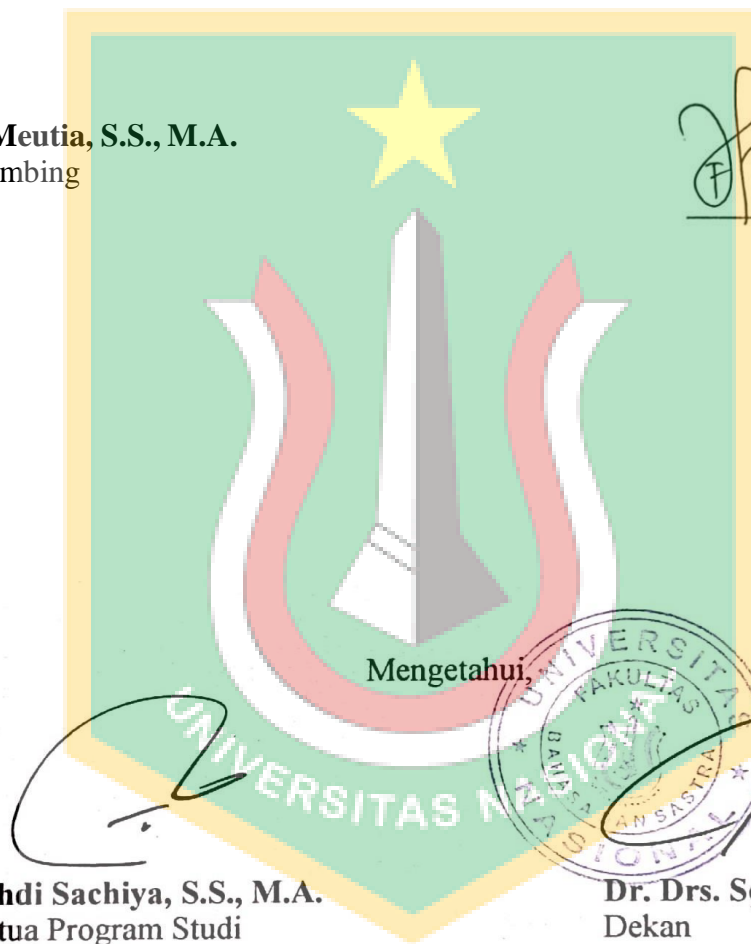
YUSRINA TUNNISA
NIM 183112200750130

**PROGRAM STUDI BAHASA KOREA
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS NASIONAL
JAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 2 Agustus 2022 untuk diujikan.

Fitri Meutia, S.S., M.A.
Pembimbing



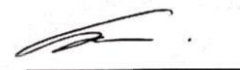
Fahdi Sachiya, S.S., M.A.
Ketua Program Studi

Dr. Drs. Somadi, M.Pd.
Dekan

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 25 Agustus 2022

Dra. Rurani Adinda, M.Ed.
Ketua/Penguji



Heri Suheri, S.S., M.M.
Sekretaris/Penguji



Fitri Meutia, S.S., M.A.
Pembimbing/Penguji



Disahkan pada tanggal 9 September 2022



Fahdi Sachiya, S.S., M.A.
Ketua Program Studi



Dr. Drs. Somadi, M.Pd.
Dekan

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yusrina Tunnisa

Nomor Induk Mahasiswa 183112200750130

Program Studi : Bahasa Korea

Tempat & Tgl. Lahir : Tangerang, 22 Mei 1999

Alamat : Jl. Kidarkum RT01/08 No.7 Ciledug, Parung
Serab-Tangerang, 15153.

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**ALIH KODE DIALOG INTERAKTIF PADA KANAL YOUTUBE HALO82
OLEH MEMBER AESPA**

adalah asli (bukan plagiasi) dan belum pernah digarap oleh peneliti lain. Semua pendapat atau ide orang lain yang diambil dalam skripsi ini dilakukan melalui langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 2 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,



Yusrina Tunnisa

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada ALLAH SWT atas berkat hidayah dan rahmat-Nya, skripsi dengan judul “Alih Kode Dialog Interaktif pada Kanal *Youtube Halo82* oleh member aespas” ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini tidak luput dari segala hambatan dan kendala. Namun dengan dukungan, bantuan, dan nasihat dari orang sekitar baik secara materil ataupun nonmateril, sehingga penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehubungan dengan itu, saya mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Drs. Somadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Nasional.
2. Bapak Fahdi Sachiya, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional.
3. Ibu Fitri Meutia, S.S., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran, nasehat dan membimbing dengan sangat baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Dra. Rura Adinda, M.Ed., Bapak Rahmad Faisal S.E., M.Si., Bapak Zaini, S.Sos., M.A., Bapak Heri Suheri, S.S., M.M., Bapak Park Kyeong Jae, Ibu Jung Shua, Ibu Ko Yoo Kyung, Ibu Yayah Cheryah, S.S., M.A., dan dosen pengajar lain yang telah ikhlas memberikan banyak ilmu dan motivasinya selama menjalani perkuliahan.
5. Terima kasih dan rasa sayang terbesar saya sampaikan kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan segalanya untuk kelancaran skripsi ini,

baik dukungan berupa motivasi, saran, dan kasih sayang yang tanpa batas kepada saya berupa material dan non material.

6. Sahabat-sahabat peneliti, Nisrina Nur Rahma, Ersiya Rizky Dzulhizanti, Ria Nurfitriya dan Lisa Harmadani yang selalu ada buat saya dihari-hari berat saya. Terima kasih.
7. Sahabat seperjuangan saya selama menempuh pendidikan di Universitas Nasional. Nurul, Ulel dan Nadhifah yang selalu menularkan rasa semangatnya, terima kasih banyak atas kebersamaan kita selama 4 tahun ini. Tidak lupa juga, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman saya yang lain Aulya, Aulia, Nezza, Tika, dan Erissa.
8. Seluruh teman-teman jurusan Bahasa Korea angkatan 2018.
9. Terima kasih untuk Netflix, yang telah memberikan hiburan dan menenangkan pikiran saya dengan menyajikan tayangan yang cukup menghibur khususnya pada series Alchemy of Souls.

Peneliti menyadari sebagai manusia biasa yang tidak luput dari segala khilaf dan keterbatasan sehingga skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Olehnya itu, peneliti menerima saran dan kritik bersifat membangun dari para pembaca yang sangat diharapkan, demi pencapaian yang lebih baik.

Jakarta, 9 September 2022



Yusrina Tunnisa

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
초록.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Metode Penelitian	6
1.6 Sumber Data	6
1.7 Sistematika Penyajian	8
BAB 2 KERANGKA TEORI	
2.1 Pendahuluan	9
2.2 Tinjauan Pustaka	9
2.3 Landasan Teori	11
2.3.1 Sociolinguistik	11
2.3.1.1 Alih Kode	13
2.3.1.2 Bentuk Alih Kode	16
2.3.1.3 Faktor Faktor Alih Kode	20
2.4 Keaslian Penelitian	26

BAB 3 ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendahuluan 28

3.2 Kanal Youtube Halo82 28

3.3 Bentuk Alih Kode pada video aespa di kanal Youtube Halo82..... 29

 3.3.1 Alih Kode Situasional 29

 3.3.2 Alih Kode Metaforis 44

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan 49

4.2 Saran 49

DAFTAR PUSTAKA 51

LAMPIRAN TABEL ANALISIS DATA ALIH KODE PADA VIDEO aespa .. 53



Abstrak

Penelitian dengan judul Alih Kode Dialog Interaktif Pada Kanal Youtube Halo82 Oleh Member aespa, bertujuan untuk mengetahui bentuk alih kode apa saja, dan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya alih kode dalam video tersebut. Berfokus pada teori dari Wardhaugh (1986) yang menyatakan bahwa terdapat dua jenis macam alih kode yaitu, alih kode situasional dan alih kode metaforis dengan pola alih kode internal dan eksternal. Dalam hal ini, peneliti menggunakan dua jenis alih kode tersebut sebagai penelitian yang diteliti serta metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak bebas libat cakap untuk menganalisis data dan permasalahan pada penelitian ini. Hasil analisis menemukan bahwa dalam video aespa hanya terdapat alih kode eksternal, yang mencakupi perubahan bahasa dari bahasa Korea ke bahasa Indonesia dan ke bahasa Inggris. Sedangkan berdasarkan jenisnya, terdapat 16 alih kode situasional dan 3 alih kode metaforis. Faktor terjadinya alih kode dalam video aespa ada lima, di antaranya meliputi faktor *Norm of Interaction* yang terdapat 2 data, *Participants* yang terdapat 19 data, *Setting and Scene* yang terdapat 3 data, *Key* yang terdapat 3 data, dan *Act Sequence* yang terdapat 1 data.

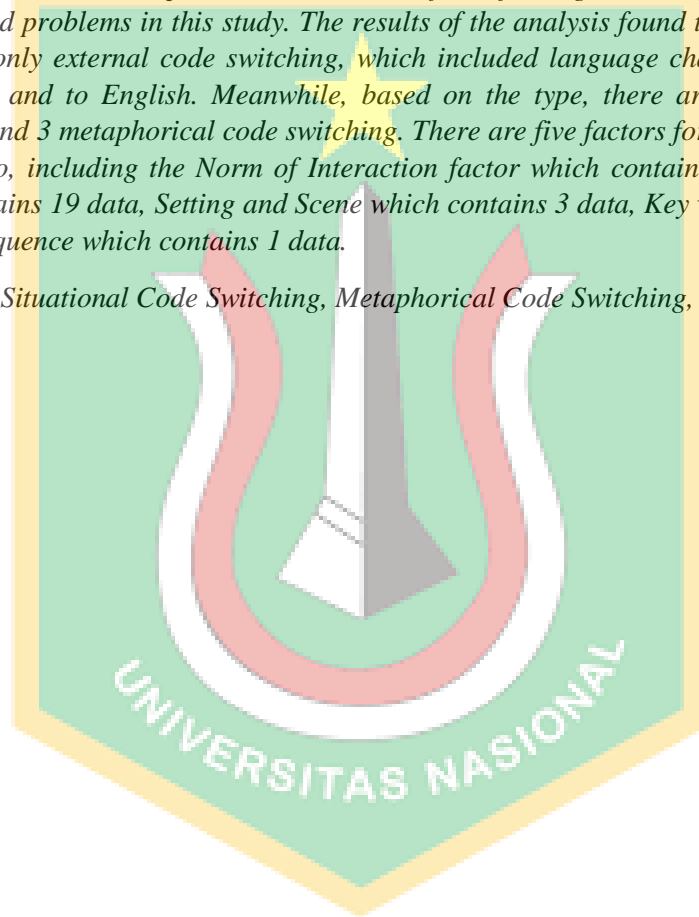
Kata Kunci : Alih Kode Situasional, Alih Kode Metaforis, Faktor Alih Kode.



Abstract

The research entitled Interactive Dialogue Code Switching on the Halo82 Youtube Channel by aespa Members aims to find out what forms of code switching are and to find out what factors influence the occurrence of code switching in the video. Focusing on the theory of Wardhaugh (1986) states that there are two types of code switching. Namely, situational code switching and metaphorical code switching with internal and external code switching patterns. In this case, the researcher used the two types of code switching as the research being studied and the qualitative descriptive method with the free-of-charge listening technique to analyze the data and problems in this study. The results of the analysis found that in the aespa video there was only external code switching, which included language changes from Korean to Indonesian and to English. Meanwhile, based on the type, there are 16 situational code switching and 3 metaphorical code switching. There are five factors for code switching in the aespa video, including the Norm of Interaction factor which contains 2 data, Participants which contains 19 data, Setting and Scene which contains 3 data, Key which contains 3 data, and Act Sequence which contains 1 data.

Keywords: *Situational Code Switching, Metaphorical Code Switching, Code Switching Factors.*



초록

본 연구는 에스파 멤버(Member aespa)의 Halo82 Youtube 채널에서 대화형 대화 코드 전환이라는 제목의 연구는 코드 전환의 형태가 무엇인지 알아보고 비디오에서 코드 전환의 발생에 영향을 미치는 요인이 무엇인지 알아내는 것을 목표로 한다. 코드 스위칭에는 두 가지 유형, 즉 내부 및 외부 코드 스위칭 패턴이 있는데 상황 코드 스위칭과 은유 코드 스위칭이 있다. Wardhaugh(1986)의 이론에 근거하였다. 본 연구는 코드 전환의 두 가지 유형과 무료 청취 기법이 적용된 질적 서술 방법을 이용하여 연구 자료와 문제점을 분석하였다. 분석 결과, 에스파 영상에는 한국어에서 인도네시아어로, 그리고 영어로 언어 변경이 포함된 외부 코드 전환만 있는 것으로 나타났다. 한편, 유형별로 상황코드 전환은 16 개, 은유코드 전환은 3 개로 나타났다. 에스파 비디오의 코드 전환에는 2 개의 데이터를 포함하는 상호 작용 요소 (Norm of Interaction factor), 19 개의 데이터를 포함하는 참가자(Participant), 3 개의 데이터를 포함하는 설정 및 장면(Setting and Scene), 3 개의 데이터를 포함하는 키(Key), 1 개의 데이터를 포함하는 동작 시퀀스 (Act Sequence) 등 5 개의 요소가 있다.

키워드: 상황적 코드 전환, 은유적 코드 전환, 코드 전환 요인.

