



**ANALISIS CAMPUR KODE DALAM NOVEL
SAEKANO KARYA FUMIAKI MARUTO**

SKRIPSI

oleh

Indra Adhi Barata

NIM 2302412058

PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN BAHASA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

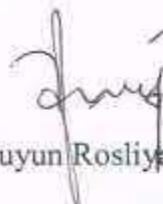
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia
Ujian Skripsi

Semarang, 31 Juli 2019

Pembimbing



Dra. Yuyun Rosiyah M.Pd.

NIP 196608091993032001

PENGESAHAN KELULUSAN

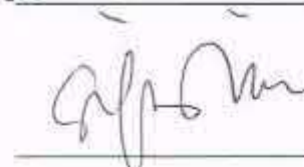
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia Ujian Skripsi
Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Semarang.

Pada hari : Jumat

Tanggal : 02 Agustus 2019

Panitia Ujian Skripsi

- 1. Ketua**
Hendi Pratama, S.Pd., M.A.
NIP 198505282010091015
- 2. Sekretaris**
Retno Purnama Irawati, S.S., M.A.
NIP 197807252005012002
- 3. Penguji Utama**
Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.
NIP 196110021986012001
- 4. Penguji II**
Silvia Nurhayati, M.Pd.
NIP 197801132005012001
- 5. Penguji III/ Pembimbing**
Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd.
NIP 196608091993032001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Drs. Rejeki Urip, M.Hum

NIP 196202211989012011

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 31 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Indra Adhi Barata

NIM 2302412058

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

やらなくていいことならやらない、やらなければいけないことなら手短に

(折木 奉太郎)

Jika hal itu tidak perlu untuk dikerjakan maka tidak akan kerjakan, jika hal itu harus dikerjakan maka akan kerjakan dengan cepat. (Oreki Houtarou)

Persembahan :

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing

Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **ANALISIS CAMPUR KODE DALAM NOVEL SAEKANO KARYA FUMIAKI MARUTO**.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perizinan penyusunan skripsi.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang sekaligus penguji I yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
3. Silvia Nurhayati, M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang sekaligus penguji II yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd, dosen pembimbing sekaligus penguji III yang telah dengan sabar membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Ibu dan kakak-adik tercinta yang selalu memberi doa dan dukungan baik moral maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah sangat membantu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran pembaca yang bersifat positif dan membangun demi kemajuan dan kesempurnaan dari skripsi ini.

Semarang, 2 Agustus 2019

Penulis



Indra Adhi Barata

NIM 2302412058

SARI

Barata, Indra Adhi. 2019. *Analisis Campur Kode Dalam Novel Saekano Karya Fumiaki Maruto*. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Yuyun Rosliyah, M.pd

Kata kunci: *campur kode, novel*

Saat berkomunikasi di dalam masyarakat terkadang ditemukan permasalahan kontak bahasa. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalah pahaman antar dua penutur karena adanya perbedaan budaya, maka penutur akan menyisipkan bahasa lain yang lebih mudah untuk dimengerti, kondisi ini disebut '*campur kode*'. Campur kode lazimnya ditemui pada bahasa lisan, tetapi tidak menutup kemungkinan juga dapat ditemui pada bahasa tulisan seperti *novel*. Pada penelitian ini *novel* yang dipilih untuk dijadikan sumber penelitian adalah *novel Saenai Heroine no Sodatekata*. *Novel* ini dipilih karena terdapat banyak campur kode yang digunakan dalam percakapan antar tokoh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud dan fungsi campur kode yang ada dalam *novel*.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan penggunaan *campur kode* dan faktor yang melatarbelakanginya. Sumber data yang digunakan yaitu *novel Saenai Heroine no Sodatekata*. Objek data berupa kalimat atau tuturan yang mengandung unsur *campur kode* di dalamnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik catat. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu, yaitu dengan mengklasifikasikan ungkapan-ungkapan dalam *novel* sesuai pengelompokan *campur kode*.

Berdasarkan analisis data, disimpulkan terdapat: campur kode berwujud kata berjumlah 76 data, frasa berjumlah 26 data, baster berjumlah 6 data, pengulangan kata berjumlah 1 data, ungkapan berjumlah 0 data, dan klausa berjumlah 1 data. Campur kode yang berfungsi sebagai penjelas pesan berjumlah 67 data, sebagai interjeksi berjumlah 1 data, sebagai kutipan berjumlah 22 data, dan sebagai spesifikasi lawan tutur berjumlah 19 data.

RANGKUMAN

Barata, Indra Adhi. 2019. *Analisis Campur Kode Dalam Novel Saekano Karya Fumiaki Maruto*. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Yuyun Rosliyah M,Pd

Kata kunci: *campur kode, novel*

1. Latar Belakang Masalah

Pada saat melakukan komunikasi terkadang kita sulit untuk menjelaskan suatu hal kepada lawan tutur kita. Untuk mengatasi kejadian seperti itu, biasanya kita akan menggunakan ungkapan dari bahasa lain yang lebih mudah untuk dimengerti oleh lawan tutur kita. Kondisi ini disebut dengan ‘*campur kode*’. Campur kode terjadi ketika seseorang menggunakan satu bahasa dominan tetapi tercampur serpihan-serpihan bahasa kedua yang berupa kata atau frasa dalam kalimat yang digunakan.

Kejadian campur kode biasanya terjadi pada bahasa lisan, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi pada bahasa tulisan, seperti dalam *novel*. *Novel* merupakan cerita fiksi dalam bentuk tulisan atau kata-kata yang menceritakan tentang kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan sesamanya. Dalam penelitian ini, diteliti pencampuran kode yang terdapat dalam karya fiksi yang berupa *novel*. Novel yang dipilih oleh penulis adalah novel berjudul *Saenai Heroine no Sodatekata* atau biasa disingkat sebagai *Saekano*. Terjadinya campur kode dalam novel *Saekano* sangat jelas terlihat dalam pemakaian tuturan berbahasa Jepang yang terdapat beberapa kata atau frasa dengan menggunakan bahasa Inggris. Oleh karena itu penulis tertarik

untuk meneliti lebih jauh lagi tentang penggunaan campur kode pada novel tersebut.

2. Landasan Teori

2.1 Kedwibahasaan

Kedwibahasaan adalah perihal pemakaian dua bahasa dalam berkomunikasi untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang suatu informasi tertentu. Kedwibahasaan kedwibahasaan biasa terjadi pada saat seseorang berpindah dari satu tempat ketempat lain yang baru dan membawa dialek lamanya. Kemudian pada saat dimana suatu bahasa yang sama tetapi digunakan oleh kelompok penutur yang sama dalam kehidupannya sehari-hari untuk berkomunikasi dengan penutur berbeda. Lalu terakhir adalah untuk memahami dan mengungkapkan suatu informasi yang diperoleh dari orang lain baik secara aktif maupun pasif.

2.2 Novel

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, novel adalah karangan prosa panjang yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang yang berbeda di sekelilingnya dan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Novel yang digunakan oleh penulis untuk penelitian adalah *light novel*. Light novel atau novel ringan (ライトノベル) adalah sejenis novel yang disertai dengan ilustrasi dan biasanya untuk pembaca remaja usia sekolah menengah (Aki Enomoto: Oktober 2008).

2.3 Campur kode

Campur kode adalah penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa, termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, interjeksi, dan sebagainya (Kridalaksana, 2008:40).

2.3.1 Bentuk-bentuk campur kode

- Inner mixing-code (campur kode ke dalam)
- Outer mixing-code (campur kode ke luar)

2.3.2 Wujud penyisipan campur kode

- Penyisipan unsur-unsur yang berwujud Kata
- Penyisipan unsur-unsur yang berwujud Frasa
- Penyisipan untur-unsur yang berwujud Baster
- Penyisipan unsur-unsur yang berwuud Pengulangan Kata
- Penyisipan unsur-unsur yang berwujud Ungkapan atau Idiom
- Penyisipan unsur-unsur yang berwujud Klausa

2.3.3 Faktor penyebab campur kode

- Faktor Peran
- Faktor Ragam
- Faktor keinginan untuk menelaskan dan menafsirkan

2.3.4 Fungsi penyisipan campur kode

- Sebagai Interjeksi/Pelengkap Kalimat
- Sebagai Kutipan
- Sebagai Spesifikasi Lawan Tutur

- Sebagai Penjelas Pesan

3. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu *novel* yang berjudul *Saenai Heroine no Sodatekata*. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik catat (Kesuma 2007:45), yakni teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimakan. Proses selanjutnya setelah pengumpulan data yaitu dengan menganalisis data tersebut menggunakan teknik pilah unsur penentu. Data yang dikumpulkan untuk diklasifikasikan sesuai dengan wujud dan fungsi campur kode.

4. Hasil Penelitian

Hasil dari analisis campur kode pada penelitian ini adalah ditemukannya 110 data campur kode, yang kemudian dianalisis berdasarkan wujud dan fungsinya.

4.1 Berdasarkan wujud campur kode

Ditemukan campur kode berwujud kata sejumlah 76 data, campur kode berwujud frasa sejumlah 26 data, campur kode berwujud baster sejumlah 6 data, campur kode berwujud pengulangan kata sejumlah 1 data, campur kode berwujud ungkapan atau idiom sejumlah 0 data, dan campur kode berwujud klausa berjumlah 1 data

4.2 Berdasarkan fungsi campur kode

Ditemukan campur kode yang berfungsi sebagai penjelas pesan sejumlah 67 data, campur kode yang berfungsi sebagai interjeksi sejumlah 1 data, campur kode yang berfungsi sebagai kutipan sejumlah 22 data dan campur kode yang berfungsi sebagai spesifikasi lawan tutur berjumlah 19 data.

5. Penutup

Berdasarkan hasil analisis data, dapat ditarik simpulan bahwa dalam sumber data *novel Saenai Heroine no Sodatekata* ini wujud campur kode terbanyak adalah wujud kata sebanyak 76 data campur kode dan fungsi campur kode terbanyak adalah fungsi penjelas pesan sebanyak 67 data.

まとめ

丸戸史明によるさえかこの小説における「コードミキシング」の用法の分析

インドラ・アディ・バラタ

キーワード : コードミキシング、小説

1. 背景

話し手を取り巻く言語の環境は話者の言葉の選択に大きく影響している。本論で取り上げる被験者は二か国語を操ることができる「バイリンガル」という定義にあてはまりである。二つの言語を使う環境にある二言語話者「バイリンガル」または複数の言語を使う環境にある多言語話者「マルチリンガル」の間でよく見られる言語現象である、これらの言語現象は「コードミキシング」と呼ばれておる。「コードミキシング」は普段日常会話的に行われていることが小説、漫画、新聞または他の本に行われてることも可能。

本研究は「冴えないヒロインの育て方」という小説を選ばれる。この小説を選ぶ理由は若者に人気があり、アニメ化と漫画化にされたこともある。一番の理由はこの小説には「コードミキシング」がたくさん用法されておる。したがって、研究者はこの小説で「コードミキシング」の用法の分析のことを研究する。

2. 基層的な理論

2. 1 小説

小説とは、文学の形式の一つである。作者が自由な方法とスタイルで、人間や社会を描く様式。分類的に小説は四つに分かれておる、それは長さ・発表形式による分類、内容による分類、特殊な分類、純文学と大衆文学。特殊な分類の中にライトノベルという小説の分類があり。ライトノベルは、日本で生まれた言葉で、娯楽小説のジャンルの1つ。英単語の **light** と **novel** を組み合わせた和製英語。略語としてはラノベ。

2. 2 コードミキシング

コードミキシングとは二つの言語を使う環境にある二言語話者「バイリンガル」または複数の言語を使う環境にある多言語話者「マルチリンガル」の間でよく見られる言語現象である。コードミキシングは四つに分れてて、形的のコードミキシング、型的のコードミキシング、原因的のコードミキシング、それと機能的のコードミキシング。

2. 2. 1 形的のコードミキシング

- インナーコードミキシング
- アウターコードミキシング

2. 2. 2 型的のコードミキシング

- 単語の形のコードミキシング
- 句の形のコードミキシング
- バスターの形のコードミキシング
- 単語の繰り返しの形のコードミキシング

- 熟語の形のコードミキシング
- 条項の形のコードミキシング

2. 2. 3 原因的のコードミキシング

- 役割要因の原因
- 多様性要因の原因
- 説明と解釈要因の原因

2. 2. 4 機能的のコードミキシング

- 感動詞として使われてる
- 引用文として使われてる
- 相手の明示として使われてる
- 説明的としてつかわれてる

3. 研究の方法

3. 1 研究のアプローチ

本研究で用いたアプローチは、記述の方法で定性的なアプローチである。様々な要因に影響される日本文化における音声レベルの使用を。さらに、種類と機能における表現を説明する。

3. 2 データのソース

本研究で用いたデータは、「冴えないヒロインの育て方」という小説のなかにあるコードミキシングである。

3. 3 データの集める方法

本研究のデータを集める方法はログの技術を使用する。

3. 4 データの分析方法

集めたデータを形的と機能的のコードミキシング分類で分析する。

4. 研究の結果

本研究で使用するコードミキシングが2種類が見つかる。

- 形的に110見つけたデータから、単語の形のコードミキシングは76データである、句の形のコードミキシングは26データである、バスターの形のコードミキシングは6データである、単語の繰り返しの形のコードミキシングは1データである、熟語の形のコードミキシングは0データである、条項の形のコードミキシングは1データである。
- 機能的に、110見つけたデータから、感動詞として使われているコードミキシングは1データである、引用文として使われているコードミキシングは22データである、相手の明示として使われているコードミキシングは19データである、説明的としてつかわれてるコードミキシングは67データである。

5. 結論

「冴えないヒロインの育て方」という小説の中にあるコードミキシングによる、最も使われているコードミキシングは単語型のコードミキシングである。そして、使われている機能は説明的として使われている。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
RANGKUMAN	ix
MATOME	xiv
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teoritis	11
2.2.1 Kedwibahasaan	11
2.2.2 Novel	13
2.2.2.1 Pengertian Novel	13
2.2.2.2 Sinopsis Novel	14
2.2.3 Campur Kode	15
2.3 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Jenis Metode Penelitian	23
3.2 Data dan Sumber Data Penelitian	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data	24
3.4 Teknik Analisis Data	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
BAB V PENUTUP	84

5.1 Simpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kehidupan sehari-hari, sering dijumpai orang-orang yang memiliki kebiasaan berbicara dengan menggunakan lebih dari satu bahasa. Seseorang yang menguasai dua bahasa disebut *bilingual*. Maka penggunaan dua bahasa oleh pemakai bahasa disebut *bilingualism*. Dalam penggunaan dua bahasa pasti akan ditemukan permasalahan kontak bahasa saat berkomunikasi di dalam masyarakat.

Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahpahaman antar dua penutur karena adanya perbedaan budaya, maka penutur akan menyisipkan bahasa yang digunakan dari bahasa lain yang lebih mudah untuk dimengerti. Dalam ilmu sosiolinguistik, kondisi ini disebut dengan '*campur kode*'.

Campur kode terjadi ketika seseorang menggunakan satu bahasa dominan tetapi tercampur serpihan-serpihan bahasa kedua yang berupa kata atau frasa dalam kalimat yang digunakan.

Kejadian campur kode lazimnya ditemui pada bahasa lisan, tetapi tidak menutup kemungkinan juga dapat ditemui pada bahasa tulisan, seperti pada novel, komik, majalah, atau Koran. Peneliti menemukan hal tersebut pada studi pendahuluan terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang (UNNES).

Studi pendahuluan dilakukan pada 20 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES semester 5. Mahasiswa dipilih secara acak dan studi pendahuluan dilakukan dengan menggunakan angket. Berdasarkan hasil angket studi pendahuluan tersebut diketahui 16 mahasiswa yang pernah membaca novel dalam bahasa Jepang, menemukan istilah atau kalimat (walaupun sedikit) dari bahasa lain selain bahasa Jepang tetapi belum memahami apa yang disebut dengan campur kode.

Dalam penelitian ini, dibahas pencampuran kode yang terdapat dalam karya fiksi berupa novel. Novel merupakan cerita fiksi dalam bentuk tulisan atau kata-kata yang menceritakan tentang kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan sesamanya. Novel yang dibahas yaitu novel yang berjudul 冴えカノ (SAEKANO) karya Fumiaki Maruto. Pencampuran kode dalam novel 冴えカノ sangat jelas terlihat dalam pemakaian bahasa Jepang yang terdapat beberapa kata atau frasa dengan menggunakan bahasa Inggris. Dalam novel ini, para pembaca bisa mengagumi keindahan Jepang dan memahami beberapa kosakata dan frasa yang terkandung di dalamnya. Namun ada beberapa kata bahasa asing yang tidak diberikan keterangan sehingga akan sulit dipahami oleh pembaca yang sama sekali belum mempelajari bahasa Jepang.

Novel 冴えカノ adalah sebuah *light novel* yang dibuat oleh *Fumiaki Maruto*. Diterbitkan oleh Fujimi Shobo Juli 2012. *Light novel* ini telah mendapatkan adaptasi *manga*, adaptasi serial *anime* televisi, dan adaptasi game *visual novel*. *Oonishi Saori* sebagai salah seorang pengisi peran dalam *anime*

televisi ini juga pernah mendapat penghargaan sebagai pengisi suara terbaik tahun 2012.

Banyak ditemukan unsur campur kode dalam novel ini, sebagai contoh data campur kode yang ditemukan dalam novel adalah:

「大音響で意味不明な夢物語を三〇分以上ノンストップ」

[*Dai onkyou de imi fumei na yume monogatari wo sanjuppun ijou nonstop*]

Pada bagian di atas, campur kode terjadi pada bagian 「三〇分以上ノンストップ」. Kata 「ノンストップ」 memiliki padanan dalam bahasa Jepang, yakni 「止まらない」 yang artinya “tanpa henti”. Pencampuran kata 「ノンストップ」 dengan 「三〇分以上」 dalam kalimat tersebut berfungsi sebagai penegas.

Agar pembaca dapat memahami makna campur kode yang terdapat di dalam novel ini, dan para pembelajar bahasa Jepang mendapatkan informasi mengenai campur kode yang terdapat di dalam novel ini, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh lagi dengan judul **ANALISIS CAMPUR KODE DALAM NOVEL SAEKANO KARYA FUMIAKI MARUTO.**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Apa saja wujud campur kode yang ada dalam novel 冴えカノ karya Fumiaki Maruto?

- b. Apa saja fungsi campur kode dalam novel 冴えカノ karya Fumiaki Maruto?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

- a. Untuk mendeskripsikan wujud campur kode dalam novel 冴えカノ karya Fumiaki Maruto.
- b. Untuk mendeskripsikan fungsi dan makna campur kode dalam novel 冴えカノ karya Fumiaki Maruto.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak meluas, peneliti membatasi penelitian pada campur kode yang ada pada novel 冴えカノ karya Fumiaki Maruto.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil dalam penelitian ini adalah:

- a. Teoretis

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi komunitas yang bertujuan mengkaji campur kode dalam novel, komik, majalah, koran, dan media tulis lainnya.

- b. Praktis

Sebagai bahan ajaran untuk melatih kosakata agar mahasiswa dapat mengerti unsur campur kode pada kata atau frasa.

1.6 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang tinjauan pustakan dan landasan teoritis berupa pengertian sosiolinguistik, bilingualisme, campur kode, gairaigo, dan teori-teori yang berkaitan dengan campur kode yang digunakan dalam novel 冴えカノ karya Fumiaki Maruto.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang pengertian metode penelitian yang di dalamnya berisi pendekatan penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pemaparan hasil analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA

Menjelaskan hasil dan pembahasan mengenai apa saja bentuk-bentuk dan fungsi penggunaan campur kode dalam novel 冴えカノ karya Fumiaki Maruto

BAB V PENUTUP

Pada bab ini peneliti berusaha memberikan simpulan dan saran untuk penelitian untuk penelitian selanjutnya yang terkait.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian campur kode sudah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut diantaranya yang pernah dilakukan Mahasiswa Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia Putri (2013) dalam skripsi berjudul "Analisis Campur Kode dalam Novel *Soba ni Iru yo* karya Yoana Dianika. Tujuan dari penelitian Putri adalah : (1) mengetahui bentuk-bentuk campur kode, (2) jumlah campur kode yang terdapat dalam novel, dan (3) mengetahui fungsi dan makna campur kode yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (content analysis). Metode ini digunakan untuk memecahkan masalah dengan cara pengumpulan data, pengklasifikasian, analisis, dan menginterpretasikan isi data suatu dokumen berupa novel berjudul *そばにいるよ* karya Yoana Dianika.

Hasil analisis data penelitian Putri adalah, ditemukan beberapa wujud campur kode bahasa Jepang beserta yaitu, kata berjumlah 246, frasa berjumlah 8, baster berjumlah satu dan reduplikasi berjumlah satu. Fungsi yang terdapat pada data campur kode bahasa Jepang dalam novel *そばにいるよ* yaitu memberikan informasi, memberikan penjelasan, menunjukkan pertentangan, menunjukkan keingintahuan, menyatakan suatu tujuan, menunjukan suatu ajakan, menyatakan suatu perintah, menghormati mitra tutur, dan menunjukkan keakraban.

Penelitian yang dilakukan Putri memiliki relevansi dengan penelitian ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Putri, metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. pada penelitian ini terdapat perbedaan sumber data dimana novel yang digunakan Putri sebagai sumber data adalah novel berbahasa Indonesia sedangkan penelitian ini menggunakan novel berbahasa Jepang sebagai sumber data.

Penelitian lain yang membahas mengenai campur kode adalah Firmansyah (2018), Universitas Negeri Jakarta melakukan penelitian dengan judul “Campur Kode Dalam Narasi dan Dialog Pada Novel *Revolt In Paradise* Karya Ketut Tantri”. Tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai campur kode: (1) berdasarkan bentuk sisipan campur kode, (2) fungsi-fungsi campur kode, (3) faktor penyebab campur kode dan (4) akibat campur kode. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (content analysis). Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Langkah-langkah penelitian adalah (a) pembacaan secara intensif dan berulang-ulang novel yang akan diteliti, (b) membuat catatan berupa abstraksi atau pendeskripsian setiap kalimat yang mengalami campur kode dalam novel, (c) mengidentifikasi aspek-aspek yang tercantum dalam tujuan penelitian, dan (d) melakukan analisis dan interpretasi data.

Hasil analisis data penelitian ini adalah, terdapat sebanyak 363 campur kode yang dilakukan pengarang. Dari data tersebut peneliti menemukan 276 campur kode berupa unsur kata, kemudian perulangan kata sebanyak 6 kata ulang, campur kode berupa frasa sebanyak 61, campur kode berupa klausa sebanyak 2 kalimat,

dan campur kode berupa idiom sebanyak 1 buah. Kemudian campur kode berdasarkan fungsinya meliputi : untuk menegaskan maksud tertentu sebanyak 29 kali, untuk menjelaskan/mendefinisikan kembali kata tertentu sebanyak 16 kali, untuk menunjukkan identitas diri/keterpelajaran sebanyak 53 kali, untuk menghormati mitra tutur sebanyak 119 kali, dan untuk memenuhi kebutuhan leksikal sebanyak 75. Campur kode berdasarkan faktor-faktor penyebabnya peneliti menemukan : identifikasi menjelaskan, menafsirkan dan mengklarifikasi sebanyak 24, dan karena keterbatasan leksikal sebanyak 75. Selanjutnya yang terakhir adalah dampak campur kode adalah adanya interferensi bahasa.

Penelitian yang dilakukan Firmansyah memiliki relevansi dengan penelitian ini. Metode dalam penelitian Firmansyah adalah analisis isi (content analysis) dan menggunakan pendekatan kualitatif. Pada penelitian ini terdapat perbedaan sumber data, dimana novel yang digunakan Firmansyah sebagai sumber data adalah novel berbahasa Indonesia sedangkan peneliti menggunakan novel berbahasa Jepang sebagai sumber datanya.

Marfu'ah (2016), Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Universitas Negeri Semarang. Skripsi berjudul "Penggunaan Kode Bahasa Oleh Dosen Pada Pembelajaran Kuliah Bunpo Shokyu Kohan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang". Tujuan dari penelitian Marfu'ah adalah untuk mengetahui bentuk, fungsi dan faktor penyebab terjadinya perubahan kode yang digunakan oleh dosen pada pembelajaran Mata Kuliah *Bunpo Shokyu Kohan* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode padan. Marfu'ah menghubung-

bandingkan antarunsur yang ada dalam bahasa maupun luar bahasa. Metode ini menggunakan teknik Hubung Banding Menyamakan.

Hasil analisis penelitian Marfu'ah ditemukan bentuk campur kode dalam kalimat dan luar kalimat. Bentuk campur kode dalam kalimat adalah (a) kata dengan kata, (b) kata dengan klausa, (c) frasa dengan klausa, (d) klausa dengan kata. (e) klausa dengan klausa. Fungsi alih kode yaitu (a) memperjelas, (b) menerjemahkan, (c) mempertegas jawaban mahasiswa, (d) memasukan humor dan selingan, (e) menandai simpulan, (f) memberi komentar, (g) menandai simpulan, (h) mempertegas pertanyaan. Faktor penyebab alih kode adalah (a) penguasaan bahasa mitra tutur dan (b) pergantian topik.

Penelitian yang dilakukan Marfu'ah memiliki relevansi dengan penelitian ini. Seperti yang dilakukan oleh Marfu'ah, penelitian ini juga menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian Marfu'ah menggunakan Percakapan dalam perkuliahan sebagai sumber data.

Jelena Brezjanovic-Shogren (2002), Wichita State University, Kansas. Dalam penelitiannya yang berjudul "Analisis Campur Kode dan Alih Kode Antar Dua Anak Bilingual Serbia-Inggris". Penelitian Jelena bertujuan untuk mengetahui bentuk kode bahasa dan faktor penyebab pilihan kode bahasa dari dua anak, laki-laki dan perempuan berusia lima tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian Jelena adalah simak catat.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak laki-laki sebagai objek penelitian ini menggunakan hampir setengah dari percakapannya dengan campur kode sedangkan anak perempuan sebagai objek penelitian ini hanya menggunakan

satu kata atau frasa pada beberapa tuturan yang dia ucapkan. Penelitian Jelena memiliki relevansi dengan penelitian ini. Sama dengan penelitian ini, penelitian Jelena bertujuan untuk mengetahui campur kode terbanyak yang digunakan oleh objek penelitian. Perbedaan dengan penelitian ini adalah, penelitian Jelena menggunakan percakapan 2 orang sebagai sumber datanya sedangkan penelitian ini menggunakan novel sebagai sumber datanya.

Marlina (2018), Program Studi Pendidikan dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melakukan penelitian dengan judul “Alih Kode dan Campur Kode Dalam Film *Toba Dreams* Dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam film *Toba Dreams* dan implikasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian Marlina adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data diambil dari film *Toba Dreams*. Datanya berupa percakapan yang mengandung alih kode dan campur kode antartokoh pada film *Toba Dreams*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi nonpartisipasi yang dilanjutkan dengan teknik catat. Kajian alih kode dan campur kode meliputi bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat bentuk alih kode intern dan ekstern. Alih kode intern berlangsung dari bahasa Indonesia formal ke informal atau sebaliknya dan peralihan bahasa Batak ke bahasa Indonesia, sedangkan bentuk alih kode ekstern berlangsung dari peralihan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia beruk campur kode yang ditemukan dalam penelitian adalah bentuk kata, ungkapan, frasa,

perulangan kata, dan baster. Faktor penyebab terjadinya adli kode adalah penutur, lawan tutur, hadirnya orang ketiga, dan perubahan situasi. Faktor yang mempengaruhi terjadinya campur kode adalah latar belakang sikap penutur dan kebahasaan.

Penelitian yang dilakukan Marlina memiliki relevansi dengan penelitian ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Marlina, metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. pada penelitian ini terdapat perbedaan sumber data. Pada penelitian Marlina sumber data yang digunakan adalah film *Toba Dreams* dan menggunakan teknik observasi nonpartisipas yang dilanjutkan dengan teknik catat, sedangkan pada penelitian ini sumber data yang digunakan adalah novel *Saekano*.

2.2 Landasan Teoritis

Dalam landasan teoritis ini, akan dibahas mengenai definisi, konsep, teori dan proporsisi yang digunakan untuk landasan analisis. Landasan teori ini akan menjadi dasar yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, pembuatan landasan teori secara baik dan benar dalam sebuah penelitian menjadi salah satu hal yang penting, karena landasan teori akan menjadi sebuah pondasi dan landasan dalam penelitian itu sendiri.

2.2.1 Kedwibahasaan

Kedwibahasaan adalah perihal pemakaian dua bahasa dalam berkomunikasi untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang suatu informasi tertentu. Menurut Kamaruddin (1989) adanya kedwibahasaan karena dipengaruhi beberapa faktor eksternal yaitu pergaulan hidup di keluarga, pergaulan di masyarakat, serta kemajuan teknologi, komunikasi, dan transportasi. Sedangkan menurut Tarigan

(1988) faktor internal yang mempengaruhi ragam kedwibahasaan seseorang adalah tahapan usia pemeroleh, usia belajar bahasa ke dua, berdasarkan konteks, berdasarkan hakikat tanda dalam konteks bahasa, tingkat pendidikan, keresmian komunikasi, dan kesosialan.

Kamaruddin (1989:3) juga menyatakan, pengertian kedwibahasaan semakin luas sejak awal abad ini. Sejak lama pengertian itu dianggap sebagai kemampuan untuk menggunakan dua bahasa secara baiknya atau setara oleh seorang penutur. (Bloomfield dalam Kamaruddin 1989:3) memandang kedwibahasaan sebagai “the native like of two languages”. Menurut Bloomfield, kedwibahasaan merupakan pengguna dua bahasa seperti halnya bahasa sendiri.

Konsep Bloomfield mengenai bilingualisme ini banyak dipertanyakan dan dipersalkan orang. Hal ini *pertama* dikarenakan bagaimana mengukur kemampuan yang sama dari seorang penutur terhadap dua buah bahasa yang digunakannya; *kedua*, mungkinkah ada penutur yang dapat menggunakan bahasa keduanya sama baik dengan bahasa pertamanya. Kalaupun ada barangkali akan jarang ditemui, sebab kalau seseorang dapat menguasai bahasa pertama dan kedua sama baiknya, berarti orang tersebut mempunyai kesempatan yang sama untuk mempelajari dan menggunakan kedua bahasa tersebut. Dalam situasi yang biasa, kesempatan untuk menggunakan bahasa pertama lebih terbuka daripada kesempatan untuk menggunakan bahasa kedua atau sebaliknya (Chaer dan Agustina, 2004: 86)

Berbeda dengan Bloomfield, (Haugen dalam Chaer dan Agustina 2004:86) menyatakan seorang dwibahasaan tidak perlu aktif menggunakan kedua bahasa itu,

tetapi cukup kalau memahami saja. Batas terendah untuk menyebutkan seseorang dwibahasawan adalah kesanggupan memproduksi tuturan yang bermakna lengkap (*to produce complete meaningful utterances in other language*). Dilanjutkan oleh Chaer dan Agustina (2004:86) lagi pula seseorang yang mempelajari bahasa asing, maka kemampuan bahasa keduanya, akan selalu pada posisi di bawah penutur asli bahasa itu.

Kedwibahasaan sendiri mempunyai tipe dan klasifikasi dalam persebarannya. Pertama adalah saat seseorang berpindah dari satu tempat ke tempat lain yang baru akan membawa dialek yang baru juga. Kedua adalah saat dimana suatu bahasa yang sama tetapi digunakan oleh kelompok penutur yang sama dalam kehidupannya sehari-hari untuk berkomunikasi dengan penutur berbeda. Lalu terakhir adalah memahami dan mengungkapkan sesuatu informasi yang diperoleh dari orang lain, baik secara aktif maupun pasif.

2.2.2 Novel

2.2.2.1 Pengertian Novel

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Novel adalah karangan prosa panjang yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang yang berada di sekelilingnya dan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Novel di era modern biasanya menggunakan gaya prosa sastra dan pengembangan novel berbentuk prosa tersebut saat ini telah didukung dengan inovasi-inovasi dalam dunia percetakan.

Novel yang digunakan oleh peneliti adalah *light novel*. Light novel atau novel ringan (ライトノベル) adalah jenis novel yang disertai dengan ilustrasi dan

biasanya ditujukan untuk pembaca remaja usia sekolah menengah (Aki Enomoto: Oktober 2008). Light novel termasuk kata dalam kategori *wasei-eigo*, istilah dalam bahasa Jepang yang meminjam kosakata bahasa Inggris, namun bukan bagian dari idiom bahasa Inggris.

Di Jepang novel jenis ini sering disebut *ranobe* (ラノベ) dengan panjangnya berkisar 40.000 – 50.000 kata, diterbitkan dalam ukuran *bunkobon* dan disertai dengan ilustrasi.

2.2.2.2 Sinopsis Novel

Saenai Heroine no Sodatekata (冴えない^{ヒロイン}彼女の育てかた), adalah sebuah serial light novel yang dibuat oleh Fumiaki Maruto, dengan ilustrasi oleh Kurehito Misaki. Diterbitkan oleh Fujimi Shobo pada Juli 2012. Genre novel ini adalah komedi romantis.

Bercerita tentang Tomoya Aki, seorang siswa SMA yang bekerja paruh waktu untuk membiayai gaya hidupnya bertemu dengan Megumi Katou, gadis cantik pada saat liburan musim semi. Sebulan kemudian, ia mengetahui bahwa gadis itu adalah teman sekelasnya, Megumi, yang keberadaannya sulit dirasakan oleh orang disekitarnya. Berniat untuk membuat sebuah permainan computer dalam bentuk *novel visual*, ia menemui gadis cantik di sekolahnya Erii Spencer Sawamura untuk membuat desain ilustrasinya, dan Utaha Kasumigaoka untuk penulisan scenario permainan ini. Ia membentuk sebuah kelompok yang disebut Blessing Software, Tomoya kemudia merekrut Megumi untuk menjadi “heroine” (tokoh yang dicintai karakter utama) dalam permainannya. Serial ini menceritakan

usaha mereka dalam mengembangkan permainan dan rencana mereka untuk menjualnya di konvensi *Comiket*.

Penelitian ini membahas adanya campur kode pada tuturan tokoh dalam novel antara Tomoya Aki sebagai pemeran utama dan para heroine seperti Megumi Katou, Erii Spencer Sawamura, dan Utaha Kasumigaoka.

2.2.3 Campur Kode

Campur Kode adalah penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa, termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, sapaan, dan sebagainya (Kridalaksana, 2008:40). Ohoiwutun (2002:69) menyebutkan bahwa Campur Kode adalah penggunaan unsur-unsur dari suatu bahasa tertentu dalam satu kalimat atau wacana bahasa lain. Weinreich (dalam Aslinda da Leni Syafyahya, 2007:66) mengatakan bahwa Campur Kode hamper sama dengan interferensi, yakni penyimpangan-penyimpangan dari norma-norma salah satu bahasa yang terjadi dalam tuturan para dwibahasawan sebagai akibat dari pengenalan mereka lebih dari satu bahasa, yaitu sebagai hasil dari kontak bahasa. Campur kode menurut Nababan (1993:16) terjadi jika seseorang mencampur dua bahasa hanya karena mudahnya dan bukan karena dituntut keadaan berbahasa itu. Proses Campur Kode bukan saja karena faktor keterbatasan kata dalam suatu bahasa tetapi juga faktor kebiasaan. Kachuru (dalam Fitriah, 2005:24) memberikan batasan Campur Kode sebagai pemakaian dua bahasa atau lebih dengan saling memasukan unsur-unsur bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain secara konsisten. Campur Kode terjadi apabila seorang penutur

bahasa, misalnya Bahasa Indonesia memasukan unsur-unsur bahasa daerahnya ke dalam pembicaraan bahasa Indonesia.

Dengan kata lain seseorang yang berbicara dengan kode utama bahasa Indonesia yang memiliki fungsi keotonomiannya, sedangkan kode bahasa daerah yang terlibat dalam kode utama merupakan serpihan-serpihan saja tanpa fungsi atau keotonomian sebagai sebuah kode bahasa. Nababan (dalam Aslinda dan Leni Syafyahya, 2007:87) menyatakan ciri yang menonjol dalam campur kode ini adalah kesantiaian atau situasi informal. Dalam situasi formal, jarang terjadi campur kode, jika terdapat campur kode dalam keadaan formal, itu disebabkan karena tidak ada kata atau ungkapan yang tepat untuk menggantikan bahasa yang sedang dipakai sehingga perlu memakai kata atau ungkapan dari bahasa daerah atau bahasa asing.

A. Bentuk-bentuk dari peristiwa campur kode,

Campur Kode dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Campur Kode ke dalam (inner code-mixing)

Mengenai definisi tentang campur kode ke dalam, ada beberapa ahli yang memiliki pandangan yang hamper sama. Suwito (1983) mengatakan bahwa seseorang yang dalam pemakaian bahasa Indonesia banyak menyisipkan unsur-unsur bahasa daerah atau sebaliknya, maka penutur tersebut bercampur kode ke dalam. Sementara itu, Jandre (1991) menyatakan bahwa campur kode ke dalam adalah jenis kode yang menyerap unsur-unsur bahasa daerah yang sekerabat. Misalnya gejala campur kode pada peristiwa turunan Bahasa Indonesia di dalamnya terdapat unsur-unsur bahasa daerah seperti bahasa Sunda, Lombok, Jawa, dsb.

2. Campur Kode ke luar (outer code-mixing)

Dalam hal ini, campur kode adalah campur kode yang menyerap unsur-unsur bahasa asing (Jendre, 2001:132). Misalnya, dalam peristiwa campur kode pada pemakaian bahasa Indonesia terdapat sisipan dari bahasa asing seperti bahasa Inggris, Arab, Jepang, China, dsb.

B. Wujud Campur Kode

1. Penyisipan unsur-unsur yang berwujud Kata

Kata merupakan unsur terkecil dalam pembentukan kalimat yang sangat penting perannya dalam tata bahasa, yang dimaksud kata adalah satuan bahasa yang berdiri sendiri, terdiri dari morfem tunggal atau gabungan morfem.

Contoh :

「あ、ついでにヒロインには全員に一つずつ得意な武術があつて・・・」

(Ah, ditambah lagi pada semua protagonis perempuan mempunyai keahlian beladiri masing-masing...)

2. Penyisipan Unsur-unsur yang Berwujud Frasa

Frasa adalah gabungan dua kata atau lebih yang sifatnya tidak prediktif, gabungan itu dapat rapat dan gampang renggang.

Contoh :

「あと、技術も進歩してて、主人公の家にはメイドロボが三体もいるんだけど・・・」

(Kemudian, teknologi juga sudah maju dan di rumah pemeran utama ada tiga buah robot pelayan...)

3. Penyisipan Unsur-unsur yang Berwujud Baster

Baster merupakan hasil perpaduan dua unsur bahasa yang berbeda membentuk suatu makna.

Contoh :

「夏コミに行くのは少し早いじゃないのか？」

(Bukankah agak terlalu cepat untuk pergi ke komiket musim panas?)

4. Penyisipan Unsur-unsur yang Berwujud Pengulangan Kata

Perulangan kata merupakan kata yang terjadi sebagai akibat dari redublikasi.

Contoh :

「そこらへんに適当でクリッククリックするば十分です。」

(Tinggal asal klik-klik disekitar situ sudah cukup kok.)

5. Penyisipan Unsur-unsur yang Berwujud Ungkapan atau Idiom

Idiom merupakan konstruksi dari unsur-unsur yang saling memilih, masing-masing anggota mempunyai makna yang ada hanya karena bersama lainnya atau dengan pengertian lain idiom merupakan konstruksi yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna anggota-anggotanya.

Contoh :

「一人はみんなのために、みんなは一人のために、それこそが One For All, All For One だ！」

(Satu untuk semua dan semua untuk satu, itulah One For All, All For One!)

6. Penyisipan Unsur-unsur yang Berwujud Klausa

Klausa merupakan satuan gramatikal yang berupa kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri dari subjek dan predikat serta mempunyai potensi untuk menjadi kalimat.

「バッドエンドストーリーにならないように頑張らなくちゃ」

(Aku harus berusaha agar tidak menjadi cerita dengan akhir buruk.)

C. Campur Kode Berdasarkan Faktor Penyebabnya

Campur Kode tidak muncul karena tuntutan situasi, tetapi ada hal lain yang menjadi faktor terjadinya campur kode itu. Berdasarkan hal tersebut, Suwito (1983) memaparkan beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode yaitu, sebagai berikut:

1. Faktor Peran

Yang termasuk peran adalah status sosial, pendidikan, serta golongan dari peserta bicara atau penutur bahasa tersebut.

2. Faktor Ragam

Ragam ditentukan oleh bahasa yang digunakan oleh penutur pada waktu melakukan campur kode, yang akan menempati pada hirarki status sosial.

3. Faktor keinginan untuk menjelaskan dan menafsirkan

Yang termasuk faktor ini adalah tampak pada peristiwa campur kode yang menandai sikap dan hubungan penutur terhadap orang lain, dan hubungan orang lain terhadapnya.

D. Campur Kode berdasarkan Fungsinya

Teori selanjutnya adalah teori tentang jenis alih kode dalam percakapan yang dikemukakan oleh Gumperz (1982:75-81). Gumperz mengelompokkan jenis alih kode menjadi beberapa jenis, yakni sebagai interjeksi/pelengkap kalimat, sebagai kutipan, sebagai spesifikasi lawan tutur, dan penjelas pesan.

1. Sebagai Interjeksi/Pelengkap Kalimat

Jenis campur kode ini biasanya muncul dalam percakapan berupa selaan atau interupsi atau tuturan dari penutur lain, bahkan terkadang muncul dalam bentuk ungkapan fatis atau pelengkap pesan. Ketika beralih kode, penutur terkadang menyela atau menginterupsi penutur lain yang sedang berbicara.

Contoh :

「Good Morning Everyone! ごきげんいかがかしら」

(Selamat Pagi Semuanya! Bagaimana kabarnya?)

2. Sebagai Kutipan

Jenis campur kode ini dalam percakapan dapat berupa kutipan langsung atau juga berupa kutipan tak langsung. Dalam beralih kode, penutur mengutip sumber lain dengan tujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam menjelaskan tentang pesan. Selain itu dengan mengutip, menunjukkan keakuratan pesan yang disampaikan.

Contoh :

「私の夢は Hollywood でアニメーターとして働くことです」

(Mimpiku adalah bisa bekerja sebagai animator di Hollywood.)

3. Sebagai Spesifikasi Lawan Tutur

Dalam percakapan, jenis campur kode ini digunakan oleh seorang penutur ketika ia ingin mengarahkan pesannya hanya kepada satu atau beberapa lawan bicara. Ada kalanya ketika beralih kode, pesan hanya ditujukan kepada banyak mitra tutur.

Contoh :

「君もリーダーとしてちゃんとしないな！」

(Kau juga harus benar sebagai seorang pemimpin!)

4. Sebagai Penjelas Pesan

Campur kode ini muncul dalam percakapan sebagai bentuk penjelasan dari suatu bagian pesan yang disampaikan. Bagian pesan tersebut dapat muncul dalam bentuk kalimat dan pelengkap verba atau dalam bentuk suatu predikat yang mengikuti suatu klausa.

Contoh :

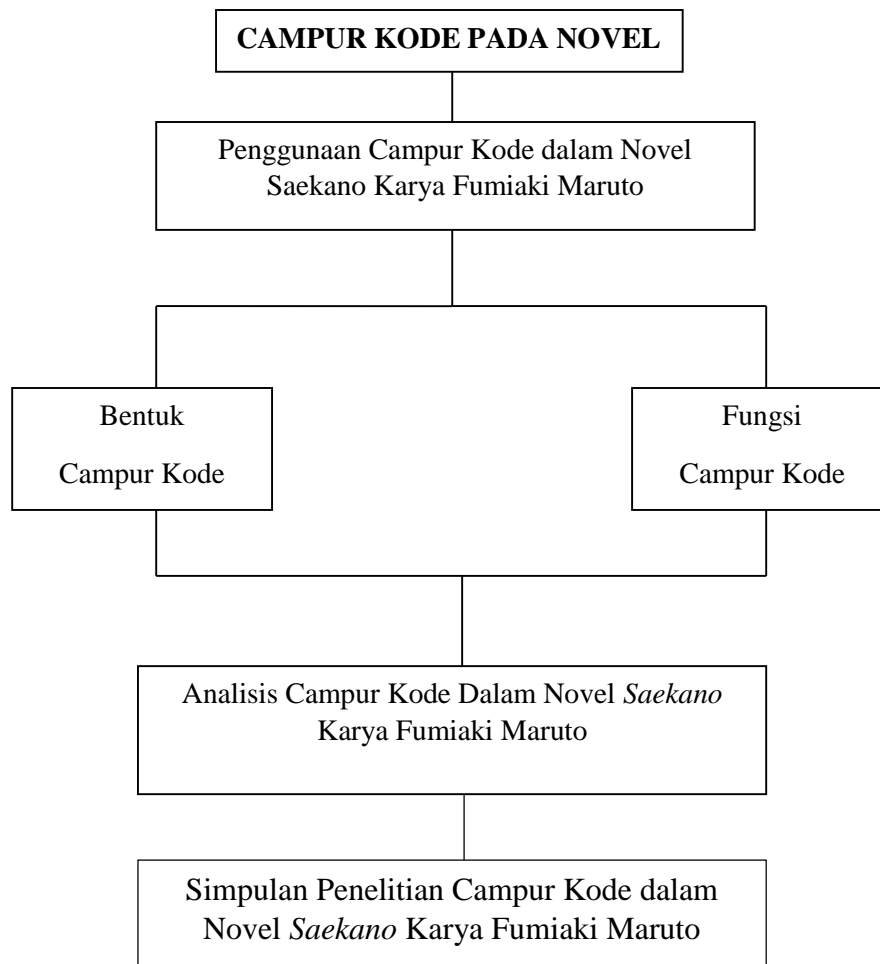
そいつの表向きのトレードマークといえる金色の髪だ。

(Bisa dibilang ciri khas penampilan luarnya adalah rambut emas.)

2.3 Kerangka Berpikir

Sebelum menganalisis, peneliti akan membuat beberapa langkah, yang pertama mencermati kata-kata atau tuturan yang ada di dalam novel, selanjutnya menganalisis penggunaan campur kode yang ada di dalam novel, menganalisis bentuk dan fungsi campur kode yang ada di dalam novel, setelah itu menyimpulkan hasil dari analisis tersebut, untuk disimpulkan penggunaan campur kode pada novel *Saekano*.

Penjelasan kerangka berikir mengenai campur kode dapat dilihat pada bagan berikut :



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang wujud campur kode dan fungsi campur kode dalam novel *Saenai Heroine no Sodatekata* karya Fumiaki Maruto, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan wujud campur kode dalam novel *Saenai Heroine no Sodatekata* karya Fumiaki Maruto, dapat disimpulkan bahwa dari 110 data, wujud campur kode terbanyak adalah pada wujud kata yang berjumlah 76 data, campur kode yang berwujud frasa berjumlah 26 data, campur kode yang berwujud baster berjumlah 6 data, campur kode yang berwujud pengulangan kata berjumlah 1 data, campur kode yang berwujud ungkapan atau idiom berjumlah 0 data, dan campur kode yang berwujud klausa berjumlah 1 data.
2. Berdasarkan fungsi campur kode terhadap kalimat dan tuturan dalam novel *Saenai Heroine no Sodatekata* karya Fumiaki Maruto, bahwa ada 4 macam fungsi, yaitu sebagai interjeksi, sebagai kutipan, sebagai spesifikasi lawan tutur, dan sebagai pengkualifikasi isi pesan atau penjelas pesan. Fungsi campur kode dalam novel *Saenai Heroine no Sodatekata* karya Fumiaki Maruto banyak disebabkan sebagai fungsi penjelas pesan dimana dari 110 data, campur kode yang berfungsi sebagai penjelas pesan berjumlah 67 data, campur kode yang berfungsi sebagai interjeksi/pelengkap kalimat berjumlah 1 data, campur kode yang berfungsi sebagai kutipan berjumlah

22 data, dan campur kode yang berfungsi sebagai spesifikasi lawan tutur berjumlah 19 data.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian, berikut adalah saran yang penulis harapkan dapat menambah masukan dan wawasan tentang campur kode.

1. Saran untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang

Mahasiswa harus lebih memahami campur kode mengingat banyak referensi yang bisa diambil dari Koran, majalah, komik, novel atau media tulis lainnya yang terdapat unsur campur kode tidak hanya pada media lisan tetapi juga pada media tulis juga.

2. Saran untuk peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya yang ingin meneliti tema sejenis, dapat menganalisis campur kode secara lebih mendalam, yaitu bukan hanya menganalisis wujud dan fungsi tetapi juga bentuk dan faktor penyebabnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Khaidir. 1983. *Fungsi dan Peranan Bahasa : Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : Gajahmada University Press

Aki, Enomoto. 2008. *Light Novel Bungakuron*. Japan : NTT Shuppan

Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Aktualisasi Metodologis ke Arah Varian Kontemporer*. Jakarta : PT Raja Grafindo

Chaer, Abdul dan Leonie, Agistina. 2010. *Sosiolinguistik : Perkenalan Awal*. Jakarta : Rineka Cipta

Maruto, Fumiaki. 2012. *Saenai Heroine no Sodatekata*. Tokyo : Fujimi Fantasia Bunko

Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaa Rosdakarya.

Nababan, P.J.W. 1986. *Sosiolinguistik : Suatu Pengantar*. Jakarta : Gramedia

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora

Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sosiolinguistik Teori dan Problema*. Surakarta : Henary Offset

Jurnal, thesis dan skripsi:

Firmansyah, Bayu. 2018. *Campur Kode dalam Narasi dan Dialog Pada Novel *Revolt In Paradise* Karya Ketut Tantri*. Program Pasca Sarjana (S2) : Universitas Negeri Jakarta

Jelena Brezjanovic-Shogren. 2002. *Analysis of Code-Switching and Code-Mixing Among Bilingual Children: Two Case Studies of Serbian-English Language Interaction*. B.B.A. Wichita State University

Marfu'ah, 2016. *Penggunaan Kode Bahasa Oleh Dosen Mata Kuliah Kaiwa Shokyū Kohan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang*. Fakultas Bahasa dan Seni : Universitas Negeri Semarang

Marlina, Ana. (2018). *Alih Kode dan Campur Kode Dalam Film *Toba Dreams* dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung.

Putri, Hana Dwi. 2013. *Analisis Campur Kode dalam Novel Soba ni Iru yo karya
Yoana Dianika*. Pendidikan Bahasa dan Seni : Universitas Pendidikan
Indonesia