

**ALIH KODE, CAMPUR KODE DAN INTERFERENSI**

**DALAM ANIME *YAKITATE!! JAPAN***

**「焼きたて！！ジャぱん」アニメにおける**

**コードスイッチングとコードミックと干渉**

**SKRIPSI**

Oleh:

Gresia Dimitrisa Putri

13020219120021

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYAUNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2023**

# ALIH KODE, CAMPUR KODE DAN INTERFERENSI

# DALAM ANIME *YAKITATE!! JAPAN*

**「焼きたて！！ジャぱん」アニメにおける**

**コードスイッチングとコードミックと干渉**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1 Linguistik dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:

Gresia Dimitrisa Putri

13020219120021

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYAUNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2023**

# HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan dan hasil penelitian yang sudah diteliti oleh universitaslain, kecuali rujukan dan daftar pustaka yang telah disebutkan. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dan hasil dari publikasi tulisan orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan dan daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan.

Semarang, 22 November 2023

Penulis,

 Gresia Dimitrisa Putri



#

#

# MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“*Let’s take the moment and taste it you’ve got no reason to be afraid you’re on your own, kid. You can face this your own your own, kid you always have been.*”

(*You’re on your own kid, Taylor Swift 2022*)

Skripsi ini kupersembahkan untuk keluarga dan diriku sendiri.

# PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Alih Kode, Campur Kode dan Interferensi dalam Anime *Yakitate!! Japan*” sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dan meraih gelar Sarjana Linguistik.

Penulis menyadari tanpa adanya doa, bimbingan, bantuan serta segala bentuk dukungan dari dosen pembimbing dan berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Dengan rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum., selaku Ketua Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
3. Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing skripsi. Trima kasih atas waktu, kesabaran, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum., selaku dosen wali. Terima kasih atas waktu, arahan, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan masa kuliah dengan baik.
5. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
6. Keluarga tercinta papa, (Almh) mama, dan kakak-kakak saya, terimakasih telah menjadi *support system* dalam segala hal hingga saat ini.
7. Teman sekaligus partner saya Fauzan Humam Tsani dan keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan motivasi dalam segala hal serta menemani dan menghibur selama penulisan skripsi ini. Terima kasih karena selalu ada dalam segala situasi.
8. Ayla Dini Sekar Ayu Nur Ichni dan Wisnu Cakrayuda sahabat yang selalu menemani dari tahun 2013. Terima kasih atas doa dan dukungan kalian semoga apa yang kita impikan dapat segera tercapai.
9. Adam, Akmal dan Salma yang telah menemani sejak semester 1. Terima kasih telah menjadi teman yang baik dan selalu ada. Tidak terasa kita telah menghabiskan waktu utnuk belajar, berbagi, dan berproses bersama. Semoga selalu diberikan kemudahan untuk mencapai kesuksesan kalian.
10. Teman-teman Hadeh tercinta (Tungga, Adam, Akmal, Dwinda, Naila, Erika, Deva dan Eky) yang sangat sabar dan memahami sifat saya yang sering mengeluh dan merepotkan. Terima kasih atas doa, motivasi dan selalu ada dalam segala situasi. Semoga perjalanan kita selalu diiringi dengan kesuksesan.
11. Teman-teman S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang 2019. Terima kasih atas pengalaman yang telah diberikan hingga saat ini, senang bisa mengenal kalian.
12. Terima kasih kepada diri sendiri karena sudah mau berjuang dan bertahan hingga saat ini.
13. Serta semua pihak dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa, dukungan, dan motivasinya selama ini.

Semarang, 22 November 2023

Penulis,

 Gresia Dimitrisa Putri

#

# DAFTAR ISI

[HALAMAN JUDUL ii](#_Toc152601923)

[HALAMAN PERNYATAAN iii](#_Toc152601925)

[HALAMAN PERSETUJUAN iv](#_Toc152601926)

[HALAMAN PENGESAHAN iv](#_Toc152601927)

[MOTTO DAN PERSEMBAHAN v](#_Toc152601928)

[PRAKATA vii](#_Toc152601929)

[DAFTAR ISI x](#_Toc152601930)

[DAFTAR SINGKATAN xiv](#_Toc152601931)v

[DAFTAR LAMBANG xv](#_Toc152601932)

[INTISARI xvi](#_Toc152601933)i

[ABSTRACT xvii](#_Toc152601934)i

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc152601935)

[1.1 Latar Belakang dan Permasalahan 1](#_Toc152601937)

[1.1.1 Latar Belakang 1](#_Toc152601938)

[1.1.2 Permasalahan 6](#_Toc152601939)

[1.2 Tujuan Penelitian 6](#_Toc152601940)

[1.3 Ruang Lingkup Penelitian 6](#_Toc152601941)

[1.4 Metode Penelitian 7](#_Toc152601942)

[1.4.1 Metode Penyediaan Data 7](#_Toc152601943)

[1.4.2 Metode Analisis Data 8](#_Toc152601944)

[1.4.3 Metode Penyajian Hasil Analisis Data 9](#_Toc152601945)

[1.5 Manfaat 10](#_Toc152601946)

[1.6. Sistematika 10](#_Toc152601947)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI 12](#_Toc152601948)

[2.1 Tinjauan Pustaka 12](#_Toc152601950)

[2.2. Kerangka Teori 15](#_Toc152601951)

[2.2.1 Sosiolinguistik 15](#_Toc152601952)

[2.2.2 Variasi Bahasa 15](#_Toc152601953)

[2.2.3 Dialek 16](#_Toc152601954)

[2.2.3.1 Dialek Kansai 16](#_Toc152601954)

[2.2.3.2 Dialek Nagoya 16](#_Toc152601954)

[2.2.4 Alih Kode 21](#_Toc152601955)

[2.2.4.1 Wujud Alih Kode 22](#_Toc152601956)

[2.2.4.2 Faktor Penyebab Terjadinya Alih Kode 25](#_Toc152601957)

[2.2.5 Campur Kode 25](#_Toc152601958)

[2.2.5.1 Wujud Campur Kode 28](#_Toc152601959)

[2.2.5.2 Faktor Penyebab Campur Kode 29](#_Toc152601960)

[2.2.6 Interferensi 30](#_Toc152601961)

[2.2.6.1 Wujud Interferensi 31](#_Toc152601962)

[2.2.6.2 Faktor Penyebab Interferensi 33](#_Toc152601963)

[2.2.7 Kelas Kata 33](#_Toc152601964)

[2.2.8 Satuan Sintaksis 35](#_Toc152601965)

[2.3 Sinopsis Anime Yakitate!! Japan 37](#_Toc152601966)

[BAB III PEMAPARAN DAN HASIL PEMBAHASAN 39](#_Toc152601967)

[3.1 Alih Kode dan Campur Kode 39](#_Toc152601969)

[3.3.1 Alih Kode 39](#_Toc152601970)

[3.3.1.1 Alih Kode Situasional 39](#_Toc152601971)

[3.3.1.2 Alih Kode Akibat Timbal Balik Penutur dan Mitra Tutur 47](#_Toc152601954)

[3.3.1.3 Alih Kode untuk Menentukan Bahasa yang Akan Digunakan 50](#_Toc152601954)

[3.3.2 Campur Kode 52](#_Toc152601972)

[3.3.2.1 Penyisipan Unsur-unsur Berwujud Kata 52](#_Toc152601973)

[3.3.2.2 Penyisipan Unsur-unsur Berwujud Frasa 62](#_Toc152601974)

[3.3.2.3 Penyisipan Unsur-unsur Berwujud Klausa 69](#_Toc152601975)

[3.2 Interferensi 74](#_Toc152601976)

[3.2.1 Interferensi Fonologi 74](#_Toc152601977)

[3.2.2 Interferensi Morfologi 78](#_Toc152601978)

[BAB IV PENUTUP 82](#_Toc152601979)

[4.1 Kesimpulan 82](#_Toc152601981)

[4.2 Saran 83](#_Toc152601982)

[要旨 85](#_Toc152601983)

[DAFTAR PUSTAKA 88](#_Toc152601984)

[BIODATA PENULIS 91](#_Toc152601985)

[LAMPIRAN DATA 92](#_Toc152601986)

#

# DAFTAR SINGKATAN

EPS: Episode

A: Alih kode

C: Campur kode

I: Interferensi

#

# DAFTAR LAMBANG

1. Tanda [ ] untuk melambangkan cara baca (fonetik IPA).
2. Tanda / /, untuk melambangkan fonem.
3. Tanda ( ), untuk menyatakan istilah bahasa asing.

#

# INTISARI

Putri, Gresia Dimitrisa. 2023. “Alih Kode, Campur Kode dan Interferensi dalam Anime *Yakitate!! Japan*.”. Skripsi. Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.

 Penelitian ini mengkaji tentang alih kode, campur kode dan interferensi yang terjadi antara bahasa Jepang standar dan dialek Kansai, dialek Osaka, dialek Nagoya, atau bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud dan faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode serta mendeskripsikan proses interferensi di dalamnya.

Data penelitian yang digunakan berupa penggalan dialog dalam anime yang mengalami alih kode, campur kode dan interferensi dikumpulkan menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan yaitu teknik catat. Data dianalisis menggunakan metode padan translasional dengan teknik pilah unsur penentu (PUP) yang alat penentunya berupa kemampuan dan bahasa lain. Hasil analisis data disajikan menggunakan metode penyajian informal.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pada anime Yakitate!! Japan ditemukan sebanyak 32 data tuturan yang terdiri dari 10 data alih kode, 14 data campur kode, dan 8 data interferensi.

**Kata Kunci:** Alih Kode, Campur Kode, Interferensi

#

# *ABSTRACT*

*Putri,Gresia Dimitrisa. 2023. “Code Switching, Code Mixing and interference in anime Yakitate!! Japan.”. Thesis. Bachelor of Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University. Supervisor Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.*

*This research discusses about code switching, code mixing and interference that occurred between Japanese standart language and Kansai dialect, Osaka dialect, Nagoya dialect or English language. This research aims to describe the form and the casual factor of code switching and code mixing and to describe the interference process that occurs in it.*

*The data used in the form of fragments of dialog in anime that experienced code switching, code mixing dan interference were collected using* simak *method with the advanced technique, namely* catat *techniques. The data were analyzed using* padan translasional *method with* pilah unsur penentu (PUP) *technique whose determining tools other abilities and languages. The result are described using* penyajian informal *method.*

*Based on research results,it can be concluded that in the Yakitate!! Japan anime, 32 speech data were found consisting of 10 code switching data, 14 code mixing data, and 8 interference data.*

***Keyword:*** *Code Switching, Code Mixing, Interference*

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang dan Permasalahan

### 1.1.1. Latar Belakang

Bahasa merupakan kunci dari segala kegiatan komunikasi yang menghubungkanpenutur dengan lawan tuturdalam bentuk lisan maupun tertulis.Bahasa dapat berupa tanda, simbol, dan lambang yang mempunyai relevansi terhadap kehidupan nyata. Di era seperti sekarang ini masyarakat semakin dituntut untuk mempelajari selain bahasa ibuguna menunjang komunikasi pada lingkungan dan mitra tutur yang semakin beragam.Karena ada kalanya dalam sebuah percakapan terjadi peristiwa pertukaran bahasa atau percampuran bahasa.

Setiap negara memiliki standar bahasa yang digunakan seluruh masyarakat negara tersebut dalam keberagaman bahasa daerah.Jepang memiliki bahasa standar yang dikenal dengan *hyoujungo* (標準語). Di era yang semakin modern ini, masyarakat perkotaan Jepang memilih berkomunikasi menggunakan bahasa standar Jepang dan bahasa asing. Hal ini menjadi penyebab penggunaan dialek yang dikenal dengan *hougen*(方言)perlahan mulai ditinggalkan.Dialek bahasa Jepang terbagi atas beberapa wilayah contohnya seperti*Kansai ben* (関西弁) dan *Nagoya ben* (名古屋弁).

Jepang disebut sebagai negara multilingual akibat aneka ragam bahasa seperti dialek. Dialekmemiliki karakteristik yang disesuaikan dengan wilayah masing-masing.Sehingga menciptakan pengucapan yang berbeda namun artinya tetaplah sama. Adanya situasi ragam bahasa ini mendeskripsikan peristiwa kontak bahasa antara bahasa ibu dengan bahasa daerah lain. Masyarakat multilingual akan melakukan peralihan bahasa yang dipengaruhi situasi maupun kondisi yang dihadapi demi keberlangsungan komunikasi.

Fenomena kebahasaan ini dikenal sebagai kedwibahasaan. (Oksaar, dalam Suandi, 2014:15) berpendapat kedwibahasaan adalah penutur yang menguasai suatu tingkat kode tertentu atau menguasai sistem tingkat kode pelik dalam bahasa dan mampu menggunakan beragam bahasa tergantung pada situasi yang dihadapinya seperti fenomena alih kode dan campur kode.

Masyarakat Jepang mengenal alih kode dengan istilahコードスイッチングatau コード切り替え.Azuma (2009: 25) mendefinisikan mengenai alih kode sebagai berikut:

社会言語学者の間では、二言語話者が、文章の中であるいは談話の中で二言語を交互に操りながら話す話し方をこコードスイッチング(*code switching*)あるいはコードミクシング(*code mixing*)とよんでいる。

*Shakai gengo gakusha no made wa, ni gengowasha ga, bunshouno naka de aruiwa danwa no naka de ni gengo wo kougo ni ayatsurinagara hanasu hanashikata wo koudosuitchingu (code switching) aruiwa koudo mikushingu (code mixing) to yonde iru.*

‘Pada sosiolinguistik alih kode atau campur kode digunakan untuk mendeskripsikan metode penggunaan dua bahasa secara bergantian dalam satu wacana oleh dwibahasa’

Sementara itu, Istilah campur kode dalam bahasa Jepang dikenal dengan コードミキシング.Soetomo (1985:87) menjelaskan bahwa penutur melakukan campur kode bukan karena alasan situasi ketika interaksi verbal terjadi, melainkan terjadi karena alasan yang bersifat kebahasaan dan berasal dari kemampuan berbahasa maupun kemampuan berkomunikasi, yakni tingkah laku.

Penggunaan bahasa oleh kedua penutur yang bersifat bilingual menjadi penyebab terjadinya fenomena alih kode dan campur kode. Seorang pelaku bilingual seringkali tidak sengaja melakukan interaksi dengan melakukan penggantian kata atau pencampuran suatu bahasa dengan yang lain membuat peristiwa alih kode dan campur kode sering ditemui dilingkungan sekitar. Hal ini membuat beberapa anime Jepang disajikan secara berbeda dan lebih menarik tentang keberagaman bahasa dengan menghadirkan pemeran-pemeran yang memiliki latar belakang bilingual melalui penggunaandialog lebih dari satu bahasa bahkan dapat dikembangkan. Penggunaan alih kode dan campur kode dalam kehidupan sehari-hari dapat menimbulkan ketidakseimbangan akibat dari penguasaan bahasa kurang baik antarpenutur yang disebut interferensi atau dalam bahasa Jepang dikenal dengan *Kanshou*(干渉). Pada suasana obrolan yang santai atau informal kontak bahasa ini biasanya terjadi.

Peristiwa kebahasaan dapat ditemui dalam anime *Yakitate!! Japan* atau 焼きたて!!ジャぱんadalah manga yang dibuat oleh Takashi Hashiguchi dan kemudian dijadikan anime oleh Sunrise pada oktober 2004 dimana anime ini menggunakan latar belakang kota Tokyo yang diikuti dialog bilingual yaitu dialek kansai, dialek Osaka, dialek Nagoya dan bahasa Jepang standar. Bercerita tentang seorang remaja bernama Azuma Kazuma yang pergi ke Tokyo untuk bergabung dengan toko roti terkenal di Jepang bernama pantasia untuk mencapai keinginannya membuat roti spesial buatan Jepang yang disebut *japan* (ジャパン). Peristiwa alih kode, campur kode, dan interferensi dapat dengan mudah ditemukan pada dramayangmemiliki banyak pemain dari berbagai daerah prefektur Jepang sehinggamemunculkan fenomena penggunaan alih kode, campur kode, dan interferensi. Seperti contoh data di bawah:

Pembicara 1 : Piero, seorang laki-laki yang merupakan juri dalam kompetisi Monaco Cup berasal dari Jepang, namun pernah tinggal di Amerika saat remaja.

Pembicara 2 : Kawauchi, pegawai laki-laki dari toko roti Pantasia yang berasal dari Kansai sekaligus peserta kompetisi Monaco Cup.

Konteks tuturan : Piero menyatakan bahwa perwakilan Jepang lolos ke babak selanjutnya setelah sebelumnya menyatakan bahwa perwakilan Jepang gagal karena cerita tentang microwave, hal ini membuat perwakilan Jepang kesal.

Pembicara 1 : はい合格！日本代表！いや〜実にすばらしいパンだったよ美味しかった〜！

*Hai goukaku! Nihon daihyou! Iya~jitsuni subarashii pan data yo oishikatta~!*

‘Perwakilan Jepang kalian lolos! Sungguh roti yang mengagumkan! Sangat enak!’

Pembicara 2 : あのな〜あんた…

*Ano na~ anta…*

‘Kamu ini…’

Pembicara 1 : it’s a piero jokes さ (A.3)

*It’s a piero jokes sa*

‘Itu lelucon Piero.’

 (*Yakitate!! Japan*- EPS.36, 20:45-20:58)

Berdasarkan penggalan dialog ditemukan alih kode berbentuk alih kode situasional yang dilakukan oleh pembicara 1. Alih kode tersebut ditunjukkan dengan tuturan *it’s a Piero jokes sa*yang setara dengan bahasa Jepang standar berupa *sore wa Piero no jo-ku sa*‘Itu lelucon Piero’. Penyebab alih kode tersebut adalah karena fungsi direktif yakni pembicara 1 ingin menekankan di depan para kontestan terutama tim perwakilan Jepang bahwa ketidaklolosan yang diucapkannya hanya lelucon yang dibuat-buat.

Pembicara 1 : Kawauchi, pegawai laki-laki dari toko roti Pantasia yang berasal dari Kansai sekaligus rival dan teman kerja Kazuma.

Pembicara 2 : Kazuma, pegawai laki-laki dari toko roti Pantasia yang berasal dari Tokyo sekaligus rival dan teman kerja Kawauchi.

Konteks tuturan :Kawauchi dan Kazuma saling memperdebatkan mengenai negara asal masakan kare. Akibat dari perdebatan tersebut keduanya saling menghina dengan mengatakan bodoh.

Pembicara 1 : ホンマにアホやなカレーはインド料理やっちゅうねん

*Honma ni aho yana kare- wa indo ryouri yatchuunen*

‘Kamu ini beneran bodoh ya! Kari itu masakan India!’

Pembicara 2 : アホ(C.5)はお前じゃカレーは辛えからカレーって言うんじゃ”辛い”ってのは日本語じゃろ？

*Aho wa omae ja kare- wa karee kara kare- tte iun ja “karai” tte no wa nihongo jaro?*

‘Kamu yang bodoh kari itu “pedas” makanya dinamakan kari “karai(pedas)” itu kalimat Jepang kan?

(*Yakitate!! Japan*- EPS.2, 18:51-19:01)

Pada penggalan dialog di atas ditemukan campur kode, yaitu penyisipan berupa kata dalam ragam dialek Kansai pada tuturan bahasa Jepang standar. Campur kode tersebut ditunjukkan dengan tuturan berupa kataberbentuk adjektiva-na *aho* yang terdapat padanannya dalam bahasa Jepang standar berupa adjektiva-na*baka* ‘bodoh’. Penyebab campur kode tersebut karena faktor pembicara 2 yang sering mendengarkan bahasa sehari-hari pembicara 1 berupa dialek Kansai.

Dalam anime ini ditemukan banyak penggunaan dialek yang beragam seperti dialek Osaka, dialek Kansai, dan dialek Nagoya pada setiap episodenya sehingga terdapat fenomena mengenai alih kode, campur kode, dan interferensi sehingga peneliti tertarik untuk melakukan analisis serta menjadikan anime *Yakitate!! Japan* sebagai objek kajian penelitian.

### 1.1.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode campur kode, dan interferensidalamanime *Yakitate!! Japan?*
2. Bagaimana bentuk danproses terjadinyainterferensi dalam anime *Yakitate!! Japan*

## 1.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dilakukan adalah untuk:

1. Mendeskripsikan bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode, campur kode, dan interferensidalam anime *Yakitate!! Japan*.
2. Mendeskripsikan bentuk dan proses terjadinya interferensidalam *anime Yakitate!! Japan*.

## 1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti memberikan Batasan kajian agar penelitian ini lebih terarah sehingga mencegah terjadinya perluasan masalah. Penelitian ini merupakan ranah sosiolinguistik yang membahas mengenai alih kode, campur kode, dan interferensi. Data yang diambil berasal dari percakapan antar tokoh yang mempunyai unsur alih kode, campur kode, dan interferensi dalam anime *Yakitate!! Japan* serta dibatasi pada episode 2, 3, 5, 14, 15, dan 36.

## 1.4. Metode Penelitian

Subbab metode penelitian ini akan dijelaskan dalam tiga tahapanyakni metode penyediaan data, metode analisis data, dan metode hasil penyajian hasil analisis data.

### 1.4.1. Metode Penyediaan Data

Metode yang digunakanpenulis untuk menyelesaikan penyusunan penelitian ini yakni metode simak dengan teknik lanjutannya berupa teknik catat. Metode simak merupakan metode pengumpulan data berupa menyimak penggunaan bahasa untuk memperoleh data (Sudaryanto, 2015: 203). Penulis mencoba untuk memperoleh data dari anime *Yakitate!! Japan* pada episode 2, 3, 5, 14, 15 dan 36 dari situs *animelon.com*. alasan penulis memilih beberapa episode tersebut karena terdapat tokoh dari prefektur selain Tokyo. Hal ini memudahkan penulis untuk pengumpulan data. Situs website tersebut telah menyediakan *subtitle*disetiap anime. Adapun tahapan yang penulis lakukan ketika mengumpulkan data sebagai berikut.

* + - 1. Melakukan pengumpulan data dengan mengunduh dan menonton sumber data penelitian berupa anime*Yakitate!! Japan* dari situs website *animelon.com* pada episode 2, 3, 5, 14, 15 dan 36.
			2. Menyimak dan mencatat percakapan antartokoh yang ada di dalam anime *Yakitate!! Japan*secara detail dan berulang-ulang untuk mendapatkan data tuturan yang mengandung alih kode, campur kode dan interferensi sesuai dengan teori simak catat oleh Sudaryanto.Data yang ditemukan ditandai dengan garis bawah.
			3. Melakukan validasi data percakapan yang telah dicatat dengan *subtitle* dan kamus bahasa Jepang *jisho.org*.
			4. Menyeleksidan mengidentifikasi percakapan yang mengandung alih kode, campur kode dan interferensi.
			5. Memilah dan memvalidasi data dari percakapan yang sesuai dengan teori alih kode dari Azuma, teori campur kode dari Warsiman dan teori interferensi dari Chaer untuk dijadikan data.

### 1.4.2. Metode Analisis Data

Metode yang penulis gunakan untuk analisis data penelitian ini yakni metode padan translasional dengan teknik PUP (pilah unsur penentu) yang penentunya berdasarkan kemampuan dan bahasa lain. Metode yang alat penentunya berada di luar, terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan disebut dengan metode padan (Sudaryanto, 1993: 13). Metode padan dengan teknik pilah unsur penentu (PUP) merupakan cara memilah satuan kebahasaan dengan alat penentu berupa daya pilah yang dimiliki oleh peneliti (Kesuma, 2007: 51). Data yang telah terkumpul diklasifikasi, diterjemahkan dan dijelaskan berdasarkan permasalahannya.

Langkah-langkah yang penulis lakukan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjabarkan konteks seperti situasi, tokoh yang terlibat dalam percakapan dan tempat terjadinya percakapan antar tokoh dalam anime *Yakitate!! Japan* pada episode 2, 3, 5, 14, 15 dan 36 yang percakapannya mengandung alih kode, campur kode, dan interferensi.
2. Mengklasifikasikan data pada tuturan yang mengandung bentukalih kode berdasarkan teori dari Azuma (2009).
3. Mengklasifikasikan faktor penyebab terjadinya alih kode pada data yang telah diidentifikasi tindak tuturnya. Identifikasi yang dilakukan berdasarkan faktor-faktor yang telah dijelaskan oleh Azuma (2009).
4. Mengklasifikasikan data tuturan yang mengandung bentuk campur kode menggunakan teori dari Warsiman (2014:97-98).
5. Mengklasifikasikan data pada tuturan yang memuat faktor penyebab terjadinya campur kode berdasarkan teori Suandi (2014:143-146).
6. Mengklasifikasikan bentuk-bentukinterferensi terhadap masing-masing data yang ditemukan sesuai dengan teori Chaer (2014: 66-67).
7. Mengklasifikasikanfaktor penyebab terjadinya alih kode pada data yang telah diidentifikasi tindak tuturnya. Identifikasi yang dilakukan berdasarkan faktor-faktor yang telah dijelaskan oleh (Matsui, dalam Eriko dan Keiichi, 2007: 574).
8. Menarik kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan mengenai bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode, campur kode dan interferensi.

### 1.4.3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Metode yang penulis gunakan untuk penyajian hasil analisis data adalah metode informal. Metode penyajian secara informal merupakan sebuah metode yang menggunakan kata-kata biasa agar memiliki sebuah kesan rinci dan terurai Sudaryanto(1993:57). Data yang disajikan bersifat kualitatifberupa hasil penelitian dengan cara menjabarkan permasalahan yang ada, menyajikan analisis secara rinci dan menyajikan kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Berikut penulis menyajikan data dengan cara,

* + - 1. Menyajikan hasil analisis mengenai bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode, campur kode dan interferensi pada percakapan yang mengandung alih kode, campur kode dan interferensi secara kualitatif.
			2. Menyajikan hasil analisis mengenai bentuk dan proses terjadinya interferensi pada penggalan percakapan yang mengandung interferensi pada masing-masing data secara kualitatif.

## 1.5. Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian yang penulis harapkan baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penulis berharap penelitian ini dapat memperluas wawasan dan menjadi referensi dalam kajian sosiolinguistik, terutama mengenai alih kode, campur kode, dan interferensi dalam ranah sosiolinguistik pada anime *Yakitate!! Japan*.

1. Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini dapat membantu pembaca dalam memahami alih kode dan campur kode secara detail dalam konteks bahasa Jepangsebagai sarana komunikasi dan pembelajaran.

## 1.6. Sistematika

Adapun sistematika dalam penulisan penelitian ini terdiri atas empat bab yang terbagi sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan terbagi atas, Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II : Tinjauan pustaka dan kerangka teori berisi tentang penelitian terdahulu yang diperlukan untuk dijadikan acuan bagi penelitian yang akan diteliti. Sedangkan kerangka teori terbagi atas lima bab meliputi sosiolinguistik, kedwibahasaan, peristiwa tutur, alih kode, dan campur kode.

Bab III : Pembahasan isi berupa pengumpulan hasil analisis data, kemudian diklasifikasikan ke dalam kualifikasi yang telah ditentukan dan dideskripsikan agar lebih detail.

Bab IV : Penutup berisikesimpulan dan saran dari hasil analisis data yang berkaitan dengan penelitian.