

SKRIPSI
ALIH KODE DALAM KOMEDI TUNGGAL *FRANGLAIS - THE SHOW*
OLEH PAUL TAYLOR

Disusun dan diajukan oleh:
M. ISHFAN FUTHIFAR
(F051181010)



**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar
Sarjana Sastra pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin**

DEPARTEMEN SASTRA PRANCIS
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ALIH KODE DALAM KOMEDI TUNGGAL *FRANGLAIS - THE SHOW*

OLEH PAUL TAYLOR

Disusun dan diajukan oleh:

M. ISHFAN FUTHIFAR

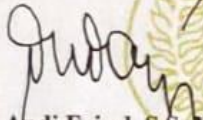
F051181010


Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang dibentuk dalam rangka
Penyelesaian Studi Program Sarjana, Program Studi Sastra Prancis,
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Pada tanggal 11 November 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Andi Faisal, S.S., M.Hum.
NIP. 197303271999031002


Dr. Hashullah, M.Hum.
NIP. 196708051993031003

Ketua Departemen
Sastra Prancis,


Dr. Prasuri Kuswarini, M.A.
NIP. 196301271992032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Ishfan Futhifar

NIM : f051181010

Program Studi : Sastra Prancis

Jenjang : S1

Dengan ini menyatakan bahwa karta tulis yang berjudul: **Alih Kode dalam Komedi Tunggal *Français – The Show* oleh Paul Taylor** adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengabilan alih tulisan orang lain dan skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat ibuktikan bahwa Sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya sendiri bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Makassar, 2 November 2022

Yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METRAL TEMPEL', and '2FFAKX146530215'. The signature is in black ink and appears to be 'M. Ishfan Futhifar'.

M. Ishfan Futhifar

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa peneliti haturkan kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Alih Kode dalam Komedi Tunggal *Franglais – The Show* oleh Paul Taylor” yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana. Penyusunan skripsi tentunya tak luput dari bantuan dari berbagai pihak. Olehnya, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dengan tulus dan rendah hati kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M. Sc. selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta jajaran Wakil Rektor Universitas Hasanuddin
2. Prof. Dr. Akin Duli, M.A selaku Dekan beserta pada jajaran Wakil Dekan Fakultas Ilmu Budaya
3. Dr. Prasuri Kuswarini, M.A selaku Kepala Departemen Sastra Prancis Universitas Hasanuddin
4. Dr. Andi Faisal, S.S, M.Hum. dan Dr. Hasbullah, M.Hum. selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing, mendukung, serta meluangkan waktu dalam penyusunan skripsi ini
5. Dr. Mardi Adi Amin, S.S. M.Hum selaku dosen Pendamping Akademik yang telah mendampingi peneliti sejak awal hingga akhir perkuliahan
6. Seluruh dosen dan *staff* di departemen Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya yang selama ini telah berbagi ilmu serta pengalamannya dengan kasih dan kesabaran.
7. Dr. Junaedi, S.P, M.Si (ayah) dan Dr. Syahrini, S.P, M.Si (ibu) peneliti yang senantiasa mendukung penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan kasih sayang
8. Nurul Rifqah Fahira dan Iffah Rasyadah Karima, adik-adik peneliti yang secara tak langsung memberikan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini
9. M. Ishfan Futhifar, diri sendiri yang senantiasa mempertahankan semangat dan dengan penuh tanggung jawab menyelesaikan penelitian ini.

10. Teman-teman *La Préciosité* '18 (Sanyo, Lapu-lapu, Mbredets, Mbrojol, Sayang, Surti, Madesu, Sukeco, Cukka Ulu, Dori, Karra, Valak, Mama Aji, Samberlap, Mpok Nori, Allera, Gogoso, Mbiring, Batu aji, serta Nunu yang lupa nama cantiknya) yang senantiasa saling memberi *support* dan telah menjadi kawan berproses sejak masih mahasiswa baru hingga rampungnya penulisan skripsi ini.
11. HIMPRA KMFIB-UH yang telah mewadahi dan menjadikan peneliti sebagai keluarga, rumah pertama peneliti disaat menduduki bangku perkuliahan.
12. Rekan kerja skripsi '*CCnistic*': Farah Yodhia, Sapna Oktavia, Maura Gabriel, serta Muhammad Syafaat. Kawan diskusi sekaligus kawan *ngopi* yang sangat membantu dalam perampungan skripsi ini
13. Teman-teman Sastra Prancis 2018, kawan belajar serta *sharing* berbagai hal yang senantiasa membersamai peneliti sejak awal perkuliahan hingga penelitian ini rampung
14. Teman KKN 106 Tamlan 6, kawan berproses dan bertukar informasi, senantiasa saling memberikan dorongan dalam penyelesaian skripsi masing-masing
15. Teman-teman, mentor, dosen modul, serta PIC PMM UPNVY yang membersamai peneliti bak keluarga, senantiasa memberikan semangat dan dorongan dalam pengerjaan skripsi ini ketika melaksanakan pertukaran mahasiswa di Yogyakarta
16. *Circle 'Jamet 56 days'* : Hanif, Supratman, Andre, Michael, Doha, Catherine, Winda, Chia, Andini, Cindy, dan Fira. Sahabat peneliti dari segala penjuru tanah air, kawan berproses selama menjalankan program pertukaran mahasiswa. Senantiasa menjadi pendengar peneliti dan dengan antusias memberikan dorongan kepada peneliti.
17. Modul Nusantara sektor Sulawesi Selatan : Yusril, Supratman, Andini, Rini, Syarifah, Adel, Aima, dan Nisrina. Kawan-kawan yang berasal dari daerah yang sama saat melaksanakan pertukaran mahasiswa di UPNVY, yang dalam penelitian ini dengan senang hati senantiasa memberi *support* kepada peneliti
18. *Cappa* (Ramdhan, Opi, dan Fahri) dan teman-teman *To Gardang Paradis '11* Paskibra 121 Smadas, sahabat-sahabat peneliti sejak SMA yang telah berbagi

proses dan energi positif satu sama lain, tidak terkecuali dalam proses penyelesaian skripsi ini.

19. Kakanda Ihwal Fachriyanto beserta *CC Squad* Paskibra 121 Smadas, mentor sekaligus kawan bertukar pendapat peneliti yang dalam penyelesaian skripsi ini senantiasa memberikan masukan dan saran kepada peneliti.
20. RUMIK dan *SC-Fiction*, teman sekelas peneliti sewaktu SMA. Kawan-kawan yang senantiasa menjadi tempat peneliti untuk berbagi cerita dan menyuguhkan hiburan kepada peneliti di sela-sela pengerjaan skripsi.
21. Sahabat dan kerabat peneliti, serta segala pihak yang tak dapat peneliti sebutkan satu-satu. Terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga segala perbuatan baik diberikan ganjaran yang setimpal dan bernilai ibadah oleh Allah SWT

Tentunya penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, olehnya segala bentuk kritik serta saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan guna perbaikan di waktu yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi banyak orang.

Makassar, 2 November 2022

Penulis

ABSTRAK

Futhifar, M. Ishfan. 2022. Alih Kode dalam Komedi Tunggal *Franglais – The show* oleh Paul Taylor. Skripsi Strata I (S-1). Program Studi Sastra Prancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin dibimbing oleh **Dr. Andi Faisal, S.S.,M.Hum** dan **Dr. Hasbullah, M.Hum.**

Penelitian ini berjudul **Alih Kode dalam Komedi Tunggal *Franglais – The show* oleh Paul Taylor.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembentukan alih kode tersebut secara linguistik dan untuk mengetahui bagaimana alih kode membentuk humor. Untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam tahap pengumpulan data peneliti menggunakan teknik Simak Libat Bebas Cakap (SBLC) sebagai observer. Selanjutnya dari data yang terkumpul dilakukan *random sampling* sehingga diperoleh 14 data alih kode *franglais* yang dianalisis menggunakan pendekatan linguistik serta teori humor.

Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti memperoleh hasil pembentukan alih kode dari Bahasa Inggris ke Bahasa Prancis berjumlah tiga data dan pembentukan alih kode dari Bahasa Prancis ke Bahasa Inggris berjumlah sebelas data yang terbentuk secara fonetik, morfologi, sintaksis, hingga semantik. Adapun teknik yang digunakan untuk membentuk humor dari alih kode tersebut yakni teknik *language*, teknik *logic*, teknik *identity*, dan teknik *action*.

Kata Kunci : Alih kode, *franglais*, humor

RÉSUMÉ

Futhifar, M. Ishfan. 2022. Code-Switching dans le Stand-Up Comedy Français – Le spectacle de Paul Taylor. Strate de thèse I (S-1). Programme d'études en littérature française, Faculté des sciences culturelles, Université Hasanuddin sous la direction du Dr Andi Faisal, S.S.,M.Hum et du Dr Hasbullah,M.Hum.

*Cette recherche s'intitule **Code Switching dans le Stand-Up Comedy Français – Le spectacle de Paul Taylor**. Cette étude vise à déterminer la formation du changement de code linguistiquement et à découvrir comment le changement de code forme l'humour. De plus, à partir des données recueillies, un échantillonnage aléatoire est effectué, afin d'obtenir 14 données de changement de code français analysées à l'aide de l'approche linguistique et de la théorie de l'humour.*

Sur la base des résultats de l'analyse, le chercheur obtient les résultats la formation de code passant de l'anglais au français jusqu'à trois données et la formation de code passant du français à l'anglais jusqu'à onze données formées phonétiquement, morphologiquement, syntaxiquement, sémantiquement. Les techniques utilisées pour former l'humour à partir du changement de code sont les techniques de langage, les techniques de logique, les techniques d'identité et les techniques d'action.

mots-clés : code-switching, français, humou, stand up comedy

ABSTRACT

Futhifar, M. Ishfan. 2022. Code-Switching in the Stand-Up Comedy Franglais – The show by Paul Taylor. Thesis Strata I (S-1). French Literature Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Hasanuddin University supervised by Dr. Andi Faisal, S.S., M.Hum and Dr. Hasbullah, M.Hum.

*This research is entitled **Code-Switching in the Stand-Up Comedy Franglais – The show by Paul Taylor**. This study aims to determine the formation of the code-switching linguistically and to find out how code-switching forms humor. To answer these problems the researchers used a qualitative descriptive method. In the data collection stage, the researcher used the involved listening free from conversation technique as an observer. Furthermore, from the data collected, random sampling was carried out, in order to obtain 14 franglais code switching data which were analyzed using a linguistic approach and humor theory.*

Based on the results of the analysis, the researchers obtained the results of the formation of code switching from English to French as many as three data and the formation of code switching from French to English as many as eleven data formed phonetically, morphologically, syntactically, to semantically. The techniques used to form humor from the code switching are language techniques, logic techniques, identity techniques, and action techniques.

Keywords: Code switching, franglais, humor

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
RÉSUMÉ	vii
ABSTRACT	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN YANG RELEVAN	5
1.1 Landasan Teori	5
1.1.1 Linguistik	5
1) Fonetik dan fonologi.....	5
2) Morfologi	6
3) Sintaksis	6
4) Semantik	6
1.1.2 Dwibahasa	7
1.1.3 Alih kode.....	7
1) Pengertian alih kode.....	7
2) Jenis-jenis alih kode.....	8
3) Faktor penyebab alih kode	10
1.1.4 Humor	10
1) Definisi humor	10
2) Fungsi humor	11
3) Teknik humor.....	12
1.1.5 Linguistik humor	16
1.2 Kajian Pustaka	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
2.1 Pendekatan Penelitian.....	19
2.2 Sumber Data dan Sampel Data Penelitian.....	19
2.2.1 Sumber Data.....	19

2.2.2	Sampel Data	20
2.3	Jenis Data.....	21
2.4	Metode dan Teknik Pengumpulan Data	21
2.5	Metode Analisis Data	22
BAB IV	PEMBAHASAN	24
3.1	Pembentukan Alih Kode Secara Linguistik	25
3.2	Pembentukan Humor Menggunakan Alih Kode	58
BAB V	PENUTUP	72
4.1	Kesimpulan.....	72
4.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alih kode merupakan gejala perubahan penggunaan bahasa yang disebabkan oleh perubahan situasi. (Appel dalam Chaer dan Agustina, 2010: 107) mengatakan bahwa alih kode terjadi antar bahasa dan pada ragam maupun gaya yang terdapat pada satu bahasa atau situasi.

Ariffin (2009) dalam sebuah penelitiannya menemukan bahwa alih kode memiliki beberapa fungsi, seperti memberi isyarat pergantian topik pembicaraan, pemberian dan klarifikasi suatu penjelasan, menunjukkan kedekatan hubungan sosial, dan mengurangi risiko salah tafsir terhadap suatu pesan. Alih kode dapat terjadi karena situasi percakapan dianggap tidak berhubungan dengan bahasa yang digunakan.

Humor adalah perasaan atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, ia bisa berupa rasa, atau kesadaran, di dalam diri kita atau bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun dari luar diri kita. Bila dihadapkan pada humor, kita bisa langsung tertawa lepas atau cenderung tertawa pada umumnya, misalnya tersenyum atau merasa tergelitik di dalam batin saja. Rangsangan yang ditimbulkan haruslah rangsangan mental untuk tertawa, bukan rangsangan fisik seperti digelitik yang mendatangkan rasa geli tetapi bukan akibat humor. (Setiawan dalam Rahmanadji, 2007;216)

Humor merupakan kebutuhan non materi manusia yang tidak dapat dihindari. Setiap individu bahkan sekelompok orang sering berhumor, baik secara

sengaja maupun tak sengaja. Humor merupakan salah satu cara untuk menyampaikan sesuatu secara tidak langsung. Sebagai salah satu fenomena linguistik, humor dapat ditemukan di berbagai tempat dalam berbagai bentuk. Hal inilah yang menjadikan humor menjadi sesuatu yang menarik di masyarakat.

Humor memainkan peran sentral dalam kehidupan manusia. Humor bukan hanya hiburan untuk meringankan beban psikologis masyarakat, tetapi juga sarana kritik sosial terhadap segala bentuk ketimpangan sosial. Dengan bentuk yang unik ketimpangan-ketimpangan yang terjadi dalam masyarakat diungkap dengan bahasa yang humoris dan berkesan santai serta menggelitik pembaca ataupun pendengar.

Humor termasuk salah satu sarana komunikasi, seperti menyampaikan informasi, menyatakan rasa senang, marah, jengkel, atau simpati. Di samping fungsi untuk mengubah situasi emosional seseorang, humor juga memiliki fungsi sebagai sarana pendidikan dan kritik sosial (Wijana 1994:21).

Ada berbagai jenis humor yang berkembang di masyarakat. Misalnya humor yang disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, dan humor yang ditampilkan dengan gerakan tubuh pencipta humornya. *Stand up comedy* juga merupakan salah satu jenis humor yang berkembang di masyarakat. Humor tersebut dibawakan dengan cara bertutur dan mengandalkan gerakan tubuh. Humor jenis ini berpotensi untuk menambah wawasan yang luas dengan karakter komediannya (Muzayyanah 2014:3).

Penelitian ini akan membahas tentang penggunaan alih kode sebagai media *delivery* humor dalam pertunjukan *Stand Up Comedy* bertajuk *#Franglais - The Show* yang diunggah oleh Paul Taylor pada kanal *Youtub*enya. Paul Taylor dalam

pertunjukkan *Stand Up Comedy* tersebut menggunakan *Franglais* atau yang lebih dikenal dengan *Français-Anglais*. *Franglais* merupakan fenomena *bilingualism* yang menggabungkan penggunaan bahasa Prancis (*French*) dengan bahasa Inggris (*English*).

Istilah *bilingualism* dalam bahasa Indonesia disebut juga dwibahasa (Chaer dan Agustina, 2004:84). Suatu masyarakat yang menguasai dan menggunakan dua bahasa atau lebih, dikenal dengan masyarakat kedwibahasaan atau masyarakat bilingual.

Dalam penelitian ini, tindak tutur kebahasaan akan dianalisis berdasarkan alih kode bahasa yang digunakan pada pertunjukan *#Franglais - The Show* yang kemudian akan diulik bagaimana humor tersebut terbentuk menggunakan teori-teori linguistik. Adapun alasan dipilihnya penelitian ini dikarenakan humor yang dibawakan oleh Paul Taylor ini terbilang menarik dan belum adanya penelitian terkait hal ini yang mana dalam komedi tersebut terdapat pencampuran bahasa *Français-Anglais*.

Hal yang menarik dari penelitian ini yaitu dalam alih kode bahasa *Franglais* tersebut dapat menghasilkan hal baru yaitu humor. Komedi yang menggunakan alih kode khususnya *Franglais* merupakan suatu hal yang unik dalam dunia perkomedian sehingga menarik untuk diteliti.

Penelitian ini berfokus pada tuturan tokoh Paul Taylor sebagai objek penelitian yang menggunakan unsur alih kode bahasa *Franglais*. Pada dasarnya penelitian mengenai alih kode telah banyak dilakukan oleh peneliti lainnya, tetapi

di sini penelitian alih kode menjadi hal yang spesial dikarenakan dalam perubahan peralihan bahasa tersebut, alih kode menciptakan humor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembentukan alih kode tersebut secara linguistik?
2. Bagaimana alih kode membentuk humor?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui pembentukan alih kode tersebut secara linguistik
2. Untuk mengetahui bagaimana alih kode membentuk humor

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini berpotensi untuk menambah pengetahuan mengenai studi analisis linguistik di Indonesia, terutama dalam bidang penelitian linguistik humor. Karena penelitian tentang humor melalui perspektif linguistik masih terbatas. Selain itu, diharapkan pula bahwa penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam pengaplikasian teori linguistik, khususnya dalam hubungannya dengan pengaplikasian alih kode.

Dalam praktiknya, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah referensi kajian linguistik di Indonesia dan memberikan informasi lebih lanjut kepada pembaca tentang alih kode dan pembentukan humor. Kemudian diharapkan dapat menginformasikan kepada pembaca tentang penggunaan unsur kebahasaan seperti alih kode dalam kemasan humor.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

1.1 Landasan Teori

Pembahasan teori ini diuraikan teori-teori yang mendukung penelitian. Teori-teori yang digunakan dalam landasan teoretis ini meliputi Kajian Linguistik, kedwibahasaan, alih kode, humor, *stand up comedy*, serta alih kode dalam penyampaian humor.

1.1.1 Linguistik

Kata “Linguistik” berasal dari bahasa Latin “Lingua” yang berarti “Bahasa”. Secara umum, Linguistik adalah ilmu yang mempelajari bahasa sebagai objek kajiannya. Bahasa tersebut digunakan sebagai alat komunikasi. Ilmu yang mempelajari bahasa ini lebih dikenal dengan sebutan Linguistik Umum (Chaer,2009:3)

Cabang ilmu linguistik umum dapat dibagi berdasarkan objek pembahasannya. Beberapa objek yang menjadi pembahasan di antaranya fonetik dan fonologi (bunyi bahasa), morfologi (pembentukan kata), sintaksis (aturan pembentukan kalimat), serta semantik (makna kata).

1) Fonetik dan fonologi

Fonetik adalah kajian yang membahas proses ujaran. Fonetik menerangkan bagaimana bunyi-bunyi tertentu dihasilkan baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya.

Fonologi adalah bidang linguistik umum yang mempelajari fungsi bunyi untuk membedakan atau mengidentifikasi kata. Objek penelitian fonologi adalah fonem, yakni bunyi bahasa yang dapat atau berfungsi membedakan makna kata.

2) Morfologi

Morfologi adalah cabang linguistik yang menganalisis struktur, bentuk dan pembentukan, serta klasifikasi kata-kata. Objek penelitiannya adalah morfem, yakni satuan gramatikal terkecil yang mempunyai makna. Contoh morfem adalah imbuhan, misalnya (me-an, me-kan, dsb) atau partikel (-kah, -lah).

3) Sintaksis

Sintaksis membicarakan kata dalam hubungannya dengan kata-kata lain atau unsur-unsur lain sebagai suatu satuan ujaran.

Hal-hal yang biasa dikaji dalam sintaksis meliputi:

- 1) Struktur sintaksis, mencakup masalah fungsi, kategori, dan peran sintaksis;
- 2) Satuan sintaksis berupa kata, frase, klausa, kalimat, dan wacana;
- 3) Hal-hal yang berkaitan dengan sintaksis, seperti modus, aspek, dsb.

4) Semantik

Semantik adalah cabang linguistik yang mempelajari makna bahasa. Hal-hal yang dibicarakan dalam semantik meliputi hakikat makna, jenis makna, relasi makna, perubahan makna, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan makna bahasa.

1.1.2 Dwibahasa

Pemakaian dua bahasa atau lebih dalam satu gejala bahasa disebut kedwibahasaan atau bilingualisme. Dalam pengertian ini, timbul kesan bahwa bilingualisme bisa terjadi dalam sistem tuturan atau komunikasi secara lisan maupun tulisan. Dalam komunikasi lisan, pemakaian dua bahasa ini tercermin melalui ucapan-ucapan bermakna yang sempurna (Haugen, 1956: 6, Mc Langhlin, 1984: 8). Selanjutnya, Alwasilah (1986: 124) mengutip dari Webster's New Collegiate Dictionary menyatakan bahwa kedwibahasaan adalah perihal pemakaian dua bahasa lisan secara terus menerus (the constant oral use of two language) (1981:108).

1.1.3 Alih kode

1) Pengertian alih kode

Alih kode tidak akan terdapat dalam masyarakat ekabahasa, sebab menurut Di Pietro dalam Kamarudin (1989 : 59), "*the use of more than one language by communicants in the execution of a speech act*". Jadi dari pernyataan ini dapat diambil pengertian bahwa alih kode terjadi dalam suatu tuturan yang menggunakan lebih dari satu bahasa. Menurut Dell Hymes dalam Suandi, (2014:133), alih kode merupakan istilah umum untuk menyebutkan penggantian atau peralihan pemakaian dua bahasa atau lebih, beberapa variasi dari suatu bahasa, atau bahkan beberapa gaya dari satu ragam bahasa. Alih kode biasanya terjadi pada masyarakat dwibahasa atau multibahasa. Tetapi menurut Soewito alih kode adalah peralihan dari kode yang satu ke kode yang lain. Jadi, alih kode

dapat berupa alih dialek (dalam satu bahasa), alih tutur, maupun alih ragam (Soewito, 1983 : 68).

Fenomena alih kode berbeda dengan campur kode. Peristiwa campur kode sendiri Sebagian besar dilakukan seseorang dengan secara tidak sengaja atau tidak sadar (Nababan, 1991 : 32). Hal ini disebabkan sikap kemultibahasaan penutur yang mengandung beberapa frasa bahasa asing ke bahasa asli. Meski demikian peristiwa campur kode juga dapat terjadi secara sadar, yakni karena alasan akademis maupun keterbatasan istilah dalam bahasa asli.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alih kode adalah peristiwa peralihan atau penggunaan variasi bahasa secara bergantian dalam satu peristiwa yang dilakukan secara sadar dan adanya sebab tertentu.

2) Jenis-jenis alih kode

Wardhaugh dan Hudson (dalam Anitawati Bachtiar, Adek Dwi Oktaviantina, Rukmini Rukmini ,2014:125) menyatakan bahwa alih kode dibagi menjadi dua, yaitu alih kode metaforis dan alih kode situasional.

A. Alih kode metaforis

Alih kode metaforis yaitu alih kode yang terjadi jika ada pergantian topik. Sebagai contoh X dan Y adalah teman satu kantor, awalnya mereka menggunakan ragam bahasa Indonesia resmi, setelah pembicaraan urusan kantor selesai, mereka kemudian mengganti topik pembicaraan mengenai salah satu teman yang mereka kenal. Ini terjadi seiring dengan pergantian bahasa yang mereka lakukan dengan menggunakan bahasa daerah. Kebetulan X dan Y tinggal di daerah yang sama dan dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa daerah tersebut. Contoh ini

menjelaskan bagaimana alih kode terjadi dalam satu situasi percakapan. Alih kode jenis ini hanya terjadi jika si pembicara yang pada awalnya hanya membicarakan urusan pekerjaan menggunakan ragam bahasa resmi dan terkesan kaku kemudian berubah menjadi suasana yang lebih santai, ketika topik berganti.

B. Alih kode situasional

Alih kode situasional yaitu alih kode yang terjadi berdasarkan situasi dimana para penutur menyadari bahwa mereka berbicara dalam bahasa tertentu dalam suatu situasi dan bahasa lain dalam situasi yang lain. Dalam alih kode ini tidak terjadi perubahan topik.

Selain alih kode metaforis dan situasional, Suwito dalam Chaer (2004:114) juga membagi alih kode menjadi dua jenis yaitu, alih kode intern dan alih kode ekstern.

A. Alih kode intern

Alih kode intern yaitu alih kode yang berlangsung antar bahasa sendiri, seperti dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, atau sebaliknya.

B. Alih kode ekstern

Alih kode ekstern yaitu alih kode yang terjadi antara bahasa (salah satu bahasa atau ragam yang ada dalam verbal repertoar masyarakat tuturnya) dengan bahasa asing. Contohnya bahasa Indonesia ke bahasa Jepang, atau sebaliknya.

3) Faktor penyebab alih kode

Baik alih kode maupun campur kode dilakukan oleh penutur bilingual maupun multilingual dengan tujuan utama agar makna pesan dalam komunikasi dapat diterima dengan lebih efektif. Hymes (dalam Sumarsono,2007:335) mengemukakan 16 komponen tutur yang kemudian menyingkatnya menjadi sebuah istilah dalam bahasa Inggris yaitu SPEAKING.

S = *Situation*, mencakup latar dan suasana

P = *Participant*, mencakup penutur, pengirim, pendengar, dan penerima.

E = *End* (tujuan), mencakup bentuk pesan dan isi pesan.

A = *Act Sequence* (urutan tindak), mencakup bentuk pesan dan isi pesan

K = *Key* (kunci)

I = *Instrumentalities* (peranti, perabotan), mencakup saluran dan bentuk tutur.

N = *Norms* (norma), mencakup norma interaksi dan norma interpretasi

G = *Gender*

1.1.4 Humor

1) Definisi humor

Menurut Wijana (2004), humor merupakan tindakan atau perkataan lucu secara verbal dan visual yang secara spontan memancing tawa pendengar dan yang melihatnya. Humor digunakan dalam berkomunikasi untuk melepaskan ketegangan yang berkaitan dengan perasaan pribadi, kesukuan, sosial, dan agama. Pada perkembangannya saat ini, humor dapat dikelompokkan menjadi dua berdasarkan bentuknya yaitu, humor verbal dan humor nonverbal. Humor verbal adalah humor yang direalisasikan dengan kata-kata dan bunyi. Sedangkan humor

nonverbal adalah humor yang disajikan dengan tingkah laku, gerak-gerik, gambar, cerita tertulis, dan kartun.

2) Fungsi humor

Humor sebagai suatu kebutuhan bagi setiap orang memiliki banyak fungsi. Asyura dkk (2014:5) membagi fungsi humor menjadi tiga, yaitu:

A. Fungsi memahami

Suatu humor mampu membuka pemikiran seseorang untuk memahami dan mendalami masalah yang pelik. Masalah yang terjadi disampaikan dalam bentuk humor, sehingga dapat diterima oleh berbagai lapisan masyarakat. Fungsi memahami menjadikan humor sebagai media kritik sosial dan komunikasi sosial antar manusia.

B. Fungsi mempengaruhi

Humor berfungsi untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dalam upaya memberikan pengaruh agar berpikir dan bertindak secara bijaksana. Gagasan yang membawa pengaruh ini memiliki alasan yang logis agar dapat dilakukan oleh pembaca atau pendengarnya.

C. Fungsi menghibur

Seperti fungsi humor pada umumnya, humor dapat menghilangkan kejenuhan yang dialami siapa saja. Dengan membaca atau mendengarkan humor akan sangat bermanfaat bagi kesehatan.

3) Teknik humor

Ada empat kategori dasar yang mencakup teknik humor: 1. *Language*. (*The humor is verbal*). 2. *Logic*. (*The humor is ideational*). 3. *Identity*. (*The humor is existential*). 4. *Action*. (*The humor is physical or nonverbal*). Kategori ini berguna untuk mengetahui humor apa yang diproduksi. Teknik humor adalah hal penting yang digunakan untuk menganalisis humor. Hampir semua teknik yang dijelaskan dalam daftar istilah teknik Berger, dapat ditinjau berdasarkan fungsinya. Daftar istilah yang telah dibuat oleh Berger membuat kita memahami mekanisme yang terlibat dalam pembentukan humor. Adanya teknik humor ini juga berguna untuk menghasilkan humor sendiri bagi yang ingin menciptakannya (Berger, 2012, p. 17). Berikut ini adalah teknik humor menurut Berger:

A. *Language*

Humor diciptakan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, ataupun akibat dari kata-kata. Saat penggunaan kata-kata, cara berbicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata menonjol dalam sebuah film, hal ini menunjukkan bahwa dialog yang telah disiapkan produsen film menjadi hal yang disorot (Jubilee dalam Hartono, 2014, p. 15).

- a. *Allusion*: menyindir dengan kiasan yang seringkali berkaitan dengan seksual, sifat seseorang, karakteristik perilaku, dan lain sebagainya yang bisa jadi mempermalukan seseorang tapi tidak menyakitkan
- b. *Bombast*: mencoba berbicara sesuatu yang dipaksa masuk akal dengan bicara berlebihan atau muluk-muluk

- c. *Definition*: membuat pengertian terhadap sesuatu atau sebuah istilah secara tidak serius, seperti mendefinisikan seseorang yang membosankan sebagai seseorang yang terus bicara saat dirinya diminta untuk mendengarkan
- d. *Exaggeration*: sesuatu yang dilebih-lebihkan dapat menjadi lucu dan hal tersebut dapat kita imajinasikan karena ada sesuatu yang tidak masuk akal
- e. *Facetiousness*: mengolah kata dan membentuk kalimat yang ambigu karena ketidakseriusan dari yang mengucapkan
- f. *Insults*: melakukan penyerangan” secara terang-terangan, seperti menghina atau meremehkan orang lain
- g. *Infantilism*: memanipulasi kata dan suara, membolak-balik kata, menyamarkan suara orang
- h. *Irony*: menyindir secara halus
- i. *Misunderstanding*: kesalahpahaman atau salah mengartikan suatu yang bersifat verbal
- j. *Over Literalness*: mengartikan suatu hal dengan tidak semestinya sehingga menimbulkan salah paham dan tampak bodoh
- k. *Puns, Word Play*: permainan kata, plesetan kata, celetukan
- l. *Repartee*: menjawab pernyataan dengan pernyataan, tidak mau kalah
- m. *Ridicule*: menyerang dengan ungkapan langsung, bentuk penolakan terhadap suatu hal/ orang/ ide dan pemikiran
- n. *Sarcasm*: menyindir dengan nada tajam
- o. *Satire*: menyindir untuk mempermalukan suatu hal/ situasi/ orang

B. Logic

Humor diciptakan melalui hasil pemikiran, seperti menjadikan seseorang sebagai objek humor dengan mengolok-olok atau adanya perubahan konsep cerita. Humor tidak sekadar memberi hiburan, tetapi juga menjadi ajakan berpikir untuk seseorang dapat merenungkan isi humor (Hermintoyo, dalam Hartono, 2014:15). Dibutuhkan imajinasi dari produser film agar dapat menentukan setting, latar, maupun alur cerita (Jubilee dalam Hartono, 2014: 16). Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor logic:

- a. *Absurdity*: pernyataan atau sikap yang tidak masuk akal, menimbulkan kebingungan, dan menunjukkan hal atau situasi yang tidak mungkin atau mustahil
- b. *Accident*: kejadian sepele yang terjadi tanpa disengaja
- c. *Comparisons*: Membandingkan suatu hal yang kontras untuk menghinakan
- d. *Catalogue*: menggunakan istilah yang seharusnya tidak sesuai fungsi dan logika, tanpa diketahui orang lain
- e. *Coincidence*: kejadian yang tidak terduga atau kebetulan, mengarah pada rasa malu
- f. *Disappointment*: situasi yang mengarah pada kekecewaan atau tidak sesuai harapan
- g. *Ignorance*: sesuatu yang ditertawakan saat seseorang menganggap lawan bicara benar karena tidak tahu kalau sedang dibohongi, kenaifan
- h. *Mistakes*: kesalahan karena ketidaktahuan, kelalaian, atau salah paham
- i. *Repetition*: pengulangan dari situasi yang sama.
- j. *Reversal*: situasi yang berkebalikan

- k. *Rigidity*: seseorang yang kaku dan berpikir sempit merasa canggung dengan situasi yang dibuat oleh orang yang merasa lebih “berkuasa” di atas dirinya
- l. *Theme Variation*: menceritakan satu hal dengan inti sama tetapi dengan cara penyampaian yang berbeda

C. Identity

Humor diciptakan melalui identitas diri pemain, seperti karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan. Humor juga diciptakan melalui karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan, sehingga produsen film menunjukkan kreativitasnya sejak membuat konsep cerita. Saat karakter digambarkan kuat pada tiap tokohnya, maka pemirsanya juga akan dapat lebih mengerti pesan dari film tersebut (Jubilee dalam Hartono, 2014:17). Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor identity:

- a. *Before/After*: perbedaan penampilan seseorang/ sesuatu/ situasi
- b. *Burlesque*: menjadikan orang lain sebagai korban humor, memancing orang tertawa melihat kemalangan orang lain, humor kasar.
- c. *Caricature*: gambar atau permainan kata secara visual yang dicuplik dari orang atau sesuatu dengan penampilan yang fantastis
- d. *Eccentricity*: seseorang yang menyimpang dari norma atau karakter aneh
- e. *Embarrassment*: situasi yang memalukan karena kesalahan atau kesalahpahaman yang muncul, bukan karena kebetulan
- f. *Exposure*: mengungkapkan sesuatu tentang diri sendiri

- g. *Grotesque*: penampilan yang fantastis.
- h. *Imitation*: penampilan meniru gaya orang lain
- i. *Impersonation*: meniru identitas orang lain (profesi)
- j. *Mimicry*: cara meniru, mempertahankan identitas, tetapi menggunakan identitas orang lain yang terkenal
- k. *Parody*: meniru gaya atau genre literatur media orang lain
- l. *Scale*: objek yang ukurannya di luar logika manusia (besar/ kecil)
- m. *Stereotype*: melabel atau menganggap semuanya memiliki karakter sama karena pandangan terhadap kelompok tertentu yang digeneralisasi
- n. *Unmasking*: membuka kedok, dilakukan oleh orang lain.

D. Action

Humor yang diciptakan melalui tindakan fisik atau komunikasi non-verbal.

Berikut ini dimensi dari teknik humor action:

- a. *Chase*: mengejar seseorang atau sesuatu, melarikan diri dari hukuman atau sesuatu yang mempermalukannya
- b. *Slapstick*: gurauan yang kasar secara fisik
- c. *Speed*: kecepatan dalam berbicara atau bergerak yang tiba-tiba meningkat atau menurun karena “dikejar”
- d. *Time*: kesesuaian waktu dengan adegan.

1.1.5 Linguistik humor

Raskin (1985: 45-46) yang membagi kategorisasi humor berdasarkan tinjauan fenomena humor. Berdasarkan tinjauan fenomena humor, kajian humor terbagi menjadi dua bagian, yaitu humor verbal merujuk pada fenomena linguistik,

sedangkan humor non-verbal merujuk pada fenomena non-linguistik. Humor verbal adalah segala bentuk teks yang mampu menghasilkan kelucuan dan tidak terbatas hanya pada permainan kata-kata dan permainan bahasa. Selanjutnya, humor nonverbal didefinisikan sebagai segala bentuk yang menggambarkan situasi lucu yang tidak dibuat oleh sebuah teks, misalnya atraksi pantomim memasang wajah lucu, bermain bola, dan terjatuh. Berdasarkan pembagian tersebut, peneliti membatasi pembahasan yang sesuai dengan kajian linguistik, yaitu hanya mengkaji humor yang disampaikan secara verbal atau yang termasuk ke dalam humor verbal.

1.2 Kajian Pustaka

Penelitian tentang humor masih banyak dilihat dari sisi linguistik, seperti yang dilakukan Wijana dalam Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Kartun (1983), Bahasa Indonesia dalam Cerita Humor (1985), dan Bahasa Humor Anak-anak (1986) (Wijana, 1994:16). Ketiga penelitian tersebut lebih banyak melihat humor sebagai permainan bahasa, sehingga cenderung menguraikan penyimpangan aspek-aspek semantik kebahasaan, seperti polisemi, homonimi, idiom, dan peribahasa.

Penelitian sejenis juga pernah dilakukan Soedjatmiko dalam Aspek Linguistik dan Sosiokultural dalam Humor. Ia menyatakan bahwa secara linguistik humor dapat didekati dengan pendekatan semantik dan pragmatik (Soedjatmiko 1992:19). Menurut pendekatan semantik, masalah humor berpusat pada ambiguitas yang dilaksanakan dengan mempertentangkan makna pertama (M1) yang memiliki makna berbeda dengan makna kedua (M2). Pembaca atau pendengar menikmati kelucuan apabila ia mengambil salah satu makna, dan kemudian menertawakan dirinya sendiri karena ia salah.

