

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian mengenai bentuk alih kode, campur kode, dan faktor yang melatarbelakangi terjadinya peristiwa tersebut dalam *podcast* Talk To Me In Korea. Bab ini ditutup dengan saran bagi penelitian yang relevan di masa mendatang

5.1 Simpulan

Setelah melakukan analisis serta pembahasan data alih kode dan campur kode dalam *podcast* Talk To Me In Korean, dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Bentuk alih kode dan campur kode muncul sebanyak 196 kali dalam 8 episode terpilih *podcast* Talk To Me In Korean di Spotify. Tuturan alih kode berdasarkan teori Blom & Gumperz (1971) dalam Hudson (1980) ditemukan sebanyak 14 kali. Alih kode *metaphorical* muncul paling banyak di antara jenis alih kode lainnya, yakni sebanyak 6 kali. Alih kode *metaphorical* muncul paling banyak karena pembawa acara kerap menggunakan bahasa yang biasanya digunakan dalam suatu situasi formal ke dalam konteks lain yang bersifat non formal serta menekankan aspek emosional. Contohnya dapat diamati dalam tuturan “전문가시네요, you’re an expert” yang menunjukkan peralihan dari bahasa formal ke non-formal dalam konteks percakapan santai dan penekanan emosional berupa kekaguman, yang ditunjukkan melalui pengulangan pujian ‘seorang ahli’ kepada lawan bicara dalam dua bahasa berbeda. Kemudian alih kode lain, yakni jenis alih kode *conversational* dan alih kode jenis *situational* muncul sebanyak 4 kali.
2. Data tuturan yang mengandung campur kode berdasarkan teori Muysken (2000) ditemukan sebanyak 182 kali. Jenis campur kode yang paling banyak ditemukan adalah *alternation*, yakni sebanyak 105 kali. Campur kode jenis *alternation* mendominasi karena pembawa acara sering berpindah dari bahasa Korea ke bahasa Inggris, maupun sebaliknya, secara penuh dalam

satu tuturan dengan masing-masing bagian mengikuti struktur gramatikal yang berbeda sesuai bahasa. Contohnya dapat diamati dalam tuturan “OK you are working 24/7 그러면 하루 종일 1 년 365 일 일을 하고 있는 건데요.”. Dalam tuturan tersebut, pembicara menggunakan dua bahasa yang berbeda dalam satu kalimat yang utuh dan keduanya mengikuti struktur gramatikal masing-masing. Kemudian campur kode berupa penyisipan konstituen asing ke dalam *matrix language*, yakni *insertion* menempati urutan kedua dengan kemunculan sebanyak 66 kali. Sedangkan campur kode *congruent lexicalization*, yaitu campur kode yang terjadi ketika dua bahasa bercampur dalam satu kalimat dengan struktur yang sama dan dapat menggantikan tanpa mengubah bentuk kalimat, menjadi jenis yang paling sedikit muncul, yakni 11 kali.

3. Penggunaan alih kode dan campur kode dalam *podcast* Talk To Me In Korean tidak terjadi secara acak, melainkan dipengaruhi oleh sejumlah faktor kebahasaan berdasarkan teori Bhatia & Ritchie (2004). Dari total 196 data tuturan yang mengandung alih kode dan campur kode, faktor *language mixing* dari 189 data tuturan dapat diidentifikasi. Data tuturan yang dapat diidentifikasi faktor penyebab *language mixing*-nya didominasi oleh faktor *message qualification*, yakni sebanyak 87 data. Faktor *message qualifications* paling banyak muncul karena pembawa acara sering menggunakan bahasa lain (Bahasa Korea maupun Inggris) untuk memberikan pelengkap atau penjelas pada tuturan yang diucapkan sebelumnya. Salah satu contohnya terdapat dalam tuturan berikut “저는 잘 안 해요. 별로 그.. 연말 연시 또는 연초에 그... 느낌을 별로 중요하게 생각하지 않나 봐요. 그래서 I don't make new year resolution because I want to be able to have consistency over the year, so...”. Dalam tuturan tersebut, pembicara mengungkapkan alasan tidak membuat resolusi tahun baru dalam bahasa Korea, kemudian memperjelas maksudnya dalam bahasa Inggris dengan menambahkan bahwa ia lebih menjaga konsistensi sepanjang tahun. Faktor berikutnya yang menempati posisi kedua adalah

reiteration atau pengulangan tuturan ke dalam bahasa lain, sebanyak 72 data. Kemudian faktor *quotations* atau kutipan menempati posisi ketiga, yakni sebanyak 17 data. Sementara itu, faktor *comment/relative clauses* atau penyampaian topik dan komentar dengan dua bahasa yang berbeda, terdapat dalam 8 data. *Interjections* atau faktor yang disebabkan oleh penyisipan kata pendek untuk mengekspresikan reaksi emosional terdapat dalam 2 data. *Hedging* atau penghalusan makna dan penghindaran kata-kata tabu terdapat dalam 1 data. Hal yang sama terjadi kepada faktor *idioms and cultural wisdom* yang hanya terdapat dalam 1 data

Sementara itu, terdapat 7 data tuturan yang tidak dapat diidentifikasi faktor penyebabnya. Ketujuh data tersebut meliputi 4 tuturan campur kode jenis *congruent lexicalization*, 2 tuturan campur kode jenis *insertion*, dan 1 buah tuturan alih kode jenis *situational*. Hal ini terjadi karena data tuturan tersebut tidak menunjukkan ciri kebahasaan yang sesuai dengan kategori faktor *language mixing* yang dikemukakan oleh Bhatia & Ritchie (2004). Contohnya dapat diamati dalam data campur kode jenis *congruent lexicalization* berikut: “...have a 즐거운 day”. Kata “즐거운” yang disisipkan pada potongan kalimat tersebut tidak menunjukkan faktor seperti *quotations* (kutipan), *message qualification* (penjelasan tambahan), *reiteration* (pengulangan) dan faktor lain yang diungkapkan oleh Bhatia & Ritchie (2004) pada teori faktor *language mixing*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, baik untuk penelitian selanjutnya maupun sebagai implikasi praktis dalam pembelajaran bahasa Korea.

- 1) Penelitian ini hanya terbatas pada satu *podcast*, yaitu Talk To Me In Korean. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menganalisis bentuk alih kode dan campur kode dalam media lain seperti buku, drama, atau *variety show*.
- 2) Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji persepsi pendengar sekaligus pembelajar bahasa Korea terhadap alih kode dan campur kode dalam *podcast*

pembelajaran, apakah alih kode dan campur kode yang dilakukan membantu atau justru mengganggu pemahaman pendengar dalam belajar bahasa Korea.

- 3) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengajar atau pengembang materi bahasa Korea dalam menciptakan aktivitas yang lebih interaktif, seperti simulasi percakapan *bilingual* dalam pembelajaran *malhagi* (berbicara).