

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil analisis dan deskripsi data yang sudah dijelaskan pada bab 4 mengenai wujud serta penyebab terjadinya alih kode dan campur kode pada dialog dalam film *Winter In Tokyo*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Jumlah kalimat pada dialog yang termasuk ke dalam alih kode yaitu sebanyak 131 kali. Wujud alih kode yang terjadi pada dialog dalam film *Winter In Tokyo* yaitu hanya berwujud alih kode ekstern saja, berupa pengalihan bahasa dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang, bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, bahasa Jepang ke bahasa Inggris, bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, dan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Dalam film tersebut peneliti tidak menemukan adanya alih kode intern pada dialog antar tokohnya, karena film *Winter In Tokyo* merupakan film adaptasi yang diproduksi oleh produser Indonesia yang mengambil latar di negara Jepang. Sehingga tidak ditemukan percampuran dialek ataupun ragam bahasa yang mengalihkan dari bahasa dari suatu daerah dengan bahasa nasional (Jepang) yang digunakan.
2. Sedangkan wujud campur kode yang terjadi sebanyak 34 kali. Adapun wujud campur kode pada dialog dalam film *Winter In Tokyo* hanya ditemukan wujud campur kode yang penyisipan unsurnya berupa kata, frasa, dan klausa saja. Tidak ditemukan wujud campur kode penyisipan unsurnya yang berupa reduplikasi, idiom, dan baster dalam setiap penulisan dialognya.
3. Penyebab terjadinya alih kode dan campur kode hampir sama antar keduanya, sehingga peneliti mendeskripsikannya ke dalam poin-poin berikut ini, yaitu:
 - a. Penulis skenario maupun sutradara yang membuat film *Winter In Tokyo* adalah orang yang sedikit atau banyak mengenal dua bahasa (bilingual)

yang salah satunya bahasa Jepang, sehingga adanya keinginan untuk mengalihkan kode atau bahasa dalam dialog antar pemeran filmnya. Meskipun penggunaan bahasa Jepang masih sangat terbatas karena dilihat dari bahasa yang dialihkan adalah bahasa umum dan kalimat dengan tata bahasa yang kurang sesuai.

- b. Penulis skenario dan sutradara ingin menyampaikan suatu perasaan yang dituangkannya dalam situasi tertentu. Seperti saat pembukaan atau penutupan adegan, adegan penting untuk membawa perasaan penonton, dan suasana latar negara Jepang untuk memberikan kesan yang kuat kepada penonton. Sehingga dirasa adanya unsur *gimmick* atau suatu situasi untuk menciptakan suasana. Sehingga latar ke-Jepangannya lebih terasa. Begitu juga keinginan untuk menegaskan suatu hal dengan cara menggunakan pengalihan bahasa ke dalam bahas asing, dalam konteks ini yaitu bahasa Jepang dan bahasa Inggris.
 - c. Terdapat tokoh yang diperankan oleh orang Jepang langsung. Sehingga kalimat dan pengucapan bahasa Jepangnya terdengar lebih natural di telinga orang-orang/penonton yang memiliki pengalaman atau pernah belajar bahasa Jepang.
 - d. Adanya campur kode yang digunakan sebagai konsistensi dalam film, seperti panggilan Kazuto ke Paman Shinzo dengan sebutan *ojisan* dan tidak menggunakan pedanan bahasa Indonesia.
4. Situasi alih kode dan campur kode kemungkinannya sulit ditemui secara realistis atau dalam keadaan nyata, karena alih kode dan campur kode dalam penelitian ini merupakan alih kode dan campur kode yang terjadi dalam film dan cerita fiksi untuk memperkuat latar negara Jepang. Seperti halnya dua penelitian terdahulu yang mengambil objeknya dari novel dan lirik lagu, meskipun penggunaan alih kode dan campur kode tersebut memiliki tujuan juga penyebab yang berbeda. Akan tetapi, bukan berarti juga alih kode dan campur kode tidak bisa ditemukan dalam kehidupan nyata.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberi pengetahuan kepada pembelajar bahasa khususnya bahasa Jepang mengenai alih kode dan campur kode yang peristiwanya dapat terjadi di mana pun, kapan pun, dan siapa pun dalam bahasa apa pun yang tentunya dapat terjadi jika seseorang memiliki kemampuan penguasaan dua bahasa atau lebih.
2. Sebagai referensi bagi pengajar dalam mempelajari masalah-masalah yang timbul karena adanya penguasaan dua bahasa (bilingual) atau lebih (multilingual) dalam suatu masyarakat. Seperti pada saat pembelajaran sosiologi, linguistik, atau sosiolinguistik. Sebagai contohnya dalam penggunaan media film dapat dipelajari bagaimana perbedaan alih kode dan campur kode, serta klasifikasinya antara alih kode ekstern, alih kode intern, campur kode yang unsur penyisipannya berupa kata, frasa, klausa, reduplikasi, baster, atau idiom.

5.3 Rekomendasi

Peneliti merekomendasikan sebagai berikut:

1. Pembahasannya hanya membahas mengenai wujud dan penyebab terjadinya alih kode dan campur kode saja. Sehingga perlu adanya penelitian yang melibatkan studi kasus sehingga hasil analisisnya dapat dikaitkan dengan perbandingan interferensi atau integrasi yang masalahnya masih mengenai bilingualisme dan multilingualisme.
2. Mengikuti rekomendasi dari dua penelitian terdahulu; analisis campur kode dalam novel juga analisis alih kode dan campur kode dalam lirik lagu; objek dalam penelitian ini hanya menggunakan film, tetapi alih kode dan campur kode yang terjadi ada dalam percakapan sehari-hari. Karena itu cobalah menggunakan objek penelitian yang lebih dekat dengan

kehidupan sehari-hari secara nyata, misalnya melakukan suatu studi kasus khususnya terhadap orang-orang yang memiliki kemampuan bahasa Jepang seperti mahasiswa bahasa Jepang.

3. Dalam objek film yang digunakan dalam penelitian ini hanya ditemukan alih kode ekstern dan campur kode keluar. Maka dari itu jika akan dilakukan kembali penelitian serupa mengenai alih kode dan campur kode, peneliti menyarankan untuk memilih objek seperti komik, novel, atau film yang bukan merupakan adaptasi dari bahasa selain bahasa Jepang sehingga bisa ditemukan alih kode intern atau juga campur kode ke dalam.
4. Perlunya referensi teori tambahan untuk menjadikan penyebab terjadinya suatu alih kode dan campur kode itu pasti.