

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cerita animasi pasti secara umum menggunakan bahasa-bahasa yang bersifat kekinian, termasuk juga dengan perkembangan dunia hiburan bergenre animasi yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari manusia. Animasi sendiri merupakan sebuah gabungan gambar yang disusun secara berurutan sehingga menimbulkan gerakan dalam gambar tersebut. Utami (2011: 51) memberikan pendapatnya bahwa sebuah gambar animasi bisa dikatakan baik jika bisa mendukung peserta didik sebagai upaya dalam hal pembentukan mental tentang sebuah proses yang terjadi dan membutuhkan usaha dalam belajar. Masa perkembangan dunia animasi berawal dengan adanya seorang ilustrator yang memperkenalkan karyanya berupa gambar kepada publik. Setelah itu, dunia mengalami perkembangan yang begitu pesat termasuk juga dengan perkembangan dunia hiburan seperti dunia animasi.

Apabila membahas mengenai dunia animasi pada era perkembangan yang serba canggih di dunia hiburan seperti sekarang ini, dunia animasi juga tak kalah dengan perkembangan di bidang lain. Hadirnya animasi sinopal memberikan satu pencapaian bagus dalam dunia animasi di Indonesia. Meminjam catatan dari Syahfitri (2011: 213) berpendapat bahwa animasi adalah suatu bentuk teknik yang kerap kali digunakan dalam perkembangan dunia film, baik sebagai kesatuan yang utuh, suatu bagian dari film, maupun bagian dalam film *live*. Perbedaan dari dunia film dan animasi dapat dilihat dari dunia film berakar dari fotografi, sedangkan dunia animasi berakar dari gambar, di antaranya dunia ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual).

Perkembangan dalam dunia teknologi, terkhusus perkembangan dalam dunia hiburan, merupakan suatu langkah awal dalam kemajuan bangsa Indonesia, tak kalah dengan keadaan yang semakin berkembang pesat, para guru di Indonesia juga memberikan usulan cemerlang tentang pembelajaran yang dijelaskan melalui animasi yang ditampilkan ataupun yang disirakan. Hal ini sependapat dengan catatan Ponza

bahwa penayangan video animasi dalam ranah pembelajaran yang berbasis *powtoon* adalah sebuah tayangan animasi yang di dalamnya terdapat materi-materi pelajaran dan bisa dijadikan bahan alternatif media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk peserta didik (Ponza, 2018: 11).

Perkembangan bahasa dalam dunia animasi pun turut mempengaruhi sebuah rasa dalam sebuah animasi yang disajikan bagi penontonnya. Salah satunya adalah animasi sinopal. Animasi ini sebuah bentuk karya dari seorang pemuda yang bernama Naufal Faidurrazak yang biasa disapa dengan sebutan Nopal. Animasi sinopal merupakan sebuah bentuk karya pemuda Indonesia yang sedang digandrungi oleh orang-orang Indonesia bahkan manca negara. Tingkahnya yang lucu dan banyak ide menjadikan animasi sinopal ini menarik untuk ditonton oleh banyak orang. Selain itu, hadirnya *Cute Girl* yang mana merupakan sebagai perwujudan dari adik sinopal menambahkan kesan kocak yang dihadirkan oleh animasi sinopal. Hal ini selaras dengan hadirnya pembelajaran yang bersifat inovatif, nilai-nilai penting, norma-norma yang bermanfaat, dan berbagai petuah yang sangat bermanfaat ikut hadir dalam penayangan animasi ini. Oleh karena itu, perlunya menerapkan perangkat pembelajaran yang inovatif dan bisa membuat siswa merasa melakukan pembelajaran secara langsung (Rahayu, 2019: 19).

Bahasa Indonesia merupakan bahasa baku yang digunakan oleh animasi ini, tetapi demi memberikan kesan yang baik, inovatif, lucu, dan menghibur sang pengarang menambahkan bahasa-bahasa Sunda, Inggris, Korea, dan bahasa-bahasa dari berbagai daerah yang biasa digunakan. Pelafalan yang begitu khas dan lucu menjadikan animasi sinopal pernah menduduki animasi yang pernah *trending* di media sosial seperti *Youtube*.

Perkembangan Bahasa Indonesia yang begitu kompleks menjadikan animasi Sinopal mengalami gejala campur kode dalam penayangannya. Rulyandi menyatakan pendapatnya bahwa campur kode merupakan bentuk penggunaan dua bahasa atau lebih atau bisa disebut sebagai ragam bahasa secara santai antara orang-orang yang

dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Peristiwa ini kerap terjadi dalam situasi informal, terkhusus jika ada istilah yang dirasa tidak bisa diutarakan dalam bahasa lain (Rulyandi, dkk 2014: 29).

Jika dilihat dari apa yang sebelumnya dipaparkan, maka kesimpulannya campur kode adalah suatu bentuk konvergensi atau campuran dari suatu bahasa yang satu dengan bahasa lain, dapat diartikan juga sebagai bentuk pencampuran bahasa satu dengan bahasa lain, baik dilakukan secara sengaja maupun tidak disengaja. Definisi tersebut sependapat dengan catatan Rohmani bahwa campur kode adalah fenomena sosiolinguistik yang memiliki kemiripan dengan alih kode (Rohmani, 2013: 6).

Berlandaskan berbagai pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa alih kode adalah sebuah fenomena adanya peralihan suatu kode yang satu dengan kode-kode lainnya. Sependapat dengan catatan Kurniasih berpandangan bahwa, peristiwa alih kode dapat disebabkan lantaran adanya peristiwa penutur bahasa melakukan pergantian bahasa secara sadar, tetapi peristiwa campur kode bisa terjadi lantaran penutur menambahkan bahasa lain (Kurniasih, 2017: 54).

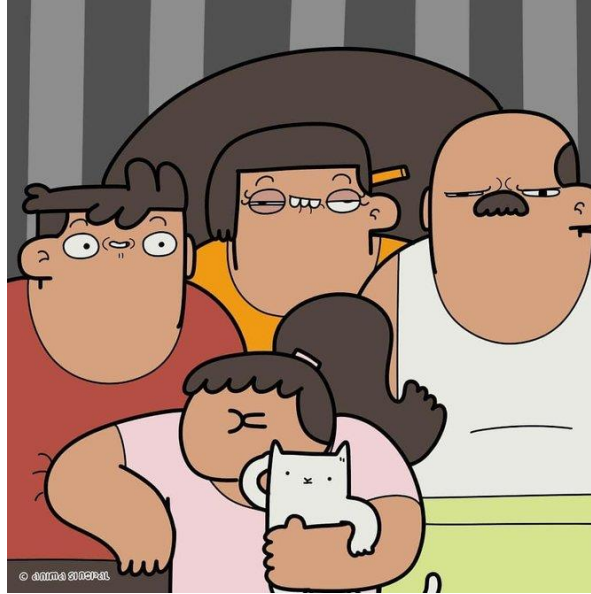
Hadirnya campur kode dan alih kode terhadap penggunaan Bahasa Indonesia dalam penayangan video animasi *online* sinopal menjadikan salah satu daya tarik tersendiri, selain penggunaan bahasa yang terkesan unik, lucu, dan menarik hal ini juga menjadikannya sebagai suatu bentuk inovatif yang tentu sangat baik dalam perkembangan zaman. Namun, sangat disayangkan apabila dalam perkembangannya, pergeseran dan perubahan bentuk Bahasa Indonesia sendiri tidak murni dan terkesan banyak yang diubah dan diplesetkan maupun banyak kata-kata dalam Bahasa Indonesia yang asal-muasalnya adalah bahasa serapan. Inilah yang menjadikan dasar akan penelitian ini, penelitian yang bergerak dengan menganalisis bentuk campur kode Bahasa Indonesia dalam tayangan animasi Sinopal.

Sinopal merupakan sebuah animasi yang awal dirilis pada tahun 2019, dalam jejak digital animasi Sinopal pernah mendapatkan *top trending* atau peringkat teratas di *youtube* Indonesia. Tingkah sinopal yang bisa membuat pemirsa tertawa, di sisi lain tingkah laku dari adik sinopal yang dalam animasinya digambarkan sebagai sosok

Cute Girl dan segenap keluarga dari sinopal bisa membuat suasana menjadi semakin hidup. Hal ini lah yang menjadikan dasar bagi para penonton yang mayoritas masyarakat Indonesia menjadi semakin tertarik.

Berbicara mengenai animasi sinopal, maka akan kurang lengkap jika tidak mempelajari mengenai sejarah lahirnya animasi sinopal, supaya lebih kenal dengan animasi Sinopal. Perkembangan animasi Sinopal bisa dibilang cukup signifikan. Versi awal dari animasi sinopal bermula dengan sebatas bentuk suatu fenomena yang biasa terjadi di kehidupan yang dikemas dalam bentuk cerita pendek. Komik sinopal menceritakan tokoh personifikasi sang pengarang (*author*) atau sang komikus yang bernama Naufal Faidurrazak atau sering biasa dipanggil dengan sebutan sinopal. Komik sinopal memang dibuat mempunyai sisi cerita yang bisa dibilang cukup sederhana, yang mana sang tokoh utama Sinopal kerap kali berkomentar terkait dengan hal yang biasanya terjadi di kehidupan sehari-hari. Seiring waktu berjalan, perkembangan komik sinopal turut menjadi hal layak mendapat perhatian. Bisa dilihat dari penambahan tokoh dalam keluarga sinopal seperti Ayah yang biasa dipanggil dengan Abah Enol Rampampam, Ibu yang biasa dipanggil dengan sebutan Bunda Titan, adik perempuan yang biasa dipanggil dengan *Cute Girl* atau *Cuty*.

Selain itu, dalam perkembangan animasi sinopal, sang kreator menambahkan beberapa karakter tambahan pada kanal *youtube animasinopal*, seperti Uyah, Pak Guru, Milos (si cendol), Caty (si kucing), dan lain sebagainya. Awal mula terbitnya animasi Sinopal berawal dari unggahan pada laman *facebook* berupa komik strip pada tanggal 21 Juli 2015, seiring perkembangan zaman unggahan dari komik sinopal juga memiliki akun *instagram* dengan nama *@si_nopal*. Semenjak tanggal 14 Oktober 2015, gaya ilustrasi sinopal mulai terlihat lebih natural dan lebih terlihat bagus. Berikut merupakan gambar atau ilustrasi dari berbagai karakter atau tokoh maupun komik sinopal.



Gambar 1. Ilustrasi keluarga sinopal

Sumber: <https://www.merdeka.com>

Gambar 1 di atas merupakan bentuk ilustrasi dari berbagai karakter tokoh di animasi sinopal maupun komik sinopal. Selain beberapa karakter tokoh yang sudah disebutkan di atas, ada juga beberapa karakter-karakter lain yang turut menjadi pelengkap dalam animasi sinopal.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Apa saja bentuk campur kode pada animasi sinopal? 2) Bagaimana penggunaan Bahasa Indonesia yang tercermin dari animasi sinopal? 3) Bagaimana implikasi hasil kajian analisis campur kode pada animasi sinopal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA? Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan bentuk campur kode pada animasi sinopal, 2) mendeskripsikan penggunaan Bahasa Indonesia yang tercermin dari animasi sinopal, 3) memaparkan bentuk implikasi hasil kajian analisis campur kode pada animasi sinopal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

Alasan mengapa peneliti memilih gejala bentuk campur kode pada animasi sinopal karya Naufal Faidurrazak dan implikasinya pada pembelajaran bahasa

Indonesia di SMA adalah kesesuaian dan keselarasan penelitian ini dengan bentuk capaian pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas X di SMA. Elemen membaca dan memirsa sebagai bentuk dari keselarasan pada capaian pembelajaran bahasa Indonesia dengan penelitian ini. Berdasarkan hal ini, elemen membaca dan memirsa pada capaian pembelajaran bahasa Indonesia di SMA menjadi dasar dalam bentuk implikasi penelitian ini. Berikut merupakan bukti keselarasan elemen membaca dan memirsa dengan penelitian bentuk campur kode dalam animasi sinopal dan implikasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia, Peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa suatu gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau bahkan pesan yang tersirat dari berbagai jenis teks. Teks diskusi, narasi, deskripsi, maupun teks laporan, dalam ranah ini adalah teks visual yang ditayangkan pada kanal *youtube* animasi sinopal, menjadikan dasar dari penelitian ini. Selain itu, yang menjadikan dasar dari penelitian ini adanya keselarasan lain, yakni peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif.

B. Rumusan Masalah

Terlahir dari paparan yang sebelumnya disajikan dan dibahas, dapat kita simpulkan bahwa besarnya dampak dalam bentuk implementasi pembelajaran baik pembelajaran Bahasa Indonesia yang berhubungan dengan drama yang dipelajari di seluruh jenjang pendidikan khususnya di jenjang pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA), maupun dalam pembelajaran dalam bidang pendidikan lainnya. Hal ini disajikan berdasarkan hasil riset bahwa minimnya budaya berliterasi dan minimnya pemakaian bahasa Indonesia yang baik lagi benar di kalangan siswa maupun di lingkungan masyarakat di Indonesia.

Masalah yang dibahas ada rumusan masalah yang pertama berfokus pada pengidentifikasian bentuk-bentuk campur kode dan alih kode Bahasa Indonesia yang terkandung dalam tayangan animasi pendek sinopal yang biasa ditampilkan di kanal *youtube* animasi sinopal, permasalahan yang kedua merupakan bentuk pembahasan

mengenai penggunaan Bahasa Indonesia yang biasa digunakan dalam animasi sinopal, dan permasalahan yang terakhir adalah membahas mengenai bentuk implikasi hasil kajian analisis campur kode dan lain kode pada animasi sinopal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA). Berikut merupakan rumusan masalah yang telah disajikan:

1. Apa saja bentuk campur kode Bahasa Indonesia pada animasi sinopal?
2. Bagaimana penggunaan Bahasa Indonesia yang tercermin dari animasi sinopal?
3. Bagaimana implikasi hasil kajian analisis campur kode pada animasi sinopal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diperkuat dengan rumusan masalah yang telah dibahas dan disajikan, maka disusunlah tujuan penelitian. Berkaitan dengan latar belakang yang diperkuat oleh rumusan masalah maka tersaji tiga tujuan penelitian, ketiga tujuan penelitian ini di antaranya adalah, tujuan penelitian yang pertama membahas mengenai bentuk deskripsi atau penjabaran dari campur kode pada animasi sinopal. Tujuan penelitian yang kedua adalah bentuk deskripsi atau bentuk penjabaran dari penggunaan Bahasa Indonesia yang tercermin dari animasi sinopal, dan tujuan penelitian yang ketiga adalah bentuk dari pemaparan implikasi hasil kajian analisis campur kode pada animasi sinopal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA). Berikut merupakan tujuan penelitian yang telah disajikan:

1. Mendeskripsikan bentuk campur kode pada animasi sinopal.
2. Mendeskripsikan penggunaan Bahasa Indonesia yang tercermin dari animasi sinopal.

3. Memaparkan bentuk implikasi hasil kajian analisis campur kode pada animasi sinopal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan diperkuat dengan tujuan penelitian yang telah dibahas dan disajikan, maka disusunlah manfaat penelitian. Berkaitan dengan latar belakang, rumusan masalah, dan diperkuat dengan tujuan penelitian maka tersaji manfaat penelitian, di mana manfaat penelitian ini mengandung dua manfaat penelitian, kedua manfaat penelitian ini di antaranya adalah, manfaat penelitian yang pertama membahas mengenai bentuk deskripsi atau penjabaran dari manfaat penelitian teoritis. Manfaat penelitian yang kedua adalah bentuk deskripsi atau bentuk penjabaran dari manfaat penelitian praktis, berdasarkan dari manfaat penelitian praktis ini dipisahkan menjadi tiga bagian yakni, manfaat penelitian bagi peneliti, manfaat praktis yang kedua adalah manfaat praktis bagi dunia pendidikan, dan yang ketiga yakni manfaat penelitian bagi pihak lain. Berikut merupakan manfaat penelitian yang telah disajikan:

1. *Manfaat Teoretis*

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan gagasan baru terkait dengan bentuk campur kode dalam animasi sinopal karya Naufal Faidurrazak serta mampu memberikan dampak terkait pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi pembelajaran “cerita pendek (cerpen)”, maupun dalam materi “drama yang disajikan melalui media sosial atau media massa” di SMA.

2. *Manfaat Praktis*

- a. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan baru mengenai bentuk campurkode dalam penerapannya di ruang publik dan sebagai calon guru diharapkan mampu menerapkan keilmuan tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

b. Bagi dunia pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi baru mengenai analisis wacana berupa bentuk campur kode dalam animasi Sinopal supaya mampu memberikan dampak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA.

c. Bagi pihak lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya yang sejenis. Peneliti juga berharap akan hasil dari penelitian ini dapat menjadikan bahan mengumpulkan data-data bagi penelitian yang sejenis.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Proses dalam penyusunan skripsi ini penulis mengambil lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar, lokasi dari penelitian ini sendiri beralamat di Jl. Brigjend Slamet Riyadi Karanganyar, Tegalgede, Kec. Karanganyar, Kab. Karanganyar Prov. Jawa Tengah, untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan implikasi dan permasalahan yang diteliti. Penelitian ini ditujukan sebagai bahan tolok ukur dan suber literasi seberapa besarkan dampak dari implikasi campur kode biasa digunakan di kalangan pelajar dan civitas akademika di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar, dan berkaitan tidaknya dengan pembelajaran pementasan drama yang ditampilkan di media sosial, yang diajarkan, dan dipresentasikan, maupun dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan teks cerita pendek di SMA.