

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada dasarnya, fenomena campur kode bahasa terjadi karena perkembangan budaya yang terus terjadi. Hal ini tentu tidak dapat dihindari, karena budaya akan terus berubah dan berkembang. Campur kode bahasa juga merupakan salah satu hasil dari perkembangan budaya urban dan lazim terjadi di kota besar seperti Jakarta. Praktik mencampurkan bahasa Inggris-Indonesia bukanlah salah satu kegiatan yang mengikis identitas bangsa, tetapi juga tidak baik jika terlalu berlebihan. Namun, praktik campur kode bahasa lebih banyak sisi positifnya dibanding negatif, sehingga fenomena yang terjadi di Jakarta Selatan bukanlah suatu hal yang wajib diselesaikan, namun biarlah berkembang secara alami. Campur kode bahasa juga merupakan salah satu hasil dari perkembangan budaya urban dan lazim terjadi di kota besar seperti Jakarta. Namun, praktik campur kode bahasa lebih banyak sisi positifnya dibanding negatif, sehingga fenomena yang terjadi di Jakarta Selatan bukanlah suatu hal yang wajib diselesaikan, namun biarlah berkembang secara alami.

Motion comic ini dirancang dengan banyak sekali referensi yang diambil dari kota Jakarta, seperti mall, cafe, gaya berpakaian, gaya berbicara, dan lainnya. Hal ini karena target audiens yang dituju adalah anak muda Jakarta yang memang ikut berpartisipasi langsung merasakan dampak dari fenomena campur kode yang sedang terjadi. Bahkan, gaya berbicara dan tutur kata dari karakter dalam *motion comic* ini juga dirancang sedemikian rupa seperti karakter anak muda kebanyakan. Seperti lima karakter utama yaitu JAKSEL, JAKBAR, JAKUT, JAKTIM dan JAKPUS. Masing-masing saling memiliki kelebihan dan kekurangan dalam karakternya, dan dengan perbedaan itu terjadilah konflik di antara mereka. Terutama si tokoh utama JAKSEL, yang selalu berbicara mencampurkan bahasa Inggris-Indo sehingga membuat teman-temannya jengkel. Konflik inilah yang akan dibedah dalam perancangan *motion comic* ini.

Pengumpulan data dan referensi dilakukan secara langsung terjun ke lapangan. Mengelilingi suasana di Jakarta serta tempat-tempat ikonik yang orang-orang tahu agar suasananya semakin terasa. Pemilihan momen dalam setting cerita adalah masa kini. Wawancara dengan seorang tokoh budaya yaitu Bapak Radhar juga dilakukan untuk menambah referensi sekaligus informasi agar menambah akurasi dalam perancangan motion comic ini.

Terakhir, diharapkan dengan dirancangnya motion comic ini, masyarakat mendapatkan hal baru dan insight baru yang bisa diambil hikmahnya. Bahwa sebenarnya, perubahan dalam budaya bukanlah hal buruk dan lihat segala sesuatu dari sisi positifnya. Harapan lain juga selain memberikan informasi, perancangan ini dapat menghibur target audiens serta masyarakat luas dan menjadi sebuah perancangan yang memberikan banyak sisi positif.

B. Saran

Banyak sekali anak muda yang terlalu melebih-lebihkan fenomena campur kode bahasa ini, seperti misalnya bilang bahwa orang yang suka mencampurkan bahasa adalah orang yang tidak nasionalis, mengikis identitas bangsa, dan sebagainya. Namun tidak sedikit juga kaum yang mempraktikkan campur kode bahasa ini merasa lebih superior, dan lebih tinggi derajatnya karena menganggap bahwa bahasa Inggris itu "keren". Intinya, sebelum menyimpulkan sesuatu, dicari tahu informasi lain agar mendapatkan perspektif yang berbeda. Maka dari itu, penulis merancang motion comic ini dengan tujuan membantu masyarakat membuka pikiran untuk menerima perspektif baru.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Chaer, Abdul. dan Agustina, Leonie. 2014. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scott. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga*

Rahardi, Kunjana. 2010. *Kajian Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.

B. Jurnal

Rohmah, Anisa Nur. 2019. *Code Mixing Used by The Family of Gen Halilintar's Vlog*. Jurnal. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

C. Skripsi / Tesis

Ramadhani, Annisa. 2011. *Campur Kode Bahasa Indonesia- Bahasa Inggris Dalam Acara "Welcome to BCA" di Metro TV*. Tesis S2 Program studi Master Humaniora Jurusan Linguistik Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Setyaningrum, Kristina Dewi Arta. 2019. *Jenis, Bentuk, dan Faktor Penyebab Campur Kode dalam Perbincangan Pengisi Acara "Ini Talkshow" di NET TV*. Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

D. Wawancara

Dahana, Radhar Panca. Sastrawan dan Budayawan. Pendiri Perhimpunan Pengarang Indonesia dan presiden Federasi Teater Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 10 Desember 2019.

E. Website

CNN Indonesia. 2018. *Fenomena Campur Aduk “Bahasa Anak Jaksel”*..
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180919154522-282-331461/fenomena-campur-aduk-bahasa-anak-jaksel>, diakses 3 September 2019 Pukul 01:42 WIB.

Rachelea, Sarah. 2018. *Fenomena Gaya Bahasa Anak Jaksel jadi Trend, Perlukah Dikhawatirkan?*
<https://www.surat kabar.id/108737/peristiwa/fenomena-gaya-bahasa-anak-jaksel-jadi-trend-perlu kah-dikhawatirkan>, diakses 3 September pukul 01:52 WIB.

Harian Guru. 2015. *Contoh Alih Kode dan Campur Kode dalam Pembelajaran*.
<http://www.harianguru.com/2015/10/contoh-alih-kode-dan-campur-kode-dalam.html>, diakses 29 September pukul 22 : 42 WIB.

Richard G. Fox. *Urban Culture*.
<https://www.britannica.com/topic/urban-culture>, diakses 29 September pukul 00 : 03 WIB.

