

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa bisa disebut sebagai salah satu representasi paling nyata dari eksistensi manusia sebagai makhluk sosial. Sebagai artefak budaya, bahasa tidak hanya sebatas alat teknologi untuk mengirim data. Bahasa menyimpan identitas, nilai, dan struktur kekuasaan sosial. Sociolinguistik memposisikan bahasa sebagai pintu untuk melihat kemampuan seseorang dalam menempatkan dirinya di lingkungan masyarakat. Pertumbuhan bahasa Indonesia mengalami proses yang dipengaruhi sejarah panjang sebagai tempat pertemuan berbagai budaya. Setelah bahasa Melayu menjadi lingua franca, bahasa Indonesia menjadi bahasa nasional untuk menyatukan berbagai etnis. Menurut (Izzak, 2019) dalam "*Bilingualisme dalam Perspektif Pengembangan bahasa Indonesia*", keberadaan ratusan bahasa daerah di samping bahasa Indonesia menciptakan kondisi masyarakat yang secara alami bersifat bilingual. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan telah memvalidasi 718 bahasa daerah di seluruh Indonesia (Sunendar, 2019), yang secara alami menciptakan masyarakat bilingual di tengah multilingual. Dalam era globalisasi saat ini, dominasi bahasa asing yang tidak hanya diperlukan untuk keperluan akademik, menjadi tantangan tersendiri.

Penggunaan bahasa asing yang erat kaitannya dengan bilingualisme, dalam konteks komunikasi sosial global semakin relevan dalam konteks globalisasi saat ini (Charlina et al., 2022). Di kalangan remaja urban, tren penggunaan bahasa Inggris sering kali dicampur dengan bahasa Indonesia, menciptakan dialek sosial baru yang diidentikkan dengan prestise atau status sosial menengah ke atas. Dalam interaksi ini terjadi pergeseran dalam penggunaan bahasa Inggris. Bahasa Inggris bukan lagi bahasa yang "jauh", melainkan telah terintegrasi dalam keseharian melalui media digital. Pergeseran ini menunjukkan adanya pengaruh bahasa asing yang tidak hanya mengubah struktur kalimat, tetapi cara generasi muda dalam memandang diri mereka di tengah pergaulan global.

Permasalahannya saat ini, tren bilingualisme di Indonesiatelah mengalami pergeseran paradigma. Jika sebelumnya bilingualisme didominasi oleh perpaduan antara bahasa daerah dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, saat ini bahasa Inggris telah diperkenalkan sebagai variabel dominan baru akibat arus globalisasi dan digitalisasi. Fenomena ini terutama terjadi di kalangan generasi muda urban yang biasa dikenal “bahasa anak Jakarta Selatan” yaitu bahasa urban yang mencampurkan kosakata bahasa Inggris ke dalam struktur bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Inggris dalam konteks ini telah beralih fungsi dari alat komunikasi menjadi simbol prestise, status sosial, dan akses terhadap budaya populer. Di sinilah letak urgensi sosiolinguistik interaksional, yaitu untuk membedah bagaimana kosakata yang dipilih digunakan untuk menegosiasikan identitas dalam interaksi tatap muka.

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini ikut mentransformasikan media yang dikonsumsi oleh anak-anak dan remaja. Media, termasuk di dalamnya film dan serial animasi, memegang peran krusial dalam membentuk persepsi dan pemahaman masyarakat terhadap konsep bilingualisme. Animasi, sebagai bentuk media visual yang menarik, berpotensi besar untuk memperkenalkan bahasa dan budaya lain kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Fakhrizal et al., 2023). Serial animasi bilingual tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif untuk membantu anak-anak agar terpapar pada bahasa kedua secara alami (Saiddina & Darma, 2024). Selain itu, paparan terhadap serial animasi bilingual telah terbukti dapat menstimulasi kemampuan kognitif, terutama pada fungsi kognitif (Jayanti & Sujarwo, 2019), anak-anak sejak usia dini. Aktivitas ini pada gilirannya dapat mendukung pembentukan identitas global mereka dan mempersiapkan mereka untuk berinteraksi dengan individu dari latar belakang yang beragam (Müller et al., 2020). Fenomena bilingualisme yang muncul dalam film animasi sering terwujud melalui *code-switching* dan *code-mixing*, yang dapat dilihat dari interaksi sosial yang kompleks (Kartikasari & Putri, n.d.). Sebagai contoh, animasi seperti Sinopal (Iqbal & Sulistyono, 2023) yang mengimplementasikan strategi campur kode, dengan menggabungkan Bahasa Indonesia dengan bahasa daerah dan bahasa asing, sehingga

menciptakan suatu pengalaman belajar yang kaya dan dinamis. Interaksi dalam serial ini mengajak anak-anak untuk memahami dan meneladani karakter positif yang dimunculkan dari kisah tersebut, memberikan mereka konteks yang mendukung dalam pengembangan sikap dan perilaku (Hussein, 2024) dan (Aisyah, 2023).

Serial Ibra Berkisah awal penayangannya mengandalkan kanal YouTube, @IbraBerkisah pada akhirnya menjangkau jutaan penonton di seluruh pelosok Indonesia melalui RTV. Serial Ibra Berkisah pada akhir tahun 2025 telah memasuki season 2. Penelitian ini meneliti serial Ibra Berkisah pada season 1. Secara kuantitas, serial animasi Ibra Berkisah terdiri dari 30 episode utuh, namun secara tematik hanya mencakup 28 judul materi. Perbedaan angka ini terjadi karena terdapat dua judul krusial yang memiliki durasi narasi lebih panjang sehingga dibagi dalam dua bagian, yaitu Part 1 dan Part 2, yaitu judul episode Islam itu Indah, dan Antri itu Islam. Meskipun serial ini memiliki total 30 episode, penelitian ini secara spesifik mengambil 9 episode kunci yang melibatkan tokoh Hoho. Pemilihan ini didasarkan pada intensitas kemunculan dan signifikansi perubahan karakter Hoho, sehingga ke-9 episode tersebut dianggap telah mewakili seluruh spektrum transformasi linguistik dan moral yang ingin diteliti.

Pesantren sebagai institusi pendidikan yang dikenal sebagai pusat pemeliharaan nilai-nilai moral dan keagamaan, dililih secara naratif menjadi latar belakang serial ini. Keragaman karakter tokoh dalam serial ini sangat relevan untuk dikaji secara sosiolinguistik. Meski tokoh Ibra sebagai *tagline* utama dalam serial, namun ada satu tokoh lain yang secara linguistik sangat menonjol, yaitu Holando Nugroho atau Hoho.

Hoho yang “terpaksa” masuk pesantren digambarkan sebagai representasi remaja dari kelas menengah atas dan borjuis yang sebelumnya hidup ditengah kemewahan. Kedatangan Hoho secara visual dan perilaku membawa budaya populer dalam ruang pesantren. Hoho secara konsisten mempraktikkan bilingualisme dengan mencampur istilah slang bahasa Inggris seperti "*FOMO*", "*Insecure*", "*Ghosting*", "*Bestie*", dan lain sebagainya ke dalam bahasa Indonesia dengan intensitas tinggi. Fenomena ini menggambarkan apa yang sering terjadi di dunia nyata saat ini, di mana anak-anak-anak dari latar belakang keluarga urban

membawa beban identitas global mereka ke dalam lingkungan yang masih tradisional dan religius.

Dalam tinjauan sosiolinguistik interaksional, bahasa yang digunakan Hoho merupakan bentuk strategi komunikasi dalam mempertahankan eksistensi dirinya di tengah lingkungan baru yang masih asing baginya. Lingkungan pesantren merupakan mikrokosmos yang memiliki kode etik tersendiri yang sangat menghargai kesantunan, atau penghormatan kepada orang yang lebih tua (contohnya Pak Kiai), dan penggunaan istilah religius (contohnya *insyaallah*, *alhamdulillah*, *tabarakallah*). Ketika Hoho masuk ke lingkungan tersebut dengan membawa bilingualisme yang cenderung bebas dan informal, terjadilah benturan budaya (*culture shock*) yang terwujud dalam bentuk linguistik.

Penelitian ini menilai bahwa bilingualisme yang dibawa tokoh Hoho bukanlah sesuatu yang statis. Ada pergeseran penggunaan bahasa yang sangat menarik untuk diteliti. Intensitas bilingualisme yang tinggi mulai dari episode awal berfungsi sebagai tameng atau penanda identitas, hingga berangsur menurun di episode ke belakang seiring dengan berjalannya interaksi sosial. Pergeseran gaya bicara Hoho secara linguistik dipengaruhi dari pola asuh dan pengajaran Pak Kiai, serta internalisasi nilai-nilai pesantren, yang tercermin dari berkurangnya penggunaan bahasa slang dengan mengganti ungkapan lebih santun dan bernilai religius.

Pentingnya lebih meneliti tokoh Hoho dibandingkan Ibra sebagai tokoh utama, terletak pada dinamika konfliknya. Ibra diposisikan sebagai tokoh utama yang sudah ideal secara moral, sementara Hoho adalah tokoh penentang yang bersebrangan dan masih berproses. Bahasa dalam konsep ini menjadi indikator paling objektif untuk mengukur transformasi karakter yang terjadi pada tokoh Hoho. Sosiolinguistik interaksional memungkinkan peneliti untuk mengamati bagaimana tokoh Hoho mengekspresikan emosi melalui bahasa, termasuk dalam menunjukkan rasa hormat, bahkan melakukan perlawanan pada aturan yang dirasa mengekang. Penggunaan "*Whatever*" misalkan, bergeser dan bisa berubah menjadi "*Sam'an wa Tha'atan*" atau ketaatan pada nasihat guru di episode-episode berikutnya.

Penggunaan bahasa Inggris dalam media anak di Indonesia saat ini telah menjadi tren yang perlu dikritisi secara mendalam. Di satu sisi,

kemampuan bahasa asing dianggap sebagai modal kompetensi global yang positif, namun di sisi lain, fenomena ini menimbulkan kekhawatiran akan lunturnya kecintaan pada bahasa nasional serta pergeseran etika kesantunan ketimuran. Melalui serial *Ibra Berkisah*, dua kepentingan yang tampak kontradiktif ini disandingkan sebagai upaya mediasi bahasa. Melalui tokoh Hoho, serial ini menitikkan pesan bahwa menjadi modern dengan kemampuan berbahasa asing tidak harus bertentangan dengan nilai-nilai religius dan moralitas pesantren. Di sinilah muncul sebuah sintesis identitas, di mana bilingualisme tidak lagi dipandang sebagai ancaman, melainkan sebagai bagian dari pembentukan jati diri muslim modern yang beradab.

Berbeda dengan penelitian bilingualisme pada media animasi sebelumnya yang sering kali terjebak pada hitungan frekuensi (kuantitatif) atau aspek pemerolehan bahasa (*language acquisition*), penelitian ini mengisi celah literatur dengan mengaitkan fenomena kebahasaan dengan pembentukan karakter moral dalam konteks sosiolinguistik interaksional. Fokus penelitian ini tidak hanya membedah “apa” yang diucapkan, namun juga mengeksplorasi “bagaimana”, “kepada siapa”, dan “mengapa” pilihan kata tersebut diambil oleh Hoho dalam situasi sosial pesantren yang kaya akan norma sosiopragmatik.

Secara teoritis, kajian ini memperluas literatur sosiolinguistik interaksional dengan menghadirkan karakter animasi sebagai subjek analisis—sebuah ranah yang menurut (Nocus, 2024) masih sangat terbatas dibandingkan dengan setting pendidikan formal atau keluarga. Penelitian ini menyumbangkan kerangka konseptual unik yang mempertemukan studi alih kode/campur kode dengan dinamika status sosial dan perkembangan personal dalam media animasi.

Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan strategis bagi pembuat konten dan pendidik mengenai cara merancang bilingualisme tokoh animasi agar tidak sekadar menjadi *gimmick* verbal, melainkan alat pembentukan nilai karakter yang positif. Hasil penelitian ini menawarkan rekomendasi nyata bagi lingkungan pendidikan Islam dan pesantren yang tengah menghadapi tantangan dalam menyelaraskan modernitas dengan tradisi. Dengan demikian, penelitian ini memfasilitasi kerangka dialog karakter bilingual yang dapat mendukung

pembelajaran bahasa sekaligus perkembangan moral anak secara simultan.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian berfokus pada

1. Mengidentifikasi variasi bentuk alih kode (*code-switching*) dan campur kode (*code-mixing*) yang dituturkan oleh tokoh Hoho pada setiap fase *Character Arc* (yakni fase *The Lie*, *The Shift*, dan *The Truth*) dalam serial animasi *Ibra Berkisah*.
2. Menganalisis pergeseran fungsi sociolinguistik bilingualisme tokoh Hoho, khususnya dinamika transisi dari strategi Divergensi (sebagai penanda status dan kekuasaan) menuju strategi Konvergensi (sebagai sarana solidaritas dan integrasi sosial) dalam tinjauan Teori Akomodasi Komunikasi.
3. Menginterpretasikan korelasi antara pergeseran pola kebahasaan dengan transformasi identitas tokoh Hoho dari remaja urban-borjuis menjadi "Santri Hibrida", sebagai manifestasi pertumbuhan nilai moral dan kedewasaan emosional di lingkungan pesantren

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan variasi bentuk alih kode (*code-switching*) dan campur kode (*code-mixing*) yang digunakan oleh tokoh Hoho pada setiap fase *Character Arc* (yakni fase *The Lie*, *The Shift*, dan *The Truth*) dalam serial animasi *Ibra Berkisah*.
2. Menjelaskan dinamika pergeseran fungsi sociolinguistik pada bilingualisme tokoh Hoho, khususnya transisi dari strategi *Divergensi* (penanda status/kekuasaan) menuju strategi *Konvergensi* (sarana solidaritas) berdasarkan perspektif Teori Akomodasi Komunikasi.
3. Mengungkapkan korelasi antara perubahan pola kebahasaan dengan transformasi identitas tokoh Hoho dari remaja urban-borjuis menjadi "Santri Hibrida", sebagai manifestasi pertumbuhan nilai moral dan kedewasaan emosional di lingkungan pesantren

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

##### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih pemikiran dalam bidang sosiolinguistik, khususnya mengenai fenomena bilingualisme dalam media digital animasi dan bagaimana pendekatan interaksional dapat digunakan untuk membedah karakterisasi tokoh dalam karya fiksi.

##### 2. Manfaat Praktik

- a. Bagi Penulis Skenario dan Kreator Konten, penelitian ini menjadi referensi dalam membangun karakterisasi yang realistis namun tetap edukatif melalui pilihan bahasa.
- b. Bagi Pendidik dan Orang Tua, penelitian ini memberikan wawasan tentang cara memahami psikologi remaja modern melalui gaya bahasa mereka dan bagaimana mengarahkan penggunaan bahasa asing agar tetap selaras dengan etika kesantunan.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini menjadi dasar untuk penelitian lanjutan terkait pengaruh media terhadap perilaku linguistik anak di era digital.

#### **E. Hasil yang Diharapkan**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Pemetaan Pola Linguistik Berbasis Fase Naratif Penelitian ini diharapkan dapat memetakan secara empiris bahwa perubahan bentuk bilingualisme tokoh Hoho tidak terjadi secara acak, melainkan berjalan linier dengan tahapan *Character Arc*. Pada fase "*The Lie*" (Resistensi), diharapkan ditemukan dominasi campur kode yang agresif dan slang urban sebagai mekanisme pertahanan ego dan penolakan terhadap budaya pesantren. Pada fase "*The Shift*" (Patahan), diharapkan ditemukan ketidakstabilan kode atau "guncangan linguistik" saat tokoh mengalami kekalahan intelektual melawan otoritas pesantren. Pada fase "*The Truth*" (Resolusi), diharapkan ditemukan bentuk alih kode yang lebih terstruktur dan integratif, di mana bahasa Inggris digunakan seminimal mungkin namun bermakna dalam (reflektif).

2. Penelitian ini diharapkan membuktikan terjadinya pergeseran motivasi komunikasi dari strategi Divergensi menuju Konvergensi, sesuai dengan Teori Akomodasi Komunikasi Howard Giles. Penelitian ini memproyeksikan temuan bahwa pada awalnya, Bahasa Inggris digunakan sebagai instrumen kekuasaan (*Power/Status*) untuk menciptakan jarak sosial (*social distance*) antara tokoh urban dan santri. Sebaliknya, di akhir cerita, fungsi tersebut diharapkan berubah menjadi instrumen solidaritas (*Solidarity*) dan integrasi sosial, membuktikan bahwa adaptasi bahasa adalah kunci penerimaan sosial di lingkungan pesantren.
3. Konseptualisasi Identitas "Santri Hibrida" Hasil akhir penelitian ini diharapkan dapat merumuskan konsep identitas "Santri Hibrida" sebagai output dari pendidikan karakter. Penelitian ini akan menunjukkan bahwa transformasi moral tidak mengharuskan tokoh kehilangan identitas asalnya (kemampuan bahasa Inggris/modernitas), melainkan berhasil melakukan harmonisasi budaya. Dengan demikian, bilingualisme dalam serial Ibra Berkisah diharapkan terbukti bukan sebagai ancaman terhadap nilai tradisional, melainkan sebagai sarana dakwah yang efektif jika diletakkan dalam kerangka adab dan kesantunan.

#### **F. Definisi Istilah**

1. **Bilingualisme** (Alih Kode dan Campur Kode). Bilingualisme merupakan kemampuan dan kebiasaan menggunakan dua bahasa secara bergantian oleh penutur dalam situasi interaksi sosial tertentu. Alih Kode (*Code-Switching*) merupakan Peralihan penggunaan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain karena perubahan situasi atau lawan bicara. Campur Kode (*Code-Mixing*) adalah penyisipan unsur-unsur bahasa Inggris (kata atau frasa) ke dalam kalimat bahasa Indonesia tanpa mengubah situasi tutur.
2. **Sosiolinguistik Interaksional**: Cabang sosiolinguistik yang mengkaji bagaimana makna diciptakan melalui interaksi sosial dan bagaimana penggunaan bahasa dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, dan hubungan antarpersonal.
3. **Ibra Berkisah**: Serial animasi religi produksi Manara Studio yang mengisahkan petualangan Ibra dan rekan-rekannya di lingkungan

pesantren yang dipadukan dengan narasi kisah Nabi dan Rasul. Secara kuantitas, serial ini terdiri dari 30 episode utuh, namun secara tematik mencakup 28 judul materi pada Season I. Perbedaan angka ini terjadi karena terdapat dua judul krusial yang memiliki kompleksitas konflik lebih tinggi, sehingga durasi narasinya dibagi ke dalam dua bagian, yaitu Part 1 dan Part 2.

4. **Hoho**: Holando Nugroho. Tokoh pendukung utama dalam *Ibra Berkisah* yang memiliki karakter khas dengan gaya bicara bilingual (Indonesia-Inggris) dan latar belakang kehidupan urban.
5. **Character Arc** adalah perubahan karakterisasi seorang tokoh dalam cerita. Perubahan ini bisa mencakup perubahan kepribadian, fisik, emosional, maupun perilaku.
6. **Strategi Konvergensi dan Divergensi (Teori CAT)**. Berdasarkan Teori Akomodasi Komunikasi (*Communication Accommodation Theory*) yang dikemukakan oleh Howard Giles (2016), adaptasi merupakan inti dari komunikasi.
7. **Patahan Linguistik (Linguistic rupture)** adalah Istilah yang digunakan peneliti untuk menggambarkan titik balik di mana dominasi bahasa Inggris tokoh Hoho sebagai simbol kekuasaan dipatahkan oleh otoritas ilmu (Pak Kiai), yang kemudian memicu perubahan perilaku komunikasinya.
8. **Santri Hibrida** adalah istilah terutama digunakan dalam konteks tokoh Hoho setelah mengalami identitas baru yang lahir dari proses asimilasi antara budaya urban-modern dengan nilai-nilai tradisional-religius pesantren.

