

ALIH KODE PADA ANIME *GREAT PRETENDER*

KARYA RYOTA KOSAWA

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

Nada Fadiya Febri

19180041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

ALIH KODE PADA ANIME *GREAT PRETENDER*
KARYA RYOTA KOSAWA

Nama : Nada Fadiya Febri
NIM : 19180041
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2023

Disetujui oleh,

Pembimbing



Meira Auggia Putri, S.S., M.Pd
NIP. 198705132014042001

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D
NIP. 197105251998022002

PENGESAHAN

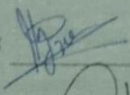
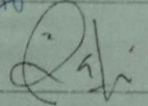
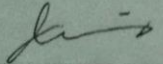
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

ALIH KODE PADA ANIME *GREAT PRETENDER* KARYA RYOTA KOSAWA

Nama : Nada Fadiya Febri
NIM : 19180041
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Damai Yani, S.Hum., M.Hum.	: 
2. Sekretaris : Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd.	: 
3. Anggota : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nada Fadiya Febri
NIM/TM : 19180041/2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Alih Kode Pada Anime Great Pretender Karya Ryota Kosawa* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan

Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,

Nada Fadiya Febri
NIM. 19180041

ABSTRAK

Febri, Nada Fadiya. 2023. **Alih Kode Pada Anime *Great Pretender* Karya Ryota Kosawa**. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Dosen Pembimbing Meira Anggia Putri S.S., M.Pd.

Alih kode merupakan peralihan dari suatu ragam bahasa ke ragam bahasa lain atau suatu bahasa ke bahasa lain. Alih kode terjadi pada anime. Anime *Great Pretender* menjadi anime yang menarik karena tokoh dalam anime sering beralih bahasa dalam percakapan yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab penggunaan alih kode yang terdapat pada anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data penelitian berupa dialog yang memuat alih kode dikumpulkan menggunakan teknik simak dan teknik catat. Kemudian, dianalisis menggunakan metode padan intralingual. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, terdapat 10 data yang mengandung alih kode eksternal dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris, dan sebaliknya. Dalam penelitian ini ditemukan 4 faktor yang menyebabkan penggunaan alih kode pada anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa yaitu (a) Pembicara atau penutur, (b) Pendengar atau lawan tutur, (c) Perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga, dan (d) Perubahan topik pembicaraan.

Kata kunci: Alih kode, Anime, *Great Pretender*

ABSTRACT

Febri, Nada Fadiya. 2023. *Code Switching in the Anime Great Pretender by Ryota Kosawa*. Thesis. Study Program of Japanese Language Education. Department of English Language, Faculty of Language and Art, Padang State University. The Advisor is Meira Anggia Putri S.S., M.Pd.

Code switching involves the transition between different language varieties or between different languages. This phenomenon occurs in anime, particularly in the anime "Great Pretender." The anime's appeal lies in its characters frequently code switching within the same conversation. This research aims to describe the factors influencing code switching in "Great Pretender," a creation by Ryota Kosawa. Employing a qualitative approach with a descriptive type, the study gathered data in the form of dialogues containing code switching, collected through observation and note-taking techniques. Subsequently, an intralingual equivalence method was applied to analyze the data. The analysis revealed ten instances of external code switching between Japanese and English languages. Four factors contributing to the use of code switching in the anime "Great Pretender" were identified: (a) the speaker or interlocutor, (b) the listener or conversation partner, (c) situational changes involving a third party, and (d) shifts in the conversation topic.

Keywords: *Code-switching, Anime, Great Pretender*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Alih Kode Pada Anime *Great Pretender* Karya Ryota Kosawa” guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis banyak memerlukan bantuan, saran, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Berkat bantuan mereka skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri Ph.D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Ermanto, S.Pd., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Desvalini Anwar, Ph.D., selaku Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Meira Anggia Putri S.S, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, dosen penasehat akademik, sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberi bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
5. Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Hum., selaku dosen penguji I atas ilmu, bimbingan, koreksi dan arahan yang diberikan.
6. Ibu Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd., selaku dosen penguji II atas koreksi dan arahan yang diberikan.

7. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
8. Papa dan Mama yang senantiasa memberikan do'a serta memberikan dorongan moral dan moril.
9. Sahabat seperjuangan penulis Luis Agriani, Filaila Dekautsar dan Dian Listia Rani yang telah memberikan dorongan, motivasi dan saling memberi bantuan hingga penulis bersemangat dalam penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan JPG-2 angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan, motivasi, rasa kekeluargaan dan kenangan indah dari awal perkuliahan hingga saat ini.
11. Teman-teman SAIKYOUNOSUKE yang telah mendukung dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
12. Kepengurusan UKBA UNP 2022 yang telah memberikan kesempatan atas pengalaman dan kenangan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
13. Keluarga besar BEM KM UNP 2.3 yang selalu menjadi teman sekaligus kerabat yang tidak ternilai pemberian materi dan nonmateri pengalaman kepada penulis.
14. Rekan-rekan KKN di Tanjung Beringin, Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman yang telah memberikan warna dalam kehidupan di luar rumah.
15. Rekan-rekan PLK SMA Pertiwi 1 Padang yang telah bersama-sama berjuang menjadi guru yang terbaik demi meraih cita-cita anak bangsa.

16. Siswa-siswi SMA Pertiwi 1 Padang khususnya kelas XI IPS 3, XI IPS 4, XII MIPA 3, XII IPS 3 dan XII IPS 4 yang telah memberikan pengalaman suka dan duka yang tak terlupakan. Kalian murid-murid yang luar biasa.

17. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

18. Teruntuk diri sendiri Nada Fadiya Febri terima kasih karena sudah sabar dari segala hal yang mengejar, sudah berani sepanjang jalan ini, terimakasih untuk tidak menyerah walau seringkali merasa kalah dan terimakasih sudah berhasil sampai di titik ini. Kamu hebat.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik, saran serta masukan amat sangat terbuka untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta ilmu bagi semua pihak.

Padang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
a. Sociolinguistik.....	9
b. Konteks	10
c. Kontak Bahasa	12
d. Kedwibahasaan	12
e. Kode	14
f. Alih Kode	15
B. Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Konseptual	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Desain Penelitian.....	25

B. Data dan Sumber Data.....	26
C. Instrumen Penelitian.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
E. Keabsahan Data	27
F. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A. Deskripsi Data.....	30
B. Analisis Data	31
a. Penyebab Alih Kode	31
C. Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Inventaris Data Alih Kode Pada Anime Great Pretender	27
Tabel 2. Tabel Analisis Data Alih Kode Pada Anime Great Pretender	29
Tabel 3. Hasil Temuan Faktor Penyebab Alih Kode	30

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual Alih Kode	24
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Inventaris Data Alih Kode.....	56
Lampiran 2. Data Analisis Alih Kode.....	65

DAFTAR SINGKATAN

P	:	Pembicara atau Penutur
LT	:	Pendengar atau Lawan Tutur
PK	:	Pihak Situasi karena Hadirnya Orang Ketiga
PS	:	Perubahan Situasi
PT	:	Perubahan Topik Pembicaraan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat dalam peristiwa komunikasi yang digunakan manusia untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan keinginannya kepada orang lain dengan suara yang dihasilkan oleh alat bicara manusia (Tantawi, 2015:10). Dengan menguasai suatu bahasa membantu seseorang berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan bermasyarakat baik secara verbal maupun nonverbal. Beberapa orang atau kelompok dapat berkomunikasi lebih dari satu bahasa sehingga menyebabkan terjadinya kontak bahasa dalam kehidupan sosial.

Menurut Suhardi (2009:39-40) kontak bahasa adalah peristiwa terjadinya beberapa bahasa yang digunakan secara bersamaan pada waktu dan tempat yang sama. Adapun dampak kontak bahasa terhadap penggunaan bahasa pada suatu kelompok yang mengalami kontak bahasa akan mudah menggunakan dua bahasa secara bergantian, namun terdapat juga orang yang mampu memahami maksud dan maknanya saja dari yang didengarnya tetapi tidak dapat menyampaikan pikirannya melalui bahasa yang didengarnya. Peristiwa seseorang atau suatu kelompok yang dapat menggunakan atau memakai dua bahasa disebut dengan kedwibahasaan.

Kedwibahasaan adalah istilah yang digunakan untuk seseorang atau kelompok yang mampu menguasai lebih dari satu bahasa. Menurut Suhardi (2009:41) kedwibahasaan umumnya terjadi ketika dua atau lebih penutur bahasa yang masing-masing menguasai bahasa yang berbeda, kontak bahasa yang terjadi antara kedua penutur tersebut menyebabkan orang untuk bisa menggunakan lebih dari satu bahasa.

Berdasarkan perkembangan zaman saat ini, terdapat banyak orang di wilayah masing-masing negara mampu berkomunikasi menggunakan lebih dari satu bahasa. Hal ini menyebabkan terjadinya komunikasi antar masyarakat dari latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda, sehingga mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam komunikasi, seperti kesalahan pada tata bahasa dan terjadinya pergantian bahasa secara sengaja atau tidak disengaja. Peristiwa kedwibahasaan dimana seseorang atau kelompok mengalami pergantian atau peralihan bahasa ke bahasa lain atau ragam bahasa ke ragam bahasa lain yang disebabkan oleh situasi yang sedang dihadapi, hal ini yang disebut dengan alih kode.

Menurut Azuma (2009:25), Alih Kode dalam bahasa Jepang disebut *kodoswitchingu* (コードスイッチング) merupakan suatu peristiwa pergantian bahasa yang digunakan dalam suatu percakapan. Menurut Apple (dalam Chaer dan Agustina, 2010:107-108) menyatakan bahwa alih kode adalah tanda penggunaan bahasa beralih karena situasi yang berubah, seperti berubah dari formal ke informal atau sebaliknya. Sedangkan Hymes (dalam Chaer 2012:107) menyatakan bahwa alih kode tidak hanya terjadi antar bahasa, tetapi juga bisa terjadi antar ragam atau gaya yang terdapat dalam satu bahasa. Jadi menurut definisi dari kedua para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alih kode merupakan variasi dalam berbahasa yang mengalihkan satu bahasa ke bahasa yang lain karena berubahnya situasi, ragam, dan sebagainya.

Menurut Chaer dan Agustina (2010:108) secara umum penyebab alih kode, antara lain : 1) Pembicara atau penutur, 2) Pendengar atau lawan tutur, 3) Perubahan

situasi dengan hadirnya orang ketiga, 4) Perubahan situasi, dan 5) Perubahan topik pembicaraan.

Alih kode dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh alih kode yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati (2022:390) dengan judul penelitian “Penggunaan Alih Kode dan Campur Kode Mahasiswa Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya Pada Aplikasi Hellotalk”. Peristiwa terjadi ketika terjalin komunikasi antara mahasiswa bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya yang bernama Ayni sebagai pembicara A dengan orang Jepang yang bernama Haru Yoshi sebagai pembicara B.

A : 突然メッセージを送って、ごめんなさい。 **Saya ingin mengucapkan terimakasih karena sering membantu saya.**

(*Totsuzen messeji o okutte, gomennasai. **Saya ingin mengucapkan terimakasih karena sering membantu saya***)

Saya minta maaf karena mengirimkan pesan secara mendadak. **Saya ingin mengucapkan terimakasih karena sering membantu saya.**

B : ご丁寧にありがとう。気にしないで。

(*Go teinei ni arigatou. Kinishinaide*)

Terimakasih atas kebaikanmu. Tidak apa-apa.

(Rohmawati & Fanani, 2022:390)

Pada penggalan tuturan di atas, terlihat bahwa terjadi alih kode dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia yang dilakukan oleh pembicara A yang semula menggunakan bahasa Jepang untuk menyatakan permintaan maaf karena mengirim pesan secara tiba-tiba, kemudian beralih menggunakan bahasa Indonesia untuk mengucapkan rasa terimakasih kepada pembicara B.

Peristiwa alih kode tidak hanya terjadi dalam percakapan sehari-hari, tetapi juga terjadi dalam sebuah karya fiksi Jepang atau yang lebih dikenal dengan sebutan anime (アニメ). Anime adalah animasi khas Jepang yang ditandai dengan grafik karakter yang beragam dalam berbagai pengaturan lokasi dan cerita yang ditujukan untuk berbagai penonton (Aghnia, 2012:1). Umumnya, anime dipengaruhi oleh *manga* dan komik khas Jepang. Namun, karena kemampuan dwibahasa masyarakat dewasa saat ini, anime mulai menggunakan bahasa kombinasi agar penyajiannya berbeda dan memberikan pengetahuan tentang keberagaman bahasa. Salah satunya terjadi dalam anime *Great Pretender*, sebuah anime yang memiliki genre kriminal dan komedi yang dirilis pada 20 Agustus 2020 dan ditulis oleh Ryota Kosawa.

Anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa mengisahkan petualangan Makoto Edamura, seorang penipu Jepang yang terlibat dalam berbagai kasus penipuan bersama dengan Laurent Thierry, seorang penipu ulung asal Prancis. Dalam anime *Great Pretender*, secara luas melibatkan tokoh-tokoh dari berbagai negara seperti Jepang, Prancis, Amerika Serikat, dan lainnya. Sehingga, penggunaan bahasa asing atau istilah khusus dapat menyebabkan kesulitan dalam pemahaman dan komunikasi antar tokoh. Hal ini bisa menjadi tantangan bagi tokoh-tokoh yang tidak

akrab dengan bahasa yang sedang digunakan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian tentang faktor penyebab alih kode ini untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana bahasa dapat mempengaruhi karakter dan alur dalam cerita.

Adapun hasil penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aprillia (2021) dengan judul skripsi “Alih Kode Pada Film *The Great Wall* Karya Zhang Yimou”. Pada penelitian yang dilakukan oleh Aprillia terdapat dua rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana bentuk alih kode pada film *The Great Wall* karya Zhang Yimou dan dan apa saja faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode pada film *The Great Wall* karya Zhang Yimou. Hasil dari penelitian Aprillia ditemukan 10 data, 7 data bentuk alih kode *ekstern* dari bahasa Inggris ke bahasa Mandarin, dan 3 data bentuk alih kode *ekstern* dari bahasa Mandarin dan bahasa Inggris. Faktor yang melatarbelakangi terjadinya alih kode dalam film tersebut yaitu pembicara atau penutur, pendengar atau lawan tutur, dan perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga. Perbedaan penelitian Aprillia dan penelitian yang peneliti lakukan adalah objek kajian penelitian dan bahasa yang diteliti. Penelitian yang dilakukan Aprillia menggunakan film sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian ini peneliti menggunakan anime sebagai objek penelitian. Bahasa yang diteliti oleh Aprillia adalah bahasa Inggris dan bahasa Mandarin, sedangkan peneliti meneliti bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Persamaan penelitian Aprillia dan penelitian yang peneliti lakukan yaitu, jenis penelitiannya sama-sama penelitian deskriptif kualitatif. Selain sama-sama meneliti tentang alih kode.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab terjadinya alih kode pada anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa. Dengan mengetahui

faktor-faktor penyebab terjadinya alih kode pada anime tersebut diharapkan pembaca dapat lebih memahami peristiwa alih kode yang terjadi dalam anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan bahasa yang tepat dalam berkomunikasi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini masuk pada kajian sosiolinguistik dan masalah pembahasan dibatasi pada ruang lingkup alih kode pada anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa.
2. Penelitian ini membahas tentang faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode eksternal dari bahasa Inggris ke bahasa Jepang serta sebaliknya.
3. Anime yang akan dianalisis adalah *Great Pretender* karya Ryota Kosawa yang dibatasi pada tiga buah episode yang berjudul seperti dibawah ini.
 - a. Episode 1 berjudul CASE1_1 : *Los Angeles Connection*.
 - b. Episode 15 berjudul CASE4_1 : *Wizard of Far East*.
 - c. Episode 18 berjudul CASE4_3 : *Wizard of Far East*.
4. Penelitian ini menggunakan teori dari Chaer dan Agustina (2010) untuk melakukan analisis faktor penyebab alih kode.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penulis menetapkan rumusan masalah yaitu: apa saja faktor yang menyebabkan penggunaan alih kode yang terdapat pada anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan faktor penyebab penggunaan alih kode yang terdapat pada anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmu kebahasaan tentang kedwibahasaan, khususnya ilmu mengenai alih kode dan faktor penyebab terjadinya alih kode pada anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, dapat memberikan bukti nyata antara teori dan fakta mengenai alih kode, serta mengetahui lebih dalam faktor penyebab terjadinya alih kode dalam anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa.
2. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai referensi atau bahan perbandingan dengan penelitian lain saat melakukan penelitian yang sejenis tentang alih kode dalam ruang lingkup yang luas.
3. Bagi pengajar, dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam pembelajaran sociolinguistik ataupun pembelajaran lainnya khususnya tentang alih kode.
4. Bagi pemelajar, dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk memperoleh pemahaman tentang alih kode.

F. Definisi Istilah

1. **Alih kode** adalah peralihan dari suatu ragam bahasa ke ragam bahasa lain atau dari suatu bahasa ke bahasa lain dalam suatu percakapan untuk menyesuaikan diri dengan peran atau situasi lain atau karena kehadiran orang lain.
2. **Anime *Great Pretender*** adalah anime yang memiliki genre komedi dan kriminal yang ditulis oleh Ryota Kosawa dengan tokohnya memiliki kemampuan dwibahasa.