

## Ragam Bahasa dalam Serial Kartun Adit Sopo Jarwo (Kajian Sociolinguistik)

**Uliana Hidayatika**

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia  
email: ulianahidayatika27@gmail.com

Received: 14/02/2024

Accepted: 31/05/2024

Published: 31/05/2024

**Difa Aprilia**

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia



© 2024 The author(s). Lisensi REFEREN. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya variasi bahasa dalam serial kartun asal Indonesia yang sangat populer dan banyak ditonton oleh masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan yaitu kartun yang memiliki nama acara "Adit Sopo Jarwo". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan variasi bahasa dalam bentuk dialek dan fungsiolek dalam kartun Adit Sopo Jarwo yang dikaji menggunakan teori sociolinguistik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah tuturan tokoh-tokoh yang terdapat dari 7 episode video kartun Adit Sopo Jarwo yang diunggah oleh MD Animation di saluran YouTube-nya. Sumber data dari video ditranskripsikan ke dalam bentuk narasi. Analisis dilakukan dengan tahap transkripsi tuturan tokoh, analisis sumber data, klasifikasi bentuk dialek dan fungsiolek dari sumber data, pengecekan ulang hasil analisis, dan terakhir adalah penyajian hasil analisis dalam bentuk deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan 5 jenis variasi dialek yaitu dialek Betawi Kota, Hokkian, Medan, Jawa, dan Sunda. Kemudian ditemukan 3 ragam bahasa dalam variasi fungsiolek, yaitu ragam santai, akrab, dan upaya. Penemuan ini dilatarbelakangi oleh tokoh-tokoh dalam serial kartun Adit Sopo Jarwo yang berasal dari berbagai suku yang merefleksikan keberagaman suku dan kebudayaan di Indonesia.

**Kata kunci:** Adit Sopo Jarwo; Dialek; Fungsiolek; Ragam Bahasa; Sociolinguistik

### Abstract

*This research is motivated by the large variety of languages in the cartoon series from Indonesia which is very popular and widely watched by Indonesian people from various circles, namely the cartoon which has the show name "Adit Sopo Jarwo". The aim of this research is to find language variations in the form of dialects and functionalities in Adit Sopo Jarwo's cartoons which are studied using sociolinguistic theory. This research is qualitative research with descriptive methods. The data source in this research is the speech of characters from 7 episodes of the Adit Sopo Jarwo cartoon video uploaded by MD Animation on its YouTube channel. Source data from the video is transcribed into narrative form. The analysis was carried out by transcribing the character's speech, analyzing the data source, classifying the dialect and functional forms of the data source, re-checking the results of the analysis, and finally presenting the results of the analysis in descriptive form. Based on research that has been carried out, 5 types of dialect variations were found, namely Kota Betawi, Hokkien, Medan, Javanese and Sundanese dialects. Then 3 varieties of language were found in functional variations, namely casual, familiar and effortful. This discovery was motivated by the characters in the cartoon series Adit Sopo Jarwo who come from various tribes which reflect the diversity of tribes and cultures in Indonesia.*

**Keywords:** Adit Sopo Jarwo; Dialect; Functionolect; Variety of Languages; Sociolinguistics

## PENDAHULUAN

Kartun adalah salah satu tontonan yang banyak disukai manusia mulai dari kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Tyas, 2022) jenis film yang paling disukai remaja adalah kartun. Artinya, peminat kartun tidak terbatas hanya dari kalangan anak-anak. Alasan remaja menyukai kartun adalah dapat memperbaiki *mood*, membantu mengontrol emosi, mendapatkan pelajaran dari nilai kehidupan yang disampaikan, dan meningkatkan jiwa sosial (Tyas, 2022). Selain itu, karakter pada tokoh film kartun menggunakan warna dan penggambaran yang menarik serta tidak jarang kepribadian tokoh adalah lucu dan menghibur. Salah satu kartun Indonesia yang terkenal adalah Adit Sopo Jarwo. Adit Sopo Jarwo merupakan serial kartun produksi MD Animation yang pertama kali tayang pada tahun 2014 di televisi, serial kartun ini juga tayang di Disney+ Hotstar dan Youtube.

Jenis serial Adit Sopo Jarwo berpusat pada kehidupan sehari-hari para tokoh serial ini. Setiap episode dalam kartun Adit Sopo Jarwo biasanya menampilkan tayangan yang berisi suatu permasalahan yang diselesaikan secara bersama-sama. Oleh karena itu, selain sebagai sarana hiburan, dalam kartun Adit Sopo Jarwo juga terkandung nilai-nilai persahabatan, kerja sama, keberanian, tanggungjawab, dan lain sebagainya.

Dalam serial kartun, terdapat penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi antartokoh. Dalam serial kartun Adit Sopo Jarwo terdapat penggunaan bahasa yang berbeda-beda. Hal ini karena tokoh-tokoh pada serial ini memiliki latar belakang suku atau etnis yang berbeda. Ada Jarwo yang berasal dari suku Jawa, Ucup dari suku Sunda, Pak Haji Udin dari suku Betawi, Baba Chang dan Li Mei dari etnis Tionghoa, Pak Anas dari suku Batak, dan lain-lain. Keberagaman etnis tokoh dalam serial kartun ini sangat merefleksikan keberagaman etnis di Indonesia. Menurut sensus BPS pada tahun 2010, Indonesia memiliki lebih dari 300 etnis, lebih tepatnya sebanyak 1.331 suku bangsa (BPS, 2015).

Keberagaman etnis dalam kartun Adit Sopo Jarwo menyebabkan adanya keberagaman dalam berbahasa. Ragam bahasa atau segala hal mengenai bahasa yang terdapat dalam masyarakat dikaji dalam Sociolinguistik. Sociolinguistik adalah salah satu kajian dalam ilmu linguistik yang menelaah bahasa dalam hubungannya dengan masyarakat (Jazeri, 2017). Jadi, sociolinguistik memfokuskan kajiannya pada bahasa (linguistik) dalam masyarakat (sosio).

Bidang sociolinguistik mengandung suatu bahasan inti yang salah satunya merupakan variasi bahasa. Variasi bahasa dapat berbeda karena adanya variasi pemakai atau dialek serta adanya variasi pemakaian atau register (Wati et al., 2020). Variasi bahasa tidak hanya berasal dari variasi pengguna suatu bahasa, atau yang kemudian disebut dialek, tetapi faktor lain seperti pemakai bahasa tersebut tinggal atau menggunakan bahasanya, kapan suatu bahasa digunakan, dan dalam situasi

seperti apa suatu bahasa dipakai yang keseluruhannya untuk berkomunikasi maka bahasa yang bervariasi tentu dapat hadir.

Variasi bahasa akan semakin banyak apabila digunakan oleh masyarakat bahasa yang terdiri dari berbagai perbedaan latar belakang, adat-istiadat, agama, dan pendidikan (Nurrahman dan Kartini, 2021). Jadi, kajian ini sangat cocok digunakan untuk menganalisis aspek kebahasaan dalam tuturan tokoh-tokoh yang ada pada serial kartun Adit Sopo Jarwo. Pada penelitian ini akan memfokuskan perhatian pada variasi bahasa berupa dialek dan fungsiolek yang terdapat dalam kartun Adit Sopo Jarwo sebagai objek penelitian.

Dialek merujuk pada variasi bahasa yang digunakan oleh sekelompok orang atau masyarakat yang tinggal dan berada di wilayah tertentu (Dibia dan Dewantara, 2017). Secara sederhana, dialek dapat dipahami dengan perbedaan tuturan atau cara bertutur seseorang walaupun dalam satu jenis bahasa, contohnya adalah perbedaan dialek dalam bahasa Jawa. Hal ini dapat ditemukan salah satunya dalam bahasa Jawa dialek Osing yang dituturkan oleh orang Jawa di Banyuwangi yang menuturkan [apa] menjadi [apa?], [kepriye] menjadi [kepriben], [nangka muda] menjadi [cece?], lalu dialek Jawa Timur terdapat variasi leksikal *cak*, *arek*, *kon*, dan sebagainya yang mengacu dengan *mas* 'kakak', *bocah* 'orang', *kowe* 'kamu', dan lain-lain (Wijana, 2021).

Selanjutnya, penelitian ini juga akan memfokuskan pada fungsiolek. Fungsiolek merupakan variasi bahasa yang memperhatikan konteks komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan (Mustadi, Habibi, dan Iskandar, 2021). Fungsiolek ini mengacu pada tingkat keformalan dalam berbahasa. Terdapat lima jenis fungsiolek, yaitu ragam beku, ragam resmi, ragam usaha, ragam santai, dan ragam akrab.

Ragam bahasa beku merupakan bentuk paling formal dari ragam bahasa lainnya. Ragam ini ditandai oleh penggunaan yang kaku dan tidak dapat diubah dengan mudah. Biasanya digunakan dalam situasi-situasi yang sangat serius atau upacara resmi yang dianggap penting. Ragam resmi adalah bentuk ragam bahasa yang dapat digunakan baik secara lisan maupun tulisan. Dalam bentuk tulisan, ragam ini biasanya digunakan dalam surat-surat dinas atau komunikasi resmi di lingkungan kantor, sedangkan dalam bentuk lisan, ragam ini sering digunakan dalam pidato kenegaraan dan acara resmi lainnya (Mustadi, Habibi, dan Iskandar, 2021).

Selanjutnya, ragam usaha adalah ragam bahasa yang digunakan dalam pembicaraan sehari-hari sesuai dengan konteksnya. Ragam ini memiliki fungsi yang operasional dan berada di antara ragam formal dan informal. Ragam santai adalah ragam bahasa yang paling umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Ragam ini tidak membutuhkan tingkat keformalan yang tinggi dan aturan kebahasaan yang ketat. Yang penting, asalkan penutur dan lawan bicara dapat saling memahami, maka itu sudah menjadi syarat utama. Ragam akrab adalah ragam bahasa yang digunakan oleh individu yang memiliki hubungan dekat, seperti keluarga dan teman-teman yang saling

mengerti dan memiliki kode bahasa yang mereka ciptakan sendiri (Mustadi, Habibi, dan Iskandar, 2021).

Penelitian terdahulu yang mengkaji kartun Adit Sopo Jarwo dari segi linguistik sudah banyak dilakukan. Pertama penelitian yang berjudul Tindak Tutur Imperatif dalam Serial Adit dan Sopo Jarwo sebagai Bahan Ajar Alternatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA yang ditulis oleh (Huda, 2018) dalam skripsinya. Hasil penelitian ini ditemukan 42 percakapan yang mengandung tindak tutur imperatif.

Kedua, penelitian yang berjudul Campur Kode pada Tayangan Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo di Channel Youtube MD. Animation oleh (Wahyuni, 2020). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat campur kode berdasarkan unsur-unsur kebahasaannya yaitu berupa kata, frasa, perulangan kata, ungkapan atau idiom, dan klausa. Sementara itu, faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode yang ditemukan di dalam film animasi tersebut yaitu berupa faktor pembicara dan pribadi pembicara, mitra bicara, fungsi dan tujuan, ragam dan tingkat tutur bahasa, dan untuk sekedar bergengsi.

Dari penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa kartun Adit Sopo Jarwo sangat populer di Indonesia sehingga banyak orang yang menelitinya aspek kebahasaannya. Namun, belum ada penelitian terkait variasi bahasa dalam serial kartun Adit Sopo Jarwo. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan kajian penelitian pada aspek variasi bahasa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan dan menganalisis variasi bahasa dalam bentuk dialek dan fungsiolek dalam kartun Adit Sopo Jarwo yang dikaji menggunakan teori sosiolinguistik.

## **METODE**

Penelitian ini berjenis kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif dengan metode deskriptif adalah penelitian yang dilakukan secara natural tanpa dimanipulasi oleh peneliti selaku yang memiliki kedudukan sebagai alat utama dalam proses meneliti yang digambarkan secara deskriptif atau dalam bentuk kata-kata terhadap sifat, gejala, ciri, unsur, dan peristiwa yang terjadi sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung (Maulana, 2023: 37). Jadi, dapat diketahui bahwa peneliti akan menggambarkan temuannya dalam bentuk kata-kata berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara natural sebagaimana adanya.

Data yang digunakan adalah video dari media sosial YouTube dan sumber data yang digunakan adalah tuturan yang ada pada 7 video kartun Adit Sopo Jarwo yang diunggah oleh kanal YouTube MD Animation. Video pertama berjudul Adit & Sopo Jarwo | E118: Sebuah Jasa Yang Tak Disangka. Lalu video kedua berjudul Adit & Sopo Jarwo | E142: Kang Ujang Loyo Rame-Rame Bikin Bakso. Selanjutnya video ketiga berjudul Adit & Sopo Jarwo | Ucup Senang Naik Bemo Jalan-Jalan. Keempat video berjudul Adit & Sopo Jarwo | E173 Walau Tak Baru Tetap Seru. Kelima video berjudul

Adit & Sopo Jarwo | Salah Sangka Karena Buah Mangga. Keenam video berjudul Adit & Sopo Jarwo | Dennis Senang Makan-makan Bersama Keluarga Adit. Ketujuh video berjudul Adit & Sopo Jarwo | Sunat Jangan Takut | Spesial Dennis.

Data didapatkan dengan cara menonton dan menyimak 7 episode video serial Adit Sopo Jarwo. Lalu tuturan yang ada dalam 7 video tersebut ditranskripsi atau diubah dalam bentuk tulisan. Setelah itu sumber data dianalisis dengan memperhatikan teori variasi bahasa dalam kajian sosiolinguistik. Setelah didapatkan apa saja variasi bahasa yang terdapat dalam sumber data, hasil penelitian dinarasikan atau dideskripsikan dalam bentuk kata-kata.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adit Sopo Jarwo merupakan serial animasi produksi MD Animation yang tayang di televisi, serial animasi ini juga tayang di Disney+ Hotstar dan Youtube. Dalam serial animasi kartun, serial animasi Adit & Sopo Jarwo terdapat penggunaan bahasa yang berbeda-beda. Hal ini karena tokoh-tokoh pada serial ini memiliki latar belakang suku atau etnis yang berbeda. Ada Jarwo yang berasal dari suku Jawa, Pak Haji Udin dari suku Betawi, Baba Chang dan Li Mei dari suku Tionghoa, Pak Anas dari suku Batak, dan lain-lain.

Keberagaman suku dalam kartun Adit & Sopo Jarwo menyebabkan adanya keberagaman dalam berbahasa. Ragam bahasa atau segala hal mengenai bahasa yang terdapat dalam masyarakat dikaji dalam Sosiolinguistik. Variasi bahasa yang terdapat dalam serial kartun Adit & Sopo Jarwo adalah sebagai berikut.

### A. Variasi Dialek

Pada serial Adit Sopo Jarwo ditemukan beberapa variasi dialek. Variasi dialek ini bersumber dari tuturan tokoh-tokoh yang ada di kartun ini. Beberapa variasi dialek tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Dialek Betawi Kota

Dialek Betawi Kota ditemukan pada tuturan tokoh Pak Haji Udin, Pak Sanip, dan tokoh lainnya dalam kartun ASJ. Tokoh yang paling sering yang menggunakan dialek Betawi Kota dalam tuturannya adalah Pak Haji Udin. Kosakata dari tuturan tokoh-tokoh yang menggunakan dialek Betawi Kota dalam kartun ASJ di antaranya *kemane*, *udeh*, *pade*, *ente*, *ane*, *iyé*, *aje*, *siape*, *cume*, *kagak*, dan *kenape*.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dilihat adanya perubahan vokal di akhir kata pada kosakata *kemane*, *udeh*, *pade*, *iyé*, *aje*, *siape*, *cume*, dan *kenape*. Kosakata-kosakata tersebut dalam bahasa Indonesia berakhiran vokal a, yaitu kemana, udah, pada, iya, aja, siapa, cuma, dan kenapa. Dari temuan tersebut, dapat dilihat bahwa dialek Betawi yang terdapat dalam kartun ASJ adalah dialek Betawi Kota. Dialek Betawi Kota memiliki ciri bervokal akhir e pada beberapa kata yang awalnya dalam bahasa Indonesia berakhiran vokal a atau ah (Rachman, 2022). Contohnya adalah kata kenapa menjadi kenape.

Hal ini berbanding tebalik dengan Dialek Betawi Pinggiran. Dialek Betawi Pinggiran tidak berciri seperti dialek Betawi Kota yang terdapat perubahan vokal a menjadi e. Pada dialek Betawi Pinggiran, kosakata dengan akhir vokal a akan tetap menjadi a, contohnya adalah kenapa menjadi ngapa (Purbasari, 2010).

## 2. Dialek Hokkien

Dialek Hokkien ditemukan pada tuturan tokoh Baba Chang dan Dek Limeh dalam kartun ASJ. Tokoh yang paling sering yang menggunakan dialek Hokkien dalam tuturannya adalah Baba Chang. Kosakata dari tuturan tokoh Baba Chang yang menandakan adanya penggunaan dialek Hokkien adalah *owe*, *kamsia*, dan *hopeng*.

*Owe* memiliki arti saya, *kamsia* memiliki arti terima kasih, dan *hopeng* memiliki arti teman baik. dalam dialek Tionghoa Hokkian. Kata *owe* dan *hopeng* ditemukan dalam kosakata dialek Hokkien (Putri, 2013). Kata *kamsia* digunakan dalam ungkapan berterima kasih pada dialek Hokkien (Kusuma, 2013).

## 3. Dialek Medan

Dialek Medan ditemukan pada tuturan tokoh Pak Anas dalam kartun ASJ. Kosakata dari tuturan Pak Anas dalam kartun ASJ yang menggambarkan adanya penggunaan dialek Medan adalah *cemana*, *kek mana*, *kali*, *kau*, *pula* dan *bah*. Lalu *pernah*, *peduli*, *tenang*, *kejar*, *kerja*, dan kata-kata lain dengan huruf vokal e, tetapi diucapkan (ε).

Kata *kek mana* dan *cemana* memiliki arti bagaimana atau "kayak gimana". Lalu *kali* memiliki arti paling, *kau* memiliki arti kamu, *pula* digunakan sebagai partikel untuk penegas kata yang mendahuluinya, dan *bah* sebagai kata seru di akhir tuturan. Kata-kata ini dan perubahan pengucapan kosakata dengan vokal e, tetapi diucapkan (ε) sesuai dan terdapat dalam (Pandu, 2007).

## 4. Dialek Jawa

Dialek Jawa ditemukan pada tokoh Jarwo dalam kartun. Beberapa bentuk-bentuk dialek Jawa yang ditemukan dalam kartun ASJ yaitu *ndak*, *sek* atau *sik*, *yowes*, *kandani*, dan *wong*. Jika dialek-dialek Jawa tersebut diartikan ke dalam bahasa Indonesia dialek *ndak* memiliki arti 'tidak' (Prayoga, 2016); *sek* atau *sik* merupakan kependekan dari kata '*Mengko Dhisik*' yang memiliki arti 'nantu dulu'; *yowes* memiliki arti 'ya sudahlah' (Totempole, 2020); *kandani* memiliki arti seperti 'dibilangin atau dikasih tahu'; dan *wong* memiliki arti 'orang'.

## 5. Dialek Sunda

Dialek Sunda ditemukan pada tokoh Kang Ujang (penjual bakso) dalam kartun ASJ. Beberapa bentuk-bentuk dialek Sunda yang ditemukan dalam kartun ASJ yaitu *lada*, *sakitu*, *eleh-elah*, *bisa wae*, *sok atuh*, *teh*, dan *tah*. Jika dialek-dialek sunda tersebut diartikan ke dalam bahasa Indonesia dialek *lada* memiliki arti 'pedas'; *sakitu* memiliki arti 'segitu'; *euleuh-euleuh* memunjukkan ungkapan perasaan kaget dan kegembiraan; *bisa wae* memiliki arti "bisa saja"; *sok atuh* memiliki arti 'ayo'(Angelica, 2020); *teh* dan

*tah* tidak memiliki arti khusus, kata-kata ini berfungsi sebagai penguat dalam percakapan bahasa sunda (Asura, 2018).

## **B. Variasi Fungsiolek**

Pada serial kartun ASJ ditemukan beberapa variasi fungsiolek. Variasi fungsiolek ini berkaitan dengan penerapan atau fungsi suatu Bahasa saat digunakan (Purba dalam Nurrahman dan Kartini, 2021). Terdapat beberapa ragam dalam variasi fungsiolek. Berikut akan diuraikan hasil temuan yang berkenaan dengan ragam-ragam tersebut.

### **1. Ragam Santai**

Ragam santai dapat ditemukan dalam percakapan dengan kawan atau orang-orang terdekat di luar lingkungan keluarga. Pada ragam santai tidak ada nilai produksi di dalamnya. Berikut adalah data yang berupa ragam santai yang terdapat dalam dialog kartun ASJ.

Data 1.

Pak Haji Udin: "Masih mantep juga tuh jurusnye, kan maen"

Adit: "Babah Cang, Adit juga mau dong diajarin kaya gitu"

Pak Haji Udin: "Ah pas banget tuh, kalau mau belajar wushu yang kaya tadi. Emang kudu sama ahlinye"

Babah Cang: "Haiya.. tapi Owe udah tua Udin. Udah kaga kaya dulu lagi"

Pak Haji Udin: "Hehe, Ente ajarin dah tuh anak-anak, biar seneng, biar badannya pada sehat juga, Cang"

Berdasarkan data di atas, ditemukan ragam santai dalam percakapan antara tokoh Pak Haji Udin dan Babah Cang. Ragam santai dalam percakapan tersebut ditandai dengan kedekatan hubungan antara tokoh Pak Haji Udin dan Babah Cang dan terjadi di waktu senggang. Selain itu, Pak Haji Udin juga memberikan pujian kepada Babah Cang dan meminta Babah Cang untuk mengajarkan wushu kepada anak-anak. Selain percakapan antara Pak Haji Udin dan Babah Cang, di bawah ini terdapat pula ragam santai lainnya.

Data 2.

Denis: "Adit hmh aku ga ikutan ya, Dit."

Adit: "Kenapa, kamu takut?"

Ucup: "Kak Denis, kagak usah takut, Kak. Kalau kata Pak Haji bilang nih ya, kita harus berani kak, kalau kita berani, kita bisa ngelawan sama yang mau ngapain-ngapain kita, kalau udah gitu, kita kan bakal bisa ngebelain yang bener, gitu kak. Kalau kaga percaya, tanya aja sama Pak Haji"

Ragam santai dalam percakapan di atas, ditemukan pada tokoh Denis, Adit, dan, Ucup. Ketiga tokoh tersebut merupakan teman bermain. Percakapan yang terjadi pada saat itu adalah tokoh Denis yang merasa takut untuk belajar wushu bersama-sama. Percakapan yang terjadi di antara mereka, dilakukan di waktu yang senggang atau santai.

## 2. Ragam Usaha

Ragam usaha dapat ditemukan dalam dialog yang terdapat nilai produksi di dalamnya. Berikut adalah data yang berupa ragam usaha yang terdapat dalam dialog kartun ASJ.

Data 1.

Jarwo: "Weh..waduh, lho buahnya ini loh. Wah, ini sayang ini kalo dibiarin ini. Wah.. panen ini kita"

Pak Anas: "Hei Jarwo mau apa kau"

Jarwo: "Tenang.. tenang pak Anas tenang blom blom udah suudzon ini lho, anu pak gimana kalau saya metikin mangganya ini lho, orang udah banyak kayak gini sayang pak kalau enggak sempat dinikmati, hah iya toh"

Pak Anas: "Bah, ide bagusnya itu tapi jangan sekarang lah, aku tak punya uang buat kasih kau komisi, lagi pula aku banyak urusannya ini"

Jarwo: "Tenang pak, tenang, pak Anas tidak perlu khawatir, urusan itu bisa belakangan pak, asal jangan lupa hehe gimana.. gimana"

Pak Anas: "Okelah kalau begitu"

Berdasarkan data 1 ditemukan ragam usaha dalam dialog tokoh Jarwo dan Pak Anas. Tokoh Jarwo menawarkan diri kepada pak Anas untuk memetikkan mangga milik pak Anas untuk dijualkan. Ragam usaha yang dilakukan Jarwo ditandai dengan *gimana kalau saya metikin mangganya*. Usaha tersebut dilakukan oleh tokoh Jarwo agar mendapatkan komisi atau upah dari hasil penjualan mangga tokoh pak Anas, hal tersebut ditandai dengan *Tenang pak, tenang, pak Anas tidak perlu khawatir, urusan itu bisa belakangan pak, asal jangan lupa hehe gimana.. gimana*.

## 3. Ragam Akrab

Ragam akrab dalam kartun ASJ dapat ditemukan dalam lingkungan keluarga Adit. Hal ini karena Ayah, Bunda, Adel, dan Adit merupakan keluarga yang pastinya memiliki kedekatan satu dengan lainnya. Selain itu, ragam akrab ini juga dapat dilihat dari dialog antara Adit dan Denis yang sudah akrab berteman. Ragam akrab tercipta dari lingkungan yang akrab dan membuat suatu bahasa menjadi lebih mudah dipahami. Berikut adalah data yang berupa ragam akrab yang terdapat dalam dialog kartun ASJ.

Data 1.

Bunda: "Nah, terus program 7 hari 7 kebaikannya gimana, Yah?"

Ayah: "Ya pasti dijalanin lah, Bun. "

Dialog di atas menunjukkan ragam akrab karena tanpa harus menjelaskan panjang lebar, Ayah sudah mengerti apa maksud dari pertanyaan Bunda. Ayah langsung menjelaskan kebaikannya dalam 7 hari terakhir. Artinya, Bunda dan Ayah sangatlah akrab sehingga Ayah bisa paham maksud Bunda tanpa Bunda menjelaskan.

Data 2.

Dennis: "Aduh Adit, gimana, nih?"

Adit: "Tenang, Denis. Kamu masih inget, kan? Kamu itu pahlawan super."



Dialog di atas menunjukkan ragam akrab karena tanpa harus menjelaskan panjang lebar, Adit sudah mengerti ketakutan Dennis saat hendak disunat. Adit yang mengerti ketakutan Dennis langsung berupaya menenangkan dan meredakan ketakutan tersebut. Adit berupaya meredakan ketakutan Dennis dengan meminta Dennis untuk membayangkan bahwa Dennis adalah pahlawan super. Artinya, Adit dan Dennis sangatlah akrab sehingga Adit bisa paham maksud ketakutan Dennis tanpa harus Dennis bercerita secara lengkap dan panjang lebar.

Berdasarkan pembahasan di atas, ditemukan variasi dialek dan variasi fungsiolek dalam sumber data. Variasi dialek yang ditemukan adalah dialek Betawi Kota, Hokkien, Medan, Jawa, dan Sunda. Selanjutnya, variasi fungsiolek yang ditemukan adalah ragam santai, ragam usaha, dan ragam akrab. Berdasarkan hasil temuan, ditemukan persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian lainnya. Persamaan yang ditemukan berkenaan dengan jenis variasi bahasa. Penelitian terdahulu yang mengkaji variasi bahasa dengan judul "Variasi Bahasa pada Pementasan Drama *Cipoa* dan *Sidang Para Setan* Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun 2017" (Nuryani, Santoso, dan Puspitasari, 2018) juga menemukan variasi dialek dan fungsiolek, bedanya pada penelitian tersebut variasi bahasa yang ditemukan bermacam-macam dan dideskripsikan dalam bentuk variasi dari segi penutur dan variasi dari segi keformalan. Selain itu, penelitian tersebut juga mengkaji kesan pemain drama.

Selanjutnya, ditemukan persamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu yang berkenaan dengan variasi bahasa dalam film. Penelitian terdahulu ini berjudul "Variasi Bahasa dalam Percakapan Antartokoh Film *Ajari Aku Islam*" (Nurrahman dan Kartini, 2021). Ditemukan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu hasil temuan sama-sama berupa variasi dialek dan variasi fungsiolek. Perbedaannya terletak pada jenis dialek yang ditemukan. Pada penelitian ini menemukan lima variasi dialek yaitu dialek Betawi Kota, Hokkien, Medan, Jawa, dan Sunda. Lalu pada penelitian (Nurrahman dan Kartini, 2021) hanya menemukan dua jenis variasi bahasa dialek yaitu dialek Medan dan dialek Hokkian.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, penulis merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti kartun ASJ bisa meneliti tuturan tokoh dari segi variasi bahasa yang lebih luas seperti idiolek, kronolek, sosiolek, dan lain-lain. Selain itu, kartun ASJ juga dapat diteliti lebih luas secara linguistik mulai dari aspek psikolinguistik, semantik, dan lain-lain. Jadi, penulis merekomendasikan kartun ASJ sebagai sumber data dengan kajian yang lebih kompleks.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ditemukan variasi bahasa berupa variasi dialek dan variasi fungsiolek dalam kartun Adit Sopo Jarwo (ASJ). Terdapat lima variasi dialek yang

ditemukan dalam kartun ASJ yaitu dialek Betawi Kota berjumlah 11 dialek. Dialek Hokkien berjumlah 3 dialek. Dialek Medan berjumlah 11 dialek. Dialek Jawa berjumlah 5 dialek. Dialek Sunda berjumlah 7 dialek. Selain variasi dialek, variasi fungsi fungsiolek pun ditemukan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, ditemukan tiga variasi fungsiolek yaitu; 1) ragam santai, 2) ragam usaha, dan 3) ragam akrab. Penemuan ini dilatarbelakangi oleh tokoh-tokoh dalam serial kartun Adit Sopo Jarwo yang berasal dari berbagai suku yang merefleksikan keberagaman suku dan kebudayaan di Indonesia. Jadi, dapat disimpulkan penemuan yang ditemukan dalam serial kartun Adit Sopo Jarwo sesuai dengan keadaan masyarakat Indonesia yang terdiri atas beragam etnis.

## DAFTAR PUSTAKA

- BPS. (2015). "Mengulik Data Suku di Indonesia". Jakarta: Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>.
- Dibia, I Ketut dan I Putu Mas Dewantara. (2017). Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi. Depok: Rajawali Press.
- Jazeri, Mohamad. (2017). Sociolinguistik: Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi. Tulungagung: Akademika Pustaka.
- Kusuma, Fandy Prasetya. (2013). Pergeseran Bahasa Hokkian dalam Upacara *Te Pai* di Indonesia. Semarang: International Seminar "Language Maintenance and Shift III".
- Mustadi, Habibi, dan Puguh Ardianto Iskandar. (2021). Filosofi, Teori, dan Konsep: Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurrahman, Reisa dan Rismaniar Kartini. (2021). Variasi Bahasa dalam Percakapan *Antartokoh Film Ajari Aku Islam*. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 14 (2), 175—186.
- Nuryani, Lina, Agus Budi Santoso, dan Dhika Puspitasasi. (2018). Variasi Bahasa pada Pementasan Drama Cipoa dan Sidang Para Setan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun 2017. *Jurnal Widyabastra*. 6 (1), 62—75.
- Purba, Arman. (2007). Dialek Medan: Kosakata dan Lafalnya. *Medan Makna: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan*. 4 (1), 11—23.
- Purbasari, Mita. (2010). Indahnya Betawi. *Jurnal Humaniora*. (1), 1—10.
- Putri, Frieska Amanda. (2013). The Indonesian Dialect of Chinese 'Peranakan' at Kapasan Surabaya. *Skripsi*: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Rachman, Rafif Aulia. (2022). Peran dan Upaya Masyarakat Setu Babakan dalam Pelestarian Kebudayaan Betawi. *Skripsi*: Universitas Negeri Jakarta.

- Tyas, Anggraeni Kurnianing. (2022). Survei Minat Remaja Terhadap Jenis Film. Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia. [https://www.researchgate.net/publication/360453580\\_SURVEI\\_MINAT\\_REMAJA\\_TERHADAP\\_JENIS\\_FILM](https://www.researchgate.net/publication/360453580_SURVEI_MINAT_REMAJA_TERHADAP_JENIS_FILM).
- Wati, Usnia, Syamsul Rijal, dan Irma Surayya Hanum. (2020). Variasi Bahasa pada Mahasiswa Perantau di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman: Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Ilmu Budaya*. 4 (1), 21—37.
- Wijana, I Dewa Putu. (2021). *Pengantar Sociolinguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.