

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semua makhluk hidup di muka bumi ini saling berinteraksi serta berkomunikasi satu sama lain tak terkecuali manusia. Untuk keperluan ini, manusia dapat menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia (Keraf, 1984:1). Semua orang menyadari bahwa interaksi dan segala macam kegiatan dalam masyarakat akan lumpuh tanpa bahasa, walaupun sebenarnya manusia juga dapat berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi lain selain bahasa. Namun, bahasa merupakan alat yang paling baik, paling sempurna, dan yang paling utama dibandingkan dengan alat komunikasi lain.

Sebagai alat komunikasi yang utama, bahasa harus mampu mengungkapkan pikiran, gagasan, konsep, atau perasaan penuturnya. Bahasa juga berfungsi sebagai alat untuk membicarakan objek atau peristiwa yang ada di sekeliling penutur atau yang ada dalam budaya pada umumnya (Chaer dan Agustina, 1995:21).

Di Indonesia terdapat tiga macam bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa daerah dan bahasa asing. Ketiga bahasa tersebut memiliki kedudukan dan fungsinya masing-masing. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Sebagai bahasa negara, bahasa Indonesia berfungsi sebagai (1) bahasa resmi

kenegaraan, (2) bahasa pengantar resmi di lembaga-lembaga pendidikan, (3) sarana perencanaan dan pelaksanaan pembangunan serta pemerintahan, dan (4) sarana pengembangan kebudayaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan serta teknologi modern (Chaer dan Agustina, 1995:296).

Bahasa daerah juga mempunyai kedudukan dan fungsi yang cukup penting dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bagi sebagian besar penduduk Indonesia, bahasa daerah merupakan bahasa ibu atau bahasa pertama yang dikuasai sejak mereka mengenal bahasa atau mulai dapat berbicara. Mereka menggunakan bahasa daerah untuk berkomunikasi dan berinteraksi intrasuku, baik dalam situasi yang bersifat resmi maupun yang bersifat tidak resmi (kedaerahan).

Bahasa daerah mempunyai fungsi sebagai (1) lambang kebanggaan daerah, (2) lambang identitas daerah, (3) sarana perhubungan di dalam keluarga dan masyarakat daerah, dan (4) sarana pengembangan serta pendukung kebudayaan daerah. Selain itu, di dalam hubungannya dengan tugas bahasa Indonesia, bahasa daerah ini berfungsi pula sebagai (1) penunjang bahasa nasional, (2) sumber bahan pengembangan bahasa nasional, dan (3) bahasa pengantar pembantu pada tingkat permulaan di sekolah dasar di daerah tertentu untuk memperlancar pengajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lain (Chaer dan Agustina, 1995:297).

Bahasa-bahasa lain yang bukan milik penduduk asli seperti bahasa Cina, Inggris, Belanda, Jerman, dan Prancis berkedudukan sebagai bahasa asing. Di dalam kedudukannya sebagai bahasa asing, bahasa-bahasa tersebut berfungsi sebagai (1) sarana perhubungan antarbangsa, (2) sarana pembantu pengembangan bahasa Indonesia, dan (3) alat untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi modern bagi kepentingan pembangunan nasional (Chaer dan Agustina, 1995:297).

Penguasaan terhadap lebih dari satu bahasa akan mengakibatkan kedwibahasaan dalam berkomunikasi. Kedwibahasaan atau *bilingualisme* ialah kebiasaan menggunakan dua bahasa dalam interaksi dengan orang lain. Dalam situasi kedwibahasaan, akibat yang ditimbulkan adalah terjadi alih kode dan campur kode. Alih kode adalah peristiwa penggantian bahasa atau ragam bahasa oleh penutur karena adanya sebab-sebab tertentu yang dilakukan dengan sadar (Chaer dan Agustina, 1995:158). Campur kode (*Code Mixing*) adalah pemakaian dua bahasa atau lebih dengan saling memasukkan unsur bahasa yang satu ke dalam bahasa lain secara konsisten (Pranowo, 1996:12).

Hal tersebut juga terjadi dalam dilog film. Film merupakan karya seni yang digandrungi masyarakat di berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Dalam KBBI (2009:243) definisi film adalah gambaran hidup, kamera dsb; selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan diputar dalam bioskop); lakon (cerita) gambar hidup. Film adalah gambar-hidup, film memunyai banyak pengertian yang tiap-tiap artinya dapat dijabarkan secara luas. Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang memunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat di mana film itu sendiri tumbuh.

Salah satu film yang beredar di masyarakat dan pernah tayang hampir di seluruh bioskop tanah air Indonesia yang dirilis bulan September 2010 adalah film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa dan berdurasi 93 menit 44 detik. Film yang bergenre komedi, perang dan musikal ini mengisahkan keberanian para pemuda-pemudi Indonesia yang berjuang tanpa pamrih dalam menegakan negeri ini, dalam

mempertahankan kemerdekaan dari agresi militer Belanda kedua tahun 1948. Film dengan setting tempat di daerah Yogyakarta dan Jawa Timur ini, menceritakan semangat juang enam pemuda dengan latar belakang suku dan budaya berbeda yang walaupun tidak berkompeten dalam militer namun mereka mempunyai semangat yang besar, kesungguhan serta ketulusan niat dalam mempertahankan kemerdekaan serta melawan penjajah Belanda.

Film yang dapat membangkitkan rasa nasionalisme ini dirasa sangat tepat menjadi media pembelajaran di sekolah, seperti di Sekolah Menengah Atas (SMA). Film ini juga sudah cukup dikenal di masyarakat dan tidak asing lagi bagi peserta didik ketika dijadikan sebagai media pembelajaran. Pertimbangan lain mengapa peneliti memilih film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa ini adalah karena film ini memiliki tokoh dengan latar belakang budaya yang beragam jadi kemungkinan terjadinya alih kode ataupun campur kode dalam dialog antar tokoh sangatlah besar.

Kajian tentang alih kode dan campur kode pernah dilakukan Novitawati (1998), Ramaita (2007), Prasetyawati (2009), dan Safitri (2011). Kajian alih kode dan campur kode yang telah dilakukan sebelumnya bersumber pada data pembelajaran di sekolah dilakukan oleh Novitawati (1998), Ramaita (2007), dan Prasetyawati (2009), sedangkan Safitri (2011) bersumber data novel. Sementara itu, yang bersumber data pada film belum ada. Karena itu, peneliti bermaksud melengkapinya dengan kajian dengan sumber data dialog film.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut. Bagaimanakah alih kode dan campur kode dalam film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa dan implikasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan alih kode dan campur kode dalam film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa dan implikasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis, yakni untuk memperkaya kajian di bidang sosiolinguistik, khususnya pada kajian alih kode dan campur kode.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

- a. Memberikan informasi dan gambaran bagi pembaca tentang alih kode dan campur kode yang terjadi pada film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa.
- b. Menambah referensi guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA dengan menjadikan film sebagai media pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Objek penelitian ini adalah dialog para tokoh dalam film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa sedangkan aspek yang diteliti adalah sebagai berikut.

1. Bentuk-bentuk alih kode dan campur kode dalam dialog tokoh-tokoh film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa.

2. Penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam dialog tokoh-tokoh film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa.

