

**CAMPUR KODE DALAM FILM *MY STUPID BOSS* DAN
IMPLIKASINYA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SMA**

(Skripsi)

**Oleh
DENTI OKTA PUSPITA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

CAMPUR KODE DALAM FILM *MY STUPID BOSS* DAN IMPLIKASINYA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

**Oleh
DENTI OKTA PUSPITA**

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah bentuk-bentuk campur kode dalam film *My Stupid Boss*, bagaimanakah faktor penyebab campur kode dalam film *My Stupid Boss*, bagaimanakah implikasi campur kode dalam film *My Stupid Boss* pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk campur kode dalam film *My Stupid Boss*, mendeskripsikan faktor penyebab campur kode dalam film *My Stupid Boss*, mengimplikasikan campur kode dalam film *My Stupid Boss* pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian adalah peristiwa tutur tokoh campur kode dalam film *My Stupid Boss* dan implikasinya pada pembelajaran bahasa di SMA. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis teks.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa campur kode yang terdapat dalam film *My Stupid Boss* adalah campur kode berwujud kata, campur kode berwujud klausa, campur kode berwujud frasa, dan campur kode berbentuk perulangan kata. Faktor penyebab timbulnya campur kode dalam film tersebut adalah faktor kebahasaan dan faktor latar belakang sikap penutur.

Campur kode dalam film *My Stupid Boss* memiliki implikasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Pembelajaran yang berkaitan dengan campur kode dalam film *My Stupid Boss* terdapat pada kelas XI, yaitu KD 4.1 menginterpretasi makna teks film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Film *My Stupid Boss* dapat digunakan sebagai bahan ajar karena dapat menambah pembendaharaan kosakata baru bagi siswa serta dapat menggunakannya dalam membuat atau menginterpretasi makna teks naskah drama/ film.

Kata kunci: bahan ajar, campur kode, film my stupid boss.

**CAMPUR KODE DALAM FILM *MY STUPID BOSS* DAN
IMPLIKASINYA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SMA**

Oleh
DENTI OKTA PUSPITA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : Campur Kode Dalam Film *My Stupid Boss* dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Nama Mahasiswa : Denti Okta Pusputa

Nomor Pokok Mahasiswa : 1313041013

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan





MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Farida Ariyani, M. Pd
NIP 19601214 198403 2 002


Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 19620829 198803 2 001

2. Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. Mulyanto Widodo, M. Pd.
NIP 19620203 198811 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Siti Samhati, M.Pd.

Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Iing Sunarti, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Enad, M.Tum.
NIP. 195907221986031003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Januari 2018

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NPM : 1313041013
nama : Denti Okta Puspita
judul skripsi : Campur Kode dalam Film *My Stupid Boss* dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber di organisasi tempat riset;
2. dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 14 Februari 2018
membuat pernyataan,



Denti Okta Puspita
NPM 1313041013

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 05 Oktober 1994.

Penulis yang bernama lengkap Denti Okta Puspita adalah anak kelima dari enam bersaudara, buah hati dari pasangan ayahanda M. Nasir S.H dan ibunda Parida Yanti.

Penulis menempuh pendidikan di SDN 2 Jagabaya satu dan lulus pada tahun 2007. Setelah lulus Sekolah Dasar, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung lulus pada tahun 2010. Pada tahun 2013, penulis menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMAN 12 Bandar Lampung. Selanjutnya, penulis mengikuti tes SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri) dan diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada tahun 2013.

Penulis telah melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Karang Jawa, Kecamatan Anak Ratu Aji Lampung Tengah dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 2 Anak Ratu Aji pada bulan Juli 2016 sampai dengan bulan Agustus tahun 2016.

MOTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah : 6)

“Katakanlah kepada yang berkata tidak bisa, cobalah!

Yang berkata mustahil, buktikanlah!

Yang berkata tidak tahu, belajarlah!”

(Quraish Shibab)

PERSEMBAHAN

Teriring doa dan rasa syukur ke hadirat Allah SWT kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang paling berharga dalam hidupku.

1. Ayahanda dan Ibunda tercintaku, Bapak M. Nasir, S.H dan Ibu Parida Yanti yang tak henti-hentinya mencurahkan kasih sayang, mendidik dengan penuh cinta, dan berdoa dengan keikhlasan hati untuk keberhasilanku menggapai cita-cita serta selalu menanti keberhasilanku.
2. Kakak-Kakakku tercinta, Palinda Sari, Evi Fitriana, A. Indra, Teddy Apri Suhendri dan adikku yang kusayangi Irvan Tobi Dinata Saputra yang telah memberikan doa dan dukungan dalam menuntut ilmu serta menanti keberhasilanku.
3. Untuk keluarga besarku yang selalu memberikan doa dan dukungan untuk keberhasilanku.
4. Keluarga besar Batrasia 2013.
5. Almamater tercinta yang kubanggakan.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah *subhannahuwata'ala* atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Campur Kode dalam Film *My Stupid Boss* dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tentu telah banyak menerima masukan, arahan, bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Iing Sunarti, M.Pd. selaku Pembahas yang telah memberikan masukan, saran, dan bantuan kepada penulis.
2. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku Pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Siti Samhati, M.Pd. selaku Pembimbing II atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.

5. Ayahanda dan Ibunda tercintaku, Bapak M. Nasir, S.H dan Ibu Parida Yanti yang tak henti-hentinya mencurahkan kasih sayang, mendidik dengan penuh cinta, dan berdoa dengan keikhlasan hati untuk keberhasilanku menggapai cita-cita serta selalu menanti keberhasilanku.
6. Kakak-Kakakku tercinta, Palinda Sari , Evi Fitriana, A. Indra dan Teddy Apri Suhendri yang telah memberikan doa dan dukungan dalam menuntut ilmu serta menanti keberhasilanku.
7. Untuk keluarga besarku yang selalu memberikan doa dan dukungan untuk keberhasilanku.
8. Sahabat-sahabat terbaikku R. Imas, Haipa, Resta, Malinda, Masitoh, Grace, Tania Rima, Resty dan Juliani.
9. Teman-teman Batrasia Angkatan 2013 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas persahabatan dan kebersamaan yang kalian berikan selama ini.
10. Kepada semua pihak yang ikut berperan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah *subhanahuwata'ala* membalas segala keikhlasan, amal, dan bantuan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, Februari 2018

Denti Okta Puspita

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	
LEMBAR PENGESAHAN	
RIWAYAT HIDUP PENDIDIKAN	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	i
SANWACANA	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR SINGKATAN	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kedwibahasaan	9
2.1.1 Bentuk-Bentuk Kedwibahasawan	10
2.1.2 Akibat Kedwibahasawan	11
2.1.2.1 Interferensi	11
2.1.2.2 Integrasi.....	12
2.1.2.3 Alih Kode	13
2.1.2.4 Campur Kode	14
a. Bentuk-Bentuk Campur Kode	16
b. Faktor Penyebab Campur Kode.....	20
2.2 Peran Konteks dalam Komunikasi	21
2.4 Film	23
2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	25
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	29
3.2 Sumber Data	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4 Teknik Analisis Data	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	35
4.2 Pembahasan	37
4.2.1 Bentuk-Bentuk Campur Kode.....	38
4.2.1.1 Campur Kode yang Berbentuk Kata	38
4.2.1.2 Campur Kode yang Berbentuk klausa	67
4.2.1.3 Campur Kode yang Berbentuk frasa	78
4.2.1.4 Campur Kode yang Berbentuk Perulangan Kata.....	86
4.3 Implikasi Campur Kode pada Film <i>My Stupid Boss</i> Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	91
4.4 Rancangan Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas	101
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	110
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Tabel Indikator Campur Kode	32
4.1 Tabel Bentuk Campur Kode Yang Terdapat dalam Film <i>My Stupid Boss</i>	36
4.2 Tabel Faktor Penyebab Campur Kode Yang Terdapat dalam Film <i>My Stupid Boss</i>	37

DAFTAR SINGKATAN

Keterangan :

Dt : Data

CK : Campur Kode

Kt : Kata

Fr : Frasa

Kl : Klausa

Pk : Pengulangan Kata

Ing : Bahasa Inggris

Jw : Jawa

K : Kebahasaan

LB : Latar Belakang Sikap Penutur

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Data Penelitian Campur Kode dalam Film My Stupid Boss	115
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	158
Lampiran 3 Transkrip Film <i>My Stupid Boss</i>	173
Lampiran 4 Bahan Ajar	184

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu alat yang digunakan manusia untuk berinteraksi adalah bahasa.

Interaksi yang dilakukan bertujuan untuk kelangsungan hidupnya. Dengan bahasa seseorang dapat mengungkapkan pikiran, ide, perasaan, dan kemauannya kepada orang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008: 116) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.

Penguasaan terhadap lebih dari satu bahasa oleh seseorang mengakibatkan kedwibahasaan dalam komunikasi. Kedwibahasaan atau bilingualisme ialah kebiasaan menggunakan dua bahasa dalam interaksi dengan orang lain. Menurut Mackey dan Fishman (dalam Chaer dan Agustina, 2010: 84), bilingualisme sebagai penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian. Selain istilah bilingualisme dengan segala jubarannya ada juga istilah multilingualisme (dalam bahasa Indonesia disebut juga keanekabahasaan) yakni keadaan digunakannya lebih dari dua bahasa oleh seseorang dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian.

Fenomena dwibahasa dapat terjadi di mana saja dan kapan saja seseorang berada. Seseorang dapat menjadi dwibahasawan pada usia anak-anak maupun dewasa. Sedangkan peristiwa tersebut dapat ditemukan dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan desa, ataupun di tempat-tempat lainnya.

Pada situasi kedwibahasaan akibat yang ditimbulkan yaitu campur kode.

Nababan (1991: 32) menyatakan bahwa, bilamana orang mencampur (dua atau lebih) bahasa atau ragam bahasa dalam suatu tindak bahasa tanpa ada sesuatu dalam situasi berbahasa itu yang menuntut percampuran bahasa yang disebut campur kode. Campur kode merupakan peristiwa komunikasi yang dijumpai pada masyarakat multikultural. Peristiwa ini terjadi karena pada masyarakat multikultural memiliki beragam bahasa. Keberagaman bahasa tersebut membuat seseorang menjadi bilingual atau multilingual, yaitu menguasai lebih dari satu bahasa sehingga dalam komunikasi, kedua atau lebih bahasa yang dikuasai oleh penutur akan tercampur dalam sebuah ujaran. Percampuran kedua bahasa atau lebih dalam sebuah proses komunikasi inilah yang dinamakan sebagai campur kode. Campur kode dapat terjadi di mana saja, seperti di sekolah, di lingkungan rumah, di kampus, di lingkungan kerja, di media cetak, maupun media elektronik. Salah satu bentuk media elektronik, khususnya film.

Film merupakan karya seni yang digandrungi masyarakat di berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Film adalah sebuah karya seni berupa rangkaian gambar hidup yang diputar sehingga menghasilkan sebuah ilusi gambar bergerak yang disajikan sebagai bentuk hiburan, dapat juga dikatakan sebuah media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggambungan dua indra,

penglihatan dan pendengaran yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat di mana film itu sendiri tumbuh (Trianto, 2013: 1).

Film memiliki fungsi besar seperti fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong tumbuhnya industri kreatif lainnya. Dengan demikian, film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Film menjadi sangat efektif sebagai media pembelajaran dalam rangka menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktif, dan lainnya (Trianto, 2013: 2). Dalam proses belajar di sekolah, film termasuk media audio-visual yang efektif menunjang tujuan pembelajaran. Pendidikan melalui media film adalah metode atau cara untuk memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dapat dilihat dari pada sesuatu yang hanya didengar atau dibaca (Trianto, 2013: 4).

Salah satu film yang beredar di masyarakat dan pernah tayang hampir di seluruh bioskop tanah air Indonesia yang dirilis 19 Mei 2016 adalah film *My Stupid Boss* berdurasi 1 jam 42 menit 22 detik. Film ini diadaptasikan dari sebuah novel dengan judul yang sama karya Chaos@work. Film *My Stupid Boss* bergenre drama, komedi dan memiliki nilai sosial. Ini sangat jelas ditunjukkan dalam adegan-adegan terakhir film *My Stupid Boss*. Hal tersebut terlihat bahwa si Bos yang memiliki nilai sosial dengan merenovasi panti asuhan yang berada di Malaysia. Film ini juga menumbuhkan rasa tolong menolong dan kejujuran yang digambarkan dengan adegan salah seorang anak yatim yang cacat, namun di tengah keterbatasan dia mau mengembalikan tas si Bos yang tertinggal di warung.

Film *My Stupid Boss* telah meraih 771 ribu penonton. Dengan angka ini, *My Stupid Boss* telah berada pada posisi keempat sebagai film dengan jumlah penonton terbanyak tahun 2016.

Film *My Stupid Boss* dapat membangkitkan nilai sosial, kejujuran dan tolong menolong terhadap orang lain di sekitarnya, sehingga sangat tepat dijadikan sebagai bahan ajar di sekolah, seperti di Sekolah Menengah Atas (SMA). Selain itu, film ini juga menggunakan banyak campur kode di dalamnya, sehingga dapat memperkaya pembendaharaan kosakata siswa dan memudahkan siswa untuk menginterpretasi makna dalam teks naskah drama/film.

Contoh temuan campur kode pada tuturan Diana dalam film *My Stupid Boss* sebagai berikut.

Diana : Pak, buruan dong Pak! Udah jam pulang nih, saya ada janji sama suami Saya!
Bos : Kamu ini kok buru-buru amat sih? Mau kemana sih? Kan besok *weekend*, libur!

Penutur pada peristiwa tutur di atas adalah Diana dan Bos. Topik yang dibicarakan adalah tentang keinginan Diana untuk pulang tepat di jam pulang kerja, sedangkan si Bos masih mengadakan pertemuannya. Bahasa yang digunakan Bos adalah bahasa Indonesia ragam santai. Selain bahasa Indonesia, Bos juga menguasai bahasa asing karena dia adalah seorang imigran asal Indonesia yang memiliki perusahaan di Malaysia. Kemampuan Bos yang menguasai bahasa asing menyebabkan kemungkinan melakukan campur kode. Campur kode dari bahasa Inggris yang terjadi pada peristiwa tutur di atas terdapat

pada tuturan Bos. Ia menyisipkan kata *weekend* dari bahasa Inggris yang artinya akhir pekan. Kata *weekend* adalah kata dasar dari bahasa Inggris.

Hasil penelitian ini diimplikasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas XI dengan kurikulum 2013. Adapun hal yang diimplikasikan dengan temuan adalah KD (Kompetensi Dasar) 4.1 Menginterpretasi makna teks film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

Penelitian tentang campur kode pernah diteliti sebelumnya oleh Nurdewi Safitri pada tahun 2011 dengan judul skripsi Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel *Kembang Jepun* karya Remi Sylado dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini sama-sama mengimplikasikan penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, Nurdewi Safitri menggunakan meneliti alih kode dan campur kode, sedangkan pada penelitian ini peneliti hanya fokus pada campur kode saja. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan novel *Kembang Jepun* karya Remi Sylado sebagai sumber data, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan film *My Stupid Boss* sebagai sumber data. Perbedaan selanjutnya Safitri Nurdewi mengimplikasikan alih kode dan campur kode pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), penelitian ini peneliti mengimplikasikan campur kode pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA dengan menggunakan Kurikulum 2013. Faktor penyebab terjadinya campur kode pada penelitian sebelumnya menggunakan teori

Suwandi, sedangkan faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode pada penelitian ini menggunkan teori Suwito.

Peneliti merasa penting meneliti campur kode karena campur kode dapat digunakan sebagai bahan ajar siswa untuk memperkaya pembendaharaan kosakata baru dan memudahkan siswa dalam menginterpretasi makna teks drama/film.

Pada penelitian ini, data yang diambil berupa tuturan antar tokoh dalam film *My Stupid Boss*. Implikasi penelitian ini tertuang dalam Kurikulum 2013 yang digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu kompetensi inti yang digunakan adalah menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dengan standar kompetensi mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi lisan. Lebih tepatnya pada KD 4.1 mengnterpretasi makna teks film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rincian rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk campur kode dalam film *My Stupid Boss*?
2. Bagaimanakah faktor penyebab campur kode dalam film *My Stupid Boss*?

3. Bagaimanakah implikasi campur kode dalam film *My Stupid Boss* pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

- 1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk campur kode dalam film *My Stupid Boss*.
- 2 Mendeskripsikan faktor penyebab campur kode dalam film *My Stupid Boss*.
- 3 Mengimplikasikan campur kode dalam film *My Stupid Boss* pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperkaya referensi di bidang kebahasaan dan memberikan masukan bagi pengembang kajian di bidang sosiolinguistik, khususnya pada kajian campur kode yang berhubungan dalam film *My Stupid Boss*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran dan bahasa Indonesia, serta memberikan pengetahuan kepada guru dan penulis mengenai deskripsi campur kode dalam acara film *My Stupid Boss* dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film *My Stupid Boss*. Objek penelitian ini adalah percakapan atau dialog antar tokoh yang berupa campur kode, baik berupa kata, frasa, baster, kalimat, idiom, dan perulangan kata, serta faktor penyebab campur kode, yaitu faktor kebahasaan dan faktor latar belakang sikap penutur dalam film *My Stupid Boss*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kedwibahasaan

Pada umumnya, masyarakat Indonesia dapat menggunakan lebih dari satu bahasa. Mereka menguasai bahasa pertama dan bahasa kedua. Kedua bahasa tersebut berpotensi untuk digunakan secara bergantian oleh masyarakat. Artinya, masyarakat yang menggunakan kedua bahasa tersebut terlihat dalam situasi kedwibahasaan. Kedwibahasaan adalah kebiasaan menggunakan dua bahasa dalam interaksi dengan orang lain (Nababan, 1984: 27).

Kedwibahasaan adalah penggunaan dua bahasa atau lebih oleh seseorang atau suatu masyarakat (Kridalaksana, 2008: 36). Mackey (dalam Chaer dan Agustina, 2010: 84) secara sosiolinguistik mengartikan kedwibahasaan sebagai penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian. Bloomfield (dalam Aslinda dan Syafyahya, 2010: 23) mengatakan bahwa bilingualisme adalah kemampuan seorang penutur untuk menggunakan dua bahasa dengan sama baiknya, sedangkan Haugen (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 86) mengatakan tahu akan dua bahasa atau lebih berarti bilingual.

Kemudian memperjelas dengan mengatakan seorang bilingual tidak perlu secara aktif menggunakan kedua bahasa itu, tetapi cukup kalau bisa memahaminya saja. Sementara itu, Pranowo (1996: 9) menyatakan bahwa kedwibahasaan adalah

pemakaian dua bahasa secara bergantian baik secara produktif maupun reseptif oleh seorang individu atau masyarakat.

Berdasarkan beberapa definisi kedwibahasaan di atas, peneliti mengacu pada pendapat Pranowo karena definisi yang diberikan memiliki batasan yang jelas, yaitu (a) pemakaian dua bahasa, (b) dapat sama baiknya atau salah satunya saja yang lebih baik, (c) pemakaian dapat produktif maupun reseptif, dan dapat oleh individu atau oleh masyarakat.

2.1.1 Bentuk Kedwibahasawan

Orang yang memiliki kemampuan menggunakan dua bahasa dengan sama baiknya disebut dwibahasawan (Pranowo, 1996: 8). Untuk dapat menggunakan dua bahasa tentunya seseorang harus menguasai kedua bahasa itu (pertama bahasa ibunya [B1], dan yang kedua bahasa lain yang menjadi bahasa kedua [B2]), orang yang dapat menggunakan kedua bahasa itu disebut orang yang bilingual (dwibahasawan), (Chaer dan Agustina, 2010: 84). Dwibahasawan adalah pembicara yang memakai dua bahasa secara bergantian dalam sistem komunikasi. Seseorang yang terlibat dalam praktik penggunaan dua bahasa secara bergantian itulah yang disebut bilingual atau dwibahasawan (Weinrich dalam Aslinda dan Syafyaha, 2010: 26).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai dwibahasawan di atas, peneliti mengacu pada pendapat Chaer dan Agustina yang mengatakan “untuk dapat menggunakan dua bahasa tentunya seseorang harus menguasai kedua bahasa itu (pertama bahasa ibunya [B1], dan yang kedua bahasa lain yang menjadi bahasa

kedua [B2]), orang yang dapat menggunakan kedua bahasa itu disebut orang yang bilingual (dwibahasawan)”.

2.1.2 Akibat Kedwibahasawan

Masyarakat tutur yang tertutup, yang tidak tersentuh oleh masyarakat tutur lain, entah karena letaknya yang jauh terpencil atau karena sengaja tidak mau berhubungan dengan masyarakat tutur lain, maka masyarakat tutur itu akan tetap menjadi masyarakat tutur yang statis dan tetap menjadi masyarakat yang monolingual. Sebaliknya, masyarakat tutur yang terbuka yang mempunyai hubungan dengan masyarakat tutur lain, akan mengalami kontak bahasa dengan segala peristiwa kebahasaan. Peristiwa-peristiwa kebahasaan yang dapat terjadi antara lain adalah interferensi, integrasi, alih kode, campur kode (Chaer dan Agustina, 2010: 84). Hal-hal tersebut akan diuraikan berikut ini.

2.2.2.1 Interferensi

Istilah interferensi pertama kali digunakan oleh Weinreich (dalam Suandi, 2014: 166) untuk menyebut adanya persentuhan sistem suatu bahasa sehubungan dengan adanya persentuhan bahasa tersebut dengan unsur-unsur bahasa lain yang dilakukan oleh penutur yang bilingual. Penutur multilingual yaitu penutur yang dapat menggunakan banyak bahasa secara bergantian. Weinreich menganggap bahwa interferensi sebagai gejala penyimpangan dari norma-norma kebahasaan yang terjadi pada penggunaan bahasa seseorang penutur sebagai akibat pengenalannya terhadap lebih dari satu bahasa, yakni akibat kontak bahasa. Dalam peristiwa interferensi digunakan unsur-unsur bahasa lain dalam menggunakan suatu bahasa tulis maupun lisan, yang dianggap sebagai suatu

kesalahan karena menyimpang dari kaidah atau aturan bahasa yang digunakan (Suandi, 2014: 115).

Interferensi berarti adanya saling berpengaruh antarbahasa (Alwasilah dalam Aslinda dan Syafyahya, 2014: 66). Pengaruh itu dalam bentuk yang paling sederhana berupa pengambilan suatu unsur dari satu bahasa dan digunakan dalam hubungannya dengan bahasa lain. Interferensi dianggap sebagai gejala tutur, terjadi hanya pada kedwibahasawan dan peristiwanya dianggap sebagai penyimpangan, jika sekiranya dwibahasawan itu dapat memisahkan kedua bahasa yang dikuasai dalam arti dwibahasawan adalah dua pembicara yang terpisah dalam diri satu orang, berarti akan terjadi penyimpangan/interferensi (Aslinda dan syafyahya, 2014: 65).

2.2.2.2 Integrasi

integrasi adalah penggunaan unsur bahasa lain secara sistematis seolah-olah merupakan bagian dari suatu bahasa tanpa disadari oleh pemakainya (Kridalaksana dalam Suandi, 2014: 125). Integrasi cenderung sebagai gejala bahasa dapat terjadi pada setiap anggota masyarakat dan peristiwanya bukan lagi sebagai penyimpangan karena sudah menyatu dan diterima oleh masyarakat (Aslinda dan Syafyahya, 2014: 65). Dikatakan integrasi ketika unsur-unsur bahasa lain yang digunakan dalam bahasa tertentu dan dianggap sudah menjadi bahasa tersebut. Unsur unsur tersebut tidak dianggap lagi sebagai unsur pinjaman atau pungutan (Mackey dalam Chaer dan Agustina, 2010: 168).

Proses integrasi ini memerlukan waktu yang cukup lama, karena unsur yang berinteraksi tersebut harus disesuaikan baik lafalnya, ejaannya maupun tata bentuknya. Proses penerimaan unsur bahasa lain, khususnya unsur kosa kata dalam bahasa Indonesia pada awalnya dilakukan secara audio, artinya mula-mula penutur Indonesia mendengarkan butir-butir leksikal itu dituturkan oleh penutur aslinya, lalu mencoba menggunakannya (Chaer dan Agustina, 1995: 169). Apa yang terdengar, itulah yang diujarkan, lalu dituliskan. Oleh karena itu. Kosa kata yang diterima secara audio sering kali menampakakan ciri ketidakteraturan bila dibandingkan dengan kosa kata aslinya (Aslinda dan Syafyahya, 2014: 83).

Berikut ini adalah contoh integrasi.

sopir	<i>-chauffeur</i>
pelopor	<i>-voorloper</i>
fonem	<i>-phonem</i>
standardisasi	<i>-standardization</i>

2.2.2.3 Alih Kode

Dalam keadaan kedwibahasaan (bilingualisme), akan sering orang mengganti bahasa atau ragam bahasa, hal ini bergantung pada keadaan atau keperluan berbahasa itu. Alih kode adalah gejala peralihan pemakaian bahasa karena karena berubahnya situasi (appel dalam Rokhman, 2013: 37). Berbeda dengan Appel mengatakan alih kode itu terjadi antar bahasa, maka Hymes alih kode bukan hanya terjadi antarbahasa, tetapi dapat juga terjadi antara ragam-ragam atau gaya-gaya yang terdapat dalam satu bahasa (Aslinda dan Syafyahya, 2014: 85).

Contoh peristiwa alih kode dapat dilihat pada wacana berikut ini.

Nanang dan Ujang berasal dari Priangan, lima belas menit sebelum kuliah dimulai sudah hadir di ruangan kuliah. Keduanya terlibat dalam percakapan yang topiknya tak menentu dengan menggunakan Bahasa Sunda, bahasa ibu keduanya. Seseekali bercampur dengan bahasa Indonesia kalau topik pembicaraan menyangkut masalah pelajaran. Ketika mereka sedang asyik bercakap-cakap masuklah Togar, teman kuliahnya yang berasal dari Tapanuli. Yang tentu saja tidak dapat berbahasa Sunda. Togar menyapa mereka dalam bahasa Indonesia. Lalu, segera mereka terlibat percakapan dengan menggunakan bahasa Indonesia. Tidak lama kemudian masuk teman-teman lainnya, sehingga suasana menjadi riuh, dengan percakapan yang tidak tentu arah topiknya dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam santai ketika ibu dosen masuk ruang, mereka diam, tenang, dan siap mengikuti perkuliahan. Selanjutnya, kuliah pun berlangsung dengan tertib dalam bahasa Indonesia ragam resmi (Chaer dan Agustina, 1995: 141).

Dalam berbagai kepustakaan linguistik secara umum penyebab alih kode itu disebutkan antara lain adalah (1) pembicara atau penutur, (2) pendengar atau lawan tutur, (3) perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga, (4) perubahan dari formal ke informal atau sebaliknya, (5) perubahan topik pembicaraan (Chaer dan Agustina, 1995: 143).

2.2.2.4 Campur Kode

Campur kode (*Code-mixing*) merupakan wujud penggunaan bahasa lainnya selain alih kode (*Code switching*). Nababan (dalam Suandi, 2014: 139) mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan campur kode ialah percampuran dua tau lebih bahasa atau ragam bahasa dalam suatu tindak bahasa. Tanpa ada sesuatu dalam situasi berbahasa itu yang menuntut pencampuran bahasa itu. Lebih lanjut mengungkapkan dalam situasi tersebut tidak ada situasi yang menuntut pembicara, hanya masalah kesantaian dan kebiasaan yang dituruti oleh pembicara. Nababan menganggap campur kode terjadi bukan karna tuntutan situasi, hanya semata-mata karena kebiasaan, sedangkan menurut Istianti (dalam Suandi, 2014: 140), campur kode dilakukan oleh penutur bukan semata-mata karena alasan

situasi pada saat terjadinya interaksi verbal, melainkan sebab-sebab yang bersifat kebahasaan. Sumber dari campur kode bisa datang dari kemampuan berkomunikasi, yakni tingkah laku. Jika gejala itu hadir karena penutur telah terbiasa menggunakan bahasa campur demi kemudahan belaka sebagai hasil dari sistem budaya, sistem sosial atau sistem kepribadian secara terus menerus, maka gejala itu datang dari sistem tingkah laku. Artinya, gejala ini bersumber dari kemampuan berkomunikasi.

Campur kode terjadi ketika seseorang penutur bahasa, misalnya bahasa Indonesia Memasukan unsur-unsurbahasa daerahnya ke dalam pembicaraan bahasa Indonesia. Apabila seseorang berbicara dengan kode utama bahasa Indonesia yang memiliki fungsi keonomiannya, sedangkan kode bahasa daerah yang terlibat dalam kode utama merupakan serpihan-serpihan saja tanpa fungsi atau keonomian sebagai sebuah kode (Aslinda dan Syafyahya: 2014: 139).

Campur kode terjadi apabila di dalam suatu peristiwa tutur, klausa-klausa maupun frase-frase yang digunakan terdiri dari klausa atau frase campuran, dan masing-masing klausa atau frase itu tidak lagi mendukung fungsi sendiri-sendiri (Thelander dalam Chaer dan Agustina, 1995: 152). Dengan kata lain, jika seseorang menggunakan suatu kata/frase dari satu bahasa, orang tersebut telah melakukan campur kode, akan tetapi apabila seseorang menggunakan satu klausa jelas-jelas memiliki struktur suatu bahasa dan klausa itu disusun menurut struktur bahasa lain, maka peristiwa yang terjadi adalah alih kode. Pendapat ini didukung oleh pendapat Fasold (dalam Chaer dan Agustina, 1995: 152) bahwa campur kode terjadi apabila seseorang menggunakan satu kata atau frase dari satu bahasa.

Contoh campur kode yang diambil dari buku Chaer dan Agustina (1995: 163) dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Mereka akan *merried* bulan depan.
‘mereka akan menikah bulan depan’.
2. Nah, karena saya sudah *kadhung apik* sama dia, ya saya tanda tangan saja.
‘Nah, karena saya sudah benar-benar baik dengan dia, maka saya tanda tangan saja’.

Contoh di atas adalah kalimat-kalimat bahasa Indonesia yang di dalamnya terdapat serpihan-serpihan dari bahasa Inggris dan Jawa, yang berupa kata dan frase. Ciri yang menonjol dalam campur kode ini adalah kesantiaian atau situasi informal. Dalam situasi berbahasa formal jarang terjadi campur kode, walaupun terdapat campur kode dalam keadaan itu karena tidak ada kata atau ungkapan yang tepat untuk menggantikan bahasa yang sedang dipakai sehingga perlu memakai kata ungkapan dari bahasa daerah atau bahasa asing (Nababan dalam Aslinda dan Syafyaha, 2014: 87). Seorang penutur misalnya dalam berbahasa Indonesia banyak menyisipkan daerahnya, maka penutur itu dapat dikatakan telah melakukan campur kode (Aslinda dan Syafyaha, 2014: 87).

a. Bentuk-Bentuk Campur Kode

Menurut Suwito (1983: 78) Berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yang terlibat di dalamnya, campur kode dibedakan menjadi beberapa macam, diantaranya sebagai berikut.

1) Penyisipan Unsur-unsur yang Berwujud Kata

Kata yaitu satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri, terjadi dari morfem tunggal atau gabungan morfem (KBBI, 2003: 513). Seorang penutur bilingual sering melakukan campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari bahasa lain yang berupa penyisipan kata. Berikut adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur berupa kata.

Mangka sering kali *sok* ada kata-kata seolah-olah bahasa daerah itu kurang penting.

‘karena sering kali ada ada anggapan bahwa daerah itu kurang penting’.

Contoh kalimat di atas adalah kalimat bahasa Indonesia yang terdapat sisipan bahasa Sunda yakni pada kata *mangka* dan *sok*. Kata *mangka* dalam bahasa “Indonesia bermakna karena dan kata *sok* yang bermakna ada. Maka campur kode yang terjadi pada kalimat di atas adalah campur kode kata.

2) Penyisipan Unsur yang Berupa Frasa

Frasa adalah satuan gramatikal yang terdiri atas dua kata atau lebih yang sifatnya tidak predikatif, gabungan itu dapat rapat dan dapat renggang (Kridalaksana, 2008: 66). Berikut adalah contoh campur kode dengan penyisipan yang berupa frasa.

Nah karena saya sudah *kadhung apik* sama dia ya saya *teken*.

Nah karena saya sudah terlanjur baik dengan dia ya saya tanda tangan.

‘Nah, karena saya udah terlanjur baik dengan dia, maka saya tanda tangan.’

Kalimat di atas terdapat sisipan frasa verbal dalam bahasa Jawa yakni *kadhung apik* yang berarti terlanjur baik dan saya *teken* yang berarti saya tanda tangan. Jadi, jelas tergambar bahwa kalimat di atas merupakan campur kode frasa.

3) Penyisipan Unsur-unsur yang berupa Baster

Baster adalah bentuk yang tidak asli, artinya bentuk ini terjadi karena perpaduan antara afiksasi bahasa Indonesia dengan unsur-unsur bahasa dari bahasa lain, atau sebaliknya afiksasi dari bahasa lain yang dipadukan dengan unsur-unsur bahasa dari bahasa Indonesia.

campur kode dengan penyisipan berupa Baster.

Banyak *klub* malam yang harus ditutup.
Hendaknya segera diadakan *hutanisasi* kembali.

Contoh kalimat pertama di atas terdapat baster yakni *klub* malam kata klub merupakan serapan dari asing (bahasa Inggris) sedangkan kata malam merupakan bahasa asli Indonesia. Kedua kata tersebut sudah bergabung dan menjadi sebuah bentuknya yang mengandung makna sendiri. Dengan campur kode yang terdapat di atas adalah campur kode baster. Sama halnya dengan kalimat kedua *hutan* merupakan kata asli Indonesia sedangkan kata *isasi* merupakan serapan dari bahasa asing. Ketika kedua kata tersebut digabungkan menjadi *hutanisasi* membentuk kata yang bermakna baru dan terdiri dari bahasa asli dan bahasa asing maka disebut baster. Oleh sebab itu campur kode yang terjadi pada kalimat di atas juga merupakan campur kode baster.

4) Peyisipan Unsur-unsur yang Berwujud Perulangan

Perulangan adalah proses pembentukan kata mengulang keseluruhan atau sebagai bentuk dasar. Berikut adalah contoh penyisipan unsur yang berupa pengulangan kata.

Sudah waktunya kita hindari *backing-backingklik-klikan*.

Saya sih boleh-boleh saja, asal dia tidak tanya-tanya lagi.

Contoh kalimat pertama terdapat sisipan bahasa Inggris berwujud pengulangan kata bentuk dasar penuh atau kata ulang murni (dwilingga) yaitu *backing-backing* dan kata ulang berimbunan atau perulangan sebagai bentuk dasar yaitu *klik-klikan*.

Begitupun pada kalimat kedua terdapat sisipan *tanya-tanya* yang merupakan kata ulang berubah bunyi. Campur kode yang terjadi pada kalimat di atas adalah campur kode perulangan kata.

5) Peyisipan Unsur-unsur yang berwujud Ungkapan atau Idiom

Ungkapan atau idiom adalah konstruksi dari unsur-unsur yang saling memilih, masing-masing anggota mempunyai makna yang ada hanya karena bersama yang lain, konstruksi yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna anggota-anggotanya (Kridalaksana, 2008: 90). Berikut ini contoh campur kode dengan penyisipan yang berupa ungkapan atau idiom.

Pada waktu ini hendaknya kita hindari cara berkerja *alon-alon asal kelakon* (pelan-pelan asal dapat berjalan).

Ungkapan *alon-alon asal kelakon* yang berarti pelan-pelan asal dapat berjalan merupakan ungkapan dalam bahasa Jawa yang bahkan menjadi gaya hidup orang-orang yang bersuku Jawa yang terkenal dengan kelemah-lembutannya. Pada kalimat di atas ungkapan *alon-alon kelakon* disisipkan di dalam kalimat bahasa Indonesia jadi kalimat tersebut merupakan campur kode berupa penyisipan ungkapan.

6) Penyisipan Unsur-unsur yang Berwujud Klausa.

Klausa adalah satuan gramatikal yang mengandung predikat dan berpotensi menjadi kalimat (KBBI, 2008: 706). Berikut adalah contoh campur kode dengan penyisipan yang berupa klausa.

Pemimpin yang bijaksana akan selalu bertindak *ing ngarsa sung tulodo, ing madya mangun karso tut wuri handayani*.

‘di depan memberi teladan, di tengah mendorong semangat, di belakang mengawasi’.

Kalimat di atas merupakan campur kode klausa karena terdapat sisipan klausa bahasa Jawa yakni *ing ngarsa sung tulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani* yang berarti di depan memberi teladan, di tengah mendorong semangat, di belakang mengawasi.

b. Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode

Campur kode merupakan penyisipan suatu bahasa ke dalam bahasa lain yang lebih dominan dalam suatu wacana. Faktor terjadinya campur kode bermacam-macam. Mulai dari keterbatasan kata dalam bahasa Indonesia sehingga penutur menggunakan sisipan bahasa lain sebagai pengganti. Terdapat dua faktor

penyebab terjadinya campur kode menurut Suwito (dalam Murniati, 2015: 35) yakni sebagai berikut.

1. Latar Belakang Sikap Penutur

Latar belakang sikap penutur ini berhubungan dengan karakter penutur, seperti latar sosial, tingkat pendidikan, atau rasa keagamaan. Misalnya, penutur yang memiliki latar belakang sosial yang sama dengan mitra tuturnya dapat melakukan campur kode ketika berkomunikasi. Hal ini dapat dilakukan agar suasana pembicaraan menjadi akrab.

2. Kebahasaan

Latar belakang kebahasaan atau kemampuan berbahasa juga menjadi penyebab seseorang melakukan campur kode, baik penutur maupun mitra tuturnya. Selain itu keinginan untuk menjelaskan maksud atau menafsirkan sesuatu juga dapat menjadi salah satu faktor yang ikut melatarbelakangi penutur melakukan campur kode.

2.2 Peran Konteks dalam Komunikasi

Bahasa dan konteks merupakan dua hal yang saling berkaitan satu sama lain. Bahasa membutuhkan konteks tertentu dalam pemakaiannya demikian juga sebaliknya konteks baru memiliki makna jika terdapat tindak berbahasa di dalamnya (Durati dalam Rusminto dan Sumarti, 2013: 53).

Sebuah konteks merupakan sebuah konstruksi psikologis, sebuah perwujudan asumsi-asumsi mitra tutur tentang dunia. Konteks adalah sebuah dunia yang diisi orang-orang yang memiliki komunitas sosial, kebudayaan, identitas pribadi, pengetahuan, kepercayaan, tujuan dan keinginan, yang berinteraksi satu dengan

yang lain dalam berbagai macam situasi yang baik yang bersifat sosial maupun budaya. Dengan demikian konteks tidak saja berkenaan dengan pengetahuan, tetapi merupakan suatu rangkaian lingkungan di mana tuturan dimunculkan dan diinterpretasikan sebagai realisasi yang didasarkan pada aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat pemakai bahasa (Schiffrin dalam Rusminto, 2013: 54).

Konteks memainkan dua peran penting dalam teori tindak tutur, yakni (1) sebagai pengetahuan abstrak yang mendasari bentuk tindak tutur, dan (2) suatu bentuk lingkungan sosial tempat tuturan-tuturan dapat dihasilkan dan diinterpretasikan sebagai relasi aturan-aturan yang mengikat (Schiffrin dalam Rusminto, 2013: 61).

Peran konteks dalam penafsiran tampak pada kontribusinya dalam membatasi jarak perbedaan tafsiran terhadap tuturan dan penunjang keberhasilan pemberian tafsiran terhadap tuturan tersebut, konteks dapat menyingkirkan makna-makna yang tidak relevan dari makna yang sebenarnya sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan yang layak di kemukakan berdasarkan konteks situasi tertentu. (Hymes dalam Rusminto, 2013: 62).

Sejalan dengan pandangan tersebut, Kartomiharjo dalam Rusminto, 2013: 63) mengemukakan bahwa konteks situasi sangat menentukan bentuk bahasa yang digunakan dalam berinteraksi. Bentuk bahasa yang telah dipilih oleh seorang penutur dapat berubah apabila situasi yang melatarinya berubah.

Besarnya peranan konteks bagi pemahaman sebuah tuturan dapat dibuktikan dengan contoh berikut.

Bu, lihat sepatuku!

Tuturan pada contoh di atas dapat mengandung maksud meminta dibelikan sepatu baru jika disampaikan dalam konteks sepatu penutur sudah dalam kondisi rusak, penutur baru pulang sekolah dan merasa malu dengan keadaan sepatu miliknya, dan penutur mengetahui bahwa ibu sedang memiliki cukup uang membeli sepatu (misalnya, pada waktu tanggal muda). Sebaliknya, tuturan tersebut dapat mengandung maksud memamerkan sepatunya kepada ibu jika disampaikan dalam konteks penutur baru membeli sepatu bersama ayah, sepatu itu cukup bagus untuk dipamerkan kepada ibu, dan penutur merasa lebih cantik memakai sepatu baru tersebut.

2.3 Film

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada percepatan penyebaran dan akses informasi. Dunia pendidikan sebagai bagian dari informasi harus melakukan penyesuaian dengan arus informasi yang membanjiri.

Penyesuaian atau *up-date* informasi sangat berguna dalam pengembangan pendidikan, termasuk media pembelajaran di dalamnya. Dalam hal ini media yang digunakan adalah media film. Film adalah media yang bersifat visual atau audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat (Trianto, 2013: 2). Film merupakan karya seni yang lahir dari suatu kreativitas orang-orang yang terlihat dalam proses penciptaan film. Film terbukti mempunyai kemampuan kreatif. Ia mempunyai kesanggupan untuk

menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner itu dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, atau sekedar hiburan (Sumarno 1996: 28). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 392). Film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).

Kemudian menurut UU No. 23 Tahun 2009 tentang perfilman pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan prantara sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (Trianto, 2013: 1). Film mempunyai banyak pengertian yang tiap-tiap artinya dapat di jabarkan secara luas. Film menjadi medium ekspresi, artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk memutarakan gagasan, ide, lewat suatu wawasan keindahan (Sumarno, 1996: 27).

1. Film cerita, film cerita mempunyai beberapa jenis atau genre yaitu film drama, film horor, film sejarah, film fiksi ilmiah, film komedi, film laga, (action), film musikal dan film koboi dan lain-lain.
2. Film noncerita film cerita mempunyai beberapa jenis yaitu film dokumenter, film faktual, film pariwisata, film iklan, film intruksional, atau pendidikan
3. Film eksperimental dan film animasi.

Dalam hal ini peneliti meneliti film yang termasuk dalam film drama komedi. Film drama yaitu film yang menyuguhkan adegan-adegan yang menonjolkan sisi *human interest* atau rasa kemanusiaan. Tujuannya untuk menyentuh perasaan

simpati dan empati penonton sehingga meresapi kejadian yang menimpah tokohnya. Sedangkan film komedi selalu menawarkan sesuatu membuat penontonnya tersenyum bahkan tertawa. Film komedi yang diteliti dalam hal ini termasuk jenis film komedi situasi, adengan yang lucu yang muncul dari situasi yang dibentuk dalam alur dan irama film (Trianto, 2013: 30).

2.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas diharapkan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya. Hal ini sejalan dengan UURI No. 20 tahun 2003 Bab VII pasal 33 yang menjelaskan bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa negara menjadi bahasa pengantar dalam Pendidikan Nasional. Namun, sebagian besar sekolah baik dari tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas masih menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh setiap guru, selalu bermula dari komponen-komponen pembelajaran yang tersurat dalam kurikulum. Pernyataan ini, didasarkan pada kenyataan bahwa kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru merupakan bagian utama dari pendidikan formal yang syarat mutlakny adalah adanya kurikulum sebagai pedoman. Dengan demikian, guru dalam merancang program pembelajaran maupun melaksanakan proses pembelajaran akan selalu berpedoman pada kurikulum (Damyati dan Mudjiono, 2006: 263).

Guru dapat dikatakan sebagai pemegang peran penting dalam menerapkan kurikulum, baik dalam rancangan maupun dalam tindakannya. Oleh karena itu, sudah selajaknya seorang calon guru dikenalkan dengan kurikulum yang akan banyak digaulinya pada saatnya nanti. Pengenalan terhadap kurikulum tersebut, tidak saja terbatas pada pengertian kurikulum saja. Lebih dari itu yang penting adalah berkenaan dengan pengembangan kurikulum. Damyati dan Mudjiono (2006: 263) mengungkapkan bahwa kurikulum terdiri dari: (1) kurikulum sebagai jalan meraih ijazah, (2) kurikulum sebagai mata dan isi pelajaran, (3) kurikulum sebagai rancangan kegiatan pembelajaran, (4) kurikulum sebagai hasil belajar, dan (5) kurikulum sebagai pengalaman belajar.

Implementasi kurikulum 2013 merupakan aktualisasi kurikulum dalam pembelajaran dan pembentuk kompetensi serta karakter peserta didik. Hal tersebut menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan berbagai kegiatan sesuai dengan rencana yang telah diprogram (Mulyasa, 2013: 99).

Kurikulum 2013 menyadari peran penting bahasa sebagai wahana untuk menyebarkan pengetahuan dari seseorang ke orang lain. Penerima akan dapat menyerap pengetahuan yang disebarkan tersebut hanya bila menguasai bahasa yang dipergunakan dengan baik, dan demikian juga berlaku untuk pengirim. Ketidaktepatan pemahaman bahasa akan menyebabkan terjadinya distorsi dalam proses pemahaman terhadap pengetahuan. Apapun yang akan disampaikan pendidikan kepada peserta didiknya hanya akan dapat dipahami dengan baik apabila bahasa yang dipergunakan dapat dipahami dengan baik oleh kedua belah pihak.

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Mulyasa, 2013: 7). Melalui implementasi kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, dengan pendekatan tematik dan kontekstual diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Sebagai bagian dari kurikulum 2013 yang menekankan pentingnya keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, kemampuan berbahasa yang dituntut tersebut dibentuk melalui pembelajaran berkelanjutan, dimulai dengan meningkatkan kompetensi pengetahuan tentang jenis, kaidah dan konteks suatu teks, dilanjutkan dengan kompetensi keterampilan menyajikan suatu teks tulis dan lisan baik terencana maupun spontan dan bermuara pada pembentukan sikap kesantunan berbahasa dan penghargaan terhadap Bahasa Indonesia sebagai warisan budaya bangsa.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan bagian dari pendidikan. Oleh karena itu, segala aspek pembelajaran bahasa Indonesia harus diarahkan demi tercapainya tujuan pendidikan. Pembelajaran bahasa di Indonesia, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia, tidak lepas dari pengaruh pembelajaran bahasa yang berkembang di dunia luar diadopsi ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Siswa menggunakan bahasa Indonesia tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai sarana mengembangkan kemampuan berfikir.

Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia akan penulis jadikan acuan dalam mengimplikasikan campur kode pada pembelajaran di SMA. Pada RPP bahasa Indonesia kelas XI SMA semester genap pada KD 4.1 menginterpretasi makna teks film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. KD tersebut jelaslah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA memiliki tujuan tertentu. Salah satu tujuan yang harus dicapai yaitu peserta didik mampu menginterpretasi makna dalam teks film atau drama dengan menggunakan dua bahasa (bilingualisme) secara lisan maupun tulisan.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

Metode kualitatif antara lain bersifat deskriptif, data yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar daripada angka-angka (Moleong, 2005: 5).

Metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang bermaksud membuat deskripsi atau gambaran untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2005: 6).

Peneliti memilih metode deskriptif kualitatif karena data penelitian ini dideskriptifkan melihat kenyataan sesungguhnya yang berupa bahasa lisan, lalu dianalisis dan ditafsirkan dengan objektif untuk kemudian dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang dapat digunakan peneliti untuk menganalisis dengan melakukan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian kualitatif sangat erat kaitannya dengan konteks.

3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah dialog film *My Stupid Boss* merupakan sebuah film adaptasi dari sebuah novel dengan judul yang sama karya penulis bernama pena Chaos@work. Data penelitian ini satuan bahasa yang merupakan campur kode dalam dialog film *My Stupid Boss* yang di sutradara Upi Avianto yang dirilis 19 mei 2016. Film ini diproduksi Falcon Pictures bersama sutradara Upi Avianto di adaptasi dari sebuah novel karya Chaos@work yang bergenre drama, komedi dan memiliki nilai sosial dalam film tersebut. Film *My Stupid Boss* berdurasi 1jam 42 menit 22 detik. Dialog-dialog tokoh yang dianalisis dihasilkan oleh semua pemain dalam film *My Stupid Boss* dengan 12 pemeran yaitu Reza Rahadian memerankan sebagai Boss Man, Bunga Citra Lestari memerankan sebagai Diana, Alex Abbad memerankan sebagai Dika suami Diana, Kinwah Chew memerankan sebagai Mr Kho, Atikah Suhaima memerankan sebagai Norahsikin, Iskandar Zulkarnain memerankan sebagai Azhari, Bront Palarae memerankan sebagai Adrian, Melissa Karim sebagai Bu Boss, Nadiya Nissa memerankan sebagai Siti, Sharmaine Othman memerankan sebagai Vivian, Sherry Alhadad memerankan sebagai Azizah, Richard Oh memerankan sebagai Mr Chia.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simak bebas cakap kemudian teknik catat. Teknik simak bebas merupakan teknik yang di dalamnya peneliti hanya bertindak sebagai peniliti, dan tidak terlibat dalam percakapan (Mahsun, 2005: 91). Penelitian ini objeknya kajiannya adalah film *My*

Stupid Boss. Jadi, peneliti menyimak dialog yang dilakukan para tokoh dalam film tersebut.

Selanjutnya, dalam proses menyimak tentu peneliti membutuhkan rekaman yang berupa catatan, maka dari itu dikembangkan teknik selanjutnya yaitu teknik catat. Catatan lapangan yang digunakan yaitu catatan deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif merupakan uraian mengenai apa yang disimak, dilihat, dan dipikirkan selama proses pengumpulan data, sedangkan catatan reflektif merupakan interpretasi terhadap tuturan tersebut. Peneliti mencatat dialog yang memungkinkan terdapatnya campur kode. Moleong (2005: 235) pengumpulan data biasanya menghasilkan catatan tertulis sangat banyak, atau video/audio tentang percakapan yang berisi penggalan data yang jamak nantinya dipilah-pilah dan dianalisis. Proses pengumpulan data ini dapat dilakukan berulang kali menonton film *My Stupid Boss* untuk mendapatkan hasil yang baik.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiono, 2010: 335). Adapun analisis data yang penulis lakukan adalah dengan tahap-tahap sebagai berikut.

1. Mengunduh film *My Stupid Boss*.
2. Menyimak film *My Stupid Boss*, kemudian mencatat dialog yang terdapat dalam acara tersebut.

3. Menandai dialog yang mengandung campur kode serta mendaftar data.
Menandai tuturan yang mengandung campur kode dengan CK.
4. Mengklasifikasikan bentuk campur kode dengan cara campur kode berwujud kata dengan tanda CK Kt, campur kode berwujud frase dengan tanda CK Fr, campur kode berwujud baster dengan tanda CK Bs, campur kode berwujud perulangan kata dengan tanda CK Pk, campur kode berwujud ungkapan/idiom dengan tanda CK Ung, dan campur kode berwujud klausa dengan tanda CK Kl.
5. Menambahkan kode bahasa pada kode-kode yang telah digunakan. Tanda In (bahasa Indonesia), Ar (bahasa Arab), Ing (bahasa Inggris) , Jw (bahasa Jawa), dan lain-lain.
6. Menyimpulkan wujud campur kode serta faktor penyebabnya dalam film *My Stupid Boss*.
7. Mendeskripsikan implikasi campur kode dalam film *My Stupid Boss* terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

Sebagai gambaran kajian alih kode dan campur kode tersebut, berikut disajikan indikator sebagai acuan peneliti.

3.1 Tabel dan Campur Kode

No	Indikator	Sub Indikator	Deskriptor
1.	Campur kode	Campur kode berwujud kata	Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari bahasa lain berupa penyisipan kata (satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri terdiri dari morfem tunggal atau gabungan morfem). Misalnya terdapat pada kalimat berikut, “Saya ingin minum <i>milk</i> .” Kalimat tersebut terdapat

			sisipan kata dari bahasa Inggris yakni <i>milk</i> yang berarti susu.
		Campur kode berwujud frasa	Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari bahasa lain berupa penyisipan frasa (satuan gramatikal yang terdiri atas dua kata atau lebih yang sifatnya nonpredikatif, gabungan itu dapat rapat dan renggang). Misalnya terdapat pada kalimat berikut, “Saya sudah <i>kadhung apik</i> sama dia.” Pada kalimat tersebut terdapat sisipan frasa verbal dalam bahasa Jawa yakni <i>kadhung apik</i> yang berarti terlanjur baik.
		Campur kode berwujud baster	Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur bahasa lain berupa penyisipan baster (gabungan pembentukan asli dan asing). Misalnya terdapat pada kalimat berikut, “Banyak klub malam yang harus ditutup.” Kalimat tersebut terdapat sisipan baster yaitu <i>klub malam</i> . Kata <i>klub</i> merupakan serapan dari bahasa Inggris sedangkan kata <i>malam</i> merupakan bahasa asli Indonesia.
		Campur kode yang berwujud perulangan kata	Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur bahasa lain berupa penyisipan perulangan kata (proses pembentukan kata dengan mengulang keseluruhan atau sebagian bentuk dasar). Misalnya terdapat pada kalimat berikut, “ <i>No-no</i> saya tidak suka lagi.” Kalimat tersebut terdapat sisipan perulangan kata yaitu pada kata <i>no</i> yang berarti tidak, kemudian mengulang kata tersebut. Oleh karena itu disebut campur kode berbentuk perulangan kata
		Campur kode berwujud ungkapan atau idiom	Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur bahasa lain berupa idiom atau ungkapan (kontruksi yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna unsurnya). . Misalnya terdapat pada kalimat berikut, “Pada waktu ini hendaknya kita

			hindari cara bekerja <i>alon-alon asal kelakon.</i> ” Ungkapan <i>alon-alon asal kelakon</i> merupakan ungkapan dari bahasa Jawa . Oleh karena itu disebut campur kode berbentuk ungkapan atau idiom.
		Campur kode berwujud klausa	Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur bahasa lain berupa klausa (satuan gramatikal berupa gabungan kata, sekurang-kurangnya terdiri atas subjek dan predikat). Misalnya terdapat pada kalimat berikut, “ Saya ingin mengatakan <i>I love you</i> kepadamu.” Pada kalimat tersebut terdapat sisipan klausa dari bahasa Inggris yaitu klausa <i>I love you</i> yang berarti aku cinta kamu.
2.	Faktor penyebab campur kode	Latar belakang sikap penutur	Faktor penyebab terjadinya campur kode karena latar belakang sikap penutur, seperti latar sosial, tinggak pendidikan dan rasa keagamaan. Misalnya, penutur yang memiliki latar belakang sosial yang sama dengan mitra tuturnya dapat melakukan campur kode ketika berkomunikasi. Hal ini dapat dilakukan agar suasana pembicaraan menjadi akrab.
		Kebahasaan	Faktor penyebab terjadinya campur kode karena faktor kebahasaan Latar belakang kebahasaan atau kemampuan berbahasa juga menjadi penyebab seseorang melakukan campur kode, baik penutur maupun orang yang menjadi pendengar atau mitra tuturnya. Selain itu, keinginan untuk menjelaskan maksud atau menafsirkan sesuatu juga dapat menjadi salah satu faktor yang ikut melatar belakangi penutur melakukan campur kode.

(Dimodifikasi dari Suwito, 1983)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian campur kode yang terdapat dalam film *My Stupid Boss*, dikemukakan simpulan sebagai berikut.

1. Bentuk-bentuk campur kode dalam film *My Stupid Boss* adalah campur kode kata, klausa, frasa, dan perulangan kata. Campur kode berwujud kata terdiri atas nomina, verba, dan adjektiva. Campur kode berwujud klausa sekurang-kurangnya terdiri atas subjek dan predikat. Campur kode berwujud frasa terdiri atas frasa verba, frasa nomina, frasa preposisi, dan frasa pronomina. Campur kode berwujud perulangan kata terdiri pengulangan kata kerja dan kata sifat.
2. Faktor penyebab campur kode dalam film *My Stupid Boss* adalah faktor kebahasaan dan latar belakang sikap penutur.
3. Kaitannya dengan materi pembelajaran, campur kode yang terdapat dalam film *My Stupid Boss* dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk memperkaya pembendaharaan kosakata siswa. Kaitannya dengan bahan ajar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran menulis teks naskah drama dan film.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran yang disimpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Melalui film *My Stupid Boss*, siswa diharapkan dapat memahami campur kode dan menambah pembendaharaan kosakata yang dimilikinya.
2. Film *My Stupid Boss* dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sastra untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengapresiasi teks naskah drama dan film.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, Astuti. 2016. *Alih Kode dan Campur Kode dalam Acara Talk Show Just Alvin Di Metro Tv dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma*.
- Aslinda dan Syafyahya. 2014. *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Chaer, Abdul dan Agustina. 1995. *Sociolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Chaer, Abdul dan Agustina. 2010. *Sociolinguistik Perkenalan Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Revisi*. Jakarta: Renika Cipta
- Dimyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. 2012. *Metode Penelitian Bahasa Tahap Strategi dan Tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2013. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja.
- Nababan, P.W. J. 1984. *Sociolinguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Padmadewi, Dkk. 2014. *Sociolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pranowo. 1996. *Analisis Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rohman, Fathur. 2013. *Sociolinguistik Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa Dalam Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Rusminto, Nurlaksana Eko. 2013. *Analisis Wawancara Sebuah Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Rusminto dan Sumarti. 2013. *Analisis Wawancara Bahasa Indonesia (Buku Ajar)*. Universitas Lampung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suandi. 2014. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sumarsono. 2014. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: SABDA.
- Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sosiolinguistik Teori dan Problema*. Surakarta: Hendary offset solo.
- Trianto, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.