

**ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM FILM
MARS: MIMPI ANANDA RAIH SEMESTA DAN IMPLIKASINYA
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

(Skripsi)

Oleh

**FAJRINA ZAH RATUNISA
NPM 1813041036**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM FILM *MARS: MIMPI ANANDA RAIH SEMESTA* DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

Oleh

Fajrina Zahratunisa

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam dialog film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*. Hasil penelitian diimplikasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dialog antartokoh dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik simak dan catat lalu diklasifikasikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk alih kode yang terdapat dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* terdiri atas alih kode internal dan eksternal. Bentuk campur kode meliputi kata, frasa, ungkapan/idiom, perulangan kata, dan klausa. Adapun faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode yang ditemukan dalam penelitian ini. Faktor penyebab alih kode adalah latar belakang penutur, mitra tutur, kehadiran orang ketiga, perubahan situasi, dan perubahan topik pembicaraan. Sementara itu, faktor penyebab campur kode adalah latar belakang penutur yang seorang dwibahasawan, pilihan padanan kata yang lebih sesuai, penggunaan istilah populer, dan penggunaan istilah keagamaan. Hasil penelitian ini diimplikasikan sebagai contoh-contoh pada saat guru menyampaikan materi teks negosiasi di SMA.

Kata kunci: alih kode, campur kode, implikasi

**ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM FILM
MARS : MIMPI ANANDA RAIH SEMESTA DAN IMPLIKASINYA
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

Oleh

FAJRINA ZAH RATUNISA

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi

: **ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM
FILM MARS: MIMPI ANANDA RAIH
SEMESTA DAN IMPLIKASINYA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SMA**

Nama Mahasiswa

: **Fajrina Zahratunisa**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **1813041036**

Program Studi

: **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan

: **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.
NIP 19780809 200801 2 014

Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.
NIP 19600121 198810 1 001

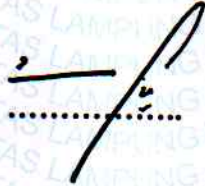
2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

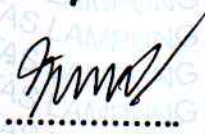
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Drs. Iqbal Hilal, M.Pd



**Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 05 April 2023

SURAT PERNYATAAN

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

NPM :1813041036
Nama : Fajrina Zahratunisa
Judul Skripsi : Alih Kode dan Campur Kode dalam Film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Dengan ini menyatakan bahwa,

1. karya tulis ilmiah ini bukan suduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa batuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik,
2. dalam karya tulis ini 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 saya 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 dikemudian 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



Bandar Lampung, 1 April 2023

Fajrina Zahratunisa
1813041036

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tanjung Karang pada tanggal 1 Januari 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Hariyanto dan Ibu Dwi Yuniarti. Pendidikan formal yang diselesaikan penulis yaitu, TK Insan Kamil Tanjung Bintang diselesaikan pada tahun 2006. SDN 1 Purwodadi Simpang Tanjung Bintang diselesaikan pada tahun 2012. SMP IT Fitrah Insani Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2015. SMAN 12 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2018.

Selanjutnya pada tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2021 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sindang Sari, Kecamatan Tanjung Bintang, Lampung Selatan. Penulis mengikuti program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang, Lampung Selatan.

MOTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apa pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur.
(Q.S An-Nahl: 78)

"Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu."
(Abi bin Abi Thalib)

“Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah.
Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”
(Abu Hamid Al Ghazali)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan *Alhamdulillahillobbilamin*, segala puji dan syukur atas nikmat Allah *Subhanahwataala*, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga diberikan kelancaran, kesehatan, kemudahan, dan kekuatan untuk menyelesaikan karya sederhana ini. Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang tersayang.

1. Kedua orangtuaku tercinta dan tersayang, Bapak Hariyanto dan Ibu Dwi Yuniarti yang selalu memberikan dukungan, mendampingi, menguatkan, dan tidak pernah putus memberikan doa untuk kelancaran, kemudahan, dan kekuatan dalam setiap langkah perjalananku agar tercapai cita-citaku.
2. Adikku tersayang Fazria Nadinda Alzahira dan Mbakku Nita Salsabila yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, dan doa agar tercapai cita-citaku.
3. Keluarga besarku yang selalu mendukung dan menanti keberhasilanku.
4. Almamater tercinta Universitas Lampung yang telah memberikan pengalaman yang tidak terlupakan.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbilalamin, segenap rasa syukur penulis haturkan ke hadirat Allah *Subhanahwataala* atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Alih kode dan Campur Kode dalam Film MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis telah banyak menerima bantuan, arahan, bimbingan, masukan, dan motivasi dari berbagai pihak. Dalam hal ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
3. Bambang Riyadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Eka Sofia Agustina, M.Pd. selaku pembimbing I atas kesediaan, kebaikan, dan keikhlasannya memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan, serta memberikan bimbingan, memberikan saran, memberikan solusi, memberikan motivasi dan arahan selama penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
5. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd. selaku pembimbing II sekaligus pembimbing akademik yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, bimbingan, solusi, motivasi, saran, dan nasihat yang berharga sejak awal perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku penguji utama yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan serta memberikan banyak masukan, dan saran yang berguna bagi penulis demi kesempurnaan dalam penelitian skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas ilmu, motivasi, pengalaman, dan nasihat berharga dan bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis.
8. Orangtuaku tercinta yang telah memberikan segala hal untuk penulis. Terima kasih atas kasih sayang, doa, kerja keras, dukungan, dan kekuatan tulus yang kalian berikan kepada penulis.
9. Adikku Fazria Nadinda Alzahira, Mbakku Nita Salsabila, Pakde Tavip, Bude Tini, Om Bowo, Pakde Pur, dan Mbah Paniyem yang telah banyak memberikan semangat, kekuatan, dukungan, bantuan, dan doa kepadaku.
10. Teman-temanku tersayang Kak Galuh, Kak Lala, Kak Ira, Teh Kiki, Teh Nova, Mba Novel, Umi Bela, Meisya, Cintia, Uwo Halimah, Kak Kurnia, Annisa Diah, Tasya Meideline, dan Kak Dini yang selalu memberikan semangat, doa, dukungan, dan bantuan kepadaku. Tidak lupa teman-teman Babacang dan teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2018, serta adik-adik angkatan 2019 Chairunnisa Pratami dan Nur Cahyana, terima kasih atas doa, kehangatan, dan pengalaman yang kalian berikan.
11. Temanku Melly, Wulan, Naurah, Mega, dan Ratu, terima kasih atas semua dukungan, doa, dan bantuan yang kalian berikan.
12. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah *Subhanahwataalla* membalas semua kebaikan semua pihak yang membantu penulis. Penulis juga memohon maaf atas kesalahan, kekurangan, dan kekhilafan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama dalam bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandarlampung, 1 April 2023

Penulis
Fajrina Zahratunisa

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
HALAMAN SAMPUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Sociolinguistik	8
2.2 Kedwibahasaan	9
2.3 Pemilihan Bahasa	11
2.4 Bahasa dalam Film <i>MARS : Mimpi Ananda Raih Semesta</i>	12

2.5 Alih Kode	13
2.5.1 Bentuk-Bentuk Alih Kode	14
2.5.2 Faktor Penyebab Alih Kode.....	17
2.6 Campur Kode	19
2.6.1 Bentuk-Bentuk Campur Kode	20
2.6.2 Faktor Penyebab Campur Kode.....	23
2.7 Konteks.....	24
2.7.1 Unsur-Unsur Konteks	25
2.7.2 Peranan Konteks dalam Alih Kode dan Campur Kode	26
2.8 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	27
III. METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Data dan Sumber Data.....	32
3.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.4 Teknik Analisis Data	33
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil.....	37
4.2 Pembahasan	46
4.3 Bentuk Alih Kode.....	46
4.3.1 Alih Kode Intern.....	48
4.3.1.1 Alih Kode Intern Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa	48
4.3.1.2 Alih Kode Intern Bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia	49
4.3.2 Alih Kode Ekstern	51
4.3.2.1 Alih Kode Ekstern Bahasa Indonesia ke Bahasa Arab	51
4.3.2.2 Alih Kode Ekstern Bahasa Arab ke Bahasa Inggris.....	52
4.3.2.2 Alih Kode Ekstern Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia	54
4.3.2.2 Alih Kode Ekstern Bahasa Jawa ke Bahasa Arab	54
4.4 Faktor Penyebab Terjadinya Alih Kode	55
4.4.1 Faktor Latar Belakang Penutur	56

4.4.2 Faktor Latar Belakang Mitra Tutur	57
4.4.3 Faktor Kehadiran Orang Ketiga	59
4.4.4 Faktor Perubahan Situasi	60
4.4.5 Faktor Topik Pembicaraan	62
4.5 Bentuk Campur Kode	63
4.5.1 Campur Kode Berbentuk Kata	63
4.5.1.1 Campur Kode Berbentuk Kata dalam Bahasa Jawa.....	63
4.5.1.2 Campur Kode Berbentuk Kata dalam Bahasa Indonesia	65
4.5.1.3 Campur Kode Berbentuk Kata dalam Bahasa Arab.....	65
4.5.1.4 Campur Kode Berbentuk Kata dalam Bahasa Inggris	66
4.5.2 Campur Kode Berbentuk Frasa	67
4.5.2.1 Campur Kode Berbentuk Frasa dalam Bahasa Indonesia	67
4.5.2.2 Campur Kode Berbentuk Frasa dalam Bahasa Jawa.....	67
4.5.3 Campur Kode Berbentuk Perulangan Kata	68
4.5.4 Campur Kode Berbentuk Ungkapan atau Idiom	69
4.5.5 Campur Kode Berbentuk Klausa.....	70
4.6 Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode	71
4.6.1 Faktor Latar Belakang Penutur Seorang Dwibahasawan	71
4.6.2 Faktor Pilihan Padanan Kata yang Lebih Sesuai	72
4.6.1 Faktor Penggunaan Istilah Populer	73
4.6.1 Faktor Penggunaan Istilah Keagamaan	73
4.7 Implikasi Alih Kode dan Campur Kode pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	74
V. SIMPULAN DAN SARAN	80
4.1 Simpulan.....	80
4.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Indikator Pedoman Analisis Data Alih Kode dan Campur Kode	34
4.1 Alih Kode Intern dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa.....	36
4.2 Alih Kode Intern dari Bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia.....	39
4.3 Alih Kode Ekstern yang Terdapat pada Dialog Film <i>MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta</i>	39
4.4 Rekapitulasi Bentuk Alih Kode pada Dialog Film <i>MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta</i>	40
4.5 Rekapitulasi Faktor Penyebab Terjadinya Alih Kode pada Dialog <i>Film MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta</i>	41
4.6 Campur Kode Berbentuk Kata	42
4.7 Campur Kode Berbentuk Frasa	43
4.8 Campur Kode Berbentuk Ungkapan	43
4.9 Campur Kode Berbentuk Klausa	44
4.10 Campur Kode Berbentuk Perulangan Kata	44
4.11 Rekapitulasi Bentuk Campur Kode pada Dialog Film <i>MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta</i>	44
4.12 Rekapitulasi Faktor Penyebab Campur Kode pada Dialog Film <i>MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta</i>	46
4.12 Analisis Bentuk dan Faktor Penyebab Alih Kode dalam Film <i>MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta</i>	86
4.13 Analisis Bentuk dan Faktor Penyebab Campur Kode dalam Film <i>MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta</i>	122

DAFTAR SINGKATAN

Dt	: Data
Adg	: Adegan
AK	: Alih Kode
Eks	: Eksternal
Int	: Internal
LBP	: Latar Belakang Penutur
LBMT	: Latar Belakang Mitra Tutur
FKOK	: Faktor Kehadiran Orang Ketiga
PS	: Perubahan Situasi
TP	: Topik Pembicaraan
CK	: Campur Kode
Kt	: Kata
Fr	: Frasa
PK	: Perulangan Kata
Ung	: Ungkapan
Ks	: Klausa
LBPB	: Latar Belakang Penutur Bilingual
PKLS	: Pilihan Kata Lebih Sesuai
PIP	: Pilihan Istilah Populer
PIK	: Pilihan Istilah Keagamaan

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana yang digunakan manusia untuk berkomunikasi (Chaer, 2007). Dengan menggunakan bahasa, manusia dapat mengutarakan apa yang ada dipikirkannya. Di dunia ini, terdapat banyak bahasa yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Setiap negara di dunia ini memiliki bahasanya sendiri yang digunakan untuk berkomunikasi tidak terkecuali Indonesia. Indonesia merupakan negara multilingual. Hampir seluruh penduduk di Indonesia menggunakan lebih dari dua bahasa untuk berkomunikasi.

Badan pengembangan dan pembinaan bahasa di Indonesia, mencatat ada sebanyak 707 bahasa yang dituturkan oleh sekitar 221 juta penduduk Indonesia (Sari, 2020). Bahasa-bahasa tersebut terbagi menjadi tiga macam bahasa yaitu bahasa Indonesia (nasional), bahasa daerah, dan bahasa asing. Ketiga bahasa tersebut memiliki kedudukannya masing-masing. Dalam UUD 1945 bab XV pasal 36, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Bahasa asing digunakan pada acara formal internasional, nonformal internasional dan nonformal dalam kegiatan berinteraksi (Sari, 2020). Sementara itu, bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional yang harus dilestarikan.

Keragaman bahasa yang digunakan oleh masyarakat Indonesia ini dapat menimbulkan kontak bahasa. Hal yang timbul dari kontak bahasa ini adalah munculnya masyarakat yang bilingual atau kedwibahasaan (Chaer, 2007). Kedwibahasaan atau bilingualisme merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan dua bahasa atau lebih. Kedwibahasaan ini dapat mengakibatkan terjadinya alih kode dan campur kode.

Alih kode merupakan peralihan pemakaian dari satu bahasa atau dialek ke bahasa atau dialek lainnya (Ohoiwutun, 2002). Berbeda dengan alih kode, campur kode terjadi ketika seorang dwibahasawan menggunakan dua bahasa atau lebih dengan saling memasukkan unsur-unsur bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain (Aslinda & Syafyahya, 2007). Peristiwa alih kode dan campur kode saat ini sangat mudah untuk dijumpai. Peristiwa ini biasa terjadi dalam kegiatan interaksi masyarakat seperti lingkungan kampus, pasar, sekolah, pusat perbelanjaan, bahan bacaan, radio, gelar wicara, dan film.

Menurut Palapah dan Syamsudin (dalam Trisanti, dkk, 2021), film merupakan salah satu media yang berkarakteristik masal, yang merupakan kombinasi antara gambar-gambar bergerak dan perkataan. Dalam film terkadang para tokoh akan berbicara menggunakan bahasa-bahasa yang berbeda. Tentu saja, penggunaan bahasa-bahasa yang berbeda tersebut tidak hanya asal diucapkan. Penggunaan bahasa yang beragam dilandasi oleh faktor yang beragam, bisa berupa perubahan situasi, munculnya orang ketiga, hingga beralihnya topik pembicaraan.

Salah satu film yang di dalamnya terdapat peristiwa alih kode dan campur kode adalah film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*. Film ini bercerita tentang seorang ibu bernama Tupon yang berusaha mati-matian untuk menyekolahkan anaknya yang bernama Sekar. Film ini berlatar suasana pedesaan yang berlokasi di Gunungkidul. Mereka hidup dalam lingkungan yang berpendidikan rendah. Bahkan, kepercayaan animisme masih dianut oleh sebagian penduduk. Film ini menceritakan tentang perjuangan Sekar dan keluarganya dalam menembus batas kemiskinan dan tradisi. Hingga pada akhirnya, Sekar berhasil menempuh kuliah di luar negeri. Terjadinya peristiwa alih kode dan campur kode dalam film tersebut ditunjukkan oleh kutipan dialog berikut.

Mbah Atmo dan Jono berjalan menuju rumah sambil membawa daun kelapa untuk dibuat ketupat. Tak lama kemudian, Sekar datang.

- Mbah Atmo : “*Piye toh Jon! Mbok alon-alon toh!*” (Mbah Atmo tak sengaja menginjak daun kelapa yang diseret Jono hingga terjatuh)
- Jono : “*Makane toh Mbah, ojo di pidak! ket mau di pidak ae!*”
- Mbah Atmo : “*Wong koe susu!*”
- Jono : “*Wes, ge ndang tangi*”
- Mbah Atmo : “*Alon-alon tohh*”
- Jono : “*Leren kono sek*”
- Sekar : “Mbah Atmo, *lor* Jono” (Sekar berteriak dari kejauhan, menghampiri mereka dan menggunakan seragam sekolah)
- Mbah Atmo : “***Weh, cah ayu! Kamu ko kemari? Gak sekolah ya?***”
- Sekar : “Malas mbah”
- Mbah Atmo : “Loh, lah ko males toh, *piye?*”
- Sekar : “Simbah buat acara *gumbregan yo* mbah?”
- Jono : “**Simbah *ndak gumbregan* Sekar. Itu untuk dijual**”
(menunjuk ketupat)
- Jono : “Bener *to*, mbah?”
- Mbah Atmo : (Simbah mendengus)

Pada dialog di atas, Mbah Atmo dan Jono sedang berbincang menggunakan bahasa Jawa. Ketika Sekar datang, Mbah Atmo beralih kode ke bahasa Indonesia. Saat menonton adegan dalam film ini, penulis bertanya-tanya mengapa Mbah Atmo beralih kode ke bahasa Indonesia. Mbah Atmo, Jono, dan Sekar hidup di Gunungkidul dan sama-sama menguasai bahasa Jawa. Dilihat dari bentuk kalimatnya, maka dialog di atas merupakan bentuk alih kode peralihan dari bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia. Tetapi apa yang menyebabkan Mbah Atmo beralih kode? Jika dilihat dari adegan di film, alasan Mbah Atmo melakukan alih kode karena Sekar.

Sekar terlihat sedang menggunakan seragam sekolah dan peristiwa tutur ini terjadi di pagi hari karena matahari belum terlalu terik. Mbah Atmo ingin berkomunikasi dengan Sekar menggunakan bahasa Indonesia untuk karena pada umumnya kegiatan belajar mengajar di sekolah formal dilakukan menggunakan bahasa

Indonesia. Selain itu, Mbah Atmo juga ingin menunjukkan bahwa ia bisa menggunakan bahasa Indonesia.

Selain Mbah Atmo, peristiwa tutur di atas juga menunjukkan peristiwa campur kode yang dilakukan oleh Jono. Jono berbicara menggunakan bahasa Indonesia tetapi menyelipkan frasa dalam bahasa Jawa. Frasa tersebut adalah *ndak gubregan*. Jono melakukan campur kode karena tidak adanya kata pengganti *gumbregan* dalam bahasa Indonesia.

Dari peristiwa tutur di atas, yang menjadi alasan peneliti mengkaji penelitian ini yaitu, adanya pergantian bahasa yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam film tersebut. Terkadang kita tidak mengerti mengapa tokoh tersebut tiba-tiba beralih kode atau melakukan campur kode. Akan tetapi, konteks peristiwa tutur, ekspresi para tokoh, baju yang digunakan, dan suasana sekitar dapat membantu untuk mengetahui penyebabnya. Selain alasan itu, penggunaan bahasa dalam film ini juga menjadi penyebab peneliti memilih film ini. Bahasa utama yang digunakan dalam film ini adalah bahasa Indonesia. Pergantian bahasa sering dilakukan dengan bahasa daerah Jawa, kemudian bahasa Inggris dan bahasa Arab. Untuk mengetahui lebih lanjut peristiwa alih kode dan campur kode dalam film ini serta faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode dan campur kode, maka penelitian ini perlu dilakukan. Selain itu, dilihat dari alur film yang menceritakan tentang perjuangan tokoh utama untuk menempuh pendidikan, hasil penelitian ini dapat diimpilikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

Penelitian seperti ini sebelumnya telah dilakukan oleh Marlina (2018), Ariesta (2017), dan Huda (2018). Marlina mengkaji peristiwa alih kode dan campur kode dalam film *Toba Dreams*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Marlina terletak pada sumber data yang digunakan. Marlina menggunakan sumber data dari film *Toba Dreams*, sedangkan penelitian ini menggunakan film *MARS*. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada KD yang digunakan dalam pengimplikasian hasil penelitian. Marlina menggunakan KD 3.1 dan 4.1, serta KD 3.2 dan 4.2 mengenai teks film/drama.

Berbeda dengan Marlina, Ariesta mengkaji peristiwa alih kode dan campur kode yang terjadi dalam gelar wicara Republik Sentilan Sentilun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Ariesta terletak pada sumber data dan implikasinya. Sumber data yang digunakan oleh Ariesta adalah gelar wicara *Republik Sentilan Sentilun*, hasil penelitian tersebut diimplikasikan pada KD 3.1 dan 4.1 mengenai teks cerpen. Sementara itu, Huda mengkaji tentang alih kode dan campur kode dalam film *Guru Bangsa Tjokroaminoto* karya Garin Nugroho. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Huda terletak pada sumber data dan implikasinya. Sumber data yang digunakan oleh Huda adalah film *Guru Bangsa Tjokroaminoto*. Hasil penelitian yang dilakukan Huda diimplikasikan pada pembelajaran sosiolinguistik di perguruan tinggi. Untuk mengetahui bentuk-bentuk alih kode dan campur kode yang digunakan dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* beserta faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode tersebut maka penelitian ini dilakukan dengan judul “Alih Kode dan Campur Kode dalam Film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk alih kode dan campur kode dalam Film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*?
2. Bagaimanakah faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam Film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*?
3. Bagaimanakah implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut.

1. Bentuk-bentuk alih kode dan campur kode pada Film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*.
2. Faktor-faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode pada Film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*.
3. Mengimplikasikan hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penelitian bagi pembaca maupun bagi orang yang akan meneliti penelitian yang sama, khususnya mengenai alih kode dan campur kode dalam film.

2. Manfaat Praktis

Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk menambah wawasan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan tambahan dalam kajian sosiolinguistik mengenai alih kode dan campur kode. Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan dapat dimanfaatkan untuk merumuskan rencana dan strategi yang tepat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian mengenai alih kode dan campur kode pada dialog film. Film yang digunakan berjudul *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* yang diproduksi oleh Andy Shafik dan Sahrul Gibran. Dialog dalam film tersebut menggunakan tiga bahasa yang berbeda yaitu bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing. Hal-hal yang dibahas dalam penelitian ini mencakup pokok-pokok sebagai berikut.

1. Data dalam penelitian ini adalah tuturan tokoh dalam film yang mengandung alih kode dan campur kode.

2. Sumber data dalam penelitian ini adalah dialog film dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*.
3. Jenis-jenis alih kode yang terdiri dari alih kode intern dan alih kode ekstern. Jenis-jenis campur kode yang terdiri dari penyisipan yang berwujud kata, penyisipan unsur berwujud frasa, penyisipan unsur berbentuk baster, penyisipan unsur berbentuk perulangan kata, penyisipan unsur berwujud ungkapan/idiom, dan penyisipan unsur yang berwujud klausa.
4. Faktor-faktor penyebab terjadinya alih kode yang terdiri dari penutur, mitra tutur, orang ketiga, topik, dan situasi pembicaraan. Faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode yang terdiri dari latar belakang sikap penutur dan kebahasaan
5. Mengimplikasikan hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sociolinguistik

Sociolinguistik merupakan gabungan dari sosiologi dan linguistik sehingga menjadikannya sebagai ilmu yang bersifat interdisipliner. Sosio adalah masyarakat, dan linguistik adalah kajian bahasa. Jadi, sociolinguistik merupakan kajian tentang bahasa yang dikaitkan dengan kondisi kemasyarakatan (Sumarsono, 2017). Ilmu sociolinguistik meneliti interaksi tingkah laku manusia dalam penggunaan bahasa dan organisasi tingkah laku manusia. Kajian ini menjelaskan kemampuan manusia dalam menggunakan aturan-aturan berbahasa secara tepat dalam waktu yang bervariasi. Pada dasarnya, fokus kajian sociolinguistik mencakup dua hal, yaitu: bahasa dan dimensi masyarakat. Kajian sociolinguistik memahami mekanisme perubahan bahasa dengan mempelajari dorongan-dorongan sosial yang memicu penggunaan bentuk-bentuk yang bervariasi di tengah lingkungan yang beraneka ragam (Ohoiwutun, 2007).

Kajian sociolinguistik menjelaskan permasalahan yang berhubungan dengan perilaku sosial bahasa. Tidak hanya mencakup pemakaian bahasa, melainkan juga karakter sikap bahasa, perilaku terhadap bahasa, dan pemakai bahasa. Jika setiap masyarakat pemakai bahasa di dunia memiliki bahasa yang berbeda, maka dalam pemakaian bahasa tersebut akan tampak berbeda. Untuk melihat hal tersebut, dapat digunakan kajian sociolinguistik yang ranah kajiannya mengenai bahasa dan masyarakat. Seperti linguistik, kajian sociolinguistik juga berbicara tentang bahasa. Metode yang digunakan juga serupa yaitu, deskriptif yang bermakna menelaah objek sebagaimana adanya pada saat tertentu (Sumarsono, 2017).

Sociolinguistik lebih berhubungan dengan perincian-perincian penggunaan bahasa yang sebenarnya seperti, deskripsi pola-pola pemakaian bahasa/dialek dalam

budaya tertentu, pilihan pemakaian bahasa/dialek tertentu yang dilakukan penutur, topik, dan latar pembicaraan. Segala peristiwa-peristiwa kebahasaan muncul sebagai akibat kontak bahasa antara masyarakat tutur dengan masyarakat tutur yang lain. Peristiwa-peristiwa kebahasaan yang mungkin terjadi sebagai akibat adanya kontak bahasa tersebut, dalam sociolinguistik disebut kedwibahasaan, diglosia, alih kode, campur kode, interferensi, integrasi, konvergensi, dan pergeseran bahasa (Chaer & Agustina, 2004). Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disintesis bahwa sociolinguistik merupakan bidang ilmu antardisiplin yang menggunakan bahasa dalam masyarakat sebagai objek kajiannya. Kajian ini digunakan untuk memahami bahasa, masyarakat, dan kebudayaan. Sociolinguistik memandang bahasa sebagai sarana interaksi/komunikasi dalam masyarakat.

2.2 Kedwibahasaan

Seorang individu yang tinggal di Indonesia, pada umumnya selain mampu berbahasa Indonesia dengan berbagai ragamnya, Ia juga mampu berbahasa daerah. Dalam banyak kasus, beberapa individu mampu menguasai satu atau beberapa bahasa asing yang lain (Wijana & Rohmadi, 2006). Apabila dua bahasa atau lebih digunakan secara bergiliran oleh penutur yang sama, maka dapat dikatakan bahwa bahasa tersebut saling kontak. Jadi, dapat dikatakan bahwa kontak bahasa terjadi dalam diri penutur secara individu. Individu tempat terjadinya kontak bahasa disebut dwibahasawan. Sementara itu, peristiwa pemakaian dua bahasa atau lebih yang dilakukan oleh seorang penutur disebut dengan kedwibahasaan (Sukirman, 2021).

Kedwibahasaan atau disebut juga bilingualisme secara harfiah berkaitan dengan penggunaan dua bahasa atau dua kode bahasa. Orang yang terlibat dalam praktik penggunaan dua bahasa secara bergantian disebut dengan dwibahasawan atau bilingual. Kemampuan seseorang untuk menggunakan dua bahasa disebut kedwibahasawanan (bilingualitas). Untuk dapat dikatakan sebagai dwibahasawan, seseorang harus menguasai kedua bahasa tersebut. Pertama, bahasa ibunya atau

bahasa pertama dan yang ke dua adalah bahasa lain yang menjadi bahasa keduanya (Chaer & Agustina, 2004).

Menurut Mackey (dalam Aslinda & Syafyahya, 2007) terdapat beberapa cakupan pengertian dalam kedwibahasaan, seperti masalah tingkat, fungsi, alih kode, campur kode, interferensi, dan integrasi. Masalah tingkat mencakup sejauh mana seseorang menguasai bahasa yang digunakannya. Sementara itu, pengertian fungsi mencakup tujuan seseorang menggunakan bahasa dan apa peran bahasa dalam kehidupannya. Lalu, alih kode mencakup seberapa luas seseorang dalam mempertukarkan bahasa-bahasa itu dan dalam keadaan bagaimana orang tersebut berpindah dari satu bahasa ke bahasa lain. Kemudian, Campur kode terjadi bila seseorang mencampurkan dua/lebih bahasa atau ragam bahasa dalam satu tindak tutur. Sementara itu, Interferensi adalah bagaimana seseorang menjaga bahasa-bahasa yang dikuasainya agar terpisah dan seberapa jauh pengaruh bahasa yang satu dalam penggunaan bahasa yang lainnya. Lalu, Integrasi terjadi apabila unsur serapan suatu bahasa sudah dapat menyesuaikan diri dengan sistem bahasa penyerapannya, sehingga pemakaian unsur serapan tersebut menjadi umum dan tidak terasa asing.

Sementara itu, Kridalaksana (dalam Ohoiwutun, 2002) membagi kedwibahasaan ke dalam tiga kategori. Pertama, bilingualisme koordinat. Gejala ini menunjukkan penggunaan bahasa dengan dua atau lebih sistem bahasa yang terpisah. Artinya, ketika sedang menggunakan satu bahasa seorang bilingual koordinat tidak menunjukkan unsur-unsur dari bahasa yang lain. Kedua, bilingualisme majemuk. Dalam hal ini, penutur bahasa menggunakan dua sistem atau lebih yang terpadu. Jenis kedwibahasaan yang ketiga ialah kedwibahasaan subordinat. Gejala kedwibahasaan subordinat biasanya terjadi pada seseorang atau masyarakat yang menggunakan dua sistem bahasa atau lebih secara terpisah. Mereka cenderung mencampur-adukkan konsep-konsep yang ada dalam bahasa pertama ke dalam bahasa kedua atau bahasa asing yang dipelajari.

Dari penjelasan di atas, dapat disintesis bahwa kejadian penggunaan dua bahasa atau lebih secara bergiliran oleh penutur yang sama, mengakibatkan terjadinya kontak bahasa. Individu tempat terjadinya kontak bahasa disebut

dwibahasawan. Peristiwa pemakaian dua bahasa atau lebih secara bergantian yang dilakukan oleh seorang penutur disebut dengan kedwibahasaan. Terjadinya kontak bahasa dalam diri seseorang akan menimbulkan pengaruh di antara bahasa-bahasa yang berkontak. Beberapa gejala yang ditimbulkan dari kedwibahasaan yaitu alih kode dan campur kode.

2.3 Pemilihan Bahasa

Dwibahasawan dapat memilih bahasa yang akan digunakan untuk berinteraksi secara verbal dengan orang lain. Pilihan bahasa (*language choice*) ini bergantung pada faktor-faktor, seperti partisipan, suasana, topik, dan sebagainya. Menurut Sumarsono (2002) munculnya sociolinguistik sebagai suatu bidang studi bahasa dikarenakan adanya pilihan-pilihan dalam penggunaan bahasa. Istilah masyarakat bahasa mengacu pada kenyataan bahwa di dunia ini, terdapat beberapa bahasa dan ada pilihan bahasa. Begitu pula diglosia, diglosia tidak mungkin ada tanpa ragam tinggi dan ragam rendah, dan di situ pun terdapat pilihan bahasa. Maka dapat dikatakan bahwa pilihan bahasa selalu muncul bersamaan dengan adanya ragam bahasa (Sumarsono, 2002).

Ada tiga jenis pilihan bahasa yang biasa dikenal dalam kajian sociolinguistik, yaitu alih kode, campur kode, dan variasi dalam bahasa yang sama. Dalam hal ini, kode merupakan istilah yang mengacu kepada bahasa, dialek, sosiolek, atau ragam bahasa (Sumarsono, 2002). Alih kode (*code switching*) merupakan peristiwa beralihnya bahasa satu ke bahasa lain. Sementara itu, campur kode (*code mixing*) merupakan peristiwa ketika penutur menyelipkan unsur bahasa lain ketika sedang memakai bahasa tertentu. Lalu, variasi dalam bahasa yang sama (*variation within the same language*). Dalam hal ini, seorang penutur harus memilih ragam mana yang harus digunakan dalam situasi tertentu (Sumarsono, 2002). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemilihan bahasa merupakan situasi yang dialami seorang dwibahasawan dalam memilih bahasa yang akan digunakan sesuai dengan situasi, lawan bicara, topik

pembicaraan, dan fungsi bahasanya. Dalam proses pemilihan bahasa tersebut pasti akan mengalami fase alih kode atau campur kode.

2.4 Bahasa dalam Film *MARS : Mimpi Ananda Raih Semesta*

Pada awalnya film hanya berkonsep untuk merekam kenyataan yang ada, peristiwa yang direkam tanpa menambahkan kisah apapun. Barulah beberapa tahun kemudian George Milles mengubah konsep film menjadi suatu kisah yang bisa dibumbui oleh fantasi yang menarik (Imanto, 2007). Film merupakan suatu bentuk hubungan antara media audio visual yang mampu memperlihatkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya (Sobur dalam Oktavianus dalam Ariyani, 2020). Film yang digunakan dalam penelitian ini bergenre drama keluarga. Hal ini berarti bahwa adegan dan bahasa yang digunakan dalam film merupakan hasil rekayasa. Dalam film ini, lokasi tempat terjadinya peristiwa yaitu di Gunungkidul. Jika kita berselancar di internet kita akan menemukan orang-orang yang tinggal di Gunungkidul berbicara menggunakan bahasa Jawa. Mereka bahkan memiliki logatnya sendiri, khas Gunungkidul. Akan tetapi, di film ini sebagian besar bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

Bahasa yang digunakan di dalam film biasanya disesuaikan dengan target penonton. Film ini dapat ditonton di situs resmi VIU. Akan tetapi, mereka tidak menyediakan takarir bahasa Indonesia, yang tersedia hanya bahasa Inggris dan Melayu. Sementara itu, film ini di rilis pada hari pendidikan ini menargetkan penonton dari Sabang sampai Merauke. Jika dialog dalam film ini benar-benar menggunakan bahasa Jawa secara keseluruhan, sedangkan mereka tidak menyediakan takarir bahasa Indonesia, maka orang akan kesulitan untuk memahami maksud yang ingin disampaikan dalam film tersebut. Oleh sebab itu, agar penonton bisa memahami apa yang dituturkan oleh para tokoh, maka bahasa yang digunakan haruslah bahasa Indonesia. Akan tetapi, ada beberapa kalimat atau kata yang tidak bisa diubah menjadi bahasa Indonesia. Kata tersebut bisa saja belum memiliki terjemahan dalam bahasa Indonesia atau ada kalimat yang digunakan untuk menandakan bahwa lokasi terjadinya adegan dalam film ini

adalah di Jawa. Karena hal tersebutlah tuturan dalam tokoh menjadi bercampur dan menimbulkan alih kode dan campur kode.

2.5 Alih Kode

Dalam masyarakat yang bilingual sering terjadi kontak antara bahasa yang satu dan bahasa lainnya. Kondisi tersebut menimbulkan hubungan ketergantungan antara bahasa yang satu dan bahasa lainnya pada masyarakat tutur. Hal tersebut menimbulkan gejala menarik dalam sosiolinguistik yang disebut alih kode (Rahardi, 2010). Alih kode diartikan sebagai peralihan dari satu kode ke kode lainnya yang disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu hadirnya orang ketiga (Sumarsono, 2002). Sementara itu, Ohiwutun (2002) menyatakan bahwa alih kode ialah peralihan pemakaian dari satu bahasa atau dialek ke bahasa atau dialek lainnya. Alih bahasa ini terjadi disebabkan oleh perubahan-perubahan sosiokultural dalam situasi berbahasa. Perubahan-perubahan sosiokultural yang dimaksud meliputi faktor-faktor seperti hubungan antara pembicara dan pendengar, tujuan berbicara, laras bahasa, topik yang dibahas, waktu dan tempat berbicara.

Alih kode pada dasarnya merupakan pergantian pemakaian bahasa atau dialek. Rujukan alih kode adalah komunitas bahasa (dialek). Penutur yang sedang beralih kode berasal dari minimum dua komunitas dari bahasa-bahasa (dialek) yang sedang mereka praktikkan (Ohoiwutun, 2002). Alih kode merupakan peristiwa peralihan dari kode yang satu ke kode yang lain dalam pemakaian bahasa. Namun karena di dalam suatu kode terdapat beberapa kemungkinan variasi bahasa (variasi regional, kelas sosial, ragam, gaya, maupun register) maka peristiwa alih kode mungkin berwujud alih varian, alih ragam, alih gaya, atau alih register. Peralihan demikian dapat diamati lewat tingkat tata bunyi, tata bentuk, tata kalimat, maupun tata wacana (Suwito, 1985).

Dalam alih kode penggunaan dua bahasa (atau lebih) itu ditandai dengan (1) masing-masing bahasa mendukung fungsi-fungsi tersendiri sesuai dengan

konteksnya, (2) fungsi bahasa masing-masing disesuaikan dengan situasi yang relevan dengan perubahan konteks, tanda-tanda yang demikian itu disebut dengan unit-unit kontekstual (*contextual units*). Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa di dalam alih kode masing-masing bahasa masih mendukung fungsi tersendiri secara eksklusif, dan peralihan kode menunjukkan suatu gejala adanya saling ketergantungan anatar fungsi kontekstual dan situasi relevansial dalam pemakaian dua bahasa atau lebih (Suwito, 1985).

Appel (dalam Chaer & Agustina, 2004) memberikan batasan alih kode sebagai gejala peralihan pemakaian bahasa karena perubahan situasi. Berbeda dengan Appel, Hymes menyatakan bahwa alih kode itu tidak hanya terjadi antara bahasa saja, tetapi dapat pula terjadi antara ragam-ragam atau gaya-gaya yang terdapat dalam satu bahasa (Chaer & Agustina, 2004). Sejalan dengan pernyataan Hymes, Aslinda dan Syafyahya (2007) menyatakan bahwa alih kode itu merupakan gejala peralihan pemakaian bahasa yang terjadi karena situasi dan terjadi antara bahasa serta antar ragam dalam suatu bahasa.

Berdasarkan paparan para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa alih kode sebetulnya merupakan peristiwa peralihan suatu bahasa dari bahasa yang satu ke bahasa lainnya. Peristiwa ini juga dapat berupa peralihan dari ragam bahasa yang satu ke ragam bahasa lain. Peristiwa alih kode dilakukan secara sadar dan bersebab. Ditandai dengan masing-masing bahasa mendukung fungsi-fungsi tersendiri sesuai dengan konteksnya, dan fungsi bahasa masing-masing disesuaikan dengan situasi yang relevan dengan perubahan konteks.

2.5.1 Bentuk-Bentuk Alih Kode

Suwito (1985) membedakan adanya dua macam alih kode, yaitu alih kode internal dan alih kode eksternal.

2.5.1.1 Alih Kode Internal

Alih kode internal merupakan alih kode yang terjadi antara bahasa-bahasa daerah dalam satu bahasa nasional, atau antara dialek-dialek dalam satu bahasa daerah,

atau antara beberapa ragam dan gaya yang terdapat dalam satu dialek (Suwito, 1985). Berikut ini adalah contoh alih kode internal yang diangkat dari Suwito (1985).

- Sekretaris : Apakah bapak sudah membuat lampiran untuk surat ini?
 Direktur : O, ya, sudah. Inilah.
 Sekretaris : Terima kasih.
 Direktur : Surat itu berisi permintaan borongan untuk memperbaiki kantor sebelah. Saya sudah kenal dia. Orangnya baik, banyak relasi, dan tidak banyak mencari untung. *Lah saiki yen usahane pengin maju kudu wani ngono...*
 Sekretaris : *Panci ngaten, Pak.*
 Direktur : *Panci ngaten piye?*
 Sekretaris : *Tengsipun, mbok modalipun agenga kados menapa, menawi....*
 Direktur : *....menawan ora akeh hubungane lan olehe mbathi keakehan, usahane ora bakal dadi. Ngono karepmu?*
 Sekretaris : *Lha inggih, ngaten!*
 Direktur : O, ya. Apa surat untuk Jakarta kemarin sudah jadi di kirim?
 Sekretaris : Sudah Pak. Bersama surat Pak Ridwan dengan kilat khusus.

Percakapan di atas menunjukkan terjadinya peristiwa alih kode internal antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa. Alih kode tersebut terjadi akibat perubahan situasi dan pokok pembicaraan. Dimulai dari pernyataan sekretaris kepada direktornya mengenai lampiran surat yang belum diterimanya, maka baik situasi maupun pokok pembicaraan tersebut berkaitan dengan hal-hal yang bersifat formal. Keduanya menggunakan bahasa Indonesia baku. Akan tetapi, hal yang kemudian terjadi setelah pokok pembicaraannya menyangkut masalah pribadi (sifat-sifat pribadi calon pemborong), maka direktur beralih kode ke bahasa Jawa. Untuk mengimbangi peralihan kode yang dilakukan oleh direktur, maka sebagai bawahannya sekretaris beralih kode pula dengan menggunakan bahasa Jawa.

Namun ketika pokok pembicaraan beralih lagi ke masalah yang bersifat formal, maka keduanya beralih kode kembali ke bahasa Indonesia (Suwito, 1985).

2.5.1.2 Alih Kode Eksternal

Alih kode eksternal merupakan peristiwa peralihan kode dari bahasa asli dengan bahasa asing (Suwito, 1985). Bahasa asli atau biasanya disebut dengan bahasa sendiri merupakan salah satu bahasa atau ragam yang ada dalam verbal repertoir masyarakat tuturnya (Chaer & Agustina, 2004). Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa dalam alih kode eksternal terjadi pergantian bahasa yang satu ke bahasa lainnya yang tidak sekerabat. Umpanya, seseorang yang berbahasa Indonesia kemudian karena situasi tertentu beralih ke bahasa Korea. Perubahan tersebut terjadi mengikuti situasi dan kondisi yang terjadi di tempat tuturan tersebut berlangsung. Berikut ini contoh alih kode eksternal.

Topik tuturan : *Merchandise*

Latar : **Kamar**

Arin : Kamu habis beli apa aja dik?

Suzy : Aku beli album sama *photo card* baru.

Arin : Kamu mah beli itu mulu, uangnya mending di tabung aja

Suzy : Ih kakak, *I must buy this to support my beloved idol*.

Arin : Terserah lah

Dalam percakapan di atas, pada mulanya Suzy menggunakan bahasa Indonesia, kemudian beralih kode menggunakan bahasa Inggris. Penutur beralih kode menggunakan bahasa Inggris karena topik pembicaraan lebih khusus kepada hal yang disukai Suzy. Penggunaan bahasa pertama adalah bahasa Indonesia, kemudian beralih ke bahasa Inggris. Penggunaan bahasa Inggris ditunjukkan dengan adanya kalimat *I must buy this to support my beloved idol*.

2.5.2 Faktor Penyebab Alih Kode

Untuk menelusuri penyebab terjadinya alih kode, maka harus memahami terlebih dahulu pokok persoalan linguistik yang dikemukakan oleh Fishman, yaitu siapa

yang berbicara, kepada siapa, kapan, dan tujuannya apa (Chaer & Agustina, 2004). Jika dilihat secara umum, penyebab terjadinya alih kode ialah sebagai berikut.

1. Pembicara/penutur;
2. Pendengar/lawan tutur;
3. Perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga;
4. Perubahan dari formal ke informal atau sebaliknya;
5. Perubahan topik pembicaraan.

Selain lima faktor di atas, Chaer dan Agustina (2004) menyatakan faktor penyebab terjadinya alih kode yaitu untuk mendapatkan keuntungan, lawan bicara, kehadiran orang ketiga, status orang ketiga dalam alih kode, perubahan situasi bicara, dan berubahnya topik pembicaraan. Sementara itu, Suwito (1985) membagi faktor penyebab alih kode menjadi enam faktor yaitu penutur, mitra tutur, hadirnya orang ketiga, pokok pembicaraan (topik), untuk membagikan rasa humor, dan untuk sekedar bergengsi. Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, faktor-faktor penyebab terjadinya alih kode akan diuraikan sebagai berikut.

2.5.2.1 Faktor Latar Belakang Penutur

Seorang penutur seringkali melakukan alih kode dengan sadar terhadap mitra tutur (Suwito, 1985). Hal tersebut biasanya didasari oleh suatu maksud, bisa untuk mendapatkan keuntungan atau manfaat dari tindakannya tersebut. Peserta pembicaraan juga dapat menyebabkan seorang penutur mengganti kode. Misalnya, kedatangan peserta pembicaraan dengan status sosial yang berbeda. Penggantian kode biasanya dilakukan dengan mengikuti status orang tersebut. Penggantian kode bisa untuk menghormati lawan tutur karena status sosialnya lebih tinggi atau untuk mengakrabkan diri jika status sosialnya sejajar. Umpamannya, seorang karyawan yang ingin mengusulkan kenaikan pangkat ke atasan dapat menggunakan bahasa daerah ketika sedang berkomunikasi dengan atasannya. Dengan berbahasa daerah keakraban akan lebih mudah terjalin dibanding menggunakan bahasa Indonesia. Alih kode untuk mendapatkan

keuntungan ini biasanya dilakukan oleh penutur dalam peristiwa tutur untuk mengharapkan bantuan dari mitra tuturnya (Chaer & Agustina, 2004).

2.5.2.2 Faktor Latar Belakang Mitra Tutur

Pada umumnya, setiap penutur ingin mengimbangi bahasa yang digunakan oleh lawan tuturnya (Suwito, 1985). Mitra tutur atau lawan tutur dapat menyebabkan terjadinya alih kode. Hal ini dapat terjadi jika penutur ingin mengimbangi kemampuan berbahasa mitra tutur (Chaer & Agustina, 2004). Dalam hal ini, biasanya kemampuan berbahasa mitra tutur agak kurang karena mungkin bahasa yang digunakan bukan bahasa pertamanya. Mitra tutur dalam hal ini dibedakan menjadi dua golongan yaitu, mitra tutur yang berlatar belakang kebahasaan sama dengan penutur, dan mitra tutur yang latar belakang kebahasaannya berlainan dengan penutur (Suwito, 1985). Apabila mitra tutur berlatar belakang bahasa yang sama dengan penutur, maka alih kode yang terjadi hanya berupa varian (baik regional maupun sosial), ragam, gaya, atau register. Jika mitra tutur berlatar belakang bahasa yang tidak sama dengan penutur maka yang terjadi adalah alih bahasa.

2.5.2.3 Faktor Kehadiran Orang Ketiga

Kehadiran orang ketiga atau orang lain dengan latar belakang bahasa yang tidak sama dengan bahasa yang sedang digunakan oleh penutur dan mitra tuturnya dapat menyebabkan terjadinya alih kode. Tujuannya adalah untuk menghormati setiap pembicara yang ada (Suwito, 1985). Umpamanya, Sri dan Tri sedang bercakap-cakap menggunakan bahasa Jawa, kemudian masuklah Butet yang tidak menguasai bahasa Jawa. Maka, Sri dan Tri akan beralih kode dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia agar Butet dapat bergabung dalam percakapan.

2.5.2.4 Perubahan Topik Pembicaraan

Perubahan topik pembicaraan juga dapat menyebabkan terjadinya alih kode. Dalam kegiatan pembicaraan, perpindahan topik sering terjadi dan termasuk dominan dalam menentukan terjadinya alih kode (Suwito, 1985). Tujuannya adalah supaya pembicaraan lebih variatif dan tidak membosankan (Chaer &

Agustina, 2004). Pokok pembicaraan pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu, pokok pembicaraan yang bersifat formal, dan pokok pembicaraan yang bersifat informal. Topik pembicaraan yang bersifat formal dapat mengenai masalah kedinasan, kenegaraan, pendidikan, dan sebagainya. Topik tersebut biasanya diungkapkan dengan bahasa baku, dengan gaya netral, dan disampaikan secara serius. Sementara topik pembicaraan yang bersifat informal dapat mengenai masalah pribadi, masalah keluarga, persaudaraan, dan sebagainya. Topik tersebut biasanya disampaikan dengan bahasa tidak baku, dengan gaya sedikit emosional, dan serba seenaknya (Suwito, 1985). Dari proses itulah seorang penutur bahasa memiliki pertimbangan dalam menggunakan bahasanya.

2.5.2.5 Perubahan Situasi Bicara

Perubahan situasi bicara dapat menyebabkan terjadinya alih kode. Misalnya, sebelum perkuliahan dimulai, situasi di kelas tidak formal. Akan tetapi, setelah perkuliahan di mulai situasi akan menjadi formal. Perubahan situasi dari tidak formal ke formal menyebabkan terjadinya alih kode. Dalam situasi tidak formal mahasiswa bebas menggunakan bahasa daerah masing-masing. Kemudian, ketika situasi berubah menjadi formal maka mahasiswa akan menggunakan bahasa Indonesia baku (Chaer & Agustina, 2004).

2.6 Campur Kode

Campur kode dapat didefinisikan sebagai penggunaan lebih dari satu bahasa adatu kode dalam satu wacana menurut pola-pola yang masih belum jelas (Ohoiwutun, 2002). Terjadinya campur kode disebabkan seorang penutur bahasa, misalnya bahasa Indonesia memasukkan unsur-unsur bahasa daerahnya ke dalam pembicaraan bahasa Indonesia (Aslinda & Syafyaha, 2007). Dengan kata lain, dalam campur kode terdapat kode utama atau kode dasar yang digunakan dan memiliki fungsi keotonomiannya, sedangkan kode-kode yang terlibat dalam kode utama merupakan serpihan-serpihan saja tanpa fungsi atau keotonomian sebagai sebuah kode (Chaer & Agustina, 2004). Nababan (dalam Aslinda & Syafyaha, 2007) mengungkapkan bahwa ciri yang menonjol dalam campur kode ini ialah kesantiaian atau situasi informal. Dalam situasi formal, sarang jarang terjadi

campur kode. Jika terdapat campur kode dalam keadaan tersebut itu terjadi dikarenakan tidak ada kata atau ungkapan yang tepat untuk menggantikan bahasa yang sedang digunakan, sehingga perlu menggunakan ungkapan dari bahasa daerah atau bahasa asing. Kegiatan tersebut mengakibatkan munculnya bahasa Indonesia yang kejawa-jawaan atau bahasa Indonesia yang kesunda-sundaan.

Terdapat beberapa pernyataan mengenai bahtasan campur kode dan perbedaannya dengan alih kode. Thelander dalam Chaer dan Agustina (2004) mengilustrasikan bahwa, jika di dalam suatu peristiwa tutur terjadi peralihan dari satu klausa suatu bahasa ke klausa bahasa lain maka peristiwa yang terjadi merupakan alih kode. Akan tetapi, bila dalam suatu peristiwa tutur klausa-klausa dan frase-frase yang digunakan terdiri atas klausa dan frase campuran serta masing-masing klausa atau frase itu tidak lagi mendukung fungsi sedniri-sendiri, maka peristiwa yang terjadi adalah campur kode. Selain itu, Fasold (dalam Chaer & Agustina, 2004) menawarkan kriteria gramatikal untuk membedakan campur kode dan alih kode. Jika seseorang menggunakan satu kata atau frase dari satu bahasa, maka ia telah melakukan campur kode. Tetapi, apabila satu klausa jelas-jelas memiliki struktur suatu bahasa dan klausa tersebut disusun menurut struktur bahasa lain, maka peristiwa yang terjadi adalah alih kode.

2.6.1 Bentuk-Bentuk Campur Kode

Gejala campur kode ialah unsur-unsur bahasa atau variasi-variasinta yang menyisipi di dalam bahasa lain tidak lagi memiliki fungsi tersendiri (Suwito, 1985). Suwito (1985) mengklasifikasin campur kode menjadi beberapa macam antara lain, penyisipan unsur-unsur berwujud kata, penyisipan unsur-unsur berbentuk frasa, penyisipan unsur-unsur berbentuk baster, penyisipan unsur-unsur yang berwujud perulangan kata, penyisipan yang berwujud ungkapan atau idiom, dan penyisipan yang berwujud klausa.

2.6.1.1 Penyisipan Unsur-Unsur yang Berbentuk Kata

Kata merupakan satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri, terjadi dari morfem tunggal misalnya batu, tumah, pohon atau gabungan morfem misalnya pejuang,

pancasila, dan mahakuasa (KBBI, 2016). Berikut ini adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur berupa kata yang diangkat dari Suwito (1985).

(1) “Mangka sering kali *sok* adak kata-kata seolah-olah bahasa daerah itu kurang penting”.

“Padahal sering kali sering ada kata-kata seolah-olah bahasa daerah itu kurang penting”.

Contoh kalimat di atas merupakan kalimat bahasa Indonesia yang terdapat sisipan bahasa Sunda yaitu *mangka* dan *sok*. Kata *mangka* bermakna padahal dan kata *sok* bermakna ada. Maka, campur kode yang terdapat dalam kalimat di atas ialah campur kode kata.

2.6.1.2 Penyisipan Unsur-Unsur yang Berbentuk Frasa

Frasa merupakan satuan gramatikal yang terdiri atas dua kata atau lebih yang sifatnya tidak predikatif, gabungan tersebut dapat rapat dan dapat renggang (Kridalaksana, 2013). Berikut ini adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur berupa frasa yang diangkat dari Suwito (1985).

(2) “Nah karena saya sudah *kadhung apik* sama dia ya *tak teken*”.

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

Pada kalimat di atas terdapat sisipan frasa verbal dalam bahasa Jawa yaitu *kadhung apik* yang mempunyai arti sangat baik dan frasa *tak teken* yang bermakna tanda tangan. Dari contoh tersebut, tergambar bahwa kalimat tersebut memiliki sisipan campur kode frasa.

2.6.1.3 Penyisipan Unsur-Unsur yang Berbentuk Baster

Pada dasarnya, baster merupakan hasil perpaduan antara dua unsur bahasa yang berbeda dan membentuk satu makna (Suwito, 1985). Berikut ini adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur berupa baster yang diangkat dari Suwito (1985).

(3) “Banyak *klub malam* yang harus ditutup”.

Pada contoh kalimat di atas, terdapat baster yaitu, klub malam, kata *klub* merupakan kata serapan dari bahasa asing, sedangkan kata malam merupakan bahasa asli Indonesia. Kedua kata tersebut sudah bergabung dan menjadi bentukan yang mengandung maknanya sendiri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa campur kode yang terdapat di atas adalah campur kode baster.

2.6.1.4 Penyisipan Unsur-Unsur yang Berbentuk Perulangan Kata

Perulangan merupakan proses dan hasil pengulangan satuan bahasa sebagai alat fonologis atau gramatikal, misalnya rumah-rumah, bolak-balik, dan seterusnya (Kridalaksana, 2013). Berikut ini adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur berbentuk perulangan kata yang diangkat dari Suwito (1985).

(4) Sudah waktunya kita menghindari *backing-backing* dan *klik-klikan*.

Pada contoh di atas, terdapat sisipan bahasa Inggris berwujud perulangan kata. Terdapat dua bentuk perulangan kata yang pertama yaitu perulangan kata murni *backing-backing*. Lalu, kata ulang berimbuhan perulangan sebagian bentuk dasar yaitu *klik-klikan*.

2.6.1.5 Penyisipan Unsur-Unsur yang Berbentuk Ungkapan atau Idiom

Ungkapan atau idiom merupakan konstruksi yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna unsurnya (KBBI, 2016). Berikut ini adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur berbentuk ungkapan yang diangkat dari Suwito (1985).

(5) Pada waktu ini hendaknya kita hindari cara bekerja *alon-alon asal kelakon*.

Pada kalimat di atas, ungkapan *alon-alon asal kelakon* merupakan ungkapan dalam bahasa Jawa yang bermakna perlahan-lahan asal dapat berjalan. Ungkapan tersebut menjadi pegangan hidup orang-orang bersuku Jawa. Ungkapan *alon-alon asal kelakon* yang disisipkan di kalimat bahasa Indonesia merupakan bentuk campur kode berupa penyisipan ungkapan.

2.6.1.6 Penyisipan Unsur-Unsur yang Berbentuk Klausa

Klausa merupakan satuan gramatikal berupa kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri atas subjek dan predikat dan memiliki potensi untuk menjadi predikat (Kridalaksana, 2013). Berikut ini adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur berbentuk klausa yang diangkat dari Suwito (1985).

(6) Pemimpin yang bijaksana akan selalu bertindak *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*.

Dari contoh di atas, dapat dilihat bahwa penulisan klausa tidak diawali dengan huruf besar dan diakhiri dengan tanda baca. Beberapa tanda tersebut biasanya kita jumpai dalam pembentukan sebuah kalimat. Contoh di atas merupakan campur kode berbentuk klausa, sebab terdapat sisipan klausa bahasa Jawa yakni *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani* yang bermakna, di depan memberi teladan, di tengah mendorong semangat, di belakang mengawasi.

2.6.2 Faktor Penyebab Campur Kode

Dalam campur kode, penutur menyelipkan unsur-unsur bahasa lain ketika sedang memakai bahasa tertentu (Sumarsono, 2002). Penggunaan sisipan bahasa asing dapat terjadi karena keterbatasan kata dalam bahasa Indonesia. Penyebab campur kode yang demikian adalah suatu keterpaksaan teknologis (Ohoiwutun, 2002). Latar belakang terjadinya campur kode pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua tipe yaitu, berlatar belakang pada sikap penutur dan berlatar belakang pada kebahasaan (Suwito, 1985). Kedua tipe tersebut saling bergantung dan tidak jarang saling tumpang tindih. Dari latar belakang sikap dan kebahasaan dapat diidentifikasi bahwa ada beberapa alasan yang mendorong terjadinya campur kode. Alasan tersebut ialah identifikasi peranan, identifikasi ragam, dan keinginan untuk menjelaskan dan menafsirkan. Identifikasi peranan dilakukan dengan melihat latar belakang penutur, dari segi sosial, registral, dan edukasional. Lalu, identifikasi ragam didasarkan pada ketika penutur melakukan campur kode yang menempatkan dalam hierarki sosialnya. Sedangkan keinginan untuk menjelaskan

dan menafsirkan muncul karena campur kode juga menandai sikap dan hubungannya terhadap orang lain dan sikap dan hubungan orang lain terhadapnya.

2.7 Konteks

Schiffirin (dalam Rusminto, 2015) mengemukakan bahwa konteks merupakan sebuah dunia yang diisi orang-orang yang memproduksi tuturan-tuturan. Orang-orang yang memiliki komunitas sosial, kebudayaan, identitas pribadi, pengetahuan, kepercayaan, tujuan, dan keinginan, dan yang berinteraksi satu dengan yang lain dalam berbagai macam situasi baik yang bersifat sosial maupun budaya. Dengan demikian, konteks tidak hanya 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. Konteks, pada dasarnya, dapat dilihat dalam istilah pengetahuan, yakni tentang apakah yang dapat diasumsikan oleh penutur dan mitra tutur untuk mengetahui sesuatu dan tentang bagaimana pengetahuan tersebut memberikan panduan dalam penggunaan bahasa dan interpretasi terhadap tuturan. Di samping itu, konteks juga dapat dilihat sebagai situasi, yakni susunan keadaan sosial sebuah tuturan sebagai bagian konteks pengetahuan dengan mana tuturan tersebut diproduksi dan diinterpretasi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sperber dan Wilson (dalam Rusminto, 2015) mengemukakan bahwa sebuah konteks merupakan sebuah konstruksi psikologis, sebuah perwujudan asumsi-asumsi mitra tutur tentang dunia. Sebuah konteks tidak terbatas pada informasi tentang lingkungan fisik semata, melainkan juga tuturan-tuturan terdahulu yang menjelaskan harapan akan masa depan, hipotesis ilmiah atau keyakinan, ingatan-ingatan yang bersifat anekdot, asumsi budaya secara umum, dan keyakinan akan keberadaan mental penutur. Dari kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, konteks merupakan konstruksi psikologis. Konstruksi tersebut berisi tentang pengetahuan mengenai apa yang dapat diasumsikan oleh penutur dan mitra tutur untuk mengetahui sesuatu. Pengetahuan tersebut menunjukkan penggunaan bahasa dan cara untuk memahami tuturan.

2.7.1 Unsur-Unsur Konteks

Dalam setiap peristiwa tutur selalu terdapat unsur-unsur yang melatarbelakangi terjadinya komunikasi antara penuturan dan mitra tutur. Unsur-unsur tersebut, yang sering juga disebut sebagai ciri-ciri konteks, meliputi segala sesuatu yang berbeda di sekitar penuturan dan saat peristiwa sedang berlangsung (Rusminto, 2015). Hymes (dalam Rusminto, 2015) menyatakan bahwa unsur-unsur konteks mencakup berbagai komponen yang disebutnya dengan akronim SPEAKING. Akronim ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. *Setting*, yang meliputi waktu, tempat, atau kondisi fisik lain yang berbeda di sekitar tempat terjadinya peristiwa tutur. Tempat, waktu, suasana, atau kondisi fisik lain menjadi pertimbangan penutur dalam menentukan penggunaan bahasa dalam peristiwa tutur.
2. *Participants*, yang meliputi penuturan dan mitra tutur yang terlibat dalam peristiwa tutur. Penutur dan mitra tutur yang terlibat dalam suatu peristiwa tutur dapat menentukan cara penggunaan bahasa.
3. *Ends*, yaitu tujuan atau hasil yang diharapkan dapat dicapai dalam peristiwa tutur yang sedang terjadi. Sebuah tuturan berisi informasi atau gagasan pemikiran. Tujuan yang hendak dicapai dalam peristiwa tutur dapat berpengaruh terhadap bahasa yang digunakan oleh penutur.
4. *Act sequences*, yaitu bentuk dan isi pesan yang ingin disampaikan. Isi pesan bisa saja berubah pada peristiwa tutur. Perubahan tersebut dapat berpengaruh pada bahasa yang digunakan oleh penutur.
5. *Keys*, yaitu cara berkenaan dengan sesuatu yang harus dikatakan oleh (serius, kasar, atau penuturan main-main).
6. *Instrumentalities*, yaitu saluran yang digunakan dan dibentuk tuturan yang dipakai oleh penutur dan mitra tutur.
7. *Norms*, yaitu norma-norma yang digunakan dalam interaksi yang sedang berlangsung.
8. *Genres*, yaitu register khusus yang dipakai dalam peristiwa tutur.

2.7.2 Peranan Konteks Dalam Alih Kode dan Campur Kode

Sebuah peristiwa tutur selalu terjadi dalam konteks tertentu. Artinya, peristiwa tertentu selalu terjadi pada waktu tertentu, tempat tertentu, dan sebagainya. Oleh karena itu, analisis terhadap peristiwa tersebut sama sekali tidak dapat dipisahkan dari konteks yang melatarinya (Rusminto, 2015). Schiffrin (dalam Rusminto, 2015) menyatakan bahwa konteks memainkan dua peran penting dalam teori tindak tutur yaitu, (1) sebagai pengetahuan abstrak yang mendasari bentuk tindak tutur dan (2) suatu bentuk lingkungan sosial yang tuturan-tuturannya dapat dihasilkan dan diinterpretasikan sebagai realitas aturan-aturan yang mengikat. Sementara itu, Brown dan Yule (dalam Rusminto, 2015) menyatakan bahwa dalam menginterpretasi makna sebuah ujaran, penginterpretasi harus memperhatikan konteks, sebab konteks itulah yang akan menentukan makna ujaran.

Berdasarkan peran penting konteks dalam peristiwa tutur yang dikemukakan di atas, maka dilihat bahwa konteks memiliki peran yang sangat penting dalam suatu peristiwa tutur atau komunikasi. Dalam hal ini, konteks juga berperan dalam peristiwa alih kode dan campur kode. Kontekslah yang membangun makna dalam peristiwa tutur sehingga penutur dan mitra tutur dapat memahami maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Berikut adalah contoh peranan konteks dalam peristiwa alih kode.

- Adi : “Hai Min, kamu di sini ngapain?”
 Armin : “Aku nunggu temen, Di.”
 Adi : “Aku *iso njaluk duwitmu ora, Min?*
Aku aren mulih tapi ora enek duwit.”
 Armin : “*Iso Di, iki jaluk wae.*”

Percakapan di atas merupakan contoh peranan konteks dalam alih kode. Pada percakapan di atas, terlihat adanya alih kode dalam bahasa Jawa. Alih kode di atas terjadi karena Adi ingin mengakrabkan diri dengan Armin agar dapat meminjam uang untuk pulang. Jadi, dapat kita lihat bahwa koateks memiliki peran dalam peristiwa alih kode, salah satunya yakni untuk mengakrabkan diri dengan mitra

tutur. Selain peran konteks dalam alih kode. Terdapat juga peranan konteks dalam campur kode. Berikut adalah contoh peranan konteks dalam campur kode.

- Armin : “Kamu sudah ngambil surat itu Mi?”
- Mika : “Sudah Min, kamu belum? Tadi di sana serem tau.”
- Armin : “Serem gimana Mi?”
- Mika : “Aku tadi di sana jalan sendiri, terus tiba-tiba *boom!*”
Armin terkejut.
- Armin : “Apaan Mi?”
- Mika : “Haha tidak apa-apa Min, aku bercanda. Kamu serius banget sih, makanya aku becandain”
- Armin : “Huu kamu.”

Peristiwa tutur di atas merupakan contoh peranan konteks dalam peristiwa campur kode. Pada peristiwa tutur di atas Mika melakukan campur kode dengan bahasa Inggris yang bertujuan untuk mengejutkan Armin. Campur kode di atas juga masuk ke dalam unsur *Keys*, yakni tentang cara penyampaian, dalam hal ini Mika menyampaikan dengan bercanda. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinilai bahwa peranan konteks erat dengan peristiwa-peristiwa tutur, termasuk peristiwa campur kode.

2.8 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Pembelajaran merupakan bentuk proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Sagala, 2013). Setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru disebut dengan pembelajaran. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional,

2003). Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang dasar Negara Republik Indonesia yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan zaman.

Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada abad 21 terdapat perubahan besar tentang pembelajaran. Perubahan tersebut berupa akses terhadap informasi, komputasi, otomatisasi, dan komunikasi (Ningsih, 2017). Proses pembelajaran pada abad 21 bertumpu pada peserta didik (*student center learning*). Proses pembelajaran tersebut tentu tidak terlepas dari kurikulum yang diacu, yaitu Kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran pada Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan dengan keterampilan abad 21, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), dan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Dalam upaya meningkatkan kualitas lulusan, keterampilan abad 21 yang diintegrasikan pada setiap pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills /HOTS*) yang meliputi kompetensi kemampuan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2019).

Gerakan PPK meletakkan pendidikan karakter sebagai inti pendidikan nasional sehingga pendidikan karakter menjadi dasar dalam pelaksanaan pendidikan dasar dan menengah. Pengintegrasian PPK dapat berupa pemaduan kegiatan kelas, luar kelas di sekolah, dan luar sekolah (masyarakat/komunitas); pemaduan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler; pelibatan secara serempak warga sekolah, keluarga, dan masyarakat; perdalaman dan perluasan dapat berupa penambahan dan pengintensifan kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada pengembangan karakter siswa, penambahan dan pemajanan kegiatan belajar siswa, dan pengaturan ulang waktu belajar siswa di sekolah atau luar sekolah; kemudian penyelerasan dapat berupa penyesuaian tugas pokok guru, Manajemen Berbasis Sekolah, dan fungsi Komite Sekolah dengan kebutuhan Gerakan PPK (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2019).

Pengertian Literasi dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah merupakan kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dilakukan dengan menunjukkan kebiasaan baik mengenai literasi dan menjadikannya sebagai kebiasaan di lingkungan sekolah. Literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis, namun mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Literasi dapat dijabarkan menjadi Literasi Dasar (*Basic Literacy*), Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), Literasi Media (*Media Literacy*), Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), Literasi Visual (*Visual Literacy*) (Hadi, 2019).

Keterampilan abad 21 atau diistilahkan dengan 4C merupakan keterampilan yang sesungguhnya ingin dicapai dengan K13, bukan sekadar transfer materi, tetapi pembentukan 4C. Penguasaan 4C dianggap sebagai sarana meraih kesuksesan, khususnya di Abad 21. 4C merupakan jenis *softskill* yang pada implementasi keseharian, jauh lebih bermanfaat ketimbang sekadar penguasaan *hardskill*. Sementara itu, *Higher Order of Thinking Skill* (HOTS) adalah kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum 2013 juga menuntut materi pembelajarannya sampai metakognitif yang mensyaratkan peserta didik mampu untuk memprediksi, mendesain, dan memperkirakan. Sejalan dengan itu ranah dari HOTS yaitu analisis yang merupakan kemampuan berpikir dalam menspesifikasi aspek-aspek/elemen dari sebuah konteks tertentu; evaluasi merupakan kemampuan berpikir dalam mengambil keputusan berdasarkan fakta/informasi; dan mengkreasi merupakan kemampuan berpikir dalam membangun gagasan/ide-ide (Hadi, 2019).

Kurikulum yang saat ini digunakan di Indonesia merupakan kurikulum 2013 yang telah direvisi pada tahun 2018. Terjadinya perubahan kurikulum merupakan upaya penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Kemudian, kurikulum diimplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dalam silabus. Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk materi pembelajaran setiap mata

pelajaran. Silabus tersebut dirumuskan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu kali pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus dan bertujuan untuk mengajarkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar (KD).

Mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Hal ini karena, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Adanya pembelajaran bahasa Indonesia di SMA diharapkan membantu peserta didik untuk mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Susdiana et al., 2018).

Suatu mata pelajaran haruslah memiliki tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut akan memberi arah seluruh aktivitas pembelajaran. Menurut Main dalam Susdiana (2018), tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga untuk menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan kemampuan dan pengetahuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai kekayaan budaya dan intelektual.

Hasil penelitian ini akan menyajikan bentuk-bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*. Hasil penelitian ini jika disandingkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia di SMA diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2017) menyatakan bahwa penelitian menggunakan kualitatif ini dilakukan untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami suatu fenomena sosial dan prespektif individu yang diteliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan, mempelajari, dan menjelaskan fenomena itu. Pemahaman terhadap fenomena yang diteliti diperoleh dengan cara mendeskripsikan dan mengeksplorasikannya dalam sebuah narasi.

Mendeskripsikan dan mengeksplorasi fenomena yang diteliti menjadikan penelitian kualitatif lebih menekankan pada bahasa dan kata-kata, bukan dengan angka-angka (Sarwono, 2006). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa kata-kata, sehingga laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data yang dapat menggambarkan penyajian laporan data tersebut (Moleong, 2017). Oleh sebab itu, desain penelitian kualitatif mampu mendeskripsikan bentuk, faktor, dan implikasi dari alih kode dan campur kode pada film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* dalam bentuk kata-kata.

3.2 Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tuturan kata-kata dalam proses interaksi antartokoh dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* yang mengandung alih kode dan campur kode. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dialog antartokoh dalam film. Film yang dipergunakan berjudul *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*. Film ini merupakan adaptasi dari

novel yang berjudul sama. Film yang dirilis pada 4 Mei 2016 ini diproduksi oleh Andy Shafik dan Sahrul Gibran dengan durasi selama 105 menit.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan melakukan analisis dokumentasi. Dokumen dalam bentuk film berperan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk mendapatkan tuturan kata-kata (Sugiyono, 2013). Selain teknik dokumentasi, pengumpulan data dalam penelitian ini juga menggunakan teknik simak dan catat. Teknik simak dilakukan dengan menyimak secara keseluruhan film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*. Dalam kegiatan menyimak, akan didapatkan tuturan yang mengandung alih kode dan campur kode. Oleh sebab itu, digunakan teknik catat untuk mencatat tuturan antartokoh yang mengandung alih kode dan campur kode tersebut. Catatan tersebut kemudian digunakan untuk melakukan analisis data.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Bogdan dan Biklen (dalam Sugiyono, 2013) mengungkapkan bahwa teknik analisis ini dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah data tersebut menjadi satuan yang dapat dikelola, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, menentukan apa yang penting dan yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Menyimak film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* di situs resmi VIU secara berulang-ulang, kemudian membuat transkrip tuturan yang terdapat dalam film tersebut.
2. Menandai tuturan yang mengandung alih kode dan campur kode serta mengelompokkan data berdasarkan kelompok dan kepentingannya. Data yang termasuk alih kode ditandai dengan AK dan data yang termasuk campur kode ditandai dengan CK.
3. Mengklasifikasikan bentuk alih kode intern dengan AK I dan alih kode ekstern dengan AK E.

4. Mengklasifikasikan bentuk campur kode berwujud kata dengan CK Kt, campur kode berwujud frasa dengan CK Fr, campur kode berwujud baster dengan CK Bas, campur kode berwujud perulangan kata dengan tanda CK Pk, campur kode berwujud ungkapan/idiom dengan tanda CK Ung, dan campur kode berwujud klausa dengan CK Kl.
5. Menentukan faktor penyebab terjadinya alih kode pada film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*.
6. Menentukan faktor penyebab terjadinya campur kode pada film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*.
7. Menyimpulkan wujud alih kode dan campur kode serta factor penyebabnya dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*.
8. Menganalisis kurikulum.
9. Menganalisis KD pada silabus.
10. Menentukan KD pada silabus yang berkaitan dengan AK dan CK.
11. Mengimplikasikan alih kode dan campur kode dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

Table 3.1 Indikator Pedoman Analisis Data Alih Kode dan Campur Kode

No	Indikator	Subindikator	Deskriptor
1	Alih Kode	Alih Kode Intern	Terjadi antara ragam bahasa Indonesia dengan bahasa daerah
		Alih Kode Ekstern	terjadi antara bahasa Indonesia ke bahasa asing atau sebaliknya
2	Campur Kode	Campur Kode Kata	Campur kode yang menyisipkan unsur kata (satuan bahasa yang terdiri dari morfem tunggal) dari bahasa lain ke dalam suatu bahasa
		Campur Kode Frasa	Campur kode yang menyisipkan unsur frasa (gabungan dua kata atau lebih yang sifatnya tidak predikatif) dari bahasa lain ke dalam suatu bahasa

		Campur Kode Baster	Campur kode yang menyisipkan unsur-unsur bahasa lain berupa baster (gabungan bahasa asli dengan bahasa asing)
		Campur Kode Perulangan Kata	Campur kode yang menyisipkan unsur-unsur bahasa lain berupa perulangan kata dari bahasa lain ke dalam suatu bahasa
		Campur Kode Ungkapan/Idiom	Campur kode yang menyisipkan unsur-unsur bahasa lain berupa ungkapan atau idiom dari bahasa lain ke dalam suatu bahasa
		Campur Kode Klausa	Campur kode yang menyisipkan unsur-unsur bahasa lain berupa penyisipan klausa dari bahasa lain ke dalam suatu bahasa
3	Faktor Penyebab Alih Kode	Latar Belakang Penutur	Alih kode yang disebabkan oleh penutur yakni dari kemampuan dan latar belakang penutur dalam berbahasa. Misalnya, penutur ingin menunjukkan rasa hormat kepada mitra tutur.
		Latar Belakang Mitra Tutur	Alih kode yang disebabkan oleh kemampuan berbahasa dan status yang dimiliki oleh mitra tutur. Misalnya, Mitra tutur tidak fasih menggunakan bahasa yang digunakan penutur atau penutur sebelumnya beralih kode, sehingga mitra tutur harus beralih kode juga.

		Faktor Kehadiran Orang Ketiga	Alih kode yang disebabkan kehadiran orang ketiga yang tidak berlatar belakang bahasa yang sama dengan bahasa yang sedang digunakan oleh penutur
		Perubahan Situasi	Alih kode yang disebabkan oleh perubahan situasi, bisa formal menjadi informal atau sebaliknya
		Topik Pembicaraan	Alih kode yang disebabkan oleh berubahnya topik pembicaraan dalam satu peristiwa tutur
4	Faktor Penyebab Campur Kode	Latar Belakang Sikap Penutur	Latar belakang sikap penutur ini berkaitan dengan karakter penutur, seperti latar sosial, tingkat pendidikan dan keagamaan, dan latar penguasaan penutur terhadap suatu bahasa, misalnya penutur adalah seorang dwibahasawan
		Pemilihan Istilah Kebahasaan	Campur kode yang disebabkan oleh istilah kebahasaan. Misalnya, penutur tidak menguasai istilah tersebut dalam bahasa Indonesia, penutur memilih padanan kata yang lebih sesuai, penutur memilih istilah yang dianggap lebih populer, istilah yang merujuk suatu keyakinan atau ada di suatu daerah, dan istilah keagamaan.

Sumber: (Suwito, 1985).

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai alih kode dan campur kode dalam peristiwa tutur film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Alih kode yang ditemukan yaitu alih kode intern dan alih kode ekstern. Alih kode intern terjadi antara dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Alih kode intern dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa berjumlah 24 data. Alih kode ini merupakan yang paling banyak terjadi di film. Alih kode intern dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia berjumlah 13 data. Sementara itu, alih kode ekstern terjadi dari bahasa Arab ke bahasa Inggris, bahasa Indonesia ke bahasa Arab, bahasa Arab ke bahasa Indonesia, dan bahasa Jawa ke bahasa Arab. Masing-masing alih kode ekstern tersebut berjumlah 1 data.
2. Campur kode yang ditemukan dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* meliputi campur kode berbentuk kata, campur kode berbentuk frasa, campur kode berbentuk idiom/ungkapan, campur kode berbentuk perulangan kata, dan campur kode berbentuk klausa. Campur kode berbentuk kata dalam bahasa Indonesia berjumlah 3 data. Campur kode berbentuk kata dalam bahasa Jawa berjumlah 28 data. Campur kode berbentuk kata dalam bahasa Arab berjumlah 2 data. Campur kode berbentuk kata dalam bahasa Inggris berjumlah 2 data. Sementara itu, campur kode frasa berjumlah 13 data. 2 data ditemukan dalam bahasa Indonesia, 2 data dalam bahasa Arab, dan 9 data dalam bahasa Jawa. Sementara itu, campur kode perulangan kata berjumlah 2 data. Campur kode ungkapan/idiom berjumlah 2 data. Campur kode klausa berjumlah 2 data.

3. Faktor penyebab terjadinya alih kode dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* adalah faktor latar belakang penutur, latar belakang mitra tutur, perubahan situasi, faktor orang ketiga, dan perubahan topik pembicaraan. Latar belakang penutur merupakan faktor utama penyebab terjadinya alih kode dalam film ini sebanyak 23 data. Selanjutnya, latar belakang mitra tutur berjumlah 8 data, perubahan situasi berjumlah 6 data, faktor kehadiran orang ketiga dan perubahan topik pembicaraan masing-masing memiliki 2 data. Selain faktor penyebab terjadinya alih kode, ditemukan pula faktor penyebab terjadinya campur kode yaitu, latar belakang penutur dwibahasawan berjumlah 33 data, pilihan padanan kata yang lebih sesuai berjumlah 12 data, penggunaan istilah populer berjumlah 5 data, dan penggunaan istilah keagamaan berjumlah 2 data.
4. Hasil penelitian ini diimplikasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X pada materi teks negosiasi. Alih kode dan campur kode dapat dijadikan sebagai stimulus dalam pembelajaran teks negosiasi. Pendidik bisa memberikan contoh bahwa dalam kegiatan bernegosiasi seorang individu bisa melakukan alih kode atau campur kode untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi pembaca khususnya mahasiswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk menambah wawasan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan tambahan mengenai alih kode dan campur kode dalam film.
2. Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan tambahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, R. U. (2017). *Alih Kode dan Campur Kode pada Gelar Wicara Republik Sentilan Sentilun dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Lampung.
- Ariyani, L. (2020). Kajian Sociolinguistik Penggunaan Bahasa dalam Film Yowis Ben Karya Fajar Nugros dan Bayu Eko Moektito (Bayu Skak). *Jurnal Adabiyat*, 1(1), 71–92.
- Aslinda, & Syafyahya, L. (2007). Pengantar sociolinguistik. *Bandung: PT Refika Aditama*.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik umum*. Rineka Cipta.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sociolinguistik: pengenalan awal*. Penerbit PT Rineka Cipta.
- Huda, N. (2018). *Alih Kode dan Campur Kode dalam Dialog Film Guru Bangsa Tjokroaminoto Karya Garin Nugroho dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Sociolinguistik di Perguruan Tinggi*. Universitas Lampung.
- Imanto, T. (2007). Ilm Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar. *Jurnal Komunikologi*, 4(1), 22–34.
- KBBI, K. B. B. I. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2019). Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran (Terintegrasi PPK , Literasi , HOTS , 4Cs). *Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, edisi ke-1.
- Kridalaksana, H. (2013). *Kamus Linguistik (edisi keempat)*. Gramedia Pustaka Utama.
- Marlina, A. (2018). *Alih Kode dan Campur Kode dalam Film Toba Dreams dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Universitas Lampung.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif (Revisi). *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Ningsih, N. M. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013

- berbasis Teks yang Berorientasi pada Pendekatan Saintifik kem. *Edukasi Lingua Sastra*, 15(2), 32.
- Ohoiwutun, P. (2002). *Sosiolinguistik, Memahami Bahasa dalam Konteks Masyarakat dan Kebudayaan*. *Visipro. Jakarta*.
- Rahardi, R. K. (2010). *Kajian Sosiolinguistik: Ihwal Kode dan Alih Kode*. Ghalia Indonesia.
- Rusminto, N. E. (2015). *Analisis Wacana: Kajian Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: *Graha Ilmu*.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan makna pembelajaran untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. Bandung: *Alfabeta*.
- Sari, F. (2020). Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Dharmas Indonesia. *Ensiklopedia of Journal*, 2(3), 148–154.
<http://jurnal.ensiklopediaku.org/ojs-2.4.8-3/index.php/ensiklopedia/article/view/505/461>
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sukirman. (2021). Beberapa Aspek dalam Kedwibahasaan (Suatu Tinjauan Sosiolinguistik). *Jurnal Konsepsi*, 9(4), 191–197.
- Sumarsono. (2002). *Sosiolinguistik*. Sabda bekerjasama dengan Pustaka Pelajar.
- Susdiana, B. E., Hanafi, N., & Sudirman, S. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA di Lombok Tengah. *LINGUA: Journal of Language, Literature and Teaching*, 15(2), 207–224.
<https://doi.org/10.30957/lingua.v15i2.527>
- Suwito, H. (1985). *Pengantar Awal Sosiolinguistik Teori dan Problem*. Surakarta: *Henary Offset Solo*.
- Trisanti, D. Y., Soedjijono, & Andayani, E. (2021). *Pengaruh Metode Indexcard , Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Film Terhadap Hasil Belajar Sejarah*. 15(2), 164–172.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 71 Acta Pædiatrica 6 (2003).
<https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2006). *Sosiolinguistik: Kajian teori dan analisis*. Pustaka Pelajar.