

Analisis Alih Kode dan Campur Kode Pada Siniar “Thirty Days Of Lunch” dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Di SMA

Leni Meilani¹, Dewi Herlina Sugiarti², Sinta Rosalina³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang

Received: 2022-10-26 | Reviewed: 2022-11-22 | Accepted: 2023-5-8

DOI : [10.29408/sbs.v6i1.6829](https://doi.org/10.29408/sbs.v6i1.6829)

Abstract

Masyarakat Indonesia memiliki beragam bahasa sehingga sangat mungkin terjadi fenomena alih kode dan campur kode. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud alih kode beserta faktornya, faktor penyebab terjadinya campur kode pada siniar *Thirty Days Of Lunch Podcast* dan pemanfaatan penelitian sebagai bahan ajar di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini adalah deksriptif-kualitatif dengan pendekatan sosiolinguistik. Teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi simak dan catat. Teknik analisis data yaitu data mengenai bentuk alih kode dan campur kode pada siniar “Thirty Days Of Lunch Podcast” dikumpulkan, kemudian diklasifikasikan berdasarkan bentuk alih kode dan campur kode, kemudian dianalisis berdasarkan bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode, setelah data dianalisis kemudian disimpulkan. Adapun hasil penelitian ditemukan data alih kode berupa alih kode eksternal dan data campur kode yang meliputi kata, frasa, klausa, perulangan kata, baster dan idiom. Adapun aktor penyebabnya yaitu penutur, mitra tutur, dan ajang bergengsu pada alih kode. Pada campur kode yaitu data penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia khususnya pada materi Drama K.D. 319.

Keywords

Alih Kode, Campur Kode, Bahan Ajar, Bahasa Indonesia.

Corresponds email

1810631080121@student.unsika.ac.id¹.

dewi.herlina@fkip.unsika.ac.id².

sinta@fkip.unsika.ac.id³.

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial, tentunya harus mampu saling berinteraksi dan bersosialisasi dengan manusia lainnya. Interaksi tersebut dapat dilakukan baik secara verbal (lisan) maupun nonverbal (bahasa tubuh). Komunikasi yang kerap kali digunakan oleh manusia yaitu melalui bahasa. Bahasa sebagai alat yang digunakan manusia untuk melakukan kontak sosial dengan manusia lain. Bahasa dapat diartikan sebagai bunyi yang mampu menghasilkan makna dan tentunya bersifat dinamis.

Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat di Indonesia kini mampu menggunakan lebih dari satu bahasa seperti bahasa Indonesia dan bahasa asing. Masyarakat yang menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pertama atau bahasa ibu (B1), maka bahasa Indonesia dan bahasa asing sebagai bahasa kedua (B2). Bahasa kedua (B2) dapat dihasilkan melalui proses belajar. Jika dilihat dari aspek linguistik, manusia yang memiliki kemampuan menggunakan lebih dari satu bahasa disebut masyarakat dwibahasa atau masyarakat multilingual. Robert Lado (Pranowo,

2019:100) berpendapat bahwa dwibahasa adalah kemampuan berbicara seseorang dengan menggunakan dua bahasa yang sama baiknya atau hampir sama baiknya.

Berdasarkan data melalui *swiftkey* tahun 2015 pada akun *infographic journal* bahwa 27,5% manusia yang ada di dunia mampu berkomunikasi menggunakan lebih dari satu bahasa. Indonesia berada di tingkat pertama sebagai negara trilingual dengan besaran persentase 17,4%. Namun, dalam penggunaan dua bahasa atau bilingual Indonesia berada di tingkat ketiga dengan persentase 57,3% masyarakat Indonesia yang memiliki kemampuan menggunakan dua bahasa dalam berkomunikasi. Penggunaan bahasa lebih dari satu dilatarbelakangi oleh beberapa faktor yaitu status sosial penuturnya, lingkungan penutur, pendidikan penutur, jenis kelamin, usia, dan lain sebagainya yang dapat mempengaruhi.

Penggunaan lebih dari satu bahasa dalam berkomunikasi akan menghasilkan fenomena bahasa salah satunya fenomena yang disebut dengan alih kode dan campur kode. Fenomena alih kode dapat terjadi jika dalam berkomunikasi penuturnya mengalihkan bahasa dari bahasa satu ke bahasa lainnya. Hymes (Chaer dan Agustina, 2019: 107) alih kode tidak hanya terjadi antarbahasa, namun dapat terjadi juga antara ragam-ragam atau gaya-gaya yang terdapat dalam satu bahasa, misalnya seperti antara ragam santai dan ragam resmi. Adapun wujud alih kode yaitu alih kode ekstern dan alih kode intern

Fenomena campur kode dapat terjadi saat penutur mencampurkan dua bahasa atau lebih. Pencampuran bahasa dapat berupa penyisipan frasa, kata, dan klausa yang diselipkan ke dalam bahasa lain yang digunakan oleh penutur. Menurut Thelander (Chaer dan Agustina, 2019:115) menyebutkan bahwa campur kode merupakan suatu peristiwa tutur, atau klausa-klausa maupun frasa-frasa yang digunakan, yang terdiri dari klausa atau frasa campuran (*hybrid clauses, hybrid phrases*), dan masing-masing klausa tersebut tidak lagi mendukung fungsi sendiri-sendiri. Kemudian menurut Fasold (Chaer dan Agustina, 2019: 115) bahwa campur kode dapat terjadi jika seseorang menggunakan satu kata atau frasa dari satu bahasa.

Adapun macam-macam wujud campur kode yang dijelaskan Warisman (2014: 97) berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yaitu: Penyisipan unsur-unsur yang berwujud kata, Penyisipan unsur-unsur yang berwujud frasa, Penyisipan unsur-unsur yang berwujud bentuk baster, Penyisipan unsur-unsur kata berwujud perulangan kata, Penyisipan unsur-unsur yang berwujud ungkapan atau idiom, Penyisipan unsur-unsur yang berwujud klausa.

Adapun alasan penulis melakukan penelitian mengenai alih kode dan campur kode yaitu karena fenomena ini sudah melekat di dalam kehidupan masyarakat multilingual khususnya masyarakat Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena Indonesia merupakan Negara yang memiliki berbagai ras, suku dan budaya sehingga Indonesia memiliki kemampuan berbahasa yang berbeda-beda. Keberagaman bahasa yang menyebabkan fenomena alih kode dan campur kode dapat ditemukan di berbagai tempat baik di lingkungan sekitar maupun media sosial dan teknologi lainnya.

Penelitian ini, peneliti tidak hanya membahas alih kode dan campur kode saja, namun dalam penelitian ini peneliti mencoba menghubungkannya dengan bahan ajar Bahasa Indonesia di SMA. Khususnya pada materi drama KD 3.19 dan KD 4.19 di kelas XI SMA. Hal tersebut disebabkan karena alih kode dan campur kode berhubungan erat dengan drama, keduanya memiliki kesamaan yaitu dapat berupa dialog atau tuturan. Selain itu, wujud campur kode relevan dengan kaidah kebahasaan dalam teks drama khususnya drama modern sehingga alih kode dan campur kode dapat dipelajari oleh siswa SMA.

Penelitian ini membahas mengenai bagaimana wujud alih kode beserta faktornya, bagaimana wujud campur kode beserta faktornya dan bagaimana pemanfaatan hasil penelitian sebagai bahan ajar di SMA. Adapun manfaat penelitian secara praktis yaitu bagi guru Bahasa Indonesia, dapat dijadikan sebagai referensi untuk memberikan informasi bahwa campur kode dan alih kode dapat digunakan dalam proses belajar.

Adapun penelitian sebelumnya yang membahas alih kode dan campur kode yaitu penelitian milik Cornelia Herrawati dengan judul *Alih Kode dan Campur Kode Dalam Akun Instagram Mandy Ayunda dan Relevansinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Diterbitkan pada tahun 2020. Penelitian relevan kedua berupa penelitian dengan judul *Alih Kode dan Campur Kode Pada Rubrik Ab Tenate Surat Kabar Harian Solopos Edisi 2019 dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, penelitian tersebut dilakukan oleh Ardhani Rizky Arrasyid. Diterbitkan pada tahun 2020. Adapun penelitian ketiga Penelitian relevan ketiga yaitu penelitian dengan judul *Alih Kode dan Campur Kode Dalam Acara "Gelar Wicara Mata Najwa" dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*", penelitian tersebut dilakukan oleh Risky Amelia. Diterbitkan pada tahun 2017.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu subjek yang digunakan sangat berbeda. Selain itu, pada penelitian sebelumnya menggunakan materi ajar tentang

teks editorial, sedangkan pada penelitian ini dimanfaatkan sebagai bahan ajar materi teks drama. Bahan ajar yang digunakan berupa *Handout* digital.

METODE

Pada penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan peneliti yaitu menggunakan metode deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2017: 8) metode deskriptif kualitatif sebagai prosedur penelitian yang di dalamnya menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari tokoh-tokoh atau perilaku yang diamati. Adapun Subjek yang digunakan penelitian ini adalah tokoh yang terdapat dalam siniar “Thirty Days of Lunch Podcast”, sedangkan objek yang digunakan yaitu wujud alih kode dan campur kode pada siniar *Thirty Days Of Lunch*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik dokumentasi berupa simak dan catat. Hal tersebut disebabkan karena data yang digunakan berupa audio. Menurut Sugiyono (2018: 329) bahwa dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu atau lampau. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya.

Analisis data menurut Sugiyono (2018:321) yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data pada penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan mengenai bentuk alih kode dan campur kode pada siniar “Thirty Days Of Lunch Podcast”, data yang telah dikumpulkan akan disusun dan dicatat serta diklasifikasikan berdasarkan bentuk alih kode dan campur kode, kemudian diuraikan berdasarkan bentuk dan faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode pada siniar “Thirty Days Of Lunch Podcast”, setelah data dikumpulkan dan diklasifikasikan peneliti akan menarik kesimpulan mengenai jenis alih kode dan campur kode pada siniar “Thirty Days Of Lunch Podcast”, kemudian menyimpulkan faktor yang menyebabkan terjadinya alih kode dan campur kode. Tahap selanjutnya adalah menerapkan hasil kajian ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA dengan materi campur kode dan alih kode komunikasi di media sosial.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data pada siniar *Thirty Days Of Lunch Podcast* ditemukan wujud alih kode berupa alih kode ekstern dan ditemukan pula wujud campur kode berupa campur kode

berwujud kata, frasa, klausa, perulangan kata, baster dan idiom. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:

1. Alih Kode

Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa terdapat alih kode ekstern dan faktor penyebabnya. Berikut hasil penelitian yang ditemukan dalam siniar *Thirty Days Of Lunch*.

Tabel 1. Temuan Hasil Alih Kode

Kode Data	Tuturan	Wujud	Faktor
D1/P /30:05	Jadi gua bilang ya ampun gua hati-hati aja orang masih tersinggung, ngapain gua hati-hati. <i>The point is let me just say what I want to say because I am not a bad person, I am not insecure with myself.</i>	Ekstern	Penutur
D2/A /20:00	Ini yang seru loh. <i>Mod how much your mom impact to you?</i>	Ekstern	Ajang Bergengsi
D3/A /45:54	N2 : Gak tau ya Kristo pernah mengalami ini atau tidak. Lu pernah nggak kayak mengalami sebuah peristiwa gitu, misalnya lu ketilang polisi, atau apapun gitu. <i>And then naturally spontaneous somehow your talk is a dialogue on the movie?</i> N1 : <i>Yeab, of course.</i>		Mitra Tutur

Peristiwa alih kode yang terdapat dalam tuturan D1, D2, dan D3 merupakan wujud alih kode ekstern. Alih kode ekstern yang terjadi dalam tuturan D1, D2, dan D3 yaitu peralihan penggunaan bahasa dari bahasa Indonesia berubah menjadi bahasa Inggris.

Tuturan D1 menjelaskan mengenai ketersinggungan dalam dunia komedi. penutur menjelaskan kepada mitra tutur bahwa penutur menginginkan kebebasan dalam bertutur ketika berkomedie dengan tujuan untuk menghibur karena dirinya bukannya orang jahat. Selain itu penutur menjelaskan bahwa ketika ada yang tersinggung saat ia berkomedie maka dirinya berani untuk memnita maaf. Tuturan bahasa Inggris pada D1 memiliki makna “Intinya biarkan aku mengatakan apa yang ingin aku katakan karena aku bukan orang jahat, aku tidak merasa tidak aman dengan diriku sendiri”. Alih kode pada tuturan D1 disebabkan oleh penutur itu sendiri dengan maksud untuk menjelaskan pendapatnya.

Tuturan D2 membahas mengenai pengaruh orang tua Maudy terhadap perjalanannya. Tuturan bahasa Inggris pada D2 memiliki makna “Mod seberapa besar pengaruh ibu lo buat lo?”. Alih kode pada D2 ditandai dengan adanya intonasi akhir berupa

tanda tanya. Faktor penyebab terjadinya alih kode pada tuturan D2 adalah ajang bergengsi, hal tersebut disebabkan karena penutur ingin menunjukkan kemampuan berbahasanya. Tuturan D3 membahas mengenai pengalaman pribadi mengenai spontanitas berdialog dengan dialog film. Makna D3 yaitu “Terus, spontan alami entah bagaimana yang lu omongin tuh adalah dialog pada film? N1 : Ya, tentu aja”. Adapun faktor penyebab terjadinya alih kode yaitu mitra tutur yang berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris sehingga penutur memiliki maksud ingin mengimbangi bahasa yang digunakan oleh lawan tutur atau mitra tutur.

2. Campur Kode

1) Wujud Kata

Berdasarkan temuan hasil, terdapat penyisipan bahasa berupa kata. Adapun kata yang disisipkan sebagai berikut:

Tabel 2. Wujud Campur Kode Kata

Kode Data	Tuturan	Wujud	Faktor
D4/R /20:00	Bahkan sekarang kita lagi Zoom aja, satu-satunya yang pakai <i>background</i> yang berhubungan dengan animasi adalah Ryan nih, rumahnya si mister friend rickson 7.34	Kata	Tidak adanya ungkapan yang tepat
D5/R /25:03	Gua nggak tau jawabannya Kristo, kalau gua sih berawal dari <i>familiarity</i> , gitu.	Kata	Kesantiaian
D6/50: 42	<i>Enough</i> , sampai ketemu di episode berikutnya	Kata	Kesantiaian

Peristiwa campur kode yang terdapat pada tuturan D4, D5, dan D6 adalah peristiwa campur kode berwujud kata. Kata yang disisipkan berupa kata dalam bahasa Inggris.

Peristiwa campur kode pada tuturan D4 merupakan campur kode berwujud kata. Berdasarkan klasifikasi kata, kata *background* termasuk kata nomina yang dibentuk dari kata dasar *back* (nomina) + *ground* (adjektiva), *back* yang berarti bagian belakang dan *ground* yang berarti dasar. Namun kedua unsur kata tersebut jika digabungkan dapat menjadi satu kata nomina *background* yang memiliki makna “latar belakang”. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode yaitu ketidakmampuan penutur menemukan padanan kata yang tepat dalam bahasa

yang digunakan. Selain itu, kata *background* merupakan kata dalam bahasa Inggris yang populer digunakan pada tuturan bahasa Indonesia.

Tuturan D5 penutur menjelaskan bahwa dirinya mampu meniru suara karena sering menyimak suara secara berulang sehingga suara tersebut tidak asing dan bisa ditiru. Berdasarkan klasifikasi kata, kata *familiarity* merupakan kata nomina dengan imbuhan sufiks *-ity*. Sedangkan dalam bahasa Indonesia *familiarity* yang artinya “keakraban” termasuk kata nomina dengan imbuhan konfiks ke-an. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode pada D5 yaitu penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai sehingga bahasa yang digunakan tidak kaku.

Tuturan D6 penutur menyampaikan harapan agar dapat bertemu kembali dengan para pendengar setia sinjar. Berdasarkan klasifikasi kata, kata *enough* yang artinya “cukup” termasuk bentuk kata dasar nomina. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode pada tuturan D6 yaitu penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai dan kebiasaan penutur dalam menggunakan bahasa Inggris pada kata tersebut.

2) Wujud Frasa

Berdasarkan temuan hasil, terdapat penyisipan bahasa berupa frasa. Adapun frasa yang disisipkan sebagai berikut:

Tabel 3. Wujud Campur Kode Frasa

Kode Data	Tuturan	Wujud	Faktor
D7/A/0 2:00	Turun berapa <i>so far</i> ?	Frasa	Tidak adanya ungkapan yang tepat
D8/M/ 22:00	Jadi tahun pertama kayak kagok juga ya tapi sampai dititik sampe aku punya kemandirian dalam berpikir juga dan itu muncul di tahun – tahun kedua dan ketiga dan itu yang menjadi <i>life change</i>	Frasa	Kesantiaian
D9/R/2 3:01	Ketika lu berenang, lu berenang dalam air terus nemuin <i>mindfulness and peacefulness</i> gitu lu ngayal nggak? Sambil berenang lu ngayal nggak?	Frasa	Kesantiaian

Tuturan D7 penutur menanyakan jumlah berat badan yang turun kepada mitra tutur. Farasa yang disisipkan berupa frasa bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia yaitu frasa *so far* yang artinya sejauh ini. Adapun faktor

penyebab terjadinya campur kode pada D7 adalah ketidakmampuan penutur menemukan frasa padanan dari frasa *so far*, sehingga frasa *so far* sering digunakan dalam berkomunikasi meskipun dalam percakapan bahasa Indonesia.

Peristiwa pada D8 penutur memberikan pengalaman saat dirinya berkuliah di Oxford. Peristiwa campur kode pada tuturan D7 merupakan campur kode berwujud frasa. Frasa yang disisipkan berupa frasa dalam bahasa Inggris pada tuturan bahasa Indonesia yaitu *life change* yang artinya “perubahan hidup”. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode pada tuturan D7 yaitu penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai sehingga bahasa yang digunakan bukan termasuk bahasa baku dan melakukan pencampuran. Hal tersebut disebabkan karena penutur berkomunikasi bukan pada acara formal.

Tuturan D9 penutur menanyakan kepada mitra tutur apakah penutur menemukan ketenangan ketika berenang dan menyelam. Frasa yang disisipkan pada D9 berupa frasa dalam bahasa Inggris yaitu *mindfulness and peacefulness* yang berarti “perhatian dan kedamaian”. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode pada D9 yaitu penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai sehingga tidak menggunakan bahasa yang baku dan tidak terkesan kaku.

3) Wujud Klausa

Hasil analisis dalam siniar *Thirty Days Of Lunch* ditemukan wujud campur kode berupa klausa. Selain wujud klausa, adapun faktor penyebab yang mempengaruhi peristiwa campur kode. Berikut uraian wujud klausa dan faktornya:

Tabel 3. Campur Kode Berwujud Klausa

Kode Data	Tuturan	Wujud	Faktor
D10/P/ 24:07	Biasanya orang tuh stress hidup nya karena <i>he_always expect the best out of himself</i> gitu.	Klausa	Kesantiaian
D11/M /15:09	Ya, jadi dari dulu tuh aku selalu mendapatkan pertanyaan kayak pilih mana antara acting atau nyanyi dan lain lain dan gak pernah bisa jawab, <i>that's a weird question to me</i> gitu	Klausa	Kesantiaian
D12/A/ 49:01	<i>You, Guys, either to make something together</i> sih. Harus ada kolaborasi apa ntah apa.	Klausa	Kesantiaian

Campur kode pada D10, D11, dan D12 merupakan campur kode berwujud kalusa. Kalusa yang disisipkan berupa klausa dalam bahasa Inggris. Tuturan D10

penutur menceritakan bahwa banyak orang yang mengalami depresi karena mengharapkan kesempurnaan. Tuturan D10 memiliki makna “dia selalu mengharapkan yang terbaik dari dirinya”. Berdasarkan unsur-unsur fungsinya, klausa “dia selalu mengharapkan yang terbaik dari dirinya” terdiri dari empat unsur fungsional yaitu “dia selalu” sebagai subjek, “mengharapkan” sebagai predikat, “yang terbaik” sebagai pelengkap, dan “dari dirinya” sebagai keterangan. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode adalah penutur berkomunikasi

Peristiwa campur kode pada D11 penutur menceritakan bahwa dirinya sejak dahulu selalu dihadapi dengan pilihan. Tuturan D11 pada bahasa Inggris memiliki makna “itu pertanyaan aneh buat aku”. Berdasarkan unsur fungsional adalah *question* yaitu “itu pertanyaan” sebagai subjek, *a weird* yaitu “aneh” sebagai predikat dengan kategori nomina, dan *to me* yaitu “buat aku” sebagai keterangan. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode adalah penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai sehingga terkesan tidak kaku. Selain itu, penutur salah satu masyarakat multilingual sehingga terbiasa menggunakan bahasa asing.

Tuturan D12 penutur menyampaikan bahwa mitra tutura dapat berkolaborasi dengan baik di kemudian hari. Tuturan bahasa Inggris pada D12 memiliki makna “kalian bisa untuk membuat sesuatu bersama”. Berdasarkan unsur fungsional, *you guys* yang berarti kalian sebagai subjek, *to make* yang berarti membuat sebagai predikat, *something* yang berarti sesuatu sebagai objek, dan *together* yang berarti bersama sebagai keterangan. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode adalah penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai.

4) Wujud Perulangan Kata

Penyisipan berwujud perulangan kata berdasarkan makna kata yang menyisipinya. Berdasarkan hasil analisis, terdapat perulangan kata berupa bahasa Inggris. Adapun hasil analisis yang ditemukan sebagai berikut:

Tabel 4. Campur Kode Berwujud Perulangan Kata

Kode Data	Tuturan	Wujud	Faktor
D13/P/16:07	Gua berargumen tentang kenapa gak mungkin membuat orang berhenti tersinggung, tapi gua juga berargumen komedian gak boleh bukan gak boleh	Perulangan Kata	Kesantiaan

	tapi sebaiknya tidak minta orang untuk gak tersinggung, karena tersinggung itu refleks, terus gua ngomongin UU ITE, ngomongin banyak banget termasuk habis itu gua mulai masuk momen di mana gua bilang gua ngeluarin <i>joke-joke</i> gua yang gua prediksi akan menyinggung banyak orang, mari kita tes kemampuan anda Haha dalam mempertahankan ketersinggungan.		
D14/K/1 7:00	Terus nggak tahu ya, akhirnya mungkin gua nggak tahu ini akhirnya jadi pelik atau sedih tapi ini jadinya kayak cara gua ngomong sendiri, jadi kayak menghibur diri itu kayak terekam <i>scene-scene</i> yang menghibur gua tu suka ngomong.	Perulangan Kata	Tidak adanya ungkapan yang tepat
D15/K/1 2:00	Gua gak tau sih, gua kemarin itu kenapa tertarik dengan stand up karena gua suka banget cerita, gua suka menceritakan kehidupan gua dan gua nyoba stand up nya dari cerita gua jadi gua bikin cerita terus gua jadiin sorotan, nah <i>story-story</i> yang jadi sorotan itu yang gua ngerasa itu ya cerita masa lalu gua yang lucu-lucu	Perulangan Kata	Kesantiaan

Tuturan D13 penutur membahas mengenai bahwa komedian tidak bisa meminta orang untuk tidak tersinggung terhadap leluconnya, karena tersinggung merupakan hal yang refleks. Perulangan kata yang disisipkan berupa perulangan dalam bahasa Inggris yaitu *joke-joke* yang artinya “lelucon-lelucon”. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode pada tuturan D13 adalah penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai sehingga percakapan yang terdapat dalam tuturan D13 terkesan tidak kaku.

Tuturan D14 perulangan kata ditandai pada kata *scene-scene* yang memiliki makna “adegan-adegan”. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode adalah penutur tidak menemukan ungkapan yang tepat dalam bahasa yang digunakan. Selain itu *scene* merupakan bahasa populer yang banyak digunakan oleh masyarakat yang multilingual.

Tuturan D15 penutur menceritakan ketertarikannya dalam dunia komedi. Perulangan kata yang disisipkan berupa perulangan kata dalam bahasa Inggris yaitu *story-story* yang berarti “cerita-cerita”. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode adalah penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai dan tidak menggunakan bahasa baku.

5) Wujud Baster

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa ditemukan penyisipan berwujud baster pada siniar *Thirty Days Of Lunch*. Baster yang disisipkan berupa pencampuran bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris. Adapun hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 4. Perulangan Kata 1

Kode Data	Tuturan	Wujud	Faktor
D16/K/ 11:00	Jaman dulu kan kalo gua <i>dibully</i> jaman SD kalo kita kasih kan mereka makin seneng aja kalo kita marah, kalo kita ngambek kita ngelawan balik, akhirnya kita terima terus kita lucu-lucuin malah kita ketawain mereka cape sendiri.	Baster	Tidak adanya ungkapan yang tepat
D17/P/ 19:10	Punya pandangan yang berbeda, mungkin sedikit <i>ngejoke</i> tapi tanpa kitanya juga baper sebagai orang yang dalam itu mungkin untuk memisahkan pemikiran lo dengan emosi lo gitu karena gua yakin waktu lo dibecandain juga kaya soal politik ya dibecandain sama Soleh tadi pasti ada sedikit nyentil gitu, yang kaya ya bener juga	Baster	Kesantiaian
D18/A/ 05:00	Jadi berawal dari video-video yang gue liat di youtube, tiba-tiba ada satu orang yang bisa niruin ratusan suara. Mulai dari justru suara-suara Disney. Karena gue nontonnya bareng anak gue, tadi anak gue baru liat youtubenanya nyamain, oh iya sama. Yang ada di layar Zoom gue sama yang ada di youtubenanya dia. Ini orang kalau <i>digoogling</i> yang pertama pasti suara-suara itu.	Baster	Tidak adanya ungkapan yang tepat

Tuturan D16 penutur membicarakan pengalamannya pada masa SD, ketika digretak penutur akan melawan balik, namun saat penutur tumbuh dewasa, celan yang dilontarkan akan dijadikan bahan lelucon sehingga yang mencela merasa cape. Baster yang disisipkan berupa bahasa Inggris yang dicampur dengan bahasa Indonesia yaitu *di-bully* yang artinya “diganggu”. Kata imbuhan awalan “di” merupakan kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia untuk membentuk kata kerja pasif, sedangkan *bully* yang artinya “ganggu” merupakan kata kerja dalam bahasa Inggris. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode adalah penutur tidak menemukan padanan yang tepat karena saat ini kata *dibully* sering digunakan dalam tuturan bahasa Indonesia.

Tuturan D17 membahasa mengenai perbedaan pandangan pada saat memberikan pesan yang mengandung lelucon. Baster yang disisipkan berupa baster campuran bahasa Inggris dengan bahasa Indonesia yaitu *ngejoke* yang artinya

“ngelucu”. Kata “ngelucu” merupakan bentuk tidak baku dari “melucu”. Baster dalam tuturan D17 berupa afiks “nge” dalam bahasa Indonesia tidak baku dicampur dengan kata dalam bahasa Inggris yaitu *joke* yang artinya “lucu”. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode pada D47 adalah penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai sehingga penutur menyisipkan bahasa tidak baku dalam tuturannya.

Tuturan D18 penutur menceritakan bahwa dirinya mengetahui orang yang mampu menirukan banyak suara melalui kanal Youtube. Baster yang disisipkan berupa bahasa Inggris yang dicampur dengan bahasa Indonesia yaitu *di-googling* yang artinya “dicari”. Kata imbuhan awalan *di-* merupakan kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia untuk membentuk kata kerja pasif, sedangkan *googling* berasal dari kata *google* yang artinya mencari merupakan kata kerja dalam bahasa Inggris. Pencampuran dua kata dengan bahasa berbeda dalam satu ucapan disebut baster. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode adalah penutur tidak menemukan padanan yang tepat karena saat ini kata *digooling* sering digunakan dalam tuturan bahasa Indonesia.

6) Wujud Idiom

Kode Data: D19/A/10:11 Rasanya itu si, tapi gua paham *easier said than done* kan?

Peristiwa campur kode pada tuturan 19 merupakan campur kode dengan menyisipkan idiom atau ungkapan. Idiom yang disisipkan berupa idiom dalam bahasa Inggris yaitu *easier said than done* yang artinya “lebih mudah diucapkan daripada dilakukan”. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode pada D19 adalah penutur ingin memperlihatkan keterpelajarannya dengan memberikan istilah atau ungkapan dalam bahasa Inggris.

3. Pemanfaatan Sebagai Bahan Ajar

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan teori dan hasil penelitian menjadi sebuah bahan ajar berupa *Handout*. Bahan ajar *Handout* yang disusun peneliti disesuaikan dengan kurikulum Bahasa Indonesia dan kompetensi dasar pada materi Drama di kelas XI semester genap yaitu pada K.D. 31.9 dan K.D. 4.19. Berdasarkan temuan dapat dijelaskan bahwa pola drama merupakan gambaran kehidupan dan watak melaluo tingkah laku

maupun dialog yang dipentaskan. Pada penelitian ini alih kode dan campur kode menjadi salah satu materi yang dapat dipelajari karena wujud campur kode berhubungan dengan kaidah kebahasaan dalam teks drama di SMA. Dialog pada siniar tersebut dialihawakan ke dalam teks drama sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi untuk siswa.

SIMPULAN

Wujud alih kode yang ditemukan dalam penelitian yaitu berupa alih kode ekstern dan wujud campur kode yang ditemukan dalam penelitian berupa campur kode berwujud kata, frasa, kalusa, perulangan kata, baster, dan idiom. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan terdapat faktor penyebab terjadinya alih kode yaitu penutur, ajang bergengsi, dan lawan tutur. Faktor penyebab campur kode berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan yaitu penutur berkomunikasi dalam situasi yang santai, dan tidak adanya ungkapan yang tepat dalam bahasa yang digunakan. Hasil penelitian dapat dihubungkan atau dimanfaatkan sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas kelas XI pada materi Drama khususnya K.D. 3.19.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum. Cetakan 4*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. (2019). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Pamungkas, F. (2018). *Analisis Alih Kode dan Campur Kode Dalam Pembelajaran BIPA di Lembaga Bahasa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Frirama Foneri, B. (2020). *Penggunaan Alih Kode dan Campur Kode Pada Channel YouTube Learn Japanese Online With Bondlingo. Skripsi. Repository.nb.ac.id*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Guntur Tarigan, H. (2009). *Pengajaran Kedwibahasa Edisi Revisi*. Bandung: Angkasa.
- Moelong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nabban, P. (1984). *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Pranowo. (2019). *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwito. (1983). *Pengantar Awal Sociolinguistik Teori dan Problema*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Wallace, D. (2016). *How Multilingual Is Your Country?I*. Retrieved from Infographic Journal: <https://infographicjournal.com/>. Diakses 27 November 2022.
- Warsiman. (2014). *Sociolinguistik: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Malang: Universitas Brawijaya Press.