



Analisis Bentuk Campur Kode Film *Love In Game* Karya Rendy Herpy

Elang Chandra Ermanu¹, Irfai Fathurohman², Ristiyani³

¹Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

²Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

³Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

elangchandra7@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the form of code mix in the movie, namely the movie Love In Game. This research uses the descriptive qualitative method and uses the technique of simak bebas libas cakap (SBLC). The data in this research uses transcripts of dialogs between characters that have elements of code mixing which will be grouped with forms according to Seowito's 1995 theory. The data analysis technique in the study uses the theory proposed by Miles and Huberman (1984) which has several stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and confirmation of conclusions or verification and data presentation in this study using informal techniques. The results of this study are several forms which include words, phrases, idioms, repetitions, and clauses. There are two forms of code mixing in the form of words, namely basic words and baster. The use of language in this study is Indonesian, English, Javanese, and Arabic.

Keywords: Sociolinguistics, Code Mix, Movie, Love In Game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang bentuk campur kode pada film yaitu film *Love In Game*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan teknik simak bebas libas cakap (SBLC). Data dalam penelitian ini menggunakan transkrip dialog antar tokoh yang memiliki unsur campur kode yang akan dikelompokkan dengan bentuk sesuai dengan teori Seowito 1995. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan teori yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1984) yang memiliki beberapa tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penegasan kesimpulan atau verifikasi dan penyajian data dalam penelitian ini menggunakan teknik informal. Hasil penelitian ini terdapat beberapa bentuk yang meliputi kata, frasa, idiom, pengulangan, dan klausa. Campur kode berbentuk kata terdapat dua bentuk yakni kata dasar dan baster. Penggunaan bahasa dalam penelitian ini terdapat bahasa Indonesia, Inggris, Jawa, dan Arab.

Kata Kunci: Sociolinguistik, Campur Kode, Film, *Love In Game*

Article History:

Received 2023-05-17

Revised 2023-09-19

Accepted 2023-09-19

DOI:

10.0021xx/educatio.vxix.xxxx

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi dan interaksi berbentuk ujaran yang bersistem sebagai instrumental yang digunakan suatu individu dalam mengungkapkan sesuatu kepada lawan tutur sehingga dimengerti oleh penutur dan lawan tutur (Pateda, 2011). Bahasa Indonesia merupakan

bahasa yang digunakan dalam hal komunikasi dan interaksi sosial di lingkungan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Putrayasa, 2017). Penggunaan bahasa yang dimiliki setiap individu dapat dijadikan tolak ukur dalam mengetahui pengetahuan, status sosial, dan keterampilan berbahasa. Perkembangan zaman yang begitu pesat dalam bidang ilmu dan teknologi, penggunaan bahasa Indonesia banyak mengalami perubahan, baik bentuk ujaran, tata makna, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, secara tidak langsung hal tersebut merupakan penyebab terjadinya variasi bahasa. Ragam bahasa terjadi karena keberagaman sosial penutur bahasa dan fungsi bahasa ragam bahasa terjadi karena keberagaman sosial penutur bahasa dan fungsi bahasa (Putrayasa, 2017).

Peristiwa kebahasaan yang terjadi di lingkungan masyarakat akibat keberagaman bahasa dalam konteks sosial masyarakat yaitu campur kode. Campur kode adalah penggunaan bahasa mencampur atau disisipi dengan bahasa lain yang diujarkan oleh seorang penutur dalam suatu ujaran dengan tujuan tertentu. Apabila suatu ujaran terdapat kombinasi atau gabungan bahasa yang berbeda di dalam suatu klausa yang sama, maka disebut dengan campur kode (Thelander dalam Suwito, 1985). Keragaman bahasa seperti itu sering terjadi di lingkungan masyarakat yang bertujuan membangun emosional antara penutur dengan lawan tutur sehingga komunikasi dan interaksi antara keduanya berjalan lancar. Selain itu, penggunaan campur kode sering kali dipergunakan untuk memperlihatkan status sosial maupun kedudukannya di masyarakat (Paramita, 2016).

Kajian ini memanfaatkan teori sosiolinguistik. Menurut Chaer dan Agustine (2010) sosiolinguistik adalah cabang ilmu linguistik dengan ilmu sosiologi, pada objek penelitian antara linguistik dengan berbagai faktor sosial yang ada di dalam suatu masyarakat. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik merupakan kombinasi antara ilmu linguistik dan ilmu sosiologi yang dimana objek penelitiannya berfokus pada penggunaan bahasa dalam berkomunikasi atau berinteraksi di lingkungan masyarakat (Sayama Malabar, 2015).

Campur kode adalah pencampuran antar dua atau lebih suatu bahasa dalam penggunaan bahasa dalam situasi yang menuntut harus adanya pencampuran (Nababan, 1993; Syaifuddin dkk., 2022). Penutur campuran biasanya menguasai bahasa lebih dari satu, sehingga saat melakukan pencampuran akan tetap memiliki makna atau relevan, dan penutur biasanya melakukan pencampuran bahasa tanpa disadari (Gmbh, 2016).

Menurut Soewito campur kode dibedakan menjadi lima macam yaitu (a) penyisipan unsur-unsur berbentuk kata, (b) penyisipan unsur-unsur berbentuk frasa, (c) penyisipan unsur-unsur berbentuk perulangan kata, (d) penyisipan unsur-unsur berbentuk ungkapan atau idiom, (e) penyisipan unsur-unsur berbentuk klausa (Ningrum, 2019).

Perfilman Indonesia banyak sekali film yang melakukan peristiwa campur kode dalam dialog antar tokohnya. Hal ini terutama terjadi pada film yang mengangkat sejarah perang Aceh. Satu film yang menggunakan peristiwa campur kode dalam dialog antar tokohnya adalah Film Tjoet Nja' Dhien. Dalam Film Tjoet Nja' Dhien campur kode dilakukan antara bahasa Aceh dengan bahasa Indonesia dan bahasa Belanda dengan bahasa Indonesia (Anjalina et al., 2017).

Film merupakan salah satu bentuk media massa audio visual yang telah banyak dikenal masyarakat. Film terlahir berkat adanya kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar (Pratista, 2008). Banyak khalayak berpendapat bahwa film hanya berfungsi sebagai hiburan, pelepas penat, maupun mengisi waktu luang. Namun film tidak berhenti sebagai sarana penghibur belaka, akan tetapi memiliki fungsi baik informatif, edukatif, maupun persuasif (Prasetya, 2019).

Love In Game adalah drama romantis asal Indonesia terbaru yang akan rilis 21 September 2022. Film ini merupakan produksi Right Hand Entertainment dan disutradarai oleh Rendy Herpy. Film ini juga dibintangi oleh Livy Renata sebagai Livy, Gabriel Prince, Rachel Florencia, dan Julian Jacob. Film *Love In Game* menceritakan tentang Livy seorang anak kampus internasional yang sedang mencari cintanya dan bertemu dengan sosok yang menarik perhatiannya di dalam game *Mobile Legend*. Film *Love In Game* yang digarap Rendy Herpy, terdapat dua bahasa antara penutur dan mitra tutur, karena penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris saat berkomunikasi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan mengenai campur kode yang terjadi dalam film maka penelitian ini memfokuskan pada adanya campur kode terhadap film *Love in Game* dengan teori Soewito 1995.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dimana penelitian ini menghasilkan data berupa kata tertulis atau ucapan dan tingkah laku yang dapat diamati. Data penelitian dan sumber data didapatkan dari tindak tutur yang dilakukan antar tokoh di film *Love In Game* yang mengandung unsur campur kode yang akan dikelompokkan sesuai dengan bentuknya seperti yang dijabarkan dalam teori Soewito 1995, dan akan dikaitkan dengan faktor terjadinya campur kode sesuai dengan teori Suandi 2014.

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dengan cara menonton film *Love In Game* untuk mendapatkan data mengenai teori Soewito 1995. Teknik dokumentasi yakni mencari dan menyimpan yang berkaitan dengan data. Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data dari tempat penelitian, buku dan artikel relevan.

Metode pengumpulan data menggunakan metode simak. Peneliti dalam metode simak berperan sebagai penyimak yang cermat dan teliti terhadap sumber data penelitian yakni tindak tutur pada film *Love In Game* untuk menemukan dan menentukan data yang sesuai dengan masalah yang dikaji. Metode simak diikuti teknik lanjutan yakni teknik simak bebas libat cakap (SBLC) yang menjadikan peneliti berperan sebagai pengamat bahasa. Peneliti menggunakan gawai pribadi sebagai media untuk mengambil data. Langkah pertama, peneliti membuka aplikasi Maxstream dan kemudian masuk (log in) menggunakan akun pribadi peneliti. Selanjutnya, peneliti mencari film *Love In Game* lalu menontonnya. Peneliti mengambil gambar berupa tangkapan layar percakapan yang berkaitan dengan campur kode dan menyimpannya. Metode selanjutnya setelah metode simak bebas libat cakap (SBLC) adalah metode catat. Metode catat dilakukan untuk mentranskripsi hasil gambar tangkapan percakapan pada film ke dalam bentuk tulisan menggunakan Microsoft Word. Selanjutnya, data dipilih berdasarkan permasalahan yang dikaji dan hasil analisis data disajikan dengan teknik informal yang menggunakan kata-kata atau mendeskripsikan mengenai campur kode dalam film *Love In Game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa bentuk campur kode dengan teori Soewito 1995 dalam film *Love in Game* dan akan dikaitkan dengan faktor terjadinya campur kode dengan teori Suandi 2014. Bentuk campur kode dengan teori Soewito 1995 terdiri dari kata, frasa, idiom, perulangan dan klausa. Dan faktor terjadinya campur kode menurut Suandi 2014 terbagi menjadi dua belas faktor.

Analisis bentuk campur kode ini berdasarkan tindak tutur yang dilakukan oleh tokoh dalam film *Love in Game*. Dalam bentuk campur kode telah dikelompokkan sesuai dengan kata, frasa, idiom, perulangan dan klausa. Bentuk campur kode di diskripsikan dalam bentuk data sebagai berikut:

a. Kata

Kata Dasar

Data (1)

“Every love story yang I jalanin, akhirnya selalu tragic.” (1/1/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (00.19) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “I” dan “tragic”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “aku” dan “tragis”. Penutur sedang melakukan monolog untuk menjelaskan kehidupannya

Data (2)

“Ini gaada yang mau nolongin I ya?” (2/2?LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (00.24) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “I”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “aku”. Penutur sedang melakukan monolog dan menggunakan kata ganti orang pertama dengan bahasa Inggris

Data (3)

“Jadi cowok kok nggak gentle banget sih.” (3/9/IG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (06.40) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “gentle”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “lembut/tidak keras”. Penutur mencemooh dengan sopan kepada lawan tuturnya

Data (4)

“Udah manja, nggak punya manners lagi.” (4/10/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (07.21) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “manners”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “adab”.

Data (5)

“Happy banget mukanya.” (5/13/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (08.13) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “Happy”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “bahagia”.

Data (6)

“Happy pala lu kejedak.” (6/14/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (08.15) yang mengandung campur kode dalam (inner code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asli (B1) yakni bahasa Jawa dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “kejedak”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “terbentur”.

Data (7)

“Anyway, kamu kenapa mukanya kok ditekuk gitu?” (7/16/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (09.23) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “anyway”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “bagaimapun”.

Data (8)

“Menurut gua, dia tuh cool, ganteng, misterius.” (8/18/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (10.50) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “cool”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “dingin/keren”.

Data (9)

“Cuman, I dont know if like him or not.” (9/19/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (11.24) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa nasional (B2) yakni bahasa Indonesia dalam tuturan bahasa Inggris. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “cuman”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “however”.

Data (10)

“Fix sih, gua bakal jadian.” (10/20/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (11.51) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “fix”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “yakin/menetapkan”.

Data (11)

“Setiap hari kerjanya main game.” (11/21/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (12.32) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “game”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “pertandingan ” yang merujuk secara dalam jaringan menggunakan aplikasi.

Data (12)

“Jadi like, mereka harus dari luar negeri.” (12/27/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (23.44) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “like”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “seperti”.

Data (13)

“Anyway, kalian udah makan belum?” (13/30/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (26.46) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata dasar yakni kata “anyway”. Penyisipan tersebut harusnya menggunakan kata “bagaimapun”.

Baster

Data (1)

“Ini nggak bisa di-stop-in” (26/22/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (13.32) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata baster karena terjadinya peminjaman leksikon dengan bahasa yang berbeda. Penggunaan baster terletak pada “di-stop-in” yang terjadi karena adanya konflik “di-in”.

Data (2)

“Yaelah, kan closing-an gitu.” (27/44/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (40.22) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk kata baster karena terjadinya peminjaman leksikon dengan bahasa yang berbeda. Penggunaan baster terletak pada “closing-an” yang terjadi karena adanya surfix “-an”.

b. Frasa

Data (1)

“Every love story yang I jalanin, akhirnya selalu tragic.” (29/1/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (00.19) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “love story” atau “kisah cinta”. Penyisipan tersebut menandakan tentang kisah cinta penutur.

Data (2)

“Non Livy udah dibangunin, nggak bangun-bangun, iki piye toh?” (30/5/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (02.31) yang mengandung campur kode dalam (inner code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asli (B1) yakni bahasa Jawa dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “iki piye toh” atau “ini bagaimana”. Penyisipan tersebut menandakan tentang kebingungan penutur.

Data (3)

“Sedikit telat matane, Non.” (31/7/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (02.53) yang mengandung campur kode dalam (inner code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asli (B1) yakni bahasa Jawa dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “matane” atau “matamu”. Penyisipan tersebut menandakan tentang mata lawan tutur atau umpatan.

Data (4)

“Loh, cangkemmu Non.” (32/8/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (03.03) yang mengandung campur kode dalam (inner code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asli (B1) yakni bahasa Jawa dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “cangkemmu” atau “mulutmu”. Penyisipan tersebut menandakan tentang mulut lawan tutur atau umpatan.

Data (5)

“But Mom, kuliah I kan di sini.” (33/23/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (13.57) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “but Mom” atau “tapi, Bu”. Penyisipan tersebut menandakan tentang penutur yang sedang menentang ibunya.

Data (6)

“Coba deh, jelsin business plan lu kayak apa?” (34/25/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (23.36) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “business plan” atau “rencana kerja”. Penyisipan tersebut menandakan tentang penutur yang sedang bertanya mengenai rencana kerja lawan tuturnya.

Data (7)

“Jadi, my business concept gini, we need to make a makeup brand.” (35/26/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (23.40) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “my business concept” atau “konsep kerjaku”. Penyisipan tersebut menandakan tentang penutur yang sedang menjelaskan mengenai rencana kerjanya.

Data (8)

“Kayaknya if I wanna stay here, harus prove deh ke my Mom that I bisa mandiri.” (36/34/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (32.23) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “my Mom” atau “ibuku”. Penyisipan tersebut menandakan tentang penutur yang sedang menyebut ibunya.

Data (9)

“And to be honest, I sedikit baper sih.” (37/38/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (37.50) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Penyisipan berbentuk frasa yakni kata “to be honest” atau “sejujurnya”.

c. Idiom

Data (1)

“Cara terbaik buat I lupain semuanya adalah dengan push rank.” (46/4/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (00.53) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut mengandung idiom dikarenakan penggunaan kata istilah dengan bahasa asing. Idiom ini terletak pada “push rank” yang merujuk sebuah cara atau kegiatan untuk menaikkan pangkat pada aplikasi permainan Mobile Legend.

d. Perulangan Kata

Data (1)

“I nggak mau ya kena “No but-but” lagi.” (47/24/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (23.30) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut merupakan campur kode berbentuk perulangan yang terletak pada “No but-but”. Penutur melakukan pengulangan tersebut bermaksud untuk menggunakan struktur bahasa Indonesia dalam bahasa Inggris yakni “tidak ada tetapi” atau tidak terbantahkan.

e. Klausa

Data (1)

“Padahal I’m not mornng person at all.” (48/3/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (00.38) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut merupakan campur kode berbentuk klausa yang terletak pada "I'm not mornng person at all". Tuturan tersebut menjelaskan bahwa penutur bukanlah orang yang bisa bangun pagi.

Data (2)

"A little bit late lah ya." (49/6/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (02.48) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut merupakan campur kode berbentuk klausa yang terletak pada "a little bit late". Tuturan tersebut menjelaskan bahwa penutur sedikit terlambat.

Data (3)

"You're so annoying, tau nggak sih?" (50/11/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (07.27) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut merupakan campur kode berbentuk klausa yang terletak pada "you're so annoying". Tuturan tersebut menjelaskan bahwa lawan tutur adalah orang yang mengganggu.

Data (4)

"Sekarang, I have to be in a class with you, udah kayak kiamat tahu nggak?!" (51/12/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (07.31) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut merupakan campur kode berbentuk klausa yang terletak pada "I have to be in a class with you". Tuturan tersebut menjelaskan bahwa lawan tutur berada di kelas yang sama dengan lawan tutur merupakan hal yang mengerikan.

Data (5)

"Ikan hiu makan suvi, I love you Livy." (52/15/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (08.42) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut merupakan campur kode berbentuk klausa yang terletak pada "I love you". Tuturan tersebut menjelaskan bahwa penutur sedang mengungkapkan perasaannya.

Data (6)

"Itulah seninya menjadi dewasa, you know? people come and go." (53/17/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (09.38) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut merupakan campur kode berbentuk klausa yang terletak pada "people come and go". Tuturan tersebut menjelaskan bahwa menjadi dewasa itu ketika bertemu dengan momentum orang yang hadir dan menghilang.

Data (7)

"Jadi, my business concept gini, we need to make a makeup brand." (54/26/LIG)

Tuturan tersebut berada dalam menit (23.40) yang mengandung campur kode luar (outer code mixing) karena terjadi penyisipan bahasa asing (B3) yakni bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Tuturan tersebut merupakan campur kode berbentuk klausa yang terletak pada

“we need to make a makeup brand”. Tuturan tersebut menjelaskan bahwa pentur ingin membuat sebuah produk riasan wajah.

Heading Pembaban

KESIMPULAN

Hasil yang ditemukan dalam analisis campur kode pada film *Love in Game* terdapat beberapa bentuk campur kode yakni kata, frasa, idiom, perulangan dan klausa. Campur kode terbanyak ditemukan berbentuk kata terdapat 28 data dengan 25 berbentuk kata dasar dan 3 berbentuk baster dan ini menjadi paling dominan karena lebih banyak digunakan dalam dialog. Campur kode berbentuk frasa terdapat 17 data, berbentuk idiom dan perulangan hanya 1 data, dan campur kode berbentuk klausa terdapat 14 data. Hal ini terjadi dikarenakan percampuran dua bahasa akan lebih mudah jika hanya perkata saja. Jika dibandingkan dengan yang lain, penutur lebih mudah dan tidak perlu membutuhkan waktu berpikir untuk menyusun gramatikal. Penggunaan campur kode memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjalia, F., Taib, R., & Subhayni. (2017). Analisis Campur Kode Dalam Dialog Antartokoh Pada Film *Tjoet Nja' Dhien*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan PBSI*, 02(02), 142–145.
- Fajri R., Aibonotika A., Rahayu N. (2016). Campur Kode Bahasa Jepang Oleh Penutur Bahasa Indonesia Di Jejaring Sosial Facebook. *JOM FKIP UR*. 49(25), 1–23.
- Ningrum, F. (2019). Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Postingan Di Akun Instagram Yowessorry. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 8(2), 119–125.
- Paramita, B. (2016). Campur Kode Bahasa Indonesia Dan Bahasa Luwudalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Belopa. *Skripsi*, 1–69.
- Putrayasa, I. G. N. K. (2017). Fungsi Dan Peran Bahasa Indonesia Dalam Pembangunan Bangsa. *Makalah*. 1-20.
- Sayama Malabar. (2015). *Sosiolingustik*. Gorontalo: Ideas Publising.
- Syaifuddin A., Utami EP., Kusumatiara S., Darmuki A. (2022). Campur Kode Komunikasi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran di SD Negeri 3 Jebol. *Sinesis*. Vol 1(1), hlm 58-63.
- Seowito. (1995). *Sosiolinguistik*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.