



**CAMPUR KODE DALAM FILM *LOVE IN GAME***

Oleh  
**ELANG CHANDRA ERMANU**  
**201934017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**2023**



**CAMPUR KODE DALAM FILM *LOVE IN GAME***

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Oleh**

**ELANG CHANDRA ERMANU**

**NIM 201934017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2023**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“I Love You”

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini, peneliti persembahkan kepada pihak-pihak :

1. Bapak Sudyana dan Ibu Winarsih Ragil Safitri, selaku orang tua peneliti.
2. Progd Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.
3. Universitas Muria Kudus.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Campur Kode Dalam Film *Love In Game* oleh Elang Chandra Ermanu NIM 201934017 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muria Kudus disetujui untuk diuji.

Kudus, 30 Agustus 2023  
Pembimbing I



**Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd**  
NIDN. 0718098502

Pembimbing II



**Dr. Ristiyani, S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 0615068604

Mengetahui  
Ka.Prodi PBSI



**Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd.**  
NIDN. 0718098502

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Elang Chandra Ermanu (NIM: 201934017) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

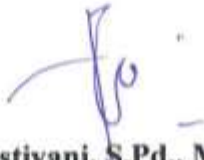
Kudus, 31 Agustus 2023

Tim Penguji



**Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd**  
**NIDN. 0718098502**

Ketua



**Dr. Ristiyani, S.Pd., M.Pd**  
**NIDN. 0615068604**

Anggota



**Dr. Agus Darmuki, S.Pd., M.Pd**  
**NIDN. 0621088501**

Anggota



**Dr. Luthfa Nugraheni, S.Pd., M.Pd**  
**NIDN. 0918039101**

Anggota



Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan



**Drs. Sucipto, M. Pd., Kons**  
**NIDN. 0629086302**

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga peneliti berhasil menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Campur Kode Dalam Film *Love In Game*. Penyusunan skripsi ini, bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Tersusunnya laporan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari semua pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak berikut.

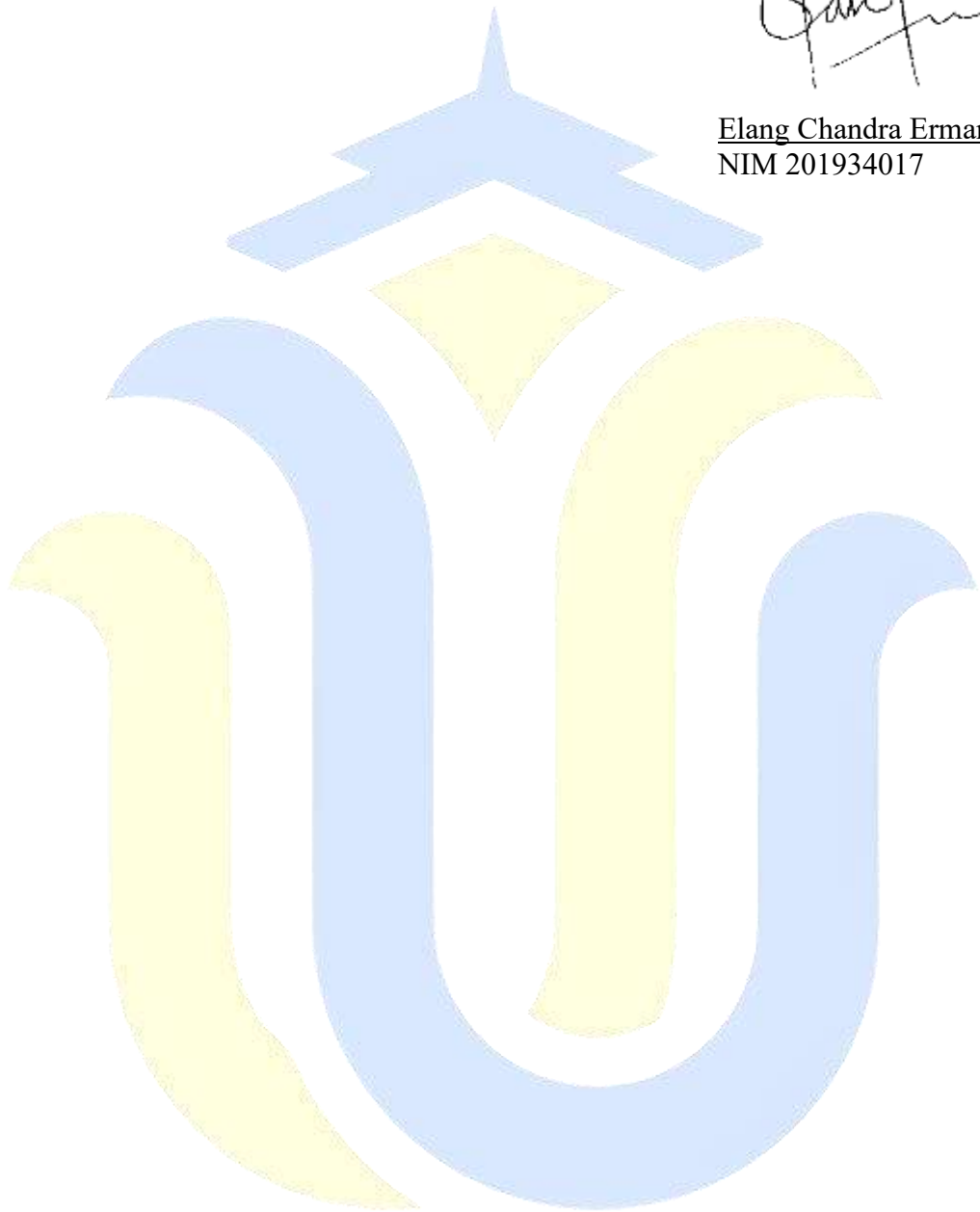
1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si, sebagai rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. sebagai dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Dr. Irfai Fathurohman, M. Pd. sebagai kepala Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pembimbing I yang telah meluangkan waktu, ilmu, saran, semangat, nasihat, pengarahan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ristiyani, MPd. sebagai pembimbing II yang telah membantu dan mempermudah pembuatan skripsi ini.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muria Kudus yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat selama menempuh pendidikan.
6. Keluarga dan teman peneliti yang memberikan dukungan dalam bentuk dana maupun moral.
7. Terima kasih terhadap diri peneliti sendiri.

Kudus, Agustus 2023

Penulis



Elang Chandra Ermanu  
NIM 201934017





## ABSTRACT

Ermanu, Elang Chandra. 2023. "*Code Mix in the Movie Love In Game*". Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisors (1) Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd., (2) Dr. Ristiyani, S.Pd., M.Pd.

**Key Words:** Sociolinguistics, Code Mix, Movie, Love In Game

This study aims to (1) describe the form of code mix in the movie, namely the movie Love In Game (2) the factors of code mix in the movie. This research is included in the study of sociolinguistics which focuses on the use of bilingualism in the film. The data source of this research uses dialog from several actors in the movie Love In Game. This research uses a qualitative descriptive method and uses the technique of simak bebas libas cakap (SBLC). The data in this study uses transcripts of dialog between characters who have elements of code mixing which will be grouped with forms according to the theory of Seowito 2019 and Ningrum 2019 which will be associated with the form of code mixing in language maintenance according to Chaer's 2010 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 the presentation of data in this study uses informal techniques.

The results of the code mixing research in the Love In Game film show 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. And the factors that influence the occurrence of code mixing include: speaker personality, code boundaries, use of popular terms, speech partners, place and time of speech act, topic of speech act, purpose and function, subject matter and prestigious advantages.

## ABSTRAK

Ermanu, Elang Chandra. 2023. **Campur Kode Dalam Film *Love In Game***. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd., (2) Dr. Ristiyani, S.Pd., M.Pd.

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

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan tentang bentuk campur kode pada film yaitu film *Love In Game* (2) faktor adanya campur kode dalam film. Penelitian ini termasuk dalam kajian sociolinguistik yang memfokuskan pada penggunaan kedwibahasan di dalam film. Sumber data dari penelitian ini menggunakan dialog dari beberapa pemeran pada 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 dan akan dikaitkan dengan faktor terjadinya campur kode dengan teori Suandi 2014. 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 campur kode dalam film *Love In Game* 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. Dan faktor yang mempengaruhi terjadinya campur kode meliputi: kepribadian penutur, keterbatasan kode, penggunaan istilah populer, mitra tutur, tempat dan waktu tindak tutur, topik tindak tutur, tujuan dan fungsi, pokok pembicaraan dan untung bergengsi.

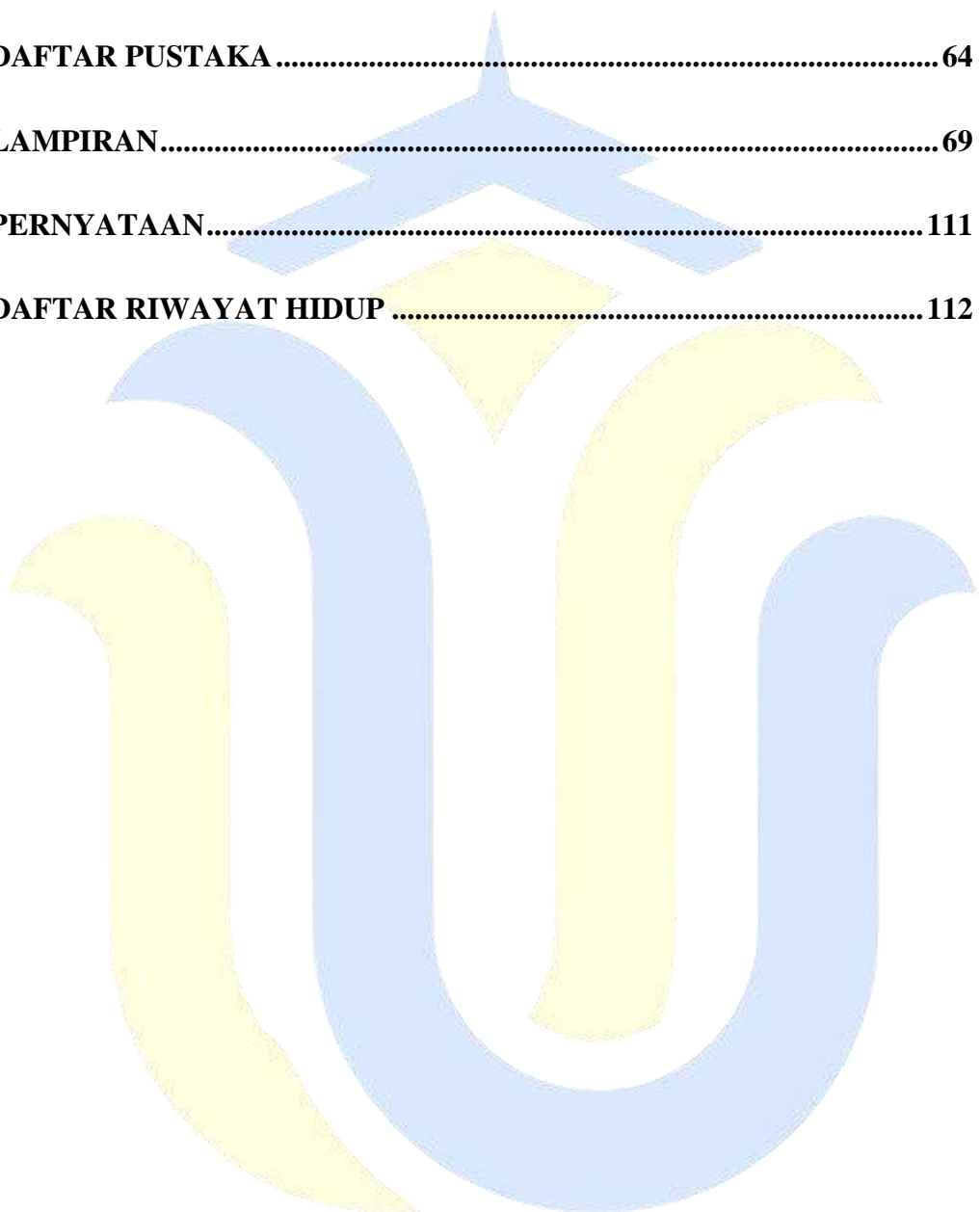
## DAFTAR ISI

Halaman

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LOGO</b> .....	<b>ii</b>
<b>JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	6

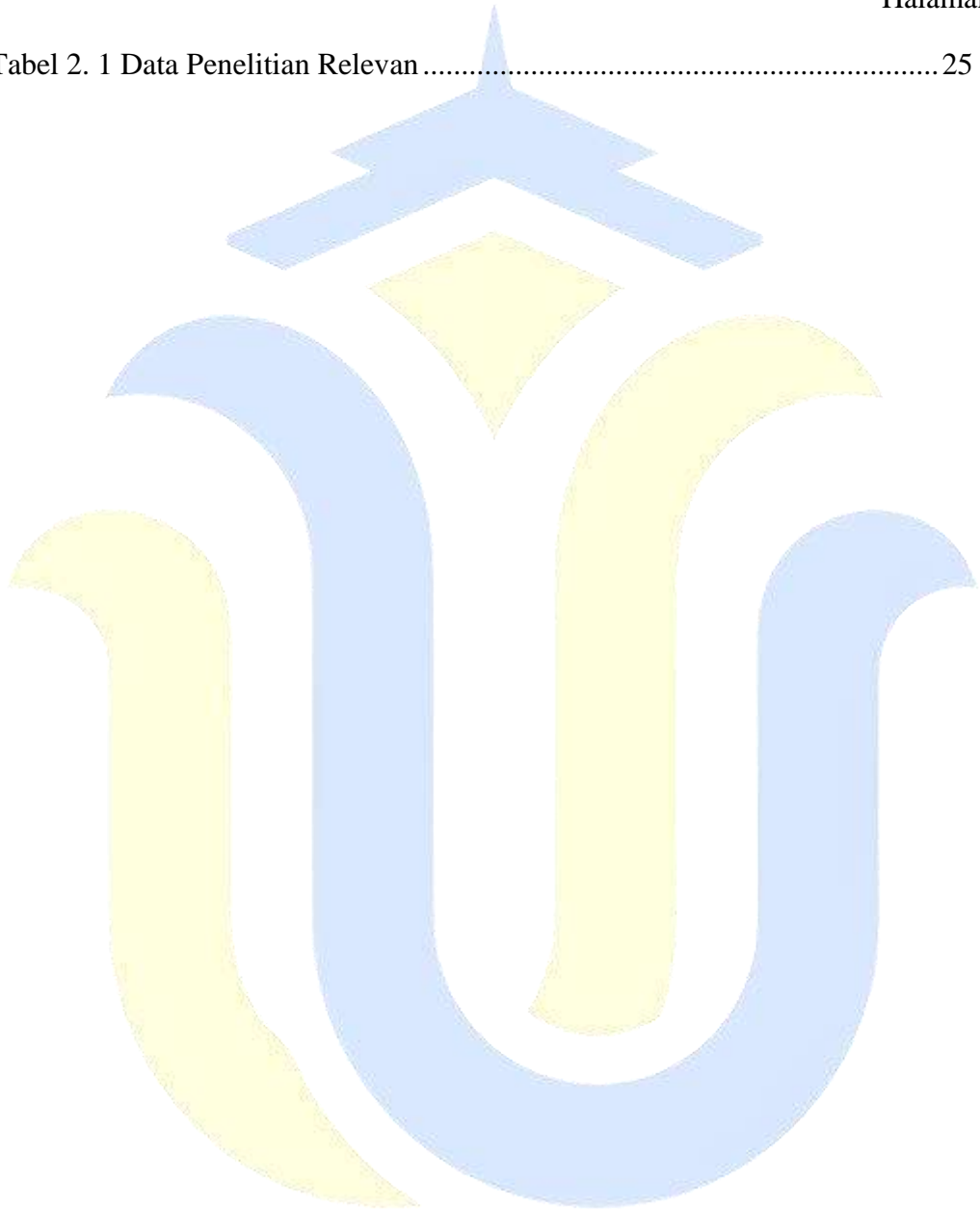
1.4	Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>		<b>8</b>
2.1	Hakikat Bahasa.....	8
2.2	Fungsi Bahasa .....	10
2.3	Hakikat Sociolinguistik .....	12
2.4	Bidang Kajian Sociolinguistik.....	13
2.5	Kedwibahasa .....	15
2.6	Campur Kode .....	16
2.7	Film .....	19
2.8	Penelitian Relevan.....	20
2.9	Kerangka Berpikir .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>37</b>
3.1	Pendekatan dan Metode Penelitian .....	37
3.2	Data Penelitian dan Sumber Data.....	37
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.4	Teknik Analisis Data.....	38
3.5	Teknik Penyajian Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>		<b>41</b>
4.1	Deskripsi Latar Penelitian .....	41
4.2	Hasil Penelitian .....	41

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
5.1 SIMPULAN .....	62
5.2 SARAN .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>111</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>112</b>



## DAFTAR TABEL

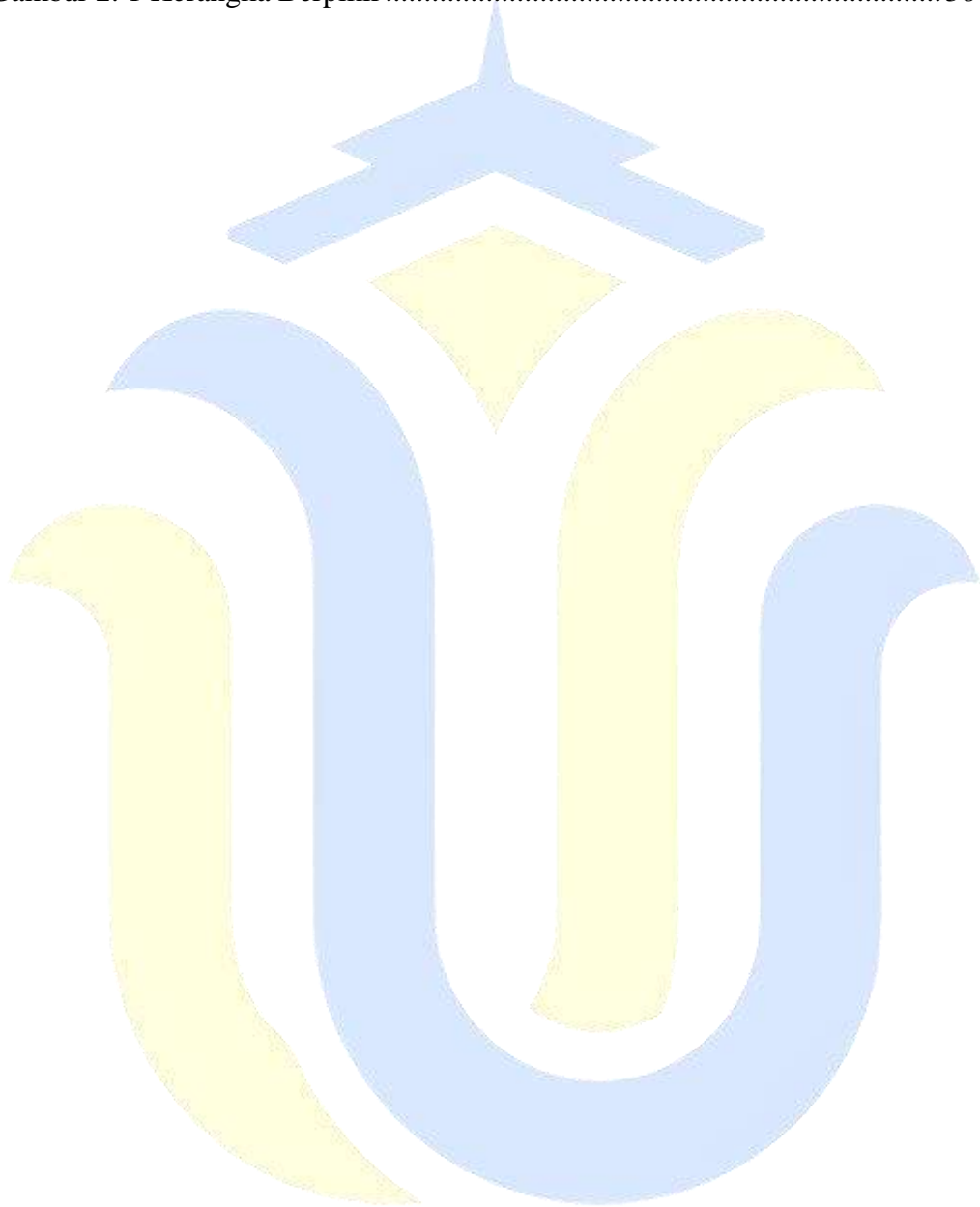
	Halaman
Tabel 2. 1 Data Penelitian Relevan.....	25



## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....36



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Kegiatan.....	69
Lampiran 2 Sinopsis Film <i>Love In Game</i> .....	70
Lampiran 3 Cuplikan Film <i>Love In Game</i> .....	71
Lampiran 4 Biodata Sutradara dan Hasil Karya .....	91
Lampiran 5 Kartu Data.....	93
Lampiran 6 Surat Penetapan Pembimbing Skripsi.....	104
Lampiran 7 Berita Acara Bimbingan .....	105
Lampiran 8 Surat Permohonan Ujian Skripsi .....	109
Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Bimbingan .....	110