

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Peranan bahasa mencakup segala bidang kehidupan manusia, salah satunya bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama manusia. Penutur dan lawan tutur sering kali berkomunikasi secara langsung, baik hadir bersama atau menggunakan sarana komunikasi yang lain sehingga terjadi peristiwa tutur secara langsung. Menurut Pateda (2011:7) bahasa adalah alat komunikasi dan interaksi berbentuk ujaran yang bersistem sebagai instrumentalis yang digunakan suatu individu dalam mengungkapkan sesuatu kepada lawan tutur sehingga dimengerti oleh penutur dan lawan tutur. 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. Menurut Chaer dan Leonie (2004:62) 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 Augustine (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).

Manusia mengikuti alur perkembangan yang ada, hingga membuat terjadinya pencampuran dan penambahan antara kebudayaan maupun bahasa yang sudah ada dengan yang baru. Menurut Chaer (2010:9) hal tersebut menyebabkan Indonesia menjadi negara yang masyarakatnya memiliki kemampuan bilingualisme. Bilingualisme menurut Chaer (2010: 84) adalah penggunaan dua bahasa secara bergantian dari seorang penutur di dalam lingkup pergaulannya (Sayama Malabar, 2015).

Campur kode menurut Chaer (2010:114) adalah penggunaan dua bahasa atau dua varian dari sebuah tutur masyarakat dalam satu percakapan. Membedakan dengan alih kode dengan campur kode terletak pada kode-kode dalam campur kode hanya serpihan-serpihan (*pieces*) kode, yang berbanding terbalik dengan alih kode. Campur kode hanya berupa serpihan-serpihan (*pieces*) kode, membuat penggunaan campur kode terkadang dilakukan tanpa disadari (Ramadhan & Syahrani, 2017).

Bahasa terbagi dua, bahasa resmi atau bahasa baku, dan bahasa tak resmi atau bahasa non baku. Dalam pemakainya harus diperhatikan pula siapa lawan bicaranya, dimana, dan kapan digunakan. Bahasa baku digunakan pada situasi resmi, misalnya dalam situasi rapat, situasi belajar mengajar, surat menyurat dinas dan sebagainya, sedangkan bahasa non baku umumnya digunakan sebagai bahasa sehari-hari, baik di rumah, di sekolah dengan teman-teman, maupun tempat-tempat

lain yang tidak bersifat formal. Bahasa daerah termasuk bahasa non baku. Masyarakat Indonesia lebih sering menggunakan bahasa daerah dikarenakan Indonesia memiliki ragam suku bangsa dan juga ragam bahasanya, sekaligus untuk mempertahankan bahasa khas daerah masing-masing. Bahasa itu bersifat dinamis, maksudnya, bahasa itu tidak terlepas dari berbagai kemungkinan perubahan yang sewaktu-waktu dapat terjadi. Perubahan itu dapat terjadi dalam tataran apa saja: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikon. Biasanya yang tampak jelas adalah pada tataran leksikon, pada setiap waktu mungkin saja ada kosa kata baru yang muncul, tetapi ada juga kosa kata lama yang tenggelam, tidak digunakan lagi (Wandansari, 2015).

Menurut Nababan (1993:32) campur kode adalah pencampuran antar dua atau lebih suatu bahasa dalam penggunaan bahasa dalam situasi yang menuntut harus adanya pencampuran. 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 Suandi (2014:140) membagi campur kode menjadi tiga jenis yakni campur kode ke luar (*outer code mixing*), campur kode ke dalam (*inner code mixing*), campur kode campuran (*hybird code mixing*). Campur kode ke luar (*outer code mixing*) penggunaan campur bahasa dengan menggunakan unsur bahasa aslinya dengan bahasa asing seperti bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris. Campur kode ke dalam (*inner code mixing*) yakni ketika melakukan campur kode menggunakan bahasa asli dengan bahasa yang digunakan sehari-hari seperti bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa. Campur kode campuran (*hybird code mixing*) penggunaan campur kode dari bahasa asli dengan bahasa asing dalam struktur bahasanya seperti penggunaan bahasa Indonesia namun disisipi struktur bahasa Inggris (Hulukati & Djibran, 2018).

Menurut Soewito (dalam Ningrum, 2019:122) membedakan campur kode 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).

Tidak hanya pergantian bahasa saja yang terjadi dalam peristiwa komunikasi, tetapi percampuran antara dua bahasa pun sering kali terjadi. Campur kode dapat terjadi di semua kalangan masyarakat, status sosial seseorang tidak dapat mencegah terjadinya campur kode atau sering disebut multi bahasa. Masyarakat yang multi bahasa muncul karena penutur dan lawan tutur tersebut memiliki penguasaan yang sama pada dua bahasa atau menguasai lebih dari satu bahasa yang berbeda-beda sehingga mereka dapat menggunakan pilihan (Juariah et al., 2020).

Zaman sekarang dunia perfilman sedang berkembang pesat. Di mana banyak sekali film-film yang hadir yang mengiasi media elektronik. Mulai dari romantis, genre horor dan berbagai lainnya. Menurut Sobur (2015) film merupakan suatu bentuk hubungan berupa media audio visual yang mampu memperlihatkan berupa kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya (Karya & Yusuf, 2018).

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. Oleh karena itu, dalam proposal yang berjudul Analisis Campur Kode Pada Dialog Antartokoh Dalam Film Tjoet Nja' Dhien ini akan dibahas peristiwa campur kode pada Film Tjoet Nja' Dhien (Anjalia 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, 2008:3). 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, 2019:27). Peneliti menyimpulkan film merupakan salah satu media komunikasi massa yang menampilkan sebuah gambar bergerak. Film bukan sekedar sebagai sarana

penghibur tetapi juga berfungsi sebagai media informatif, edukasi, ataupun persuasif. Eksistensi film lahir akibat adanya penggabungan teknik antara suara dengan gambar yang lebih banyak mengangkat cerita tentang kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu campur kode dapat ditemukan dengan mudah pada penyajian bahasa dalam film. Sebagai salah satu jenis sastra yang tercermin dari kehidupan masyarakat, bahasa yang muncul dalam percakapan di film pun bisa berbagai macam jenis dari ras maupun suku. Hal ini pula yang menjadi alasan peneliti memilih film sebab percakapan yang ada di dalamnya sangat dekat dengan kehidupan dan sering terjadi di masyarakat (Anjalina et al., 2017).

*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 Livi Renata sebagai Livi, Gabriel Prince, Rachel Florencia, dan Julian Jacob. Film *Love In Game* menceritakan tentang Livi 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.

Penelitian campur kode banyak dilakukan seperti penelitian yang dilakukan oleh Raharjo (2022) yang bertujuan untuk mendeskripsikan wujud campur kode pada tayangan film *Susah Sinyal* karya Ernest Prakarsa. Dalam tayangan film *Susah Sinyal* terdapat dua bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Adanya penggunaan dua bahasa dalam dialog film tersebut ditemukan tuturan yang merupakan campur kode. Faktor mempengaruhi terjadinya peristiwa campur kode dalam tayangan film *Susah Sinyal* disebabkan adanya penutur, mitra tutur, status sosial, latar belakang, dan kemampuan pemakaian dua bahasa atau lebih.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Anjalina (2017) yang menganalisis bentuk campur kode bahasa Aceh dalam tuturan berbahasa Indonesia dan bentuk campur kode bahasa Indonesia dalam tuturan bahasa Belanda. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat jenis campur kode ke dalam (*inner code mixing*) dan campur kode ke luar (*outer code mixing*). Selanjutnya, terdapat campur kode yang

berbentuk kata terdapat 8 data, campur kode berbentuk frasa terdapat 7 data, campur kode berbentuk perulangan kata atau reduplikasi terdapat 23 data, dan campur kode berbentuk klausa terdapat 3 data. Sedangkan campur kode berbentuk idiom dan campur kode berbentuk baster tidak terdapat dalam penelitian ini.

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 dan mengkaitkan faktor terjadinya fenomena campur kode dengan menggunakan teori Suandi 2014. Penelitian ini diharapkan menjadikan peneliti ataupun masyarakat lebih memahami dan peka terhadap fenomena kebahasaan yang terjadi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk campur kode dalam film *Love In Game*?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya campur kode dalam film *Love In Game*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalahnya, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan:

1. Bentuk campur kode yang terdapat dalam film *Love In Game*.
2. Faktor yang mempengaruhi terjadinya campur kode dalam film *Love In Game*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan dan memperkaya ilmu pengetahuan mengenai campur kode
  - b. Penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu linguistik, terkhusus sosiolinguistik.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti  
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan penelitian sosiolinguistik selanjutnya, terkhusus yang berkaitan secara langsung dengan campur kode dalam film *Love In Game*.
  - b. Bagi Pembaca  
Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti dan masyarakat mengenai penggunaan campur kode Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang terjadi dalam film *Love In Game*.