

## CAMPUR KODE PADA TAYANGAN FILM ANIMASI *ADIT DAN SOPO JARWO* DI *CHANNEL* YOUTUBE M.D. ANIMATION

Iis Nur Wahyuni  
Universitas PGRI Semarang  
[iisnurwahyuni0@gmail.com](mailto:iisnurwahyuni0@gmail.com)

### ABSTRAK

Campur kode pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di *channel* youtube M.D. Animation ini dilatarbelakangi oleh adanya keberagaman bahasa yang digunakan para tokoh dalam film animasi tersebut, yakni bahasa internasional, bahasa nasional, dan bahasa daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan faktor campur kode berdasarkan unsur-unsur kebahasaannya yang terdapat dalam film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di *channel* Youtube M.D. Animation. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode agih dan metode padan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat campur kode berdasarkan unsur-unsur kebahasaannya yaitu berupa kata, frasa, perulangan kata, ungkapan atau idiom, dan klausa. Sementara itu, faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode yang ditemukan di dalam film animasi tersebut yaitu berupa faktor pembicara dan pribadi pembicara, mitra bicara, fungsi dan tujuan, ragam dan tingkat tutur bahasa, dan untuk sekedar bergengsi.

**Kata kunci:** Adit dan Sopo Jarwo, campur kode, film animasi, youtube

### ABSTRACT

*Mix the code in the animated film Adit and Sopo Jarwo on the YouTube channel M.D. This animation is motivated by the diversity of languages used by the characters in the animated film, namely international languages, national languages, and regional languages. This study aims to describe the form and factors of code mixing based on the language elements contained in the animated film Adit and Sopo Jarwo on the M.D. Youtube channel. Animation. Methods of data analysis in this study using a separate method and the equivalent method. The results of data analysis show that there is code mixing based on linguistic elements, namely in the form of words, phrases, repetition of words, expressions or idioms, and clauses. Meanwhile, the factors that cause code mixing found in the animated film are in the form of speaker and speaker personal factors, speech partners, functions and objectives, variety and level of language speech, and for mere prestige.*

**Keywords:** Adit and Sopo Jarwo, code mix, animated film, youtube

## **A. PENDAHULUAN**

Pada era modern saat ini, masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi melalui media, baik itu media komunikasi elektronik maupun media komunikasi nonelektronik. Salah satu media yang sering digunakan oleh masyarakat umum pada era modern saat ini adalah media komunikasi elektronik seperti gawai. Umumnya, mereka menggunakan gawai untuk mengakses berbagai informasi dari media sosial seperti YouTube. Selain digunakan untuk mengakses informasi, media sosial YouTube juga digunakan sebagai sarana hiburan seperti menonton film animasi.

Salah satu film animasi populer di Indonesia yaitu animasi *Adit dan Sopo Jarwo* yang dirilis pada 27 Januari 2014 dan diproduksi M.D. Animation, film animasi ini disutradarai oleh Dana Riza dan Indrajaya dan ditulis oleh Eki N.F. Deddy Otara, dan Zulfa Asliha. Film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* yang tayang di *channel* YouTube M.D. Animation ini memiliki ciri khas dari segi bahasa yang digunakan oleh tokoh yaitu bahasa internasional (bahasa Inggris dan bahasa Arab, dan bahasa Mandarin), bahasa nasional (bahasa Indonesia) dan bahasa daerah (bahasa Jawa, bahasa Betawi, dan bahasa Sunda).

Banyaknya keberagaman bahasa yang digunakan di dalam film animasi tersebut tentunya secara tidak langsung membuat para tokoh berinteraksi dengan menggunakan lebih dari satu bahasa. Para tokoh dalam film animasi tersebut sering kali menggunakan bahasa Indonesia yang bercampur dengan bahasa daerah, bahkan bahasa asing.

Pencampuran bahasa tersebut bisa terjadi karena adanya pembicaraan (fungsi bahasa), kesantiaan pembicara dan kebiasaan dalam pemakaian bahasa serta umumnya terjadi dalam situasi tidak resmi (informal) (Suandi, 2014:140). Maka dari itu, para tokoh berinteraksi dengan menggunakan atau menyelipkan bahasa asal daerahnya, seperti menyelipkan kata bahasa Jawa yaitu kata *monggo* yang dalam bahasa Indonesia berarti silakan, kata *ente* yang berasal dari bahasa Betawi yang dalam bahasa Indonesia berarti kamu, kata *hatur nuhun* yang berasal dari bahasa Sunda yang dalam bahasa Indonesia berarti terima kasih. Bukan hanya menyelipkan bahasa asal daerahnya, tetapi juga menyelipkan bahasa

asing, seperti menyelipkan kata bahasa Inggris yaitu kata *sorry* yang dalam bahasa Indonesia berarti maaf, kata *syukron* yang berasal dari bahasa Arab yang dalam bahasa Indonesia berarti terima kasih. Selain itu, ada juga faktor lain yang menyebabkan terjadinya campur kode yaitu faktor keterbatasan penggunaan kode, penggunaan istilah yang lebih populer, pembicara dan pribadi pembicara, mitra bicara, tempat tinggal dan waktu pembicaraan berlangsung, topik, fungsi dan tujuan, ragam dan tingkat tutur bahasa, hadirnya penutur ketiga, pokok pembicara, untuk membangkitkan rasa humor, dan untuk sekadar bergengsi (Suandi, 2014:143—146).

Kajian ini berupaya mendeskripsikan bentuk campur kode berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yang terlibat di dalamnya dan faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di channel Youtube M.D. Animation.

Penelitian mengenai fenomena campur kode sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain, hal itu turut menjadi landasan penulis dalam menyusun penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian yang sudah dilakukan.

Pertama, skripsi yang berjudul “Bentuk dan Faktor Campur Kode dalam Video *YouTube* Kaesang Tahun 2017” yang ditulis oleh Nisya Ayu Ariesta mahasiswa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta tahun 2019. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) bentuk campur kode berdasarkan satuan bahasa yang terdapat dalam video *YouTube* “Kaesang” tahun 2017 yaitu: kata, frasa, klausa, dan kalimat; (2) faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode dalam video *YouTube* “Kaesang” tahun 2017 yaitu: latar belakang pembicara, mitra bicara, modus pembicaraan, topik, untuk sekadar bergengsi, penggunaan istilah yang lebih populer, pilihan kata yang lebih singkat, untuk memperhalus tuturan, keterbatasan penggunaan kode, dan budaya.

Kedua, jurnal yang berjudul “Analisis Campur Kode Dalam Dialog Antartokoh pada Film *Tjoet Nja’ Dhien*” yang ditulis oleh Fuji Anjalina dkk mahasiswa Unsyiah tahun 2017. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) Campur kode menurut jenisnya yang terjadi pada dialog antartokoh dalam Film *TjoetNja’ Dhien* merupakan campur kode ke dalam (*innercode mixing*) dan campur kode ke luar

(*outer code mixing*); (2) Campur kode menurut bentuknya yang terjadi pada dialog antartokoh dalam Film TjoetNja’ Dhien antara lain, campur kode berbentuk kata, frasa, perulangan kata atau reduplikasi, dan klausa.

Ketiga, jurnal yang berjudul “Alih Kode dan Campur Kode pada *Film Romeo & Juliet* Karya Andibachtiar Yusuf” yang ditulis oleh Nasrul Bagus Fajriansyah dkk mahasiswa Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi Bandung tahun 2018. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) terdapat lima bahasa yang digunakan dalam film *Romeo & Juliet* antara lain bahasa Indonesia, bahasa Sunda, bahasa Inggris, bahasa Jawa dan bahasa Betawi dalam ungkapan-ungkapan yang merupakan alih kode dan campur kode; (2) ada lima alih kode dan ada delapan belas campur kode yang terdapat dalam film tersebut.

Keempat, skripsi yang berjudul “Alih Kode dan Campur Kode pada Drama *When You Wish upon a Sakura*” yang ditulis oleh Desi Ardiana Rahman mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang tahun 2018. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) wujud alih kode berupa ekstern; (2) terdapat 8 data wujud campur kode kode, diantaranya ditemukan 7 data berwujud campur kode ke luar dan 1 data berwujud campur kode ke dalam; (3) faktor penyebab terjadinya alih kode yaitu dari latar belakang penutur dan mitra tutur, perubahan situasi karena hadirnya orang ketiga, dan adanya perubahan tpik pembicaraan; (4) faktor penyebab terjadinya campur kode yaitu tidak adanya ungkapan yang tepat untuk menafsirkan suatu hal yang ingin disampaikan, penutur ingin menunjukkan keberagaman bahasa, dan penutur ingin memamerkan keterpelajarannya.

Kelima, jurnal yang berjudul “Campur Kode Ceramah Ustad Maulana dalam Acara *Islam Itu Indah* Di Trans TV” yang ditulis oleh Marlin mahasiswa Universitas Tadulako Sulawesi Tengah tahun 2018. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) bentuk campur kode pada ceramah ustad Maulana yaitu berupa kata, frase, dan klausa; (2) faktor penyebab terjadinya campur kode pada ceramah ustad Maulana yaitu faktor penutur dan faktor kebiasaan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang membahas mengenai campur kode dalam subjek yang berbeda-beda. Sejauh ini belum ada penelitian mengenai campur kode pada fillm animasi, terutama pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo*

di *channel* Youtube M.D. Animation. Penelitian ini memilih film animasi populer di Indonesia yang dirilis pada 27 Januari 2014 dan diproduksi M.D. Animation sebagai subjek yang tentunya memiliki keunikan dan kreativitas yang tinggi bila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu diperlukan sebuah penelitian yang lebih lanjut lagi mengenai campur kode pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di *channel* Youtube M.D. Animation.

## **B. METODE**

Dalam metode penelitian ini akan mengulas beberapa bagian diantaranya yaitu teknik pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data. Bagian tersebut akan diulas secara rinci di bawah ini.

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode simak. Metode simak adalah teknik pengumpulan data dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015:203). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik catat. Teknik catat yaitu pencatatan yang dilakukan dengan menggunakan alat tulis tertentu (Sudaryanto, 2015:205—206).

Dalam metode penyediaan data tersebut, penulis memperoleh data dalam bentuk video. Mula-mula, penulis menyimak dan mengunduh tayangan film animasi tersebut di *channel* YouTube M.D. Animation, kemudian penulis menggunakan teknik catat untuk memperoleh data tertulis pada film animasi tersebut. Dialog-dialog yang sudah terpilih, kemudian diidentifikasi sesuai dengan teori yang sudah ditentukan.

### **2. Analisis Data**

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode agih dan metode padan. Metode agih digunakan untuk mengidentifikasi bagian campur kode yang terdapat dalam film animasi *Adit Sopo dan Jarwo* yakni dengan menggunakan teknik bagi unsur langsung (BUL). Teknik bagi unsur langsung (BUL), yaitu membagi satuan lingual data menjadi beberapa unsur dan unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud (Sudaryanto, 2015:37).

Sementara itu, metode padan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan translasional dan metode padan pragmatis. Metode padan translasional, alat penentunya adalah bahasa lain (Sudaryanto, 2015:17). Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi satuan kebahasaan, definisi dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jawa, bahasa Sunda, dan bahasa Betawi pada film animasi *Adit Sopo dan Jarwo* di *channel* YouTube M.D. Animation. Metode padan pragmatis, alat penentunya adalah mitra wicara (Sudaryanto, 2015:18). Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi faktor penyebab terjadinya campur kode pada film animasi *Adit Sopo dan Jarwo* di *channel* YouTube M.D. Animation.

### 3. Penyajian Data

Teknik penyediaan hasil analisis data ini berupa data yang telah terkumpul dan dianalisis dituangkan dalam bentuk laporan tertulis. Penyajian hasil analisis data penelitian ini menggunakan metode penyajian informal. Metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya (Sudaryanto, 2015:241).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis membahas mengenai permasalahan yang telah dirumuskan pada penelitian ini, yakni mendeskripsikan tentang bentuk dan faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode dalam film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di *channel* Youtube M.D. Animation. Suwito(1983:78) membedakan bentuk campur kode berdasarkan unsur kebahasaan menjadi enam yaitu: (1) penyisipan unsur-unsur yang berujud kata; (2) penyisipan unsur-unsur yang berujud frasa, (3) penyisipan unsur-unsur yang berujud baster, (4) penyisipan unsur-unsur yang berujud perulangan kata, (5) penyisipan unsur-unsur yang berujud ungkapan atau idiom; dan (6) penyisipan unsur-unsur yang berujud klausa. Sementara itu, faktor penyebab terjadinya campur kode dibedakan menjadi 13 yaitu: (1) keterbatasan penggunaan kode; (2) penggunaan istilah yang lebih populer; (3) pembicara dan pribadi pembicara; (4) mitra bicara; (5) tempat tinggal dan waktu pembicaraan berlangsung; (6) modus pembicaraan; (7) topik; (8) fungsi

dan tujuan; (9) ragam dan tingkat tutur bahasa; (10) hadirnya penutur ketiga; (11) pokok pembicaraan; (12) untuk membangkitkan rasa humor; dan (13) untuk sekadar bergengsi (Suandi, 2014: 143—146). Bentuk campur kode yang ditemukan dalam film animasi tersebut yaitu berupa kata, frasa, perulangan kata, ungkapan/idiom dan klausa, sedangkan faktor penyebabnya yaitu faktor pembicara dan pribadi pembicara, mitra bicara, fungsi dan tujuan, ragam dan tingkat tutur bahasa, dan untuk sekadar bergengsi. Bentuk dan faktor penyebab yang ditemukan pada film animasi tersebut akan dibahas secara rinci di bawah ini:

1. Bentuk Campur Kode dalam Film Animasi *Adit dan Sopo Jarwo* Di Channel Youtube M.D. Animation

a. Penyisipan unsur-unsur yang berujud kata

Pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di channel Youtube M.D. Animation terdapat penyisipan berupa serpihan kata bahasa Betawi, bahasa Arab, bahasa Jawa, bahasa Mandarin, dan bahasa Inggris di dalam bahasa Indonesia yang digunakan. Diantaranya yaitu:

- 1) Tenang, tenang Kang Ujang, hati boleh panas, tapi pala harus tetap dingin *ye*. (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)
- 2) *Ente* masih aja bikin susah orang (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)
- 3) Baru saja mau bersyukur supaya tidak *kufur* kenapa malah tersungkur (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)
- 4) Weh hehehe *yo* mesti bisa to *yo* (eps.73 Jarwo Senang Pak Anas Puas, 24 Agustus 2019)
- 5) *Wis* tenang aja Sopo. (eps.73 Jarwo Senang Pak Anas Puas, 24 Agustus 2019)
- 6) Hehehe *sorry* Dit *sorry* wong tadi tu muter dulu. (eps.190 Ceroboh Jadi Bikin Heboh, 16 Januari 2020)
- 7) Nyusahin orang *aje*. ((eps.190 Ceroboh Jadi Bikin Heboh, 16 Januari 2020)

**PROSIDING SEMINAR LITERASI V**  
**“Literasi generasi layar sentuh” Semarang 3 Desember 2020**  
**ISBN 978-623-91160-9-5**

- 8) Ringgo, duh *sampean* ini jangan becanda to yo. (eps.52 Sopo Cuti Ringgo Beraksi, 03 Agustus 2019)
- 9) He *kenopo* to Den wong ya saya Cuma lihat doang kok. (eps.124 Semua Tulus Insyallah Jadi Bagus, 14 Oktober 2019)
- 10) Bersedia *kagak* ngajarin anak-anak. (eps.172 Lestarikan Wayang Jangan Sampai Melayang, 02 Desember 2019)
- 11) *Monggo* semua, saya tak permisi dulu *nggih*. (eps.23 Saudara Berkunjung Semua Tersanjung, 05 Juli 2019)
- 12) Haiya untung ada lo orang ya Cup, *kamsia* ucup ya. (eps.168 Kabar Palsu Jarwo Bikin Isu, 27 November 2019)
- 13) Kerja bakti *ape* ni Wo? (eps.168 Kabar Palsu Jarwo Bikin Isu, 27 November 2019)
- 14) *Cepet* bantuin aku mungutin kacang kedelai ini loh. (eps.160 Susu Kacang Bikin Jarwo Terguncang, 19 November 2019)

Pada data (1), (2), (7), (10), dan (13) terdapat campur kode berwujud kata, yakni kata *ye*, *ente*, *aje*, *kagak*, dan *ape*. Kata tersebut berasal dari bahasa Betawi yang memiliki makna ya, kamu, aja, tidak, dan apa. Data (3) terdapat serpihan kata bahasa Arab, yakni kata *kufur* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti tidak percaya kepada Allah. Data (4), (5), (8), (9), (11), dan (14) terdapat pencampuran serpihan kata bahasa Jawa, yakni berupa kata *yo*, *wis*, *sampean* dan *nggih*, *kenopo*, *monggo*, dan *cepat* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti ya, sudah, kamu dan iya, kenapa, silahkan, dan cepat. Data (6) terdapat pencampuran serpihan kata bahasa Inggris, yakni berupa kata *sorry* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti maaf. Data (12) terdapat pencampuran serpihan kata bahasa Mandarin, yakni berupa kata *kamsia* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti terima kasih. Pada data di atas sudah jelas adanya peristiwa campur kode karena terdapat pencampuran serpihan kata bahasa Betawi, bahasa Arab, bahasa Jawa, bahasa Mandarin, dan bahasa Inggris di dalam bahasa Indonesia yang digunakan.

b. Penyisipan unsur-unsur yang berujud frasa

Pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di *channel* Youtube M.D. Animation terdapat penyisipan berupa serpihan bahasa Sunda, bahasa Jawa, dan bahasa Inggris di dalam bahasa Indonesia yang digunakan. Diantaranya yaitu:

- 15) Bikin kepala saya tambah pusing *Duh Gusti Nu Agung*. (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)
- 16) Tadi udah diutangin Pak Dasuki, lha terus ini, aduh *piye ki*. (eps.73 Jarwo Senang, Pak Anas Puas, 24 Agustus 2019)
- 17) Ayo sopo kita *lets go* lagi (eps.190 Ceroboh Jadi Bikin Heboh, 16 Januari 2020)
- 18) *Iki piye* to kok malah tidur. (eps.52 Sopo Cuti, Ringgo Beraksi, 03 Agustus 2019)
- 19) Waduh *kumaha iye teh* mana baksonya belum dibayar malah tidur terkapar. (eps.52 Sopo Cuti, Ringgo Beraksi, 03 Agustus 2019)
- 20) Pelan-pelan, aduh *sikilku* ini loh. (eps.118 Sebuah Jasa yang Tak Disangka, 08 Oktober 2019)
- 21) *Nuwun sewu* gak bisa lama ni di sininya. (eps.23 Saudara Berkunjung Semua Tersanjung, 05 Juli 2019)

Pada data (15) dan (19) terdapat pencampuran serpihan frasa bahasa Sunda, yakni berupa frasa *Duh Gusti Nu Agung* dan *kumaha iye teh* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti Allah Maha Besar dan Bagaimana ini. Data (16), (18), (20), dan (21) terdapat pencampuran serpihan frasa bahasa Jawa, yakni berupa frasa *piye ki*, *ki piye*, *sikilku*, dan *nuwunsewu* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti bagaimana ini, ini bagaimana, kakiku, dan permisi. Data (3) terdapat pencampuran serpihan frasa bahasa Inggris, yakni berupa frasa *lets go* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti ayo pergi. Pada data di atas sudah jelas adanya peristiwa campur kode karena terdapat pencampuran serpihan frasa bahasa Sunda, bahasa Jawa, dan bahasa Inggris di dalam bahasa Indonesia yang digunakan.

c. Penyisipan unsur-unsur yang berujud perulangan kata

Pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di *channel* Youtube M.D. Animation terdapat penyisipan berupa perulangan kata bahasa Jawa, bahasa Inggris, bahasa Sunda, dan bahasa Betawi di dalam bahasa Indonesia yang digunakan. Diantaranya yaitu:

- 22) *Sik-sik* aduh gimana ini. (eps.73 Jarwo Senang, Pak Anas Puas, 24 Agustus 2019)
- 23) *Sorry-sorry* anu Bang Haji, tadi itu kan kata Bang Salim itu loh. (eps.125 Mencari Guru Membuat Hati Rindu, 15 Oktober 2019)
- 24) Tapi *ati-ati*, sampean ni bisa main gitar ndak? (eps.51 Sejuta Senyum untuk Sejuta Mangkok, 02 Agustus 2019)
- 25) *Maturnuwun-maturnuwun*, duh gak enak saya. (eps.51 Sejuta Senyum untuk Sejuta Mangkok, 02 Agustus 2019)
- 26) *Punten-punten* ini nih semangkok bakso hangat buat sang pencipta pesawat. (eps.76 Eyang Datang Semua Senang, 27 Agustus 2019)
- 27) *Wis-wis*, terus ini kacang kedelai mau diapain to Bun? (eps.160 Susu Kacang Bikin Jarwo Terguncang, 19 November 2019)
- 28) *Iye-iye*, alhamdulillah banyak pasukan yang bantuin. (eps.156 Kue Kacang Bikin Jarwo Kejengkang, 15 November 2019)

Pada data (22), (24), (25), dan (27) terdapat campur kode berwujud perulangan kata, yakni berupa kata *sik-sik*, *ati-ati*, *matur nuwun-matur nuwun*, dan *wis-wis*. Perulangan kata tersebut berasal dari bahasa Jawa yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti sebentar, hati-hati, terima kasih, dan sudah. Data (23) terdapat pencampuran serpihan kata bahasa Inggris, yakni berupa kata *sorry-sorry* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti maaf. Data (26) terdapat pencampuran serpihan kata bahasa Sunda, yakni berupa perulangan kata *punten-punten* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti permisi. Data (28) terdapat pencampuran serpihan kata bahasa Betawi, yakni berupa perulangan kata *iye-iye* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti iya. Pada data di atas sudah jelas adanya peristiwa campur kode karena terdapat pencampuran

serpihan kata bahasa Jawa, bahasa Inggris, dan bahasa Sunda, dan bahasa Betawi di dalam bahasa Indonesia yang digunakan.

d. Penyisipan unsur-unsur yang berujud ungkapan atau idiom

Pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di *channel* Youtube M.D. Animation terdapat penyisipan berupa ungkapan kata bahasa Arab di dalam bahasa Indonesia yang digunakan. Diantaranya yaitu:

29) Weh, *alhamdulillah*, lihat sendiri kan kamu Sopo he, baru beberapa menit kita dagang coba, udah ada penglaris ini loh. (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)

30) Gini, kalau itu emang udah milik, *insyaallah* bakalan balik. (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)

31) Kenapa cobaan begini berat? *Astaghfirullah* tobat-tobat. (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)

32) *Masyaallah* Jarwo, Jarwo, ini ada apa lagi sih nih? (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)

Pada data (29), (30), (31), dan (32) terdapat pencampuran serpihan kode bahasa Arab, yakni berupa ungkapan *alhamdulillah*, *insyaallah*, *astaghfirullah*, dan *masyaalla*. Ungkapan *alhamdulillah* dalam bahasa Indonesia memiliki makna segala puji bagi Allah, *alhamdulillah* diungkapkan untuk menyatakan rasa syukur karena menerima karunia Allah. Ungkapan *insyaallah* dalam bahasa Indonesia memiliki makna jika Allah mengizinkan. Ungkapan *astaghfirullah* dalam bahasa Indonesia berarti seruan untuk menyatakan rasa pasrah (penyerahan diri) dan penyesalan kepada Allah SWT. Ungkapan *Masyaallah* dalam bahasa Indonesia memiliki makna apa yang dikehendaki Allah, *masyaallah* merupakan kata seru untuk menyatakan perasaan heran, sayang, dan keterkejutan. Pada data di atas sudah jelas adanya peristiwa campur kode karena terdapat penyisipan kode bahasa Arab di dalam kode dasar bahasa Indonesia (BI) yang digunakan.

e. Penyisipan unsur-unsur yang berujud klausa

Pada film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* di *channel* Youtube M.D. Animation terdapat penyisipan berupa klausa bahasa Sunda di dalam bahasa Indonesia yang digunakan. Diantaranya yaitu:

33) *Kie ie mantap ie sige ustaz, saha iye teh*, hehe salat dulu. (eps.4 Gerobak Ilang Kang Ujang Bimbang, 22 Maret 2019)

Pada data (33) terdapat peristiwa campur kode berujud klausa. Hal itu dapat dilihat pada tuturan yang dimiringkan. Penutur menyisipkan klausa *kie ie mantap ie sige ustadz, saha iye teh* dalam tuturannya, *kie ie mantap ie sige ustadz, saha iye teh* merupakan bahasa Sunda yang berarti ini baru mantap seperti ustaz, siapa ini ya. Dalam tuturan tersebut sudah jelas adanya peristiwa campur kode karena terdapat pencampuran serpihan klausa bahasa Sunda di dalam bahasa Indonesia yang digunakan.

2. Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode dalam Film Animasi *Adit dan Sopo Jarwo* Di *Channel* Youtube M.D. Animation

Ditemukan lima faktor penyebab terjadinya campur kode dalam film animasi *Adit dan Sopo Jarwo* Di *Channel* Youtube M.D. Animation. faktor-faktor tersebut meliputi:

a. Pembicara dan Pribadi Pembicara

Pada data (1), (2), (4), (7), (8), (9), (10), (12), (13), (15), (16), (18), (19), (20), (27), (28), (29), (30), (31), (32), dan (33) terjadinya campur kode disebabkan oleh faktor pembicara dan pribadi pembicara. Pembicara melakukan campur kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Betawi, bahasa Arab dan bahasa Mandarin karena faktor kebiasaan dan kesantiaian kepada mitra tutur.

b. Mitra Bicara

Pada data (5), (14), (21), dan (22) terjadinya campur kode disebabkan oleh faktor mitra bicara. Penutur melakukan campur kode karena mitra bicaranya memiliki latar belakang daerah yang sama, yaitu dari suku Jawa.

c. Fungsi dan Tujuan

Pada data (24) terjadinya campur kode disebabkan oleh faktor fungsi dan tujuan. Hal itu dapat dilihat pada dialog “Tapi *ati-ati, sampean* ni bisa main gitar ndak?”, dialog tersebut mempunyai tujuan untuk memperingatkan lawan tutur agar hati-hati ketika memainkan gitar milik penutur.

d. Ragam dan Tingkat Tutur Bahasa

Pada data (11), (25), dan (26) terjadinya campur kode disebabkan oleh faktor ragam dan tingkat tutur bahasa. Pemilihan tingkat tutur yang digunakan oleh penutur pada data tersebut berfungsi untuk memperhalus tuturan, menunjukkan rasa hormat pada orang lain atau menunjukkan rasa hormat pada orang yang lebih tua, yakni seperti kata *monggo, nggih, maturnuwun*, dan *punten*.

e. Untuk Sekedar Bergengsi

Pada data (6), (17), dan (23) terjadinya campur kode disebabkan oleh faktor untuk sekedar bergengsi. Pada data tersebut terdapat kode bahasa Inggris *lets go* yang dalam bahasa Indonesia berarti ayo pergi dan *sorry* yang dalam bahasa Indonesia berarti maaf. Penutur menggunakan kode tersebut karena dianggap lebih keren dan sesuai dengan situasi relevansialnya.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dalam film animasi *Adit Dan Sopo Jarwo* di *channel* Youtube M.D. Animation terdapat campur kode berdasarkan unsur-unsur kebahasaannya yaitu berupa kata, frasa, perulangan kata, ungkapan atau idiom, dan klausa. Sementara itu, faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode yang ditemukan di dalam film animasi tersebut yaitu berupa faktor pembicara dan pribadi pembicara, mitra bicara, fungsi dan tujuan, ragam dan tingkat tutur bahasa, dan untuk sekedar bergengsi. Campur kode yang terdapat dalam film animasi tersebut berupa penyisipan serpihan bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa

**PROSIDING SEMINAR LITERASI V**  
**“Literasi generasi layar sentuh” Semarang 3 Desember 2020**  
**ISBN 978-623-91160-9-5**

Betawi, bahasa Inggris, dan bahasa Mandarin ke dalam bahasa Indonesia yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjalia, Fuji dkk. 2017. “Analisis Campur Kode dalam Dialog Antartokoh pada Film TjoetNja’ Dhien”. Jurnal. Banda Aceh: Unsyiah.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- Ariesta, Nisya Ayu. 2019. “Bentuk dan Faktor Campur Kode dalam Video *YouTube* Kaesang Tahun 2017”. Skripsi. Yogyakarta: Sanata Dharma Yogyakarta.
- Chaer, Abdul & Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marlin. 2018. “Campur Kode Ceramah Ustad Maulana dalam Acara Islam Itu Indah Di Trans TV”. Jurnal. Sulawesi Tengah: Universitas Tadulako.
- Puspita, Denti Okta. 2018. “Campur Kode dalam Film *My Stupid Boss* dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Rahman, Desi Ardiana. 2018. “Alih Kode Dan Campur Kode pada Drama *When You Wish Upon A Sakura*”. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Suandi, I Nengah. 2014. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Sanata Dhrama University Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sosiolinguistik (Teori dan Problema)*. Solo: Henary Offset Solo.
- Windyaswari, Chika. 2016. “Nilai Budi Pekerti Tokoh dalam Animasi Serial Anak “Adit dan Sopo Jarwo” Di MNCTV (Episode 23 dan Episode 35)”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.