

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan ungkapan gagasan atau ide-ide yang berfungsi untuk membantu proses komunikasi antar individu maupun kelompok sosial dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, selain itu, bahasa juga berfungsi sebagai tanda pengenal penutur. Hanya dengan mendengar apa yang penutur tuturkan maka penutur dapat mengidentifikasi identitas si penutur. Pengertian ini sejalan dengan definisi bahasa menurut Kridalaksana. Menurut Kridalaksana dalam (Chaer, 2012 : 32), Bahasa merupakan kesatuan lambang-lambang bunyi yang bersifat arbitrer, yang berfungsi sebagai alat komunikasi, kerja sama dan pengidentifikasi diri oleh sekelompok sosial. Tanpa adanya bahasa, kehidupan manusia yang sejatinya adalah makhluk sosial tidak akan berjalan dengan baik karena bahasa merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan dalam proses komunikasi.

Pengkajian bahasa dilihat dari berbagai aspek, salah satunya dilihat dari aspek penggunaan bahasa pada masyarakat yang kerap disebut dengan sosiolinguistik. Menurut J. A Fishman dalam (Chaer, 2010 : 3), “*Sociolinguistics is the study of the characteristics of language varieties, the characteristics of their functions, and the characteristics of their speakers as these three constantly interact, change and change one another within a speech community*”. J. A Fishman mengatakan bahwa sosiolinguistik merupakan kajian tentang ciri khas suatu variasi bahasa, fungsi-fungsi variasi bahasa, dan pemakai bahasa. Ketiganya saling berinteraksi, berubah, dan saling mengubah satu sama lain dalam satu masyarakat tutur.

Indonesia adalah negara yang multilingual (Chaer, 2012 : 65). Tidak hanya ada bahasa Indonesia, selaku bahasa nasional, tetapi juga ada ratusan atau lebih bahasa daerah dan bahasa asing yang dapat digunakan masyarakat untuk berkomunikasi. Adanya keberagaman bahasa atau variasi bahasa tersebut membuat masyarakat cenderung mampu menggunakan dua bahasa (bilingual) atau bahkan lebih (multilingual). Menurut Chughtai, dkk (2016 : 85) “*Code switching and code mixing are the sociolinguistic phenomenon which are frequent among bilingual or multilingual communities*” yang artinya diantara fenomena-fenomena bahasa yang ada, campur kode dan alih kode kerap terjadi di antara sekelompok masyarakat bilingual dan multilingual. Campur kode itu sendiri merupakan pencampuran dua bahasa dengan salah satu bahasa menjadi kode utama (kode dasar) sedangkan bahasa lain yang terlibat hanya berupa penyisipan. Namun

meskipun begitu dalam bilingual dan multilingual, tidak hanya terjadi peristiwa atau kasus campur kode saja, tetapi masih banyak peristiwa atau kasus lain yang dapat terjadi, seperti Alih Kode (*Code Switching*), *Interferensi* dan *integrasi*.

Penguasaan bilingual dan multilingual ternyata tidak hanya mempengaruhi tutur bahasa yang digunakan seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Tetapi juga mempengaruhi hasil karya tulisan maupun lisan yang diciptakannya, baik itu dalam bentuk novel maupun film, baik itu dilakukan tanpa sadar maupun tidak. Semua tergantung pada kebutuhan karya. Campur kode, alih kode, interfrensi dan Integrasi tanpa sadar kerap ditemukan dan itu semua tidak lepas dari penguasaan bahasa oleh penulisnya.

Berdasarkan jenisnya, Campur kode dibagi menjadi dua bagian yaitu : campur kode dalam atau *innercode-mixing* dan campur kode luar atau *outer mixing-code*. Campur kode dalam (*Innercode-mixing*) merupakan campur kode yang kode dasarnya berupa bahasa asli. Sedangkan campur kode luar (*outer mixing-code*) merupakan campur kode yang kode dasarnya berupa bahasa bahasa asing. Selain campur kode dalam dan campur kode luar juga terdapat sebuah campur kode campuran yaitu campur kode yang didalamnya telah mencampurkan dua bahasa, seperti bahasa daerah dan bahasa asing. Selain itu, campur kode juga diklasifikasikan berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yang terlibat didalamnya yaitu penyisipan unsur-unsur yang berwujud kata, frasa, perulangan kata, idiom dan klausa (Anjalia dkk, 2017).

Menurut Suandi dalam (Rifai dkk, 2017) gejala yang menyebabkan terjadinya campur kode adalah (1) adanya penggunaan istilah-istilah yang lebih populer di kalangan masyarakat, (2) penggunaan kode yang terbatas, (3) pembicara dan kepribadiannya, (5) lawan bicara si penutur, (6) tempat tinggal dan waktu berlangsung, (7) hal yang dibicarakan, (8) modus pembicaraan, (9) tingkat dan ragam tutur bahasa, (10) hadirnya orang ketiga, (11) pokok pembicara, (12) untuk menambah daya humor, (13) untuk kegengsian semata.

Peristiwa campur kode ini sangat mudah ditemukan bahkan di dalam sebuah film. Film merupakan sebuah karya seni audio-visual yang berisikan tentang perjalanan hidup atau sepenggal kisah dari sebuah cerita yang sebelumnya dituliskan terlebih dahulu. Film menjadi salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan pembelajaran, baik itu yang tersirat maupun yang tersurat. Film terdiri dari beberapa genre dengan tema yang tentunya juga beragam. salah satunya adalah genre drama-komedi, yang mengusung tentang kebudayaan di suatu daerah, seperti film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa*.

Film Pariban : Idola dari Tanah Jawa merupakan film drama-komedи yang dilatarbelakangi oleh adanya peparibanan dalam suku batak. Pariban itu sendiri merupakan tradisi perjodohan antara anak laki-laki dari namboru (bou) dengan anak perempuan dari tulang , yang dimana tulang itu merupakan abang dari ibu kandung yang kemudian bisa dipasangkan/dinikahkan. Pe-paribanan ini dijadikan bahan dasar dalam pembangunan sebah cerita pada film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa*. Adanya penggunaan unsur kebudayaan membuat bahasa yang ada pada cerita lebih variatif. Tidak hanya bahasa Indonesia, penggunaan bahasa batak juga ikut berada di dalamnya. Selain itu, adanya penyesuaian tokoh dengan penokohan yang diciptakan juga membuat bahasa yang timbul tidak hanya satu. Bahasa asing dapat timbul sesuai dengan latar sosial atau pendidikan tokoh yang diciptakan oleh penulis. Keberagaman tersebutlah yang membuat fenomena campur kode tanpa sadar muncul dalam dialog.

Eksistensi campur kode dalam film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa* dapat ditemukan keberadaannya dalam pembelajaran sastra di sekolah, salah satunya dalam pembelajaran *Drama* pada siswa/i SMP kelas VIII. Dengan KD, sebagai berikut. 3.16 Menelaah karakteristik unsur dan kaidah kebahasaan dalam teks drama yang berbentuk naskah atau pentas. 4.16 Menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah (Depdiknas)

Analisis ampur kode pada film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa* perlu dilakukan karena film tersebut mengusung tema tentang kebudayaan dan tradisi perjodohan orang batak yang dimana, penggunaan bahasa daerah ikut tampil dalam film tersebut, bukan hanya bahasa daerah, penggunaan bahasa asing juga ikut tampil. Film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa* itu sendiri menceritakan tentang usaha seorang pemuda yang bernama Halomoan Brandon Sitorus untuk mendekati paribannya. Halomoan yang diperankan oleh Ganindra Bimo itu merupakan orang batak yang sejak kecil tinggal di Jakarta. Sudah berusia 35 tahun, Moan belum juga menikah. Hal ini membuat sang ibu merasa khawatir hingga akhirnya ibu Moan meminta Moan untuk pergi ke kampung menemui paribannya yaitu Uly, yang diperankan oleh Atiqah Hasiholan. Berlabel sebagai pengusaha sukses di ibukota membuat Halomoan yang kerap disapa dengan Moan enggan menerima perintah sang ibu untuk pulang kampung menemui sang pariban. Namun karena rasa cintanya pada sang ibu ia-pun akhirnya pergi ke kampungnya yaitu, Samosir, Sumatera Utara.

1.2 Identifikasi Masalah

Aspek permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Maraknya fenomena campur kode dalam sebuah film
2. Adanya penggunaan campur kode dalam film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah menjadi suatu hal yang penting dalam suatu penelitian. Dengan adanya batasan masalah, pembahasan pada suatu penelitian akan lebih fokus dan terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan campur Kode dalam Film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa* dan eksistensinya dalam pembelajaran sastra.

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka terdapat rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimanakah wujud atau bentuk campur kode dalam dialog film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa*?
2. Bagaimanakah faktor penyebab terjadinya sebuah campur kode dalam dialog film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa*?
3. Bagamanakah eksistensi campur kode pada film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa* dalam pembelajaran sastra.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, yaitu :

1. Agar dapat mendeskripsikan wujud atau bentuk campur kode dalam film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa*.
2. Agar dapat mendeskripsikan apa saja yang menjadi faktor penyebab terjadinya campur kode dalam film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa*.
3. Agar dapat mengetahui bagaimana eksistensi campur kode pada film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa* dalam pembelajaran sastra.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Harapan dari adanya penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangsih ilmiah dalam meningkatkan dan memperkaya ilmu kebahasaan dalam bidang sosiolinguistik terkhususnya pada fenomena campur kode.

2. Manfaat Praktis

Harapan dari adanya penelitian ini yaitu agar penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran bahasa indonesia terkhusus pada materi film atau drama. Serta memberikan pengetahuan tentang wujud dan penyebab terjadinya campur kode dalam film *Pariban : Idola dari Tanah Jawa* dan eksistensinya terhadap pembelajaran sastra.