

**ALIH KODE DALAM DIALOG FILM MARS: MIMPI ANANDA RAIH  
SEMESTA KARYA SAHRUL GIBRAN**

Fina Puspita Sari

Program Studi Sastra Indonesia

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Email: [finapspt18@gmail.com](mailto:finapspt18@gmail.com)

**ABSTRACT**

Sari, Fina Puspita. 2022. "Code Switching and Code Mixing in Dialogue Film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* by Sahrul Gibran (Sociolinguistic Review)". *Thesis (S1) Indonesian Literature Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University, Semarang. Lecturer Dr. M. Suryadi, M. Hum. and Dra. Sri Puji Astuti, M.Pd.*

This research discusses the events of code switching and code mixing in the dialogue of the film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* by Sahrul Gibran. The purpose of this study is to describe the variety of code-switching and code-mixing languages, as well as to explain the determinants of code selection. This type of research is qualitative research. The data collection stage uses the listening method with basic techniques in the form of tapping techniques, while advanced techniques in the form of free listening and conversational techniques and note-taking techniques. Data analysis in this study was carried out by transcribing the dialogues of the cast of the film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* by Sahrul Gibran. Then, describe the data related to the form of code switching and code mixing. The last stage is to analyze the determinants of code selection.

The results of this study are: (1) Internal code switching in the form of BJ Ngoko Lugu, BJ Ngoko Alus, BJ Krama Alus, BI Informal, and BI Formal. Insertion in code switching is reduplications and sentences. (2) Variety of internal code mixing in the form of BJ Ngoko Lugu, BJ Ngoko Alus, BJ Krama Lugu, BJ Krama Alus, BI Informal, and BI Formal. While the variety of external code mixing in the form of Bing and BA. The insertion found in code mixing is in the form of words and phrases. (3) Factors that influence code selection based on SPEAKING theory are settings, participants, act sequences, and ends.

Keywords: Code switching, code mixing, and code selection factors.

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia. Rahadi

(dalam Yusnan dkk, 2020: 3) mengemukakan bahwa di dalam bidang bahasa, kenyataan adanya aneka ragam bahasa mengakibatkan semakin bervariasinya kode-kode yang dimiliki dan dikuasai oleh anggota masyarakat tersebut. Bahasa dapat dikaji dari aspek luar kebahasaan. Berdasarkan faktor sosial misalnya, perilaku penutur dan mitra tutur, usia, latar belakang etnis, dan sebagainya. Hubungan bahasa dengan masyarakat pemakainya dalam ilmu linguistik dapat dikaji dengan teori sosiolinguistik..

Bram dan Dickey (dalam Malabar, 2015: 3) menyatakan bahwa sosiolinguistik berupaya menjelaskan kemampuan manusia menggunakan aturan berbahasa secara tepat dalam situasi yang bervariasi serta mengkhususkan kajiannya pada bagaimana bahasa berfungsi di dalam kehidupan masyarakat.

Fenomena alih kode dan campur kode dapat terjadi apabila dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, baik dari penutur maupun mitra tutur. Hymes (dalam Malabar, 2015: 52)

mengemukakan suatu peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen tutur yang disebut SPEAKING

Film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* karya Sahrul Gibran mengambil latar belakang tempat di daerah Gunung Kidul, D.I.Yogyakarta. Film tersebut juga menampilkan kondisi wilayah Yogyakarta kepada penonton. Penggunaan bahasa dalam film ini dapat digolongkan dalam berbagai macam, yaitu bahasa Jawa, bahasa Indonesia, bahasa Arab, dan bahasa Inggris. Pemain film sekurangnya menggunakan dua bahasa dalam memainkan perannya. Berikut salah satu contoh peristiwa alih kode dalam dialog film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta*:

Sekar : Aku ndak mau pulang jon, aku ndak mau kambing ini dijual.

Warjono: He kar, koe jangan sedih begitu. Kamu harus e seneng, bentar lagi koe mau sekolah to?.

Sekar : Sekolah iku opo yo jon?.

(02:54-03:14)

Konteks Sosiokultural: Percakapan terjadi saat menggembala kambing pada salah satu bukit di Gunung Kidul.

Topik yang sedang dibicarakan yaitu mengenai Sekar yang akan memasuki Sekolah Dasar. Sekar dan Warjono adalah anak dari etnis Jawa dengan bahasa ibu berupa bahasa Jawa dan merupakan masyarakat dwibahasa. Warjono dan Sekar adalah teman. Tuturan didominasi dengan Bahasa Indonesia Informal.

Bahasa matriks yang digunakan adalah bahasa Indonesia informal, sedangkan bahasa sasaran menggunakan bahasa Jawa Ngoko Alus. Berdasarkan data tersebut, pemilihan kode P1 dipengaruhi oleh faktor partisipan. Beralihnya kode oleh P1 yaitu berdasarkan lawan tutur yang berasal dari etnis sama. Terjadinya alih kode data tersebut dapat dilihat pada kalimat “*Sekolah iku opo yo Jon?*”, yang diucapkan oleh P1.

Berdasarkan situasi dan kondisi kebahasaan yang tercipta pada film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta*, peneliti menemukan bahwa ada berbagai hal yang melatarbelakangi terjadinya pemilihan bahasa yang digunakan oleh pemainnya. Pemilihan kode secara garis besar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu pertama situasi yang terjadi saat tuturan sedang terjadi. Kedua, masyarakat pendatang

dengan latar belakang etnis yang berbeda serta masyarakat dengan bahasa ibu yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai varian kode dan faktor latar belakang pemilihan kode yang terjadi dalam film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* karya Sahrul Gibran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana bentuk varian bahasa alih kode yang digunakan pemeran film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta?*; (2) Faktor apa saja yang melatarbelakangi pemilihan kode pemeran film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta?*

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan bentuk varian bahasa alih kode yang digunakan pemeran film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta*; (2) Mendeskripsikan faktor penentu yang melatarbelakangi

pemilihan kode pemeran film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta*.

#### **D. Landasan Teori**

##### **1. Sociolinguistik**

Menurut Chaer dan Agustina (dalam Damayanti, 2020: 12) “Sociolinguistik adalah bidang ilmu antar disiplin yang mempelajari bahasa yang berkaitan dengan penggunaan bahasa itu di dalam masyarakat”. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa sociolinguistik yaitu bidang ilmu yang mengkaji masalah penggunaan bahasa di dalam kehidupan sosial masyarakat.

##### **2. Kedwibahasaan**

Saddhono (dalam Yanti, 2016: 24) mengatakan “Kedwibahasaan mengacu kepada kepemilikan kemampuan atas sekurang-kurangnya bahasa ibu dan bahasa kedua meskipun kemampuannya atas bahasa kedua itu hanya sampai batas yang minimum”. Orang yang menggunakan dua bahasa disebut kedwibahasawan.

##### **3. Alih Kode**

Menurut Kridalaksana (dalam Malabar, 2015: 47) “Alih kode atau alih bahasa yaitu penggunaan bahasa

lain untuk menyesuaikan dengan peran atau situasi atau adanya partisipasi lain”. Sedangkan menurut Mahajani, dkk (2017: 5) “Alih kode adalah pergantian atau peralihan pemakaian dua bahasa atau lebih, variasi-variasi satu bahasa atau ragam-ragam bahasa”. Suwito (dalam Samsiyati, 2014: 37) membagi alih kode menjadi dua yaitu alih kode internal dan alih kode eksternal.

##### **4. Campur Kode**

Menurut Kridalaksana (dalam Malabar, 2015: 48) “Campur kode adalah penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa termasuk pemakaian kata, idiom, klausa, sapaan dan sebagainya”. Sedangkan menurut Suwandi (dalam Fitria, 2019: 24) mengatakan “Campur kode yaitu penggunaan dua bahasa atau lebih atau ragam bahasa secara santai antara orang-orang yang kita kenal dekat”. Suwito (dalam Rokhman, 2013: 38) membagi campur kode menjadi dua macam, yaitu campur kode ke dalam dan campur kode keluar.

## 5. Faktor Pemilihan Kode

Faktor-faktor penentu yang melatarbelakangi pemilihan kode pemeran film Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta dirujuk dari teori Dell Hymes. Hymes mengemukakan konsep komponen tutur di dalam tulisannya yang berjudul “*Models of Interaction of Language and Social Life*”. Komponen ini mengacu pada kaidah sosiokultural penggunaan bahasa. Hymes (dalam Malabar, 2015: 52) mengemukakan “Suatu peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen tutur yang disebut SPEAKING”. Kedelapan komponen tersebut yaitu *setting-scenes*, *participants*, *ends*, *act sequence*, *keys*, *instrumentalities*, *norms*, dan *genre*.

## 6. Film

Menurut Imanto (2007: 32) “Film adalah hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni rupa, seni musik, seni suara, teater, dan teknologi gambar sebagai bentuk visualnya”. Film adalah sebuah karya seni yang berbentuk gambar bergerak yang diproduksi dengan tujuan

menyampaikan pesan kepada penonton.

## E. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Sukidin (dalam Siyoto dan M. Ali, 2015: 28) mengatakan “Penelitian kualitatif berusaha mengungkap berbagai keunikan yang terdapat dalam individu, kelompok, masyarakat, dan/atau organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh, rinci, mendalam, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah”.

### 2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode simak. Zaim (2014: 89) mengatakan “Metode simak yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan proses penyimakan atau pengamatan terhadap penggunaan bahasa yang akan diteliti”. Teknik dasar yang digunakan dalam metode simak berupa teknik sadap. Teknik lanjutan dari teknik sadap yaitu teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan teknik catat.

### 3. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan yaitu metode padan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mentranskrip dialog pemeran film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* karya Sahrul Gibran. Bentuk tuturan alih kode dan campur kode kemudian dideskripsikan. Tahap terakhir yaitu menganalisis faktor penentu pemilihan kode berdasarkan teori SPEAKING dari Dell Hymes.

#### **4. Metode Penyajian Data**

Penelitian ini menggunakan penyajian data secara informal dalam bentuk deskripsi. Zaim (2014: 114) mengatakan “Metode penyajian informal dilakukan dengan menggunakan kata-kata biasa”.

### **PEMBAHASAN**

#### **1. Varian Bahasa Alih Kode**

##### **1.1 Alih Kode Internal Varian Bahasa Jawa**

Menurut Sasangka (dalam Nurjayanti, 2020: 5) ragam bahasa Jawa terbagi menjadi dua, yaitu ragam Ngoko dan ragam Krama. Nurjayanti (2020: 5) mengatakan “Ragam Ngoko yaitu unggah-ungguh bahasa Jawa yang memiliki inti leksikon Ngoko bukan

leksikon yang lain”. Ragam Ngoko dibagi menjadi dua varian yaitu Ngoko lugu dan Ngoko alus.

Ragam Krama menurut Nurjayanti (2020: 5) “Yaitu unggah-ungguh bahasa Jawa yang memiliki inti leksikon Krama dan leksikon lain”. Ragam Krama dibagi menjadi dua varian, yaitu Krama lugu dan Krama alus.

##### **1.1.1 Alih Kode Bahasa Jawa Ngoko Lugu**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut hasil analisis data alih kode dalam BJ Ngoko Lugu:

Sekar : Sekar ndak mau sekolah. Sekar mau disini saja sama simbah.

Mbah Atmo : Kamu harus sekolah, harus pintar. Jangan kayak simbah, *bodo koyok kebo plonga-plongo*.

Sekar : Simbah gak bodoh. Buktinya simbah bisa bikin ketupat.

(28:13-28:35)

Konteks Sosiokultural: Percakapan terjadi di rumah Mbah Atmo. Sekar (P1) merupakan murid Sekolah Dasar yang berasal dari etnis Jawa dan masyarakat dwibahasa. Sedangkan Mbah Atmo (P2) merupakan warga Gunung Kidul yang sudah berusia lanjut yang berasal dari etnis Jawa dan

masyarakat dwibahasa. Topik yang sedang dibicarakan yaitu mengenai nasehat untuk Sekar. Tuturan didominasi dengan bahasa Indonesia informal.

Penutur yang terlibat yaitu memiliki hubungan keluarga cucu dengan kakek. Latar belakang kebahasaan kedua penutur berasal dari suku Jawa. Bahasa ibu P1 dan P2 yaitu bahasa Indonesia. Bahasa matriks yang digunakan adalah BI informal, sedangkan bahasa sasaran menggunakan BJ Ngoko Lugu. Peristiwa alih kode yang terjadi berupa BI Informal ke BJ Ngoko Lugu oleh P1. Penggunaan alih kode BJ *Ngoko Lugu* yang dipengaruhi oleh faktor tujuan untuk menasihati. Bentuk alih kode berupa frasa BJ Ngoko Lugu *bodo koyok kebo plonga-plongo* terletak di akhir kalimat sebagai bentuk tanggapan nasehat untuk P2.

### **1.1.2 Alih Kode Bahasa Jawa Ngoko Alus**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut hasil analisis data alih kode dalam BJ Ngoko Alus:

Tupon : Dingin nduk. *Gek ndang diombe*. Setelah itu

kamu kerjakan PR mu. Kamu jangan bikin simbol bingung sekar. Ayo kamu cerita sama simbol ada apa. Ditanya kok malah meneng wae.

Sekar : Sekar ndak belajar. Sekar ndak mengerjakan PR.

Sekar : Pensil sekar hilang mbok. Maafin sekar mbok.

Tupon : Mungkin kamu salah nyelehke. Sudah kamu cari?.

Bener sudah kamu cari?

Sekar : Iya mbok. Sekar sudah cari

(48:15-49:06)

Konteks Sosiokultural: Percakapan terjadi di rumah Tupon. Tupon (P1) dan Sekar (P2) berasal dari suku Jawa dan masyarakat dwibahasa. Topik yang sedang dibicarakan yaitu Sekar kehilangan pensilnya. Tuturan didominasi dengan bahasa Indonesia informal.

Percakapan terjadi ketika Sekar sedang belajar. Penutur yang terlibat yaitu antara anak dan ibu. Latar belakang kebahasaan kedua penutur berasal dari suku Jawa. Bahasa matriks yang digunakan yaitu BI Informal, sedangkan bahasa sasaran menggunakan BJ Ngoko Alus. Peristiwa alih kode yang terjadi berupa BI Informal ke BJ Ngoko Alus oleh P1. Penggunaan BJ Ngoko Alus dipengaruhi oleh faktor partisipan

yaitu berasal dari suku sama. Bentuk alih kode berupa kalimat BJ Ngoko Alus *Gek ndang diombe* yang terletak di akhir kalimat.

### **1.1.3 Alih Kode Bahasa Jawa Krama Alus**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut hasil analisis data alih kode dalam bahasa Jawa Krama Alus:

Tupon :  
Assalamualaikum.  
Ustad Ali :  
Waalai-kumsalam. Silahkan-silahkan.  
Tupon : Ustad Ali tolong bacakan surat ini.  
Ustad Ali : Owh ya ya saya bacakan. Ini mbakyu disuruh menemui Kepala Sekolah sekarang juga.  
Tupon : *Njih, matur nuwun.*  
Ustad Ali : *Nggeh sami-sami.*

(33:09-33:38)

Konteks Sosiokultural: Percakapan terjadi di rumah Ustad Ali. Tupon (P1) merupakan ibu rumah tangga, sedangkan Ustad Ali (P2) merupakan tetangga Tupon dan seorang ustad. P1 dan P2 berbeda suku. Topik yang sedang dibicarakan yaitu permintaan tolong Tupon kepada Ustad Ali untuk membacakan surat dari sekolah. Tuturan didominasi dengan BI Informal.

Peristiwa tutur terjadi di halaman rumah Ustad Ali. Penutur yang terlibat yaitu antara warga dengan seorang ustad pendatang. Latar belakang kebahasaan kedua penutur berbeda. Bahasa matriks yang digunakan yaitu BI Informal bahasa sasaran menggunakan BJ Krama Alus. Peristiwa alih kode yang terjadi berupa BI Informal ke BJ Krama Alus oleh P1. Penggunaan alih kode dengan BJ Krama Alus dipengaruhi oleh faktor *ends* yaitu menghormati. Bentuk alih kode berupa kalimat BJ Krama Alus *Njih matur nuwun.*

### **1.2 Alih Kode Internal Varian Bahasa Indonesia**

Martin (dalam Chaer dan Agustina, 2010: 70-72) membagi ragam bahasa menjadi lima macam, yaitu ragam baku, ragam resmi atau formal, ragam usaha, ragam santai, dan ragam akrab. Jenis ragam Bahasa Indonesia yang ditemukan pada dialog film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* yaitu ragam informal dan formal.

#### **1.2.1 Alih Kode Bahasa Indonesia Informal**



Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut hasil analisis data alih kode dalam BI Informal:

Sekar : Sekar ndak mau lagi pisah sama bapak.

Surip : Yo wes sini. *Bapak janji balik dari sana bapak akan nemenin sekar terus dan bapak bisa nganter sekar ke sekolah. Ya?*

(05:45-06:18)

Konteks Sosiokultural: Percakapan terjadi saat makan malam bersama di rumah Sekar. Sekar (P1) merupakan seorang anak perempuan dari etnis Jawa dan masyarakat dwibahasa. Sedangkan Surip (P2) merupakan orangtua Sekar berasal dari etnis Jawa dan masyarakat dwibahasa. Topik yang sedang dibicarakan yaitu janji Surip kepada Sekar setelah pulang bekerja dari luar kota. Tuturan didominasi dengan bahasa Indonesia informal.

Percakapan terjadi ketika Sekar mengungkapkan keinginannya saat makan malam bersama keluarga. Penutur pada tuturan tersebut yaitu memiliki hubungan antara anak perempuan dengan bapaknya. Latar belakang kebahasaan kedua penutur yaitu suku Jawa. Bahasa Matriks yang digunakan yaitu BJ Ngoko Lugu, sedangkan bahasa sasaran

menggunakan BI Informal. Peristiwa alih kode yang terjadi berupa BJ Ngoko Lugu ke BI Informal oleh P2. Penggunaan BI Informal pada alih kode tersebut dipengaruhi oleh faktor partisipan yaitu kemampuan berbahasa penutur. Bentuk alih kode berupa kalimat *Bapak janji balik dari sana bapak akan nemenin sekar terus dan bapak bisa nganter sekar ke sekolah* yang diucapkan oleh Surip.

### **1.2.2 Alih Kode Varian Bahasa Indonesia Formal**

Sekar : Mbok, Sekar ndak jadi sekolah yo? Ndak jadi yo?.

Tupon : Minggu depan, minggu depan yo. *Sekarang kita pulang dulu.*

(15:44-15:58)

Konteks Sosiokultural: Percakapan terjadi di depan gerbang Sekolah Dasar. Sekar (P1) merupakan anak perempuan etnis Jawa. Sedangkan Tupon (P2) merupakan ibu Sekar yang berasal dari etnis Jawa dengan bahasa ibu berupa bahasa Jawa. Mereka merupakan masyarakat dwibahasa. Topik yang sedang dibicarakan yaitu mengenai pengunduran jadwal pendaftaran sekolah. Tuturan didominasi dengan bahasa Indonesia informal.

Percakapan terjadi di depan sekolah dengan topik kekecewaan Sekar kepada ibunya yang bernama sebab pengunduran jadwal pendaftaran Sekolah Dasar. Latar belakang kebahasaan P1 dan P2 berasal dari suku Jawa dan merupakan masyarakat dwibahasa. Bahasa matriks yang digunakan berupa BI Informal, sedangkan bahasa sasaran menggunakan BI Formal. Peristiwa alih kode yang terjadi berupa BI Informal ke BI Formal oleh P2. Penggunaan BI Formal pada alih kode tersebut dipengaruhi oleh faktor setting yaitu dari santai ke formal. Bentuk alih kode berupa kalimat *Sekarang kita pulang dulu* yang terletak di akhir tuturan.

## **2. Faktor Penentu Pemilihan Kode**

Faktor yang mempengaruhi pemilihan kode dalam dialog film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* yaitu *Setting*, *Participants*, *Act sequence*, dan *Ends*.

### **2.1 Setting**

Faktor *setting* dalam hal ini berkaitan dengan suasana terjadinya peristiwa tutur, baik situasi resmi maupun tidak resmi. Hasil analisis pada film *Mars:*

*Mimpi Ananda Raih Semesta* karya Sahrul Gibran hanya ditemukan faktor pemilihan kode dari situasi santai ke formal dan formal ke santai.

### **2.2 Partisipan**

Faktor partisipan yang menjadi penentu pemilihan kode dalam film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* karya Sahrul Gibran berupa hubungan antar peserta tutur, latar belakang etnis, status sosial, kemampuan berbahasa peserta tutur, usia, dan hadirnya orang ketiga.

### **2.3 Act Sequence**

Pemilihan kode dengan faktor topik pembicaraan resmi yang ditemukan berupa ragam BI Formal.

### **2.4 Ends**

Tujuan tuturan yang ditemukan berupa menghormati dan menasehati.

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan pada bab-bab sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan varian kode yang ditemukan dalam bentuk ragam, yaitu ragam BJ Ngoko Lugu, BJ Ngoko Alus, BJ Krama Lugu, BJ Krama Alus,

BI Informal, dan BI Formal. Sedangkan bahasa asing yang ditemukan berupa BIng dan BA. Jenis alih kode terbagi menjadi dua, yaitu alih kode internal dan eksternal. Ragam alih kode internal berupa BJ Ngoko Lugu, BJ Ngoko Alus, BJ Krama Alus, BI Informal, dan BI Formal. Penyisipan yang ditemukan dalam alih kode yaitu wujud pengulangan kata dan kalimat.

Faktor yang mempengaruhi pemilihan kode dalam dialog film *Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta* karya Sahrul Gibran adalah (1) *setting*, dari situasi santai ke situasi resmi dan dari resmi ke santai, (2) partisipan, berupa hubungan antar peserta tutur, latar belakang etnis, status sosial, kemampuan berbahasa peserta tutur, usia, serta hadirnya orang ketiga, (3) *act sequence*, berupa topik pembicaraan santai ke resmi, (4) *ends*, berupa tujuan menghormati dan menasehati.

#### DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman. 2008. *Sosiolinguistik: Teori, Peran, dan Fungsinya Terhadap Kajian Bahasa Sastra*. Jurnal Lingua. Vol. 3 (1).

Malang: Universitas Islam Negeri Malang.  
(<http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/humbud/article/view/571>)

Indrastuti, N.S.K. 1997. Alih Kode dan Campur Kode dalam Siaran Radio: Analisis Sosiolinguistik. *Jurnal Humaniora*. No. 5. (<https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/1878>)

Imanto, Teguh. 2007. Film sebagai Proses Kreatif dalam Bahasa Gambar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*. Vol. 4 (1). Jakarta: Universitas Indonusa Esa Unggul. (<https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/35>)

Mahajani, dkk. 2017. Kedwibahasaan Alih Kode dan Campur Kode pada Percakapan dalam video Talk Show Sarah Sechan. (<https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20171109141156.pdf>)

Malabar, Sayama. 2015. *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.

Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra Books.

Rokhman, Fathur. 2013. *SOSIOLINGUISTIK: Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat*

*Multikultural.* Yogyakarta:  
Graha Ilmu.

Siyoto Sandu dan M. Ali Sodik.  
2015. *Dasar Metodologi  
Penelitian.* Yogyakarta: Literasi  
Media Publishing.

Suhardi, Basuki. 2009. *Pedoman  
Penelitian Sociolinguistik.*  
Jakarta: Pusat Bahasa  
Departemen Pendidikan  
Nasional.

Zaim, M. 2014. *Metode Penelitian  
Bahasa: Pendekatan Struktural.*  
Padang: FBS UNP Press  
Padang.