



**CAMPUR KODE DALAM ACARA *MY TRIP MY ADVENTURE*
DI TRANS TV**

SKRIPSI

Oleh

**Ainur Rosa Abu Bakar
NIM 150210402061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**CAMPUR KODE DALAM ACARA *MY TRIP MY ADVENTURE*
DI TRANS TV**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Ainur Rosa Abu Bakar
NIM 150210402061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan sebuah karya ilmiah berharga yang tidak lepas dari kuasa Allah SWT dan dukungan dari berbagai pihak. Terdapat beberapa pihak yang berperan penting memberi dukungan kepada saya. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) Kedua orang tua, Ibu Lilik Sugiartik dan Bapak Abu Bakar yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan, serta selalu mendoakan yang terbaik;
- 2) Keluarga besar dan adik tercinta Achmad Fahreza yang selalu memberi semangat dan motivasi;
- 3) Guru-guru sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Sekolah Menengah Atas serta dosen-dosen di perguruan tinggi yang telah membimbing saya selama ini;
- 4) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Setiap ide yang baik berawal dari ide yang buruk, itulah kenapa membutuhkan waktu yang lama.

(Steven Spielberg)



¹ <https://www.finansialku.com/kata-kata-motivasi-tokoh-terkenal-dunia>.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ainur Rosa Abu Bakar

NIM : 150210402061

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure* di Trans TV” merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan di institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 November 2019
Yang menyatakan,

Ainur Rosa Abu Bakar
NIM 150210402061

HALAMAN PEMBIMBINGAN

SKRIPSI

**CAMPUR KODE DALAM ACARA *MY TRIP MY ADVENTURE*
DI TRANS TV**

Oleh
Ainur Rosa Abu Bakar
NIM 150210402061

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Arju Muti'ah, M.Pd.
Dosen Pembimbing Anggota : Anita Widjajanti, S.S., M.Hum.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure* di Trans TV” telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 20 November 2019

Tempat : Gedung III/ 35D 202 FKIP, Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Arju Muti'ah, M.Pd.
NIP. 19600312 198601 2 001

Anita Widjajanti, S.S., M.Hum.
NIP. 19710402 200501 2 002

Angota I,

Angota II,

Dr. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd.
NIP. 19670116 199403 1 002

Bambang Edi Pornomo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19751012 200501 1 001

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure* di Trans TV; Ainur Rosa Abu Bakar; 150210402061; 2019; 97 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Campur kode adalah pencampuran antara dua bahasa atau lebih dalam berkomunikasi. Hal ini juga dapat dikatakan sebagai pencampuran bahasa. Objek penelitian ini adalah tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure* karena pada tuturan tersebut diindikasikan mengandung campur kode. Campur kode tersebut diantaranya berasal dari bahasa lain yang disisipkan dalam tuturan bahasa Indonesia.

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu (1) bagaimanakah bentuk campur kode, (2) bagaimanakah asal unsur bahasa yang tercampur dalam campur kode, (3) bagaimanakah jenis campur kode berdasarkan keberadaan padanannya dalam bahasa Indonesia, (4) bagaimanakah faktor-faktor yang melatarbelakangi campur kode, dan (5) bagaimanakah persepsi penonton terhadap campur kode.

Rancangan penelitian ini adalah penelitian kualitatif Sociolinguistik dengan jenis penelitian deskriptif. Data dalam penelitian ini berupa segmen tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure* yang terindikasikan sebagai fenomena campur kode dan jawaban dari hasil angket. Sumber data yang digunakan berasal dari tuturan pembawa acara dalam video *My Trip My Adventure* yang diunduh dari saluran *Youtube* TRANS TV Official dan hasil angket yang berisi pendapat pembawa acara terkait dengan faktor-faktor yang melatarbelakangi campur kode, serta hasil angket yang berisi persepsi penonton terhadap campur kode. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi, tim kreatif *My Trip My Adventure*, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis dari teori Miles dan Huberman.

Terdapat dua bentuk campur kode pada acara *My Trip My Adventure* yang meliputi: (1) campur kode berbentuk kata dan (2) campur kode berbentuk frasa. Bahasa yang tercampur dalam campur kode pembawa acara *My Trip My Adventure* meliputi: (1) bahasa Inggris, (2) bahasa Minang, (3) bahasa Mandarin, dan (4) bahasa Sunda. Jenis campur kode berdasarkan keberadaan padanannya dalam bahasa Indonesia yang terdapat pada acara *My Trip My Adventure* meliputi: (1) campur kode yang memiliki padanan dalam bahasa Indonesia dan (2) campur kode yang tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia. Faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode meliputi: (1) faktor penguasaan bahasa penutur, (2) faktor kepopuleran bahasa, (3) faktor meningkatkan daya tarik, dan (4) faktor keterbatasan ungkapan dalam bahasa Indonesia. Persepsi penonton terhadap fenomena campur kode yang terjadi dalam acara *My Trip My Adventure* meliputi: (1) persepsi pro karena campur kode tersebut dapat memperkaya kosakata sebagai sumber belajar, menjadi daya tarik, menjadi ciri khas, dan (2) persepsi kontra karena penonton tidak paham maksud tuturan pembawa acara, merusak tatanan bahasa Indonesia, rasa bangga terhadap bahasa Indonesia luntur.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan (1) bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, disarankan menjadikan hasil temuan ini sebagai bahan diskusi dan rujukan mata kuliah Sociolinguistik serta sebagai bahan pengayaan dalam perkuliahan; (2) bagi peneliti lain yang berminat meneliti penelitian sejenis disarankan untuk mengembangkan aspek-aspek lain yang tidak terjangkau dalam penelitian ini, seperti alasan penggunaan campur kode yang memiliki padanan dalam bahasa Indonesia berdasarkan fitur-fitur Semantik. Mengingat penelitian ini hanya sebatas bentuk, asal unsur bahasa, jenis, faktor-faktor yang melatarbelakangi, dan persepsi penonton *My Trip My Adventure* terhadap campur kode.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *Campur Kode* dalam Acara *My Trip My Adventure* di Trans TV. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Prof. Dr. Suratno, M.Si., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Annur Rofiq M.A., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni;
5. Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
6. Dr. Muji, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA);
7. Dr. Arju Mutiah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama, yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
8. Anita Widjajanti, S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
9. Dr. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama yang berkenan untuk menguji skripsi ini, memberikan ilmu, pengarahan dan wawasan yang berkaitan dengan skripsi ini;
10. Bambang Edi Pornomo, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji Anggota yang berkenan untuk menguji skripsi ini, memberikan ilmu, pengarahan dan wawasan yang berkaitan dengan skripsi ini;
11. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jember yang telah memberikan bekal hidup dan ilmu yang bermanfaat selama menjadi mahasiswa;
12. Fadila Putri, selaku tim kreatif acara *My Trip My Adventure* yang telah membantu penulis dengan bersedia bekerja sama untuk kelancaran skripsi ini;
13. Chevin Damaramadhan, yang selalu bersedia menjadi pendengar, selalu memberi semangat, saran, serta dukungan sampai terselesaikannya skripsi ini;
14. Teman nongkrong, Manyun, Nanda, Bejo, Adiw, Bayu, Adel, Ica, Iyung, Jekijek, Olpan, Rezkha, dan Rere yang selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat agar skripsi ini segera selesai;
15. Teman kerja di “Pesen Kopi”, Dyah, Apep, Agil, Oryza, Dio, Ajeng, Andaru, Tama, Bima, dan Abi yang selalu saling mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi;

16. Teman kuliah terdekat, Alfia, Dini, Lia, Indah, Sarah, Lafif, Efendi, Mandala, Deden, dan Ahlul yang selalu menjadi teman diskusi serta memberikan semangat dan motivasi sampai terselesainya skripsi ini;
17. Teman-teman angkatan 2015 dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, teman-teman KKPL SMPN 12 Jember yang telah memberikan dukungan;
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terima kasih telah memberikan dukungan dan bantuan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, segala kritik dan saran dari semua pihak yang bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini akan penulis terima dengan hati yang terbuka. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 20 November 2019

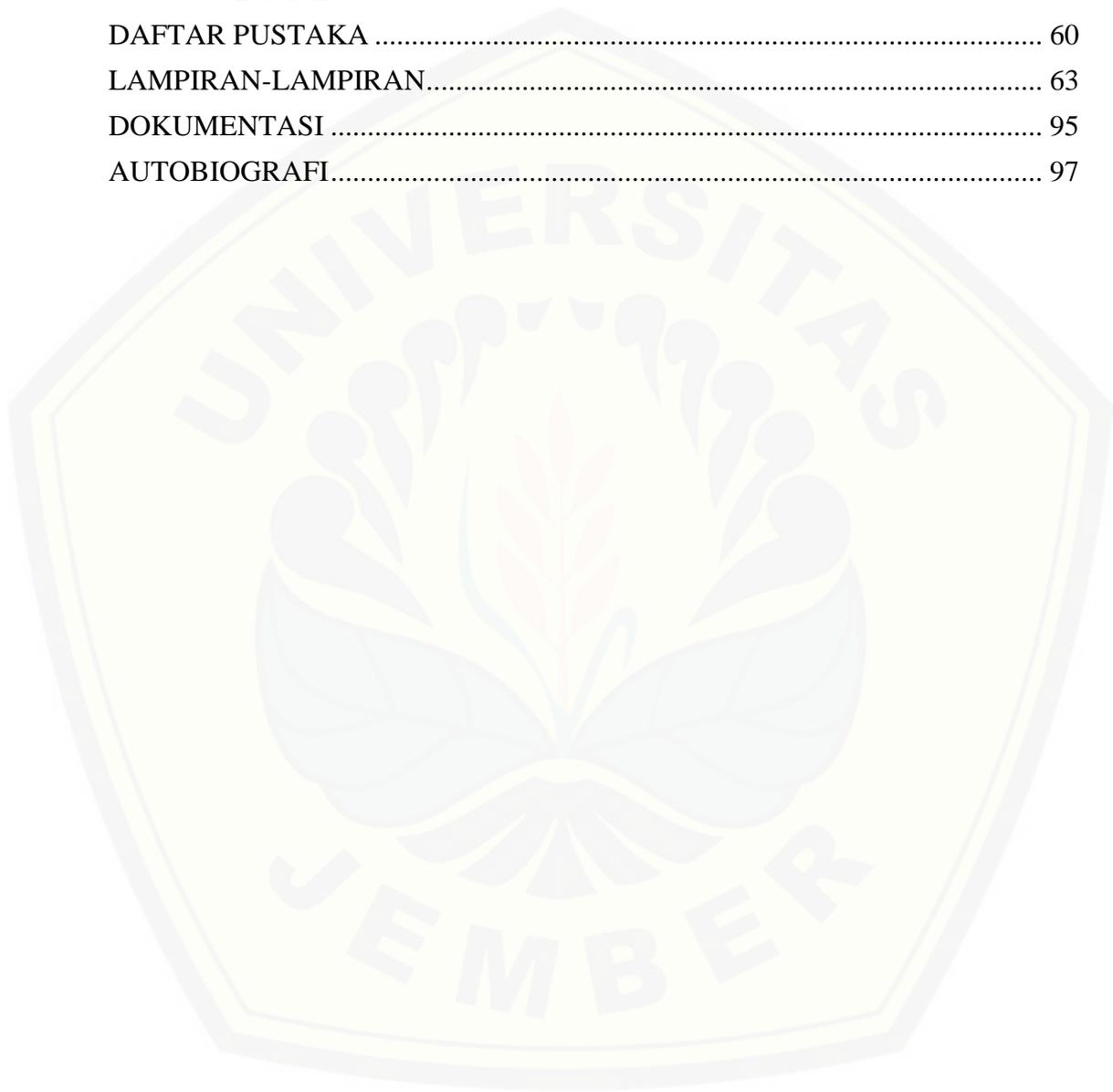
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PENGAJUAN.....	vi
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Operasional	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan	7
2.2 Bahasa dan Fungsi Bahasa.....	8
2.3 Variasi Bahasa	9
2.4 Kedwibahasaan	10
2.5 Kode.....	11
2.6 Campur Kode	12
2.6.1 Pengertian Campur Kode.....	12
2.6.2 Bentuk Campur Kode	14
2.6.3 Padanan Campur Kode	19
2.6.4 Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Campur Kode.....	19

2.7	Persepsi	21
2.8	<i>My Trip My Adventure</i>	21
BAB 3. METODELOGI PENELITIAN		23
3.1	Rancangan dan Jenis Penelitian	23
3.2	Data dan Sumber Data	23
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4	Teknik Analisis Data.....	27
3.5	Instrumen Penelitian	29
3.6	Prosedur Penelitian	31
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Bentuk Campur Kode pada Acara <i>My Trip My Adventure</i>	32
4.1.1	Campur Kode Berbentuk Kata.....	32
4.1.2	Campur Kode Berbentuk Frasa.....	36
4.2	Asal Unsur Bahasa dalam Campur Kode Acara <i>My Trip My Adventure</i>	38
A.	Bahasa Inggris	38
B.	Bahasa Minang	39
C.	Bahasa Mandarin	39
D.	Bahasa Sunda.....	40
4.3	Jenis Campur Kode Berdasarkan Keberadaan Padanannya dalam Acara <i>My Trip My Adventure</i>	41
A.	Campur Kode pada Acara <i>My Trip My Adventure</i> yang Memiliki Padanan dalam Bahasa Indonesia	41
B.	Campur Kode pada Acara <i>My Trip My Adventure</i> yang Tidak Memiliki Padanan dalam Bahasa Indonesia	45
4.4	Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Campur Kode Acara <i>My Trip My Adventure</i>	47
A.	Faktor Penguasaan Bahasa Penutur	47
B.	Faktor Kepopuleran Bahasa.....	48
C.	Faktor Menyesuaikan Lawan Bicara untuk Meningkatkan Daya Tarik.....	49
D.	Faktor Keterbatasan Ungkapan dalam Bahasa Indonesia.....	50
4.5	Persepsi Penonton terhadap Campur Kode yang Terjadi dalam Acara <i>My Trip My Adventure</i>	51
4.4.1	Persepsi Pro Penonton terhadap Fenomena Campur Kode Acara <i>My Trip My Adventure</i>	52

4.4.2 Persepsi Kontra Penonton terhadap Fenomena Campur Kode <i>Acara My Trip My Adventure</i>	55
BAB 5. PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	63
DOKUMENTASI	95
AUTOBIOGRAFI.....	97



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian sebelumnya yang relevan	8
Tabel 2. Instrumen pengumpul data.....	30
Tabel 3. Analisis data campur kode	30
Tabel 4. Analisis data angket faktor yang melatarbelakangi campur kode.....	30
Tabel 5. Analisis data persepsi penonton	30
Tabel 6. Pertanyaan no. 2 dan 3 instrumen pengumpul data	48
Tabel 7. Pertanyaan no. 5 dan 10 instrumen pengumpul data	49
Tabel 8. Pertanyaan no. 7 instrumen pengumpul data	49
Tabel 9. Pertanyaan no. 8 dan 9 instrumen pengumpul data	50
Tabel 10. Pertanyaan no. 10 instrumen pengumpul data	52
Tabel 11. Pertanyaan no. 7 instrumen pengumpul data	53
Tabel 12. Pertanyaan no. 8 instrumen pengumpul data	54
Tabel 13. Pertanyaan no. 5 dan 6 instrumen pengumpul data	55
Tabel 14. Pertanyaan no. 10 dan 11 instrumen pengumpul data	56
Tabel 15. Pertanyaan no. 11 instrumen pengumpul data	57

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Matriks Penelitian	63
LAMPIRAN B. Instrumen Pengumpul Data	64
B.1 Instrumen Tabel Pengumpul Data	64
B.2 Instrumen Angket Pengumpul Data	71
LAMPIRAN C. Instrumen Analisis Data	80
C.1 Instrumen Analisis Data Bentuk Campur Kode dalam Acara <i>My Trip My Adventure</i>	80
C.2 Instrumen Analisis Data Asal Unsur Bahasa dalam Campur Kode Acara <i>My Trip My Adventure</i>	82
C.3 Instrumen Analisis Data Jenis Campur Kode Berdasarkan Keberadaan Padanannya dalam Acara <i>My Trip My Adventure</i>	83
C.3.1 Instrumen Analisis Data Campur Kode pada Acara <i>My Trip My Adventure</i> yang Memiliki Padanan dalam Bahasa Indonesia	83
C.3.2 Instrumen Analisis Data Campur Kode pada Acara <i>My Trip My Adventure</i> yang Tidak Memiliki Padanan dalam Bahasa Indonesia	88
C.4 Instrumen Analisis Data Angket Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Campur Kode dalam Acara <i>My Trip My Adventure</i>	89
C.5 Instrumen Analisis Data Angket Persepsi Penonton Terhadap Campur Kode dalam Acara <i>My Trip My Adventure</i>	91
C.5.1 Analisis Data Persepsi Pro Penonton	91
C.5.2 Analisis Data Persepsi Kontra Penonton	92

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bagian ini terdapat beberapa hal yang dibahas. Hal-hal tersebut meliputi: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, dan (5) definisi operasional.

1.1 Latar Belakang

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia yaitu sebagai alat komunikasi. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan gagasan, perasaan, dan tujuannya kepada orang lain baik secara tulisan maupun lisan. Bahasa dalam wujud tulisan berupa sebuah karangan, sedangkan bahasa dalam wujud lisan berupa suatu ujaran. Ujaran seseorang dapat terjadi dalam berbagai situasi. Mulai dari situasi formal hingga nonformal.

Indonesia memiliki berbagai macam kelompok sosial. Adanya berbagai macam kelompok sosial tersebut mengakibatkan bahasa yang digunakan bervariasi. Menurut Chaer dan Agustina (2004:61) terjadinya keragaman atau kevariasian bahasa ini bukan hanya disebabkan oleh para penutur yang tidak homogen, namun disebabkan karena kegiatan interaksi sosial yang mereka lakukan. Keragaman akan semakin bertambah, apabila bahasa tersebut digunakan oleh penutur yang sangat banyak dalam wilayah luas saat berkomunikasi.

Seseorang yang melakukan komunikasi sebenarnya sedang mengirim kode-kode kepada lawan bicaranya (Pateda, 1987:83). Kode merupakan sebuah tanda dalam bahasa yang berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat. Seorang penutur memiliki tujuan dalam memilih dan menggunakan sebuah kode. Tujuan tersebut untuk mewakili segala sesuatu yang ingin diungkapkan dalam berkomunikasi agar informasi yang disampaikan penutur dapat dimengerti oleh lawan tutur.

Penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi menjadi fenomena yang menarik dalam masyarakat tutur bahasa Indonesia. Dikatakan menarik karena, proses komunikasi dalam masyarakat tidak hanya berlangsung dalam satu bahasa melainkan lebih dari satu bahasa. Contohnya, masyarakat yang menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa daerah atau bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Apabila dua bahasa atau lebih tersebut digunakan secara bergantian dalam suatu tuturan, maka bahasa-bahasa tersebut dalam keadaan saling kontak. Menurut Suwito (1983:32) pengertian kontak bahasa meliputi segala peristiwa persentuhan antar bahasa yang memungkinkan pergantian pemakaian bahasa oleh penutur dalam kontak sosialnya. Hal yang sering terjadi dari peristiwa kontak bahasa yaitu adanya peristiwa campur kode.

Campur kode merupakan pencampuran antara dua bahasa atau lebih dalam berkomunikasi. Chaer dan Agustina (2010:114) mengatakan bahwa di dalam campur kode ada sebuah kode utama atau kode dasar (bahasa yang tersisipi oleh bahasa lain) yang digunakan, kemudian kode-kode lain yang terlibat dalam peristiwa tutur hanya berupa unsur –unsur bahasa saja. Unsur-unsur bahasa yang dimaksud yaitu berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat dalam peristiwa tutur. Selain itu, satuan bahasa (bahasa daerah dan bahasa Inggris) yang digunakan dalam tuturan campur kode biasanya memiliki padanan kata dalam bahasa yang menjadi kode dasar.

Peristiwa campur kode dapat terjadi kepada siapapun, dimanapun, dan kapanpun ketika berkomunikasi. Seseorang yang menguasai lebih dari satu bahasa akan sering melakukan campur kode. Salah satunya campur kode yang terjadi pada tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure*.

My Trip My Adventure adalah sebuah acara televisi bergenre dokumenter wisata yang ditayangkan stasiun televisi Trans TV sejak bulan September 2013 setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 08.30 WIB. Acara ini lazimnya dipandu oleh dua pembawa acara atau lebih. Pembawa acara *My Trip My Adventure* yang berasal dari latar belakang berbeda-beda dapat memengaruhi tuturan yang diujarkan. Salah satunya pembawa acara bernama Jeremi yang berasal dari Surabaya. Jeremi dapat menguasai lebih dari satu bahasa. Dalam acara *My Trip My Adventure* Jeremi sering bercampur kode ketika berbicara. Berikut ini campur kode Jeremi dalam acara *My Trip My Adventure*.

Data

Jeremi: “Batasan *lu*, cuma *lu* yang tau! Jadi, buat kalian yang pengen ngerasain sensasi loncat *rock climbing*, *cliff jumping* di sini. *Lu* harus dateng ke pulau Buru!”

(CKKM 5)

Pada tuturan Jeremi ditemukan adanya campur kode bentuk kata *lu* yang merupakan kata ganti orang kedua dan tidak memiliki turunan kata. Kata *lu* berasal dari bahasa Mandarin yang memiliki padanan dalam bahasa Indonesia yaitu kamu. Selanjutnya, ditemukan penyisipan bentuk kata majemuk yaitu *rock climbing* dan *cliff jumping*. Dikatakan campur kode bentuk kata majemuk karena terdiri dari dua kata yang apabila dipisah artinya akan berubah. *Rock climbing* terdiri dari kata *rock* artinya batu dan *climbing* artinya pendakian. *Cliff jumping* terdiri dari kata *cliff* artinya jurang dan *jumping* artinya melompat. *rock climbing* dan *cliff jumping* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki padanan dalam bahasa Indonesia yaitu panjat tebing dan lompat tebing. Bentuk campur kode tersebut dilatarbelakangi oleh faktor penguasaan bahasa Jeremi. Peristiwa campur kode tersebut akan menimbulkan persepsi bagi setiap penontonnya.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian campur kode dipilih karena lazim ditemukan dalam setiap tuturan seseorang yang menguasai lebih dari satu bahasa. Acara *My Trip My Adventure* dipilih sebagai subjek penelitian karena memiliki pembawa acara dari berbagai macam latar belakang yang berbeda-beda. Tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure* tersebut dipilih sebagai objek penelitian karena banyaknya campur kode yang ditemukan pada segmen tutur tertentu. Hal itu disebabkan pembawa acara harus membuat penonton menjadi tertarik dengan apa yang disampaikan agar penonton tidak beralih dari acara yang dipandunya. Tujuan dari penelitian ini adalah menunjukkan bentuk campur kode, asal unsur bahasa yang tercampur, jenis campur kode berdasarkan keberadaan padanannya, faktor yang melatarbelakangi, dan persepsi penonton. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penelitian ini berjudul “Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure* di Trans TV”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah bentuk campur kode dalam acara *My Trip My Adventure* di Trans TV?
- 2) Bagaimanakah asal unsur bahasa dalam campur acara *My Trip My Adventure* di Trans TV?
- 3) Bagaimanakah jenis campur kode berdasarkan keberadaan padanannya dalam acara *My Trip My Adventure* di Trans TV?
- 4) Bagaimanakah faktor-faktor yang melatarbelakangi fenomena campur kode acara *My Trip My Adventure* di Trans TV?
- 5) Bagaimanakah persepsi penonton terhadap campur kode yang terjadi dalam acara *My Trip My Adventure* di Trans TV?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Menemukan bentuk campur kode dalam acara *My Trip My Adventure* di Trans TV.
- 2) Menemukan asal unsur bahasa dalam campur acara *My Trip My Adventure* di Trans TV.
- 3) Menemukan jenis campur kode berdasarkan keberadaan padanannya dalam acara *My Trip My Adventure* di Trans TV.
- 4) Menemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi fenomena campur kode acara *My Trip My Adventure* di Trans TV.
- 5) Menemukan persepsi penonton terhadap campur kode yang terjadi dalam acara *My Trip My Adventure* di Trans TV.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

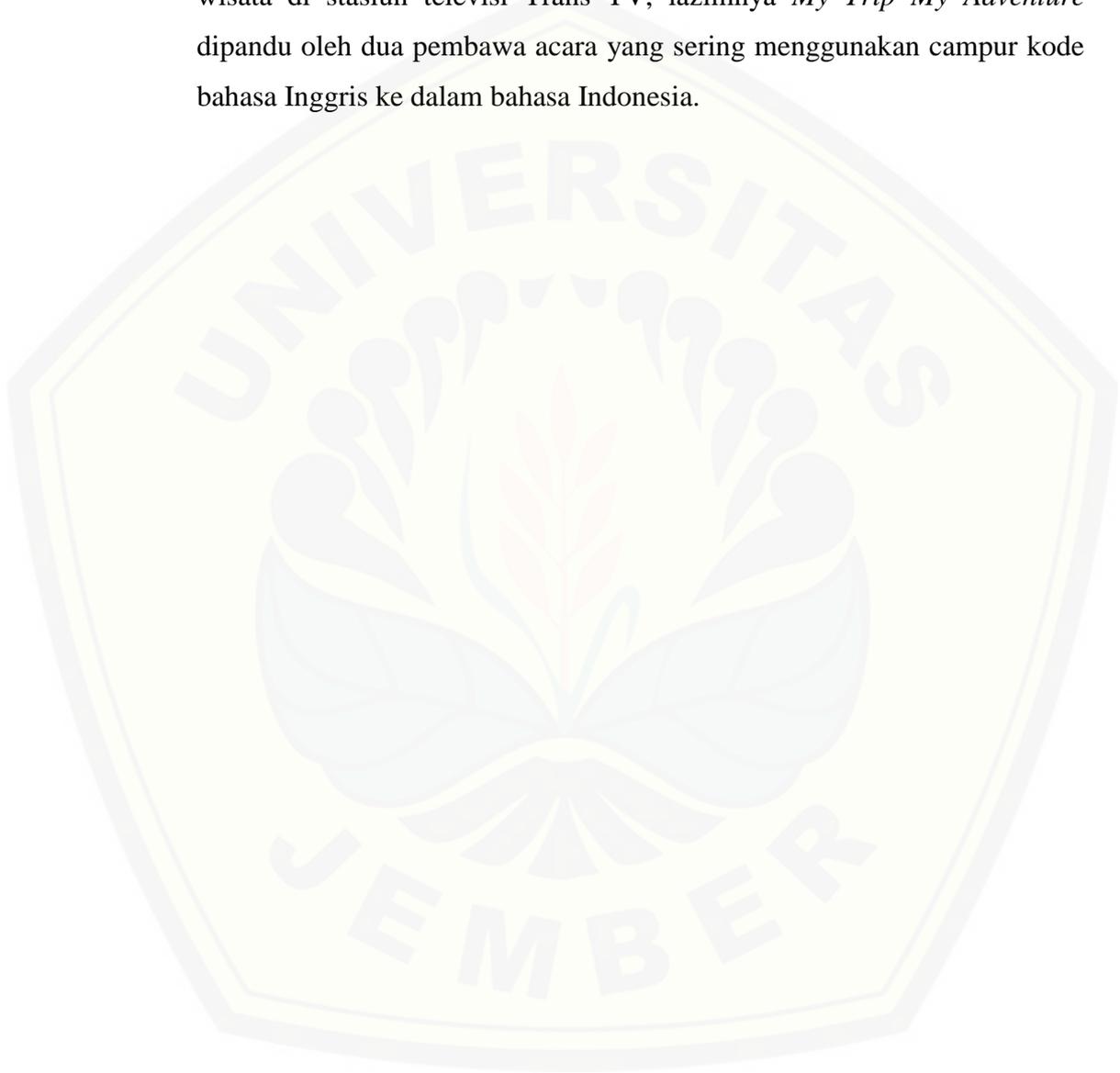
- 1) Bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan diskusi untuk menambah pengetahuan Sociolinguistik tentang campur kode.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan untuk menemukan topik-topik penelitian lain dalam kajian campur kode dalam tataran ilmu Sociolinguistik dan pembelajaran bahasa.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah atau kata terkait judul dan kajian dalam penelitian ini, maka dijelaskan pengertian istilah sebagai berikut.

- 1) Kode adalah sebuah tanda dalam ragam bahasa yang berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat yang diungkapkan oleh penutur untuk menyampaikan tujuannya.
- 2) Campur kode merupakan pencampuran antara dua bahasa atau lebih dalam berkomunikasi. Campur kode yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyisipan unsur-unsur bahasa lain ke dalam bahasa Indonesia yang berupa kata, frasa dan klausa.
- 3) Bentuk campur kode adalah unsur-unsur suatu bahasa berupa kata, frasa, baster, dan idiom yang menyisip dalam bahasa lain.
- 4) Asal unsur bahasa adalah penyisipan unsur bahasa lain dalam tuturan bahasa Indonesia.
- 5) Jenis campur kode adalah tampilan campur kode yang diindikasikan berdasarkan keberadaan padanannya dalam bahasa Indonesia.
- 6) Padanan adalah arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa lainnya.
- 7) Faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode adalah alasan yang mendasari terjadinya penyisipan unsur-unsur bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain

- 8) Persepsi penonton merupakan pendapat atau komentar penonton dalam menilai penggunaan bahasa yang dituturkan oleh pembawa acara *My Trip My Adventure*.
- 9) *My Trip My Adventure* adalah sebuah acara televisi bergenre dokumenter wisata di stasiun televisi Trans TV, lazimnya *My Trip My Adventure* dipandu oleh dua pembawa acara yang sering menggunakan campur kode bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan kajian teori yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Teori-teori tersebut, yaitu: (1) penelitian sebelumnya yang relevan, (2) bahasa dan fungsi bahasa, (3) variasi bahasa, (4) konteks penggunaan bahasa, (5) kedwibahasaan, (6) kode, (7) campur kode, (8) persepsi, dan (9) *My Trip My Adventure*.

2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan dimanfaatkan sebagai acuan dalam penelitian ini. Manfaat tersebut antara lain dapat membantu memberikan gambaran maupun data pendukung yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya. Selain itu penelitian yang relevan juga bertujuan untuk menghindari pengulangan penelitian dengan pembahasan yang sama.

No	Judul dan Penulis	Fokus	Objek	Rumusan Masalah	Hasil Penelitian
1.	Campur Kode Bahasa Indonesia pada Acara Talkshow "Sarah Sechan" Di NET. TV	Campur kode.	Acara <i>talkshow</i> berupa tuturan dari per-bincangan antara pembawa acara dengan bintang tamu.	Menemukan jenis kategori dalam campur kode, fungsi campur kode, dan faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode.	Jenis kategori campur kode yang ditemukan yaitu kategori pertelevisian, bisnis, kedaerahan, dan kata yang terdiri atas kata sapaan kedaerahan dan kata ekspresi. Fungsi campur kode yaitu fungsi interpersonal, direktif, referensial, dan melucu. Faktor yang melatarbelakangi yaitu pergaulan, kekhasan atau kedaerahan, dan faktor pengadopsian ungkapan.
2.	Campur Kode dalam Majalah <i>Wonder Teen</i>	Campur kode.	Majalah <i>Wonder Teen</i> .	Menemukan berbagai macam bahasa yang mempengaruhi campur kode, bentuk-bentuk, dan faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode.	Terdapat tiga bahasa yang mempengaruhi campur kode yaitu bahasa Inggris, bahasa Korea, dan bahasa Jepang. Bentuk-bentuk campur kode yaitu berbentuk kata, kata berimbuhan, pengulangan kata, frase, idiom atau ungkapan, baster, dan klausa. Faktor yang melatarbelakangi yaitu faktor pergaulan, penyesuaian dengan konteks

					kebahasaan, dan kecendekiaan.
3.	Campur Kode dalam Bahasa Indonesia pada Acara Komentor Rakyat di Stasiun Radio Prosalina Jember	Campur kode.	Tuturan penyiar radio Prosalina Jember.	Proses campur kode dalam bahasa Indonesia dan faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode dalam bahasa Indonesia pada acara Komentor Rakyat di Stasiun Radio Prosalina Jember.	Proses campur kode yang ditemukan yaitu proses campur kode penyisipan konstituen tunggal, penyisipan konstituen ganda berdampingan, alternasi penandaan, alternasi penggandaan, leksikalisasi kongruen peralihan kategori idiom. Faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode yaitu faktor kedaerahan, keterbatasan ungkapan dalam bahasa Indonesia, pergaulan, kecendekiaan.

Tabel 1. Penelitian sebelumnya yang relevan

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan dan persamaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Dengan penelitian yang relevan pertama, terdapat persamaan fokus yaitu campur kode. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada objek yang diteliti, rumusan masalah, dan metode yang digunakan.
- 2) Dengan penelitian yang kedua, terdapat persamaan fokus yaitu campur kode. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada objek yang diteliti dan rumusan masalah.
- 3) Dengan penelitian yang ketiga, terdapat persamaan fokus yaitu campur kode. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada objek yang diteliti, teknik analisis, dan rumusan masalah.

2.2 Bahasa dan Fungsi Bahasa

Manusia dengan bahasa tidak dapat dipisahkan. Hal tersebut terjadi karena bahasa memiliki peran penting sebagai alat komunikasi manusia. Kentjono (1992:10) berpendapat bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer dan digunakan oleh semua anggota masyarakat atau kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Sehubungan dengan hal

tersebut bahasa menjadi tempat untuk menciptakan kerja sama dalam berinteraksi di masyarakat.

Kurniawan (dalam Darma, 2009:1) mengatakan bahwa bahasa dapat menyampaikan berita, pikiran, pengalaman, gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, dan lain-lain. Hal tersebut merupakan salah satu dari fungsi bahasa. Secara umum dapat dikatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam berinteraksi di masyarakat.

Komunikasi merupakan salah satu fungsi umum dari bahasa. Nababan (dalam Syamawati, 2013:10) membedakan fungsi bahasa sebagai komunikasi dalam masyarakat dan pendidikan menjadi empat bagian, yaitu: 1) fungsi kebudayaan, 2) fungsi kemasyarakatan, 3) fungsi perorangan, dan 4) pendidikan. Tarigan (1990:33) mengatakan bahwa apabila seseorang yang ingin berkomunikasi dengan orang lain dan tipe-tipe bahasa yang dapat digunakan pada kesempatan tertentu, orang yang ingin memahami dan menggunakan bahasa tertentu tidak cukup hanya mempelajari bahasa itu saja, melainkan perlu mempelajari masyarakat beserta kaidah-kaidah sosial yang banyak menentukan tingkah laku bahasa tersebut dalam interaksi sosial. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dalam berinteraksi di lingkungan masyarakat. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan gagasan, perasaan, dan tujuannya kepada orang lain baik secara tulisan maupun lisan. Bahasa dalam wujud tulisan berupa sebuah karangan, sedangkan bahasa dalam wujud lisan berupa suatu ujaran. Ujaran seseorang dapat terjadi dalam berbagai situasi. Mulai dari situasi formal hingga nonformal.

2.3 Variasi Bahasa

Indonesia memiliki berbagai macam kelompok sosial. Adanya berbagai macam kelompok sosial tersebut mengakibatkan bahasa yang digunakan bervariasi. Menurut Chaer dan Agustina (2004:61) terjadinya keragaman atau kevariasian bahasa ini bukan hanya disebabkan oleh para penutur yang tidak homogen, namun disebabkan karena kegiatan interaksi sosial yang mereka

lakukan. Keragaman akan semakin bertambah, apabila bahasa tersebut digunakan oleh penutur yang sangat banyak dalam wilayah yang sangat luas.

Suwito (1983:29) berpendapat bahwa variasi bahasa adalah jenis ragam bahasa yang digunakan sesuai dengan dan fungsinya tanpa mengabaikan kaidah pokok yang berbeda dalam bahasa yang bersangkutan. Pemakaian bahasa tidak hanya ditentukan oleh faktor linguistik, namun ditentukan oleh faktor nonlinguistik yaitu faktor sosial dan situasional. Kedua faktor tersebut yang dapat menimbulkan variasi bahasa. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa variasi bahasa terjadi karena disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, terutama faktor penutur yang berperan dalam masyarakat.

2.4 Kedwibahasaan

Kedwibahasaan atau bilingualisme adalah penggunaan dua bahasa atau lebih oleh seorang penutur. Menurut Fishman (dalam Chaer dan Agustina, 2004:84) kedwibahasaan dapat diartikan sebagai penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian. Seseorang agar dapat menggunakan dua bahasa tentunya harus menguasai kedua bahasa tersebut. Pertama, bahasa ibunya sendiri atau bahasa pertamanya, dan yang kedua yaitu bahasa lain yang menjadi bahasa keduanya. Akibatnya terjadilah persentuhan antarbahasa yang dimiliki oleh penutur, sehingga mengakibatkan adanya kontak bahasa. Weinrich (dalam Suwito, 1983:39) menyatakan bahwa kontak bahasa terjadi apabila dua bahasa atau lebih dipakai secara bergantian dan mengakibatkan pemindahan unsur dari bahasa yang satu ke dalam bahasa lainnya. Mackey (dalam Aslinda, 2010:24) menjelaskan bahwa kedwibahasaan adalah kebiasaan menggunakan dua bahasa atau lebih oleh seseorang. Sedangkan orang yang dapat berbicara dalam dua bahasa disebut dwibahasawan. Mackey membagi empat aspek dalam melihat kedwibahasaan seseorang, yaitu.

- 1) *Degree*, tingkat kemampuan dalam kedua bahasa.
- 2) *Function*, fungsi atau pemakaian kedua bahasa.
- 3) *Alternation*, pengertian atau peralihan dari satu bahasa ke bahasa lainnya.

4) *Interference*, interferensi yaitu pemakaian ciri-ciri kebahasaan sewaktu berbicara atau menulis bahasa lain.

Selain itu, menurut Mackey dalam membicarakan kedwibahasaan mencakup beberapa pengertian seperti masalah tingkat, fungsi, pertukaran/ alih kode, pencampuran/ campur kode, interferensi, dan integrasi.

Hadirnya media massa menjadi latar belakang masyarakat dalam menguasai bahasa Indonesia secara baik. Masyarakat Indonesia yang dominan menguasai dua bahasa atau lebih tidak dapat menggunakan kedua bahasa tersebut secara sembarangan. Dua bahasa tersebut terdiri dari bahasa pertama yaitu bahasa daerah atau dialek seorang penutur, kemudian bahasa kedua yaitu bahasa Indonesia. Seperti contoh yang diambil dari penelitian Indri Lestari (2016:10) berikut ini.

“Jika seorang guru berbahasa ibu bahasa Jawa saat mengajar siswa yang juga berbahasa ibu bahasa Jawa, maka guru tidak akan menggunakan bahasa Jawa. Hal tersebut bukan karena guru itu tidak dapat berinteraksi dengan bahasa Jawa, tetapi situasi belajar mengajar mengharuskan mereka tidak menggunakan bahasa daerah. Dalam situasi seperti itu bukan bahasa daerah yang berfungsi melainkan bahasa Indonesia.“

Berdasarkan pemaparan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kedwibahasaan merupakan penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur. Seorang penutur tersebut harus menguasai kedua bahasa terlebih dahulu. Kedwibahasaan tersebut merupakan suatu peristiwa kebahasaan yang tidak akan lepas dari masyarakat tutur yang melakukan kontak bahasa.

2.5 Kode

Kode adalah sebuah tanda dalam bahasa yang berwujud kata, frasa, dan klausa. Menurut Kridalaksana (1984:102) kode dapat diartikan sebagai: (1) lambang suatu sistem ungkapan yang dipakai untuk menggambarkan makna tertentu, (2) sistem bahasa dalam satu masyarakat, (3) suatu varian tertentu dalam satu bahasa. Sehubungan dengan pendapat tersebut secara spesifik kode juga mewakili segala sesuatu yang ingin diungkapkan penutur dalam berkomunikasi.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Pateda (1987:83) seseorang yang melakukan komunikasi sebenarnya sedang mengirim kode-kode kepada lawan bicaranya. Kode-kode tersebut berupa kata, frasa, dan klausa. Proses pengodean tersebut terjadi kepada penutur dengan mitra tutur, kemudian dimengerti oleh kedua pihak. Apabila mitra tutur memahami kode yang diujarkan oleh penutur, maka akan terjadi interaksi yang dinamis. Kode yang digunakan sebagai alat komunikasi dapat berlangsung dengan baik karena dipengaruhi oleh faktor situasional dan faktor sosial (Pateda, 1987:51). Faktor situasi tersebut dapat memengaruhi tuturan dalam pemilihan kode bahasa, kemudian kode bahasa dipengaruhi oleh faktor sosial yang meliputi umur, kebudayaan, latar belakang ekonomi, dan tempat tinggal.

Soepomo (1978:3) mengatakan bahwa, kode diartikan sebagai bentuk varian bahasa yang secara nyata dipakai berkomunikasi oleh masyarakat. Varian tersebut berupa kode bahasa ataupun dialek yang berwujud kata, frasa, dan klausa dalam suatu tuturan. Dari beberapa definisi kode yang dipaparkan oleh para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa kode adalah sebuah tanda dalam bahasa untuk mewakili segala sesuatu yang ingin diungkapkan penutur dalam berkomunikasi.

2.6 Campur Kode

Campur kode merupakan fenomena yang sering muncul dalam berkomunikasi. Berikut ini adalah pemaparan mengenai: (1) pengertian campur kode, (2) bentuk campur kode, (3) padanan campur kode, dan (4) faktor-faktor yang melatarbelakangi campur kode.

2.6.1 Pengertian Campur Kode

Campur kode merupakan pencampuran antara dua bahasa atau lebih dalam berkomunikasi. Fenomena campur kode di Indonesia dikenal dengan istilah “gado-gado” (Ohoiwutun, 1997:69). Bahasa “gado-gado” adalah penggunaan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dengan bahasa daerah ataupun dengan bahasa asing. Seperti contoh berikut ini.

“Aku *tak on the way* ke sana sekarang.”

Ditemukan 3 kode dalam kalimat di atas yaitu kode dalam bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Inggris. Padanan kata *tak* dalam bahasa Indonesia yaitu ‘akan’. Istilah *on the way* pada contoh di atas memiliki padanan kata dalam bahasa Indonesia yaitu ‘dalam perjalanan’. Penggunaan campur kode seperti contoh di atas dapat terjadi pada seorang penutur yang memiliki kemampuan menguasai lebih dari satu bahasa.

Campur kode juga merupakan salah satu peristiwa tutur yang tidak dapat dilepaskan dari konteks yang melatarbelakanginya. Menurut Kartomihardjo (dalam Rusminto, 2015:55) konteks situasi sangat mempengaruhi bentuk bahasa yang digunakan dalam berinteraksi. Bentuk bahasa yang telah dipilih oleh seorang penutur dapat berubah bila situasi yang melatarinya berubah. Berdasarkan uraian tersebut berikut ini merupakan campur kode yang diambil dari penelitian Astuti Alawiyah (2016:35).

Ely : “Iya bareng aku, km proposal.”
Intan : “He’eh. **Kuwe** hasil yo?”
Ely : “Iya.” (sambil tertawa)

Peristiwa tutur di atas merupakan peristiwa campur kode yang ditandai dengan adanya penyisipan unsur-unsur dari bahasa Jawa, yakni kata *kuwe*. Kata *kuwe* dalam bahasa Indonesia memiliki arti kamu. Peristiwa tutur tersebut terjadi di kelas perkuliahan Ely bersama dengan teman-temannya. Intan secara tidak sengaja menyisipkan kata dari bahasa Jawa. Hal tersebut dilakukan Intan karena Ely ingin mengajaknya seminar bersama dan ia pun menyetujui ajakan Ely. Ajakan tersebut dimaksudkan Ely agar Intan segera seminar proposal dan ia seminar hasil. Jadi, campur kode tersebut karena latar belakang sikap penutur ingin memperoleh hasil dari tindakannya.

Menurut Chaer dan Agustina (2010:114) alih kode setiap bahasa atau ragam bahasa yang digunakan masih memiliki fungsi otonomi masing-masing, dilakukan dengan sadar, dan sengaja dengan tujuan tertentu, sedangkan di dalam campur kode ada sebuah kode utama atau kode dasar (bahasa yang tersisipi oleh bahasa lain) yang digunakan, kemudian kode-kode lain yang terlibat dalam

peristiwa tutur hanya berupa unsur bahasa saja. Unsur bahasa yang dimaksud yaitu berupa kata, frase, dan klausa dalam peristiwa tutur, misalnya dalam campur kode penutur memasukkan unsur bahasa lain untuk tujuan agar komunikasi terjalin lebih akrab. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa campur kode merupakan penggunaan dua bahasa atau lebih dengan memasukkan unsur-unsur bahasa yang satu ke bahasa lainnya dalam suatu konteks dan dilatarbelakangi oleh faktor tertentu.

2.6.2 Bentuk Campur Kode

Suwito (1983:78-80) membagi campur kode berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yang terlibat di dalamnya. Pembagian tersebut yaitu (a) campur kode berbentuk kata, (b) campur kode berbentuk frasa, (c) campur kode berbentuk baster, (d) campur kode berbentuk perulangan kata, (e) campur kode berbentuk ungkapan atau idiom, dan (f) campur kode berbentuk klausa. Berikut ini adalah penjelasan bentuk-bentuk campur kode menurut Suwito.

1) Campur Kode Berbentuk Kata

Campur kode berbentuk kata adalah penyisipan unsur kebahasaan dari bahasa lain yang berupa kata dalam suatu kalimat. Kata adalah kesatuan-kesatuan terkecil yang diperoleh sesudah sebuah kalimat dibagi atas bagian-bagiannya dan mengandung suatu ide (Keraf, 1984:53). Pateda (1990:80) membagi kata berdasarkan bentuknya menjadi empat bagian, yaitu (a) kata dasar, (b) kata berimbuhan, (c) kata berulang, dan (d) kata majemuk.

a) Campur kode berbentuk kata dasar

Kata dasar merupakan kata yang menjadi dasar pembentukan kata berimbuhan (Pateda, 1988:81). Menurut Ramlan (1987:50), kata dasar merupakan bentuk yang memiliki makna tertentu yang dapat langsung dikenali oleh penuturnya. Berdasarkan pengertian tersebut, campur kode berbentuk kata dasar merupakan penyisipan unsur berupa kata dasar pada sebuah tuturan. Berikut ini contoh campur kode berbentuk kata dasar, “Baju yang kamu pakai kemarin sangat apik digunakan untuk ke pesta,” Contoh tersebut menunjukkan penyisipan kata dasar, yaitu kata “apik” pada tuturan berbahasa Indonesia.

b) Campur kode berbentuk kata berimbuhan

Kata berimbuhan merupakan kata yang mengalami perubahan bentuk akibat melekatnya afiks, baik berupa awalan, sisipan, akhiran, dan lainnya (Pateda, 1988:80-81). Berdasarkan pengertian tersebut, campur kode berbentuk kata berimbuhan merupakan penyisipan kata berimbuhan suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Berikut ini contoh campur kode berbentuk kata berimbuhan, “Ojo metu omah yen ono kerusuhan ning embong,” Contoh tersebut menunjukkan terdapat penyisipan kata berimbuhan yaitu “kerusuhan” yang berasal dari kata „rusuh“ dan mengalami proses afiksasi berupa konfiks „ke-an“. Kata berimbuhan tersebut menyisip dalam tuturan berbahsa Jawa.

c) Campur kode berbentuk kata berulang

Kata berulang atau kata ulang merupakan kata yang mengalami perulangan (Pateda, 1988:81). Menurut Ramlan (1987:57) bahwa satuan yang diulang dalam proses perulangan adalah bentuk dasar. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap kata ulang sudah pasti memiliki bentuk kata dasar.

d) Campur kode berbentuk kata majemuk

Kata majemuk adalah gabungan dari dua kata atau lebih yang membentuk kesatuan arti (Keraf, 1991:24). Pendapat lain dikemukakan Ramlan (1987:76) yang mengatakan bahwa kata majemuk merupakan kata yang terbentuk melalui penggabungan dua kata yang menimbulkan makna baru. Campur kode berbentuk kata majemuk adalah penyisipan unsur kebahasaan dari bahasa lain yang berupa kata majemuk dalam suatu kalimat oleh seorang dwibahasaan dalam peristiwa tindak tutur. Contoh campur kode berbentuk kata majemuk: “Iyo arek iku ancen keras kepala.” (Angandari, 2018:16). Kalimat di atas menunjukkan adanya campur kode berbentuk kata majemuk, yaitu keras kepala. Keras kepala merupakan gabungan dua kata dari keras dan kepala, yang jika digabungkan memiliki makna baru. Kata majemuk keras kepala mempunyai arti watak yang keras.

2) Campur Kode Berbentuk Frasa

Frasa adalah satuan gramatik yang terdiri dua kata atau lebih yang tidak melampaui batas fungsi (Ramlan, 1987:142). Hal serupa juga dikatakan oleh Tarigan (1983:9) bahwa frasa merupakan satuan linguistik yang secara potensial merupakan gabungan dua kata atau lebih, yang tidak mempunyai ciri klausa atau tidak melampaui batas subjek dan predikat. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka campur kode berbentuk frasa adalah penyisipan dua kata atau lebih yang tidak melebihi satu batas fungsi dari suatu bahasa ke dalam bahasa lain dalam satu tuturan. Tarmini (2012:229), menyebutkan bahwa frasa terdiri dari beberapa jenis, yaitu (1) frasa nominal, (2) frasa verbal, (3) frasa adjektival, (4) frasa adverbial, (5) frasa numeral, dan (6) frasa preposisional. Berikut ini penjelasan dari masing-masing frasa tersebut.

a) Frasa nominal

Frasa nominal merupakan frasa yang menunjukkan kategori nomina atau benda. Campur kode berbentuk frasa nominal merupakan penyisipan unsur bahasa berupa frasa yang menunjukkan benda pada dalam satu bahasa ke dalam bahasa lain. Berikut ini contoh campur kode berbentuk frasa nominal. “Orang-orang di kota ini sangat suka mencoba jajan ndeso yang di jual di pasar”.

b) Frasa verbal

Frasa verbal merupakan gabungan dua kata atau lebih yang menunjukkan kategori verbal atau kata kerja. Campur kode berbentuk frasa verbal merupakan penyisipan unsur berupa frasa verbal dari suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Berikut ini contoh campur kode berbentuk frasa verbal. “Bocah-bocah ora mulih amarga sedang ada praktikum.”

c) Frasa adjektival

Frasa adjektival merupakan frasa yang menunjukkan sifat. Frasa adjektiva menerangkan kata benda. Campur kode berbentuk frasa merupakan campur kode yang menunjukkan penyisipan unsur berupa frasa adjektival pada suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Berikut ini contoh campur kode berbentuk frasa adjektival. “Jadi perempuan itu kudu gemi.”

d) Frasa adverbial

Frasa adverbial merupakan frasa yang menunjukkan keterangan. Keterangan dapat berupa keterangan tempat, waktu, cara, dsb. Campur kode berbentuk frasa adverbial merupakan penyisipan frasa berupa adverbial pada suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Berikut ini contoh campur kode berbentuk frasa adverbial. “Kalau mau sukses, semua proses harus ditempuh karo tenanan.”

e) Frasa numeral

Frasa numeral atau frasa bilangan merupakan frasa yang menunjukkan bilangan atau angka. Campur kode berbentuk frasa numeral merupakan penyisipan unsur berupa frasa bilangan dari suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Contoh campur kode berbentuk frasa numeral, yaitu, “Nang toko pinggir dalam kae, satene sepuluh ribuan.”

f) Frasa preposisional

Frasa preposisional merupakan frasa yang terdiri dari kata depan dengan kata lain sebagai penjelasnya. Campur kode berbentuk frasa preposisional merupakan penyisipan unsur berupa kata depan dengan kata penjelas dari suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Contoh campur kode berbentuk frasa, yaitu, “Nduk, jangan kebiasaan duduk nang ngarep lawang.”

3) Campur Kode Berbentuk Baster

Campur kode tidak hanya terjadi pada bahasa yang terdapat dalam suatu wilayah negara saja, tetapi juga terjadi antarbahasa di seluruh dunia. Bentuk baster merupakan bentuk campuran antar unsur-unsur bahasa asli dengan bahasa asing. Campur kode berbentuk baster adalah campur kode yang menyisipkan istilah atau kata berbahasa asing ke dalam suatu bahasa pada sebuah tuturan. Contoh campur kode berbentuk baster adalah sebagai berikut. “Actually, saya tidak benar-benar setuju dengan pendapatmu.” Kata actually pada kalimat di atas adalah istilah asing dari bahasa Inggris. Dalam bahasa Indonesia, actually dapat diubah dengan kata sebenarnya.

4) Campur Kode Berbentuk Perulangan

Kata Perulangan kata atau kata ulang merupakan salah satu bentuk proses morfologis. Pateda (1988:81) mengatakan bahwa kata ulang adalah kata yang mengalami pengulangan. Ramlan (1987:57) menambahkan bahwa satuan yang diulang adalah dalam proses pengulangan adalah bentuk dasar. Berdasarkan hal tersebut, maka campur kode berbentuk kata ulang adalah bentuk penyisipan kata ulang suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Berikut ini contoh campur kode berbentuk kata ulang. “Kamu tidak perlu chatting-chatting hal tidak penting pada saya”. Dalam contoh tersebut terdapat unsur bahasa asing yang menyisip yaitu chatting yang mengalami pengulangan.

5) Campur Kode Berbentuk Ungkapan atau Idiom

Ungkapan atau idiom adalah grup kata-kata yang mempunyai makna tersendiri yang berbeda dari makna tiap kata dalam grup itu (Alwasilah, 1987: 50). Chaer (2012:296) berpendapat bahwa idiom merupakan satuan ujaran yang maknanya tidak dapat diramalkan dari makna unsur-unsurnya, baik secara leksikal maupun gramatikal. Berdasarkan pendapat tersebut, campur kode berbentuk idiom adalah penyisipan ungkapan dalam suatu bahasa ke dalam bahasa lain dalam sebuah tuturan. Contoh campur kode berbentuk idiom adalah sebagai berikut. “Biar selamat di jalan sebaiknya alon-alon asal kelakon.” (Patmawati, 2013:17). Ungkapan alon-alon asal kelakon adalah ungkapan dalam bahasa Jawa. Campur kode berbentuk ungkapan ditunjukkan dengan dimasukkannya ungkapan bahasa Jawa ke dalam bahasa Indonesia.

6) Campur Kode Berbentuk Klausa

Klausa merupakan salah satu unsur bahasa yang lebih tinggi dari kata dan frasa tetapi lebih kecil dari kalimat. Klausa merupakan unsur gramatikal predikatif yang di dalamnya hanya mengandung subjek dan predikat. Campur kode berbentuk klausa merupakan penyisipan klausa bahasa satu ke dalam bahasa lain pada suatu tuturan. Berikut ini contoh campur kode berbentuk klausa. “Pemimpin yang bijaksana akan selalu bertindak ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangukarsa, tut wuri handayani” (Suwito, 1983:80). Pada contoh tersebut terdapat

penyisipan klausa berbahasa Jawa yaitu *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*.

2.6.3 Padanan Campur Kode

Menurut Nida dan Taber (dalam Zio, 2018:12) padanan adalah kegiatan untuk memproduksi kembali pesan yang terkandung di dalam bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan menggunakan penerjemahan yang terdekat dan wajar, terutama harus memperhatikan makna dan gaya bahasanya. Sedangkan menurut Hoed (2006:23-24) padanan merupakan kegiatan mengalihkan pesan yang melibatkan dua bahasa yang berbeda secara tertulis maupun lisan, karena itulah perbedaan sistem dan struktur antara bahasa sumber dan bahasa sasaran menjadi kendala utama dalam penerjemahan. Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas bahwa padanan campur kode merupakan kegiatan menerjemahkan atau mencari persamaan makna dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain.

2.6.4 Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Campur Kode

Peristiwa campur kode biasanya terjadi pada tuturan seseorang dalam situasi yang santai dan formal. Dalam situasi formal jarang sekali dijumpai adanya campur kode, kecuali keterbatasan kata atau ungkapan yang tepat untuk menggantikan bahasa yang digunakan, sehingga dapat dipastikan peristiwa campur kode akan terjadi. Nababan (1993:20) menyatakan adanya tiga hal yang melatarbelakangi terjadinya campur kode, antara lain: (1) situasi kebahasaan informal, cenderung pada situasi santai; (2) pencerminan dari status sosial seseorang, meliputi segi pendidikan, ekonomi, keterunan; dan (3) keterbatasan ungkapan dalam bahasa Indonesia.

Menurut Patmawati (Rosana, 2011:18-19) terjadinya campur kode dilatarbelakangi oleh hal-hal berikut.

a. Faktor pergaulan

Banyaknya orang menyisipkan unsur bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia. Salah satu contoh bahasa asing tersebut adalah bahasa Inggris yang disisipkan pada tuturan bahasa Indonesia. Campur kode unsur bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia tersebut menunjukkan bahwa penutur

memiliki pergaulan yang sangat luas dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.

b. Faktor kecendikiaan

Faktor kecendikiaan memiliki tujuan untuk menunjukkan bahwa penutur adalah seseorang yang berpendidikan tinggi dan hubungan yang luas.

c. Faktor prestise

Banyaknya penyisipan seperti unsur dialek Jakarta yang memberikan kesan bahwa seorang penutur termasuk golongan orang metropolitan, karena dialek Jakarta dianggap sebagai bahasa yang lebih tinggi nilai sosialnya dibandingkan dengan bahasa lain. Misalnya, *elu*, *gue*, *bro*, dan sebagainya.

d. Faktor menarik perhatian

Seorang penutur dalam menyampaikan maksud tuturannya agar mudah dipahami pendengar dan menunjukkan keakraban biasanya menyisipkan unsur bahasa. unsur bhasa tersebut biasanya mampu menarik dan menjadi sumber kosa kata baru bagi pendengarnya.

e. Faktor kekhasan atau kedaerahan

Banyaknya penyisipan unsur bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia oleh penutur digunakan untuk menunjukkan kekhasan daerah dan asal daerahnya. Melihat tuturan tersebut, dapat dengan mudah untuk mengetahui daerah asal penutur.

f. Penyesuaian dengan konteks kebahasaan

Campur kode bahasa asing oleh penutur berguna untuk menyesuaikan konteks bahasa yang digunakan saat berkomunikasi. Hal ini bertujuan agar komunikasi dapat berjalan dengan baik dan pesan yang dimaksud dapat tersampaikan kepada mitra tutur.

Berkaitan dengan kedua pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa campur kode terjadi karena adanya hubungan timbal balik antara penutur, bentuk bahasa, dan fungsi bahasa. Apabila penutur berlatarbelakang tertentu, maka penutur akan memilih bentuk campur kode tertentu untuk mendukung fungsi tertentu. Pemilihan bentuk campur kode juga dapat menunjukkan status sosial dan identitas penutur di dalam masyarakat.

2.7 Persepsi

Ada beberapa definisi mengenai persepsi, di antaranya dikemukakan oleh Rakhmat (1998:51) persepsi yaitu pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Adapun definisi lainnya yaitu persepsi adalah tanggapan, penerimaan langsung dari suatu serapan atau merupakan suatu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya (Purwadarmita dalam Radiansyah 2016:36). Proses penginderaan ini merupakan awal dari diterimanya stimulus yang berupa informasi oleh individu maupun kelompok melalui panca inderanya. Menurut Philip (dalam Radiansyah 2016:37) definisi persepsi sebagai proses seorang individu memilih, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan informasi untuk menciptakan gambaran yang memiliki arti. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan hasil penafsiran dari informasi yang ditangkap oleh individu. Hasil penafsiran tersebut dapat memunculkan sebuah argumen-argumen dari suatu peristiwa yang ditangkap oleh panca indera manusia.

2.8 *My Trip My Adventure*

My Trip My Adventure adalah sebuah acara televisi bergenre dokumenter wisata yang ditayangkan stasiun televisi Trans TV sejak bulan September 2013 setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 08.30 WIB. Acara *My Trip My Adventure* dinobatkan sebagai salah satu acara berkualitas baik menurut survei kualitas acara televisi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) periode September hingga Oktober 2015 (Syaukani, 2015). Acara ini lazimnya dipandu oleh dua pembawa acara yang berbeda setiap pekannya dengan melibatkan masyarakat daerah sekitar di dalam kegiatannya.

Pembawa acara *My Trip My Adventure* tidak hanya berasal dari masyarakat Indonesia. Namun, ada beberapa pembawa acara *My Trip My Adventure* yang berstatus warga negara asing. Dilihat dari latar belakang status sosial setiap pembawa acara *My Trip My Adventure*, kemungkinan dominan terjadi peristiwa campur kode karena bahasa yang dikuasai lebih dari satu. Berdasarkan tayangan

My Trip My Adventure yang dominan muncul adalah campur kode bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dengan bahasa daerah. Campur kode bahasa Indonesia dengan bahasa daerah muncul ketika acara tersebut sedang melakukan kegiatan wisata pada salah satu daerah di Indonesia yang memiliki bahasa khas.



BAB 3. METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metodologi penelitian yang meliputi: (1) rancangan dan jenis penelitian, (2) data dan sumber data, (3) teknik pengumpulan data, (4) instrumen penelitian, (5) teknik analisis data, dan (6) prosedur penelitian.

3.1 Rancangan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif Sociolinguistik. Rancangan penelitian kualitatif digunakan karena data yang dihasilkan merupakan data alamiah yang bersumber dari penggunaan bahasa dalam masyarakat. Data alamiah tersebut berupa segmen tutur yang mengandung campur kode dalam acara *My Trip My Adventure*. Hal ini sejalan dengan pendapat Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2012:4) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau pelaku yang diamati.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan objek penelitian yang bertujuan memberikan gambaran fakta dan karakteristik objek secara tepat (Nawawi, 1994:73). Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk campur kode, asal butir-butir bahasa yang tercampur dalam tuturan bahasa Indonesia, jenis campur kode berdasarkan padanannya dalam bahasa Indonesia, faktor-faktor yang melatarbelakangi adanya campur kode, dan persepsi masyarakat terhadap campur kode dalam acara *My Trip My Adventure*.

3.2 Data dan Sumber Data

Data merupakan semua informasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Sumber data adalah tempat data tersebut diperoleh. Berikut ini adalah pemaparan data dan sumber data yang digunakan oleh penelitian ini.

3.2.1 Data

Menurut Arikunto (2002:107) data adalah hasil pencatatan baik yang berupa fakta maupun angka. Berdasarkan definisi tersebut, data merupakan catatan bukti dan kebenaran serta bahan-bahan yang digunakan untuk mendukung penelitian. Adapun data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Data yang digunakan untuk rumusan masalah pertama dan kedua yaitu segmen tutur berupa kata, frasa, klausa, kalimat pada tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure* yang terindikasi adanya campur kode. Data yang digunakan untuk rumusan masalah ketiga yaitu segmen tutur dan kata, frasa, klausa pada kamus bahasa asing atau bahasa daerah yang menjadi padanan wujud campur kode dalam bahasa Indonesia.
- 2) Data yang digunakan untuk rumusan masalah keempat dan kelima yaitu kalimat yang berisi jawaban terkait faktor-faktor yang melatarbelakangi campur kode dan persepsi dari penonton acara *My Trip My Adventure* mengenai peristiwa campur kode.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data adalah tempat data tersebut diperoleh (Arikunto, 2002:107). Sumber data penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Sumber data rumusan masalah pertama dan kedua berupa tuturan pembawa acara yang terdapat dalam video *My Trip My Adventure* yang diunduh dari situs www.youtube.com pada bulan Juni 2019.
- 2) Sumber data rumusan masalah ketiga adalah tuturan pembawa acara yang terdapat dalam video *My Trip My Adventure* dan kamus bahasa asing maupun bahasa daerah berbasis *online*.
- 3) Sumber data rumusan masalah keempat dan kelima adalah angket yang berisi tanggapan pembawa acara dan penonton acara *My Trip My Adventure* mengenai peristiwa campur kode.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data akan digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Terdapat dua teknik penelitian yang digunakan, yaitu.

1) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa fakta. Fakta tersebut tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen. Dokumen dalam penelitian ini berupa kamus *online* berbagai bahasa, dan video yang diunduh dari *channel Youtube* Trans TV Official. Video tersebut diindikasikan memuat data yang sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini. Proses pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi ini terdiri dari beberapa tahapan, seperti berikut ini.

- a. Tahap melacak dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari video *My Trip My Adventure* yang diunggah oleh *channel Youtube* Trans TV Official.
- b. Tahap pengunduhan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengunduh video *My Trip My Adventure* yang ada di *Youtube*.
- c. Tahap penyimakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mendengarkan dan memperhatikan video *My Trip My Adventure*. Mendengarkan video dilakukan guna mendapatkan tuturan yang mengandung campur kode. Memperhatikan video berfungsi untuk melihat konteks berupa latar tempat, latar suasana, maupun lawan tutur. Penyimakan video dilakukan secara berulang-ulang supaya data yang didapatkan benar-benar akurat.
- d. Tahap transkripsi data dilakukan dengan cara menerjemahkan data yang semula berbentuk lisan kemudian diubah menjadi bentuk tulisan. Tahap transkripsi data dilakukan untuk mengumpulkan dan mencatat semua tuturan dalam video *My Trip My Adventure*.
- e. Tahap penerjemahan data dalam kamus *online* dilakukan untuk mencari padanan dalam bahasa Indonesia.

2) Angket

Penelitian ini juga menggunakan teknik angket yang berisi pertanyaan dengan memanfaatkan fasilitas aplikasi *Google Form*. Angket tersebut digunakan untuk mendapatkan data mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi campur kode dan persepsi penonton terhadap campur kode pada acara *My Trip My Adventure*. Dalam angket pembawa acara yang telah ditampilkan pada bagian lampiran (lampiran B2 bagian 1) terdapat tiga belas pertanyaan yang terdiri dari tujuh angket terbuka dan enam angket tertutup. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diajukan guna mendapatkan jawaban terkait dengan faktor-faktor yang menyebabkan campur kode dalam tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure*. Dalam angket yang ditujukan untuk penonton *My Trip My Adventure*, terdapat sebelas pertanyaan yang terdiri dari empat angket terbuka dan tujuh angket tertutup. Masing-masing pertanyaan diajukan untuk mendapatkan jawaban yang berisi pendapat penonton terkait adanya campur kode dalam tuturan pembawa acara.

Kedua angket penelitian tersebut disebarakan dengan cara yang berbeda. Angket yang ditujukan untuk pembawa acara dikirim melalui *Whatsapp* salah satu tim kreatif *My Trip My Adventure* yang kemudian diberikan kepada pembawa acara. Hal tersebut merupakan salah satu alternatif untuk mendapatkan data faktor yang melatarbelakangi campur kode pembawa acara *My Trip My Adventure* yaitu melalui tim kreatif acara tersebut. Tim kreatif digunakan sebagai mediator untuk menyampaikan angket yang akan diberikan kepada pembawa acara. Hal ini disebabkan tidak adanya pembawa acara *My Trip My Adventure* yang berkenan mengisi angket penelitian. Setelah menghubungi semua pembawa acara melalui Instagram atau email, terdapat satu pembawa acara yang membalas melalui email. Pembawa acara tersebut bernama Syamsir Alam. Syamsir Alam memberikan kontak salah satu tim kreatif *My Trip My Adventure* yaitu Fadila Putri (dapat dilihat pada bagian lampiran). Melalui Fadila Putri angket penelitian diberikan kepada pembawa acara *My Trip My Adventure*.

Berbeda dengan cara penyebaran angket pembawa acara, angket yang ditujukan untuk penonton *My Trip My Adventure* disebarakan melalui berbagai

media sosial. Media sosial tersebut yaitu *Facebook, Instagram, Twitter, Ask Fm,* dan *Whatsapp*. Penyebaran dilakukan dengan cara membuat “cerita” atau “status” dalam setiap media sosial yang berisi tautan angket dan kalimat permohonan mengisi angket untuk tujuan penelitian. Angket untuk penonton dapat dilihat pada bagian lampiran (lampiran B2 bagian 2).

1.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data interaktif. Menurut Miles (2007:104) teknik analisis interaktif adalah metode analisis data yang dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data dan berlangsung terus-menerus hingga tuntas. Langkah-langkah yang digunakan dalam teknik analisis interaktif adalah sebagai berikut.

1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan memilih dan memfokuskan hal-hal yang dianggap penting dalam penelitian. Berikut tahapan yang dilakukan dalam reduksi data.

- a. Telaah dan seleksi data. Telaah dan seleksi data dalam penelitian ini dilakukan guna menemukan data yang diindikasikan sebagai data: (a) bentuk campur kode, (b) asal unsur bahasa yang tercampur dalam tuturan bahasa Indonesia, (c) jenis campur kode berdasarkan keberadaan padanannya dalam bahasa Indonesia, (d) faktor-faktor yang melatarbelakangi fenomena campur kode, dan (e) persepsi penonton terhadap fenomena campur kode.
- b. Melakukan pengkodean data campur kode. Tahap ini dilakukan untuk mempermudah dalam mengklasifikasi data yang dianalisis. Berikut ini kode yang digunakan untuk mengklasifikasi data.

CKKD : campur kode kata dasar

CKKI : campur kode kata berimbuhan

CKKM : campur kode kata majemuk

CKFN : campur kode frasa nominal

CKFV : campur kode frasa verbal

CKFAdj : campur kode frasa adjektival

- CKBI : campur kode bahasa Inggris
- CKBMin : campur kode bahasa Minang
- CKBMan : campur kode bahasa Mandarin
- CKBS : campur kode bahasa Sunda
- CKMP : campur kode memiliki padanan
- CKTMP : campur kode tidak memiliki padanan

- c. Mengklasifikasi campur kode berdasarkan bentuknya. Tahap ini dilakukan untuk menemukan bentuk-bentuk campur kode.
- d. Menentukan asal unsur bahasa yang merupakan fenomena campur kode. Tahap ini dilakukan guna melihat bahasa-bahasa lain yang tercampur dalam tuturan bahasa Indonesia.
- e. Cek kamus. Tahap ini dilakukan untuk melihat makna terkait dengan rumusan masalah sebelumnya.
- f. Mengklasifikasi campur kode berdasarkan keberadaannya dalam bahasa Indonesia. Tahap ini dilakukan untuk memisahkan antara campur kode yang memiliki padanan dan tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia.
- g. Menganalisis informasi yang terdapat pembawa acara. Tahap ini dilakukan untuk melihat adanya faktor yang melatarbelakangi campur kode pada tuturan penutur.
- h. Menghubungkan informasi dari angket dengan data tuturan dan konteks. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode pada tuturan pembawa acara.
- i. Menganalisis informasi dari angket penonton. Tahap ini dilakukan untuk melihat pendapat dari penonton acara *My Trip My Adventure* terkait campur kode yang dilakukan oleh pembawa acara.
- j. Memaknai hasil angket. Tahap ini guna mengambil kesimpulan terhadap pendapat penonton dari segi pro dan kontra akibat adanya campur kode.

Data kedua yaitu berupa faktor-faktor yang melatarbelakangi adanya campur kode dan persepsi masyarakat terhadap campur kode dalam acara *My Trip My Adventure* yang diperoleh dari teknik angket. Angket penelitian yang telah diisi

oleh narasumber, kemudian ditelaah sebagai data berdasarkan kebutuhan penelitian.

2) Penyajian Data

Penyajian data merupakan pemaparan temuan penelitian melalui tatanan yang sistematis. Sajian sistematis tersebut mencakup asal unsur bahasa yang tercampur dalam tuturan bahasa Indonesia, jenis campur kode berdasarkan padanannya dalam bahasa Indonesia, faktor-faktor yang melatarbelakangi adanya campur kode, dan persepsi masyarakat terhadap campur kode dalam acara *My Trip My Adventure*.

3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan bertujuan menyimpulkan semua hasil analisis data yang merujuk pada tujuan penelitian yaitu asal unsur bahasa yang tercampur dalam tuturan bahasa Indonesia, jenis campur kode berdasarkan padanannya dalam bahasa Indonesia, faktor-faktor yang melatarbelakangi adanya campur kode, dan persepsi masyarakat terhadap campur kode dalam acara *My Trip My Adventure*.

1.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan hal yang penting dalam kegiatan penelitian. Dikatakan penting karena instrumen penelitian berfungsi sebagai alat bantu atau pendukung untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Dalam penelitian ini instrumen pengumpul data terdiri atas instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama yaitu peneliti yang bertugas untuk mencari dokumen dan menyebarkan angket penelitian. Instrumen pendukung berupa alat tulis, buku catatan, *laptop*, gawai, dan *earphon* digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen pendukung lainnya yaitu tabel pengumpul data dan angket pengumpul data yang digunakan sebagai tempat untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis.

Penelitian ini juga menggunakan instrumen analisis data utama dan instrumen analisis data pendukung. Instrumen analisis data utama yaitu peneliti yang bertugas untuk menganalisis data yang telah terkumpul sesuai dengan

rumusan masalah. Instrumen analisis pendukung terdiri atas tabel analisis data yang digunakan untuk mengklasifikasi dan menganalisis data yang telah terkumpul, hasil angket digunakan untuk menjawab rumusan masalah faktor yang melatarbelakangi serta persepsi penonton, dan kamus bahasa Inggris, Minang, Mandarin, Sunda berbasis *online* digunakan untuk mencari padanan kata dalam bahasa Indonesia. Berikut ini merupakan tabel pengumpul dan analisis data.

No.	Tuturan Campur Kode Pembacawa Acara <i>My Trip My Adventure</i>	Konteks	Tanggal Siaran	Data ke-

Tabel 2. Instrumen pengumpul data

No.	Data	Konteks	Kode	Analisis

Tabel 3. Analisis data campur kode

No	Pertanyaan	Jawaban		Data ke-	Analisis
		Vincent Verhaag (pria, 31 tahun)	Jeremiah Lakhwani (pria, 26 tahun)		

Tabel 4. Analisis data angket faktor yang melatarbelakangi campur kode

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Presentase	Data ke-	Keterangan

Tabel 5. Analisis data persepsi penonton

Instrumen angket digunakan yaitu aplikasi *Google Form* yang berisi pertanyaan ditujukan kepada pembawa acara dan penonton acara *My Trip My Adventure*. Angket tersebut bertujuan untuk menemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode dan persepsi penonton terhadap peristiwa campur kode yang terjadi dalam acara *My Trip My Adventure*. Angket yang telah dibuat dapat dilihat pada bagian lampiran. Selanjutnya yaitu kamus bahasa Inggris, Minang, Mandarin, dan Sunda yang berbaisi *online* digunakan sebagai alat bantu untuk mencari padanan campur kode.

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini terdapat beberapa kegiatan antara lain: (1) mencari fenomena kebahasaan yang ditemukan melalui media massa, (2) mencari referensi berkaitan dengan fokus penelitian yang telah ditentukan, (3) menentukan judul penelitian, (4) mengajukan judul penelitian kepada komisi bimbingan (kombi) untuk meminta persetujuan, (5) konsultasi judul dengan dosen pembimbing, (6) penelusuran kajian pustaka berdasarkan teori yang digunakan dalam penelitian ini, dan (7) penyusunan metodologi penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) pengumpulan data berupa video yang terindikasi fenomena kebahasaan (campur kode) dan hasil angket, (2) menganalisis data berdasarkan teori yang telah ditentukan, dan (3) penyimpulan hasil penelitian

3) Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian dalam penelitian ini terdiri dari: (1) penyusunan laporan penelitian yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan dipertanggung jawabkan di depan dosen pembimbing serta dosen penguji, (2) merevisi laporan penelitian, (3) penggantian laporan penelitian sesuai dengan kebutuhan fakultas dan universitas dan (4) wisuda.

BAB 5. PENUTUP

Ada dua hal pokok yang dipaparkan pada bab ini, yaitu (1) kesimpulan dan (2) saran. Berikut ini adalah paparan dua hal pokok tersebut.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terhadap campur kode dalam acara *My Trip My Adventure* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, campur kode pada tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure* meliputi (a) campur kode berbentuk kata dan (b) campur kode berbentuk frasa. *Kedua*, asal unsur bahasa yang tercampur pada tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure* meliputi (a) bahasa Inggris, (b) bahasa Minang, (c) bahasa Mandarin, dan (d) bahasa Sunda. Dari kelima asal unsur bahasa yang tercampur dalam tuturan bahasa Indonesia tersebut, unsur bahasa yang sering digunakan pada acara *My Trip My Adventure* adalah bahasa Inggris. *Ketiga*, jenis campur kode berdasarkan keberadaan padanannya dalam bahasa Indonesia meliputi (a) campur kode yang memiliki padanan dalam bahasa Indonesia dan (b) campur kode yang tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia. Campur kode yang tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia terdiri dari istilah-istilah bahasa Inggris dalam katagori kegiatan olahraga ataupun pariwisata. *Keempat*, hasil penelitian juga menemukan adanya faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode pada tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure* meliputi (a) faktor penguasaan bahasa penutur, (b) faktor kepopuleran bahasa, (c) faktor meningkatkan daya tarik, dan (d) faktor keterbatasan ungkapan dalam bahasa Indonesia. Persepsi tersebut meliputi persepsi pro dan kontra. *Kelima*, persepsi penonton terhadap fenomena campur kode terdiri dari persepsi pro yang meliputi (a) memperkaya kosakata sebagai sumber belajar, (b) menjadi daya tarik, dan (c) menjadi ciri khas. Persepsi kontra terdiri dari (a) penonton tidak paham maksud tuturan pembawa acara *My Trip My Adventure*, (b) merusak tatanan bahasa Indonesia, dan (c) rasa bangga terhadap bahasa Indonesia luntur.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan terkait campur kode pada acara *My Trip My Adventure*, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, disarankan untuk memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan bacaan untuk dijadikan pemahaman materi yang terkait dengan mata kuliah Sociolinguistik.
- 2) Peneliti lain yang berminat meneliti penelitian sejenis disarankan untuk mengembangkan aspek-aspek lain yang tidak terjangkau dalam penelitian ini, seperti alasan penggunaan campur kode yang memiliki padanan dalam bahasa Indonesia berdasarkan fitur-fitur Semantik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, Astuti. 2016. *Alih Kode dan Campur Kode dalam Acara Talk Show Just Alvin di Metro Tv dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Skripsi. Bandar Lampung. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Arikunto, Suharismi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aslinda dan Syafyaha, Leni. 2010. *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. 2010. *Sociolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sociolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darma, Aliah. 2009. *Analisis Wacana Kritis*. Bandung: Yayasan Widya bekerja sama dengan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra UPL.
- Finansialku.com. *50 Kata-Kata Motivasi Tokoh Terkenal Dunia dalam Menggapai Mimpi*. <https://www.finansialku.com/kata-kata-motivasi-tokoh-terkenal-dunia>. [Diakses pada 21 Oktober 2019, pukul 16.22 WIB].
- Finoza, Lamuddin. 2002. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Hoed, Benny Hoedoro. 2006. *Penerjemahan dan Kebudayaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Kentjono. 1992. *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Jember.
- Keraf, Gorys. 1984. *Linguistik Bandingan Historis*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Lestari, Indri. 2016. *Campur Kode dalam Majalah Wonder Teen*. Skripsi. Jember: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Huberman, Milles. 2007. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

- Moeliono, Anton, dkk. 1992. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Depdikbud. Jakarta: Balai Pustaka.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musarrot, Hofailatul. 2015. *Campur Kode dalam Bahasa Indonesia pada Acara Komentar Rakyat di Stasiun Radio Prosalina Jember*. Skripsi. Jember: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Nawawi, Hadari dan Martini, Mimi. 1994. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University, Press.
- Ohoiwutun, Paul. 1997. *Sosiolinguistik: Memahami Bahasa dalam Konteks Masyarakat dan Kebudayaan*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Pateda, Mansoer. 1987. *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Poedjosoedarmo, Soepomo. 1978. *Alih Kode dan Campur Kode*. Yogyakarta: Balai Penelitian Bahasa.
- Radiansyah, Muhammad. 2016. *Analisis Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai di Kota Medan*. Tesis. Medan. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Rakhmat, Jalaludin. 1998. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ramlan, M. 1987. *Morfologi Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: Karyono.
- Rosida, Citra Delian Sistia. 2014. *Campur Kode Bahasa Indonesia Pada Acara Talk Show Sarah Sechan di NET TV*. Skripsi. Jember: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sosiolinguistik Teori dan Problema*. Surakarta: Fakultas Sastra Universitas Sebelas Maret.
- Syamawati, Nurin Fatiris. 2013. *Campur Kode Bahasa Jawa Terhadap Bahasa Indonesia pada Interaksi Pembelajaran Bahasa Indonesiadi Kelas X SMAN 1 Glenmore Banyuwangi*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Syaukani, Abdul Rahman. 2015. *Tabloid Bintang.com: My Trip My Adventure, Program Budaya Wisata Paling Banyak Ditonton Versi KPI*. <http://www.google.com/amp/s/m.tabloidbintang.com/amp/film-tv-musik/kabar/read/30442/my-trip-my-adventure-program-budaya-wisata-paling-banyak-ditonton-versi-kpi>. [Diakses pada 20 Desember 2018, pukul 14.26 WIB].

- Tarigan. 1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarmini, Wini. 2012. *Buku Ajar Sintaksis Bahasa Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Zulkarnaen, Zio. 2018. *Penerjemahan Kesepadanan pada Kosakata Fisik Berkemampuan Budaya Materil Bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia dalam Novel Oda Nobunaga*. Skripsi. Semarang. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

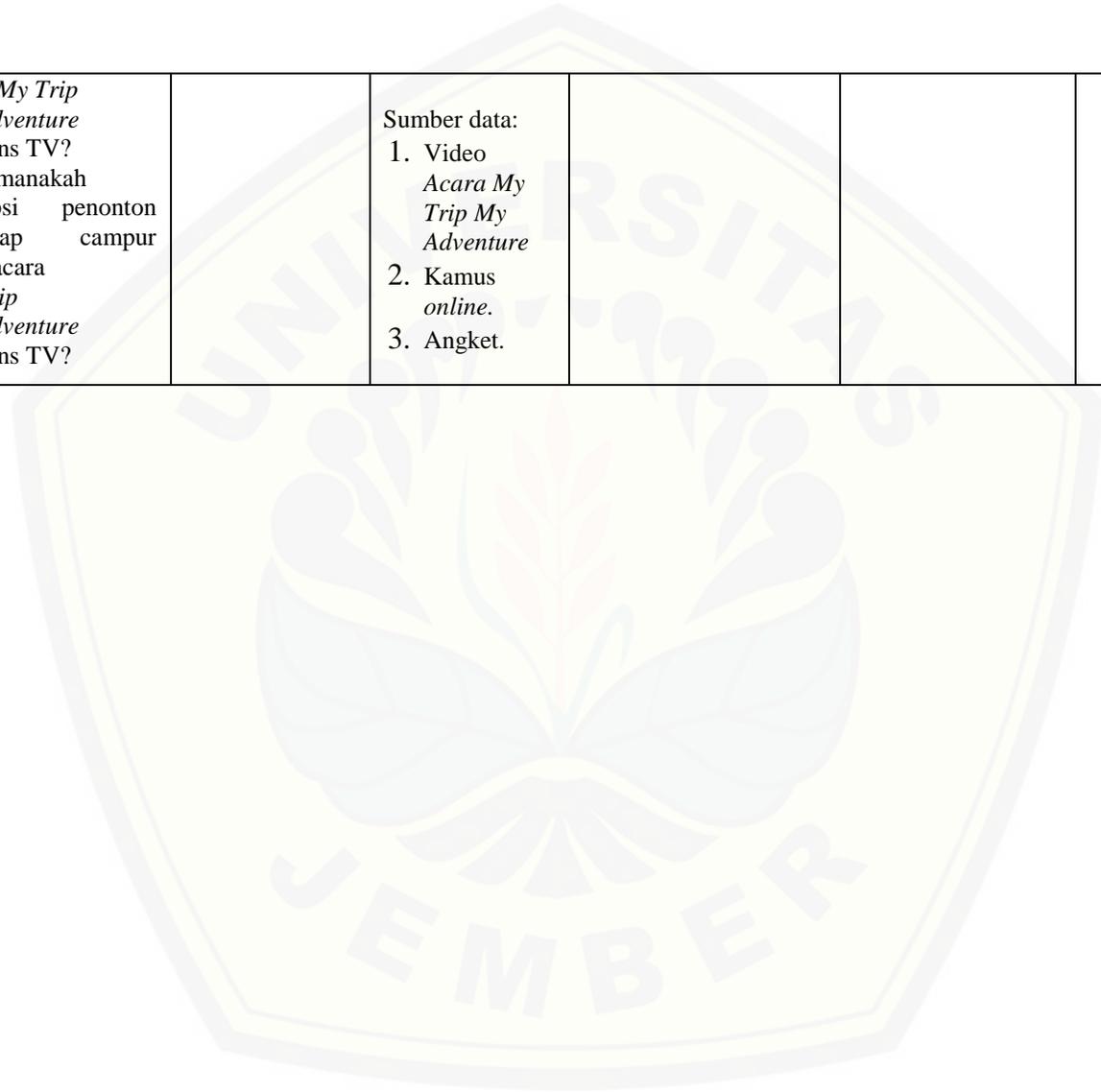


LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Metode Penelitian					
		Rancangan dan Jenis Penelitian	Data dan Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	Instrumen Penelitian	Prosedur Penelitian
Campur Kode dalam Acara <i>My Trip MyAdventure</i> di Trans TV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah bentuk campur kode dalam pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i>? 2. Bagaimanakah asal unsur bahasa yang tercampur dalam campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> di Trans TV? 3. Bagaimanakah jenis campur kode berdasarkan keberadaan padanannya dalam acara <i>My Trip My Adventure</i> di Trans TV? 4. Bagaimanakah faktor-faktor yang melatarbelakangi campur kode dalam 	<p>Rancangan penelitian: Kualitatif Sociolinguistik</p> <p>Jenis penelitian: Deskriptif.</p>	<p>Data penelitian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Segmen tutur berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat pada tuturan pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i>. 2. Kalimat yang berisi jawaban terkait faktor-faktor yang melatarbelakangi campur kode dan persepsi dari penonton acara <i>My Trip My Adventure</i> mengenai peristiwa campur kode. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi. 2. Angket. 	<p>Teknik analisis data Milles dan Huberman:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reduksi data; <ol style="list-style-type: none"> a. telaah dan seleksi data b. cek kamus 2. Penyajian data 3. Penarikan kesimpulan 	<p>Instrumen pengumpul data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti. 2. Instrumen pembantu (laptop, alat tulis, buku catatan, gawai, angket dan <i>aerphon</i>). <p>Instrumen analisis data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tabel pengumpul data. 2. Angket. 3. Kamus <i>online</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap persiapan 2. Tahap pelaksanaan 3. Tahap penyelesaian

	<p>acara <i>My Trip My Adventure</i> di Trans TV? 5. Bagaimanakah persepsi penonton terhadap campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> di Trans TV?</p>		<p>Sumber data: 1. Video <i>Acara My Trip My Adventure</i> 2. Kamus <i>online</i>. 3. Angket.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--



LAMPIRAN B. Instrumen Pengumpul Data

B.1 Instrumen Tabel Pengumpul Data

No.	Tuturan Campur Kode Pembacawa Acara <i>My Trip My Adventure</i>	Konteks	Tanggal Siaran	Data ke-
1.	<p>Vincent : “Nah, sekarang si Rojak jadi host baru buat sementara ini karena Inka...”</p> <p>Rojak : “Kenapa tadi?”</p> <p>Vincent : “Jadi, pas mau turun... pas mau turun <i>rappeling</i> ada sarang tawon.”</p> <p>Rojak : “Kayaknya dia nginjek ya?”</p> <p>Vincent : “Dia nginjek langsung.”</p> <p>Rojak : “Langsung diserang dia.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Rojak dan Vincent sedang membicarakan peristiwa yang menimpa Inka saat turun tebing.	2 Juni 2019	25
2.	Vincent: “Sekarang <i>gue</i> sama Jero mau <i>ngeexplore</i> air terjun Balek di Pariaman dan kita berdua masih penasaran nih, gimana sih <i>look</i> air terjunnya di tingkat atasnya.”	Tuturan tersebut terjadi ketika Vincent sedang melakukan perjalanan menuju ke tempat wisata yang ada di Pariaman.	8 Juni 2019	15
3.	Jeremi: “Wah, si Vincent udah berani lompat dengan cepat tuh. Gue kok sekarang jadi sedikit ragu ya. Meskipun dari bawah kelihatannya gak begitu tinggi tapi pas udah berdiri di posisi ini, jantung rasanya berdebar kencang. Kaki juga terasa lemas. <i>Come on Jer</i> , lu pasti bisa!”	Tuturan tersebut terjadi ketika Jeremi meyakinkan dirinya sendiri saat akan melompat dari atas air terjun. Jeremi menjelaskan bahwa dirinya sedikit ragu untuk melompat karena air terjunnya begitu tinggi.	8 Juni 2019	10
4.	<p>Jeremi : “Ternyata perjuangan <i>uda-uda</i> jualan nasi Padang gak gampang. Makanya masakan Padang mahal, ha..ha..ha.. mantap!”</p> <p>Vincent : “Jer, minggir Jer! Gue harus kasih <i>service</i> dulu ke tamu-tamu.”</p> <p>Jeremi : “Satu, satu, satu, tiga.” (menghitung piring yang dibawa oleh Vincent)</p> <p>Vincent : “Kok tiga? Tiga, empat, lima, enam.”</p> <p>Jeremi</p>	Jeremi menjelaskan kepada penonton bahwa untuk menjadi pelayan di rumah makan Padang sangatlah susah karena harus membawa tumpukan piring yang berisi pesanan pembeli.	8 Juni 2019	12
5.	Vincent: “Bapak ibu adalah warga lokal di sekitar Maligom Nauli ini. Bapak dan ibu	Inka mengungkapkan rasa kagumnya ketika ia melihat sepasang	9 Juni 2019	6

	<p>juga selalu datang ke sini untuk merayakan hari lebaran berdua.”</p> <p>Inka : “<i>So sweet</i> banget ya mereka!”</p>	<p>bapak dan ibu warga lokal yang sedang piknik di pemandian tersebut.</p>		
6.	<p>Vincent: “<i>Mak’e</i> dan <i>pak e</i> baru pertama kalinya mengijakkan kaki dan keliling naik bentor ke Siantar kayak gini.</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika mereka dalam perjalanan menuju pasar Horas untuk mengantar bapak dan ibu warga lokal belanja baju lebaran.</p>	9 Juni 2019	4
7.	<p>Ibu : “Ya Allah, terima kasih Ya Allah.”</p> <p>Inka : “Sama-sama ibu. Aduh ibunya, gue jadi ikut terharu. Ibunya seneng banget dibelikan baju baru.”</p> <p>Ibu : “Terima kasih Ya Allah sudah diajak jalan-jalan.”</p> <p>Inka : “Kita juga seneng banget bisa ajak ibu jalan-jalan dan <i>shopping</i>. Ibu seneng nggak?”</p> <p>Ibu : “Seneng banget!”</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan tim <i>My Trip My Adventure</i> berada di pasar dan membelikan baju baru untuk ibu tersebut.</p>	9 Juni 2019	3
8.	<p>Jeremi : “Gimana, bener kan yang gue bilang? Perjalanannya itu jadi gak ada artinya karena air terjunnya ini <i>really amazing!</i>”</p>	<p>Tuturan tersebut menggambarkan keindahan air terjun.</p>	9 Juni 2019	9
9.	<p>Vincent: “Mundur! Mundur! <i>Tracknya</i> semakin sulit. Jalan yang sempit dan lumpur yang dalem membuat mobil yang gue pake ini <i>stuck</i>. Selain kerusakan pada koplingnya, <i>overheating</i>, mesin panas juga menjadi kendala. Ini koplingnya eror!”</p> <p>Inka : “Kenapa?”</p> <p>Vincent : “Kita nyangkut dan kopling gue <i>giginya blank.</i>”</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika mereka sedang melakukan aktivitas <i>offroad</i>.</p>	9 Juni 2019	11
10.	<p>Vincent : “Di sini, kita sekarang di pulau Derawan. Kita mau cari hiu paus”</p> <p>Inka : ”Sebenarnya gue penasaran juga nih sama hiu paus. Gue udah pernah tapi kalau di Derawan ada, gue mau ikut dong.”</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Vincent bertemu Inka secara tidak sengaja dan mengajak Inka untuk mencari hiu paus yang ada di pulau Derawan.</p>	15 Juni 2019	1

	<p>Vincent : “Boleh. Mau ikut?” Inka : “Ikut!” Vincent : “Mantap. Asik ada <i>partner</i> nih, mau cari ikan paus. Mau tau nggak kelanjutan kita kayak gimana? Ikutin kita terus di MTMA!”</p>			
11.	<p>Vincent : ”Pak, <i>punten</i>. Pak ada yang pakai baju MTMA gak? Kayak gini?” Warlog : ”Gak ada.” Vincent : ”Kaos kayak gini tau gak belinya dimana?” Warlog : “Gak tau, Mas.”</p>	Tuturan tersebut terjadi saat Vincent bertanya kepada warga lokal terkait tantangan yang diberikan oleh tim <i>My Trip My Adventure</i> .	15 Juni 2019	14
12.	<p>Vincent : “Gokil, tantangan yang bener-bener bikin capek. Tapi gak apa, gue yang sampai duluan nih di tempat <i>start</i>. Ini sih <i>fix</i> gue yang menang.” Inka : “Gue gak masalah yang sampai duluan itu siapa. Tapi gue yakin gue yang bakal menang. Ayo kita buktiin ya!”</p>	Percakapan antara Vincent dengan Inka saat sedang melaksanakan tugas yang diberikan oleh kru MTMA.	15 Juni 2019	21
13.	<p>Vincent : “Mas Erik sini dulu.” Erik (kru) : “Apalagi Vinc?” Vincent : “Jujur gak boleh kayak gini. Intinya begini, harus <i>fair</i>. Benar tidak?” Erik (kru) : “Harus <i>fair</i>.” Vincent : “Harus <i>fair</i> udah cukup. Nah sebelum mulai Inka Fitria ini yang cewek ini nih ngomong sendiri tiga-tiga, yaudah. Tapi dalam waktu sepuluh menit.</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Vincent sedang menanyakan kembali peraturan yang ditetapkan pada awal permainan mencari kaos <i>My Trip My Adventure</i> .	15 Juni 2019	16
14.	<p>Inka : “Guys, oh <i>my God!</i> Jadi kita lagi <i>on the way</i> mau cari <i>whale shark</i>. Tapi kita tiba-tiba ditemeni sama <i>dolphine</i> banyak banget di depan kita ini. Vinc ayo sini. Oh <i>my God!</i> Waw guys... Sumpah ini ada sekitar tiga puluhan, Vinc liat!”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika mereka berada di atas perahu dalam perjalanan mencari hiu paus di perairan pulau Derawan.	15 Juni 2019	17

	<p>Vincent : “Waw!” Inka : “Banyak banget, ini sekitar satu <i>troops dolphine</i> nih guys. Terus mereka bener-bener ngasih kita <i>show</i> itu.” Vincent : “Waw!”</p>			
15.	<p>Vincet : “Nah, ini Inka perahunya.” Inka : ”Itu ya?” Vincent : ”Iya.” Inka : ”Wah perahu <i>diving</i> lagi Vinct. Kayaknya mereka tahu deh.”</p>	Tuturan tersebut terjadi ketika pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i> melihat nelayan yang membawa alat untuk menyelam.	15 Juni 2019	2
16.	<p>V dan I : “Halo pak!” Vincent : “Apa kabar?” Inka : “Halo Pak! Kita dari tim MTMA dan kita di sini untuk nyari <i>whale shark</i>, Pak.” Nelayan : “Kita mau nyari <i>whale shark</i> juga nih.” Inka : “Serius?” Nelayan : “Iya.”</p>	Pembawa acara memberitahu kepada nelayan mengenai tujuan mereka.	15 Juni 2019	7
17.	<p>Inka : “Gue sama Vincent mau coba <i>underwater dance</i> nih guys. Perhatiin baik-baik ya! Pasti kalian bakal terpesona.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka sedang berenang dan menikmati keindahan alam di bawah air.	15 Juni 2019	8
18.	<p>Vincent: “Bener banget Inka. Gimana guys kira-kira <i>backsound</i> apa ya yang cocok buat <i>underwater dance</i> ini. Komen di Instagram MTMA!”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Vincent sedang berenang dan menikmati keindahan alam di bawah air.	15 Juni 2019	26
19.	<p>Inka : “Gak lengkap rasanya kalau ke pantai gak nyantai sambil minum air kelapa. Nah, kebetulan gue liat ada pohon kelapa gak begitu tinggi. Jadi gue mau coba panjat dan ambil. Doain gue berhasil ya guys! Ini pengalaman pertama buat gue manjat dan petik kelapa langsung dari pohonnya. Ini jadi <i>experience</i> yang sangat menyenangkan buat gue.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka sedang memanjat pohon untuk memetik buah kelapa.	16 Juni 2019	18
20.	<p>Inka : “<i>Brother</i>, pasti lu gak percaya gue manjat sendiri?” Jeremi : “Gak percaya emang.</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka menyapa Jeremi yang sedang duduk	16 Juni 2019	19

	<p>Pasti dibantu in anak lokal sini kan?"</p> <p>Inka : "Sendirian."</p> <p>Jeremi : "Serius? Gimana kalo kita minum aja nih kelapa?"</p>	bersantai di pinggir pantai.		
21.	<p>Jeremi : "Guys, sekarang kita sama kru ditantangin buat main <i>game</i> pukul semangka nih. Kira-kira gue sama Inka berhasil nggak ya?"</p> <p>Inka : "Sekarang giliran gue guys, cobain <i>game</i> pukul semangka ini."</p> <p>Inka : "Ternyata gue sama Jero <i>fail</i> guys. Sekarang gue mau tantang kru juga buat nyobain guys."</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Jeremi bermain pukul semangka dipinggir pantai.	16 Juni 2019	20
22.	<p>Jeremi: "Oke <i>gaes</i>, batasan <i>lu</i> Cuma lu yang tau! Jadi, buat kalian yang pengen ngerasain sensasi loncat <i>rock climbing, cliff jumping</i> di sini. <i>Lu</i> harus datang ke pulau Buru!"</p>	Tuturan tersebut bermaksud memotivasi dan mengajak penonton untuk merasakan sensasi loncat dengan cara datang ke pulau Buru.	16 Juni 2019	5
23.	<p>Jeremi : "Eits, gak sekedar lompat biasa aja guys."</p> <p>Inka : "Yaps, bener banget contohnya ya <i>backflip</i> kayak gini. Kalian yang di rumah wajib banget nih buat cobain."</p> <p>Jeremi : "Anak-anak lokal di sini bukan cuma jago berenang tapi gaya lompatnya juga keren-keren."</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Vincent sedang berenang bersama anak-anak warga lokat dengan cara lompat dari dermaga.	16 Juni 2019	27
24.	<p>Jeremi : "Sekarang giliran gue mau nyobain <i>tarzan swing</i>. Agak <i>tricky</i> juga sih buat naik dan pegangan sama talinya. Tapi kalo udah berhasil dan ditarik sampai mentok pohon dan dilepas, itu rasanya guys, beh <i>amazing!</i>"</p>	Tuturan Jeremi yang ditujukan kepada penonton MTMA setelah mencoba loncat dari tebing ke dasar air terjun.	16 Juni 2019	28
25.	<p>Vincent : "Gokil nih guys tempatnya nih. Kita sekarang lagi di Laguna Kehedaeng."</p> <p>Inka : "Yoi."</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Vincent akses menuju ke Laguna Kehedaeng dan	22 Juni 2019	22

	<p>Vincent : “Nah untuk kalian yang mau ke sini, ada dua jalur nih yang mau ke sini. <i>Option</i> satu adalah kalau mau naik perahu. Kalau lagi pasang bisa naik tangga. Nah, kalau lagi surut ada goanya tuh bisa masuk ke dalam nembusnya ke sini nih guys.”</p> <p>Inka : “Kayak kolam pribadi ya. Lihat deh guys warnanya!”</p> <p>Vincent : “Tapi kayaknya kurang seru nih kalo kita berdua yang berenang. Gimana kalo kita ajakin kru-kru yang lain?”</p> <p>Inka : “Tunggu dulu, <i>first</i> kita <i>battle</i> dulu dong.”</p>	aktivitas yang akan mereka lakukan.		
26.	<p>Marshal : “Wah, gue belum pernah nih bersihin ikan sendiri kaya gini. Rasanya sik juga ya.”</p> <p>Vincent : “Yoi bro, ikan di sini juga kelihatan <i>fresh</i> banget. Pasti enak banget kalo udah dibakar nanti.”</p> <p>Marshal : “Sisik ikannya terlebih dahulu dikikis nih guys. Baru kita bersihin bagian dalemnya.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Marshal dan Vincent sedang berada di warung makan yang menjual ikan bakar.	29 Juni 2019	23
27.	<p>Inka : “Jadi Vincent, di kepulauan Derawan ini ada 31 pulau loh! Banyak ya?”</p> <p>Vincent : “31 <i>guys</i>, lumayan banyak.”</p> <p>Inka : “Dan ada salah satu pulau yang katanya lucu banget.”</p> <p>Vincent : “Lucu gimana?”</p> <p>Inka : “Lucu kayak <i>lo</i>.”</p> <p>Vincent : “Wah, lucu kayak <i>gue</i>.”</p> <p>Inka : “Namanya Manimbora.”</p>	Percakapan tersebut memberikan informasi kepada penonton mengenai tempat wisata yang akan di datangi oleh tim <i>My Trip My Adventure</i>	30 Juni 2019	13
28.	<p>Vincent : “Dan pulau juga lucu terus pantainya liat tuh, putih.”</p> <p>Inka : “Bener-bener <i>clear</i>.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Vincent bermain di pulau	30 Juni 2019	24

	Sempurna banget, kayak bohongan.” Vincent : “Bener.” Inka : “Bagus banget.”	Manimbora.		
--	---	------------	--	--



B.2 Instrumen Angket Pengumpul Data

1) Angket Pengumpul Data Pembawa Acara *My Trip My Adventure*

Judul Penelitian
Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure* di Trans TV
oleh
Ainur Rosa Abu Bakar
NIM 150210402061
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember
2019

Sehubungan dengan pengerjaan tugas akhir saya mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi adanya pencampuran bahasa yang dilakukan oleh pembawa acara *My Trip My Adventure* di Trans TV. Saya mohon dengan hormat kepada Saudara/i selaku pembawa acara *My Trip My Adventure* untuk bersedia meluangkan waktu sejenak demi mengisi kuisioner ini. Jawaban yang Saudara/i berikan akan dijadikan sebagai data dalam penelitian skripsi.

Kriteria informan

1. Pria atau wanita yang menjadi pembawa acara *My Trip My Adventure*.
2. Pria atau wanita yang menjadi bintang tamu dan ikut membawakan acara *My Trip My Adventure*.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Vincent Verhaag (pria, 31 tahun)	Jeremiah Lakhwani (pria, 26 tahun)
1.	Dari daerah manakah Saudara/i berasal?	Bali	Surabaya
2.	Bahasa apakah yang pertama Saudara/i kuasai?	Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia
3.	Berapa banyak bahasa yang Saudara/i kuasai saat ini?	4 (bahasa Indonesia, Inggris, Belanda, dan Spanyol)	2 (bahasa Indonesia dan Inggris)
4.	Sudah berapa lama Saudara/i menjadi pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i> ?	Setahun	Setahun
5.	Siapakah sasaran acara <i>My Trip My Adventure</i> ?	Seluruh masyarakat Indonesia dan masyarakat asing	Seluruh masyarakat Indonesia
6.	Seberapa sering Saudara/i melakukan pencampuran bahasa (mencampurkan tuturan bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris) dalam acara <i>My Trip My Adventure</i> ?	Sangat sering	Cukup sering

7.	Adakah alasan Saudara/i melakukan pencampuran bahasa (mencampurkan tuturan bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris) dalam acara <i>My Trip My Adventure</i> ? jika ada, tolong kemukakan alasan anda!	Menyesuaikan lawan bicara	Supaya lebih <i>eat catchy</i>
8.	Pernahkah Saudara/i mencampurkan bahasa lain (bahasa asing/daerah) dalam bentuk kata, gabungan kata, atau kalimat pada tuturan bahasa Indonesia karena tidak mengetahui ungunannya dalam bentuk bahasa Indonesia?	Sangat sering	Sering
9.	Bahasa apakah yang sering Saudara/i campurkan untuk mengganti ungkapan (kata, gabungan kata, atau kalimat) yang tidak Saudara/i ketahui dalam bentuk bahasa Indonesia tersebut?	Bahasa Inggris	Bahasa Inggris
10.	Menurut Saudara/i, kata manakah di bawah ini yang lebih populer dan lebih sering Saudara/i gunakan dalam membawakan acara <i>My Trip My Adventure</i> ? Pilihlah minimal 3 kata di bawah ini!	<i>Fix; explore; adventure, challenge</i>	<i>Fix; explore; adventure; tantangan</i>

2) Angket Pengumpul Data Penonton Acara *My Trip My Adventure*

Judul Penelitian
Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure* di Trans TV
oleh
Ainur Rosa Abu Bakar
NIM 150210402061
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember
2019

Sehubungan dengan pengerjaan tugas akhir saya mengenai persepsi penonton terhadap acara *My Trip My Adventure* di Trans TV. Saya mohon dengan hormat kepada Saudara/i selaku penonton acara *My Trip My Adventure* untuk bersedia meluangkan waktu sejenak demi mengisi kuisioner ini. Jawaban yang Saudara/i berikan akan dijadikan sebagai data dalam penelitian skripsi.

Kriteria informan

1. Pria atau wanita yang mengikuti akun *Instagram My Trip My Adventure* dan *Youtube TRANS TV Official*.
2. Pria atau wanita yang sering menonton acara *My Trip My Adventure* baik di televisi maupun di Youtube.
3. Pria atau wanita yang sering menonton acara *My Trip My Adventure* minimal berusia 13 tahun.

Jawaban informan 1

1. Nama : Yeny Hendrawati
2. Jenis kelamin : Wanita
3. Usia : 21 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Pernah, namun tidak sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Ya saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Paham
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Tidak menarik
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Tidak perlu karena tidak melestarikan bahasa Indonesia
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Ada, kadang ketika ada kata-kata asing yang baru saya dengar, saya segera mengecek di google translate agar mengetahui artinya. Secara tidak langsung saya belajar bahasa Inggris dari sana

11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!

Bagus, kadang saya tidak tahu bahasa daerah yang unik, tapi kadang saya ngerasa bahasa yang digunakan di acara tersebut kurang menarik.

Jawaban informan 2

1. Nama : Mada Qiqul Uyun Albana
2. Jenis kelamin : Pria
3. Usia : 19
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Pernah namun tidak sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Ya saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Paham
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Kurang menarik karena saya tidak mengerti artinya
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara *My Trip My Adventure*
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Mungkin karena pembawa acara anak muda kan biar gaya sok kebarat-baratan gitu
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Lumayan menarik sih tapi kadang gak paham

Jawaban informan 3

1. Nama : Liya
2. Jenis kelamin : Wanita
3. Usia : 29 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Cukup sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Iya saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Sangat paham
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Iya sangat menjadi daya tarik
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara *My Trip My Adventure*
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:

On the way

10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Ada, penonton memperoleh kosa kata baru dalam bahasa asing beserta penggunaannya dalam dialog sehari-hari
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Baik, kita perlu mengenal lebih banyak bahasa asing untuk percakapan sehari-hari

Jawaban informan 4

1. Nama : Rifaldi Pratama
2. Jenis kelamin : Pria
3. Usia : 21 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Pernah, namun tidak sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Ya, saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Kurang paham karena tidak mengerti artinya
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Kurang menarik karena saya tidak mengerti artinya
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara *My Trip My Adventure*
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Manfaat untuk saya pribadi kurang terasa. Tetapi untuk para remaja SMP/SMA yang butuh contoh dalam pembelajaran bahasa asingnya. Hal ini dapat menjadi salah satu sumber belajar bahasa asing mereka.
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Saya rasa hal ini dapat dimaklumi karena mereka masih menggunakan kata/frasa ataupun kalimat yang dapat dimengerti oleh saya. Beda halnya jika mereka menggunakan kata/frasa/kalimat yang tidak dapat dimengerti. Selain membuat saya tidak paham. Sayapun kesusahan karena harus mencari artinya di kamus.

Jawaban informan 5

1. Nama : Ahmad Gede
2. Jenis kelamin : Pria
3. Usia : 21 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Pernah namun tidak sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Iya saya tahu

6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Kurang paham karena tidak mengerti artinya
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Menarik namun saya kurang memahami artinya
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Mungkin tidak perlu, karena tidak semua orang mengerti artinya
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Merusak kelestarian bahasa Indonesia
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Lebih difilter lagi supaya tidak terkesan lebih bangga terhadap bahasa asing.

Jawaban informan 6

1. Nama : Lailatul Rahmah Novitamia
2. Jenis kelamin : Wanita
3. Usia : 22 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Pernah namun tidak sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Iya saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Kurang paham karena tidak mengerti artinya
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Iya sangat menjadi daya tarik
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara *My Trip My Adventure*
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Memperkaya kosa kata
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Mungkin perlu untuk kepentingan rating, tapi jangan terlalu banyak hingga mengesampingkan bahasa Indonesia

Jawaban informan 7

1. Nama : Adita Alfiatul
2. Jenis kelamin : Wanita
3. Usia : 22 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Cukup sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Iya saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Kurang paham karena tidak mengerti artinya
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Iya sangat menjadi daya tarik
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Mungkin tidak perlu karena semua orang tidak mengerti artinya
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
Dalam perjalanan
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Tidak
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Kalau ingin acara tersebut dikenal secara global saya pikir bisa dengan cara menerjemahkannya ke dalam bahasa Inggris. Jadi tetap menggunakan bahasa Indonesia saja agar tidak merusak kaidah bahasa Indonesia.

Jawaban informan 8

1. Nama : Raditya
2. Jenis kelamin : Pria
3. Usia : 23 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Sangat sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Iya saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Kurang paham karena tidak mengerti artinya
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Menarik namun saya kurang memahami artinya
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara *My Trip My Adventure*
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!

Ada menambah ilmu atau bisa mengerti dengan bahasa asing atau bahasa daerah

11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!

Menurut saya harus lebih sering menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar daripada bahasa asing kalau bahasa daerah tidak apa karena itu adalah suatu budaya atau bahasa yang ada disetiap daerah di Indonesia.

Jawaban informan 9

1. Nama : Dewi
2. Jenis kelamin : Wanita
3. Usia : 22 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Pernah namun tidak sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Iya saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Sangat paham
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Iya sangat menjadi daya tarik
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara *My Trip My Adventure*
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Mengikuti tren saat ini untuk menarik minat penonton
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Untuk menarik minat penonton. Yang paham mungkin menarik tapi tidak demikian jika yang menonton tidak paham.

Jawaban informan 10

1. Nama : Setya Budi
2. Jenis kelamin : Pria
3. Usia : 24 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Cukup sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
iya saya tahu
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Sangat paham
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Iya sangat menjadi daya tarik

8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara *My Trip My Adventure*
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Manfaat yang saya dapat adalah mengetahui istilah-istilah bahasa asing dalam konteks liburan, pariwisata, dan perjalanan.
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Penggunaan bahasa asing di acara tersebut cukup menarik namun jika sering diucapkan terkesan aneh.

Jawaban informan 20

1. Nama : Adela Maharani
2. Jenis kelamin : Wanita
3. Usia : 24 tahun
4. Apakah Saudara/i sering menonton acara *My Trip My Adventure*?
Sangat sering
5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara *My Trip My Adventure* sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?
Mungkin ada, tapi saya kurang menyadari
6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara *My Trip My Adventure*, ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?
Paham
7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara *My Trip My Adventure*?
Menarik, namun saya kurang mengerti artinya
8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara *My Trip My Adventure*?
Perlu namun jangan terlalu sering berbahasa asing
9. Menurut Saudara/i manakah kata-kata yang lebih populer:
On the way
10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara *My Trip My Adventure* yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Buat nambah kosa kata aja
11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara *My Trip My Adventure*? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!
Saya rasa kalo sering malah terlihat membanggakan bahasa asing ya daripada bahasa sendiri.

LAMPIRAN C. Instrumen Analisis Data

C.1 Instrumen Analisis Data Bentuk Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure*

No.	Data	Konteks	Kode	Analisis
1.	Vincent : “Mantap. Asik ada <i>partner</i> nih, mau cari ikan paus. Mau tau nggak kelanjutan kita kayak gimana? Ikutin kita terus di MTMA!”	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Vincent bertemu Inka secara tidak sengaja dan mengajak Inka untuk mencari hiu paus yang ada di pulau Derawan.	CKKD 1	Hal ini terbukti dengan adanya penyisipan kata <i>partner</i> yang artinya pasangan. Kata <i>partner</i> merupakan kata dasar karena tidak memiliki turunan atau tidak bisa dibagi lagi.
2.	Inka : ”Wah perahu <i>diving</i> lagi Vincet. Kayaknya mereka tahu deh.”	Tuturan tersebut terjadi ketika pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i> melihat nelayan yang membawa alat untuk menyelam.	CKKD 2	Kata <i>diving</i> tidak memiliki turunan dan tidak bisa dibagi lagi. Oleh karena itu, terjadi campur kode berbentuk kata dasar pada tuturan bahasa Indonesia yaitu <i>daving</i> .
3.	Inka : “Kita juga seneng banget bisa ajak ibu jalan-jalan dan <i>shopping</i> . Ibu seneng nggak?”	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan tim <i>My Trip My Adventure</i> berada di pasar dan membelikan baju baru untuk ibu tersebut.	CKKD 3	Istilah <i>shopping</i> berasal dari kata <i>shop</i> yang artinya toko, kemudian mendapat imbuhan sufiks {ing}. Hal ini membuat arti dari kata dasarnya berubah menjadi kata kerja setelah mendapat imbuhan sufiks. Sehingga kata <i>shopping</i> artinya berbelanja.
4.	Vincent : “ <i>Mak’e</i> dan <i>pak’e</i> baru pertama kalinya mengijakkan kaki dan keliling naik bentor ke Siantar kayak gini.	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika mereka dalam perjalanan menuju pasar Horas untuk mengantar bapak dan ibu warga lokal belanja baju lebaran.	CKKI 4	Kata <i>mak’e</i> dan <i>pak’e</i> berasal dari kata <i>mak</i> dan <i>pak</i> yang artinya ibu dan bapak, kemudian mendapat imbuhan sufiks {e}. Sufiks {e} dalam bahasa Indonesia artinya menjadi -nya. Jadi, <i>mak’e</i> dan <i>pak’e</i> dalam bahasa Indonesia artinya yaitu ibunya dan bapaknya.
5.	Jeremi : “Oke gaes, batasan lu Cuma lu yang tau! Jadi, buat kalian yang	Tuturan tersebut bermaksud memotivasi dan mengajak	CKKM 5	<i>Rock climbing</i> artinya panjat tebing dan <i>cliff jumping</i> lompat tebing, merupakan campur kode

	<p>pengen ngerasain sensasi loncat rock climbing, cliff jumping di sini. Lu harus dateng ke pulau Buru!”</p>	<p>penonton untuk merasakan sensasi loncat dengan cara datang ke pulau Buru.</p>		<p>bentuk kata majemuk karena terdiri dari dua kata yang apabila dipisah artinya akan berubah. Rock climbing terdiri dari kata rock artinya batu dan climbing artinya pendakian. Cliff jumping terdiri dari kata cliff artinya jurang dan jumping artinya melompat.</p>
6.	<p>Inka : “So sweet banget ya mereka!”</p>	<p>Inka mengungkapkan rasa kagumnya ketika ia melihat sepasang bapak dan ibu warga lokal yang sedang piknik di pemandian tersebut.</p>	CKKM 6	<p>So sweet artinya sangat romantis, apabila dipisah artinya akan berbeda. So artinya begitu dan sweet artinya manis. Oleh sebab itu, penyisipan kata so sweet merupakan campur kode bentuk kata majemuk karena terdiri dari dua kata yang jika dipisahkan membentuk arti berbeda.</p>
7.	<p>Inka : “Halo Pak! Kita dari tim MTMA dan kita di sini untuk nyari whale shark, Pak.”</p>	<p>Pembawa acara memberitahu kepada nelayan mengenai tujuan mereka.</p>	CKFN 7	<p>Whale shark merupakan campur kode bentuk frasa karena terdiri dari dua kata yaitu whale dan shark. Kata whale artinya paus dan shark artinya hiu merupakan dua gabungan kata yang tergolong frasa nominal sebab menunjukkan kata hewan.</p>
8.	<p>Inka : “Gue sama Vincent mau coba Underwater dance nih. Perhatiin baik-baik ya! Pasti kalian bakal terpesona.”</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka sedang berenang dan menikmati keindahan alam di bawah air.</p>	CKFV 8	<p>Underwater dance merupakan campur kode bentuk frasa karena terdiri dari dua kata yaitu underwater dan dance. Kata underwater apabila dipisah menjadi under-water artinya di bawah air dan dance artinya menari. Campur kode di atas merupakan bentuk frasa verbal karena underwater dance dalam bahasa Indonesia artinya menari di bawah air.</p>
9.	<p>Jeremi : “Gimana, bener kan yang gue bilang? Perjalanannya itu jadi gak ada artinya karena air terjunnya ini realy amazing!”</p>	<p>Tuturan tersebut menggambarkan keindahan air terjun.</p>	CKFAdv 9	<p>Penyisipan realy amazing merupakan campur kode bentuk frasa adjektival karena terdiri dari dua kata yaitu realy dan amazing. Kata realy artinya benar dan amazing artinya menakjubkan. Jadi, realy amazing merupakan penyisipan bentuk frasa adjektival yang menerangkan keindahan air terjun.</p>

C.2 Instrumen Analisis Data Asal Unsur Bahasa dalam Campur Kode Acara *My Trip My Adventure*

No	Data	Konteks	Kode	Analisis
1.	<p>Jeremi : “Ternyata perjuangan <i>uda-uda</i> jualan nasi Padang gak gampang. Makanya masakan Padang mahal, ha..ha..ha.. mantap!”</p> <p>Vincent : “Jer, minggir Jer! Gue harus kasih <i>service</i> dulu ke tamu-tamu.”</p> <p>Jeremi : “Satu, satu, satu, tiga.” (menghitung piring yang dibawa oleh Vincent)</p> <p>Vincent : “Kok tiga? Tiga, empat, lima, enam. Jeremi : “Enam..enam.”</p>	Jeremi menjelaskan kepada penonton bahwa untuk menjadi pelayan di rumah makan Padang sangatlah susah karena harus membawa tumpukan piring yang berisi pesanan pembeli.	CKBMin 12	Ditemukan adanya penyisipan unsur bahasa Minang sehingga terjadi campur kode yaitu <i>uda-uda</i> .
2.	<p>Vincent : ”Pak, <i>punten</i>. Pak ada yang pakai baju MTMA gak? Kayak gini?”</p> <p>Warlog : ”Gak ada.”</p> <p>Vincent : ”Kaos kayak gini tau gak belinya dimana?”</p> <p>Warlog : “Gak tau, Mas.”</p>	Tuturan tersebut terjadi saat Vincent bertanya kepada warga lokal terkait tantangan yang diberikan oleh tim <i>My Trip My Adventure</i> .	CKBS 14	Ditemukan adanya penyisipan unsur bahasa Sunda sehingga terjadi campur kode yaitu <i>punten</i> .
3.	Jeremi : “Wah, si Vincent udah berani lompat dengan cepat tuh. Gue kok sekarang jadi sedikit ragu ya. Meskipun dari bawah kelihatannya gak begitu tinggi tapi pas udah berdiri di posisi ini, jantung rasanya berdebar kencang. Kaki juga terasa lemas. <i>Come on</i> Jer, lu pasti bisa!	Tuturan tersebut terjadi ketika Jeremi meyakinkan dirinya sendiri saat akan melompat dari atas air terjun. Jeremi menjelaskan bahwa dirinya sedikit ragu untuk melompat karena air terjunnya begitu tinggi.	CKBI 10	Campur kode yang ditemukan yaitu berasal dari penyisipan unsur bahasa Inggris. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya penyisipan <i>come on</i> dalam tuturan bahasa Indonesia yang dilakukan oleh Jeremi.
4.	Vincent: “Mundur! Mundur! <i>Track</i> nya semakin sulit. Jalan yang sempit dan lumpur yang dalam membuat mobil yang gue	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika mereka sedang melakukan aktivitas <i>offroad</i> .	CKBI 11	Ditemukan adanya penyisipan unsur bahasa Inggris sehingga terjadi campur kode yaitu <i>track; stuck; overheating;</i>

	<p>pake ini <i>stuck</i>. Selain kerusakan pada koplingnya, <i>overheating</i>, mesin panas juga menjadi kendala. Ini koplingnya eror!”</p> <p>Inka : “Kenapa?”</p> <p>Vincent: “Kita nyangkut dan kopling gue giginya <i>blank</i>.”</p>			<i>blank</i> .
5.	<p>Inka : “Jadi Vinct, di kepulauan Derawan ini ada 31 pulau loh! Banyak ya?”</p> <p>Vincent : ”31 <i>guys</i>, lumayan banyak.”</p> <p>Inka : ”Dan ada salah satu pulau yang katanya lucu banget.”</p> <p>Vincent : ”Lucu gimana?”</p> <p>Inka : “Lucu kayak <i>lo</i>.”</p> <p>Vincent : “Wah, lucu kayak <i>gue</i>.”</p> <p>Inka : “Namanya Manimbora.”</p>	Percakapan tersebut memberikan informasi kepada penonton mengenai tempat wisata yang akan di datangi oleh tim <i>My Trip My Adventure</i>	CKBMan 13	Ditemukan adanya penyisipan unsur bahasa China dialek Hokkien sehingga terjadi campur kode yaitu <i>lo</i> ; <i>gue</i> .

C.3 Instrumen Analisis Data Jenis Campur Kode Berdasarkan Keberadaan Padanannya dalam Acara *My Trip My Adventure*

C.3.1 Instrumen Analisis Data Campur Kode pada Acara *My Trip My Adventure* yang Memiliki Padanan dalam Bahasa Indonesia

No.	Data	Konteks	Kode	Analisis
1.	Vincent : “Sekarang <i>gue</i> sama Jero mau <i>ngeexplore</i> air terjun Balek di Pariaman dan kita berdua masih penasaran nih,	Tuturan tersebut terjadi ketika Vincent sedang melakukan perjalanan menuju ke tempat wisata	CKMP 15	Dalam bahasa Indonesia <i>explore</i> memiliki kesepadanan dengan “menjelajahi; menyelidiki; meninjau; dan memeriksa” (KBII <i>online</i>). Padanan yang cocok yaitu “menjelajahi” yang artinya adalah menelusuri suatu

	<p>gimana sih <i>look</i> air terjunnya di tingkat atasnya.”</p>	<p>yang ada di Pariaman.</p>		<p>tempat (KBBI V <i>online</i>). Penyisipan kata <i>look</i> yang memiliki kesepadanan dengan “melihat; rupa; nampak; memandang” (KBII <i>online</i>). Padanan yang cocok yaitu “melihat” yang artinya menggunakan mata untuk memandang (KBBI V <i>online</i>). Selain itu, penyisipan unsur dialek masyarakat Jakarta yang berasal dari bahasa China dialek Hokkien yaitu <i>gue</i>. Kata <i>gue</i> merupakan kata ganti orang pertama yang sering digunakan khususnya oleh masyarakat Jakarta. Dalam bahasa Indonesia <i>gue</i> memiliki kesepadanan dengan “aku; saya” (KBD <i>online</i>), yang artinya adalah kata ganti orang pertama yang berbicara (KBBI V <i>online</i>).</p>
2.	<p>Vincent : “Mas Erik sini dulu.” Erik (kru) : “Apalagi Vinc?” Vincent : “Jujur gak boleh kayak gini. Intinya begini, harus <i>fair</i>. Benar tidak?” Erik (kru) : “Harus <i>fair</i>.” Vincent : “Harus <i>fair</i> udah cukup. Nah sebelum mulai Inka Fitria ini yang cewek ini nih ngomong sendiri tiga-tiga, yaudah. Tapi dalam waktu sepuluh menit.</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Vincent sedang menanyakan kembali peraturan yang ditetapkan pada awal permainan mencari kaos <i>My Trip My Adventure</i>.</p>	CKMP 16	<p>Dalam bahasa Indonesia <i>fair</i> memiliki kesepadanan dengan “adil; wajar” (KBII <i>online</i>). Berdasarkan konteks tuturan Vincent, padanan yang cocok yaitu “adil” yang artinya adalah sama dan tidak memihak siapapun (KBBI V <i>online</i>).</p>
3.	<p>Inka : “Guys, oh <i>my God!</i> Jadi kita lagi <i>on the way</i> mau cari <i>whale shark</i>. Tapi kita tiba-tiba ditemeni sama <i>dolphine</i> banyak banget di depan kita ini. Vinc ayo sini. Oh <i>my God!</i> Waw guys... Sumpah ini ada sekitar tiga puluhan, Vinc liat!”</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika mereka berada di atas perahu dalam perjalanan mencari hiu paus di perairan pulau Derawan.</p>	CKMP 17	<p>Dalam bahasa Indonesia <i>my God</i> memiliki kesepadanan dengan “Tuhanku” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah sesuatu yang disembah oleh manusia (KBBI V <i>online</i>). Dalam bahasa Indonesia <i>on the way</i> memiliki kesepadanan dengan “dalam perjalanan” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah menuju suatu tempat (KBBI V <i>online</i>). Dalam bahasa Indonesia <i>whale shark</i> memiliki kesepadanan dengan “hiu paus” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah hiu pemakan plankton yang merupakan ikan terbesar (KBBI V <i>online</i>). Dalam bahasa Indonesia</p>

	<p>Vincent : “Waw!”</p> <p>Inka : “Banyak banget, ini sekitar satu <i>troops dolphine</i> nih guys. Terus mereka bener-bener ngasih kita <i>show</i> itu.”</p> <p>Vincent : “Waw!”</p>			<p><i>dolphine</i> memiliki kesepadanan dengan “lumba-lumba” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah jenis ikan yang berkembang biak dengan cara melahirkan atau disebut juga dengan mamalia laut (KBBI V <i>online</i>). Dalam bahasa Indonesia <i>troops dolphine</i> memiliki kesepadanan dengan “pasukan lumba-lumba” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah segerombolan ikan lumba-lumba (KBBI V <i>online</i>). Dalam bahasa Indonesia <i>show</i> memiliki kesepadanan dengan “pertunjukan” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah sesuatu yang dipertontonkan (KBBI V <i>online</i>).</p>
4.	<p>Inka : “Gak lengkap rasanya kalau ke pantai gak nyantai sambil minum air kelapa. Nah, kebetulan gue liat ada pohon kelapa gak begitu tinggi. Jadi gue mau coba panjat dan ambil. Doain gue berhasil ya guys! Ini pengalaman pertama buat gue manjat dan petik kelapa langsung dari pohonnya. Ini jadi <i>experience</i> yang sangat menyenangkan buat gue.”</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka sedang memanjat pohon untuk memetik buah kelapa.</p>	CKMP 18	<p>Dalam bahasa Indonesia <i>experience</i> memiliki kesepadanan dengan “pengalaman” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah suatu hal yang pernah dialami atau dilakukan (KBBI V <i>online</i>).</p>
5.	<p>Inka : “<i>Brother</i>, pasti lu gak percaya gue manjat sendiri?”</p> <p>Jeremi : “Gak percaya emang. Pasti dibantuin anak lokal sini kan?”</p> <p>Inka : “Sendirian.”</p> <p>Jeremi : “Serius? Gimana kalo kita minum aja nih kelapa?”</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka menyapa Jeremi yang sedang duduk bersantai di pinggir pantai.</p>	CKMP 19	<p>Dalam bahasa Indonesia <i>brother</i> memiliki kesepadanan dengan “saudara; kawan (laki-laki)” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah kata sapaan kepada saudara atau kawan laki-laki (KBBI V <i>online</i>).</p>

6.	<p>Jeremi : “Guys, sekarang kita sama kru ditantangin buat main game pukul semangka nih. Kira-kira gue sama Inka berhasil nggak ya?”</p> <p>Inka : “Sekarang giliran gue guys, cobain game pukul semangka ini.”</p> <p>Inka : “Ternyata gue sama Jero fail guys. Sekarang gue mau tantang kru juga buat nyobain guys.”</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Jeremi bermain pukul semangka dipinggir pantai.</p>	<p>CKMP 20</p>	<p>Dalam bahasa Indonesia <i>game</i> memiliki kesepadanan dengan “permainan” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Kemudian, dalam bahasa Indonesia <i>fail</i> memiliki kesepadanan dengan “gagal; kalah” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah tidak berhasil (KBBI V <i>online</i>).</p>
7.	<p>Vincent : “Tantangan yang bener-bener bikin capek. Tapi gak apa, gue yang sampai duluan nih di tempat start. Ini sih fix gue yang menang.”</p> <p>Inka : “Gue gak masalah yang sampai duluan itu siapa. Tapi gue yakin gue yang bakal menang. Ayo kita buktiin ya!”</p>	<p>Percakapan antara Vincent dengan Inka saat sedang melaksanakan tugas yang diberikan oleh kru MTMA.</p>	<p>CKMP 21</p>	<p>Dalam bahasa Indonesia <i>start</i> memiliki kesepadanan dengan “mulai” (KBII <i>online</i>). Kemudian, dalam bahasa Indonesia <i>fix</i> memiliki kesepadanan dengan “pasti” (KBII <i>online</i>).</p>
8.	<p>Vincent : “Nah untuk kalian ya ng mau ke sini, ada dua jalur nih yang mau ke sini. Option satu adalah kalau mau naik perahu. Kalau lagi pasang bisa naik tangga. Nah, kalau lagi surut ada goanya tuh bisa masuk ke dalam</p>	<p>Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Vincent akses menuju ke Laguna Kehedaeng dan aktivitas yang akan mereka lakukan.</p>	<p>CKMP 22</p>	<p>Kata <i>option</i> memiliki kesepadanan dengan “pilihan” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah yang dipilih atau hasil memilih. Kemudian, dalam bahasa Indonesia <i>first</i> memiliki kesepadanan dengan “pertama” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah yang harus dilakukan terlebih dahulu atau kesatu. Selanjutnya, dalam bahasa Indonesia <i>battle</i> memiliki kesepadanan dengan “tarung; tanding” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah melakukan suatu hal secara bersamaan kemudian menentukan siapa yang menang</p>

	<p>Inka : nembusnya ke sini nih guys.”</p> <p>Vincent : “Kayak kolam pribadi ya. Lihat deh guys warnanya!”</p> <p>Inka : “Tapi kayaknya kurang seru nih kalo kita berdua yang berenang. Gimana kalo kita ajakin kru-kru yang lain?”</p> <p>Inka : “Tunggu dulu, <i>first battle</i> dulu dong.”</p>			(KBBI V <i>online</i>).
9.	<p>Marshal : “Wah, gue belum pernah nih bersihin ikan sendiri kaya gini. Rasanya sik juga ya.”</p> <p>Vincent : “Yoi bro, ikan di sini juga kelihatan <i>fresh</i> banget. Pasti enak banget kalo udah dibakar nanti.”</p> <p>Marshal : “Sisik ikannya terlebih dahulu dikikis nih guys. Baru kita bersihin bagian dalemnya.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Marshal dan Vincent sedang berada di warung makan yang menjual ikan bakar.	CKMP 23	Dalam bahasa Indonesia <i>fresh</i> memiliki kesepadanan dengan “segar” (KBII <i>online</i>), yang artinya adalah terlihat masih baru (KBBI V <i>online</i>).
10.	<p>Vincent : “Dan pulaunya juga lucu terus pantainya liat tuh, putih.”</p> <p>Inka : “Bener-bener <i>clear</i>. Sempurna banget, kayak pulau bohongan.”</p> <p>Vincent : “Bener.”</p> <p>Inka : “Bagus banget.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Vincent bermain di pulau Manimbora.	CKMP 24	Dalam bahasa Indonesia <i>clear</i> memiliki kesepadanan dengan “terang; cerah; jelas; bening; jernih; bebas” (KBII <i>online</i>). Berdasarkan konteks tuturan Inka, padanan yang cocok yaitu “bening” yang artinya adalah bersih, putih dan tidak tercampur tanah (KBBI V <i>online</i>).

C.3.2 Instrumen Analisis Data Campur Kode pada Acara *My Trip My Adventure* yang Tidak Memiliki Padanan dalam Bahasa Indonesia

No.	Data	Konteks	Kode	Analisis
1.	<p>Vincent : “Nah, sekarang si Rojak jadi host baru buat sementara ini karena Inka...”</p> <p>Rojak : “Kenapa tadi?”</p> <p>Vincent : “Jadi, pas mau turun... pas mau turun <i>rappelling</i> ada sarang tawon.”</p> <p>Rojak : “Kayaknya dia nginjek ya?”</p> <p>Vincent : “Dia nginjek langsung.”</p> <p>Rojak : “Langsung diserang dia.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Rojak dan Vincent sedang membicarakan peristiwa yang menimpa Inka saat turun tebing.	CKTMP 25	Istilah <i>rappelling</i> tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia. Namun, dalam bahasa Indonesia istilah <i>rappelling</i> diartikan sebagai teknik turun tebing, jembatan, dll menggunakan tali.
2.	<p>Inka : “Gue sama Vincent mau coba <i>underwater dance</i> nih guys. Perhatiin baik-baik ya! Pasti kalian bakal terpesona.”</p> <p>Vincent : “Bener banget Inka. Gimana guys kira-kira <i>backsound</i> apa ya yang cocok buat <i>underwater dance</i> ini. Komen di Instagram MTMA!”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Vincent sedang berenang dan menikmati keindahan alam di bawah air.	CKTMP 26	Istilah <i>backsound</i> tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia. Namun, dalam bahasa Indonesia istilah <i>backsound</i> diartikan sebagai suara latar yang biasanya berupa instrumen atau suara vokal.
3.	<p>Jeremi : “Eits, gak sekedar lompat biasa aja guys.”</p> <p>Inka : “Yaps, bener banget contohnya ya <i>backflip</i> kayak gini. Kalian yang di rumah wajib banget nih buat cobain.”</p> <p>Jeremi : “Anak-anak lokal di sini bukan cuma jago berenang tapi gaya lompatnya juga keren-keren.”</p>	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Vincent sedang berenang bersama anak-anak warga lokat dengan cara lompat dari dermaga.	CKTMP 27	Istilah <i>backflip</i> tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia. Namun, dalam bahasa Indonesia istilah <i>backflip</i> diartikan sebagai teknik salto ke belakang tanpa bantuan tangan untuk memperlihatkan kelenturan tubuh.

4.	Vincent : “ Gokil nih guys tempatnya nih. Kita sekarang lagi di Laguna Kehedaeng.” Inka : “Yoi.”	Tuturan campur kode tersebut terjadi ketika Inka dan Vincent akses menuju ke Laguna Kehedaeng dan aktivitas yang akan mereka lakukan.	CKTMP 28	Istilah <i>gokil</i> dalam bahasa Inggris terdiri dari dua kata yaitu <i>go</i> dan <i>kill</i> yang memiliki kesepadanan dengan pergi dan membunuh (KBII <i>online</i>). <i>gokil</i> tidak memiliki padanan kata dalam bahasa Indonesia. Namun dalam bahasa Indonesia <i>gokil</i> diartikan sebagai sebuah kata yang menuju pada kegilaan. Gila yang dimaksudkan adalah gila yang menunjukkan pada hal-hal yang positif (luar biasa).
----	--	---	----------	---

C.4 Instrumen Analisis Data Angket Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure*

No	Pertanyaan	Jawaban		Data ke-	Analisis
		Vincent Verhaag (pria, 31 tahun)	Jeremiah Lakhwani (pria, 26 tahun)		
1.	Dari daerah manakah Saudara/i berasal?	Bali	Surabaya	29	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor penguasaan bahasa penutur.
2.	Bahasa apakah yang pertama Saudara/i kuasai?	Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia	29	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor penguasaan bahasa penutur.
3.	Berapa banyak bahasa yang Saudara/i kuasai saat ini?	4 (bahasa Indonesia, Inggris, Belanda, dan Spanyol)	2 (bahasa Indonesia dan Inggris)	29	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor penguasaan bahasa penutur.
4.	Siapakah sasaran acara <i>My Trip My Adventure</i> ?	Seluruh masyarakat Indonesia dan masyarakat asing	Seluruh masyarakat Indonesia	30	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor kepopuleran bahasa.

5.	Seberapa sering Saudara/i melakukan pencampuran bahasa (mencampurkan tuturan bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris) dalam acara <i>My Trip My Adventure?</i>	Sangat sering	Cukup sering	29	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor penguasaan bahasa penutur.
6.	Adakah alasan Saudara/i melakukan pencampuran bahasa (mencampurkan tuturan bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris) dalam acara <i>My Trip My Adventure?</i> jika ada, tolong kemukakan alasan anda!	Menyesuaikan lawan bicara	Supaya lebih <i>eat catchy</i>	31	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor menyesuaikan lawan bicara untuk meningkatkan daya tarik.
7.	Pernahkah Saudara/i mencampurkan bahasa lain (bahasa asing/daerah) dalam bentuk kata, gabungan kata, atau kalimat pada tuturan bahasa Indonesia karena tidak mengetahui ungunannya dalam bentuk bahasa Indonesia?	Sangat sering	Sering	32	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor keterbatasan ungkapan dalam bahasa Indonesia.
8.	Bahasa apakah yang sering Saudara/i campurkan untuk mengganti ungkapan (kata, gabungan kata, atau kalimat) yang tidak Saudara/i ketahui dalam bentuk bahasa Indonesia tersebut?	Bahasa Inggris	Bahasa Inggris	32	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor keterbatasan ungkapan dalam bahasa Indonesia.
9.	Kata manakah di bawah ini yang lebih populer dan lebih sering Saudara/i gunakan dalam membawakan acara <i>My Trip My Adventure?</i> Pilihlah minimal 3 kata di bawah ini!	<i>Fix; explore; adventure, challenge</i>	<i>Fix; explore; adventure; tantangan</i>	30	Data penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor kepopuleran bahasa.

C.5 Instrumen Analisis Data Angket Persepsi Penonton Terhadap Campur Kode dalam Acara *My Trip My Adventure*

C.5.1 Analisis Data Persepsi Pro Penonton

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Presentase	Data ke-	Keterangan
1.	10. Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i> yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!	Memperkaya kosakata sebagai sumber belajar	11	55%	33	11 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton menjawab bahwa campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> dapat menambah kosa kata dan sebagai sumber belajar.
2.	7. Apakah penggunaan bahasa asing dapat menjadi daya tarik acara <i>My Trip My Adventure</i> ?	Ya, sangat menarik	11	55%	34	11 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> sangat menjadi daya tarik.
		Menarik, namun saya kurang memahami artinya	6	30%		6 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> menarik, namun saya kurang memahami artinya.
		Kurang menarik, karena saya tidak mengerti artinya	2	10%		2 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> kurang menarik, karena saya tidak mengerti artinya.
		Tidak menarik	1	5%		1 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih campur kode acara <i>My Trip My</i>

						<i>Adventure</i> tidak menarik.
3.	8. Apakah gaya berbicara yang bercampur-campur bahasa asing dengan bahasa Indonesia perlu dipertahankan dalam acara <i>My Trip My Adventure</i> ?	Sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara <i>My Trip My Adventure</i>	10	50%	35	10 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> sangat perlu, supaya menjadi ciri khas acara tersebut.
		Perlu, namun jangan terlalu sering berbahasa asing	5	25%		5 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> perlu, namun jangan terlalu sering berbahasa asing.
		Mungkin tidak perlu, karena tidak semua orang mengerti artinya	3	15%		3 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> mungkin tidak perlu, karena tidak semua orang mengerti artinya.
		Tidak perlu karena tidak melestarikan bahasa Indonesia	2	10%		2 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> tidak perlu karena tidak melestarikan bahasa Indonesia.

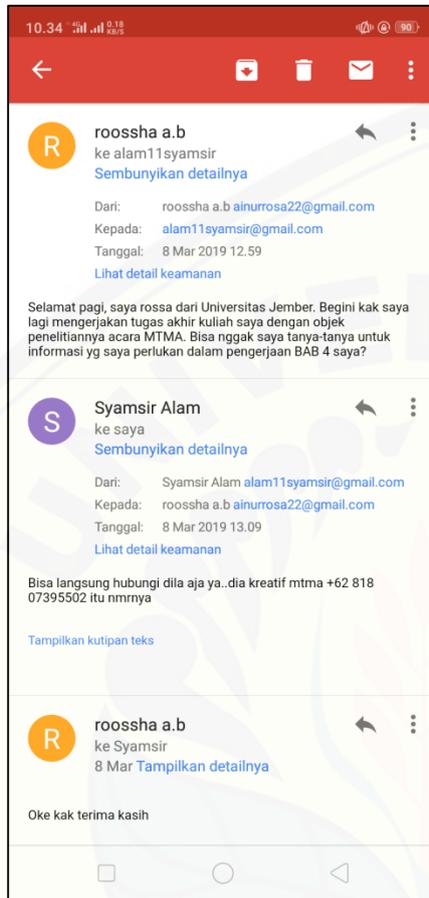
C.5.2 Analisis Data Persepsi Kontra Penonton

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Presentase	Data ke-	Keterangan
1.	5. Apakah Saudara/i menyadari bahwa pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i> sering menyisipkan bahasa asing ataupun bahasa daerah ke dalam tuturan bahasa Indonesia?	Ya, saya tahu	17	85%	36	17 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih mengetahui adanya campur kode pada acara <i>My Trip My Adventure</i> .
		Mungkin ada, tapi saya kurang menyadari	2	10%		2 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih kurang menyadari adanya campur kode

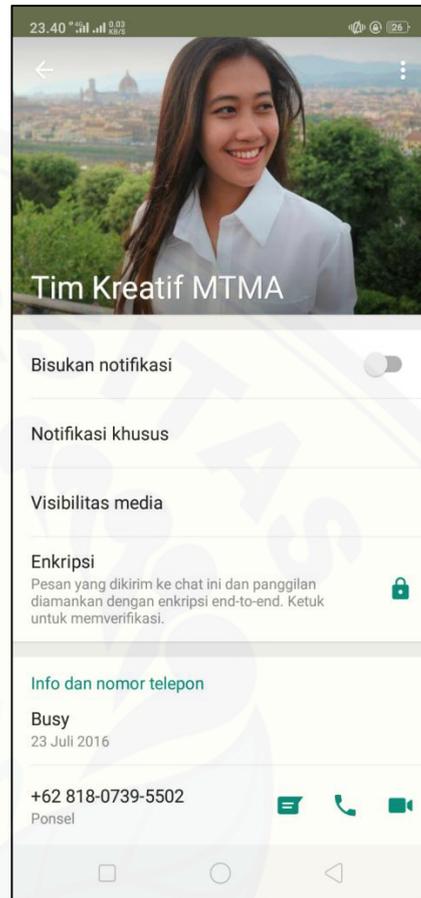
						pada acara <i>My Trip My Adventure</i> .
		Saya menyadari, tapi tidak peduli	1	5%		1 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih tidak peduli adanya campur kode pada acara <i>My Trip My Adventure</i> .
		Saya tidak menyadari	0	0%		20 jawaban yang terlampir, penonton tidak ada yang memilih jawaban tidak menyadari adanya campur kode pada acara <i>My Trip My Adventure</i> .
	6. Apakah Saudara/i memahami maksud tuturan yang diucapkan pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i> , ketika pembawa acara tersebut menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia?	Sangat paham	5	25%	37	5 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih sangat paham adanya campur kode pada acara <i>My Trip My Adventure</i> .
		Paham	5	25%		5 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih paham adanya campur kode pada acara <i>My Trip My Adventure</i> .
		Kurang paham karena tidak mengerti artinya	10	50%		10 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton memilih Kurang paham karena tidak mengerti artinya.
		Tidak paham	0	0%		20 jawaban yang terlampir, penonton tidak ada yang memilih jawaban tidak paham adanya campur kode pada acara <i>My Trip</i>

						<i>My Adventure.</i>
2.	10 Menurut Saudara/i adakah manfaat yang dapat diambil dari gaya bicara pembawa acara <i>My Trip My Adventure</i> yang sering menyisipkan istilah bahasa asing atau bahasa daerah dalam tuturan bahasa Indonesia? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!	Merusak tatanan bahasa Indonesia	2	10%	38	2 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton menjawab bahwa campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> dapat merusak tatanan bahasa Indonesia.
	11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara <i>My Trip My Adventure</i> ? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!	Merusak citra bahasa Indonesia	2	10%		2 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton menjawab bahwa campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> dapat merusak citra dan kelestarian bahasa Indonesia.
3.	11. Bagaimanakah tanggapan dan kesan Saudara/i terhadap pemakaian bahasa asing atau bahasa daerah yang sering muncul dalam acara <i>My Trip My Adventure</i> ? Tolong kemukakan alasan Saudara/i secara jelas!	Rasa bangga terhadap bahasa Indonesia luntur	2	10%	39	2 dari 20 jawaban yang terlampir, penonton menjawab bahwa campur kode acara <i>My Trip My Adventure</i> dapat membuat rasa bangga terhadap bahasa Indonesia menjadi luntur.

DOKUMENTASI



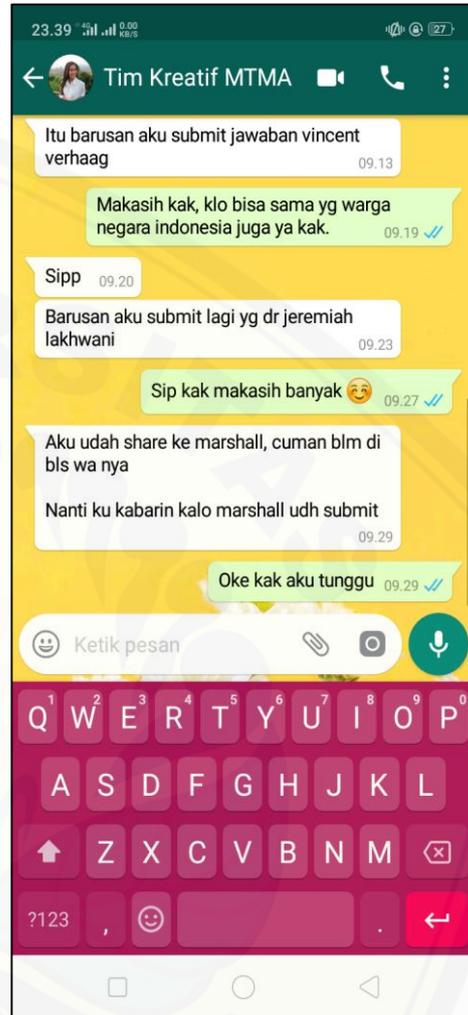
Gambar 1. Email Syamsir Alam



Gambar 2. WhatsApp tim kreatif



Gambar 3



Gambar 4

AUTOBIOGRAFI**Ainur Rosa Abu Bakar**

Lahir di Jember, 06 Juli 1996. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Abu Bakar dan Ibu Lilik Sugiartik. Peneliti menyelesaikan pendidikan di TK AL-Hidayah 2 Jember, lulus pada tahun 2003 lalu melanjutkan pendidikan dasar di SDN Kepatihan 1 Jember dan lulus pada tahun 2009. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 6 Jember dan lulus pada tahun 2012. Selanjutnya, melanjutkan pendidikan di SMAN 3

Jember dan lulus pada tahun 2015. Setelah lulus dari SMAN 3 Jember, peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri melalui jalur SBMPTBR yakni di Universitas Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Alamat surel : ainurrosa22@gmail.com