

P-ISSN:2684-6721

E-ISSN:2684-8864

# PIKTORIAL



*Journal of Humanities*

SASTRA INDONESIA I UNIVERSITAS PAMULANG

piktorial@unpam.ac.id | openjournal.unpam.ac.id

## CAMPUR KODE DALAM NOVEL FANTASY KARYA NOVELLINA A

**Yusfrida Tkesnai**

Sastra Indonesia, Universitas Pamulang

[yusfrida1101@gmail.com](mailto:yusfrida1101@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena bahasa yang terdapat dalam sebuah karya fiksi. Fenomena bahasa tersebut adalah penggunaan dua bahasa atau lebih pada satu dialog yang terdapat pada karya fiksi. Penggunaan dua bahasa secara bergantian itu disebut campur kode. Pada penelitian ini fenomena dirumuskan ke dalam beberapa rumusan masalah antara lain 1) jenis campur kode pada novel Fantasy karya Novellina A, 2) wujud campur kode pada novel Fantasy karya Novellina A, 3) faktor penyebab terjadinya campur kode pada novel Fantasy karya Novellina A. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat dua jenis campur kode pada novel Fantasy karya Novellina A yaitu campur kode ke dalam dan campur kode keluar, sedangkan wujud campur kode pada novel Fantasy karya Novellina A terdapat lima wujud yaitu wujud campur kode dalam bentuk kata, frasa, klausa, kalimat, dan istilah. Adapun faktor penyebab terjadinya campur kode yaitu faktor sikap penutur yang terdiri dari memperluas ungkapan, untuk menunjukkan kemampuan, perkembangan dan pengenalan budaya baru, sedangkan faktor kebahasaan terdiri dari lebih mudah diingat, tidak menimbulkan kehomoniman, keterbatasan kata, akibat atau hasil yang dikehendaki.

**Kata Kunci:** *novel, sosiolinguistik, campur kode*

---

PIKTORIAL | Journal Of Humanities  
Sastra Indonesia | Universitas Pamulang  
KAMPUS UNPAM 2, Gedung B, Lt.5  
Jl. Raya Puspitek, Setu, Buaran, Serpong,  
Kota Tangerang Selatan, Banten - 15310  
[piktorial@unpam.ac.id](mailto:piktorial@unpam.ac.id) | [openjournal.unpam.ac.id](http://openjournal.unpam.ac.id)

---

## A. PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri selalu membutuhkan orang lain dalam menjalankan aktifitas kesehariannya. Dan dalam proses bersosialisasi antara manusia yang satu dengan yang lainnya butuh berkomunikasi agar tercapainya suatu tujuan yang mereka inginkan bersama. Dalam proses berkomunikasi antar sesama manusia, mereka membutuhkan bahasa sebagai alat untuk kelangsungan komunikasi itu sendiri. Masyarakat yang terdiri dari berbagai suku dan budaya yang berbeda akan memiliki bahasa dan gaya tutur yang berbeda pula antara suku yang satu dengan yang lainnya. Seseorang yang tidak mampu menguasai suatu bahasa dalam lingkungan suatu masyarakat tertentu yang ia tempati akan menimbulkan kesulitan baginya dalam berkomunikasi.

Sesuai dengan penjelasan di atas terdapat beberapa definisi yang membahas tentang bahasa. Menurut Kridalaksana (dalam Lapasau dan Arifin, 2016:1) menyatakan bahwa Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Adapun pendapat lain yang sama yaitu dalam KBBI (2005: 67) juga mengatakan bahwa Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.

Sosiolinguistik merupakan kajian mengenai bahasa dan masyarakat tuturnya. Jika mengkaji sosiolinguistik maka tidak lepas dari kehidupan masyarakat dan bahasa sebagai media untuk bertutur. Dalam Lapasau dan Arifin (2016: 12) mengemukakan bahwa sosiolinguistik mencakup pengkajian sosiolek dan fungsiolek. Kajian sosiolinguistik ini adalah “ penggunaan bahasa oleh penutur-penutur tertentu dalam keadaan-keadaan yang sewajarnya untuk tujuan-tujuan tertentu. Ini suatu cabang pengkajian bahasa yang penting bagi pengajaran bahasa serta pengertian kita tentang fungsi bahasa dalam kehidupan masyarakat.

Campur kode selain terjadi pada proses berkamuikasi dapat juga terjadi pada cerita-cerita fiksi, (Koebanu, 2017:3) mengatakan bahwa pada umumnya kecenderungan campur kode lebih besar kemungkinannya untuk terjadi dalam wacana lisan. Namun, campur kode dapat juga terjadi pada wacana tulis yang dilatarbelakangi oleh sebab-sebab tertentu, misalnya tidak adanya ungkapan yang tepat dalam bahasa yang dipakai itu, sebagai “pemanis” dalam cerita fiksi (karya sastra), dan sebab-sebab lainnya. Seorang novelis misalnya, ia dapat mewarnai

karya sastra yang ditulisnya dengan menghadirkan campur kode dalam dialog antara tokohnya. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat ide cerita dan menggambarkan karakter tokoh secara lebih nyata. Salah satu karya sastra yang banyak diwarnai kehadiran campur kode adalah novel *Fantasy karya Novellina A.* Sebagai sebuah cerita yang melukiskan kehidupan remaja yang hidup di wilayah metropolitan sangatlah lazim rasanya jika dalam cerita tersebut banyak ditemui dominasi pengaruh bahasa Inggris. Lebih dari itu dalam novel tersebut ditemukan pula penggunaan beberapa ragam bahasa lainnya. Keadaan inilah yang pada akhirnya mengakibatkan munculnya gejala kebahasaan campur kode dalam novel tersebut.

Dalam novel *Fantasy* diceritakan bagaimana para remaja berdialog dengan menggunakan bahasa Indonesia yang dicampur dengan bahasa Inggris sebagaimana yang terjadi saat ini. Istilah bilingualisme dalam bahasa Indonesia disebut juga kedwibahasaan. Chaer dan Agustina (2010: 85) mengatakan bahwa orang yang menggunakan kedua bahasa itu disebut orang yang bilingual (dalam bahasa Indonesia disebut juga dwibahasawan). Sedangkan kemampuan untuk menggunakan dua bahasa disebut bilingualitas (dalam bahasa Indonesia disebut juga kedwibahasawan).

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana jenis campur kode yang terdapat di dalam novel *Fantasy* karya Novellina A?
2. Bagaimana wujud campur kode yang terdapat pada novel *Fantasy* karya Novellina A?
3. Apa faktor penyebab terjadinya campur kode yang terdapat dalam novel *Fantasy* karya Novellina A?

## **C. METODE PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu terjadinya kontak bahasa berupa campur kode yang terjadi dalam karya novel *Fantasy* karya Novellina A, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif adalah penafsiran atau penguraian tentang

data yang sudah ada. Sesuai dengan pendapat di atas, maka (Sugiyono, 2016: 3) mengatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa metode kualitatif deskriptif adalah metode analisis yang digunakan untuk menemukan, menggambarkan dan menjelaskan permasalahan yang akan diteliti. Kaitannya dengan penelitian ini, penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menafsirkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi dalam sebuah peristiwa yang mengakibatkan terjadinya campur kode pada novel Fantasy karya Novellina A.

#### D. ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

##### 1. Jenis Campur Kode pada Novel *Fantasy* Karya Novellina A

Data 01: “*Excuse me*” sapaku sambal berharap bapak setengah baya di hadapanku itu bisa mengerti dan berbicara Bahasa Inggris.

Peristiwa di atas merupakan peristiwa campur kode ke luar karena disisipi oleh bahasa asing (Inggris), yaitu *excuse me*. Klausa *excuse me* dalam bahasa Inggris memiliki makna permisi. Pemaknaan ini tidak peneliti lepaskan dari arti makna yang terdapat pada kamus serta konteks yang ada.

Data 02: “*Could you tell me how to get to this address?*” kusodorkan kartu posku yang di baliknya tertulis alamat lengkap yang kutuju

Peristiwa di atas merupakan peristiwa campur kode ke luar karena disisipi oleh bahasa asing (Inggris), yaitu *could you tell me how to get to this address?*. Kalimat *could you tell me how to get to this address?* Dalam bahasa Inggris memiliki makna dapatkah anda memberi tahu saya cara menuju alamat ini?. Pemaknaan ini tidak peneliti lepaskan dari arti makna yang terdapat pada kamus serta konteks yang ada.

Data 03: “ada komposisi lain yang bisa membalikkkan *mood-ku?*” aku tidak tahu apa yang kurasakan, aku hanya ingin mendengarnya bermain piano lagi.

Peristiwa di atas merupakan peristiwa campur kode ke luar karena disisipi oleh bahasa asing (Inggris), yaitu *mood-ku*. Kata *mood* dalam bahasa Inggris memiliki makna suasana hati. Pemaknaan ini tidak peneliti lepaskan dari arti makna yang terdapat pada kamus serta konteks yang ada.

Data 04: “ Mitha melotot. *not at all*. Bagiku Awang Cuma sahabat, seperti kamu versi cowok.”

Peristiwa di atas merupakan peristiwa campur kode ke luar karena disisipi oleh bahasa asing (Inggris), yaitu *not at all*. *Not at all* dalam bahasa Inggris memiliki makna tidak semuanya. Pemaknaan ini tidak peneliti lepaskan dari arti makna yang terdapat pada kamus serta konteks yang ada.

Data 05: “ Jadi, ada saran? Ada baju yang bisa kugunakan? Tanyaku langsung *to the point*.”

Peristiwa di atas merupakan peristiwa campur kode ke luar karena disisipi bahasa asing (Inggris), yaitu *to thepoint*. Istilah *to the point* dalam bahasa Inggris memiliki makna langsung pada inti. Pemaknaan ini tidak peneliti lepaskan dari arti makna yang terdapat pada kamus serta konteks yang ada.

## 2. Wujud Campur Kode Pada Novel Fantasy Karya Novellina A

Berdasarkan wujudnya campur kode terbagi menjadi beberapa macam, Suwito (1983: 77) mengatakan bahwa bentuk campur kode terdiri dari: 1) penyisipan unsur-unsur berwujud kata, 2) penyisipan unsur-unsur berwujud frasa, 3) penyisipan unsur-unsur berwujud baster, 4) penyisipan unsur-unsur berwujud perulangan kata, 5) penyisipan unsur-unsur berwujud idiom, penyisipan unsur-unsur berwujud klausa.

### a. Wujud Campur Kode Berupa Kata

Kata merupakan satuan terkecil dalam sintaksis, kata merupakan salah satu fungsi yang berperan dalam mengisi sintaksis. Effendi, Kentjono, dan Suhardi (2015:30) mengatakan bahwa kata adalah satuan gramatikal bebas terkecil dengan kata lain kata mempunyai kemampuan untuk berdiri sendiri.

Adapun peristiwa yang di dalamnya terdapat wujud campur kode dalam bentuk kata sebagai berikut:

Data 06 :

“Ada komposisi lain yang bisa membalikkan *mood*-ku? Aku tidak tahu apa yang kurasakan, aku hanya ingin mendengarnya bermain piano lagi.

Peristiwa yang terjadi pada data di atas adalah peristiwa campur kode yang berwujud kata. Hal ini dapat dilihat dari adanya kata *mood* dalam tuturan

bahasa Indonesia. Kata *mood* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna “Susana hati”.

Data 42 :

“*Arigato,,,*” jerit gadis itu kegirangan hingga terdengar dari tempatku berdiri.

Peristiwa yang terjadi pada data di atas adalah peristiwa campur kode yang berwujud kata. Hal ini dapat dilihat dari adanya kata *Arigato* dalam tuturan bahasa Indonesia. Kata *Arigato* merupakan bahasa Jepang yang memiliki makna “selamat”.

Data 73 :

“Ke sini? Tanya Awang heran. *Wait*, bagaimana kamu tahu aku sedang bersembunyi darinya?”

Peristiwa yang terjadi pada data di atas adalah peristiwa campur kode yang berwujud kata. Hal ini dapat dilihat dari adanya kata *wait* dalam tuturan bahasa Indonesia. Kata *wait* merupakan bahasa Inggris yang berarti “tunggu”.

#### b. Wujud Campur Kode Berupa Frasa

Frasa merupakan gabungan dua kata atau lebih yang bersifat non predikatif Effendi, Kentjono, dan Suhardi (2015:30) mengatakan bahwa frasa adalah satuan gramatikal yang dibentuk dari dua atau beberapa kata yang bersama-sama mendukung satu fungsi gramatikal. Adapun peristiwa yang di dalamnya terdapat wujud campur kode dalam bentuk kata sebagai berikut:

Data 27 :

“Coba kita selesaikan *last movement* sekali lagi aku rasa ada yang kurang tepat dengan temponya”. Ujar Awang padaku sambil wajahnya menerawang ke atas berpikir keras.

Peristiwa yang terjadi pada data di atas adalah peristiwa campur kode yang berwujud frasa. Hal ini dapat dilihat dari adanya tuturan *last movement* yang berasal dari bahasa Inggris yang dicampurkan dalam tuturan bahasa Indonesia. *Last movement* dikatakan frasa karena terdiri dari dua kata yaitu kata *last* yang berarti “terakhir” dan *movement* yang berarti “gerakan” dan bersifat nonpredikatif karena hanya menduduki salah satu fungsi kalimat berupa keterangan.

Data 39 :

“Harusnya kamu bilang ini di telepon aku akan lebih mudah jika tanpa *candle light* dan masakan Prancis”.

Peristiwa yang terjadi pada data di atas adalah peristiwa campur kode yang berwujud frasa. Hal ini dapat dilihat dari adanya tuturan *candle light* yang berasal dari bahasa Inggris yang dicampurkan dalam tuturan bahasa Indonesia. *Candle light* dikatakan frasa karena terdiri dari dua kata yaitu kata “*candle*” yang berarti “lilin” dan kata “*light*” yang berarti “cahaya”. Jika dilihat dari konteks kalimatnya maka *candle light* bermakna cahaya lilin.

Data 105 :

“...aku hafal betul *body language* itu. Aku tidak mungkin salah mengenalinya”.

Peristiwa yang terjadi pada data di atas adalah peristiwa campur kode yang berwujud frasa. Hal ini dapat dilihat dari adanya tuturan *body language* yang berasal dari bahasa Inggris yang dicampurkan dalam tuturan bahasa Indonesia. *Body language* dikatakan frasa karena terdiri dari dua kata yaitu kata “*body*” yang berarti “tubuh” dan kata “*language*” yang berarti “bahasa”. Jika dilihat dari konteks kalimatnya maka *body language* bermakna bahasa tubuh dan dalam kedudukannya pada susunan kalimat hanya menduduki salah satu fungsi kalimat.

### c. Wujud Campur Kode Berupa Klausa

Klausa adalah satuan gramatikal yang terdiri dari gabungan kata yang menduduki dua unsur kalimat sekaligus Effendi, Kentjono, dan Suhardi (2015:36) mengatakan bahwa klausa adalah satuan gramatikal yang disusun oleh kata dan atau frasa yang didalamnya terdapat satu hubungan predikatif (atau hubungan subjek dan predikat). Klausa pada umumnya merupakan konstituen dasar kalimat. Adapun peristiwa yang di dalamnya terdapat wujud campur kode dalam bentuk klausa sebagai berikut:

Data 28 :

“ pokoknya *I love* Vallentina”. Pamit Mitha selanjutnya.

Peristiwa yang terjadi pada data di atas adalah peristiwa campur kode yang berwujud klausa. Hal ini dapat dilihat dari adanya tuturan *I love* yang berasal

dari bahasa Inggris yang dicampurkan dalam tuturan bahasa Indonesia. *I love* dikatakan klausa karena terdiri dari gabungan atau kelompok kata yaitu kata “*I*” yang berarti “aku” dan kata “*love*” yang berarti “cinta”. Adapun sebab dikatakan sebagai klausa karena dalam kedudukan kalimat klausa *I love* terdiri dari subjek (*I*) dan predikat (*love*).

#### d. Wujud Campur Kode Berupa Kalimat

Effendi, Kentjono, dan Suhardi (2015:37) mengatakan bahwa kalimat adalah satuan gramatikal yang disusun oleh konstituen dasar yang umumnya berupa klausa, kata penghubung (jika ada), dan memiliki intonasi final. Dalam bahasa tertulis intonasi final ini dinyatakan dengan tanda baca (.), (?) dan (!). Adapun peristiwa yang di dalamnya terdapat wujud campur kode dalam bentuk klausa sebagai berikut:

Data 11 :

“*You’re blushing!*” Pekik Mitha membuat anak-anak lain di sekitar kamu menoleh.

Peristiwa di atas merupakan peristiwa campur kode berwujud kalimat yaitu *you’re blushing*. Dikatakan campur kode berwujud kalimat karena memiliki intonasi final berupa tanda (!) jika dilihat dari arti dan susunan kalimatnya *you’re blushing* terdiri dari kata “*you’re*” yang berarti “kamu” dan menduduki fungsi subjek pada kalimat tersebut dan kata “*blushing*” yang berarti “memerah” menduduki predikat dan diperkuat dengan adanya tanda atau intonasi final berupa tanda (!).

Data 19: aku segera menarik tanganku “*No!*” jawabku tegas.

Peristiwa di atas merupakan peristiwa campur kode berwujud kalimat. Kata “*no*” yang berarti “tidak” diakhiri dengan tanda seru (!) dinyatakan sebagai kalimat meski hanya terdiri dari satu kata dikarenakan memiliki intonasi final.

Data 92 :

“*Mitha, stop it!*” kamu berlebihan. Seru Awang.

Peristiwa di atas merupakan peristiwa campur kode berwujud kalimat karena memiliki kriteria kalimat berupa subjek, predikat, dan objek. Subjek dari kalimat di atas adalah *Mitha*, predikat *stop* yang berarti *berhenti* dan objek *it*



yang berarti *itu*. Selanjutnya kalimat *Mitha stop it* juga diakhiri dengan intonasi final berupa tanda (!).

### 3. Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode

Suwito (dalam Darmawan 2018:21) memaparkan beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya campur kode, yaitu sebagai berikut; a) berlatar belakang pada sikap penutur (*Attitudinal type*) yang meliputi: untuk memperluas ungkapan, untuk menunjukkan kemampuan, perkembangan dan pengenalan budaya baru. b) berlatar belakang pada kebahasaan (*linguistic type*) yang meliputi: lebih mudah diingat, tidak menimbulkan kehomoniman, keterbatasan kata, akibat atau hasil yang dikehendaki.

#### a. Berlatar belakang pada sikap penutur (*Attitudinal type*) yang meliputi:

##### 1) Memperluas Ungkapan

Data 05 :

“...melebihi semua itu, ia minta dikenalkan kepada orang lain oleh seseorang yang tidak dikenalnya. *Ok, my mind is blowing.*”

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur untuk memperluas tuturan penutur. Karena jika tuturan ini diartikan maka memiliki makna yang berbeda dengan maksud yang dituju oleh penutur. Kalimat *my mind is blowing* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna “ok, pikiranku bertiup”, namun yang dimaksud oleh penutur ialah pikiran penutur sedang memikirkan sesuatu secara mendalam.

Data 12 :

“*you’re blushing!* Pekik Mitha membuat anak-anak lain sekitar kami menoleh.”

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur untuk memperluas tuturan penutur. Karena tuturan yang digunakan oleh penutur memiliki makna yang berbeda dengan maksud yang diinginkan oleh penutur. Kalimat *you’re blushing!* Berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna “kamu memerah”, namun yang dimaksud oleh penutur ialah mengingatkan lawan tuturnya yang wajahnya memerah akibat diejek oleh lawan tutur.

##### 2) Menunjukkan Kemampuan

Data 24 :

“jadi, ada sasaran? Ada baju yang bisa kugunakan? Tanyaku *to the point*”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur untuk menunjukkan kemampuannya bahwa ia merupakan orang yang modern dan selalu mengikuti perkembangan bahasa dalam berbicara. Hal ini terlihat dari bahasa yang digunakannya, yakni campuran antara bahasa asing (Inggris) dengan bahasa asal penutur yaitu bahasa Indonesia.

Data 84 :

“*by the why Wang*, sudah hampir empat bulan aku tidak melihat penampilmu di panggung. Sepertinya permainanmu berubah banyak”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur untuk menunjukkan kemampuannya bahwa ia merupakan orang yang modern dan selalu mengikuti perkembangan bahasa dalam berbicara. Hal ini terlihat dari bahasa yang digunakannya, yakni campuran antara bahasa asing (Inggris) dengan bahasa asal penutur yaitu bahasa Indonesia.

### 3) Perkembangan dan Perkenalan Budaya Baru

Data 04 :

“*do it ashimashite*. Ia balas membungkuk”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur untuk perkembangan dan perkenalan budaya baru bahwa ia merupakan orang Jepang yang memberikan penghormatan kepada seseorang dengan membungkukan tubuhnya. Hal ini terlihat dari bahasa yang digunakan oleh penutur, yakni bahasa Jepang sambil membungkuk yang menandakan tindak kesopanan.

#### b. Berlatar Belakang Pada Kebahasaan (*linguistic type*) yang meliputi:

##### 1) Lebih Mudah Diingat

Data 06:

“Ada komposisi lain yang bisa membalikkan *mood*-ku? Aku tidak tahu apa yang kurasakan aku hanya ingin mendengarnya bermain piano lagi”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur karena lebih mudah diingat oleh penutur serta memiliki makna yang stabil. Untuk mengganti kata “suasana hati” yakni “*mood*” yang lebih sering digunakan oleh pengguna bahasa dalam bertutur sehingga lebih terkenal dan lebih mudah diingat.

Data 14 :

“*No way*, kesempatan ini adalah alasan bagus untuk membolos dengan ijin”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur karena lebih mudah diingat oleh penutur serta memiliki makna yang stabil. Untuk mengganti kata “tidak mungkin” yakni “*no way*” yang lebih sering digunakan oleh pengguna bahasa dalam bertutur sehingga lebih terkenal dan lebih mudah diingat.

Data 31:

“Aku segera menarik tanganku, *no!*”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur karena lebih mudah diingat oleh penutur serta memiliki makna yang stabil. Untuk mengganti kata “tidak” yakni “*no*” yang lebih sering digunakan oleh pengguna bahasa dalam bertutur sehingga lebih terkenal dan lebih mudah diingat.

## 2) Keterbatasan Kata

Data 25 :

“*well*, aku tidak tahu harus membawamu kemana kalau kamu secantik ini”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur karena memiliki unsur keterbatasan kata dalam bahasa penutur yang menyebutkan kata “baiklah” dengan “*well*” dengan tujuan agar lawan tutur lebih mudah memaknainya.

Data 40 :

“Katakana sesuatu *please*”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur karena memiliki unsur keterbatasan kata yang menyebutkan kata “kumohon” dengan “*please*” dengan tujuan agar lawan tutur lebih mudah memaknainya.

## 3) Akibat atau Hasil yang Dikehendaki.

Data 01 :

“*Excuse me*, sapaku sambil berharap bapak setengah baya dihadapanku itu bisa mengerti dan berbicara bahasa Inggris”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur dengan tujuan untuk menghasilkan sesuatu yang dikehendaki olehnya yakni penutur ingin mengetahui apakah lawan tuturnya mengerti bahasa Inggris atau tidak. Sehingga penutur mencoba menyapa lawan tutur dengan menggunakan bahasa Inggris.

Data 03 :

“*Could you tell me to get to this address?* Kusodorkan kartu posku yang dibaliknya tertulis alamat lengkap yang kutuju”.

Peristiwa campur kode di atas digunakan oleh penutur dengan tujuan untuk menghasilkan sesuatu yang dikehendaki olehnya yakni penutur ingin mengetahui apakah lawan tuturannya mengetahui alamat yang sedang dicarinya. Sehingga pada peristiwa ini penutur mencoba menanyakan pada lawan tuturannya menggunakan bahasa Inggris.

## E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis campur kode pada Novel Fantasy Karya Novellina A, peneliti menarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat jenis campur kode ke luar (*outer code mixing*) yang ditemukan dalam Novel *Fantasy* Karya Novellina A. Campur kode ke luar (*outer code mixing*), yaitu bahasa Inggris 103 data, bahasa Jepang 4 data, dan bahasa Prancis 1 data
2. Terdapat wujud campur kode dalam bentuk kata, frasa, klausa, kalimat, dan istilah yang dilakukan oleh para tokoh dalam Novel *Fantasy* Karya Novellina A. Adapun wujud campur kode dalam bentuk kata terdapat 30 data, wujud campur kode dalam bentuk frasa 19 data, wujud campur kode dalam bentuk klausa 9 data, wujud campur kode dalam bentuk kalimat 45 data.
3. Faktor penyebab terjadinya campur kode karena faktor sikap penutur, yaitu memperluas ungkapan, menunjukkan kemampuan, perkembangan dan pengenalan budaya baru, faktor kebahasaan, yaitu lebih mudah diingat, keterbatasan kata, akibat atau hasil yang dikehendaki.

## F. DAFTAR PUSTAKA

A, Novellina. 2014. *Fantasy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

- Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Bhineka Jaya.
- \_\_\_\_\_ & Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Raneka Cipta.
- Dewi, Jayanti Puspita. 2014. *Campur Kode Pada Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Karangan Narasi Siswa Kelas X MA Jabal Nur Cipondoh Tangerang*. Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Dharmawan, Agtiar. 2018. “ *Campur Kode dalam Percakapan Whatsaap Grup SINMA Semester 6*”.Fakultas Sastra Program Studi Sastra Indonesia Universitas Pamulang
- Effendi dan Kentjono, Djoko dan Suhardi, Basuki. 2015. *Bahasa Indonesia: Tata Bahasa Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Jamil, T.M dan Wirduna. 2017. *Penggunaan Bahasa Campur Kode dalam Rapat Resmi Dewan Perwakilan Rakyat Aceh*. (Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (SNP) Unsyiah 2017, April 13). Banda Aceh: FKIP Universitas Syiah Kuala
- Jendra, M.H. 2001. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Koebanu, Sabri. 2017. *Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel Kiai Ibrahim dan Kerukunan Umat Beragama karya Iwan Mucipto Moeliono*”.Fakultas Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI.
- Lapasau, Merry dan Arifin, E. Zaenal. 2016. *Sosiolinguitik*. Tangerang: PT Pustaka Mandiri
- Nababan, P.W.J. 1985. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, Ni Wayan Emiranda dan Wedasuwari, Ida Ayu Made. 2014. *Pilihan Bahasa Siswa Kelas XI IPA2 SMA (SLAU) 1 Saraswati Denpasar*. (Jurnal Bakti Saraswati Vol.03 No.02. September 2014). Denpasar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Suwito. 1986. *Pengantar Awal Sosiolinguistik: Teori dan Problem*. Surakarta: Hendri offset.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Kedwibahasaan*. Bandung: Angkasa