

**CAMPUR KODE BAHASA DAYAK NGAJU DAN BAHASA INDONESIA
PADA KICAUAN *TWITTER* REMAJA DI PALANGKARAYA
(Code Mixing of Dayak Ngaju and Indonesian Language
On *Twitter* Among Teenageers in Palangkaraya)**

Andi Indah Yulianti

**Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Tengah
Jalan Tingang Km. 3,5 Palangka Raya Kalteng
Pos-el: ndah_8082@yahoo.com**

(Diterima 2 September 2014; Direvisi 19 April 2015; Disetujui 22 April 2015)

Abstract

This paper was a study of code mixing of Dayak Ngaju and Indonesian on teens' tweet in Palangkaraya. The aim of this study was to describe forms of code mixing contained in teens' tweet. To analyze the forms of code mixing in it, the writer used the sociolinguistics (code mixing) theory from Suwito. The methods used in collecting the data were through observation and record techniques. Types of code mixing found in this study were classified into four types: (1) insertion form of words, (2) insertion elements of phrases, (3) insertion elements of clauses, (4) insertion elements of idioms. While factors that caused the occurrence of code mixing on teens' tweet were (1) the desire of teenagers in showing their prestige, (2) teenagers required to make jokes, (3) teenagers wanted to explain something, (4) the accuracy of sense (meaning) and (5) the lack of vocabulary in Dayak Ngaju language to explain the meaning.

Keywords: code mixing, teenager, twitter, Indonesian, Dayak Ngaju language

Abstrak

Tulisan ini merupakan kajian tentang campur kode bahasa Indonesia dan bahasa Dayak dalam kicauan Twitter remaja di Kota Palangkaraya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk campur kode yang terdapat dalam kicauan Twitter mereka. Untuk menganalisis bentuk-bentuk campur kode dalam kicauan Twitter remaja Palangkaraya, digunakan teori campur kode yang mengacu pada pendapat Suwito tentang campur kode. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak, kemudian dilanjutkan dengan teknik catat. Tipe-tipe campur kode yang terdapat pada penggunaan campur kode bahasa Indonesia dan Bahasa Dayak Ngaju dalam kicauan Twitter kalangan remaja di Kota Palangkaraya diklasifikasikan menjadi empat macam, yaitu: (1) penyisipan unsur-unsur yang berupa kata, (2) penyisipan unsur-unsur yang berupa frasa, (3) penyisipan unsur-unsur yang berupa klausa, dan (4) penyisipan unsur-unsur yang berwujud idiom. Sementara itu, faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya campur kode pada kicauan Twitter remaja di Kota Palangkaraya dapat diklasifikasikan menjadi: (1) keinginan penutur menunjukkan gengsi/prestise, (2) keinginan penutur untuk membuat lelucon, (3) keinginan penutur untuk menjelaskan sesuatu, (4) ketepatan rasa (makna), dan (5) kurangnya kosakata bahasa Dayak Ngaju untuk menjelaskan suatu makna.

Kata-kata kunci: campur kode, remaja, Twitter, Bahasa Indonesia, Bahasa Dayak Ngaju

PENDAHULUAN

Pemakaian multibahasa di kalangan remaja cukup menarik untuk diteliti, terutama yang berkaitan dengan

masalah perkodean. Dikatakan menarik karena remaja pada umumnya sering menggunakan lebih dari satu bahasa untuk berkomunikasi dengan sesamanya sehingga dimungkinkan

sering terjadi peralihan kode dalam peristiwa kontak antarbahasanya.

Seiring dengan kemajuan teknologi, bahasa juga tidak lepas dari kemajuan masyarakat pemakainya. Remaja sebagai generasi yang bisa dikatakan sebagai generasi yang “melek teknologi” hampir sebagian besar menggunakan produk-produk dari kemajuan teknologi ini, salah satunya adalah sosial media atau jejaring sosial. Satria Manroe (2015) menyatakan bahwa *Twitter* merupakan salah satu media jejaring sosial yang sering digunakan kaum remaja untuk berkomunikasi jarak jauh melalui internet (<http://misternitch.blogspot.com>). *Twitter* merupakan salah satu jejaring sosial yang cukup banyak penggemarnya yang menyerupai *microblog* dan sama populernya dengan *facebook*.

Menurut Rahman, di dalam blognya. www.rahman371.wordpress.com, *Twitter* adalah situs jejaring sosial dan mikroblog daring yang memungkinkan penggunaannya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks 140 karakter yang dikenal dengan sebutan kicauan atau *tweet* (2014). *Twitter* mulai dikenal di Indonesia pada tahun 2006 dan peminatnya pun banyak dari kalangan remaja. Sejak diluncurkan, *Twitter* telah menjadi salah satu dari sepuluh situs yang paling banyak dikunjungi di internet. *Twitter* mengalami pertumbuhan pesat dan dengan cepat meraih popularitas di seluruh dunia. Lonjakan pengguna *Twitter* umumnya berlangsung saat terjadinya peristiwa-peristiwa penting, misalnya pada saat even Piala Dunia, pemilihan presiden, meninggalnya tokoh terkenal, dan sebagainya.

Tingginya popularitas *Twitter* menyebabkan layanan *mikroblogging* daring ini dimanfaatkan orang-orang untuk berbagai keperluan, misalnya

untuk kampanye, protes, pembelajaran, bisnis dan lain sebagainya. Sebagai jejaring sosial, *Twitter* menganut prinsip pengikut (*follower*). Pengguna bisa mengikuti (*follow*) pengguna lain dan pengguna yang mengikuti tersebut akan menjadi *follower* atau pengikut bagi pengguna yang diikutinya. Jika kita mengikuti pengguna lain di *Twitter*, maka kicauan pengguna tadi akan muncul di halaman utama (*timeline*) kita.

Remaja sebagai pengguna situs jejaring sosial, biasa menggunakan *Twitter* sebagai media komunikasi. Mereka membuat nama akun yang ditandai dengan simbol “@” untuk saling berinteraksi, berbagi pengalaman, foto, tautan, dan sebagainya. Para pengguna *Twitter* yang biasa disebut dengan *tweeps* atau *tweeple* menuliskan kicauan mereka dalam kolom *twit* dan dapat saling membalas (*reply*) atau *me-retweet* kicauan atau *tweet* dari pengguna lain.

Para pengguna *Twitter* dalam berinteraksi tentu memanfaatkan bahasa dalam berkicau. Bahasa tulis yang digunakan tentu saja berbeda dengan bahasa tulis yang formal, apalagi bahasa yang biasa digunakan kalangan remaja dalam berinteraksi biasanya lebih dari satu. Penggunaan bahasa di jejaring sosial *Twitter* dengan berbagai komunitas dan budaya akan menimbulkan penggunaan dua bahasa atau lebih yang memungkinkan terjadinya peristiwa campur kode. Hal itu tentu menarik untuk dijadikan objek penelitian karena campur kode yang digunakan dalam berjejaring sosial merupakan bentuk dari perkembangan bahasa yang terus berubah sesuai dengan pemakainya. Penggunaan bahasa di jejaring sosial *Twitter* merupakan fenomena kebahasaan yang berkaitan dengan hubungan sosial masyarakat.

Kalangan remaja di Kota Palangkaraya pada umumnya aktif dalam berjejaring sosial *Twitter*. Mereka biasanya mengirim kicauan mereka dalam bahasa Indonesia yang dicampur dengan bahasa asing atau dengan bahasa daerah. Berdasarkan fakta-fakta di atas, upaya pendeskripsian wujud campur kode dalam berjejaring sosial di Kota Palangkaraya perlu dilakukan. Dalam makalah ini penulis akan membahas unsur-unsur kebahasaan dalam penggunaan campur kode bahasa Indonesia dan bahasa Dayak Ngaju pada kicauan *Twitter* di kalangan remaja Palangkaraya dan faktor-faktor yang mendasari terjadinya campur kodetersebut. Penelitian ini menggunakan teori sociolinguistik yang bertolak dari keanekaragaman bahasa yang dipakai masyarakat (Nababan, 1993, hlm. 7). Penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan metode deskriptif analisis dengan menerapkan tiga tahapan strategi penelitian bahasa yaitu, tahap penyediaan data, penganalisisan data, dan penyajian hasil analisis data (Sudaryanto, 1993, hlm. 5-8). Sementara itu, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak, yaitu metode yang pelaksanaannya dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa (Sukanto, 1982: 40). Teknik yang digunakan dalam melaksanakan metode simak adalah dengan menggunakan teknik catat (Sudaryanto, 1993, hlm. 133).

Sumber data dalam penelitian ini berupa kicauan/*tweet* yang mengandung campur kode yang ditulis oleh pemilik akun *Twitter* yang rata-rata berstatus sebagai mahasiswa berusia 17—25 tahun. Data dikumpulkan penulis dari bulan November—Desember 2014.

LANDASAN TEORI

Campur Kode

Kode adalah suatu sistem tutur yang penerapan unsur bahasanya memiliki ciri khas sesuai dengan latar belakang penutur, relasi penutur dengan mitra tutur, dan situasi tutur yang ada yang biasanya berbentuk varian bahasa yang secara nyata dipakai untuk berkomunikasi oleh anggota suatu masyarakat bahasa (Poedjosoedarmo dalam Sumadi, 2012, hlm. 3-4). Kode dalam penelitian ini didefinisikan sebagai suatu sistem tutur yang berwujud bahasa dengan berbagai variannya yang digunakan untuk berkomunikasi dalam jejaring sosial *Twitter* oleh kalangan remaja di Kota Palangkaraya.

Bahasa dalam pemakaiannya tidak diamati secara individu akan tetapi selalu dihubungkan dengan kegiatannya di dalam masyarakat (Fishman dalam Suwito, 1985, hlm. 3), sehingga penggunaan bahasa sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor situasional seperti berbicara dengan siapa, siapa yang berbicara, dengan apa, kapan, di mana, dan tentang apa. Selain itu, status sosial, usia, tingkat pendidikan dan sebagainya juga dianggap sebagai faktor-faktor sosial yang memengaruhi pemakaian bahasa.

Situasi kedwibahasaan menyediakan pilihan bahasa dalam masyarakat. Seseorang harus memilih bahasa mana yang tepat untuk berbicara dengan mitra tuturnya sesuai dengan latar belakang sosial budaya yang mengikutinya. Masalah pilihan bahasa dapat dipandang sebagai masalah sosial yang dihadapi masyarakat dwibahasa. Dalam satu topik pembicaraan tertentu beserta beberapa kondisi sosial budaya yang menyertainya, satu variasi bahasa cenderung lebih dipilih untuk

digunakan daripada variasi bahasa yang lain, secara sadar maupun tidak, oleh penutur. Hal ini disebabkan oleh adanya penyesuaian yang dilakukan penutur untuk memenuhi kebutuhan berbahasa. Weinrich (dalam Umar & Delvi, 1994, hlm. 8) mengartikan kedwibahasaan sebagai praktik penggunaan dua bahasa secara bergantian. Dalam hal ini tidak diisyaratkan tingkat penguasaannya. Haugen (dalam Umar & Delvi, 1994, hlm. 8) mengatakan bahwa bilingualisme adalah kemampuan untuk mengeluarkan ucapan-ucapan yang berarti dalam bahasa lain.

Suatu keadaan berbahasa ketika seseorang mencampur dua atau lebih bahasa atau ragam bahasa dalam suatu tindak berbahasa yang menuntut percampuran bahasa disebut sebagai campur kode (Nababan, 1993, hlm. 32). Hal serupa diungkapkan oleh Taher (dalam Fatmahwati, 2010, hlm. 65) yang menyatakan bahwa campur kode adalah penggunaan bahasa lebih dari satu yang sengaja dipadukan dengan alasan untuk menaikkan status sosial atau menjaga gengsi penuturnya dalam masyarakat. Sumarsono (2002, hlm. 20) menyatakan bahwa dalam campur kode (*code mixing*) penutur menyelipkan unsur-unsur bahasa lain ketika sedang memakai bahasa tertentu. Sumarsono mencontohkan pada kasus A, dalam berbahasa Bali seorang penutur memasukkan unsur-unsur dari bahasa Indonesia; ketika berbicara dalam bahasa Indonesia penutur tersebut dengan sengaja memasukkan unsur-unsur bahasa Bali atau bahasa Inggris; dan dalam berbahasa Inggris kemungkinan si penutur memasukkan unsur-unsur bahasa Indonesia. Unsur-unsur yang diambil dari “bahasa lain” itu sering berwujud kata-kata, tetapi dapat juga berupa frasa atau kelompok kata. Senada dengan Sumarsono dan Nababan, Suwito (dalam Hestiyana,

2013, hlm. 40) berpendapat bahwa campur kode adalah suatu keadaan berbahasa saat seorang mencampur dua atau lebih bahasa dengan saling memasukkan unsur-unsur bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain, sedangkan unsur-unsur yang menyisip tersebut tidak lagi mempunyai fungsi sendiri. Suwito (dalam Hestiyana, 2013, hlm. 40) menambahkan bahwa di dalam campur kode terdapat ciri-ciri ketergantungan yang ditandai dengan hubungan timbal balik antara peranan (siapa yang menggunakan bahasa itu) dan fungsi kebahasaan (apa yang hendak dicapai oleh penuturnya). Jadi, dalam berinteraksi seorang penutur memilih mencampur kode dengan tujuan agar dapat mencapai apa yang diinginkan dan fungsi kebahasaan menentukan sampai di mana pemakaian bahasa si penutur. Hal serupa juga dikemukakan Arianto (dalam Wahidah, 2008, hlm. 2) yang menyatakan bahwa penguasaan dua bahasa atau dua variasi bahasa sebagai kode tuturnya seringkali dalam suatu peristiwa tutur kedua kode atau lebih itu dipakai secara bergantian oleh penuturnya dengan maksud atau tujuan tertentu ataupun kode-kode itu dipercampurkan tanpa sengaja karena ada maksud tertentu dari penuturnya.

Untuk menganalisis tuturan dalam kajian bahasa, pemahaman yang tidak bisa dilupakan adalah peristiwa tutur. Peristiwa tutur adalah serangkaian tindak tutur yang mengarah pada suatu tujuan. Menurut Chaer dan Agustina (2004, hlm. 47) yang dimaksud dengan peristiwa tutur (Inggris: *speech event*) adalah terjadinya atau berlangsungnya interaksi linguistik dalam satu bentuk ujaran atau lebih yang melibatkan dua pihak, yaitu penutur dan lawan tutur, dengan satu pokok tuturan, di dalam waktu, tempat, dan situasi tertentu.

Peristiwa tutur atau pertuturan (*speech act, speech event*) dalam kamus Linguistik (Kridalaksana, 2008, hlm. 191) adalah: (1) perbuatan berbahasa yang dimungkinkan oleh dan diwujudkan sesuai dengan kaidah-kaidah pemakaian unsur-unsur bahasa; (2) perbuatan menghasilkan bunyi bahasa secara berurutan sehingga menghasilkan ujaran bermakna; (3) seluruh komponen linguistik dan nonlinguistik yang meliputi suatu perbuatan bahasa yang utuh, yang menyangkut partisipan, bentuk penyampaian amanat, topik, dan konteks amanat itu; (4) pengujaran kalimat untuk menyatakan agar suatu maksud dari pembicara diketahui pendengar.

Satu peristiwa tutur harus memiliki delapan komponen seperti yang dinyatakan oleh Dell Hymes, seorang pakar sosiolinguistik, dalam Chaer dan Agustina (2004, hlm. 48-49), yang bila huruf-huruf pertamanya dirangkaikan menjadi akronim SPEAKING. (S) *Setting and scene*, yaitu berkenaan dengan waktu, tempat, dan situasi tuturan. (P) *Participants*, yaitu pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan, bisa pembicara, pendengar, penyapa dan pesapa, atau pengirim dan penerima (pesan). (E) *End*, merujuk pada maksud dan tujuan pertuturan. (A) *Act sequence*, mengacu pada bentuk dan isi ujaran. (K) *Key*, meliputi nada, cara, dimana suatu pesan disampaikan. (I) *Instrumentalities*, mengacu pada bahasa yang digunakan atau variasi bahasa seperti dialek, ragam atau register. (N) *Norm of Interaction and Interpretation*, mengacu pada norma atau aturan dalam berinteraksi. (G) *Genre*, mengacu pada jenis bentuk penyampaian, seperti puisi, narasi, doa, dan sebagainya.

Jenis-Jenis Campur Kode

Berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yang terlibat di dalamnya, Suwito (1996, hlm. 92) membedakan campur kode menjadi beberapa macam, antara lain:

1. Penyisipan unsur-unsur yang berwujud kata.
2. Kata merupakan unsur terkecil dalam pembentukan kalimat yang sangat penting peranannya dalam tata bahasa. Yang dimaksud dengan kata adalah satuan bahasa yang berdiri sendiri, terdiri atas morfem tunggal atau gabungan morfem. Campur kode yang berwujud kata terjadi apabila seseorang dwibahasawan memakai unsur kata dari bahasa satu ke dalam bahasa lainnya.
3. Penyisipan unsur-unsur yang berwujud frasa.
4. Dalam penyisipan unsur-unsur yang berupa frasa, unsur frasa yang disisipkan dapat berupa gabungan dua kata atau lebih. Mengacu pada Kridalaksana (2008, hlm. 59), frasa adalah gabungan dua kata atau lebih yang sifatnya nonpredikatif. Yang artinya frasa tidak memiliki predikat dalam strukturnya. (Kridalaksana, 2008, hlm. 59).
5. Penyisipan unsur-unsur yang berwujud bentuk baster.
6. Penyisipan unsur-unsur yang berupa gabungan pembentukan asli dan asing disebut sebagai baster. Menurut Kridalaksana (2008, hlm. 92), baster merupakan hasil perpaduan dua unsur bahasa yang berbeda membentuk satu makna.
7. Penyisipan unsur-unsur yang berwujud perulangan kata.
8. Penyisipan unsur-unsur yang berwujud perulangan kata terjadi

sebagai akibat dari reduplikasi. Keraf (1991, hlm. 149) mendefinisikan bentuk ulang sebagai sebuah bentuk gramatikal yang berwujud penggandaan sebagian atau seluruh bentuk dasar sebuah kata. Pengulangan dapat dilakukan terhadap kata dasar, kata berimbuhan, maupun kata gabung.

9. Penyisipan unsur-unsur yang berwujud ungkapan atau idiom.
10. Ungkapan atau idiom merupakan gabungan kata atau frasa yang maknanya sudah menyatu dan tidak dapat ditafsirkan dengan makna unsur kata yang membentuknya.
11. Penyisipan unsur-unsur yang berwujud klausa.
12. Kridalaksana (2008, hlm. 110) mendefinisikan klausa sebagai satuan gramatikal yang berupa kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri atas subjek dan predikat serta mempunyai potensi menjadi kalimat.

Campur Kode Berdasarkan Faktor Penyebabnya

Campur kode tidak terjadi karena tuntutan situasi, tetapi karena adanya faktor lain yang menyebabkan terjadinya campur kode. Menurut Ohoiwatun (2007, hlm. 71), penggunaan campur kode biasanya didorong oleh keterpaksaan seperti penggunaan bahasa asing dalam bahasa Indonesia yang mengacu pada prinsip berbahasa yang singkat, jelas dan tidak berdwimakna dan apabila dipadankan ke dalam bahasa Indonesia akan menjadi sebuah frasa atau kalimat panjang, tidak jelas dan bisa bermakna ganda.

Pilihan bahasa dalam interaksi sosial masyarakat dwibahasa atau

multibahasa disebabkan oleh beberapa faktor sosial dan budaya. Evin-Trip (dalam Wibowo, 2006, hlm. 24) mengidentifikasi empat faktor, yaitu latar waktu dan tempat, situasi, partisipan, topik pembicaraan dan fungsi interaksi. Sementara itu, Geertz (dalam Umar & Napitupulu, 1994, hlm. 25) menyatakan adanya latar belakang sosial, isi percakapan, sejarah hubungan sosial pembicara, dan kehadiran pihak ketiga dalam percakapan. Gal dan Rubin (dalam Wibowo, 2006, hlm. 24) masing-masing menyatakan bahwa partisipan adalah faktor terpenting terjadinya pilihan bahasa.

Basir (2002, hlm. 65) menyatakan alasan seseorang mencampur dua bahasa atau beberapa kode bahasa yang berbeda dalam suatu tindak tutur adalah untuk menciptakan situasi santai, sehingga proses komunikasi berlangsung dengan santai. Basir (2002, hlm. 65) juga berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode, yaitu (1) adanya keterbatasan padanan kata, (2) pengaruh pihak kedua, (3) kurangnya penguasaan kode yang dipakai, dan (4) pengaruh unsur prestise.

Campur kode terjadi apabila seorang penutur menggunakan suatu bahasa secara dominan untuk mendukung suatu tuturan yang disisipi dengan unsur bahasa lainnya. Faktor pendorong campur kode dibedakan Suwito (dalam Maulidini, 2007, hlm. 37-43) dalam dua tipe. Yang pertama adalah *attitudinal type* (latar belakang sikap) dan yang kedua adalah *linguistic type* (latar belakang kebahasaan). *Attitudinaltype* terbagi menjadi tiga macam yaitu sebagai berikut:

1. *Need for synonym*, penutur menggunakan bahasa lain untuk lebih memperhalus maksud tuturan.

2. *Social value*, penutur biasanya mencampur kode dengan bahasa asing karena ingin menunjukkan bahwa penutur merupakan seorang yang berpendidikan modern. Penutur mengambil kata dari bahasa lain dengan mempertimbangkan faktor sosial.
3. Perkembangan dan pengenalan dengan budaya baru. Terdapat banyak senarai dan strategi penjualan dalam bidang teknologi yang menggunakan bahasa asing sehingga memengaruhi perilaku pemakaian kata-kata bahasa asing oleh penutur yang sebenarnya bukan merupakan penutur asli.

Latar belakang kebahasaan yang menyebabkan seseorang melakukan campur kode (*linguistic type*) terbagi menjadi empat macam sebagai berikut.

1. *Low frequency of word*, yaitu karena kata-kata dalam bahasa asli lebih terbatas pemakaiannya, maka penutur menggunakan bahasa asing yang maknanya lebih luas atau keterbatasan kata-kata yang dimiliki oleh bahasa penutur.
2. *Pernicious homonymy*, yaitu jika penutur menggunakan kata dari bahasanya sendiri maka kata tersebut dapat menimbulkan masalah ambiguitas.
3. *Oversight*, yaitu kekurangan kata-kata atau istilah dalam bidang tertentu yang dimiliki oleh bahasa penutur.
4. *End (purpose and goal)*, yaitu akibat atau hasil yang dikehendaki. *End* atau tujuan dapat berupa membujuk, meyakinkan, atau menerangkan dan untuk mencapai hasil tersebut penutur harus mencampur kode.

Selain faktor-faktor tersebut di atas, Suwito (dalam Hestiyana 2013,

hlm. 41-42) membedakan faktor penyebab terjadinya campur kode dalam dua aspek. Yang pertama adalah aspek eksternal, yang melatari aspek ini adalah latar belakang pendidikan, pengalaman yang berbeda dan konteks situasi tertentu yang dapat menyebabkan terjadinya campur kode. Aspek-aspek tersebut antara lain (a) tujuan penutur, tujuan penutur melakukan campur kode dalam menulis sesuatu di media sosial atau mengomentari tulisan orang lain adalah untuk gengsi, membuat lelucon, serta untuk menjelaskan sesuatu. (b) Pendidikan penutur, penguasaan bahasa seseorang dipengaruhi oleh pendidikan yang dimilikinya.

Yang kedua adalah aspek internal. Ada beberapa hal yang menyebabkan terjadinya campur kode pada aspek ini, yaitu: (a) ketetapan rasa (makna), yaitu penggunaan kosakata dalam bahasa yang satu belum sesuai maknanya sehingga perlu diungkapkan dengan bahasa yang lain, (b) kurangnya kosakata, biasanya disebabkan oleh padanan dalam bahasa yang satu kurang sesuai dengan konsep yang terdapat dalam bahasa yang lain.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif-analisis, sedangkan penganalisisan data menggunakan analisis kualitatif. Penelitian deskriptif bersifat memaparkan situasi atau peristiwa. Metode deskriptif mempunyai ciri (1) memusatkan diri pada pemecahan masalah yang aktual, dan (2) data-data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan untuk kemudian dianalisis.

Pendekatan kualitatif dilakukan pada saat mengumpulkan data, dalam hal ini dengan mengumpulkan *twit-twit* dari media sosial *Twitter*. Data diambil

langsung dari akun *Twitter* tanpa melalui proses pengeditan sehingga data benar-benar realitas yang dilakukan oleh remaja pengguna jejaring sosial tersebut. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik catat. Metode simak adalah metode yang pelaksanaannya dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa (Sukanto, 1982, hlm. 40). Teknik yang digunakan dalam melaksanakan metode simak adalah dengan menggunakan teknik catat (Sudaryanto, 1993, hlm. 133). Metode simak didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini memiliki berbagai keuntungan, yaitu: 1) dapat memperoleh gambaran lebih jelas mengenai kehidupan sosial di media sosial, 2) dapat mengamati fenomena yang tumbuh dan berkembang di media sosial, dan 3) dapat digunakan sebagai eksplorasi.

PEMBAHASAN

Analisis campur kode dalam makalah ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama membahas jenis campur kode dan bagian kedua tentang faktor-faktor penyebab campur kode dalam kicauan akun *Twitter* remaja di Kota Palangkaraya. Data diambil langsung tanpa proses pengeditan. Data berasal dari situs jejaring sosial www.twitter.com, dan penerjemahannya ke dalam bahasa Indonesia adalah kata per kata.

Jenis-Jenis Campur Kode

Berdasarkan data, ada empat jenis campur kode yang ditemukan dalam *twit* remaja di Kota Palangkaraya. Jenis campur kode tersebut adalah sebagai berikut.

Penyisipan Unsur-Unsur Kebahasaan yang Berwujud Kata

Campur kode yang berwujud kata terjadi apabila seorang dwibahasawan memakai unsur kata bahasa satu ke dalam bahasa lainnya. Jadi, penutur yang berbahasa Dayak Ngaju menggunakan kata dalam bahasa Indonesia dalam kicauan *Twitter*-nya.

Data (1)

@rio_ikat: *Jewu ih itah sungsung lah. Q nginap mulai kantor*
“Besok pagi-pagi saja kita mulai, aku nginap di kantor.”

Data (2)

@nano_marnela: *imbit tilam, ndu, dengan bantal. Mirang ka lai baun ruangan te hahaha...@EllaTooComeng*
“Bawa kasur dengan bantal, Bu. Gelar di tengah ruangan hahaha...@EllaTooComeng.”

Data (3)

@eh_dithaFR: *Hamen mudi pd tp urusan huan beres.*
“mau pulang tapi urusan belum beres.”

Data (4)

@yuelie2: *Berantakan... pehe untek turep ah!...*
“Berantakan...sakit kepala melihatnya”

Pada Data (1) terdapat kata *nginap* yang merupakan unsur sisipan dari kata bahasa Indonesia. Kata “ruangan” pada Data (2) merupakan kosakata dalam bahasa Indonesia. Padanan kata “ruangan” dalam bahasa Dayak Ngaju adalah “*bamalem*”. Kata “ruangan” padanannya dalam bahasa Dayak Ngaju adalah “*eka*”. Kemudian kata “beres” pada Data (3) merupakan kosakata bahasa Indonesia yang padanannya dalam bahasa Dayak Ngaju adalah “*luput*”. Yang terakhir kata

“berantakan” dari Data (4) memiliki padanan dalam bahasa Dayak Ngaju yaitu “*tahamburan*”. Dari hasil analisis di atas, jika Data (1), Data (2), Data (3), dan Data (4) diubah ke dalam konteks monolingual, yaitu dalam bahasa Dayak Ngaju, hasil perubahannya adalah sebagai berikut.

Data (1)

Jewu ih itah sungsung lah. Q bamalem mulai kantor.

“Besok pagi-pagi saja kita mulai. Aku inginap di kantor.”

Data (2)

Imbit tilam, ndu, dengan bantal. Mirang ka lai baun eka te hahaha...@EllaTooComeng

“Bawa kasur dengan bantal, Bu. Gelar di tengah ruangan hahaha...@EllaTooComeng”

Data (3)

Hamen mudi pd tpurusan huan luput.

“Mau pulang tapi urusan belum beres.”

Data (4)

Tahamburan... pehe untek turep ah!...

“Berantakan...sakit kepala melihatnya.”

Penyisipan Unsur-Unsur Kebahasaan yang Berwujud Frasa

Frasa adalah gabungan dua kata atau lebih yang sifatnya tidak predikatif. Frasa yang disisipkan sebagai campur kode adalah gabungan atau kelompok kata yang berasal dari bahasa sumber ke dalam bahasa yang digunakan. Frasa juga dapat dibentuk oleh dua kata atau lebih, baik dalam bentuk sebuah pola dasar kalimat maupun tidak dalam sebuah ungkapan campur kode. Campur kode yang berwujud frasa dapat dilihat pada contoh berikut ini.

Data (5)

@eh_DithaFR: *Aleeh kidu jangan dipiara pank.*

“Aduuh kampungan jangan dipiara dong”

Data (6)

@zz_shs: *Bajilek aku dengan kata sara2 tikas baya2 “jangan kau!” sarah aku tawam!*

“Benci aku dengan kata sedikit-sedikit “jangan kau!”. Suka-suka aku tahu!”

Data (7)

@yonliberrymor: @ulanzaronyX *ettt...kada bisa, musti belajar helu.*

“@ylanzaronyX ettt...tidak bisa, musti belajar dulu.”

Pada Data (5) terdapat campur kode yang berwujud frasa “jangan dipiara” yang dalam bahasa Dayak Ngaju padanannya adalah “*adana tege*”. Frasa “dengan kata” dan “jangan kau” pada Data (6) memiliki padanan dalam bahasa Dayak Ngaju, yaitu “*dengan untek*” dan “*ela kau*”. Sementara itu, frasa “musti belajar” berpadanan dengan “*harus baajar*” dalam bahasa Dayak Ngaju. Dengan demikian Data (5), Data (6), dan Data (7) apabila diubah ke dalam konteks monolingual bahasa Dayak Ngaju, hasil perubahannya sebagai berikut:

Data (5)

Aleeh kidu adana tege pank.

“Aduuh kampungan jangan dipiara dong.”

Data (6)

Bajilek aku dengan untek sara2 tikas baya2 “ela kau!” sarah aku tawam!

“Benci aku dengan kata sedikit-sedikit “jangan kau!” Suka-suka aku tahu!”

Data (7)

@ulanzaronyX ettt...kada bisa, harus baajar helu.

“@ulanzaronyX ettt...tidak bisa, harus belajar dulu.”

Penyisipan Unsur-Unsur Kebahasaan yang Berwujud Klausa

Campur kode berwujud klausa berupa kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri dari subjek dan predikat serta mempunyai potensi untuk menjadi kalimat. Klausa dalam bahasa Indonesia yang dicampurkan dengan klausa dalam bahasa Dayak Ngaju ada yang menggunakan ragam informal. Campur kode yang berwujud klausa dapat dilihat pada data di bawah ini.

Data (8)

@devihudri: *Yaelah baru gitu aja sudah GR. Teraii dia main!!!*

“Yaelah baru begitu saja sudah GR. Sudah tidak laku!!!”

Data (9)

@Eh-DithaFR: *Aleeh kidu jangan dipiara pank. Padahal hidup di dunia canggih.*

“Aduh kampungan jangan dipiara dong. Padahal hidup di dunia canggih.”

Pada data (8) terdapat klausa dalam bahasa Indonesia “*yaelah baru gitu aja sudah GR*” yang memiliki padanan dalam bahasa Dayak Ngaju yaitu “*akayah haru kalute jadi GR*”. Klausa “*padahal hidup di dunia canggih*” termasuk klausa bahasa Indonesia. Padanan klausa tersebut dalam bahasa Dayak Ngaju adalah “*haut welum hang dunia canggih*”. Oleh karena itu Data (8) dan Data (9) dapat diubah ke dalam konteks monolingual dalam bahasa Dayak Ngaju menjadi sebagai berikut:

Data (8)

Akayah haru kalute jadi GR. Teraii dia main!!!

“Yaelah baru begitu saja sudah GR. Sudah tidak laku!!!”

Data (9)

Aleeh kidu jangan dipiara pank. Haut welum hang dunia canggih.

“Aduh kampungan jangan dipiara dong. Padahal hidup di dunia canggih.”

Penyisipan Unsur-Unsur Kebahasaan yang Berwujud Ungkapan atau Idiom

Campur kode berwujud ungkapan atau idiom berupa kelompok kata yang dikenal secara luas sebagai ungkapan dengan makna tertentu yang telah umum diketahui penutur bahasa tersebut. Ungkapan atau idiom dalam bahasa Indonesia yang dicampurkan dengan ungkapan atau idiom dalam bahasa Dayak Ngaju tidak banyak dijumpai mengingat masing-masing bahasa memiliki kekhasan ungkapan atau idiomnya sendiri. Campur kode yang berwujud ungkapan atau idiom dapat dilihat pada data di bawah ini.

Data (10)

@krissi_Nov1108: *Di mana bumi dipijak di situ langit di junjung. Ya kalo??*

“Di mana bumi di pijak di situ langit dijunjung. Ya kalo??.”

Data (10) mengandung unsur idiom bahasa Indonesia “*di mana bumi dipijak, di situ langit dijunjung*”. Ungkapan ini sebetulnya memiliki padanan dalam bahasa Dayak Ngaju yaitu “*hung kueh petak inijak, hung hete langit imenda*”, sehingga apabila diubah ke dalam konteks monolingual bahasa Dayak Ngaju, kalimat pada Data (10) menjadi seperti berikut.

Data (10)

Hung kueh petak diinjak, hung hete langit imenda. Ya kalo??

“Di mana bumi dipijak di situ langit dijunjung. Ya kalo??”

Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode

Suwito (dalam Hestiyana, 2013, hlm. 41—42) membedakan faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode dalam dua aspek yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal adalah suatu dorongan yang berasal dari luar penutur yang menyebabkan penutur meminjam kata dari bahasa lain. Faktor eksternal meliputi (1) keinginan penutur untuk menunjukkan gengsi, (2) keinginan penutur untuk membuat lelucon, dan (3) keinginan penutur untuk menjelaskan sesuatu. Yang kedua adalah faktor internal. Faktor internal menunjukkan bahwa seseorang meminjam kata dari bahasa lain karena dorongan yang ada dalam dirinya. Faktor internal meliputi (1) ketetapan rasa (makna), dan (2) kurangnya kosakata.

Keinginan Penutur untuk Menunjukkan Gengsi/Prestise

Faktor eksternal pertama adalah adanya keinginan meningkatkan prestise bagi penutur. Seorang penutur biasanya mencampur kode dengan bahasa lain karena ingin menunjukkan penutur merupakan seorang yang berpendidikan modern. Penutur mengambil kata dari bahasa lain dengan mempertimbangkan faktor sosial dan rasa ingin dianggap memiliki prestise. Contohnya dapat dilihat di bawah ini:

Data (11)

@Eh_DithaFR: *hallo eweh ikau nah? Kalau aku kan artis haha...*

“Hallo siapa kamu? Kalau aku kan artis haha...”

Data (11) menunjukkan pemakaian klausa bahasa Indonesia “kalau aku kan artis”. Unsur klausa tersebut dapat digantikan dengan klausa berbahasa DayakNgaju “*mun aku nah artis*”. Dari hasil analisis tersebut Data (11) dapat diubah menjadi sebagai berikut:

Data (11)

Hallo eweh ikau nah? mun aku nah artis haha...

“Hallo siapa kamu? Kalau aku kan artis haha...”

Keinginan Penutur untuk Membuat Lelucon

Faktor eksternal kedua sebagai penyebab terjadinya campur kode bahasa Indonesia dan bahasa Dayak Ngaju juga disebabkan keinginan penutur untuk membuat *joke* atau lelucon. Berikut contohnya:

Data (12)

@yheneesaori65: *Bahalap ih mbi, akay tambu angkatan tua juga ya wkwkwk...*

“Bagus saja, nek, wah ternyata nenek termasuk angkatan tua juga ya wkwkwk...”

Dari Data (12) terdapat pemakaian klausa “tambu angkatan tua juga ya” yang merupakan penyusupan unsur klausa bahas Indonesia ke dalam bahasa Dayak Ngaju. Unsur klausa tersebut dapat digantikan dengan “*tambu angkatan bakas uras ah*”. Oleh karena itu data (12) dapat diganti menjadi:

Data (12)

Bahalap ih mbi, akay tambu angkatan bakas uras ah wkwkwk...

“Bagus saja nek, wah ternyata nenek termasuk angkatan tua juga ya wkwkwk...”.

Keinginan Penutur untuk Menjelaskan Sesuatu

Ada kalanya dalam bahasa yang dituturkan dirasa tidak dapat menjelaskan maksud penutur sehingga timbul keinginan penutur untuk menjelaskan atau menerangkan sesuatu dalam bahasa kedua (Bahasa Indonesia). Untuk mencapai hasil tersebut penutur merasa harus mencampur kode. Keinginan ini menjadi faktor eksternal ketiga yang menyebabkan terjadinya campur kode. Campur kode ini tidak tertutup untuk terjadi walau sebetulnya ada padanan dalam bahasa pertama (Dayak Ngaju). Contohnya dapat dilihat di bawah ini:

Data (13)

@yuelie2 : *Bagus sekali Barbie tuh...dia tau bosan nanture ah* ☺
“Bagus sekali (film) Barbie itu...tidak bosan melihatnya☺.

Pada Data (13) terdapat pemakaian unsur-unsur bahasa Indonesia yang digunakan penutur untuk menjelaskan sesuatu. Penggunaan klausa “*Bagus sekali Barbie tuh*” dapat digantikan dengan padanan dalam bahasa Dayak Ngaju “*puna bakena je ara barbie tuh*”. Dengan demikian Data (13) dapat diubah menjadi:

Data (13)

Puna bakena je ara Barbie tuh... dia bosan nanture ah ☺

Untuk menghindari campur kode, unsur “*Puna bakena je ara Barbie tuh*” dapat digunakan untuk memberi penjelasan bahwa *Barbie* adalah film

yang bagus dan membuat si penutur tidak bosan menontonnya.

Ketepatan Rasa (Makna)

Sebuah bahasa hadir dengan nilai rasa dan makna yang khas. Terkadang, kekhasan ini membuat penutur merasa satu ungkapan tidak dapat diganti dengan pengungkapan dalam bahasa lain. Penggunaan kosakata dalam bahasa yang Dayak Ngaju belum tepat nilai rasa dan maknanya sehingga perlu diungkapkan dengan bahasa Indonesia. Contohnya dapat dilihat pada contoh berikut.

Data (14)

@Eva_Famela : *Stress kabuat awi k'pede ah te.*

“Stress sendiri karena terlalu pede (percayadiri).

Dalam Data (14) terdapat kata “*stress*” dan “*pede*”. Jika unsur-unsur tersebut diganti ke dalam bahasa Dayak Ngaju maka akan mengurangi makna yang ingin disampaikan. Penutur merasa, nilai rasa dan makna yang terkandung dalam bahasa Dayak Ngaju tidak dapat mewakili apa yang ingin diungkapkannya.

Kurangnya Kosakata

Kurangnya kosakata disebabkan padanan dalam bahasa yang satu kurang sesuai dengan konsep yang terdapat dalam bahasa yang lain. Hal ini biasanya membuat penutur meminjam atau memakai kosakata dari bahasa lain untuk menegaskan apa yang dimaksudkannya karena tidak ada di dalam bahasanya. Contohnya dapat dilihat pada data berikut:

Data(15)

@eva_Famela: *Mias bawi jitu en je puna bahalap atau kepedean ih.*

“Luar biasa cewek itu, apa benar cantik atau Cuma kepedean (terlalu percaya diri) saja.

Data (16)

@ViolonRasta: *Bajilek aku, kapendi pending ampi iyoh.*

“aku jengkel, selalu pending terus.”

Dari data (15) dan (16) di atas diketahui adanya penggunaan kata “kepedean” dan “pending. Penutur memilih menggunakan kata-kata tersebut karena tidak terdapat padanan kata atau kurangnya kosa kata dalam bahasa Dayak yang dapat menjelaskan hal tersebut.

Bahasa yang digunakan remaja Palangkaraya dalam pergaulan sehari-hari sangat terbuka sehingga memperbesar kemungkinan terjadinya campur kode dalam berbagai peristiwa berbahasa. Kondisi masyarakat yang heterogen dan pesatnya perkembangan informasi melalui media sosial merupakan faktor utama terjadinya campur kode dalam bahasa remaja.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur kebahasaan yang terdapat pada penggunaan campur kode bahasa Indonesia dan bahasa Dayak Ngaju dalam kicauan *Twitter* remaja di Kota Palangkaraya diklasifikasikan menjadi empat macam, yaitu: (1) penyisipan unsur-unsur yang berupa kata, (2) penyisipan unsur-unsur yang berupa frasa, (3) penyisipan unsur-unsur yang berupa klausa, dan (4) penyisipan unsur-unsur yang berwujud idiom.

Dilihat dari penyebab terjadinya, campur kode pada kicauan ‘*twit*’ *Twitter* remaja kota Palangkaraya terjadi karena faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang datang dari luar bahasa yang digunakan yang menjadi penyebab campur kode pada *twit* remaja Palangkaraya meliputi: (1) keinginan penutur menunjukkan gengsi/prestise, (2) keinginan penutur untuk membuat lelucon, dan (3) keinginan penutur untuk menjelaskan sesuatu. Sementara itu, faktor internal (faktor dari dalam bahasa yang digunakan) penyebab terjadinya, campur kode pada kicauan ‘*twit*’ *Twitter* remaja kota Palangkaraya meliputi: (1) ketepatan rasa (makna) dan (2) kurangnya kosakata bahasa daerah untuk menjelaskan suatu makna.

Selain itu, campur kode juga terjadi karena kesantiaian pengguna bahasa dan kebiasaannya dalam memakai bahasa. Campur kode terjadi dalam situasi yang tidak resmi. Unsur bahasa sisipan dalam peristiwa campur kode tidak lagi mendukung fungsi bahasa secara mandiri tetapi sudah menyatu dengan bahasa yang sudah disisipi.

DAFTAR PUSTAKA

- Basir & Pairin, M., U. (2002). *Sosiolinguistik: Pengantar kajian tindak berbahasa*. Surabaya. Unesa University Press.
- Fatmahwati. (2010). Campur kode dalam bahasa gaul remaja di kota Pekanbaru. *Madah Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 64-75.
- Hestiyana. (2013). Campur kode bahasa Indonesia dan bahasa Banjar pada status *facebook* kalangan remaja kota Banjarmasin. *Undas Jurnal Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra*, 9(1), 37-50.

- Keraf, G. (1991). *Tata bahasa rujukan bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Kridalaksana, H. 2008. *Kamus linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Manroe, S. (2015). Empat media sosial yang sangat populer saat ini. Diperoleh dari <http://misternitch.blogspot.com/2015/02/4-media-sosial-yang-sangat-populer-saat.html>.
- Maulidini, R. (2007). Campur kode sebagai strategi komunikasi *customer servis*: Studi kasus Nokia Care Centre Bimasakti Semarang. Skripsi. Semarang: Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.
- Nababan, P. W. J. (1993). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ohoiwotun, P. (2007). *Sosiolinguistik: Memahami bahasa dalam konteks masyarakat dan kebudayaan*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Rahman, T. (2014). “Pengertian Twitter”. Diperoleh dari <http://www.Rahman317.wordpress.com/2014/08/28/pengertian-twitter/>.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis*. Yogyakarta: Lingkar Media Jogja.
- Sukanto, S. (1982). *Sosiologi: Suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Sumadi. (2012). Wujud alih kode dalam wacana jual-beli sandang di Pasar Beringharjo Yogyakarta. *Bunga rampai hasil penelitian kebahasaan dan kesastraan Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Tengah* (hlm. 1-26). Yogyakarta: Penerbit Lokus.
- Suwito. (1985). *Sosiolinguistik: Pengantar awal*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- _____. (1996). *Pengantar awal sosiolinguistik: Teori dan problema*. Surakarta: Henary Offset
- Sumarsono & Partana, P. (2002). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda dan Pustaka Pelajar.
- Umar, A. & Napitupulu, D. (1994). *Sosiolinguistik dan psikolinguistik: Suatu pengantar*. Medan: Pustaka Widyasarana.
- Wahidah. (2008). Campur kode dalam lirik lagu Melayu Makassar *Pantai Losari* ciptaan Anci Laricci. *Multilingual, Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan*, 2, Tahun VII, 1-17.
- Wibowo, A. (2006). Pilihan bahasa pedagang etnis Cina dalam interaksi jual-beli di Pasar Kota Salatiga. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.