

CAMPUR KODE TOKOH MARLINA DALAM FILM AGAK LAEN KARYA MUHADKLY ACHO

Iftahul Farihah¹, Desma Yuliadi Saputra², Rina Andriani³

Universitas Bina Bangsa^{1,2,3}

e-mail: iftahulfarihah94@gmail.com

Diterima: 29/06/2026; Direvisi: 06/07/2026; Diterbitkan: 17/07/2026

ABSTRAK

Fenomena campur kode dalam film Indonesia semakin berkembang seiring meningkatnya representasi masyarakat bilingual dan budaya digital. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada identifikasi bentuk campur kode secara umum, sementara kajian yang menghubungkan penggunaan campur kode dengan konstruksi karakter tokoh masih terbatas. Penelitian ini penting untuk memperkaya kajian sociolinguistik film sekaligus menjelaskan fungsi campur kode sebagai strategi pembentukan karakter. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi jenis campur kode yang digunakan tokoh Marlina dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho serta menjelaskan perannya dalam membangun karakter tokoh. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa tuturan tokoh Marlina yang diperoleh melalui teknik simak, transkripsi, dan pencatatan dialog. Analisis data mengacu pada klasifikasi campur kode Suandi yang meliputi campur kode ke dalam dan campur kode ke luar. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 11 data campur kode, terdiri atas 3 campur kode ke dalam dan 8 campur kode ke luar. Dominasi campur kode ke luar memperlihatkan karakter Marlina sebagai representasi generasi muda yang adaptif terhadap budaya digital tanpa meninggalkan identitas lokal. Temuan ini menegaskan bahwa campur kode berfungsi sebagai perangkat naratif dalam pembentukan karakter film.

Kata kunci: *Bilingualisme, Sociolinguistik, Konstruksi Karakter, Bahasa Dalam Film, Representasi Budaya Digital.*

ABSTRACT

The phenomenon of code-mixing in Indonesian films has grown alongside the increasing representation of bilingual communities and digital culture. However, previous studies have primarily focused on identifying the forms of code-mixing, while limited attention has been given to its role in constructing film characters. This study enriches sociolinguistic research by examining code-mixing as a strategy for character development. It aims to identify the types of code-mixing used by the character Marlina in the film *Agak Laen*, directed by Muhadkly Acho, and to explain their contribution to character construction. A descriptive qualitative method was employed using Marlina's utterances as the primary data source, collected through observation, dialogue transcription, and note-taking. Data were analyzed based on Suandi's classification of inner and outer code-mixing. The findings reveal 11 instances of code-mixing, consisting of three cases of inner code-mixing and eight cases of outer code-mixing. The predominance of outer code-mixing portrays Marlina as a young character who adapts to digital culture while maintaining her local identity. These findings demonstrate that code-mixing functions as an effective narrative device for character construction in contemporary Indonesian cinema.

Keywords: *Bilingualism, Sociolinguistics, Character Construction, Indonesian Film, Digital Culture*

PENDAHULUAN

Fenomena campur kode merupakan salah satu gejala kebahasaan yang berkembang pesat dalam masyarakat multilingual sebagai konsekuensi meningkatnya mobilitas sosial, kontak antarbahasa, dan perkembangan media digital (Rahmawati & Purwanto, 2025; Nur & Pallawagau, 2025). Penggunaan dua bahasa atau lebih dalam satu tuturan tidak lagi terbatas pada komunikasi lisan sehari-hari, tetapi juga muncul dalam berbagai produk budaya dan media digital, termasuk film, konten media sosial, serta platform berbagi video (Rahmawati & Purwanto, 2025). Dalam perspektif sociolinguistik, campur kode tidak hanya dipahami sebagai variasi bahasa, melainkan juga sebagai representasi identitas sosial, identitas budaya, relasi antarpembicara, serta strategi komunikasi yang dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya (Siwi & Purwanto, 2025). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital turut memperluas ruang penggunaan campur kode, sekaligus menghadirkan tantangan terhadap pemertahanan struktur bahasa karena intensitas interaksi multilingual yang semakin tinggi (Nur & Pallawagau, 2025). Oleh karena itu, kajian mengenai campur kode menjadi penting karena mampu menjelaskan hubungan antara pilihan bahasa dengan dinamika sosial yang melatarbelakangi penggunaannya. Film sebagai media yang merepresentasikan realitas sosial menjadi ruang yang relevan untuk mengamati fenomena tersebut.

Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai representasi praktik kebahasaan masyarakat yang merekam perubahan sosial dan budaya. Dialog antartokoh dalam film sering kali memperlihatkan penggunaan campur kode yang mencerminkan latar sosial, identitas budaya, tingkat pendidikan, hingga pengaruh budaya digital. Penggunaan campur kode pada tokoh tertentu juga dapat menjadi strategi naratif untuk membangun karakter yang autentik dan mudah dikenali oleh penonton. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa fenomena alih kode dan campur kode dalam film tidak hanya merepresentasikan variasi bahasa, tetapi juga menjadi sarana untuk menggambarkan identitas budaya, karakter tokoh, serta konteks sosial yang melatarbelakangi interaksi antarpemeran (Ningrum et al., 2025; Purwanto, 2025; Fallahi, 2025; Hasyim & Puspita, 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih memandang campur kode sebatas fenomena linguistik yang diukur berdasarkan bentuk dan frekuensinya, sehingga fungsi campur kode dalam pembentukan karakter belum memperoleh perhatian yang memadai. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penelitian yang tidak hanya mengidentifikasi bentuk campur kode, tetapi juga memaknai kontribusinya terhadap konstruksi karakter dalam sebuah film.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena campur kode dalam berbagai film dan serial Indonesia. Penelitian Nuryantiningsih et al. (2023) pada film pendek *Polapike* mengidentifikasi bentuk alih kode dan campur kode berdasarkan kajian sociolinguistik serta menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi kemunculannya. Selanjutnya, Juniarti et al. (2024) pada serial *Gadis Kretek* menemukan dominasi campur kode ke dalam yang merepresentasikan identitas sosial dan budaya tokoh, sekaligus dipengaruhi oleh faktor penutur, lawan tutur, dan situasi komunikasi. Penelitian Siburian et al. (2025) pada film *Milly & Mamet* juga berfokus pada klasifikasi jenis campur kode dan faktor penyebab penggunaannya dalam dialog antartokoh. Hasil penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam pemetaan fenomena campur kode pada media audiovisual, namun analisisnya masih berorientasi pada identifikasi bentuk dan faktor penyebab sehingga belum menjelaskan secara mendalam bagaimana pilihan bahasa dimanfaatkan sebagai perangkat naratif untuk membangun karakter tertentu. Dengan demikian, dimensi sociolinguistik yang menghubungkan penggunaan campur kode dengan konstruksi karakter dalam film masih relatif terbatas.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu mendapat perhatian. Hingga saat ini, penelitian mengenai campur kode dalam film

Indonesia masih didominasi oleh analisis bentuk, jenis, fungsi, dan faktor penyebab kemunculannya, sedangkan kajian yang mengaitkan campur kode dengan konstruksi karakter tokoh secara spesifik belum banyak dilakukan (Ilham et al., 2023; Fiddienika et al., 2024; Utami & Amalia, 2025). Padahal, pilihan bahasa seorang tokoh tidak hanya mencerminkan kemampuan berbahasa, tetapi juga merepresentasikan identitas, posisi sosial, orientasi budaya, dan strategi komunikasi yang dibangun melalui narasi film. Tokoh Marlina dalam film *Agak Laen* dipilih karena menunjukkan intensitas penggunaan campur kode yang konsisten dengan karakterisasi sebagai perempuan muda yang hidup di tengah pertemuan budaya lokal dan budaya digital. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menempatkan campur kode sebagai unsur pembentuk karakter, bukan sekadar fenomena variasi bahasa.

Penelitian ini menggunakan teori campur kode yang dikemukakan oleh Suandi (2014) karena menyediakan klasifikasi yang komprehensif mengenai campur kode ke dalam, campur kode ke luar, dan campur kode campuran beserta faktor-faktor yang melatarbelakangi penggunaannya. Kerangka teori tersebut dinilai relevan karena memungkinkan analisis tidak hanya pada bentuk linguistik, tetapi juga pada konteks sosial yang melatarbelakangi kemunculan campur kode dalam dialog film. Melalui perspektif sociolinguistik, teori Suandi memberikan landasan konseptual untuk menjelaskan hubungan antara pilihan bahasa, identitas sosial, dan fungsi komunikatif penutur, sebagaimana juga ditegaskan dalam berbagai penelitian mengenai fenomena campur kode di Indonesia (Rachmanita et al., 2023; Kelutur et al., 2023; Al Maarif & Saddhono, 2023). Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan analisis jenis campur kode dengan interpretasi fungsi campur kode sebagai strategi pembentukan karakter tokoh dalam film Indonesia kontemporer. Dengan demikian, penelitian ini tidak berhenti pada inventarisasi data kebahasaan, tetapi juga menawarkan pemaknaan terhadap peran bahasa dalam konstruksi karakter film.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis jenis campur kode yang digunakan oleh tokoh Marlina dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho serta mengkaji bagaimana penggunaan campur kode tersebut berkontribusi dalam membangun karakter tokoh berdasarkan perspektif sociolinguistik. Sejalan dengan fokus tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis campur kode yang muncul dalam tuturan tokoh Marlina dan menganalisis perannya dalam konstruksi karakter. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian sociolinguistik, khususnya mengenai fungsi campur kode dalam media film sebagai representasi identitas sosial dan strategi komunikasi tokoh. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks multimodal, terutama pada pembelajaran teks drama, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian representasi bahasa dan karakter dalam perfilman Indonesia, sebagaimana penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa analisis campur kode dalam film memiliki relevansi terhadap pembelajaran bahasa dan teks drama (Sinaga & Charlina, 2025; Febriyanti, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain penelitian analisis isi (*content analysis*) dalam perspektif sociolinguistik. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan fenomena campur kode yang muncul dalam tuturan tokoh Marlina pada film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho (2024) secara mendalam berdasarkan konteks penggunaannya. Sumber data penelitian berupa dialog tokoh Marlina yang mengandung unsur campur kode, sedangkan sumber data sekunder meliputi buku, artikel ilmiah, dan referensi metodologis yang berkaitan dengan sociolinguistik serta teori

campur kode. Tokoh Marlina dipilih sebagai subjek penelitian karena menunjukkan intensitas penggunaan campur kode yang relatif dominan dan konsisten sehingga merepresentasikan interaksi antara bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan istilah asing dalam membangun karakter tokoh. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada tuturan verbal tokoh Marlina yang mengandung campur kode dalam keseluruhan film, sedangkan dialog tokoh lain tidak dianalisis agar fokus penelitian tetap terarah sesuai tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak, teknik catat, dan dokumentasi. Teknik simak dilakukan dengan menyaksikan film secara berulang untuk mengidentifikasi tuturan yang mengandung campur kode, sedangkan teknik catat digunakan untuk mentranskripsikan dialog serta mencatat konteks tutur, waktu kemunculan, dan situasi komunikasi. Dokumentasi dilakukan terhadap naskah transkripsi dan rekaman film sebagai bahan verifikasi data. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang memuat indikator klasifikasi jenis campur kode berdasarkan teori Suandi (2014), yaitu campur kode ke dalam (*inner code mixing*), campur kode ke luar (*outer code mixing*), dan campur kode campuran (*hybrid code mixing*), disertai kolom konteks tuturan, faktor penyebab, dan fungsi penggunaan campur kode. Teori Suandi dipilih karena menyediakan klasifikasi yang komprehensif mengenai bentuk campur kode serta relevan untuk menjelaskan hubungan antara pilihan bahasa dan konteks sosial dalam kajian sociolinguistik. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, klasifikasi berdasarkan kategori campur kode, interpretasi fungsi campur kode dalam konstruksi karakter tokoh, penyajian data secara deskriptif, dan penarikan simpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teori dan triangulasi peneliti melalui proses pengecekan ulang hasil klasifikasi dengan merujuk pada teori yang digunakan serta diskusi dengan rekan sejawat yang memiliki kompetensi di bidang sociolinguistik untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum menyajikan hasil analisis, penelitian ini terlebih dahulu mengidentifikasi seluruh tuturan tokoh Marlina yang mengandung campur kode dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho (2024). Identifikasi dilakukan berdasarkan klasifikasi campur kode menurut Suandi (2014), yaitu campur kode ke dalam (*inner code mixing*), campur kode ke luar (*outer code mixing*), dan campur kode campuran (*hybrid code mixing*). Setiap data diklasifikasikan berdasarkan asal unsur bahasa yang disisipkan ke dalam tuturan berbahasa Indonesia sehingga proses pengelompokan dilakukan secara sistematis dan konsisten. Selain mengidentifikasi jenis campur kode, penelitian ini juga mencatat frekuensi kemunculan, distribusi data, serta karakteristik setiap tuturan yang ditemukan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa hanya ditemukan dua jenis campur kode, yaitu campur kode ke dalam dan campur kode ke luar, sedangkan campur kode campuran tidak ditemukan selama proses analisis.

Sebelum menguraikan setiap jenis campur kode secara rinci, terlebih dahulu disajikan distribusi keseluruhan data penelitian. Penyajian distribusi ini bertujuan memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan penggunaan campur kode oleh tokoh Marlina sehingga pembaca memperoleh konteks sebelum memasuki uraian yang lebih spesifik. Distribusi frekuensi juga memperlihatkan proporsi masing-masing jenis campur kode yang menjadi dasar dalam penyusunan analisis selanjutnya. Dengan demikian, penyajian hasil penelitian disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengidentifikasi jenis campur kode dan mendeskripsikan karakteristik penggunaannya.

Tabel 1. Distribusi Jenis Campur Kode Tokoh Marlina

Jenis Campur Kode	Frekuensi	Persentase
Campur kode ke dalam	3	27,3%
Campur kode ke luar	8	72,7%
Campur kode campuran	0	0%
Jumlah	11	100%

Berdasarkan Tabel 1, ditemukan sebelas data campur kode pada tuturan tokoh Marlina. Campur kode ke luar merupakan bentuk yang paling dominan dengan delapan data atau 72,7% dari keseluruhan data, sedangkan campur kode ke dalam hanya ditemukan sebanyak tiga data atau 27,3%. Selama proses analisis tidak ditemukan campur kode campuran sehingga klasifikasi data hanya terbagi ke dalam dua kategori. Perbedaan jumlah tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur bahasa asing lebih sering muncul dibandingkan unsur bahasa daerah maupun variasi bahasa Indonesia nonbaku. Temuan ini menjadi dasar untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing jenis campur kode pada bagian hasil berikutnya.

Setelah diketahui distribusi keseluruhan data, analisis selanjutnya difokuskan pada karakteristik campur kode ke dalam. Penyajian data ini bertujuan memperlihatkan bentuk-bentuk campur kode yang masih memiliki kedekatan dengan bahasa Indonesia sebagaimana klasifikasi Suandi (2014). Setiap data disajikan berdasarkan waktu kemunculan dalam film, tuturan yang mengandung campur kode, serta unsur bahasa yang menjadi dasar klasifikasi. Penyajian tersebut memudahkan pembaca memahami pola penggunaan campur kode ke dalam sebelum dilakukan interpretasi pada bagian pembahasan.

Tabel 2. Distribusi Data Campur Kode Ke Dalam

No	Waktu	Data Tuturan	Unsur Campur Kode
1	01.07.21	Boleh atu pak. Inikan pasar malem.	atu, malem
2	01.15.32	Kuahnya kentel, baksonya gede.	kentel, gede
3	01.36.03	Bang, kok dikonci?	dikonci

Berdasarkan Tabel 2, campur kode ke dalam muncul sebanyak tiga data yang tersebar pada beberapa adegan film. Unsur campur kode yang ditemukan berupa kata *atu*, *malem*, *kentel*, *gede*, dan *dikonci* yang masih berada dalam lingkungan bahasa Indonesia atau memiliki kedekatan dengan bahasa daerah yang digunakan penutur. Klasifikasi tersebut mengacu pada teori Suandi (2014) yang menyatakan bahwa campur kode ke dalam terjadi apabila unsur bahasa yang disisipkan berasal dari bahasa yang masih memiliki hubungan dengan bahasa utama yang digunakan dalam tuturan. Seluruh data menunjukkan bahwa bentuk campur kode ke dalam lebih banyak muncul pada percakapan yang berlangsung secara informal. Dengan demikian, karakteristik utama campur kode ke dalam pada penelitian ini ditandai oleh penggunaan unsur bahasa yang dekat dengan kebiasaan tutur sehari-hari.

Selanjutnya, penelitian mengidentifikasi campur kode ke luar sebagai bentuk campur kode yang paling banyak ditemukan. Penyajian data pada bagian ini dimaksudkan untuk menunjukkan distribusi penggunaan unsur bahasa asing yang muncul dalam dialog tokoh Marlina. Setiap data dikelompokkan berdasarkan waktu kemunculan, tuturan, dan unsur bahasa asing yang disisipkan sehingga proses klasifikasi dapat dipahami secara lebih objektif. Penyajian tersebut juga memberikan gambaran mengenai kecenderungan penggunaan istilah asing dalam dialog film *Agak Laen*.

Tabel 3. Distribusi Data Campur Kode Ke Luar

Waktu	Data Tuturan	Unsur Campur Kode
52.30	Rumah hantu kita viral.	viral
52.33	Kalau kita upload video.	upload
52.43	Di upload videonya.	upload
01.06.20	Jangan diviralin.	viralin
01.06.53	Lagi kecewa dikit langsung diviralin.	viralin
01.06.56	Spill-spill.	spill
01.06.58	Masuk FYP.	FYP
01.15.37	Kalau di TikTok mah viral.	TikTok, viral

Berdasarkan Tabel 3, campur kode ke luar ditemukan sebanyak delapan data atau 72,7% dari keseluruhan data penelitian. Unsur bahasa asing yang muncul didominasi oleh kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan media sosial, seperti *viral*, *upload*, *spill*, *FYP*, dan *TikTok*. Berdasarkan teori Suandi (2014), seluruh data tersebut termasuk campur kode ke luar karena unsur bahasa yang disisipkan berasal dari bahasa asing dan digunakan dalam tuturan berbahasa Indonesia. Frekuensi kemunculan yang lebih tinggi dibandingkan campur kode ke dalam menunjukkan bahwa tokoh Marlina lebih banyak menggunakan istilah asing daripada unsur bahasa lokal. Temuan ini memperlihatkan adanya kecenderungan penggunaan kosakata digital dalam dialog tokoh Marlina sepanjang film.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan campur kode pada tuturan tokoh Marlina tidak tersebar secara seimbang antara campur kode ke dalam dan campur kode ke luar. Dari sebelas data yang ditemukan, sebagian besar merupakan campur kode ke luar dengan persentase mencapai 72,7%, sedangkan campur kode ke dalam hanya mencapai 27,3%. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan istilah asing lebih dominan dibandingkan penggunaan unsur bahasa daerah atau variasi bahasa Indonesia nonbaku. Dominasi tersebut menjadi salah satu karakteristik utama tuturan tokoh Marlina dalam film *Agak Laen*.

Apabila ditinjau berdasarkan karakteristik data, campur kode ke dalam didominasi oleh penggunaan kosakata yang lazim digunakan dalam komunikasi sehari-hari, sedangkan campur

kode ke luar didominasi oleh istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan berkaitan dengan perkembangan media sosial. Perbedaan karakteristik tersebut menunjukkan adanya variasi bentuk campur kode yang digunakan tokoh Marlina dalam situasi komunikasi yang berbeda. Meskipun penelitian ini belum menginterpretasikan fungsi penggunaan campur kode, distribusi data menunjukkan adanya kecenderungan tertentu dalam pemilihan unsur bahasa yang digunakan tokoh.

Hasil identifikasi juga memperlihatkan bahwa klasifikasi data berdasarkan teori Suandi (2014) dapat diterapkan secara konsisten pada seluruh data penelitian. Tidak ditemukan data yang termasuk kategori campur kode campuran karena setiap tuturan hanya memenuhi karakteristik campur kode ke dalam atau campur kode ke luar. Hal tersebut menunjukkan bahwa klasifikasi yang digunakan mampu membedakan karakteristik setiap data secara jelas sehingga memudahkan proses analisis pada tahap berikutnya. Temuan ini menjadi dasar untuk menginterpretasikan faktor penyebab dan fungsi penggunaan campur kode pada bagian pembahasan.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pertama, yaitu mengidentifikasi jenis campur kode yang digunakan tokoh Marlina dalam film *Agak Laen*, telah tercapai. Penelitian berhasil mengidentifikasi dua jenis campur kode, yaitu campur kode ke dalam dan campur kode ke luar, dengan dominasi campur kode ke luar. Temuan tersebut selanjutnya menjadi landasan untuk membahas faktor-faktor yang melatarbelakangi penggunaan campur kode serta kontribusinya terhadap konstruksi karakter tokoh Marlina dalam perspektif sosiolinguistik. Dengan demikian, bagian hasil penelitian memberikan dasar empiris yang akan diinterpretasikan secara lebih mendalam pada bagian pembahasan.

Pembahasan

Campur Kode Ke Dalam sebagai Representasi Identitas Sosial dan Kedekatan Budaya Tokoh Marlina

Dalam perspektif sosiolinguistik, pilihan bahasa seseorang tidak pernah terlepas dari konteks sosial tempat komunikasi berlangsung. Suandi (2014) menjelaskan bahwa campur kode ke dalam muncul ketika penutur menyisipkan unsur bahasa yang masih berada dalam lingkungan bahasa nasional atau bahasa daerah yang dikuasainya. Pada tuturan tokoh Marlina, penggunaan unsur bahasa daerah dan variasi bahasa Indonesia nonbaku muncul terutama ketika berinteraksi dengan tokoh lain dalam situasi yang bersifat santai, akrab, dan tidak formal, seperti percakapan di pasar malam atau ketika membahas makanan. Situasi komunikasi yang tidak resmi mendorong penutur menggunakan ragam bahasa yang lebih dekat dengan kebiasaan masyarakat sehingga tercipta hubungan interpersonal yang lebih cair. Temuan ini sejalan dengan penelitian Manaf (2021) yang menunjukkan bahwa campur kode bahasa Wolio ke dalam bahasa Indonesia terjadi karena penutur memiliki kedekatan terhadap kedua bahasa serta menyesuaikan pilihan bahasa dengan situasi komunikasi dan hubungan sosial antarpartisipan. Hasil penelitian Hafsi (2023) juga memperlihatkan bahwa campur kode dalam rubrik *Coffee Break* Harian *Fajar* lebih banyak digunakan pada konteks komunikasi yang bersifat santai dan komunikatif untuk menciptakan kedekatan dengan pembaca sekaligus memperkuat daya ekspresif tuturan. Dengan demikian, kemunculan campur kode ke dalam pada tuturan tokoh Marlina bukan sekadar variasi linguistik, tetapi dipengaruhi oleh hubungan antartokoh, konteks komunikasi, serta latar budaya yang ingin ditampilkan dalam film.

Dalam sudut pandang karakterisasi, penggunaan bahasa lokal menjadi strategi untuk membangun identitas sosial Marlina sebagai tokoh yang dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Sutradara tidak hanya menghadirkan dialog yang komunikatif, tetapi juga berupaya menciptakan realisme sosial melalui pilihan bahasa yang sesuai dengan latar budaya tokoh.

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Dalam kajian film, bahasa merupakan salah satu unsur sinematik yang mampu memperkuat penokohan sehingga penonton lebih mudah mengenali karakter berdasarkan cara bertuturnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Al Mardhani (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam film tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana konstruksi makna, identitas, dan representasi sosial melalui wacana yang dibangun dalam teks film. Dengan demikian, pemilihan bahasa daerah dalam film dipengaruhi oleh kebutuhan untuk membangun kedekatan emosional, memperkuat realisme cerita, serta menghadirkan karakter yang autentik. Oleh karena itu, campur kode ke dalam berfungsi sebagai perangkat linguistik sekaligus perangkat artistik yang menghubungkan identitas sosial tokoh dengan konteks budaya yang direpresentasikan dalam film.

Campur Kode Ke Luar sebagai Representasi Budaya Digital dan Strategi Naratif Film

Kemunculan campur kode ke luar pada tuturan Marlina menunjukkan adanya pengaruh kuat budaya digital terhadap praktik berbahasa generasi muda. Suandi (2014) menjelaskan bahwa campur kode ke luar terjadi akibat kontak bahasa dengan bahasa asing yang semakin intensif melalui pendidikan, media massa, maupun perkembangan teknologi informasi. Dalam film *Agak Laen*, istilah seperti *viral*, *upload*, *spill*, *FYP*, dan *TikTok* muncul ketika tokoh membicarakan media sosial, popularitas, atau penyebaran informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan bahasa Inggris tidak terjadi secara acak, melainkan dipengaruhi oleh konteks komunikasi yang berkaitan dengan dunia digital. Selain faktor situasional, usia tokoh yang merepresentasikan generasi muda juga menjadi faktor yang mendorong penggunaan istilah-istilah tersebut karena kosakata digital telah menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putra (2025) yang menunjukkan bahwa interaksi digital Generasi Z di TikTok didominasi oleh campur kode bahasa Indonesia-Inggris sebagai bentuk ekspresi identitas, adaptasi terhadap budaya digital, dan gaya komunikasi yang berkembang di media sosial. Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian Furqan et al. (2025) yang menemukan bahwa praktik campur kode pada Generasi Z di media sosial dipengaruhi oleh intensitas penggunaan platform digital, kebutuhan komunikasi yang efektif, serta kuatnya paparan terhadap budaya global melalui media daring. Dengan demikian, campur kode ke luar pada tuturan Marlina merefleksikan dinamika bahasa masyarakat digital yang menjadikan istilah-istilah berbahasa Inggris sebagai bagian dari komunikasi sehari-hari.

Apabila ditinjau dari perspektif perfilman, penggunaan campur kode ke luar juga memiliki fungsi naratif yang penting. Sutradara memanfaatkan istilah-istilah populer untuk membangun karakter Marlina sebagai sosok yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, dekat dengan budaya media sosial, sekaligus mampu menghadirkan humor yang relevan dengan pengalaman penonton masa kini. Penggunaan istilah digital tersebut memperkuat efek komedi karena penonton telah memiliki pengalaman bersama terhadap budaya internet sehingga dialog terasa lebih kontekstual dan menghibur. Dengan demikian, campur kode dalam film tidak hanya berfungsi sebagai fenomena kebahasaan, tetapi juga menjadi strategi untuk membangun realisme, memperkuat karakter, menciptakan humor, dan mendekatkan tokoh dengan audiens. Temuan ini menunjukkan bahwa analisis campur kode dalam film tidak cukup dilakukan melalui pendekatan struktural yang hanya mengidentifikasi bentuk bahasa, tetapi perlu dipadukan dengan analisis karakter dan konteks naratif sehingga fungsi bahasa sebagai pembangun identitas tokoh dapat dipahami secara lebih komprehensif. Pernyataan tersebut menjadi kontribusi konseptual penelitian ini karena memperluas kajian campur kode dari aspek klasifikasi linguistik menuju analisis fungsi bahasa dalam konstruksi karakter film.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi. Dalam kajian sociolinguistik, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pilihan bahasa dipengaruhi oleh

faktor sosial, konteks komunikasi, identitas penutur, serta perubahan budaya akibat perkembangan teknologi digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anisa (2025) yang menunjukkan bahwa praktik *code-switching* dan *code-mixing* dalam komunikasi mahasiswa di media sosial dipengaruhi oleh situasi komunikasi, identitas penutur, dan karakteristik ruang interaksi digital yang mendorong penggunaan lebih dari satu bahasa secara fleksibel. Selain itu, penelitian Manalu et al. (2025) menegaskan bahwa penggunaan bahasa dalam interaksi sosial sehari-hari selalu dipengaruhi oleh konteks sosial, hubungan antarpener, dan tujuan komunikasi, sehingga variasi bahasa menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dinamika kehidupan masyarakat. Dalam kajian perfilman, temuan ini menunjukkan bahwa bahasa merupakan unsur penting dalam pembentukan karakter sehingga dialog film dapat dianalisis sebagai bagian dari strategi naratif, bukan sekadar media komunikasi antartokoh. Sementara itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, film dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sociolinguistik karena menyajikan praktik campur kode dalam konteks komunikasi yang autentik sekaligus memperkenalkan keberagaman bahasa dan budaya Indonesia kepada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori campur kode, tetapi juga membuka peluang pemanfaatan film sebagai sumber belajar bahasa yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan masyarakat kontemporer.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan campur kode oleh tokoh Marlina dalam film *Agak Laen* tidak hanya merepresentasikan variasi kebahasaan, tetapi juga berfungsi sebagai strategi naratif dalam membangun karakter tokoh. Tujuan penelitian, yaitu mengidentifikasi jenis campur kode serta menjelaskan kontribusinya terhadap konstruksi karakter berdasarkan perspektif sociolinguistik, telah tercapai melalui analisis dialog tokoh Marlina. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pilihan bahasa mencerminkan identitas sosial, kedekatan budaya, sekaligus kemampuan tokoh beradaptasi dengan perkembangan budaya digital yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat kontemporer. Dengan demikian, campur kode dalam film dapat dipahami sebagai perangkat linguistik yang menghubungkan aspek kebahasaan, konteks sosial, dan kebutuhan artistik dalam pembentukan karakter. Hasil penelitian ini memperluas kajian sociolinguistik dengan menegaskan bahwa analisis campur kode dalam media audiovisual perlu dimaknai tidak hanya dari sisi bentuk bahasa, tetapi juga dari fungsi representasional dan naratifnya.

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis dan praktis bagi pengembangan kajian bahasa maupun perfilman. Secara teoretis, temuan penelitian memperkuat pandangan bahwa pilihan bahasa merupakan representasi identitas sosial dan budaya yang dibangun melalui konteks komunikasi, sehingga membuka peluang pengembangan kajian sociolinguistik yang mengintegrasikan analisis linguistik dengan analisis karakter dalam karya audiovisual. Secara praktis, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks drama, sociolinguistik, dan analisis dialog film yang kontekstual. Bagi praktisi perfilman, penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan ragam bahasa dapat menjadi strategi yang efektif dalam membangun karakter yang autentik dan relevan dengan realitas sosial masyarakat. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji campur kode pada tokoh, genre, atau media audiovisual yang berbeda dengan memadukan perspektif sociolinguistik, pragmatik, dan kajian film agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fungsi bahasa dalam konstruksi karakter dan representasi budaya.



DAFTAR PUSTAKA

- Al Maarif, M. F., & Saddhono, K. (2023). Campur Kode Pada Unggahan Akun Instagram @Ganjar_Pranowo: Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 196–211. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i1.1157>
- Al Mardhani, W. (2021). *Konstruksi Memoir Dalam Film Dokumenter Cameraperson (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)*. (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin). <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/17629/>
- Anisa, P. (2025). Kode-Switching dan Kode-Mixing pada Komunikasi Mahasiswa di Media Sosial: Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(1), 22-28. <https://pendidikan.samudrailmu.com/index.php/jpbs/article/view/51>
- Fallahi, A. U. (2025). Alih Kode dan Campur Kode dalam Film Budi Pekerti 2023. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 8(2), 628-642. <https://doi.org/10.29240/estetik.v8i2.13732>
- Febriyanti, F. (2022). *Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dollar Yang Di Sutradari Oleh Hestu Saputra Serta Relevansinya Terhadap Pembelajaran Teks Drama*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <https://repository.unissula.ac.id/27704/>
- Fiddienika, A., Awaliyah, N. I., & Akuba, A. S. (2024). Alih Kode Dan Campur Kode Pada Pemeran Utama Zainuddin Dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(3). <https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i3.62392>
- Furqan, A., Wulanda, & Hartono, B. (2025). Penggunaan Campur Kode Dan Alih Kode Dalam Media Sosial: Analisis Sociolinguistik Pada Generasi Z Di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara*, 2(2). <https://doi.org/10.64958/jipn.v2i2.105>
- Hafsi, A., & Hafsi, A. (2023). *Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Rubrik Coffee Break Harian Fajar: Sebuah Kajian Sociolinguistik Code Switching And Code Mixing In Fajar Daily Coffee Break Rubric: A Sociolinguistic Study*. (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin). <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/30240/>
- Hasyim, I., & Puspita, A. R. (2025). Fenomena Pilihan Bahasa sebagai Representasi Identitas Budaya Masyarakat Yogyakarta dalam Seri Film Pendek "Ke Jogja 1, 2 dan 3". *Dialektika: Jurnal Kependidikan, Kebahasaan, dan Kesastraan Indonesia*, 2(1), 31-43. <https://doi.org/10.21154/dialektika.v2i1.11456>
- Ilham, S. P., Usman, & Haliq, A. (2023). Alih Kode Dan Campur Kode Pada Film "Uang Panai" (Tinjauan Sociolinguistik). *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 1(1). <https://doi.org/10.59562/jall.v1i1.635>
- Juniarti, C. E., Mustafa, M. N., & Sinaga, M. (2024). Campur Kode Dalam Series Film Netflix "Gadis Kretek": Kajian Sociolinguistik. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 12113–12119. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.6189>
- Kelutur, F., Pattiasina, P. J., & Parinussa, J. D. (2023). Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Maluku Tengah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20741–20747. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9560>
- Manaf, E. Y. (2021). *Alih Kode Dan Campur Kode Bahasa Wolio Ke Dalam Bahasa Indonesia Di Satuan Kerja Perangkat Daerah Kota Baubau*. (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin). <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/17374/>
- Manalu, N. F. A., Ginting, S. B., Sianturi, P. A., & Silaban, T. A. (2025). Analisis Penggunaan "Bahasa Dan Struktur Bahasa Dalam Interaksi Sosial Sehari-Hari". *Journal Education and Government Wiyata*, 3(1), 41-48. <https://doi.org/10.71128/e-gov.v3i1.203>



- Ningrum, W., Sagita, A. R., Fitriani, N. M. M., Satiti, T. C. C., & Neina, Q. A. (2025). Analisis Kajian Sociolinguistik Campur Kode Dalam Film Pendek “Tilik 2018”. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11).
<https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/1478>
- Nur, C., & Pallawagau, B. (2025). Problematika Berbahasa di Era Digital: Antara Disrupsi Teknologi dan Erosi Struktur Bahasa: Language Problems in the Digital Era: Between Technological Disruption and Erosion of Language Structure. *AL-QIBLAH: Jurnal Studi Islam dan Bahasa Arab*, 4(4), 538-551. <https://doi.org/10.36701/qiblah.v4i4.2326>
- Nuryantiningsih, F., Rachmaniar, A., & Nurharyani, O. P. (2023). Alih Kode Dan Campur Kode Pada Film Pendek Polapike (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Sasindo UNPAM*, 11(2), 11–18. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v11i2.11-18>
- Purwanto, J. (2025). Analisis Alih Kode (Code-Switching) Dan Campur Kode (Code-Mixing) Bahasa Indonesia-Malang Dalam Film Yo Wis Ben: Analisis Sociolinguistik. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(12).
<https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/3689>
- Putra, F. T. (2025). Fenomena Campur Kode Dalam Interaksi Digital Gen Z: Analisis Sociolinguistik Kolom Komentar Tiktok. *Sarasvati*, 7(1).
<https://journal.uwks.ac.id/index.php/sarasvati/article/view/4543/0>
- Rachmanita, A. R., Suharyo, & Amin, M. F. (2023). Campur Kode Dalam Interaksi Penjual Dan Pembeli Di Pasar Sendangmulyo Semarang (Kajian Sociolinguistik). *Wicara: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya*, 2(2), 175–182.
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/wicara/article/view/19092>
- Rahmawati, A., & Purwanto, J. (2025). Fenomena Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Tuturan Youtuber Xaviera Putri: Kajian Sociolinguistik Di Era Digital. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(12).
<https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/3525>
- Siburian, E., Widayati, D., & Nasution, L. Y. (2025). Campur Kode Dalam Dialog Film Milly & Mamet: Kajian Sociolinguistik. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(3).
<https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/54552>
- Sinaga, M., & Charlina, C. (2025). Campur Kode pada Film Agak Laen dan Implikasinya pada Pembelajaran Drama Kelas XI SMK/MAK. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9782-9787. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8689>
- Siwi, N. M., & Purwanto, J. (2025). Fenomena Campur Kode Dalam Interaksi Keluarga Ueno Family Sebagai Representasi Identitas Budaya Multibahasa Dalam Media Digital. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(11).
<https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/3128>
- Utami, M. D., & Amalia, F. N. (2025). Analisis Sociolinguistik Campur Kode Dan Alih Kode Dalam Dialog Film Pendek Centang Biru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40786>

