



ALIH KODE PADA ANIME GREAT PRETENDER

KARYA RYOTA KOSAWA

Nada Fadiya Febri¹, Meira Anggia Putri²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

Email Penulis : nadafadiyaen@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-08-08
Diterima : 2023-11-09
Diterbitkan : 2024-06-30

Abstrak

Code-switching involves the transition between different language varieties or between different languages. This phenomenon occurs in anime, particularly in the anime "Great Pretender." The anime's appeal lies in its characters frequently code-switching within the same conversation. Finding the factors that affect code-switching in "Great Pretender" is the study's main purpose. The study used method in the form of descriptive through a qualitative approach to collect data in tangible of code-switching dialogues using techniques of observation and note-taking. The approach of intralingual matching is used to analyze the data. 10 examples of code-switching between the Japanese and English languages are found as a consequence of the investigation. 4 elements contribute to the use of code-switching in the anime "Great Pretender": (a) the speaker or interlocutor, (b) the listener or conversational partner, (c) change in situation due to the presence of a third person, and (d) change of topic of conversation.

Kata Kunci:

alih kode, anime, *great pretender*

PENDAHULUAN

Alih kode dalam bahasa Jepang disebut kodosuitchingu (コードスイッチング) yaitu jenis peralihan bahasa yang terjadi dalam sebuah komunikasi (Azuma, 2009:25). Menurut Tanjung (2021) alih kode yaitu fenomena linguistik yang diakibatkan dari perubahan konteks dan menunjukkan peralihan penggunaan bahasa antara dua atau lebih bahasa, ragam bahasa, maupun varian bahasa. Kelompok pembicara akan menggunakan alih kode dengan bahasa pendengar untuk memastikan pemahaman wacana yang sedang berlangsung ketika seseorang dari daerah atau latar belakang bahasa yang berbeda mencoba untuk berpartisipasi dalam percakapan di

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal 28 Juli 2023

² Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

dalam masyarakat atau komunitas yang menggunakan bahasa yang berbeda dengan bahasa mereka.

Ketika pendengar atau orang yang melihat proses komunikasi tidak memahami alih kode, hal ini akan dapat berdampak pada alur percakapan. Jika pendengar atau yang melihat proses komunikasi tidak dapat memahami alih kode yang digunakan, mereka mungkin tidak dapat sepenuhnya memahami pesan pembicara (Julia, 2022). Oleh karena itu, penting bagi pembicara untuk mengetahui pemahaman pendengar atau yang melihat proses komunikasi dan menggunakan alih kode yang tepat bagi semua orang yang berpartisipasi dalam percakapan. Ochtalia & Putri (2021) menyatakan kontak sosial yang positif akan terjadi ketika pembicara dan pendengar dapat menggunakan bahasa yang dipahami bersama jika pembicara dan pendengar mampu menyampaikan beserta memahami pembicaraan dengan baik.

Penelitian ini menggunakan teori Chaer & Agustina (2010:108) dalam mengkategorikan penyebab adanya alih kode. Chaer & Agustina (2010:108) mengemukakan umumnya alih kode disebabkan oleh pembicara atau penutur, pendengar atau lawan tutur, perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga, perubahan situasi, serta perubahan topik pembicaraan. Alih kode sering ada dalam aktivitas sehari-hari (Laiman dkk, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati (2022) berjudul "Penggunaan Alih Kode dan Campur Kode Mahasiswa Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya dalam Aplikasi *Hellotalk*" memberikan gambaran tentang alih kode dalam kegiatan sehari-hari. Pembicara (A), seorang mahasiswa Universitas Negeri Surabaya bersama pendengar (B) yaitu orang Jepang saling berkomunikasi.

- A : 突然メッセージを送って、ごめんなさい。
(*Totsuzen messeji o okutte, gomennasai.*)
Saya minta maaf karena mengirimkan pesan secara mendadak.
- B : ご丁寧にありがとうございます。気にしないで。
(*Go teinei ni arigatou. Kinishinaide*)
Terimakasih atas kebaikanmu. Tidak apa-apa.
- A : **Bolehkah kali ini saya bertanya lagi?**

(Rohmawati, 2022)

Pada penggalan percakapan diatas, ditemukan adanya alih kode pada pembicara (A) semulanya menggunakan bahasa Jepang 突然メッセージを送って、ごめんなさい。(*totsuzen messeji o okutte, gomennasai*) kemudian beralih menggunakan bahasa Indonesia ‘bolehkah kali ini saya bertanya lagi’.

Pembicara (A) semulanya bertujuan meminta maaf karena telah mengirimkan pesan secara tiba-tiba ke pendengar (B). Namun, pembicara (A) ingin menanyakan sesuatu kepada pendengar (B). Sehingga pembicara (A) beralih yang semula berbahasa Jepang menjadi berbahasa Indonesia. Oleh karena itu, penyebab penggunaan alih kode pada percakapan diatas karena faktor perubahan topik pembicaraan.

Menurut Tanjung (2021) peristiwa alih kode bisa juga terjadi dalam media informasi seperti majalah, novel, koran, dan publikasi lainnya. Alih kode juga sering

digunakan dalam drama dan film. Anime adalah film berjenis animasi khas Jepang yang ditandai dengan grafik karakter yang beragam dalam berbagai pengaturan lokasi dan cerita yang ditujukan untuk berbagai penonton (Aghnia, 2014). Umumnya, anime dipengaruhi oleh manga dan komik khas Jepang. Namun, karena kemampuan dwibahasa masyarakat dewasa saat ini, anime telah mulai menggunakan berbagai bahasa agar penyajiannya unik dan memberikan wawasan tentang keberagaman bahasa. Ketika menyusun dialog antar karakter dalam anime, bukan hal yang asing bagi penulis untuk melakukan alih kode.

Rochim (2022) menyatakan bahwa Chu2, karakter dari serial anime *BanG Dream* berasal dari negara yang berbeda sehingga membuatnya lebih sering untuk menggunakan alih kode. Chu2 menggunakan campur kode serta alih kode karena karena sangat tertarik terhadap bahasa Inggris daripada bahasa Jepang, serta statusnya sebagai seorang yang bersekolah di sekolah menengah internasional. Chu2 sering beralih sebelumnya berbahasa Inggris menjadi berbahasa Jepang maupun sebelumnya berbahasa Jepang menjadi berbahasa Inggris. Oleh sebab demikian, alih kode juga ditemukan pada anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa. Peneliti menggunakan anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa sebagai sumber data karena beberapa alasan yaitu: pertama, anime *Great Pretender* belum pernah diteliti dalam kajian alih kode. Anime *Great Pretender* berdasarkan temuan peneliti, penulis secara luas melibatkan tokoh-tokoh dari berbagai negara seperti Jepang, Prancis, Amerika Serikat, dan lainnya. Sehingga, penggunaan bahasa asing atau istilah khusus dapat menyebabkan kesulitan dalam pemahaman dan komunikasi antar tokoh. Hal ini bisa menjadi tantangan bagi tokoh-tokoh yang tidak akrab dengan bahasa yang sedang digunakan. Dengan demikian, penting untuk melakukan penelitian yang lebih dalam terkait faktor penyebab alih kode untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana bahasa dapat mempengaruhi karakter dan alur dalam cerita.

Adapun penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh Aprilia (2021) dengan judul skripsi “Alih Kode Pada Film *The Great Wall* Karya Zhang Yimou”. Penelitian berfokus terhadap jenis alih kode apa saja beserta penyebab apa saja terjadinya alih kode. Hasil dari penelitian Aprilia didapatkan 10 data, 7 data berjenis alih kode eksternal yaitu peralihan semulanya berbahasa Inggris menjadi berbahasa Mandarin, dan 3 data berbentuk alih kode bentuk *ekstern* yaitu peralihan semula berbahasa Mandarin menjadi berbahasa Inggris. Pembicara, mitra bicara, serta berubahnya situasi dengan adanya pihak ketiga merupakan sebab terjadinya alih kode pada penelitian ini. Perbedaan penelitian Aprilia dan penelitian yang peneliti lakukan adalah objek kajian penelitian dan bahasa yang diteliti. Penelitian yang dilakukan Aprilia menggunakan film sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian ini peneliti menggunakan anime sebagai objek penelitian. Bahasa yang diteliti oleh Aprilia adalah bahasa Inggris dan bahasa Mandarin, sedangkan peneliti meneliti bahasa Inggris dan bahasa Jepang.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan Rahajoputri (2020) dengan judul skripsi “Alih Kode dan Campur Kode Pada Film *Hotel Hibiscus*”. Ada dua rumusan masalah penelitian yaitu pertama, apa saja alih kode yang terjadi dan bagaimana penyebabnya dan kedua, apa saja campur kode yang terjadi dan bagaimana penyebabnya. Penelitian Rahajoputri memakai pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Pada penelitian Rahajoputri berbahasa Jepang baku, aksen Okinawa serta

berbahasa Inggris. Berdasarkan analisis yang dilakukan Rahajoputri ditemukan 29 data yaitu 19 data yang berupa campur kode serta terdapat 10 data yang berupa alih kode, dianalisis menggunakan teori milik Hudson, Suwito, serta Chaer dan Agustina. Faktor pembicara, latar belakang pendengar, dan berubahnya topik pembicaraan merupakan penyebab sehingga adanya alih kode. Di sisi lain, faktor latar belakang sosial, kemiripan bahasa ibu, kebiasaan pembicara, dan identitas peran adalah penyebab sehingga adanya campur kode. Perbedaan penelitian Raharjoputri dan penelitian oleh peneliti adalah media kajian penelitian. Penelitian Raharjo menggunakan film sebagai objek penelitian, sedangkan peneliti menggunakan anime sebagai objek penelitian. Selain itu, Raharjoputri melakukan penelitian alih kode serta campur kode, sedangkan peneliti hanya berfokus kepada alih kode saja. Penelitian Raharjoputri dan penelitian ini serupa karena keduanya penelitian kualitatif yang dilakukan dengan metode deskriptif. Selain itu faktor penyebab dari teori Chaer & Agustina sama-sama dipakai untuk mengidentifikasi adanya alih kode.

Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian agar dapat memahami faktor-faktor penyebab penggunaan alih kode dalam anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa. Dengan memahami berbagai faktor yang menyebabkan alih kode pada anime tersebut diharapkan pembaca dapat lebih memahami peristiwa alih kode yang terjadi dalam anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan bahasa yang tepat dalam berkomunikasi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu kualitatif, dan metode yang digunakan yaitu deskriptif. Data diperoleh berbentuk tindak tutur yang memuat alih kode. Selain itu, nantinya juga akan dilakukan pengambilan kesimpulan dan pengamatan faktor yang menyebabkan penggunaan alih kode. Data penelitian ini berbentuk tindak tutur yang memuat alih kode pada anime *Great Pretender* episode 1, 15, dan 18 yang digunakan sebagai sumber data. Instrumen penelitian yaitu peneliti sendiri dibantu dengan video dan tabel inventaris data. Video digunakan untuk mengamati percakapan di dalam anime dan mengklasifikasikan pecakapan apa saja yang menjadi alih kode. Sedangkan, tabel inventaris data digunakan untuk mencatat data dialog yang memuat alih kode pada anime *Great Pretender*. Dalam mengumpulkan data peneliti memakai teknik simak dan teknik catat. Peneliti juga melakukan pengamatan dan pencatatan dengan cermat dan teliti untuk memastikan keabsahan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

Peneliti melakukan penelitian dan menemukan 10 yang memuat 4 dari 5 faktor yang menjadi penyebab penggunaan alih kode berdasarkan teori yang digunakan yakni, pembicara atau penutur sejumlah 3 data, pendengar atau lawan tutur sejumlah 4 data, perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga sejumlah 2 data, dan perubahan topik pembicaraan sejumlah 1 data. Data penelitian diuraikan dalam tabel berikut untuk lebih detail:

Tabel 1. Hasil Temuan Faktor Penyebab Alih Kode

Faktor Penyebab	Kode Data	Jumlah
Pembicara atau Penutur	5, 6, 8	3
Pendengar atau Lawan Tutar	1, 4, 9, 10	4
Perubahan Situasi dengan Hadirnya Orang Ketiga	2, 3	2
Perubahan Situasi	-	-
Perubahan Topik Pembicaraan	7	1
Total		10

Pembicara atau Penutur

Adanya tujuan yang ingin dicapai oleh pembicara, pembicara dengan sengaja melakukan alih kode kepada lawan bicara. Peneliti menemukan 3 data yang memuat faktor pembicara atau penutur merupakan penyebab alih kode. Berikut contoh data serta interpretasinya:

DATA 5

Konteks : Edamura mempertanyakan pekerjaan Laurent karena telah menipu dirinya.

Edamura : *You're scammer right?*

'Anda adalah penipu, kan?'

Laurent : *No. I'm a trader.*

'Bukan, saya adalah seorang pedagang'

Edamura : 貿易商

Bouekishou

Pedagang

(Anime *Great Pretender*, episode 1 menit 08:10 – 08:16)

Data 5 menunjukkan adanya fenomena alih kode bentuk *ekstern* yakni Edamura semula berbahasa Inggris beralih berbahasa Jepang. Hal itu dapat dilihat dari Edamura yang memakai bahasa Inggris *You're scammer right?* beralih ke bahasa Jepang 貿易商 (*bouekishou*).

Edamura semulanya berbicara menggunakan bahasa Inggris *You're scammer right?* karena menuduh Laurent sebagai seorang penipu, setelah mengetahui identitas Laurent yang sebenarnya edamura bergumam dengan beralih menggunakan bahasa Jepang 貿易商 (*bouekishou*) yang artinya pedagang karena membayangkan pekerjaan Edamura yaitu pedagang. Maka dari itu, penyebab penggunaan alih kode di penggalan tuturan di atas ialah faktor karena pembicara atau penutur.

Pendengar atau Lawan Tutar

Alih kode dapat digunakan pendengar yang ingin menyamai kemahiran berbahasa lawan tuturnya. Situasi ini biasanya kemahiran bahasa pembicara rendah atau tidak memadai dikarenakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi bukanlah bahasa ibu pembicara. Faktor yang menyebabkan alih kode karena pendengar atau lawan tutur ada 4 data. Berikut contoh data beserta interpretasinya:

DATA 1

Konteks : Edamura menanyakan kepada Laurent, apakah Laurent telah menjatuhkan dompetnya, tetapi Laurent tidak menanggapi pernyataannya.

- Edamura : すみません 落ちてましたよ。 *Excuse me, did you drop this.*
Sumimasen ochitemashita yo. Excuse me, did you drop this.
'Maaf anda menjatuhkan ini. *Permisi, Apa anda menjatuhkan ini?*'
- Laurent : *I'm sorry.*
'Maaf'

(Anime *Great Pretender*, episode 1 menit 04:33 – 04:37)

Data 1 menunjukkan adanya fenomena alih kode bentuk *ekstern* ialah Edamura semula berbahasa Jepang beralih menjadi berbahasa Inggris. Hal itu dapat dilihat dari Edamura beralih dari bahasa Jepang すみません 落ちてましたよ (*sumimasen ochitemashita yo*) ke bahasa Inggris *Excuse me, did you drop this*.

Edamura sebagai orang Jepang semulanya berbicara menggunakan bahasa Jepang すみません 落ちてましたよ (*sumimasen ochitemashita yo*). Namun, tidak mendapat tanggapan dari Laurent sebagai lawan tutur Sehingga, Edamura sebagai penutur segera beralih menggunakan bahasa Inggris *Excuse me, did you drop this* untuk mengulangi pertanyaannya dengan maksud agar Laurent bisa mengerti dengan pertanyaannya. Laurent akhirnya memberikan respon dalam bahasa Inggris *I'm sorry*. Maka dari itu, penyebab penggunaan alih kode di penggalan tuturan di atas ialah faktor karena pendengar atau lawan tutur.

Perubahan Situasi dengan Hadirnya Orang Ketiga

Peristiwa alih kode dapat disebabkan oleh pihak ketiga dari daerah yang berbeda bergabung dalam pembicaraan berbahasa selain bahasa yang digunakan pembicara dan pendengar. Peneliti menemukan 2 data yang memuat faktor perubahan situasi dengan adanya orang lain selain pembicara dan pendengar merupakan penyebab alih kode. Berikut contoh data dan interpretasinya:

DATA 2

Konteks : Ketika Edamura sedang menanyakan apakah Laurent pemilik dompet, Kudo masuk ke dalam obrolan dan mengaku dompet itu miliknya sehingga menimbulkan perdebatan.

- Edamura : *You'd better check inside*
Sebaiknya anda memeriksanya
- Laurent : *Wow ...*
Wow
- Edamura : *Isn't mean yours?*
'Bukannya itu milik anda?'

- Kudo : ディス イズ マインね. あっ おいよこせよ
俺が落としたんだよ。
Disuizumainne. Atsu! Oi yokose yo ore ga otoshitanda yo.
'Ini milikku. Hei, serahkan Aku yang menjatuhkannya!'
- Edamura : こ 交番に持っていくます。
Ko kooban ni motte ikimasu.
'A aku akan membawanya ke kantor polisi'
- Kudo : 俺のだって言ってんだろ
Ore no datte itte ndaro
Sudah kubilang itu milikku

(Anime *Great Pretender*, episode 1 menit 04:41 – 04:58)

Data 2 menunjukkan adanya fenomena alih kode bentuk *ekstern* yakni Edamura semula berbahasa Inggris beralih menjadi berbahasa Jepang. Hal itu terlihat dari Edamura semula memakai bahasa Inggris *Isn't mean yours?* beralih ke bahasa Jepang こ 交番に持っていくます (*ko kooban ni motte ikimasu*).

Edamura semulanya berbicara dengan Laurent menggunakan bahasa Inggris *Isn't mean yours?* untuk menanyakan kepemilikan dompet tersebut, namun beralih ke bahasa Jepang こ 交番に持っていくます (*ko kooban ni motte ikimasu*) ketika kudo masuk ke dalam pembicaraan dengan menggunakan bahasa Jepang sehingga untuk berkomunikasi dengan Kudo maka Edamura menggunakan bahasa Jepang. Oleh karena itu, penyebab penggunaan alih kode di penggalan tuturan di atas karena faktor perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga.

Perubahan Topik Pembicaraan

Mengubah topik juga dapat menyebabkan pengalihan kode. Peneliti hanya menemukan 1 data yang memuat alih kode yang disebabkan oleh faktor perubahan topik pembicaraan. Berikut contoh data dan interpretasinya:

DATA 7

- Konteks : Edamura kaget dengan suasana di Los Angeles hingga menanyakan aturan di dalam mobil Laurent
- Edamura : へえ これがロスか。
Hee korega Rosuka.
Eh, Jadi ini Los Angeles
- Laurent : *Goodbye, Japanese boy*
Selamat tinggal, Bocah Jepang
- Edamura : *I don't need to take off my shoes, do i?*
Aku tak perlu melepas sepatuku, kan?
- Laurent : *No, don't worry, you don't need to do seiza.*
Tidak usah, kau tidak perlu duduk seiza.

(Anime *Great Pretender*, episode 1 menit 08:10 – 08:16)

Data 7 menunjukkan fenomena alih kode bentuk *ekstern* yakni Edamura semula berbahasa Jepang beralih menjadi berbahasa Inggris. Hal itu dapat dilihat dari Edamura yang memakai bahasa Jepang へえこれがロスか (*hee kore ga rosu ka*) beralih ke bahasa Inggris *I don't need to take off my shoes, do I?*

Edamura semulanya berbicara menggunakan bahasa Jepang へえこれがロスか (*hee kore ga rosu ka*) untuk mengungkapkan pemikirannya tentang Los Angeles kemudian beralih menggunakan bahasa Inggris *I don't need to take off my shoes, do I?* ketika memasuki mobil Laurent dan beralih ke topik lain dengan menanyakan aturan di dalam mobil Laurent. Oleh karena itu, faktor penyebab penggunaan alih kode pada penggalan tuturan di atas ialah perubahan topik pembicaraan dari pernyataan tentang Los Angeles ke aturan duduk di mobil Laurent.

KESIMPULAN

Dari hasil temuan dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan yaitu faktor penyebab alih kode dalam anime *Great Pretender* karya Ryota Kosawa dengan menggunakan teori Chaer dan Agustina (2010 :108) ditemukan sebanyak 10 data faktor penyebab penggunaan alih kode dengan rincian: faktor karena pembicara atau penutur sebanyak 4 data, pendengar atau lawan tutur sebanyak 3 data, perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga sebanyak 2 data, dan perubahan topik pembicaraan sebanyak 1 data serta tidak ditemukan alih kode yang disebabkan oleh faktor perubahan situasi.

REFERENSI

- Aghnia, M. C., & Isdianto, B. (2014). Perancangan Anime Community Center. *Interior Design*, 3(1).
- Aprilia, S. A. (2021). *Alih Kode pada Film The Great Wall Karya Zhang Yimou* [Thesis, Universitas Sumatera Utara]. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/31903>
- Azuma, S. (2009). *Shakai Gengogaku Nyuumon (Ikita Kotoba no Omoshirosa ni Tsuiru)*. Kenkyuusha Insatsu Kabushikigaisha.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Rineka Cipta.
- Julia, R. (2022). *ALIH KODE DAN CAMPUR KODE PADA MASYARAKAT BILINGUAL PERANTAU JAWA DI DESA NANGA RAKU KECAMATAN SAYAN KABUPATEN MELAWI (KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)*. IKIP PGRI Pontianak.
- Laiman, A., Rahayu, N., & Wulandari, C. (2018). *CAMPUR KODE DAN ALIH KODE DALAM PERCAKAPAN DI LINGKUP PERPUSTAKAAN*

- UNIVERSITAS BENGKULU. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(1), 45–55.
<https://doi.org/10.33369/jik.v2i1.5556>
- Ochtalia, R., & Putri, M. A. (2021). Campur Kode dalam Video Blog Channel Youtube Erikacang. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 4(2), 114–123.
- Rahajoputri, B. A. (2020). *Alih Kode dan Campur Kode Pada Film Hotel Hibiscus* [Skripsi, Universitas Diponegoro].
http://eprints.undip.ac.id/82318/1/SKRIPSI_FULL_FINAL_BEATHA_2016.pdf
- Rochim, F. U. R., & Sugiharti, D. R. (2022). CODE CHOICE USED BY CHIYU TAMADE (CHU2) CHARACTER IN THE ANIME “BANG DREAM! SEASON 2 EP 3, 8, AND 9.” *PARAFRASE: Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan*, 22(2), 262–276. <https://doi.org/10.30996/parafrase.v22i2.7576>
- Rohmawati, A. M. (2022). PENGGUNAAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE MAHASISWA BAHASA JEPANG UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA PADA APLIKASI HELLOTALK. *Hikari*, 6(1), 382–393.
- Tanjung, J. (2021). ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM FILM “PARIBAN DARI TANAH JAWA” KARYA ANDIBACHTIAR YUSUF. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 154.
<https://doi.org/10.20961/basastra.v9i1.47892>