

APAKAH CAMPUR KODE BAHASA PADA BALITA BAGIAN DARI LINGUISTIC NEO IMPERIALISM?

Barzan Faizin^{1,*}, Nyimas Umi Kalsum²

¹Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati
Bandung, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

*Email: barzanfaizin@uinsgd.ac.id

Diterima: 18 Januari 2024, Revisi: 25 Januari 2024, Disetujui: 30 Agustus 2024

ABSTRACT

The interaction of toddlers with online games and YouTube shows will affect the attitudes and behavior of code-mixing language in everyday communication with people around them. This study aims to elaborate on the types of code-mixing used by children along with the context of their speech, and to reveal the hegemony of English over local languages and Indonesian. The method used in this study is descriptive qualitative with a sociolinguistic approach to explore the speech of toddlers who mix two codes, and a critical approach to reveal the cultural dominance represented in code-mixing language units. The results of the study show that the Insertion type code-mixing occupies the top position, followed by the Utilization, Preference, Alternation, and finally Congruent types code-mixing. Based on the order of use of the code-mixing, there are at least two characteristics in children's code-mixing activities. First, toddlers tend to insert foreign and slang lexemes randomly (as they please) without looking at the context of their speech. Second, toddlers tend to choose lexemes that are easy to pronounce because they have memorized them from shows or games that they have repeatedly seen on the internet. This phenomenon confirms the development of linguistic neo-imperialism due to strong pressure from within society who feel the economic benefits of mastering English and the self-confidence of speakers when they are able to speak English as well as the emergence of feelings of inferiority in some Indonesian people who have low English language skills.

Keywords: children's speech, linguistic neo-imperialism, mixing code

ABSTRAK

Interaksi anak balita dengan game online dan tayangan YouTube akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku kebahasaan campur code dalam komunikasi sehari-hari dengan orang-orang di sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi jenis campur kode yang dipakai oleh anak beserta konteks tuturannya, dan mengungkap hegemoni bahasa Inggris terhadap bahasa lokal dan Indonesia. Metode yang dipakai dalam studi ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiolinguistik untuk mendalami tuturan anak balita yang mencampurkan dua kode, dan pendekatan kritis untuk mengungkap dominasi kultural yang direpresentasikan dalam satuan kebahasaan campur kode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa campur kode tipe Penyisipan menempati posisi teratas, yang diikuti campur kode tipe Pemanfaatan, Preferensi, Alternasi, dan terakhir Kongruen. Berdasarkan urutan pemakaian campur kode tersebut, paling tidak ada dua karakteristik pada aktivitas campur kode anak *pertama*, anak balita cenderung menyisipkan leksem bahasa asing dan gaul secara acak (manasuka) tanpa melihat konteks tuturan. *Kedua*, anak balita cenderung memilih leksem yang mudah diucapkan karena ia telah menghafalnya dari tontonan atau game yang berulang-ulang ia lihat di internet. Fenomena ini menegaskan berkembangnya neo-imperialisme bahasa karena dorongan yang kuat dari dalam masyarakat yang merasakan keuntungan ekonomis dari penguasaan bahasa Inggris dan rasa percaya diri penutur ketika mampu berbicara bahasa Inggris serta munculnya rasa rendah diri pada sebagian masyarakat Indonesia yang memiliki kemampuan bahasa Inggris yang rendah.

Kata kunci: campur kode, tuturan anak, linguistic neo-imperialis

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang ditandai maraknya penggunaan internet dan media sosial pada semua lapisan masyarakat Indonesia, termasuk anak-anak sedikit banyaknya berpengaruh terhadap perilaku, pola interaksi sosial. (Prasetyo et al., 2019) Salah satu fenomena yang menarik untuk dikaji adalah munculnya tindak tutur anak balita yang banyak mengungkapkan leksikal, frasa, bahkan klausa bahasa asing dan bahasa 'gaul' anak remaja. Tak jarang anak tersebut mengucapkan kata-kata konseptual yang bermakna abstrak yang maknanya hanya dapat dipahami oleh anak remaja dan orang tua saja. Munculnya percampuran kode (*code mixing*) tersebut dipengaruhi oleh interaksi anak dengan internet, terutama game online dan tontonan YouTube anak dan orang dewasa (Sitanggang & Simanungkalit, 2021; Riska, Tanuwidjaja, and Wijaya, 2021).

Fenomena campur kode merupakan fakta kebahasaan yang dapat terjadi pada anak-anak 4-6 tahun (Setiawan, 2022), di mana tuturan muncul dalam bentuk leksikal dan fitur-fitur gramatikal dari dua bahasa yang berbeda di dalam satu kalimat (Muysken, 2000). Namun demikian, hal yang menarik untuk diteliti yaitu anak-anak yang menggunakan dua bahasa sering kali kurang atau tidak sepenuhnya memahami apa yang mereka ucapkan baik pada tataran makna leksikal maupun semantik. Penutur dengan karakteristik tersebut disebut *non-native speaker* (Haspelmath, 2009), yaitu seorang penutur yang tidak menguasai bahasa yang ia campurkan secara menyeluruh atau secara komunikatif. Munculnya tipe penutur seperti ini diduga kuat disebabkan interaksi penutur anak dengan konten dan tontonan 'asing' di luar kemampuan nalar dan batas usianya.

Bagi sebagian orang tua, bentuk campur kode dengan mencampurkan bahasa ibu (*mother language*) dengan bahasa asing atau bahasa gaul pada anak dianggap sebagai hal lazim dan ikhtiar orang tua untuk mengajarkan bahasa asing tanpa susah payah. Padahal, disadari atau tidak, hal tersebut

dapat menjadi masalah serius bagi perkembangan bahasa pertama anak dalam konteks pembelajaran dan pemerolehan bahasa ibu.

Sementara, dalam paradigma kritis, infiltrasi bahasa asing ke dalam aktivitas kebahasaan anak dapat dipandang sebagai hegemoni kultural melalui dominasi bahasa (Gramsci, 1991; Zeng, J., Ponce, A. R., & Li, Y.: 2023). Bahasa dipandang sebagai media dan alat yang efektif untuk menyebarkan gagasan, keyakinan bahkan ideologi tertentu. Dalam tataran yang lebih praksis terkait hegemoni penggunaan bahasa satu atas bahasa lainnya, Phillipson (2013) menyebutnya sebagai *linguistic imperialism*. Dalam komunikasi internasional, misalnya, bahasa Inggris dipandang sebagai bahasa perantara (*lingua franca*) sedunia. Namun, bila dominasi bahasa Inggris mengarah pada pembunuhan bahasa lain ia lebih tepatnya disebut *lingua frankensteinia* (Phillipson, 2008).

Kajian ini mencoba untuk menggali aktivitas kebahasaan anak balita yang mencampurkan bahasa ibu dengan bahasa inggris dan bahasa gaul sehari-hari (*code mixing*) pada tataran leksikal dan frasa dari perspektif sosiolinguistik dan pendekatan kritis. Selama ini, studi terkait alih kode lebih banyak menyoroti bentuk-bentuk kebahasaan dan konteks peristiwa kebahasaan, dan jarang sekali mengkaji pencampuran bahasa dari paradigma kritis dengan pendekatan neo imperialisme bahasa (*linguistic neo imperialism*). Dengan demikian, aktivitas kebahasaan campur kode tidak dipandang sebagai peristiwa biasa, tetapi sesuatu yang harus dipertanyakan secara kritis, apakah ada relasi kuasa yang tidak berimbang antar kedua bahasa, apakah terjadi kekerasan simbolik, apakah ada penyebaran nilai-nilai tertentu, dan pertanyaan-pertanyaan lainnya.

Seorang ahli bahasa Aitchison (dalam Harras dan Andika, 2009) membagi perkembangan bahasa anak menjadi sepuluh tahapan, tahap meraban untuk anak usia 0,3 tahun; tahap intonasi dalam ucapannya untuk anak usia 0,9 tahun; tahap mengucapkan kata dengan cukup baik untuk anak usia 1 tahun; tahap senang mendengarkan kata dan melafalkannya sebanyak-banyaknya untuk anak usia 1,3 tahun; tahap mengucapkan 2-3

kata dengan baik untuk anak usia 1,8 tahun; tahap melafalkan empat kata, selanjutnya merangkai maknanya dan membuat kalimat negatif, dan melafalkan huruf vokal dengan baik untuk anak usia 2 tahun; tahap mengontruksi morfologi dengan baik untuk anak usia 5 tahun; dan tahap berbicara dengan matang untuk anak usia 10 tahun.

Sejak usia berapa tahun seorang anak memiliki kemampuan untuk mengendalikan produksi bahasanya? Bandura (1991) menyatakan anak usia 4-6 mulai memiliki *self-regulation* (pengaturan diri) kepada mitra tuturnya dan partisipan di lingkungannya. Sekalipun proses pengaturan perilaku verbalnya belum matang pada usia 4-6 tahun, anak-anak telah mampu merespon dan menyesuaikan perilakunya dalam lingkungan sosialnya (Bronson, 2020). Dengan demikian, interaksi sosial tersebut memberikan pengetahuan baru terhadap bahasa dan penggunaannya yang diperoleh melalui pengalaman langsung (Dalkir, 2015).

Para ahli bahasa memiliki pandangan beragam terkait pengertian kedwibahasaan (*bilingualism*). Bloomfield (1958) dan Weinreich (1979) dan beberapa pakar lainnya memaknai bilingualisme sebagai penggunaan bahasa atau dua variasi dan dialek bahasa yang berbeda. Pengertian yang berbeda dikemukakan Valdes dan Figueroa (1994) Brice dan Brice (1999) dan Grosjen (2010) yang memaknai bilingualisme sebagai penggunaan dua bahasa atau lebih. Secara lebih khusus, dalam konteks tuturan di Indonesia, ia dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dengan menggunakan dua bahasa atau lebih yang berbeda sistem kebahasaannya. Dalam linguistik, sistem bahasa terdiri atas sistem leksikal, fonologis, morfologis, dan sintaksis, serta sistem pemaknaan secara semantic dan pragmatis. Dari berbagai pandangan di atas, bilingulisme dapat dimaknai sebagai kecakapan berkomunikasi dengan beberapa bahasa yang berbeda secara benar, dalam pengertian bahwa tuturannya mampu dimengerti oleh mitra tuturnya.

Campur kode bahasa sebagai bagian dari kedwibahasaan terbagi menjadi tiga jenis (Muysken, 2000), yaitu penyisipan (*insertion*), alternasi

(*alternation*), dan leksikalisasi kongruen (*congruent lexicalization*). Ketiga jenis ini memiliki proses dan karakteristik masing-masing, tetapi pokok dari percampuran adalah peminjaman kata (*lexical borrowing*) termasuk frasa, sehingga campur kode dibagi menjadi dua bagian penting, yaitu *native/native like* dan *non-native*. Kategori pertama yaitu penguasaan dua bahasa oleh penutur; dengan perkataan lain penutur merupakan seorang bilingual. Sementara, kategori kedua penguasaan kedua bahasa yang kurang menyeluruh oleh penutur (Haspelmath, 2009). Selanjutnya, Setiawan (2022) menambahkan tiga bentuk campur kode lainnya, yaitu Pemanfaatan, Preferensi, dan Imposisi/Penyematan. Pemanfaatan dalam campur kode terjadi karena kekhasan leksem suatu bahasa yang memicu penutur untuk menggunakannya daripada kata dalam bahasa lainnya. Sementara itu, preferensi terjadi karena pengaruh lingkungan, yakni kata atau frasa tertentu sering digunakan oleh masyarakat. Terakhir, imposisi merupakan proses peminjaman kata dari bahasa asing yang tidak dikuasai penutur secara keseluruhan aspek linguistiknya.

Konsep Neo imperialisme bahasa merupakan pengembangan dari imperialisme bahasa yang pertama kali diangkat oleh Phillipson (1992), yaitu sebagai satu bentuk linguisme yang memberikan keuntungan dan kekuatan kepada bahasa yang dominan atau menindas dan penuturnya. Lebih khusus, Rose dan Conama (2018), mengemukakan beberapa ciri imperialisme bahasa, yaitu sebagai satu bentuk linguisme dengan lebih mengutamakan bahasa yang paling berpengaruh atas yang lain, sebagai sebuah ide, yang diwujudkan secara terstruktur, dengan cara memberikan sumber daya dan prasarana lebih kepada bahasa yang paling dominan, sebagai ideologi, ia menyatakan dirinya sebagai bahasa yang paling berpengaruh dan lebih unggul dari bahasa yang lain. Pandangan ini disebut hegemoni yang diserap sebagai “kebiasaan”, dan Sebagai sebuah struktur, imperialisme bahasa memiliki pola yang sama dengan imperialisme budaya, pendidikan, media, dan politik.

Sebagai sebuah konsep yang relatif baru, neo-imperialisme bahasa

pada awalnya, merupakan suatu konsep pada bidang ilmu ekonomi. Para ahli memandang neo-imperialisme sebagai bagian akhir imperialisme (Yu, 2020). Dengan perkataan lain, neo-imperialisme bahasa lahir dari asumsi umum bahwa penjajah selalu memaksakan kehendak dan menggunakan berbagai cara, yang dalam konteks imperiaslime baru yaitu penggunaan bahasa. Saat ini, pemaksaan dan pengerahan kekuatan eksternal tidak berlaku lagi. Sebaliknya, bangsa pascakolonial sendirilah yang mempertahankan bahasa imperialist. Saat diminta komentarnya tentang neo-imperialisme bahasa, Phillipson (2012, 2013, 2016a) mangatakan bahwa imperialisme linguistik masih tetap hidup dan menendang, alih-alih menjadi bagian dari masa lalu. Pada hari ini, imperialisme bahasa tidak lagi terbatas pada wilayah jajahan di masa lalu; sebaliknya ia tetap mempertahankan dan memperluas pengaruh globalnya sebagai lingua franca. Neo-imperialisme bahasa pada masyarakat modern lebih halus, khususnya dalam bidang pendidikan luar negeri dan pengaruh media (Zeng dan Yang, 2022). Oleh karena itu, neo-imperialisme bahasa adalah kekuatan hegemonik bahasa yang didorong oleh dinamika internal masyarakat terdominasi.

Terkait hegemoni, Takwin (2003) menyatakan, “Hegemoni merujuk pada suatu ideologi yang sudah sedemikian dominan dan menyebar dalam suatu masyarakat.” Selanjutnya, ia mengutip pendapat Gramsci tentang hegemoni sebagai berikut:

“... sebuah pandangan hidup dan cara berpikir yang dominan, yang di dalamnya sebuah konsep tentang kenyataan disebarluaskan dalam masyarakat baik secara institusional maupun perorangan; (ideologi) mendiktekan seluruh citarasa, kebiasaan moral, prinsip-prinsip religius dan politik, serta seluruh hubungan-hubungan sosial, khususnya dalam makna intelektual dan moral.”

Dalam pandangan Gramsci, hegemoni terjadi karena kelompok dominan membuat konsensus/kesepakatan bersama (Jones, 2006). Maka dari itu, melalui studi kritis kita dapat membangun kesadaran kelompok tertindas untuk melakukan ‘*counter hegemony*’. Istilah ‘*counter hegemony*’

dapat dipahami sebagai bentuk pembangunan kesadaran yang mencakup aspek sosial, agama, pendidikan, budaya, politik, ekonomi, dan aspek kognitif tentang penindasan yang lahir dari hegemoni. Konsep hegemoni lebih lanjut dikembangkan oleh Bourdieu (1991) dan Eagleton (1991) menjadi kekerasan simbolik (*symbolic violence*) yang dalam interaksi sosial menjelma sebagai aturan yang tidak terucapkan namun mengikat perilaku setiap anggota masyarakat.

METODE PENELITIAN

Objek dalam studi ini dipilih berdasarkan 3 kriteria, yakni sebagai pemakai bahasa campur kode yang telah diobservasi pada studi pendahuluan, dan merupakan kelompok anak usia 4.5 tahun yang sering disebut balita, serta banyak berinteraksi dengan peneliti karena responden tersebut merupakan anak dari peneliti sehingga peneliti sangat mengenal keseharian responden dalam pemakaian bahasa campur kode.

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik untuk mendalami tuturan anak balita yang mencampurkan dua kode kepada orang-orang di lingkungannya, seperti teman, saudara dan orang tuanya. . Selain mengkaji aspek kebahasaan, studi ini ditujukan untuk mengungkap dominasi kultural dan struktural yang direpresentasikan dalam satuan-satuan kebahasaan dengan menggunakan pendekatan kritis sehingga terbongkar ideologi, nilai, dan motif terselubung dari bahasa yang dominan (Ghanizadeh et al., 2020; Hidalgo Tenorio, 2011; Wodak & Meyer, 2011).

Pengumpulan data meliputi beberapa langkah yaitu, menghimpun, memilih, memilah dan menata. Dalam pengumpulan data penelitian, penulis menggunakan metode simak yaitu dengan menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015). Dalam hal ini, penulis menyimak tuturan objek studi yang memuat campur kode dalam bentuk leksikal dan frasa selama satu minggu pada bulan September 2023.

Analisis data dilakukan dengan cara mengklasifikasikan terlebih dahulu ujaran campur kode berdasarkan tipe-tipenya dan menjelaskan

konteks terjadinya peristiwa tutur guna mengungkap aspek-aspek non kebahasaan yang mendorong anak menggunakan campur kode bahasa. Selanjutnya, dilakukan interpretasi mendalam terhadap ungkapan campur kode beserta konteknya untuk mengelaborasi (kemungkinan) hegemoni bahasa asing dan gaul terhadap bahasa nasional dan bahasa ibu anak balita

HASIL DAN PEMBAHASAN

Semua orang yang terlibat dalam interaksi terbuka saat ini, termasuk anak-anak berusia 3-5 tahun dapat menghasilkan campur kode (*code mixing*). Temuan dalam penelitian ini berusaha memotret aktivitas kebahasaan pencampuran kode dari seorang anak berusia 4.6 tahun yang memiliki interaksi yang cukup dengan internet, tepatnya online game dan tayangan YouTube. Lewat interaksi 5-7 jam dengan internet setiap harinya, tanpa disadari ia dapat melakukan campur kode bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris dan bahasa gaul yang banyak diwarnai oleh tontonan YouTube dan game online. Meskipun penelitian ini mengambil studi kasus dari anak peneliti sendiri, namun temuan-temuan campur kode dapat menggambarkan fenomena kebahasaan anak-anak seusianya yang memiliki interaksi dengan dunia maya yang relatif sama.

Data penelitian ini dihimpun secara alamiah tanpa ada pengkondisian terlebih dahulu sebelum peristiwa tutur dan terjadi dari berbagai konteks waktu dan tempat dalam beberapa hari selama bulan September 2023. Dalam upaya memudahkan klasifikasi campur kode, temuan penelitian akan dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu (1) pencampuran leksikal, dan (2) pencampuran frasa, dengan berbagai turunan-turunan dari masing-masing kategori sehingga terlihat jelas pola campur kode yang dihasilkan anak. Berikutnya, konteks peristiwa akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan guna memotret secara utuh bagaimana peristiwa tindak tutur itu berlangsung sehingga tergambar hubungan setiap leksikal dan frasa dengan latar yang mendorong terjadinya peristiwa tutur.

Pada bagian hasil penelitian ini, penulis membuat kategorisasi

campur kode menjadi dua, yaitu, *pertama* percampuran leksikal dengan pengkodean [1] penyisipan, [2] alternasi, [3] kongruen, [4] pemanfaatan, [5] preferensi, dan [6] imposisi. Keenam jenis campur kode ini menunjukkan bahwa percampuran leksikal sangat dominan dilakukan oleh anak berusia 3-5 tahun. *Kedua*, percampuran frasa berupa penggunaan frasa dari bahasa sumber (bahasa lain) ke dalam bahasa penerima (bahasa utama). Tuturan-tuturan anak 4.6 tahun pada penelitian ini menghasilkan pencampuran bahasa yang terjadi pada tataran frasa yang akan ditampilkan pada tabel dalam hasil penelitian ini.

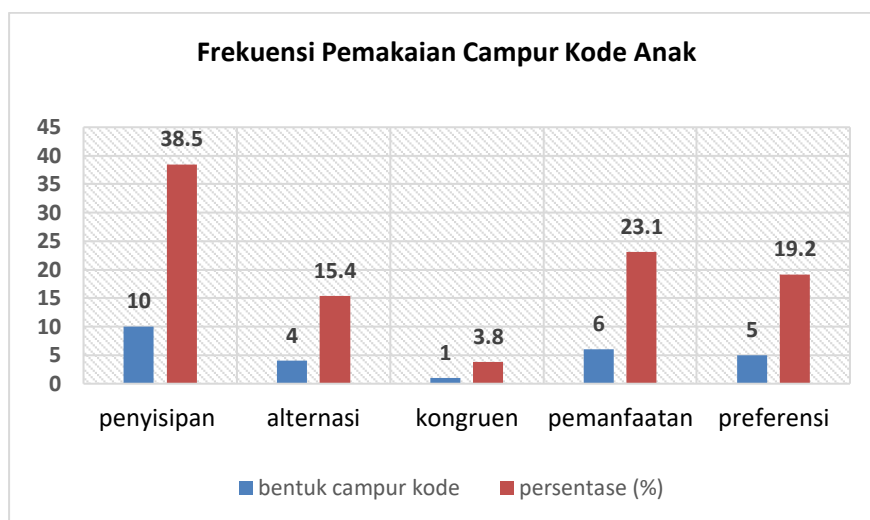
Tingkat penggunaan pada satu banrtuk kategori campur kode leksikal dapat menunjukkan latar dan motif penutur ketika ia mencampur leksem satu bahasa dengan bahasa lainnya. Disadari atau tidak, penting untuk dipahami bahwa latar pergaulan sosial dan alam bawah sadar seseorang bisa menjadi pemicu baginya untuk memakai diksi tertentu pada konteks yang berbeda. Frekuensi pemakaian campur kode (code mixing) beserta konteks peristiwanya dalam studi ini secara umum tergambar pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase pemakaian campur kode

No	Tipe Campur Kode	Jumlah	Persentase (%)
1	Penyisipan	10	38,5
2	Alternasi	4	15,4
3	Kongruen	1	3,8
4	Pemanfaatan	6	23,1
5	Preferensi	5	19,2
Total		26	100

Gambar 1 menunjukkan tingkat pemakaian tipe campur kode pada anak balita (anak peneliti sendiri) selama 7 hari pada bulan September 2023. Dari enam tipe *code-mixing*, posisi teratas ditempati tipe penyisipan sebanyak 10 kata/frasa yaitu sebesar 38,5% dengan berbagai konteks tutur yang berbeda-beda. Posisi kedua ditempati tipe pemanfaatan dengan 6 kata/frasa yaitu sebesar 23,1%, yang kemudian disusul oleh tipe preferensi dengan 5 kata/frasa yang muncul yaitu sebesar 19,2%. Posisi keempat jatuh pada tipe alternasi dengan kemunculan 4 kata/frasa yaitu sebesar 15,4%.

Selanjutnya, posisi buncit ditempati tipe kongruen yang memiliki 1 frasa saja yaitu sebesar 3,8%. Dari hasil temuan ini terlihat dominasi mutlak dari campur kode tipe penyisipan yang diikuti secara berurutan oleh tipe pemanfaatan, preferensi, dan alternasi. Untuk lebih memudahkan pembacaan hasil temuan, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. grafik frekuensi distribusi percampuran leksikal

Pada hasil temuan penelitian ini, penulis menampilkan bentuk percampuran leksikal berdasarkan urutannya pada tataran teoritis, meskipun level frekuensi pemakaian tidak berurutan pada tataran praksis ketika percampuran leksikal terjadi pada peristiwa tutur. Cara pemaparan data seperti ini dipakai untuk memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi keadaan mental penutur sehingga terpotret motif sosial di balik setiap tuturan. Dengan pola pemaparan ini juga, pembaca dalam memahami konstruk campur kode yang terjadi pada anak balita dengan mudah sehingga sampai pada kesimpulan yang runtut dan utuh terkait peristiwa tutur.

Percampuran Leksikal Bentuk Penyisipan

Bentuk percampuran leksikal yang paling banyak dipakai adalah bentuk penyisipan dari bahasa sumber ke dalam bahasa utama di mana

penutur memilih leksem tertentu untuk menggantikan leksem yang lain. Bentuk penyisipan ini biasanya dipakai ketika seseorang dihadapkan pada kondisi di mana ia tidak memiliki banyak pilihan diksi untuk digunakan yang memudahkan lawan tutur memahami maksud tuturannya. Bentuk penyisipan leksem sering kali digunakan secara spontan karena sudah masuk ke dalam alam bawah sadar penutur, selain untuk memudahkan proses komunikasi. Berdasarkan data tuturan, bentuk penyisipan ini menempati urutan teratas yaitu sebesar 38,5%, jauh di atas percampuran leksikal lainnya. Tabel 2 memuat ungkapan dengan campur kode penyisipan beserta konteks tuturannya.

Tabel 2. Percampuran Leksikal Bentuk Penyisipan

No	Ungkapan	Konteks Tuturan
01	Bapa banyak nikahan euy , Orang-orang pada nikahan mulu	Dede melewati pesta nikahan
02	Dede bikin yang keren Ibu: Dede bisa bikin tangga? Dede: bisa lah	Dede menggambar di kertas HVS
03	Waka-waka versus (pen. versi) laki-laki, bapa!	Dede nyanyi pulang anterin Aa ke sekolah
04	Bapa jelek, ibu jelek, aa jelek, kan hapenya udahan. Nanti Dede ngomong kasar	Dede diminta berhenti main game online
05	Mantap.... Dede sudah ingat. Easy, easy, easy!	Dede belajar menulis angka 1-10 dengan Aa
06	Pa, itu ada manusia silver (sambil menunjuk)	Dede naik motor sama bapak menuju UIN untuk shalat Isya
07	Bapa, Megalodon kapan rilisnya ? 7 tahun lagi?	Dede nonton film Megalodon channel YouTube
08	Dede : Bapa, lihat ada pembunuhan. Lihat speaker man! Bapa : sticker man, de? Dede : Bukan, speaker man, speaker man update	Dede menggambar speaker man di kertas HVS
09	Ibu, liat bu, sangat realistic	Dede menggambar hewan rada mirip aslinya
10	Ga boleh lihat, Aa... kan gak boleh bilang. Funny, funny, funny	Dede nonton gamer MiawAug di YouTube

Berdasarkan Tabel 2, leksem atau kata yang muncul didominasi bahasa Inggris sebagaimana terlihat pada data [03] sampai data [10] *funny*, *speaker man*, *update*, *realistic*, *silver*, *easy*, *versus*, dan *release*.

Berikutnya, terdapat dua kata bahasa Sunda yang muncul pada data [01] *ngomong* dan data [02] *euy*, yang merupakan jawaban atau respons kasar terhadap panggilan seseorang. Penutur laki-laki bahasa Sunda akan mengatakan *kulan* ketika dipanggil oleh orang lain, sedangkan perempuan akan menjawab *kah*. Berikutnya, ada satu kata bahasa Betawi *mulu* (selalu), dan *lah* sebagai leksem yang dipakai untuk menekankan makna kata

Peristiwa tuturan pada tipe campur kode penyisipan (*insertion*) terjadi pada konteks yang berbeda-beda baik waktu maupun tempatnya. Selain anak balita yang dipanggil Dede Fathan, anggota keluarga yang paling banyak terlibat dalam peristiwa tutur adalah kaka, bapak, dan ibunya. Setiap peristiwa terjadi secara alamiah dengan sendirinya, tanpa ada pemicu dari luar diri anak. Sedangkan peneliti lebih banyak menyimak dan mencatat tuturan yang mengandung unsur kebahasaan campur kode, dan sekali-kali mengkonfirmasi pernyataan yang disampaikan anak. Hal tersebut dilakukan untuk melihat sejauh mana anak memahami apa yang ia ucapkan.

Dari seluruh data penelitian, kata dan frasa bahasa Inggris nampak dominan, kemudian disusul bahasa Gaul, dan sedikit bahasa daerah Sunda. Selama ini, kedua orang tuanya tidak pernah mengajarkan bahasa Inggris atau bahasa Gaul kepada dia, dan aktivitas komunikasi seluruhnya menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari. Bila faktanya demikian, dapat dipastikan ada faktor eksternal di luar keluarga yang memengaruhi bentuk bahasa yang diucapkan anak. Tontonan Youtube dan game online maupun offline merupakan faktor eksternalnya. Dengan intensitas interaksi dengan internet dan game yang berlangsung antara 3-6 jam dalam sehari, anak banyak mencerna kata, frasa bahkan klausa yang ia persepsi, kemudian diekspresikan dalam pergaulan sehari-hari di lingkungan keluarga anak.

Percampuran Leksikal Bentuk Alterasi

Bentuk campur kode alternasi ditandai dengan adanya penggunaan penyisipan dalam bentuk frasa atau klausa sempurna dalam bahasa Asing

atau variasi bahasa yang berbeda. Dalam penelitian ini, ditemukan tiga alternasi dalam bahasa Inggris, yaitu *thank you brother*, *Mixue*, *I love you*, dan *oh my God* dan satu bahasa gamer yaitu ungkapan ‘kena karma, kau’. Bentuk alternasi ini biasanya dipakai pada saat seseorang dihadapkan pada pilihan ungkapan yang paling pas untuk merepresentasikan perasaan senang, sedih, marah, terpukul dan emosional. Dengan perkataan lain, campur kode alternasi merupakan pilihan-pilihan frasa atau klause yang bisa dipertukarkan oleh seorang penutur sesuai dengan kebutuhannya dalam peristiwa komunikasi sehingga ia dapat mencapai tujuan tuturan. Berdasarkan data tuturan, campur kode alternasi menempati urutan keempat sebesar 15,4%, sedikit di bawah pola preferensi dan pemanfaatan. Ungkapan campur kode alternasi beserta konteksnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Percampuran leksikal bentuk alternasi

No	Ungkapan	Konteks Tuturan
11	Bapak lihat, Thank you, brother!	Dede Main loncatan dari meja rotan
12	Dede: A, ga bisa tungguin. Tuh kena damage Aa : Hayo, dede! Dede: Jangan gitu, A.. Kena karma kau!	Dede main game Row Block sama Aa
13	Itu yang viral.. (nunjuk ice cream). Mixue, i love u	Dede dan Aa main Borma Cinunuk
14	Bapa lihat dede berhasil, oh my God	Dede belajar dan bisa main Yoyo

Pada tuturan [11], anak mengungkapkan perasaan bangga ketika ia meloncat dari meja rotan dan dilihat oleh ayahnya. Secara spontan, keluar ungkapan *thank you, brother!* sebagai rasa terima kasih anak kepada ayahnya yang terus memperhatikannya bermain. Bukan kata *father* yang dipakai, melainkan *brother*. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum sepenuhnya memahami tuturannya; ia lebih meniru apa yang ia dengar dari tayangan YouTube dan game online atau offline. Ungkapan *kena karma, kau!* pada data [12] merupakan variasi bahasa gaul yang sering

muncul dari gamer online ketika mengungkapkan perasaan kelas. Dalam konteks penelitian ini, anak merasa kesal ketika ia tersudukan dalam permainan Row Block dengan kakanya, dan tiba-tiba ia meluapkan kekesalannya dengan ungkapan tersebut.

Perasaan senang juga nampak pada tuturan [13] *Mixue, I love you*, dan ungkapan [14] *oh my God*. Secara makna semantik dan konteks tuturan, kedua ungkapan tersebut menggambarkan rasa bahagia pada penuturnya. Ice cream salah satu makanan yang banyak disukai anak-anak. Sebagai pendatang baru, Mixue mulai merambah pasar Indonesia pada tahun 2020, dan banyak digemari banyak orang termasuk anak-anak. Subjek penelitian ketika diajak jalan-jalan ke Supermarket Borma di Bandung merasa sangat senang sekali melihat tempat makanan Mixue yang ia suka dan sering beli bersama orang tuanya, sehingga keluar ungkapan *Mixue, I love you!* Klausula tersebut belum pernah diajarkan orangtuanya kepada anak tersebut, sebaliknya ia mendengarnya dari tontonan di YouTube. Begitupun dengan ungkapan *oh my God*, secara konteks peristiwa menunjukkan rasa senang anak saat ia berhasil main Yoyo yang banyak dikaitkan dengan permainan anak remaja. Lagi-lagi, interaksi anak dengan dunia maya membentuk bahasa anak sehingga ia mampu melakukan campur kode alternasi terbatas.

Percampuran Leksikal Bentuk Kongruen

Pada campur kode kongruen, penutur memungkinkan dalam waktu yang bersamaan menggunakan dua jenis variasi bahasa dan tata gramatika bahasa yang berbeda. Dalam campur kode bentuk ini penutur memiliki kecenderungan untuk memakai secara acak kedua bahasa yang memiliki struktural yang mirip. Data bahasa pada penelitian ini menunjukkan hanya satu ungkapan yang mengandung campur kode *Congruent Lexicalization*, yaitu sebesar 3,8% di mana anak mencampuradukkan secara acak dua kata yang memiliki makna yang sama *green* dan hijau. Tutuan [15] *green shake* hijau terdengar aneh bagi orang dewasa, namun menarik untuk diteliti ketika

diucapkan anak-anak. Artinya, peristiwa tutur terjadi secara alamiah tanpa ada intervensi, setingan, dan tujuan untuk menarik perhatian atau gaya-gayaan. Lihat campur kode kongruen beserta konteksnya pada Tabel 4.

Tabel 4. Percampuran leksikal bentuk kongruen

No	Ungkapan	Konteks Tuturan
15	Aa, dede bikin green shake hijau . Minuman dilarang di YouTube	Dede menggambar botol minuman green shake

Ungkapan ‘green shake hijau’ pada data [15] disampaikan anak saat menggambar botol kemasan minuman yang sering ia lihat pada tayangan YouTube. Terjadinya pengulangan kata yang sama dalam dua bahasa yang berbeda yaitu *green* dan hijau menunjukkan pencampuran leksikal bahasa Inggris dan Indonesia secara acak, dan indikasi bahwa anak kurang memahami apa yang ia ucapkan. Saat menggambar botol kemasan minuman green shake, anak nampak ingin menceritakan pengetahuan dia tentang minuman tersebut yang ia tonton dari tayangan YouTube. Meskipun secara pragmatik belum jelas makna tuturan tersebut karena disebutkan ‘dilarang’ di YouTube, padahal tidak ada larangan untuk mengonsumsi minuman tersebut. Penulis menduga subjek penelitian salah atau kurang memahami konten tontonan yang di luar usia dan jangkauan kognisinya.

Percampuran Leksikal Bentuk Pemanfaatan

Berdasarkan penggunaannya, pencampuran leksikal atau bahasa tidak hanya dapat dikatakan sebagai alternatif dalam komunikasi seperti halnya peralihan bahasa (Grosjean, 1982), tetapi juga memiliki azas manfaat dan suka. Pemanfaatan kata sering terjadi karena penutur, bilingual maupun monolingual, dalam bertutur sehari-hari lebih memilih menggunakan bahasa yang mudah diucapkan dan dipahami sehingga penutur sering kali memanfaatkan kata-kata tersebut sebagai sebuah pilihan bahasa yang

digunakan. Kata-kata tertentu yang dianggap penutur memiliki manfaat secara linguistic dipilih untuk dicampurkan. Pemanfaatan leksikal (*lexical utilization*) dapat disebut sebagai penggunaan suatu kata atau leksem dari suatu bahasa yang didasari oleh manfaat dari elemen bahasa tersebut, seperti kesederhanaan, keringkasan pengucapan, atau kenyamanan sosial dalam penggunaannya.

Percampuran leksikal pemanfaatan dalam penelitian ini menunjukkan penggunaan bahasa Inggris dan bahasa gaul sebagai sarana untuk membuat komunikasi lebih efektif dan dipahami oleh lawan tutur. Ungkapan *di luar nalar*, *nongkrong*, *parah*, *epic*, *pro yah*, dan *damage* merupakan bahasa gaul yang banyak dipakai di kalangan generasi Milenial, Z, dan Alpha. Banyak kata bahasa Inggris memiliki rasa budaya Indonesia karena sering dipakai oleh anak-anak muda dalam pergaulan sehari-hari, dan memiliki kesederhanaan bentuknya yang mudah diucapkan dan menunjukkan keakraban sosial. Campur kode pemanfaatan cukup banyak dipakai dan menempati peringkat kedua setelah penyisipan, yaitu sebesar 23,1%. Secara detail, ungkapan pada pola pemanfaatan beserta konteksnya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Percampuran leksikal bentuk pemanfaatan

No	Ungkapan	Konteks Tuturan
16	Itu mah ratus-ratusnya banyak, sampai di luar nalar . Sampai ujung dunia loh, seratusnya	Dede belajar menulis angka sendiri
17	Bocil2 lagi nongkrong!	Dede ngomentari anak-anak yang main depan rumah nenek malam hari
18	Dede: Bapak, 8808 lebih banyak 440 ya? Parah, parah lebih banyak.	Dede pegang Hand Tally Counter di rumah
19	Tante Eja warungnya epic pa	Dede melihat rak baru warung tante Eja
20	Hayo mabar sekarang Aa! Nanti makin cupu. Bu, ini dede pro yah	Dede ngajak Aa main the mobile game Free Fire
21	Dede: A, ga bisa tungguin. Tuh kena damage Aa : Hayo, dede!	Dede main game Row Block sama Aa

Pada contoh tuturan [16], [17], dan [18], pemanfaatan kata terjadi pada tuturan yang diproduksi oleh anak yakni penggunaan bahasa gaul *di luar nalar*, *nongkrong*, dan *parah 2x* di dalam kalimat bahasa Indonesia sehari-hari. Ungkapan ‘di luar nalar’ bila dilihat dari konteks tuturannya dapat bermakna ‘hebat’ dan ‘luar biasa’, saat anak dapat menulis angka 1-10 dengan tambahan angka nol sampai ujung kertas HVS. Berikutnya, kata ‘nongkrong’ yang dalam KBBI diartikan sebagai kegiatan duduk-duduk saja karena tidak ada pekerjaan dipahami lebih sederhana oleh subjek penelitian yang merasa terganggu ketika anak-anak main lari-larian dengan suara nyaring. Dan kata ‘parah’ yang secara lingual bermakna ‘berat, payah, dan susah diatasi’ dipakai oleh anak untuk mengungkapkan keheranan terhadap angka 8808 yang nilainya lebih besar dari angka 440. Perlu diingat, anak ini baru paham angka 1-20, sehingga saat ia menemukan deretan angka yang panjang ia terheran-heran.

Selain bahasa gaul, pemakaian bahasa Inggris terlihat menonjol pada semua percampuran leksikal termasuk bentuk pemanfaatan. Kata-kata Inggris yang dipakai pun cukup akrab di kalangan anak remaja. Misalnya, pada data [19] kata *epic* dalam Oxford Learner’s Dictionaries memiliki beberapa makna, yang salah satunya “*a long and difficult job or activity that you think people should admire*”. Bila melihat konteks tuturannya, kata ‘epic’ bermakna hebat, dan baik sekali, hal ini nampak dari rasa kagum anak ketika melihat etalase baru warung tetangga penutur. Begitupun dengan kata ‘pro’ sebagai kependekan dari profesional, yang banyak dipakai oleh anak-anak remaja untuk orang yang profesional atau jago dalam bermain game dengan kemampuan yang dimilikinya. Secara spontan, anak mengucapkan ‘pro’ saat mengajak kakanya main mobile game Free Fire dan ia ingin menunjukkan bahwa ia orang yang hebat dalam bermain game.

Percampuran Leksikal Bentuk Preferensi

Preferensi adalah percampuran satu kata atau frasa dari bahasa

sumber yang lebih sering digunakan oleh penutur dari bahasa penerima. Disadari atau tidak, seseorang pasti memiliki kesukaan terhadap satu atau beberapa kata yang ia pahami sehingga kata tersebut sering muncul dalam tuturan dan memakainya dalam percampuran bahasa. Dengan demikian, fenomena pemakaian bahasa yang didasarkan pada preferensi kata adalah nyata dan muncul pada beberapa tuturan seperti yang terjadi pada anak balita pada penelitian ini.

Berbeda dengan percampuran leksikal pemanfaatan yang memberikan titik tekan pada kesederhanaan, keringkasan pengucapan, atau kenyamanan sosial dalam penggunaan bahasa, preferensi berangkat dari kesukaan penutur untuk memakai leksem/kata tertentu dari pada kata lainnya yang memiliki kesamaan makna. Dalam berkomunikasi, seringkali kita dihadapkan pada beberapa pilihan bahasa yang bisa dipakai sehingga penutur merasa lebih nyaman. Penggunaan campur kode preferensi menempati posisi ketiga dari lima bentuk percampuran leksikal, yaitu sebesar 19,2%. Untuk lebih memahami bentuk tuturan pada campur kode preferensi beserta konteknya, lihat Tabel 6.

Tabel 6. Percampuran leksikal bentuk preferensi

No	Ungkapan	Konteks Tuturan
22	Soalnya di luar nalar, ga bisa tembus, Bro! padahal mah easy banget.	Dede menang main game The Back Room
23	Pa, lihat kayak bajak laut!	Dede bergelantungan di pagar tangga kayu Masjid bagian dalam
24	Itu mah ratus-ratusnya banyak, sampai di luar nalar. Sampai ujung dunia loh , seratusnya	Dede belajar sendiri menulis angka
25	Dede : Bapa, lihat ada pembunuhan. Lihat speaker man! Bapa : sticker man, de?	Dede menggambar speaker man di kertas HVS
26	Pa, lihat truk itu barbar sekali!	Dede melihat bagian belakang truk menyerempet pembatas jalan

Pemakaian kata ‘Bro!’ pada ungkapan [22] lebih sering didengar dalam komunikasi sehari-hari dari pada kata ‘saudaraku’. Bro! menggambarkan keakraban dan kedekatan di antara peserta tutur,

sehingga suasana cair terjadi tanpa ada batas sosial ketika berlangsungnya peristiwa tutur. Berikutnya, kata tidak baku ‘kayak’ pada tuturan [23] yang bermakna sebagai dan seperti dipakai oleh anak saat ia memperlihatkan aksinya. Pada saat itu, ia memiliki beberapa pilihan kata untuk digunakan, misalnya kata seperti, bagai, dan mirip; namun anak tersebut lebih memilih ‘kayak’ karena suasana komunikasi yang lebih santai dan akrab antara anak dan bapaknya. Dan kata ‘loh’ pada tuturan [24] merupakan bahasa gaul untuk menyatakan perasaan kaget atau heran. Kata ini umumnya dipakai ketika seseorang mendengar sesuatu yang membuatnya kaget atau heran dengan pernyataan itu. Sementara itu kata Speaker man pada ungkapan [25] dipakai penutur karena tidak ada pilihan lain yang dapat mewakilinya. Kata tersebut ada lepas dari konteksnya ketika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, seperti kata Sider Man, Super Man, Bat man yang menjadi judul film Hollywood.

Terakhir, kata barbar pada ungkapan [26] yang biasanya diasosiasikan pada orang, justru dipakai oleh anak balita untuk menggambarkan benda [mobil truk] yang menyenggol pembatas jalan. Secara umum, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) barbar diartikan sebagai manusia biadab atau primitive, yang selalu dihubungkan dengan sekelompok orang atau individu yang tidak beradab, dan memiliki sifat kasar dan kejam. Sebaliknya, dalam bahasa gaul, barbar sering diartikan sebagai perilaku kasar, agresif, atau kurang sopan, terutama dalam kehidupan sosial dan game. Istilah ini juga sering dipakai untuk mengkritik tindakan dan sikap yang dianggap kurang peka atau toksik di dunia maya. Sebagai contoh, dalam komunitas gamer, kata barbar diasosiasikan pada pemain yang bermain dengan gaya agresif atau mengeluarkan kata-kata kasar. Kata barbar juga dapat dipakai untuk mengomentari tindakan atau sikap yang dianggap tidak pantas atau sensitif.

Pembahasan

Dalam studi sosiolinguistik dengan pendekatan percampuran leksikal (*code mixing*) pembahasan menekankan pada unsur-unsur internal kebahasaan, konteks tuturan, dan latar sosial penutur dan mitra tutur. Unsur internal meliputi leksem, frasa, klausa, dan struktur gramatikal yang dipakai dalam tuturan. Perbedaan penggunaan unsur-unsur internal tersebut menyebabkan perubahan bentuk campur koda yang digunakan: penyisipan, alternasi, dan kongruen. Setiap pergantian bentuk campur kode didorong konteks sosial yang melatarbelakangi peristiwa tutur, misalnya tingkat keformalan, konten pembicaraan, dan kelas sosial pihak-pihak yang terlibat dalam tuturan. Semakin formal konteks tuturan, para penutur akan menghindari leksem bahasa asing dan bahasa gaul, dan semakin dekat hubungan sosial antar penutur, suasana komunikasi akan berjalan dengan cair.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak balita yang berusia empat tahun (anak peneliti sendiri) yang memiliki interaksi dengan online/offline game dan tontonan Youtube rata-rata 5-7 jam dalam sehari. Dengan tingkat interaksi yang cukup panjang untuk anak seusianya, anak itu banyak menyerap leksem, frasa, dan klausa bahasa Inggris dan bahasa gaul yang sering muncul di dunia maya. Menariknya, ungkapan tersebut muncul secara alamiah dalam komunikasi sehari-hari dengan anggota keluarganya, tanpa intervensi dan triger dari orang-orang di sekitarnya. Berdasarkan hasil penelitian, sebesar 60% yakni 15 dari total 25 leksem, frasa, dan klausa dalam bahasa Inggris, sementara sisanya 10 leksem dalam bahasa gaul. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi anak dengan dunia maya akan mempengaruhi variasi bahasa dan kognisi sosialnya.

Menirukan (*imitation*) apa yang dilihat dan didengar melalui indera persepsi merupakan karakter dasar setiap anak, termasuk dalam aktivitas berbahasa. Terjadinya campur kode dengan berbagai bentuknya menjadi bagian dari tiruan anak pada peristiwa bahasa pada game online dan tontonan YouTube. Berdasarkan tingkat penggunaannya, campur kode

Penyisipan menempati posisi teratas, yang diikuti bentuk Pemanfaatan, Preferensi, Alternasi, dan terakhir Kongruen. Ada beberapa pesan yang bisa ditangkap dari penggunaan kelima bentuk campur kode tersebut yang dilakukan anak sebagai anggota masyarakat bahasa. *Pertama*, anak balita cenderung menyisipkan leksem bahasa asing dan gaul secara acak (manasuka) tanpa melihat konteks tuturan: lawan tutur dan seting waktu dan tempat. Bahkan, dalam beberapa tuturan anak kurang memahami secara pasti makna leksem yang ia ucapkan tetapi ia dapat mengklasifikasikannya ke dalam kategori rasa sedih atau senang, baik atau buruk berdasarkan intuisinya. *Kedua*, anak balita cenderung memilih leksem yang mudah diucapkan karena ia telah menghafalnya dari tontonan atau game yang berulang-ulang ia lihat di internet. *Ketiga*, dalam melakukan campur kode anak balita kadang-kadang memakai frasa dan klausa bahasa Inggris dan bahasa gaul untuk mengungkapkan berbagai perasaan dia saat melakukan interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya.

Aktivitas kebahasaan anak termasuk campur kode di dalamnya dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya anak, sehingga orang tua perlu memperhatikan pergaulan anak, tontonan dan permainan anak yang akan membentuk perilaku sosial dan bahasanya. Aktivitas campur kode anak bisa dianggap normal ketika ia masih menggunakan bahasa sesuai usianya dan tidak merusak perkembangan bahasa ibunya. Namun, orang tua patut waspada saat anak mengucapkan bahasa sarkas, jorok, seksis, dan tidak santun yang ia dapat dari game dan tontonan YouTube, yang akan merusak prinsip dan asas kesantunan berbahasa. Memberikan anak tontonan dan game sesuai usianya menjadi pilihan bijak orang tua untuk selalu menjaga anak-anak mereka dari pengaruh buruk game dan tontonan di internet.

Bahasa dan Hegemoni

Bahasa pada praktiknya tidak dapat dipisahkan dari ajang perebutan

hegemoni, yang dalam pengertian tradisionalnya diartikan sebagai sistem kekuasaan dan dominasi politik. Seorang marxis Itali Antonio Gramsci memperluas pengertian hegemoni tidak hanya relasi antarkelas politik (*rulling class/rulled class*), akan tetapi relasi sosial yang lebih luas, seperti relasi gender, ras, agama, bahkan gaya hidup. Menurut Gramsci konsep hegemoni tidak hanya berkaitan dengan dominasi politik berupa kekuatan, akan tetapi juga dengan dominasi lewat budaya, termasuk dominasi bahasa (Gramsci, 1991). Di dalam sebuah sistem kekuasaan tidak hanya diperlukan kekuatan senjata dan militer, akan tetapi diperlukan juga *penerimaan publik* yang diperoleh lewat mekanisme kepemimpinan kultural, termasuk kepemimpinan bahasa. *Penerimaan publik* biasanya diekspresikan melalui apa yang disebut sebagai mekanisme opini publik—khususnya lewat media massa (koran, televisi, internet, media sosial dan sebagainya).

Dalam konteks pemakaian campur code pada anak balita, banyak leksem bahasa inggris dan bahasa gaul yang telah menjadi bahasa pergaulan para pemain Row Block, Free Fire, dan penonton gamer YouTube MiauAug, JessNoLimit, dan Frost Diamond. Anak-anak yang gemar menonton tayangan tersebut cenderung menirukan ucapan-ucapan gamers dalam bahasa Inggris dan gaul yang seringkali mengandung kata-kata sarkas, seksis, kasar, dan melanggar asas kesantunan berbahasa. Dominasi variasi bahasa gaul dan Inggris atas bahasa Indonesia—tanpa disadari anak dan orang tuanya—menjadi mekanisme penerimaan publik terhadap bahasa tersebut, tanpa adanya resistensi dari orang-orang di lingkaran anak tersebut. Praktik ini disebut hegemoni kultural melalui pemakaian bahasa yang memosisikan penuturnya terkuasai secara halus dan merasakan penggunaan bahasa Inggris dan gaul sebagai sesuai yang normal dan alamiah, bahkan mungkin saja beberapa orang tua bangga ketika anaknya menerapkan campur kode dalam komunikasi sehari-harinya.

Pemakaian leksem *easy, funny, realistic, release* (rilis), *versus, thank you brother, I love you, pro, bro, damage*, menjadi hal lumrah di kalangan anak remaja dan orang dewasa, tak terkecuali anak-anak yang

banyak berinteraksi dengan game dan tayangan YouTube. Meskipun semua leksem tersebut memiliki padanan katanya dalam bahasa Indonesia, sebagian besar orang merasa “kurang gaul” dan sungkan untuk menggunakannya disebabkan banyak faktor, faktor budaya, pergaulan, kemudahan, lebih percaya diri, atau perasaan bahwa bahasa asing (khususnya Inggris) lebih unggul dari bahasa lokal dan Indonesia. Bahasa sebagai bagian dari budaya cukup efektif digunakan untuk melakukan hegemoni (penguasaan) terhadap kelompok terdominasi yakni masyarakat eks negara jajahan, dan masyarakat negara ketiga yang secara ekonomi dan militer berada jauh di bawah negara penjajah dan maju.

Dalam imperialsime bahasa, penerapan hegemoni menjadi alat utama untuk memaksakan pandangan dan ideologi bangsa yang superior terhadap bangsa lain yang terdominasi secara budaya, ekonomi dan militer. Ketimpangan kedudukan antara dua (pengguna) bahasa terlihat pada sikap masing-masing kelompok memperlakukan bahasanya; apakah merasa bangga ketika berbahasa Indonesia atau sebaliknya. Pada praktiknya, imperialisme bahasa dijalankan melalui pemaksaan terselubung dari bangsa kolonial kepada bekas negara jajahannya melalui pendidikan, tontonan, permainan, ekonomi, dan seterusnya. Bahasa sebagai praktik sosial memainkan perannya untuk menanamkan nilai-nilai tersebut dan secara alamiah bahasa eks bangsa kolonial memiliki kedudukan yang lebih kuat dibandingkan bahasa lokal dan nasional bangsa ketiga.

Berbeda dengan imperialisme bahasa yang banyak menasar eks negara jajahan karena pemaksaan halus dari negara penjajah, neo-imperialsime bahasa tumbuh dan berkembang karena dorongan yang kuat dari dalam masyarakat yang merasakan manfaat ekonomi dari pemakaian bahasa asing (Inggris). Penanda lain dari neo-imperialsime bahasa adalah sikap rendah diri (*inferior*) eks bangsa jajahan di hadapan negara maju untuk menggunakan bahasa lokal atau bahasa nasionalnya sehingga terbangun hubungan asimetris antara kedua belah pihak (Tupas, 2022), yang pada gilirannya melanggengkan hegemoni bahasa asing atau bahasa

gaul terhadap bahasa nasional dan bahasa ibu. Berikutnya, muncul pertanyaan mendasar, yaitu apakah campur kode anak balita masuk dalam kategori neo-imperialisme bahasa? Kita gunakan dua parameter tersebut di atas untuk menjawabnya. Hampir semua sektor ekonomi di Indonesia memosisikan bahasa Inggris sebagai prasyarat penting dalam rekrutment pegawai baru dan transaksi bisnis dalam dan luar negeri banyak memakai bahasa tersebut. Dalam dunia pendidikan dan interaksi sosial, orang yang mahir berbahasa asing (Inggris) akan mendapatkan penghargaan dan rekognisi dari tempat kerja dan lingkungannya.

SIMPULAN

Pemakaian campur kode anak balita pada penelitian menunjukkan dominasi bahasa Inggris yang signifikan, yang diikuti bahasa gaul sehari dengan persentasi 60% bahasa Inggris dan 40% bahasa gaul. Interaksi anak dengan game online dan tontonan YouTube dengan durasi 3-6 jam memengaruhi munculnya tipe campur kode Penyisipan yang menempati posisi pertama, kemudian disusul campur kode tipe Pemanfaatan, Preferensi, Alternasi, dan terakhir Kongruen. Sekalipun anak kurang memahami makna leksem dengan baik, ungkapan-ungkapannya keluar secara alamiah tanpa adanya seting tempat dan waktu serta intervensi dari orang-orang sekitarnya.

Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang fokus pada analisis kebahasaan campur kode saja, studi ini mencoba menggabungkan pendekatan sociolinguistik dan pendekatan kritis secara berbarengan untuk mengungkap hegemoni satu budaya—yang direpresentasikan dengan bahasa asing—atas budaya lain yang terdominasi. Hubungan asimetris dua bahasa pada akhirnya menunjukkan berlangsungnya neo-imperialisme bahasa yang ditandai dengan semangat pribumi untuk mempertahankan bahasa asing demi kepentingan ekonomi. Selain itu, munculnya sikap kurang percaya diri dari sebagian orang Indonesia ketika kurang mampu berbahasa asing dengan baik merupakan gejala lain dari imperialisme

bahasa model baru.

Akhirnya, penulis berharap adanya studi lanjutan yang lebih besar dan heterogen subjek penelitiannya baik dari segi usia, latar belakang sosial, pendidikan dan seterusnya, sehingga dapat menambah literatur yang sudah ada. Studi kecil ini meskipun belum bisa memberikan kontribusi maksimal, ia diharapkan dapat menjadi batu loncatan untuk penelitian yang lebih dalam pada masa yang akan datang.

REFERENSI

- Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.30587/ijpn.v1i1.2016>
- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 248–287. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90022-L](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90022-L)
- Bourdieu, P. (1991). *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Harvard University Press.
- Brice, A. E. dan R. G. Brice (Ed.) (2009). *Language Development: Monolingual and Bilingual Acquisition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bronson, M.B. 2000. *Self-Regulation in Early Childhood: Nature and Nurture*. New York: Guilford.
- Dalkir, K. 2015. *Knowledge Management in Theory and Practice*. Amsterdam: Elsevier.
- Eagleton, T. (1991). *Ideology: An introduction*. London: Thetford Press, Ltd.
- Ghanizadeh, A., Al-Hoorie, A. H., & Jahedizadeh, S. (2020). *Critical discourse analysis*. In *Second Language Learning and Teaching* (pp. 101–116). https://doi.org/10.1007/978-3-030-56711-8_3
- Gramsci, A. (1991). *Selections from Prison Notebooks*. London: Lawrence and Wishart.
- Grosjean, F. (2010). *Bilingual: Life and Reality*. Cambridge: Harvard University Press.
- Harras, Kholid A. dan Andika Dutha Bachari. (2009). *Dasar-Dasar Psikolinguistik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.

- Haspelmath, M. (2009). "Lexical Borrowing: Concepts and Issues". Dalam Haspelmath, M. dan U. Tadmor. (Eds.) *Loanword in the World's Language: A Comparative Handbook*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Hidalgo Tenorio, E. (2011). *Critical discourse analysis, an overview*. In *NJES Nordic Journal of English Studies* (Vol. 10, Issue 1, pp. 183–210). <https://doi.org/10.35360/njes.247>
- Jones, S. (2006). *Antonio Gramsci*. New York: Routledge.
- Muysken, P. (2000). *Bilingual Speech: A Typology of Code-mixing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Phillipson, R. (1992). *Linguistic Imperialism*. Oxford: Oxford University Press.
- Phillipson, R. (2008). "Lingua franca or lingua frankensteinia? English in European integration and globalisation¹". *World Englishes (dalam bahasa Inggris)*. 27 (2): 250–267. [doi:10.1111/j.1467-971X.2008.00555.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-971X.2008.00555.x). ISSN 1467-971X.
- Phillipson, R. (2012). *Linguistic imperialism alive and kicking*, vol. 13. London: The Guardian.
- Phillipson, R. (2013). *Linguistic imperialism continued*. New York: Routledge.
- Phillipson, R. (2016). "Linguistic imperialism of and in the European Union," in *Revisiting the European Union as Empire*. eds. H. Behr and Y. Stivachtis (London: Routledge), 134–163.
- Prasetyo, A. R. I., Dakwah, F., Ilmu, D. A. N., & Lampung, R. I. (2019). *TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI PERUMAHAN PT GREAT GIANT FOODS LAKOP KECAMATAN TERBANGGI BESAR TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI PERUMAHAN PT GREAT GIANT FOODS LAKOP*.
- Puji Rahayu. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2, 48–59. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/al-fathin/article/download/1423/1214>
- Rose, H., & Conama, J. B. (2018). Linguistic imperialism: still a valid construct in relation to language policy for Irish Sign Language. *Language Policy*, 17(3), 385–404. <https://doi.org/10.1007/s10993-017-9446-2>
- Rizka, L. A., Tanuwidjaja, F. F., & Wijaya, L. (2021). Komunikasi Budaya Penggunaan Bahasa Campur Kode Pada Generasi Milenial Jakarta.

- Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 32–44. <http://jurnal.utu.ac.id/jsourc>
- Setiawan, Budi. 2022. *Bilingualisme Pada Anak Indonesia*. Yogyakarta: UGM Press.
- Sitanggang Gusar, M. R., & Simanungkalit, K. E. (2021). Campur Kode Dan Fungsinya Dalam Komunitas Pemain Mobile Legend Bang Bang: Kajian Etno Sosiopragmatik. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 696–708. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1416>
- Sudaryanto. (2015). *Metode Dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma.
- Takwin, B. (2009). *Akar-Akar Ideologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tupas, R. (2022). *The coloniality of native speakerism*. *Asian Englishes* 24, 147–159. doi: 10.1080/13488678.2022.2056797
- Valdes, G. dan R. A. Figueroa. (1994). *Bilingualism and Testing: A Special Case of Bias*. Norwood, NJ: Ablex Publishing.
- Weinreich, U. (1979). *Language in Contact: Finding and Problems* (7th Edition). New York: Mouton dan Co. The Hague.
- Wodak, R., & Meyer, M. (2011). *Methods of Critical Discourse Analysis. In Methods of Critical Discourse Analysis*. <https://doi.org/10.4135/9780857028020>.
- Yu, B. (2020). *Neo-imperialism, the final stage of imperialism*. *Int. Crit. Thought* 10, 495–518. doi: 10.1080/21598282.2020.1871800
- Yulianti, W., & Rahmalina, W. (2022). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kehidupan Sosial Remaja. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, 1(3), 80–84
- Zeng, J., Ponce, A. R., & Li, Y. (2023). *English linguistic neo-imperialism in the era of globalization: A conceptual viewpoint*. *Front. Psychol*, 1-9.
- Zeng, J., and Yang, T. (2022). *English in the Philippines from the perspective of linguistic imperialism*. *Rupkatha J. Interdiscip. Stud. Humanit.* 14, 1–12. doi: 10.21659/ rupkatha.v14n1.18