

Alih Kode sebagai Penguat Komedi dalam Dialog Antartokoh pada Struktur Naratif Film Srimulat: Hil yang Mustahal

Wimby Fajar Herlambang¹, Donie Fadjar Kurniawan^{2*}

¹Film dan Televisi, ISI Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: wimbyfajar4@gmail.com

²Dosen Film dan Televisi, ISI Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: donie.fadjar.k@gmail.com

* Penulis Korespondensi: E-mail: donie.fadjar.k@gmail.com

Abstrak: *Film Srimulat: Hil Yang Mustahal* merupakan film komedi biopik yang menceritakan tentang perjalanan anggota grup lawak Srimulat yang memulai karirnya di Ibu Kota. Film ini berkisah tokoh Gepeng yang menjadi anggota baru grup Srimulat yang sedang jatuh hati dengan anak pemilik kontrakan yang bernama Royani. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan alih kode dalam dialog yang diucapkan para tokoh sebagai pembentuk komedi dalam sebuah film. Penggunaan dialog film ini menggunakan 3 bahasa yaitu bahasa Jawa, Indonesia, dan Betawi sehingga terjadilah sebuah peralihan bahasa atau dikenal sebagai alih kode. Penggunaan alih kode pada penelitian ini diterapkan sebagai elemen pembentuk komedi yang memicu tawa dan kelucuan kepada penonton. Alih kode yang diteliti menggunakan pikiran dari Ronald Wardhaugh dimana alih kode terjadi karena 2 hal: Situasi dan metaforis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan data dari original film yang diakses melalui *Amazon Prime Video Mobile*. Setelah data terkumpul peneliti menonton film dan mencatat *scene* dan *time code* di setiap dialog yang mengandung alih kode, konsep film komedi, dan menggunakan pendekatan struktur naratif film. Hasil penelitian ini bahwa alih kode bisa digunakan untuk menciptakan sebuah komedi film. Selain itu, pentingnya penelitian ini adalah alih kode bisa dijadikan sebagai elemen dari pembentukan sebuah film.

Kata Kunci: Alih Kode Dialog; *Film Srimulat: Hil Yang Mustahal*; Komedi; Struktur Naratif

Abstract: *Srimulat: Hil Yang Mustahal* movie is a biopic comedy film about the journey of a member of the Srimulat comedy group who started his career in the capital city. This movie tells the story of the character Gepeng who is a new member of the Srimulat group falling in love with the son of the rent owner named Royani. The purpose of this study is to describe the use of code-switching in the dialog spoken by the characters as a form of comedy in a film. The use of dialog in this film uses 3 languages namely Javanese, Indonesian, and Betawi so there is a language switch known as code-switching. Code-switching in this study is applied as a comedy-forming element that triggers laughter and cuteness in the audience. The code-switching studied uses the thoughts of Ronald Wardhaugh where code-switching occurs because of 2 things: Situational and metaphorical. This research uses qualitative research methods. For data collection, researchers used data from the original movie accessed through *Amazon Prime Video Mobile*. After the data was collected, the researcher watched the film and recorded the scene and time code in each dialog that contained code-switching. The concept of comedy films, and used a film narrative structure approach. The result of this research is that code-switching can be used to create a comedy movie. In addition, the importance of this research is that code-switching can be used as an element of the formation of a movie.

Keywords: Code-Switching; Comedy; Dialogue; Narrative Structure; *Srimulat: Hil yang Mustahal* Movie

PENDAHULUAN

Film merupakan media masa yang di dalamnya terdapat elemen seperti tokoh, naskah, visual, musik, tata artistik, dan pencahayaan yang berfungsi sebagai penguat cerita yang ingin disampaikan dalam format

audiovisual. Seperti yang dikatakan Himawan Pratista, Secara umum film dibagi menjadi 2 unsur yakni unsur naratif dan sinematik. Kedua unsur tersebut memiliki hubungan interaksi satu sama lain sehingga terbentuklah menjadi sebuah film. Unsur

naratif bekerja sebagai bahan untuk membuat film. Sedangkan unsur sinematik adalah gaya pengolahan dalam sebuah film[1].

Untuk menghasilkan film yang menarik, unsur naratif berfungsi sebagai aspek penting dalam cerita sebuah film. Di dalamnya terdapat elemen-elemen penting seperti tokoh, alur, dialog, bahasa, konflik, latar, dan waktu. Apabila masing-masing elemen bekerja secara berkesinambungan, maka pesan cerita dalam film tersebut akan dengan mudah tersampaikan kepada penonton[2].

Film *Srimulat: Hil Yang Mustahal Babak Pertama* merupakan film biopik bergenre komedi yang penggunaan dialognya lebih banyak menggunakan bahasa Jawa. Komedi yang ditunjukkan pada setiap *scene* atau adegan mampu menarik perhatian dan memicu tawa bagi penontonnya dengan adegan-adegan yang tak terduga dan percakapan lucu yang dilakukan oleh para tokohnya. Film yang disutradarai oleh Fajar Nugros ini ditayangkan perdana di seluruh Indonesia pada 19 Mei 2022[3]. Film ini merupakan film yang menceritakan kisah perjalanan grup lawak legendaris Indonesia yang berasal dari Kota Solo yang berkisah para anggota grup *Srimulat* yang berjuang dalam mencapai tujuan mereka untuk tampil di Ibu Kota. Tokoh di dalam film ini diperankan sesuai dengan tokoh anggota lawasnya diantaranya Tarzan, Ibu Djujuk, Timbul, Tessa, Nunung, Paul, Basuki, dan Gepeng.

Film *Srimulat: Hil Yang Mustahal* memiliki ciri khas penggunaan set tata artistik yang hampir keseluruhan di set menyerupai tempo dulu dan penggunaan warna yang kecoklat-coklatan. Beberapa *scene* diperlihatkan ketika suasana di Taman Balekambang, Pasar Gede Solo, Studio rekaman TV, dan panggung *Srimulat* di Istana Presiden ditampilkan semirip mungkin dengan *setting* tahun 80-an. Karakter masing-masing tokoh juga dibuat menyerupai tokoh aslinya seperti tokoh Tarzan yang digambarkan seorang tentara yang tegas, Tessa yang menyerupai perempuan, hingga tokoh Nunung yang menyerupai Nunung *Srimulat* ketika masih muda[3].

Bahasa yang digunakan pada film *Srimulat* ini menggunakan dialog bahasa Jawa[4]. Komedi bahasa Jawa yang dilontarkan para pemeran juga sangat menghibur bagi penontonnya. Dialog yang digunakan oleh para pemeran *Srimulat* ini menggunakan bahasa Jawa yang berlogat dari berbagai macam daerah. Sebagai contoh penggunaan Bahasa Jawa yang diterapkan oleh para grup *Srimulat* ketika *scene* yang berada di Ibukota Jakarta, menimbulkan terjadinya penggunaan tiga bahasa yakni bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Betawi. hal inilah yang memantik semangat peneliti untuk menggali lebih dalam film tersebut. Khususnya penerapan alih kode atau yang biasa dikenal sebagai *code switching*. Oleh karena itu, peneliti menganggap bahwa penelitian ini layak untuk dielaborasi lebih lanjut.

Alih kode atau *code switching* adalah penggunaan lebih dari satu bahasa ragam, atau gaya oleh seorang pembicara dalam suatu ujaran atau wacana, atau di antara lawan bicara atau situasi yang berbeda[5][6]. Alih kode dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti untuk mengekspresikan identitas, untuk menyampaikan makna sosial, untuk memfasilitasi komunikasi, dan untuk mencapai tujuan komunikatif tertentu[7][8].

Alih kode di dalam ilmu sosiolinguistik merupakan peristiwa pergantian dari bahasa satu ke bahasa lain yang lazim terjadi dalam masyarakat bilingual dan multilingual[7][9]. Fenomena alih kode di Indonesia banyak ditemui pada masyarakat daerah terutama yang menguasai bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan masyarakat sebagai bahasa kesatuan, sedangkan bahasa daerah digunakan sebagai bahasa adat dan kebudayaan daerah. Keberagaman bahasa di Indonesia karena banyaknya suku dan budaya yang berbeda-beda pada setiap daerah seperti Jawa, Bali, Sunda, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, dan Papua.

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat Jawa daerah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta[10]. Setiap daerah tersebut memiliki bahasa Jawa yang memiliki logat berbeda. Secara keseluruhan bahasa Jawa memiliki aturan dan etika yang digunakan seperti ketika berbahasa kepada orang yang setara menggunakan bahasa Jawa Ngoko, bahasa ngoko adalah bahasa Jawa yang kasar. Sedangkan dengan orang yang lebih tua atau yang memiliki strata lebih tinggi menggunakan bahasa Jawa Kromo[11]. Jawa Timur menjadi daerah yang memiliki bahasa Jawa yang lebih kasar dibanding dengan bahasa lain[12]. Masyarakat Jawa Timur sering menggunakan bahasa Jawa untuk menciptakan guyonan dan candaan untuk menjalin kedekatan dan rasa keakraban terhadap teman maupun keluarga. Guyonan khas Jawa Timuran ini mulai terkenal dan dibawakan melalui pertunjukan sebuah grup lawak *Srimulat* pada era 70-an. Pada tahun 2023 *Srimulat* resmi tampil kembali dalam bentuk sebuah film di layar bioskop.

Film *Srimulat: Hil Yang Mustahal* yang menggunakan 3 bahasa yang berbeda yakni bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Betawi. Adegan ini menceritakan tentang pindahnya para anggota grup *Srimulat* untuk tampil di sebuah stasiun TV di Jakarta. Tokoh Gepeng dan Basuki yang saat itu sedang di rumah kontrakan sedang melakukan percakapan dengan Babe Makmur (Pemilik Kontrakan) yang keduanya memiliki bahasa yang berbeda sehingga menciptakan sebuah peralihan bahasa.

Referensi yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini adalah melakukan pengamatan dengan menonton film. selain itu juga diperlukan beberapa sumber pustaka, berupa penelitian, buku, dan jurnal yang membahas

permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu yang hampir sama permasalahannya dijadikan pembandingan dengan penelitian yang dilakukan agar tidak terjadi penjiplakan karya, beberapa karya penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama, *An Analysis of Code-Switching In The Movie "Luca"* Skripsi Kezia Anindita Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma Indonesia. Skripsi ini membahas tentang analisis *code switching* pada film barat "Luca". penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat tiga jenis alih kode yang digunakan dalam film "Luca" yaitu *inter-sentential*, *intra-sentential*, dan *tag-switching*[5]. Selain jenis-jenisnya, penelitian ini juga juga mengungkapkan fungsi alih kode yang digunakan dalam film. Ada empat fungsi alih kode yang digunakan dalam film, yaitu fungsi referensial, direktif, ekspresif, dan fungsi fatis. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah penggunaan tema yang diangkat mengenai alih kode dan film.

Perbedaan antara Penelitian *An Analysis of Code-Switching In The Movie "Luca"* dengan penelitian penulis adalah dimana penelitian tersebut menggunakan ilmu sosiolinguistik digunakan sebagai acuan untuk meneliti *Code Switching*. Sementara di *Penerapan Alih Kode Sebagai Penguat Komedi Dalam Dialog Antar Tokoh Film Srimulat: Hil Yang Mustahal Melalui Struktur Naratif Film* ini menggunakan struktur film sebagai objek penelitian film dengan pendekatan struktur naratif dan struktur sinematik.

Kedua, *Penerimaan Mahasiswa ISI Surakarta Terhadap penggunaan Dialog Bahasa Malangan Dalam Film Yowis Ben* skripsi dari Maharani Buana Putri Program Studi Televisi dan Film ISI Surakarta[13]. Penelitian ini membahas mengenai penerimaan mahasiswa ISI Surakarta terhadap penggunaan dialog bahasa Malangan dalam film *YOWIS BEN*. menggunakan analisis *focused group discussion* yang telah dilakukan membahas mengenai penggunaan bahasa bicara Malangan dan aksen Malangan dalam film *YOWIS BEN*. Dari pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh peserta dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa mahasiswa dapat menerima penggunaan bahasa Malangan dalam film *YOWIS BEN*. Skripsi ini digunakan oleh peneliti sebagai panduan untuk penulisan penelitian ini.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah tata cara penulisan yang sama karena penelitian tersebut dari Prodi Film dan Televisi ISI Surakarta. Hal ini yang dijadikan penulis sebagai referensi penulisan skripsi film tentang kebahasaan. Persamaan lain yang terlihat yaitu film yang diangkat sama-sama tentang penelitian pada dialog film dan sama-sama menggunakan bahasa daerah (Bahasa Jawa). Perbedaan yang terlihat pada 2 penelitian ini, penelitian *Penerimaan Mahasiswa ISI Surakarta*

Terhadap penggunaan Dialog Bahasa Malangan Dalam Film Yowis Ben menggunakan metode studi khalayak dengan Mahasiswa ISI Surakarta sebagai audiensnya. Sementara di penelitian penulis, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data. Penulis akan meneliti tentang alih kode yang muncul pada setiap *scene*, lalu mengidentifikasi dengan pendekatan struktur film.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata atau gambar dan bukan angka-angka[14]. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok[15].

Objek yang dijadikan penelitian ini adalah Film Srimulat: Hil Yang Mustahal. Penelitian dilakukan dengan cara mengamati alih kode yang muncul di setiap *scene* yang ada di film tersebut. Film Srimulat menggunakan 3 bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Jawa dan bahasa Betawi, sehingga hal tersebut mampu diidentifikasi peralihan bahasa dengan menggunakan ilmu alih kode.

Untuk mengumpulkan data, peneliti mencari film dan naskah film dan naskah film tersebut di sumber-sumber terkait. Setelah mengumpulkan data, peneliti menonton dan membaca naskah film tersebut. Setelah itu memeriksa apakah naskah dan percakapannya sama, langkah selanjutnya adalah mengamati setiap *scene* yang memunculkan alih kode. Kemudian mengambil 1 dialog dalam 1 *scene* yang mengandung alih kode antara dialog pemeran utama dengan pemeran lain. Setiap dialog yang mengandung alih kode di data ulang menggunakan tabel lalu dianalisis makna dan tujuan penggunaan alih kode tersebut.

Data disajikan secara deskriptif analisis dari objek yang diteliti. Data disusun dengan sajian data yang sistematis dan logis kemudian diperjelas dan dilengkapi dengan gambar hasil *screenshot* untuk mendukung kekuatan sajian data. Peneliti mengelompokkan *scene* yang menampilkan dialog antar tokoh yang menggambarkan pembentukan alih kode dengan metode *screenshot*. Peneliti juga menampilkan tabel dialog percakapan antar tokoh yang mengandung alih kode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi, *Film Srimulat: Hil yang Mustahal* ini berdurasi 1 Jam 48 menit 8 detik, 8 *sequence* dan 58 *scene*. Beberapa data yang sudah diperoleh adalah terdapat 12 *scene* yang mengandung alih kode dan dilibatkan oleh 7 pemeran yakni Gepeng, Basuki, Babe Makmur, Tarzan, Nunung, Kabul, dan Royani.

Tabel 1. Pembagian *Scene* dan *Time Code*

No.	<i>Scene dan Time Code</i>	Deskripsi Adegan
1.	<i>Scene 13 time code</i> 00:21:45 – 00:22:15	Gepeng dan Basuki sedang memandangi Royani anak Babeh Makmur di depan warung nasi uduk.
2.	<i>Scene 14 time code</i> 00:22:56 – 00:23:04	Setelah bertemu di jalan, Gepeng, Basuki, dan Babeh Makmur berjalan menuju rumahnya. Namun Gepeng dan Basuki tidak menyadari bahwa Babeh Makmur adalah pemilik kontak.
3.	<i>Scene 15 time code</i> 00:24:00 – 00:24:16	Gepeng dan Basuki diajak makan bersama oleh Babeh Makmur untuk membahas keperluannya datang ke rumah.
4.	<i>Scene 16 time code</i> 00:25:22 – 00:25:40	Tarsiman datang ke kontrakan kemudian mengucapkan “Spada” yang tidak dipahami oleh Tarzan.
5.	<i>Scene 20 time code</i> 00:33:30 - 00:33:36	Babeh Makmur melakukan komedi <i>slapstick</i> dengan cara meminum teh melalui mata kemudian Gepeng dan Basuki merespons kejadian tersebut.
6.	<i>Scene 21 time code</i> 00:33:45 – 00:34:05	Babeh menyuruh Basuki dan Gepeng untuk menimba air karena mesin pompa air yang rusak. Gepeng tidak paham dengan perintah yang diberikan oleh Babeh Makmur karena menggunakan Bahasa Indonesia.
7.	<i>Scene 30 time code</i> 00:46:28 – 00:46:35	Nunung datang ke toko peralatan rias untuk membeli cat rambut. Kemudian mengatakan dengan Bahasa Jawa yang membuat penjaga toko tersebut tidak paham dengan apa yang di ucapkan Nunung.
8.	<i>Scene 36 time code</i> 01:00:17 – 01:00:35	Kabul berkumpul bersama para banci untuk mengubah tata rias Kabul. Alih Kode

No.	<i>Scene dan Time Code</i>	Deskripsi Adegan
		terjadi ketika salah satu banci menyarankan Kabul untuk memakai gincu.
9.	<i>Scene 40 time code</i> 01:05:10 – 01:05:36	Royani menjelaskan tentang isi siaran yang ada di televisi bahwa semuanya menggunakan Bahasa Indonesia, namun di situ Gepeng tidak setuju.
10.	<i>Scene 43 time code</i> 01:09:48 – 01:10:15	Gepeng menimba air di sumur kontrakan babeh. Disana Gepeng mencoba menanyakan tentang istri babeh.
11.	<i>Scene 47 time code</i> 01:19:00 – 01:19:12	Gepeng mengantar Royani kemudian ia mengajak Royani untuk menonton pertunjukan Srimulat di depan Presiden.
12.	<i>Scene 55 time code</i> 01:37:30 – 01:37:45	Gepeng mengantar Royani pulang kemudian Gepeng mengucapkan terima kasih kepada Royani.

Adegan memperlihatkan Gepeng dan Basuki yang sedang di tengah perjalanan melihat wanita cantik yang sedang membeli nasi uduk di sebuah warung. Kemudian muncul Babeh Makmur yang sedang menghampiri dan mengatakan sesuatu kepada Gepeng dan Basuki. Gepeng dan Basuki tidak menyadari bahwa Babeh Makmur adalah ayah dari Royani lalu mereka memberikan sindiran kepada Babeh Makmur.



Gambar 1. Gepeng dan Basuki sedang Memandangi Royani Anak Babeh Makmur (*time code* 00:21:45 – 00:22:15)

SCENE 13 EXT. DI DEPAN WARUNG -
SIANG HARI

BABEH MAKMUR
(Datang menghampiri Gepeng dan
Basuki)
Lu pada lihat apaan sih?

GEPENG
Husstt, *lek arep melu ndelok meneng
wae*

BABEH MAKMUR
Gua kagak ngerti ngomong jawa,
apaan?

GEPENG
*Kowe ra mudeng bosu jowo to?
Bas, terjemahke bas
Kui cah ayu anake sopo yo?*

BASUKI
Itu cewek cantik anaknya siapa ya?

GEPENG
Ndak mungkin anakmu to?

BASUKI
Yo jelas ra mungkin, sing kae koyok
gitar
Sing iki koyok bedug
Yang itu seperti gitar
Yang ini seperti bedug

Transkrip Dialog 1. *Scene* Warung Nasi Uduk
(time code 00:21:45 – 00:22:15)

Alih kode yang muncul pada *scene* ini merupakan alih kode situasional, dimana Babeh yang tiba-tiba datang untuk bertanya kepada Gepeng dan Basuki yang sedang memandangi putrinya. Karena Babeh Makmur yang tidak paham dengan bahasa Jawa, Gepeng dan Basuki memanfaatkan situasi untuk menyindir perbedaan fisik antara Babeh Makmur dengan anaknya. Hal inilah yang memicu konflik bagi Babeh Makmur dengan Gepeng dan Basuki. Alih kode yang digunakan oleh Basuki mampu menciptakan kelucuan karena termasuk kedalam komedi *banter* yang digunakan untuk memberikan sindiran kepada Babeh Makmur.



Gambar 2. Tarsiman Bertemu dengan Tarzan
(time code 00:25:22 – 00:25:40)

SCENE 16. INT. DI RUANG TAMU -
SIANG HARI

TARSIMAN
(Mengetuk pintu)
Spada!

TARZAN
Bapak golek sepeda?

TARSIMAN
Sepeda? Siapa yang nyari sepeda?

TARZAN
Coba dibaleni

(Lalu Tarsiman mengulangnya
kembali)

TARSIMAN
Spada!

TARZAN
Nah kui! Mriki niki kontrakan pak,
Sanes toko sepeda

TARSIMAN
Ya ya ya!

Transkrip dialog 2. *scene* Tarsiman bertemu dengan Tarzan
(time code 00:25:22 – 00:25:40)

Alih kode yang muncul di *scene* ini merupakan alih kode metaforis yang terjadi karena ketidakpahaman Tarzan dengan singkatan-singkatan bahasa Indonesia modern. Kalimat yang pertama adalah ucapan Tarsiman “Spada” yang memiliki arti Siapa Ada, kata tersebut mulai menjadi tren ketika tahun 80-an untuk mengucapkan salam ketika sedang bertemu di rumah seseorang. Yang kedua, dialog yang diucapkan dari Tarzan “Bapak golek sepeda?” menggunakan bahasa Jawa kemudian dibalas oleh Tarsiman yang menggunakan bahasa Indonesia “Sepeda? Siapa yang nyari sepeda?” menunjukkan bahwa ketidakpahaman Tarzan menyebabkan Tarsiman harus mengulangnya kembali. Dan yang terakhir setelah Tarsiman mengulangi mengucapkan kembali “Spada” ternyata masih tetap belum

membuat Tarzan paham sehingga mengucap “Mriki niki kontrakan pak, Sanes toko sepeda” yang berarti tempat tersebut adalah kontrakan, bukan toko sepeda.



Gambar 3. Percakapan Nunung dengan Penjual Kosmetik
(time code 00:46:28 – 00:46:35)

SCENE 30. EKT. DI TOKO KOSMETIK - SIANG HARI

PENJUAL TOKO
(Bermain teka-teki silang)
Empat kotak kebawah,
Anak monyet

NUNUNG
Kowe!
*Kamu!

PENJUAL TOKO
"Kowe?"

NUNUNG
Heeh

PENJUAL TOKO
Pakai bahasa Indonesia!

Transkrip Dialog 3. Scene Percakapan Nunung dengan Penjual Kosmetik
(Time Code 00:46:28 – 00:46:35)

Alih kode yang ditunjukkan pada *scene* ini termasuk jenis alih kode metaforis. Perubahan topik terlihat ketika adegan sedang memperlihatkan penjual toko yang bermain teka-teki silang kemudian Nunung tiba-tiba menjawabnya. Peralihan Bahasa yang ditunjukkan di sini adalah ketika penjual toko yang bermain teka-teki silang mengucapkan “Empat kotak kebawah, Anak monyet”, Kemudian secara spontan Nunung datang menjawab “Kowe!”. Cara bercanda atau guyonan seperti ini merupakan khas candaan yang sering dilakukan oleh orang-orang Jawa untuk mengubah istilah anak monyet menjadi “kowe” yang berarti dalam bahasa Indonesia adalah “kamu”. Guyonan ini membuat Nunung saja yang paham dan membuat penjual toko tidak memahami apa yang dikatakan Nunung. Karena tidak paham dengan maksud dan bahasa Nunung. Komedi yang digunakan Nunung kepada penjual kosmetik ini bisa

dikategorikan termasuk kedalam komedi “banter” atau istilahnya dalam bahasa Indonesia adalah komedi sindiran.



Gambar 4. Percakapan Kabul dengan Para Waria
(Time Code 01:00:17 – 01:00:35)

SCENE 36. EKT. KONTRAKAN WARIA - SIANG HARI

WARIA I
Eh, kamu kalo misalkan pengen lebih cantik
Pakai gincu

KABUL
Opo iku gincu?

WARIA I
Lipen

KABUL
Lipen opo?

WARIA I
Gincu, ini loh
(Sambil mengeluarkan gincu dari tas kosmetiknya)

KABUL
Jancok, koyok ngene iki nek gonku jenenge benges

WARIA I
Benges apa?

KABUL
Gincu!

WARIA II
Ginca-gincu ginca-gincu terus,
Jancok!

WARIA I
Oh di Jawa Namanya jancok

Transkrip Dialog 3. Scene Percakapan Kabul dengan Para Waria
(Time Code 01:00:17 – 01:00:35)

Alih kode situasional terjadi di *scene* ini. Alih kode yang terjadi pada *scene* ini adalah ketika tokoh

waria 1 yang menyuruh Kabul untuk memakai gincu kemudian Kabul yang tidak paham mengatakan “*Opo iku gincu?*” terjadi perubahan dari Bahasa Indonesia yang dibalas dengan Bahasa Jawa. Yang kedua, perubahan Bahasa terjadi setelah waria 1 menunjukkan sebuah gincu kemudian Kabul menanggapi dengan Bahasa Jawa “*Jancok, koyok ngene iki nek gonku jenenge benges*”. Para waria yang tidak mengerti Bahasa Jawa kemudian mereka menanggapi dengan kalimat “*Ginca-gincu ginca-gincu terus, Jancok!*” kemudian terjadilah kesalah pahaman oleh waria 1 sehingga mengucapkan “*Oh di Jawa Namanya jancok*”.

Sementara komedi yang terjadi di *scene* ini menggunakan komedi *screwball* dimana pemeran menunjukkan diri untuk berpenampilan unik dan aneh. Di *scene* ini tokoh Tessy bertemu dengan para waria di sebuah pasar. Pada *scene* ini tokoh Tessy sedang mencari jati diri untuk menemukan karakter yang pas untuk dirinya di Srimulat. Pada akhirnya Tessy mengubah penampilannya menjadi waria dan menjadikan Tessy memiliki peran di Srimulat.

Setelah melakukan analisis *scene* dan *time code*, hasil dari penelitian ini adalah alih kode situasional terjadi lebih banyak dibanding alih kode metaforis pada film *Srimulat: Hil Yang Mustahal*. Ada 10 *scene* yang termasuk ke dalam alih kode situasional, lalu 2 *scene* untuk alih kode metaforis. Setiap *scene* memiliki peran sebagai penguat komedi masing-masing. Terdapat jenis komedi seperti *screwball comedy* (komedi berpenampilan seperti orang aneh), *comic scenes* (adegan komik) yang di dalamnya terdapat adegan *random*, *slapstick*, dan *banter*, serta *romantic comedy* (komedi romantis) yang diperlihatkan melalui kisah cinta antara tokoh Gepeng dan Royani.

Tabel 2. Hasil Analisis Alih Kode Film Srimulat

Scene	Tokoh	Time Code	Jenis Alih Kode	Komedi Film
13	1. Gepeng	00:21:45 –	Situasional	Terdapat komedi <i>banter</i> yang digunakan Gepeng dan Basuki untuk menyindir Babeh
	2. Basuki	00:22:15		
	3. Babeh Makmur			
14	1. Gepeng	00:22:56 –	Situasional	Gepeng menggunakan komedi <i>banter</i> untuk menyindir Babeh menggunakan kalimat bahasa Jawa “ <i>Rodok edan opo yo?</i> ” yang artinya “agak gila ya?”
	2. Basuki	00:23:04		
	3. Babeh Makmur			

Scene	Tokoh	Time Code	Jenis Alih Kode	Komedi Film
15	1. Gepeng	00:24:00 –	Situasional	Terjadi komedi <i>random</i> dimana Gepeng tiba-tiba mengaku namanya sebagai Fredy
	2. Basuki	00:24:16		
	3. Babeh Makmur			
16	1. Tarzan	00:25:22 –	Metaforis	Komedi <i>random</i> juga terjadi pada <i>scene</i> ini, tiba-tiba datang seorang pak RT yang diperankan oleh Toto Mulyadi (Pemeran asli Srimulat) bertemu dengan tokoh Tarzan di film ini.
	2. Tarsiman	00:25:40		
	3. Tarsiman			
20	1. Gepeng	00:33:30 -	Situasional	Komedi <i>slapstick</i> dilakukan oleh Babeh Makmur dengan minum kopi melalui mata.
	2. Basuki	00:33:36		
	3. Babeh Makmur			
21	1. Gepeng	00:33:45 –	Situasional	Babeh menggunakan komedi <i>banter</i> digunakan untuk menyindir bahasa Jawa yang digunakan Gepeng dan Basuki.
	2. Basuki	00:34:05		
	3. Babeh Makmur			
30	1. Nunung	00:46:28 –	Metaforis	Komedi <i>banter</i> digunakan Nunung untuk memberikan ejekan kepada penjual kosmetik
	2. Penjual Toko	00:46:35		
	3. Penjual Toko			
36	1. Kabul	01:00:17 –	Situasional	Komedi <i>screwball</i> terjadi karena tokoh Tessy berpenampilan seperti Wanita.
	2. Waria I	01:00:35		
	3. Waria			

Scene	Tokoh	Time Code	Jenis Alih Kode	Komedi Film
40	II 1. Asmuni	01:05:10 – 01:05:36	Situasional	Terdapat komedi <i>random</i> berupa <i>jumpscare</i> (mengagetkan) ketika Royani tiba-tiba datang menggunakan pakaian putih yang dikira hantu.
	2. Royani			Gepeng menggunakan komedi <i>slapstick</i> memperlihatkan Gepeng sedang mengembalikan kembali air ke dalam sumur yang sudah ditimbanya.
	3. Gepeng			Komedi romantis terjadi ketika pengucapan Gepeng ke Royani yang ejaannya salah membuat Royani tertawa.
43	1. Gepeng	01:09:48 – 01:10:15	Situasional	Komedi romantis terjadi ketika pengucapan Gepeng ke Royani yang ejaannya salah membuat Royani tertawa.
	2. Babeh			Komedi <i>romantic</i> juga terjadi ketika Gepeng mengantarkan Royani pulang
47	1. Gepeng	01:19:00 – 01:19:12	Situasional	Komedi <i>romantic</i> juga terjadi ketika Gepeng mengantarkan Royani pulang
	2. Royani			
55	1. Gepeng	01:37:30 – 01:37:45	Situasional	Komedi <i>romantic</i> juga terjadi ketika Gepeng mengantarkan Royani pulang
	2. Royani			

KESIMPULAN

Film Srimulat: Hil Yang Mustahal merupakan salah satu film komedi Indonesia terbaik yang menceritakan perjalanan legenda Srimulat yang berjuang dari bawah hingga ke puncak kesuksesan. Pesan moral dari film ini sangat bagus dan mampu memotivasi bagi penonton.

Dalam pembentukan sebuah film komedi, tidak mudah untuk menyampaikan guyonan-guyonan supaya bisa diterima kepada penontonnya. Untuk menciptakan sebuah *jokes* atau guyonan, diperlukan persiapan naskah dan dialog yang matang supaya komedi yang ingin dilemparkan mampu memicu tawa bagi penontonnya. Oleh karena itu, dialog sangat berperan penting dalam hal pembuatan

komedi di dalam sebuah film. Salah satu yang menarik dari percakapan antar tokohnya pada film ini adalah terdapat alih kode atau biasa dikenal sebagai *code switching*.

Alih kode merupakan sebuah peralihan Bahasa dari Bahasa satu ke Bahasa yang lain. Alih kode dapat digunakan sebagai pembentuk komedi dalam sebuah film. Hal ini bisa kita lihat pada film Srimulat: Hil Yang Mustahal yang terdapat alih kode di beberapa *scene* yang digunakan untuk menciptakan kelucuan pada film tersebut. Penyebab terjadinya alih kode bisa kita lihat dari berbagai macam faktor. Bisa terjadi karena faktor lingkungan (*culture*), latar belakang seseorang, dan bisa juga karena konflik sosial. Dalam penelitian ini bisa disimpulkan bahwa dari segi cerita, alih kode bisa menciptakan sebuah konflik/masalah pada film tersebut. Sedangkan dari segi komedi, penerapan alih kode pada dialog antar tokoh bisa dijadikan untuk menciptakan kelucuan pada sebuah film.

Berdasarkan penelitian ini, peran struktur film juga sangat penting dalam hal menganalisis alih kode pada film Srimulat: Hil Yang Mustahal. Terdapat unsur sinematik dan unsur naratif film. Unsur sinematik yang digunakan adalah salah satu elemen saja yakni sinematografi yang digunakan untuk mengidentifikasi *scene* dan *shot* yang terlibat alih kode pada dialog antar tokohnya. Sedangkan unsur naratif digunakan untuk menganalisis tokoh, konflik, dan latar belakang terjadinya alih kode pada dialog antar tokoh film Srimulat.

SARAN

Penelitian tentang penerapan alih kode diharapkan semakin banyak digunakan oleh peneliti-peneliti selanjutnya karena alih kode merupakan ilmu yang menarik untuk dijadikan sebuah penelitian film.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- [2] G. P. P. A. Yasa, "Analisis Unsur Naratif sebagai Pembentuk Film Animasi Bul," *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 3, no. 2, 2022, doi: 10.30812/sasak.v3i2.1594.
- [3] L. D. Kinanthi and I. T. Puspita, "Sinopsis, Daftar Pemain, dan Jadwal Tayang Srimulat: Hil yang Mustahal," <https://www.kompas.com/hype/read/2023/03/30/133000966/sinopsis-daftar-pemain-dan-jadwal-tayang-srimulat--hil-yang-mustahal?page=all>.
- [4] M. Sulthan, A. Muzakky, S. Mahardika Munggaran, M. G. Rabbani, and A. R. Syaifullah, "Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure pada Film 'Srimulat: Hil Yang

- Mustahil-Babak Pertama,” *IDEOMATIK*, vol. 6, no. 2, pp. 145–156, Dec. 2023.
- [5] K. Anindita, “An Analysis Of Code-Switching In The Movie ‘Luca,’” *ELTR Journal*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.37147/eltr.v7i1.164.
- [6] D. M. Arrizki, Y. Mutiarsih, and I. Sopiawati, “An Analysis of Code Switching and Code Mixing in The Film ‘Tokyo Fiancée’ by Stefan Liberski,” 2020. doi: 10.2991/assehr.k.201215.029.
- [7] B. Dira and P. D. I. B. Lazar, “The Study of Code-Switching In Twivortiare Movie,” *ELTR Journal*, vol. 3, no. 2, 2019, doi: 10.37147/eltr.v3i2.75.
- [8] K. D. D. Hendryani, A. A. G. Y. Paramartha, and P. A. K. Juniarta, “An Analysis of Code Switching In Indonesian Movie ‘Bridezilla,’” *International Journal of Language and Literature*, vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.23887/ijll.v5i2.31762.
- [9] P. R. Natalia, “An Analysis of Code-Switching in ‘Ali & Ratu Ratu Queens’ Movie,” *Linguistics Initiative*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.53696/27753719.2126.
- [10] E. Kartikasari, “Pemakaian kode tutur bahasa Jawa oleh pedagang di pasar,” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 6, no. 3, 2023, doi: 10.30872/diglosia.v6i3.712.
- [11] Santo, “Mengenal 3 Tingkatan Bahasa Jawa dan Contohnya: Ngoko-Krama,” <https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6597458/mengenal-3-tingkatan-bahasa-jawa-dan-contohnya-ngoko-krama>.
- [12] D. C. Kurniawati, “Dikenal Kasar, Ini Faktor yang Mempengaruhi Logat Bahasa Jawa Timur,” <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/03/05/faktor-yang-mempengaruhi-logat-bahasa-jawa-timur>.
- [13] M. B. Putri, “Penerimaan Mahasiswa Isi Surakarta Terhadap Penggunaan Dialog Bahasa Malangan dalam Film Yowis Ben.” Accessed: Oct. 26, 2024. [Online]. Available: <http://repository.isi-ska.ac.id/3454/1/Maharani%20Buana%20P.pdf>
- [14] Sugiyono, “Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif),” *Metode Penelitian Kualitatif*, 2023.
- [15] M. Rijal Fadli, “Memahami desain metode penelitian kualitatif,” vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.