SENNDIKA: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Vol. 2, No. 1, Juni 2025, hlm. 973-981
e-ISSN: 3089-5014

ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM WEB SERIES SAIYO SAKATO DAN FILM ONDE MANDE

Retno Ristanti [1)]
Universitas Indraprasta PGRI Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.7/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530

Merry Lapasau [2)]
Universitas Indraprasta PGRI Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.7/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530

Sunar Abdul Wahid[3)]
Universitas Indraprasta PGRI Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.7/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530

retnoristaa13@gmail.com [1)],merrylapasau7@gmail.com [2)],
sunar.wahid@unindra.ac.id[3)]

Abstract: This study aims to describe the forms of code switching and code mixing that appear in the Saiyo Sakato web series and the Onde Mande film, and to explain their implications for Indonesian language learning in grade XI of vocational high schools. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through listening and note-taking techniques on the dialogues of the characters in the Saiyo Sakato Web Series by Gina S Noer and the Onde Mande Film by Paul Agusta, then analyzed using the theory of code switching and code mixing according to Suwito, Chaer, and Agustina. The results of the study show that in both works, 89 code switching and code mixing data were found. Among them; (1) 55 data of code switching both internal and external, and 34 data of code mixing at the word, phrase, and clause levels. This phenomenon shows the influence of the situation, participants, and topics of conversation on language choice. These findings are expected to be a reference in Indonesian language learning, especially in sociolinguistics and speaking skills, so that students are increasingly sensitive to the diversity of language use and are able to place word choices according to context.
Keywords**:** *Code Switching, Code Mixing, Onde Mande, Saiyo Sakato*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk alih kode dan campur kode yang muncul dalam web series Saiyo Sakato dan film Onde Mande, serta menjelaskan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui teknik simak dan catat terhadap dialog para tokoh Web Series Saiyo Sakato karya Gina S Noer dan Film Onde Mande karya Paul Agusta, kemudian dianalisis dengan teori alih kode dan campur kode menurut Suwito, Chaer, dan Agustina. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam kedua karya tersebut ditemukan alih kode dan campur kode sebanyak 89 data. Diantaranya; (1) 55 data alih kode baik internal maupun eksternal, serta 34 data campur kode pada tataran kata, frasa, dan klausa. Fenomena ini menunjukkan adanya pengaruh situasi, partisipan, dan topik pembicaraan terhadap

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

pemilihan bahasa. Temuan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi sosiolinguistik dan keterampilan berbicara, agar peserta didik semakin peka terhadap keberagaman penggunaan bahasa dan mampu menempatkan pilihan kata sesuai konteks.
Kata kunci: Alih Kode, Campur Kode, Onde Mande, Saiyo Sakato

PENDAHULUAN

Bahasa sangat terkait dengan masyarakat, terutama masyarakat sebagai makhluk sosial tentu bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi. Bahasa memiliki sistem yang berbentuk simbol dan lambang sehingga bahasa menjadi hal yang paling mendasar dalam kehidupan manusia. (Kridalaksana, 2008: 21) menjelaskan bahwa bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan juga untuk mengidentifikasi diri. Seseorang cenderung menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pertama dalam berkomunikasi sehari-hari. Namun dalam situasi tertentu, banyak pula yang menggunakan bahasa kedua seperti bahasa nasional dan bahasa asing yang dikuasainya. Bahasa nasional dan bahasa asing tersebut dikuasainya secara sengaja ataupun tidak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua bahasa baik bahasa daerah maupun bahasa nasional dan bahasa asing tersebut digunakan saling bergantian sesuai situasi dan kondisi untuk berkomunikasi dan melakukan percakapan sehari-hari. Kemampuan menguasai bahasa pertama dan bahasa kedua ini menjadikan masyarakat Indonesia menjadi masyarakat multilingual yang berarti masyarakat yang menguasai lebih dari dua bahasa.

Bahasa Minang merupakan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Minang di Provinsi Sumatera Barat. Bahasa ini merupakan bagian dari bahasa Melayu yang mana masuk ke dalam bahasa Melayu Austronesia. Bahasa Minang memiliki banyak kosakata unik yang turut mewarnai khazanah bahasa Indonesia, di antaranya : *"kita"* dalam bahasa Minang menjadi *"kito"*, *"saya"* menjadi *"awak"* atau *"denai"*, *"kabar"* menjadi *"kaba"*, *"dapat"* menjadi *"dape", "mau"* menjadi *"namua"* dan masih banyak lagi (Saibi dkk., 2022: 307). Alih kode adalah peristiwa peralihan bahasa yang disebabkan oleh faktor-faktor luar bahasa, terutama faktor-faktor yang sifatnya sosiosituasional. Sedangkan Campur kode adalah penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, sapaan dan sebagainya (Owon, 2017: 82). Fenomena alih kode dan campur kode ini masih lazim di Indonesia, dipicu oleh kuatnya penggunaan bahasa daerah dan pengaruh budaya luar, khususnya Barat. Pengaruh gaya hidup barat oleh sebagian masyarakat Indonesia sering kali dipandang sebagai simbol modernitas dan bergengsi.

Web series menurut (Alfajri dkk., 2014:28) adalah sebuah program acara serial yang ditayangkan di sebuah media yang sedang berkembang bernama web TV. Sedangkan film adalah sebuah media komunikasi massa berbentuk elektronik. Menurut Effendy dalam (Pramudita, 2023:3) Film adalah medium komunikasi massa, tidak hanya digunakan sebagai sarana penerangan dan

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

pendidikan. Film juga merupakan salah satu karya sastra sekaligus termasuk sarana informasi sebagai sumber alat penghibur. Pada dunia pendidikan berkaitan dengan pembelajaran teks drama yang berkaitan dengan unsur dan kaidah kebahasaan sebagai identitas dari sebuah materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan dialog baik drama atau film harus sesuai kaidah kebahasaan, karena adanya hal tersebut selalu berkaitan dengan penutur dan lawan tutur serta kondisi yang ada. Banyaknya variasi bahasa daerah terutama Bahasa Minangkabau sebagai keragaman atau kevariatifan sehingga memiliki penutur yang homogen. Selain itu, naskah drama menjadi salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia SMK di kelas XI baik pada Kurikulum 2013 (K-13) maupun Kurikulum Merdeka. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi K-13 merupakan kurikulum nasional yang berkembang dari tahun ke tahun dan sudah memenuhi dua dimensi kurikulum yakni rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, dan bahan ajar serta proses kegiatan pembelajaran. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI terdapat materi drama. Salah satu Kompetensi Dasar (KD yang harus dicapai oleh siswa pada materi drama adalah KD 4.18 yaitu mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Chasanah, 2021:38) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Deskripsi penggunaan bahasa pada web series *Saiyo Sakato* yang disutradari Gina S. Noer dan film *Onde Mande* yang disutradarai oleh Paul Agusta tidak menggunakan statistika sehingga peneliti menggunakan pendekatan ini. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan bentuk alih kode campur kode pada web series *Saiyo Sakato* dan film *Onde Mande*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari telaah alih kode dan campur kode yang dilakukan, lalu ditemukan kosakata dan kutipan-kutipan dari dialog yang mengalami peralihan kode dan percampuran kode lalu kemudian diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis kategori, yakni: (a) Alih kode internal: pergantian antara bahasa Minangkabau dan Bahasa Indonesia. (b) Alih kode eksternal: pergantian antara Bahasa Indonesia dan Bahasa asing (terutama Inggris). (c) Campur kode: penyisipan kata atau frasa dari bahasa Minang atau asing dalam struktur Bahasa Indonesia. Penggunaan kode ini bervariasi tergantung pada situasi, lawan bicara, dan maksud penutur. Fokus utama dalam penelitian ini adalah menganalisis fenomena alih kode dan campur kode dalam dua karya audiovisual berbahasa Indonesia yang bercampur dengan

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Bahasa Minangkabau dan Bahasa Asing, yaitu web series Saiyo Sakato dan film Onde Mande.

Tabel 1. Alih Kode pada Web Series Saiyo Sakato dan Film Onde Mande

No.	Jenis Peralihan	Saiyo Sakato		No.	Jenis Peralihan	Onde Mande	
		Jumlah	Persentase (%)			Jumlah	Persentase (%)
1	Internal	16	53 %	1	Internal	13	52%
2	Eksternal	14	47 %	2	Eksternal	12	48%
Jumlah		**30**	**100%**	**Jumlah**		**25**	**100%**

Tabel 2. Campur Kode pada Web Series Saiyo Sakato dan Film Onde Mande

No.	Bentuk	Saiyo Sakato		No.	Bentuk	Onde Mande	
		Jumlah	Persentase (%)			Jumlah	Persentase (%)
1	Kata	9	45%	1	Kata	5	36%
2	Frasa	7	35%	2	Frasa	3	21%
3	Klausa	4	20%	3	Klausa	6	43%
Jumlah		**20**	**100%**	**Jumlah**		**14**	**100%**

Pembahasan

Alih kode dan campur kode dalam web series Saiyo Sakato dan film Onde Mande melibatkan pemakaian tiga bahasa, yakni: Bahasa Indonesia, Bahasa Minangkabau, dan Bahasa Inggris. Pemakaian Bahasa Indonesia dan Bahasa Minangkabau lebih dominan dalam pemakaiannya. Hal ini dikarenakan latar belakang web series dan film ini berasal dari Sumatera Barat.

Alih kode intern merupakan alih kode yang berlangsung antar bahasa sendiri, seperti dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Minangkabau atau sebaliknya (Soewito dalam Chaer dan Agustina, 2010: 114). Terdapat peristiwa alih kode

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

intern dalam web series Saiyo Sakato dan film Onde Mande. Berikut data temuan dalam naskah drama berikut ini.

Data 14 – Mar : *"Oy..Dasar Padusi Pancilok! Sudah laki ambo, nama baik ambo, sekarang ko curi ide anak ambo!"*

Data 15 – Mar : *"Amak indak mau sabuik nama dio sapo di rumah siko!"*

Data 16 – Pak Etek Eri : *"Pabiah sajo inyo nan mambayiah."*

Terdapat satu peristiwa alih kode yaitu peralihan antara Bahasa Indonesia ke Bahasa Minangkabau. Data diatas menunjukkan percakapan antara Ibu Mar, Pak Etek Eri, dan Anak-anaknya. Dari tuturan tersebut bisa dilihat penggunaan bahasa dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Minangkabau. Peristiwa ini termasuk dalam alih kode intern karena terjadi antara ragam dalam bahasa sendiri, yaitu dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Minangkabau. Sedangkan pada film Onde Mande, terdapat temuan data tuturan.

Data 5 – Angku Wan :*"Bisuak, baok den ka padang?"*
Data 6 – Da Am :*"Angku wan kan baru kapatang pengumuman..."*

Terdapat satu peristiwa alih kode yaitu peralihan antara Bahasa Indonesia ke Bahasa Minangkabau. Data diatas menunjukkan percakapan antara Angku Wan dan Da' Am. Dari tuturan tersebut bisa dilihat penggunaan bahasa dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Minangkabau. Peristiwa ini termasuk dalam alih kode intern karena terjadi antara ragam dalam bahasa sendiri, yaitu dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Minangkabau.

Alih kode ekstern merupakan alih kode yang terjadi antara bahasa sendiri dengan salah satu bahasa atau ragam yang ada dalam verbal repertoar masyarakat tuturnya dengan bahasa asing (Soewito dalam Chaer dan Agustina, 2010: 114). Terdapat peristiwa alih kode ekstern dalam web series Saiyo Sakato dan film Onde Mande Berikut temuan data dalam naskah drama ini.

Data 12 – Anya (Food Blogger) :*"Anya post di postingan Anya."*
Data 13 – Annisa :*"Boomerang, hashtag, followers."*

Terdapat satu peristiwa alih kode ekstern pada data 12 dan 13 dalam web series Saiyo Sakato ketika membahas tentang sosial media yang digunakan dalam web series tersebut. Alih kode ekstern terjadi antara Bahasa Indonesia dengan Bahasa Inggris. Hal yang melatarbelakangi terjadinya alih kode ekstern pada percakapan ini karena latar belakang dari web series ini adalah kehidupan sehari-hari yang modern. Sedangkan untuk film Onde Mande, temuan data tuturan adalah.

Data 7 – Pak Haji Ilyas :*"Subhanallah" / "Astaghfirullah"*

Terdapat satu peristiwa alih kode ekstern pada data 7. Alih kode ekstern terjadi Pak Haji Ilyas terkejut menggunakan Bahasa Arab. Hal yang melatarbelakangi terjadinya alih kode ekstern pada data ini karena latar belakang masyarakat Minangkabau yang memeluk agama Islam.

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Campur Kode merupakan peristiwa yang terjadi apabila seorang penutur menggunakan suatu bahasa secara dominan, mendukung suatu tuturan disisipi dengan unsur bahasa lainnya. Pemakaian campur kode berbentuk kata pada web series Saiyo Sakato.

Data (1) : *"Da Zul itu anugerah buat saya."*

Tuturan ini menunjukkan campur kode pada kata anugerah yang menjadi kosakata baku Bahasa Indonesia di antara unsur lokal. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwito (1985:100) bahwa penutur kerap mencampurkan kata karena dianggap lebih ekspresif.

Pemakaian campur kode berbentuk frasa pada web series Saiyo Sakato.

Data (4) : *"Password-nya... Mar... si gemez-gemez ambo."*

Frasa *Password-nya* menggabungkan kata serapan Inggris dengan sufiks Indonesia. Ini sesuai dengan Chaer dan Agustina (2010:89) yang menyebutkan bahwa pembentukan frasa campur kode sering melibatkan morfologi lokal.

Pemakaian campur kode berbentuk klausa pada web series Saiyo Sakato.

Data (12) : "*Saya gaji bapak bukan buat ngurusin begituan."*

Klausa ini mencampurkan ungkapan baku ke dalam dialog santai. Ini mendukung teori Suwito (1985:109) yang menekankan campur kode klausa muncul secara natural tanpa perubahan situasi tutur. Sedangkan campur kode pada film Onde Mande ditandai dengan pemakaian campur kode berbentuk frasa pada film Onde Mande.

Data (2) : *"Bismillahirrahmanirrahim."*

Pembuka doa Bahasa Arab yang dicampurkan ke percakapan lokal. Sesuai Chaer & Agustina (2010:92), unsur agama sering menjadi sumber campur kode.

Pemakaian campur kode berbentuk frasa pada film Onde Mande.

Data (12) : *"Alhamdulillah, sehat."*

Frasa campur kode antara kata pujian agama dan penjelas kondisi. Ini mendukung Chaer & Agustina (2010:93) yang menyatakan frasa sering muncul dalam bentuk ekspresi keagamaan.

Pemakaian campur kode berbentuk klausa pada film Onde Mande.

Data (5) : *"Maps suruh ke kanan."*

Klausa dengan kata teknologi *Maps* (Bahasa Inggris) dan struktur kalimat lokal. Ini menunjukkan campur kode klausa dalam topik modern.

Faktor penyebab terjadinya alih kode, yaitu (1) penutur, (2) mitra tutur, (3) hadirnya orang ketiga, (4) pokok pembicaraan, (5) untuk membangkitkan rasa humor, (6) untuk sekedar bergengsi. Sementara itu faktor penyebab terjadinya campur kode adalah (1) pembicara dan pribadi pembicara, (2) mitra bicara, (3)

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

tempat tinggal dan waktu pembicaraan berlangsung, (4) modus pembicaraan, (5) topik, (6) fungsi dan tujuan, (7) ragam dan tingkat tutur bahasa. Di antara faktor-faktor penyebab tersebut, yang paling dominan adalah faktor dari penurut/pembicara. Fungsi Alih Kode dan Campur Kode sendiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yakni (a) mempertegas dan memperjelas pernyataan, (b) mengutip pembicaraan orang lain, (c) menghindarkan adanya bentuk kasar dan bentuk halus. Fungsi yang dominan adalah untuk menegaskan dan itu didominasi dilakukan oleh penutur dan lawan tutur.

SIMPULAN

Alih kode pada *Saiyo Sakato* didominasi oleh alih kode internal sebesar 16 temuan (53%), yaitu peralihan antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Minangkabau, sedangkan alih kode eksternal sebesar 14 temuan (47%) dengan melibatkan penyisipan unsur Bahasa Inggris. Sedangkan dalam Onde Mande, pola serupa muncul, dengan alih kode internal sebesar 13 temuan (52%) dan eksternal sebesar 12 temuan (48%). Yang mana fenomena kebahasaan menonjolkan identitas budaya Minangkabau, religiusitas, serta penekanan emosi tokoh. Alih kode ini muncul sebagai perpindahan bahasa antar kalimat (intersentensial/interkalimat). Campur kode pada Saiyo Sakato didominasi oleh bentuk kata sebesar 9 temuan (45%), diikuti frasa sebesar 7 temuan (35%) dan klausa sebesar 4 temuan (20%). Sedangkan pada Onde Mande, bentuk klausa mendominasi sebesar 6 temuan (43%), diikuti kata sebesar 5 temuan (36%) dan frasa sebesar 3 temuan (21%). Seluruh data campur kode yang ditemukan tergolong campur kode internal, yaitu unsur bahasa daerah (Minangkabau) atau serapan leksikal yang telah menyatu dalam tuturan Bahasa Indonesia. Penggunaan fenomena ini dalam media populer seperti web series dan film dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, yang mampu menjelaskan teori linguistik dengan praktik komunikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa SMK. Hal ini dapat membantu meningkatkan kesadaran peserta didik dalam menggunakan bahasa sesuai kaidah, situasi, dan tujuan. Dan sebagai bahan pengembangan keterampilan berbahasa. Peserta didik dapat dilatih untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan membedakan bentuk alih kode dan campur kode dalam teks lisan maupun tulis, sehingga keterampilan berbahasa semakin kaya dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Alfajri, I., Irfansyah, & Isdianto, B. (2014). *Analisis Web Series dalam Format Film Pendek. Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, *6*(1), 27–39.

Almos,. Noviarti, R. (2013). *Karakteristik Bahasa Indonesia Orang Minangkabau. Adabiyyāt*, *XII*, 82–100. https://ejournal.uin-suka.ac.id/adab/Adabiyyat/article/view/676

April, D., Cahyo, N., Hendriyanto, A., & Pamungkas, S. (2024). *Campur kode pada*

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

tuturan cawapres dalam debat cawapres tahun 2024. 1–12.

Aslinda dan Leni Syafyahya. 2007. *Pengantar Sosiolinguistik*. Bandung: Reflika Aditama.

Chasanah, Ulfa Uswatun. 2021. *Alih Kode dan Campur Kode pada Film Mekah I'm Coming Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran Mendemonstrasikan Naskah Drama Kelas XI SMA/MA.* Skripsi. Dipublikasikan. Semarang: UNISSULA.

Chaer, A. (2014). *Lingustik Umum*. PT. Rineka Cipta.

Fachriyah, E., Santi, E. T., & Badriyah, R. D. M. (2022). *Fenomena Linguistik dalam Realitas Sosial Budaya di Era Covid-19*. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *10*(1), 13–24. https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.4541

Futiah, V. (2021). *Campur Kode Pada Dialog Debat Capres dan Cawapres 2019.* Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.

Harijanti, S. (2020). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas XI* (Vol. 2507, Nomor February). Kemendikbud.

Irmayanti, Musfeptial, & Purwiati Hari. (2005). *Alih Kode dan Campur Kode dalam Buletin Salam.* Pontianak: Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Barat. *Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Barat*, 12.

Kemendikdasmen. *Kamus Bahasa Indonesia-Minangkabau.* Padang: Balai Bahasa Sumatera Barat, 2013. k xiv,502hlm.;24cm.

Koentjaraningrat.*Manusia Dan Kebudayaan Di Indonesia* .(2004) Jakarta : Djambatan.

Koentjaraningrat. 2009. Pengantar Ilmu Antropologi. Ed. Revisi. Jakarta : Rineka Cipta

Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif.* Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).

Lapasau, Merry dan Arifin, Zaenal. 2016. *Sosiolingistik*. Tanggerang: Pustaka Mandiri.

Nuryantiningsih, F., Rachmaniar, A., & Nurharyani, O. P. (2023). *Alih Kode Dan Campur Kode Pada Film Pendek Polapike (Kajian Sosisolinguistik). Jurnal Sasindo UNPAM*, *11*(2), 11. https://doi.org/10.32493/sasindo.v11i2.11-18

Owon, R. A. S., Eliya, I., Suamba, I. M., Hamid, A., Pujasari, R. S., Muhsyanur, Arisa, Septarianto, T. W., Rachmawati, D. K., Hamsiah, A., Kartadireja, W. N., & Kusuma, F. P. (2017). *Sosiolinguistik: Suatu Pengenalan Awal.* In A. S. Astriani (Ed.), *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.* (Vol. 6, Nomor November).

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Pramudita, R. W. (2023). *Alih Kode dan Campur Kode pada seri Imperfect The Series 2 dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Teks Drama.* In *Unissula _Sultan Agung Islamic University: Vol. VIII* (Nomor I). Universitas Islam Sultan Agung.

Saibi, E. A., Laili, I., Bagindo, J., Chan, A., By Pass, J., Pacah, A., Padang, K. K., & Barat, S. (2022). *KARAKTERISTIK VERBA AKTIVITAS BAHASA MINANGKABAU: PENDEKATAN MAKNA ASPEKTUALITAS Characteristics of Minangkabau Language Activities Verbs: Aspectuality Meaning Approach*. *34*.

Sumarsono. 2017. *Sosiolinguistik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sosiolinguistik*, Teori dan Problema. (Edisi Surakarta: Henry Offset.

Wati, Sri Rahayu Retno (2024) *Pesan Keminangkabauan Dalam Film Saiyo Sakato (Studi Semiotika Roland Barthes).* Skripsi, UIN Imam Bonjol Padang.

Zuhri, M. (2020). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA/K*. In *Kemendikbud.go.id* (Vol. 2, Nomor 2). https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v2i2.132

https://www.netflix.com/id/title/81597406/Saiyo_Sakato/ (distreaming pada 20 April 2025)

https://www.imdb.com/title/tt27687480/Onde_Mande!/ (distreaming pada 25 April 2025)

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License