

## ALIH KODE LAN CAMPUR KODE SAJRONE PAGELARAN WAYANG KULIT PURWA KANTHI LAKON WAHYU MAKUTHARAMA DENING KI PURBO ASMORO

**Nicho Arganata**

S-1 Jurusan Pendhidhikan Basa lan Sastra Dhaerah (Jawa), Fakultas Basa lan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
nichoarganata@mhs.unesa.ac.id

**Dr. Murdiyanto, M.Hum**

Dhosen Jurusan Pendhidhikan Basa lan Sastra Dhaerah (Jawa), Fakultas Basa lan Seni, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Basa sajrone pagelaran wayang kulit dumadi saka pirang-pirang perangan basa Jawa kang ora saragam lan nduweni tujuwan tartamtu. Olah basa kang dumadi saka pirang-pirang ragam basa mau bisa ditemokake ing sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro. Ancase panliten iki, yaiku (1) mangerteni wujud alih kode lan campur kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo, (2) mangerteni guna alih kode lan campur kode sajrone pagelaran. Panliten iki nggunakake tintingan sosiolinguistik mligine bab alih kode lan campur kode. Kagiyanan panliten iki nggunakake metodhe dheskriptif kualitatif. Dhata sajrone panliten iki dikumpulake kanthi cara nyimak video lan nyathet utawa nranskrip.

Asile panliten iki yaiku nuduhake wujud alih kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo kang kaperang dadi 2, yaiku situasional lan metaforis. Alih kode situasional, yaiku alih kode kang disebabake anane wong katelu, lan swasana kang owah. Alih kode metaforis, yaiku alih kode kang disebabake topik kang owah. Dene Campur kode kaperang dadi 5, yaiku tembung, tembung rangkep, frasa, klausa, idiom. Adhedhasar gunane alih kode kaperang dadi 6, yaiku kanggo ngluhurake dhiri pribadi, ngajeni wong katelu, mernahake, gegojegan, mejang. Campur kode nduweni 11 guna, yaiku ngluhurake dhiri pribadi, ngajeni wong kang dijak guneman, ngluhurake drajate wong kang lagi diomongke, mbangetake kahanan, gegojegan, ngraketake swasana, nggampangake ukara, ngendahke ukara, kanggo ngalembana, ndhelikake sasmita gendhing, pasemon.

**Tembung-tembung wigati:** Alih Kode, Campur Kode, Sosiolinguistik.

### PURWAKA

Bageyan purwaka iki diprinci dadi patang subbab, yaiku (1) landhesane panliten, (2) punjere panliten, (3) watesane panliten, lan (4) panjlentrehe tetembungan. Luwih jangepe ing ngisor iki.

#### Landhesane Panliten

Basa ing pagelaran wayang kulit senadyan nganggo basa Jawa nanging kacampur ragam basa liyane, tuladhane kaya basa kawi. Kuwato (ing Parjaya, 2013:64) nduweni panemu yenta ragam basa pedhalangan dumadi saka basa Kawi, lan Jawa anyar, mula ragam basa pedhalangan ora bisa digolongake kalebu basa Jawa anyar utawa basa Jawa kuna. Dhalang minangka orator tunggal sing nglakonake kabeh paraga-paraga wayang, bisa diarani bilingual/dwibahasawan. Dwibahasawan yakuwi wong sing nggunakake rong basa utawa luwih. Dhalang bisa nggunakake rong basa utawa luwih ing sajrone pagelaran wayang.

Saben dhalang nduweni ciri khas ing bab olah basa. Olah basa kang dumadi saka basa maneka kuwi mau bisa ditemokake ing sajrone pagelaran wayang kulit kanthi lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro.

Ragam basa kang digunakake Ki Purbo sajrone lakon Wahyu Makutharama kang gegayutan klawan tujuwan lan gunane, luwih cocog diteliti nganggo teori Sosiolinguistik. Amarga basa pedhalangan dumadi saka basa maneka warna ragam basa kang dicampur dadi siji. Perangan sosiolinguistik kang ngrembug ragam basa kang kacampur kalebu ing alih kode lan campur kode. Bab kasebut bisa dibuktekake tuladha ing ngisor iki:

#### BISAWARNA:

Adhuh Bapa, ngaturaken panuwun. Tetrawang panuwun. Tetrawang raosing manah kula pindha lumampah ing wanci kulem pinapag ing obor sewu... (WMRKPA. A. Adg. Pertapan Candramanik, Pt.9)

Tuladha ing ndhuwur yaiku pethikan antawacane Bisawarna nalika bubar diwejang dening bapake yaiku Wibisana. Bisawarna nggunakake campur kode saka basa krama menyang basa kawi ing ukara *Tetrawang panuwun. Tetrawang raosing manah kula pindha lumampah ing wanci kulem pinapag ing obor sewu....* Tembung saka basa kawi kang digunakake yaiku **kulem** kang tegese wengi. Tujuwan

nggunakake campur kode, kanggo ngalusake lan ngluhurake drajate Wibisana minangka bapake Bisawarna.

Alih kode uga ditemokake sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama kang katindakake Ki Purbo Asmoro, tuladhane kaya ing ngisor iki:

KARNA: Panuksmaning jajalanat!  
Gawe wirang. Pusaka Kyai Jalak ampuh digegem.  
SANGKUNI: Wonten napa Ngger? Lho napa niku?  
KARNA: Kula mboten mulat, Anoman kula jojoh Kyai Jalak, digegem kaliyan Anoman. Pusaka ampuh kok bengkong, Paman. (WMRKPA. A. Adg. Perang Galat, Pt.6)

Tuladha ing ndhuwur kapethik saka antawacananane Karna lan Sengkuni ing Gunung Kutharunggu, nalika kuwi Karna bubar perang musuh Anoman. Tuladha ing ndhuwur nggunakake alih kode, sadurunge Karna nganggo basa ngoko nalika sumbar marang Anoman ing ukara **Panuksmaning jajalanat! Gawe wirang. Pusaka Kyai Jalak ampuh digegem.** Banjur Sengkuni takon marang Karna, Karna mangsuli nganggo basa krama ing ukara **Kula mboten mulat, Anoman kula jojoh Kyai Jalak, digegem kaliyan Anoman. Pusaka ampuh kok bengkong, Paman.** Karna nggunakake alih kode kasebabake anane wong katelu yaiku Sengkuni. Karna nggunakake basa krama amerga Sengkuni luwih tuwa umure tinimbang karna. Tujuwane alih kode iki kanggo aweh pakurmatan Sengkuni minangka Patih lan wong sing luwih tuwa.

Adhedhasar adharan ing ndhuwur, akeh ditemokake campur kode lan alih kode sajrone pagelaran wayang kulit kanthi lakon Wahyu Makutharama. Dhalang mragakake paraga wayang kulit mesthi selaras klawan wewatekane paraga-paraga ing sajrone pagelaran wayang kulit. Mula kang saka panliti ing kene bakal ngandharake wujud sarta guna panganggone alih kode lan campur kode ing lakon Wahyu Makutharama.

### Undere Panliten

Magepokan klawan andharan ing ndhuwur undere panliten iki yaiku:

- (1) Kepriye wujud alih kode lan campur kode sajrone pagelaran wayang kulit kanthi lakon Wahyu Makutharama dening dhalang Ki Purbo Asmoro?

- (2) Apa gunane alih kode lan campur kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro?

### Watesane Panliten

Panliten iki nliti babagan ragam basa ing pagelaran wayang kulit, kang dadi objeke, yaiku pagelaran wayang kulit kanthi lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo. Tintingan kang digunakake yaiku tintingan sosiolinguistik kang ngonceki bab wujud alih kode lan campur kode kang digayutake klawan gunane ing sajrone pakeliran.

### Panjltrehe Tetembungan

Panjltrehe tetembungan sajrone panliten iki diajab bisaa menehi gambaran kang cetha babagan kang dianggep manjila ing panliten iki. Ing ngisor iki bakal diaturake ngenani bab tetembungan kang magepokan klawan panliten iki:

- (1) Basa pedhalangan

Basa pedhalangan yaiku basa Jawa kang digunakake ing sajrone pagelaran wayang. Basa pedhalangan racake nggunakake basa endah ora beda klawan basa geguritan, tembang macapat lan sapiturute.

- (2) Ki Purbo Asmoro

Sawijine dhalang wayang kulit kondhang ngiras minangka dhosen ing ISI Surakarta. Ki Purbo dhalang kang baut ing babagan sanggit uga babagan basa rinengga. Mula akeh kang mastani yen Ki Purbo kondhang minangka dhalang sanggit.

- (3) Wahyu Makutharama

Sawijine lakon wayang kulit purwa kang asipat carangan jalaran lakon iki kalebu perangane lakon anggitané para pujangga Jawa (Widyawati, 2008:434)

- (4) Wayang Purwa

Wayang Purwa iku sawijine kesenian tradisional Jawa kang ing dinane iki isih eksis jalaran pagelaran wayang purwa iku bisa diarani asipat fleksibel, kena kanggo media apa wae.

- (5) Tintingan Sosiolinguistik

Sosiolinguistik yaiku gabungan antarane ilmu linguistik lan ilmu sosioiogi. Saengga sosiolinguistik yaiku ilmu kang nyinaoni basa lan panganggone basa ing konteks sosial lan masyarakat (Sumarsono, 2011:1).

- (6) Alih Kode

Alih kode (*Code switching*) yaiku sawijine kedadeyan peralihan panganggone sawijine kode menyang kode liyane. Kode tetembungan netral, tegese, kode bisa ditegesi basa, sosiolek, dialek, utawa ragam basa (Sumarsono, 2011:201).

- (7) Campur Kode

Campur kode (*Code mixing*) yaiku proses panganggone rong basa utawa luwih kanthi nglebokake unsur-unsur basa siji menyang basa liyane sajrone saukara, (Sumarsono, 2011:202).

### TINTINGAN KAPUSTAKAN

Isine bab iki ngenani teori kanggo panliten iki. Luwih cethane bisa dipriksa ing ngisor iki.

### Basa Pedhalangan

Bambang Murtiyoso (ing Parjaya 2013:63) nduweni panemu yenta catur utawa basa pedhalangan iku rerangkening basa kang diucapake dhalang nalika ing pakeliran, awujud deskripsi utawa penggambaran kahanan, lan gunemane paraga siji lan sijine. Manut kanggone, catur bisa diperang dadi 3, yaiku (1) janturan, yaiku narasine dalang kang nggambarake kahanan lan swasana kang diiringi gendhing (2) pocapan, padha kaya janturan, bedane pocapan ora nganggo iringan gendhing. (3) ginem, yaiku dhialog utawa cecaturan antarane paraga wayang.

Subono (ing Parjaya, 2013:63) ngandharake yen catur kuwi basa sajrone pakeliran wayang kulit, kang ing njerone ana ginem utawa dialog, janturan lan pocapan utawa narasi. Sajrone pakeliran wayang kulit ana catur kang awujud narasi, catur kang awujud narasi iki sok kalamangsa wis gumathok utawa dipakemake. Manut panemune Sastroamidjojo (1964:95), basa pedhalangan kaperang dadi loro yaiku renggan lan antawacana.

### Sosiolinguistik

Istilah sosiolinguistik iku dumadi saka tembung sosio lan linguistik. Sosio yaiku tegese masyarakat dene linguistik yaiku titingan basa. Cethane, sosiolinguistik yaiku titingan basa kang manggonake basa gegayutan klawan panganggone sajrone masyarakat (Syukur lan Suparno, 2009:117). Sosiolinguistik minangka kawruh interdisipliner antarane sosiologi lan linguistik (Chaer, 2004:2). Istilah sosiolinguistik nduweni pirang-pirang pamikiran lan konsep kang beda. Sumarsono (2011:1) ngandharake yen sosiolinguistik yaiku titingan babagan basa kang digayutake klawan kahanan masyarakat. Dene Basir (2002:7) ngandharake manawa sosiolinguistik iku minangka cabang ilmu basa kang gegayutan klawan fenomena masyarakat minangka sawijine lembaga sosial.

### Basa lan Masyarakat

Chaer (2004:11) ngandharake yen basa yaiku sawijine sistem lambang arupa unen-unen, sipat arbiter, produktif, dinamis, wema-werna, lan manusiawi.

(Sumarsono, 2011:19), ngandharake manawa basa minangka salah bawa sosial kang dinggo sajrone komunikasi. Basa kanthi ancas minangka sawijine

sistem simbol kang ora mung minangka urutan swara-swara kanthi empiris, kajaba nduweni teges kang sipate non empiris. Kanthi mangkono basa yaiku minangka sistem simbol kang nduweni teges, minangka alat komunikasi manungsa, kanggo ngatonake emosi manungsa sarta minangka sarana pangejawantahan pikiran manungsa sajrone panguripan saben dina mligine sajrone golek sejatine kebeneran sajrone urip.

### Titikane Sesulih Pitakon

Sesulih pitakon iki minangka sub-kategori saka tembung sesulih (Sudaryanto 1991:90). Adhedhadar iku titikane tembung sesulih pitakon iki ora beda adoh karo tembung sesulih. Sudaryanto uga ngandharake yen tembung sesulih pitakon iki diarani wujud katutup amerga jinise sesulih pitakon iki mung winates. Sesulih pitakon nduweni titikan kang bisa dibedakake karo tembung liyane, bab kasebut jalaran sesulih pitakon minangka tembung utawa frasa kang ora kawangun saka proses morfofonemik. Dene morfofonemik yaiku gumathoke rong morfem kang ndadekake owah fonem (Adipitoyo, 1999). Mula sesulih pitakon nduweni titikan kang bisa dibedakake karo tembung liyane

Sesulih pitakon iki minangka subkategori saka tembung sesulih. Sesulih pitakon minangka jinise tembung utawa kategori katutup kang nduweni guna kanggo nyulih jinise tembung liya (Sudaryanto, 1991:90).

Sesulih pitakon ing basa Jawa Banyuwangen nduweni bleger kang beda karo tembung sesulih ing basa Jawa lugu, nanging panganggone sajrone ukara pitakon padha karo sesulih pitakon ing basa Jawa lugu. Prekara selaras karo panemune (Adipitoyo, 2013) kang ngandharake yen sesulih pitakon ing basa Jawa dhialek Surabaya Sub-Dhialek Mojokerto uga nduweni saperangan bleger kang padha nanging panggonane sajrone pitakon padha karo basa Jawa lugu.

Saka pamawas para pamarsudi basa ing ndhuwur bisa dimangerteni yen sesulih pitakon iku nduweni titikan minangka tembung utawa frasa kang lumrahe dumunung ing ukara pitakon. saliyane iku sesulih pitakon kasebut digunakake kanggo nyulih wangsuln kang dikarepake pitakone.

### Jinise Sesulih Pitakon

Pamarsudi basa wis akeh sing ngandharake jinise sesulih pitakon, nanging anggone merang sesulih pitakon iki nduweni panemu dhewe-dhewe, mula antarane pamarsudi siji lan liyane beda-beda anggone merang jinise. Pamarsudi kang ngandharake jinis tembung sesulih pitakon antarane Abdul Chaer (2008: 90), dheweke merang dadi nem jinis, yaiku (1) tembung

sesulih pitakon“apa”, (2) tembung sesulih pitakon “Sapa”, (3) tembung sesulih “kenapa”, (4) tembung sesulih pitakon“pira”,(5) tembung sesulih pitakon“kepriye”, (6) tembung sesulih pitakon “ngedi utawa endi”.

### **Wernane Basa**

Wemane basa dadi babagan kang baku ing sosiolinguistik. Kridalaksana ing Chaer (1995:80) ngandharake manawa sosiolinguistik iku minangka salah sawijine ilmu linguistik kang ngandharake tandha-tandha kang gegayutan k.lawan tandha-tandha sosial masyarakate.

Chaer lan Leonie Agustina (2004:62-73) ngandharake wernane basa dibedakake dadi papat yaiku: (1) wernane basa saka penutur, (2) wernane basa saka penganggone, (3) wemane basa saka keformalane, (4) wernane basa saka saranane.

### **Alih Kode lan Campur Kode**

Sawijine cabang ilmu basa kang ana ing kajian sosiolinguistik, yaiku alih kodhe lan campur kodhe. Komunikasi cecaturan ing masyarakat ora bakal uwal saka alih kodhe lan campur kodhe. Semono uga ing jagade pakeliran.

#### **a. Alih Kode**

Alih kode (*code switching*) yaiku sawijme kedadeyan peralihan penganggone sawijine kode menyang kode liyane. Kode tetembungan netral, tegese kode bisa ditegesi basa, sosiolek, dialek, utawa ragam basa, (Sumarsono 2011:201). Alih Kode, yaiku tetembungan utawa istilah umum kanggo ngarani gumantine basa, gaya basa, lan ragam basa siji menyang basa, gaya basa, lan ragam basa liyane, (Dell Hymes sajrone Rahardi, 2001:20). Sajrone kedadeyan dumadine alih kode, Holmes nengarani ana nem jalaran, yaiku (1) Sabab anane pihak katelu, (2) Formal lan orane swasana sesambungan, (3) Bedane status sosial, (4) anane wujud ungkapan, (5) ora ana tembung kang trep lan (6) kurange ngerteni babagan kode basa. Dene ancane alih kode dicethakne ana patang perkara yaiku (1) kanggo kapentingan ekspresi afektif, (2) supaya luwih bisa ngajeni utawa sopan santun, (3) minangka tandha idhentitas, lan (4) supaya gampang kemraket, (Holmes, 2001:34-50).

Owah-owahan saka basa siji menyang basa liyane diarani alih kode. Dhasare, alih kode iku kedadeyan amarga anane sawijinig kepentingan utawa kahanan batine panutur kang owah, (Kartomiharjo, 1998:33). Bab kasebut dijalari merga anane tuntutan kahanan. Tuladhane, wektu guneman karo kanca padha suku Jawa, sawijining pawongan micara nggunakake basa Jawa, amarga katekan kanca liya kang ora wasis guneman nganggo basa

Jawa, pawongan mau ngowahi gunemane nganggo basa Indonesia supaya kancane mau bisa ngerti kang dikarepake. Wardaugh ngandharake yen alih kode kuwi ana 2 wujud, yaiku: *Metaforis* lan *Situasional*

#### **b. Campur Kode**

Campur kode digunakake supaya mitra tutur luwih cetha bab kang diandharake panutur, lan supaya nuwuhake rasa akrab antarane panutur lan mitra tutur. Campur kode ora mung mligi awujud tembung. Nanging bisa uga awujud tembung rangkep, frasa, idiom, lan klausa, (Wijana, 2006:171). Suwito (1985:76) campur kode dumadi amarga panutur nggunakake rong basa utawa luwih kanthi cara nglebokake unsur-unsur basa siji menyang basa liyane. Dene Nababan (1985:32) ngandharake yen campur kode dumadi amarga panutur nyampurake basa utawa ragam basa siji menyang basa utawa ragam basa liyane .

Suwito (ing Wijana, 2012:171) ngandharake yen campur kode kuwi bisa awujud, tembung, tembung rangkep, kumpulan tembung utawa frasa, klausa, lan idiom.

### **Teori kang Digunakake**

Adhedhasar andharan ing dhuwur, panliten iki nggunakake teori kang diandharake dening Putu Wijana, campur kode ora mung mligi awujud tembung. Nanging bisa uga awujud tembung rangkep, kumpulan tembung utawa frasa, klausa, lan idiom, (Wijana, 20012:171).

Owah-owahan saka basa siji menyang basa liyane diarani alih kode. Dhasare, alih kode iku kedadeyan amarga anane sawijining kepentingan utawa kahanan batine panutur kang owah, (Kartomiharjo, 1998:33) Alih kode kaperang dadi loro, yaiku *Metaforis* lan *Situasional*, (Wardaugh, 1986:102-103).

### **TATACARANE PANLITEN**

Sajrone bab iki ngandharake tatarane panliten kang digunakake sajrone panliten iki. Metodhe panliten diperang (1) ancangan panliten, (2) dhata lan sumber dhata, (3) instrumen panliten, lan (4) metodhe sarta teknik panliten.

#### **Ancangan Panliten**

Sadurunge nлити, panliti ngrancang tatarane panliten, murih cetha lan gamblang apa kang diandharake sajrone panliten iki. Ing subbab iki bakal diandharake jinis, lan sipate panliten.

#### **Jinis Panliten**

Adhedhasar wujud, panliten iki bisa digolongake panliten kualitatif. Basrowi lan Suwandi (2008:1) ngandharake, panliten kualitatif yaiku jinis panliten

kang ngasilake panemu-panemu kang ora bisa digayuh kanthi nggunakake prosedur statistik utawa kanthi cara kuantifikasi liyane.

### **Sipat Panliten**

Jinis panliten sing punjere ngandharake alih kode lan campur kode iki yaiku panliten deskriptif. Panliten deskriptif yaiku panliten kang ngandharake lan nggambarake kahanan nggunakake deskripsi. Panliten deskriptif yaiku panliten sing ngandharake kedadeyan utawa kahanane masyarakat (Sukandarrumidi, 2006:104).

### **Ubarampene Panliten**

Ing sub bab iki bakal diandharake ngenani ubarampene panliten sajrone panliten alih kode lan campur kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo, yaiku ana sumber dhata, dhata lan Instrumen.

### **Sumber Dhata**

Sumber dhata yaiku samubarang kang ngasilake utawa ngripta basa kang diajab bisa ngasilake dhata utawa ngripta dhata kasebut, biyasane diarani narasumber (Sudaryanto, 1993:35) Sumber dhata sajrone panliten, yaiku antawacana, janturan, pocapan saka anggone njlimeti ing rekaman pagelaran wayang dening dhalang Ki Purbo Asmoro kang mapan ing Benawa, Palur, Surakarta, Jawa Tengah, tanggal 25 Oktober taun 2008.

### **Dhata**

Sudaryanto (1988:9) ngandharake yen dhata yaiku bahan panliten. Dhata sajrone panliten iki yaiku awujud tembung, frasa, klausa, ukara saka anggone njingglengi sawijine rekaman pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro.

### **Instrumen Panliten**

Instrumen panliten yaiku piranti kang digunakake nalika nindakake panliten utawa ngumpulake dhata. Instrumen panliten digunakake supaya metodhe-metodhe kang digunakake sajrone panliten cocog lan trep. Sajrone panliten iki, instrumen kabadakake dadi loro yaiku instrumen utama lan instrumen panyengkuyung. Instrumen utamane yaiku panliti dhewe minangka pawongan kang nggolek lan ngolah dhata kanthi cara nindakake panliten ngenani basa pedhalangane Ki Purbo Asmoro. Dene sing kalebu instrumen panyengkuyunge yaiku rekaman video Pagelaran wayang kulit purwa lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo, kang katindakake ing Benawa, Palur, Surakarta taun 2008. Panliti uga

nggunakake laptop kanggo njlimeti video lan nulis asile panliten. Saliyane iku, digunakake uga instrumen panyengkuyung kang arupa *tabel klasifikasi data*.

### **Tatacara Panliten**

Sub bab iki ngandharake tatacarane panliti nindakake panliten. Tatacarane panliten iki kaperang dadi 3, yaiku tatacara ngumpulake dhata, tatacara ngolah dhata, lan tatacara nulis asile panliten.

### **Tatacara Ngumpulake Dhata**

Tatacara ngolah dhata wigati sajrone panliten, amarga tujuwan utamane panliten yaiku mikoleh utawa golek dhata (Sugiyono, 2012:224). Tatacara ngumpulake dhata ing panliten iki nggunakake 2 cara, yaiku kanthi cara nyimak lan nyathet.

### **Tatacara Ngolah Dhata**

Sawise ngumpulake dhata kang dirasa cukup kanggo panliten iki, banjur panliti ngolah dhata. Kanggo ngolah dhata supaya bisa ngasilake panliten kang rinci lan jangkep, panliti ngandharake kanthi tahap-tahap mangkene.

#### **(1) *Transkrip* lan Mangerteni Dhata**

Sakabehe dhata kang wis kasil dikumpulake banjur ditranskrip menyang basa tulis. Sawise iku, sakabehe dhata-dhata kasebut dimangerteni kanthi nastiti.

#### **(2) *Klasifikasi* Dhata**

Sawise dipilih, dhata banjur digolongake adhedhasar undere panliten.

### **Tatacara Nulis Asile Panliten**

Tatacara nulis asile panliten nuduhake pambudidaya panliti kanggo nyuguhake asil analisis dhata. Tatacara utawa metodhe kang digunakake kanggo njlentrehake asil analisis dhata sajrone panliten iki nggunakake metodhe informal. Metodhe informal, yaiku metodhe kang njlentrehake asil analisis dhata nggunakake ukara-ukara kang gampang dimangerteni, (Sudaryanto, 1993:145).

## **JLENTREHAN LAN ASILE PANLITEN**

### **A. Wujud Campur Kode lan Alih Kode**

Subbab iki ngandharake wujud campur kode lan alih kode sajrone pagelaran wayang lakon wahyu makutharama dening Ki Purbo Asmoro. Supaya luwih cetha, bakal diandharake sub-sub bab ing ngisor iki

#### **1. Wujud Campur Kode**

Campur kode kang ditemokake awujud sajrone pagelaran wayang kulit Wahyu Makutharama dening Ki

Purbo ana 5, yaiku (1) tembung, (2) tembung rangkeb, (3) *frasa*, (4) *klausa* lan (5) *idiom*. Dene gunane campur kode kang ditemokake sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo ana 11, yaiku (1) ngluhurake dhiri pribadi, (2) ngajeni wong sing dijak guneman, (3) ngluhurake drajate wong kang lagi diomongke, (4) mbangetake kahanan, (5) gegojegan, (6) ngraketake swasana, (7) nggampangake ukara, (8) ngendahke ukara, (9) kanggo ngalembana, (10) ndhelikake sasmita gendhing, (11) pasemon.

#### a. Campur Kode Awujud Tembung

- (1) SANGKUNI: Kok beda kalih keris kula.  
KARNA: Menapa?  
SANGKUNI: Keris kula niku nek enten sing nggegem kok malah kenceng. (WMRKPA. A. Adg. Perang Gagal, Pt.6)

Dhata (1) yaiku pethilan antawacanane Sengkuni lan Karne, latar panggonane ana ing kutharunggu, drajate Karne adipati lan drajate Sengkuni patih. yen dijingglengi Sengkuni nggunakake campur kode awujud tembung, saka ragam krama kacampur ragam ngoko. Tembung saka ragam ngoko kang digunakake Sengkuni yaiku ing tembung **beda**, upama digawe krama kudune nganggo benten, **nek** upama digawe krama kudune menawi, lan **sing**, upama digawe krama kudune ingkang.

#### b. Campur Kode awujud Tembung Rangkeb

- (2) DURSASANA: Huh he he. Dados niki mengke?  
SANGKUNI: Kowe perdandana sak-adhi-adhimu kabeh. Uga ngrakita gegaman, sawanci-wanci katleyek ing lelakon aja nganti mindho gawe. (WMRKPA. A. Adg.Paseban Jawi, Pt.6)

Dhata (2) pethilan antawacanane Sengkuni marang dursasana kurawa, ing kono ana alih kode saka basa ngoko menyang krama kang awujud tembung rangkeb yaiku **sawanci-wanci** yen nganggo basa ngoko kudune nggunakake tembung sawayah-wayah. drajate Sengkuni minangka patih kang ngandhani marang para pangeran pati yaiku dursasana lan adhi-adhine, nanging Sengkuni uga isih kaprenah pamane para kurawa.

#### c. Campur Kode awujud Kumpulan Tembung/Frasa

- (3) ANOMAN: Majuwa sabalamu ora bakal tinggal glanggang colong playu!  
KARNA: Metuwa menyang dalam sing amba, ing kene marganing patimu, kowe Kapiwara. (WMRKPA. A. Adg.Perang gagal, Pt.6)

Dhata (3) yaiku pasumbering Karne marang Anoman, drajate Karne adipati Anoman drajate resi awujud kethek. Latar panggonane adegan iki ana ing gunung Kutharunggu utawa sanjabane pertapan Swelagiri. Karne nggunakake ragam basa ngoko kacampur basa krama utawa kawi kang awujud *frasa* yaiku ing tembung **marganing patimu** yen nganggo basa ngoko kudune nggunakake tembung dalane matimu.

#### d. Campur Kode awujud Klausa

- (4) CANGIK: Anakku 'ndhuk, anakku 'ngger, kowe kok ndomblong bareng nyawang Ingkang Sinuwun kekanthen asta bakal bojana andrawina 'ndhuk, kowe kok ndomblong, 'ngger?  
LIMBUK: Ya, 'Mak. Sinuwun bisa gandheng asta karo Gusti Putri kaya ngono kok, aku kok ya ora enek sing ngandheng, ya 'Mak. (WMRKPA. A. Adg.Limbukan, Pt.6)

Dhata (4) kapethik saka antawacanane Cangik. Cangik lagi guneman karo anake yaiku Limbuk, kang gumun nyawang ratune gandhengan tangan. sajrone antawacanane Cangik, ana campur kode kang awujud *klausa* sing manggon ing ukara **Inkang Sinuwun kekanthen asta bakal bojana andrawina bakal bojana andrawina** upama dijarwake nganggo basa ngoko kudune gustimu gandhengan tangan arep mangan.

#### e. Campur Kode awujud Unen-unen/Idiom

Sub-subbab iki bakal nganalisis campur kode kang awujud unen-unen, unen-unen yaiku ukara utawa gabungan frase kang wis gumathok tegese. *Idiom* utawa unen-unen ing jawa kaperang dadi pepindhan, paribasan, bebasan, saloka, tembung entar, panyandra, sanepa lan sesanti (Hariwijaya 2004).

- (5) SANGKUNI: Lha nek kira-kira, kira-kira Kurawa 'ki bisa nggayuh apa ora, Pepakem Makutharama kuwi?

DURNA: Mengko dhisik. Aku krungu pawarta, binandhung ing Karna, ujing bakul sinambiwara. (WMRKPA. A. Adg.Jejer, Pt.6)

Dhata (5) yaiku pethilan antawacanane pandhita Durna, Sengkuni nakonake pangirane Durna bisa lan orane nggayuh wahyu makutharama, latar adegan iki ana ing setinggi Negara Ngastina, drajate Sengkuni minangka patih, Durna pujangga kraton, pawangsulane Durna nggunakake *idiom* utawa ujaran **pawarta binandhung ing Karna ujing bakul sambiwara, idiom** saka undha usuk krama kena ditegesi kabar kang sumebar, dadi Durna krungu kabar kang ana gandhenge karo kekarepane kurawa kang kepengin nggayuh makutharama.

## 2. Wujud Alih Kode

Ing sub bab iki bakal diandharake alih kode sajroning pagelaran wayang purwa kanthi lakon wahyu makutharama dening Ki Purbo Asmoro. Alih kode bakal dianalisis wujud lan gunane. Panliti nemokake 2 wujud alih kode, yaiku metaforis lan situasional

### a. Alih Kode Situasional

Alih kode situasional yaiku alih kode kang kasebabake anane wong katelu utawa owahing swasana tanpa ganti topik.

(6) SANGKUNI: Kula nuwun sewu Sinuwun, keparenga kula badhe miterang dhateng Kakang Sokalima.

DURYUDANA: Iya Paman, mangsa bodhoa.

SANGKUNI: Kakang Durna?

DURNA: Apa, Cuni?

SANGKUNI: Mara gage aku wenehana katrangan ingkang cetha, wong nggayuh wahyu lan ngopeni wahyu kuwi carane kepiye?.

Dhata (6) kapethik saka antawacanane Sengkuni, ngrembug bab wahyu kang arep tumurun. Latar panggonane ana ing setinggi Negara Ngastina. Drajate Sengkuni patih Negara Ngastina. Sengkuni sekawit nggunakake basa krama marang Duryudana, yaiku ing ukara **Kula nuwun sewu Sinuwun, keparenga kula badhe miterang dhateng Kakang Sokalima**, banjur nggunakake basa ngoko nalika cecaturan marang Durna,

bisa dideleng ing ukara **Mara gage aku wenehana katrangan ingkang cetha, wong nggayuh wahyu lan ngopeni wahyu kuwi carane kepiye?**. Iki mbuktekake anane alih kode kang awujud situasional, merga anane wong katelu.

### b. Alih Kode Metaforis

Alih kode metaforis yaiku alih kode kang ana amarga topik dibarengi karo swasana kang owah.

(7) ...Esuk tekan surup bali menyang ngomahe sowang-sowang. Bocah angon kebo ana ngisoring uwit sinambi ngunekake sulinge, thulat-thulit-thulat-thulit-crit.' Kebone aring, padha anjerum sapine. Nanging si tukang angon kebo amung kepenak kewala aneng gigiring kebo sinambi rengeng-rengeng.

Nengna kawuwusa ing mangke, datan kadi ingkang minangka sambunging kandha. Inggang mapan aneng Negari Cintakapura. Nyata lamun ta nalendra ingkang asih mring kawula dasih. ...  
WMRKPA. P. Adg.Ngamarta, Pt.M)

Dhata (7) yaiku pethilan saka pocapane dalang nalika nggambarake swasana padesan nggunakake basa ngoko bisa dideleng ing ukara **Esuk tekan surup bali menyang ngomahe sowang-sowang. Bocah angon kebo ana ngisoring uwit sinambi ngunekake sulinge, thulat-thulit-thulat-thulit-crit.'** Kebone aring, padha anjerum sapine. Nanging si tukang angon kebo amung kepenak kewala aneng gigiring kebo sinambi rengeng-rengeng. , sabanjure pocapan kuwi kasigeg banjur nyritakake kang ing sajroning kraton Cintrakapura utawa Ngamarta nggunakake basa krama, bisa dideleng ing ukara **Nengna kawuwusa ing mangke, datan kadi ingkang minangka sambunging kandha. Inggang mapan aneng Negari Cintakapura. Nyata lamun ta nalendra ingkang asih mring kawula dasih.**, ing kene ana alih kode metaforis, anane alih kode metaforis ing kene amarga salin topik, kang sadurunge nggunakake basa ngoko kanggo nggambarake swasana padesan banjur nganggo basa krama kanggo kang ana ing sajroning kraton.

### B. Guna Campur Kode lan Alih Kode

Saka dhata-dhata ing ndhuwur, ing ngisor iki bakal dijlentrehake gunane campur kode lan alih kode kang ana ing sajrone pagelaran. Dhalang ing panliten iki dianggep minangka paraga wayang kang lagi dipragakake, mula ing ngisor iki bakal dianalisis Guna, Tujuwan lan sebab anane campur kode sajrone pagelaran.

## 1. Guna Campur Kode

Ing sub bab iki bakal dijlentrehake guna campur kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro.

### a. Ngluhurake Dhiri Pribadi

- (8) KÉSAWASIDI: Iya. Ngelmu pangukudan, sira marepa ngulon.
- KUMBAKARNA: Inggih.
- (9) KESAWASIDI: Rungokna dhawuhku iki. (WMRKPA. A. Adg.Pertapan Swelagiri, Pt.M)

Dhata (8) lan (9) pethikan saka antawacanane Kesawasidi. Kesawasidi ing adegan kuwi lagi medhar sabda utawa mejang Kumbakarna kang wis awujud sukma. Dhata (8) Dhalang nggunakake campur kode nalika mragakake Kesawasidi. Kesawasidi nggunakake basa ngoko kang kacampur basa Kawi yaiku ing tembung **Sira** tegese kowe. Semana uga ing dhata (9) ana campur kode saka basa ngoko menyang basa krama kang awujud tembung, yaiku tembung **Dhawuhku** tegese omonganku utawa gunemanku..

Gunane tembung **sira** lan **dhawuhku** ing kene kanggo ngluhurake dhiri pribadine Kesawasidi. Tujuwane campur kode ing kono kanggo ngatonke Drajata Guru utawa pandhita luwih dhuwur tinimbang siswane. lan yen dijingglengi maneh, Kumbakarna ing kono arupa dhemit, mula Kesawasidi nggunakake campur kode kanggo ngluhurake dhiri pribadi minangka manungsa kang drajata luwih dhuwur tinimbang dhemit.

### b. Ngajeni Wong kang Dijak Guneman

- (10) CANGIK: Kuwi mbesuk jiwane bakal nampa piweleh, wujude penandhang ana alam antara, ya ing alam pepeteng, nggone sukma sasar.
- LIMBUK: O ngono? Kowe 'ki nek ngendika marahi meden-medeni ae. (WMRKPA. A. Adg.Limbukan, Pt.6)

Dhata (10) kapethil saka antawacanane limbuk lan cangik latar panggonane ana sanjabaning kedhaton, ing kono ana campur kode kang awujud tembung, yiku tembung **ngendika**. Tembung **ngendika** yen digawe ngoko kudune ngomong. Dhalang nggunakake tembung ngendika nalika mragakake Limbuk kanggo ngajeni Cangik minangka Ibune Limbuk.

### c. Ngluhurake Drajata Wong kang Lagi Diomongke

- (11) BAGONG: Tak-kira 'ki mau Mega.
- PÉTRUK: Kok tekan Mega barang ta 'Gong, 'Gong, ora.... Anakmu kae?
- BAGONG: Ya. Ya wis ngono kuwi, angger ngasta *mick* ngono wis. Alah 'yuh, gumun aku...(WMRKPA. A. Gara-gara. Pt 9)

Dhata (11) kapethil saka antawacanane Bagong. Latar panggonane ana ing tengah alas. Bagong nggunakake tembung saka basa krama ing sajroning antawacanane, yakuwi tembung ngasta yen nganggo basa ngoko kudune nggawa utawa nyekel, adegan iki nalika bagong lagi guneman utawa rerasan pesindhen. Bagong nggunakake tembung **ngasta** kanggo ngormati pesindhen.

### d. Mbangetake Kahanan

- (12) Ingkang mapan madyaning wanadri, nenggih dumadi sangking rowangira pandhita punjul Sang Kunta Wibisana, ingkang nedya ngupaya kasampurnan, nenggih raksasa catur warna. Bawane bingung, liwung, kaya wis ilang keblate. (WMRKPA. J. Adg.Perang Kembang, Pt.9)

Dhata (12) wujude pethikan pocapane dalang nggambarake utawa nyandra nafsune Wibisana kang wus oncat saka ragane Wibisana. campur kode kang awujud *idiom* katitik saka dalang anggane nyandra nggunakke basa krama kang kacampur unen-unen basa ngoko yaiku **kaya wis ilang keblate** tegese bingung banget,yen nganggo basa krama kudune nganggo kados kecalan keblat utawa kados ical keblatipun.

Unen-unen saka basa ngoko iki digunakake sajrone pocapan kanggo mbangetake kahanan. Nafsune Wibisana bingung banget amarga ora nduwe kurungan utawa raga, mula digambarake nganti bingung kaya wong kesasar ora ngerti keblat.

### e. Gegojegan

- (13) GATHUTKACA: Kowe wong ngendi, ketok nyalawadi lakumu?
- SINTAWAKA: Aku Bambang Sintawaka, alias Raden Gathutkaca. (WMRKPA. A. Adg.Alas Pt.M)

Dhata (13) pancelathone antarane Gathutkaca lan Bambang Sintawaka, drajata Gathutkaca ratu, sintawaka



satriya kang ngumbara kang sejatine sembadra bojone janaka. Latar panggonan adegan iki ana ing tengah alas, Ing kene sintawaka nggunakake basa ngoko kang kawuwuhan tembung saka bahasa Indonesia yakuwi **alias**. Neng jawa, tembung alias padatan kasebutake kanthi cara muwuhi tembung “ya”. Dadi ukarane sintawaka yen ora nganggo campur kode kudune aku bambang sintawaka ya raden Gathutkaca. Tembung alias ing kene digunakake kanggo gegojegan. Tujuwane Sintawaka nggunakake campur kode ing kono kanggo mbeda Gathutkaca.

#### f. Ngraketake Swasana

Campur kode sajrone pagelaran wayang uga digunakake kanggo nuduhake rakete relasi utawa hubungan antar paragane, tuladhane kaya ing ngisor iki. Analisis ing ngisor iki banjur digayutake klawan tujuwan lan sebab.

(14) SEMAR: ‘Pun, wong kencokan wahyu niku kudu ndang kondur. (WMRKPA. A. Adg.Kutharunggu, Pt.M)

Dhata (14) kapethik saka gunemane Semar marang Arjuna, latar panggonane ana ing tengah alas, drajate Semar batur lan janaka satriya utawa bendarane Semar. Dhata ing ndhuwur ngemu campur kode kang awujud tembung katitik saka basane Semar kang nggunakake basa krama kacampur tembung saka basa ngoko. Tembung ngoko kuwi yaiku **wong** lan frasa **kudu ndang**. Yen nganggo basa krama kudune **wong** kuwi tiyang, **kudu ndang** kudune nganggo kedah enggal. Gunane campur kode ing kene kanggo ngraketake swasana. Tujuwane supaya nuwuhake swasana kang rumaket antarane pamong lan wong sing dimong. Arjuna senadyan ta drajate luwih dhuwur tinimbang Semar, nanging Semar iku pamonge Arjuna wiwit Arjuna isih cilik.

#### g. Nggampangake Ukara

(15) SEMAR: e, ah, Sampeyan pun lantip ing cipta sasmita. eh, Den, niku tandha-tandha nek gegayuhan Sampeyan sampun kasembadan. niki cara-carane wong menek gunung wis mucuk, saya gedhe angine. sing ngati-ati nggih Gus. (WMRKPA. A. Adg.Alas Duryapura, Pt.M)

Dhata (15) yaiku pethikan saka antawacanane semar kang lagi cecaturan klawan Arjuna. Drajate Semar

minangka pamong lan lurah, Arjuna drajate minangka satriya. Latar panggonane adegan iki ana ing tengah alas. Sajrone dhata ing ndhuwur ana wujud campur kode katitik saka basa ngoko kang awujud *idiom* menyang basa krama, **idiom wong menek gunung wis mucuk saya gedhe angine**.

Unen-unen kuwi digunakake kanggo nuturi Arjuna kang wis kasembadan nggayuh wahyu Makutharama. Semar kang minangka punakawan/batur nuturi bendarane yaiku Arjuna. Semar nggunakake idiom unen-unen saka basa Jawa ngoko kanggo ngupamakake kahanane Arjuna, lan ngelingake Arjuna supaya ora gampang kena godha. Anane campur kode awujud *idiom* ing pacelathon (76) kanggo nuturi supaya luwih gampang ditampa lan dieling-eling pitutur Semar.

#### h. Pasemon

(16) GARÈNG: ‘Nggih. Gandheng lagu menika kala wau mboten saged rampak menawi mboten dipun-ungelaken kaliyan kanca kathah, mila saking menika sedaya menika jer basuki mawa beya.

ARJUNA: Iya iya Gareng, aku wis ngerti tumanggaping aturmu. (WMRKPA. A. Adg.Garagara, Pt.9)

Dhata (16) pethikan antawacanane gareng. Latar panggonane adegan iki ana ing tengah alas. Punakawan lagi nglipur bendarane kanthi cara tetembangan lan gegendhingan. Gareng nggunake idiom kang dijupuk saka ragam basa Jawa Kawi yaiku **Jer basuki mawa beya**, sing tegese mulya/slamet kuwi mbutuhake ragat. Idiom kang dijupuk saka ragam basa liya iki digunakake kanggo pasemon. Arjuna bubar menahi dhuwit marang Petruk minangka opah nembang, Banjur gareng urun gendhing, nanging Arjuna meneng wae. *Idiom* ing kono dipilih kanggo nyemoni Arjuna amarga Gareng wis ngaturake lagu utawa tembang banjur gareng ngajab utawa ngarepake opah saka si Arjuna.

#### i. Ngendahke Ukara

(17) Riwusnya rampung nggènira bojana, sigra manjing sanggar palanggatan, ngeningaken cipta. Sedhakep sluku tunggal, nutupi babahan nawa sanga, linantik manjing madyaning kang bajra hérawana. Parandéné wenganing rahsa masih mobat-mabit Risang Nata Prabu Jakapitana. Mahanani kuwur tyasé, datan bisa mindeng ciptané. (WMRKPA. P. Pt.6)

Dhata (77) yaiku pocapane dalang sabubare adegan Limbukan. Pocapan iku nggambarake kahanane Prabu Duryudana kang ana ing sanggar pamujan. Dhalang nggunakake basa ngoko kang kacampur basa kawi ing saperangan tembung, yaiku tembung **linantik madyaning kang bajra herawana**. Tegese bisa pesat utawa cepet manjing kaweningan. Saliyane kuwi dhalang uga nggunakake tembung **sigra manjing** tegese mlebu, **mahanani** tegese mertandhani, **tyas** tegese ati, **datan** tegese ora.

Tembung-tembung saka ragam basa kang beda kuwi mau, digunakake kanggo ngendahke ukara. Tujuwane dhalang nggunakake tembung saka basa kawi lan saperangan tembung saka ragam basa kang beda mau, supaya pocapan luwih kepenak dirungokake.

#### j. Kanggo Ngalembana

(18) CANGIK: Kenek *tepek tangan* kenek. Adhuh ‘dhuh ‘dhuh, adhuh. *Hebat, hebat, hebat*. Mula mau dingendikake, iki rasane kaya ‘neng suwarga. (WMRKPA. A. Adg.Limbukan, Pt.6)

Dhata (18) pethikan antawacanane Cangik latar panggonan ing sajabaning sasana kembul bojana, Cangik drajate batur utawa emban kinasih kraton. paring pengalembana marang waranggana kang bubar nembang, ing kono ana campur kode inner ya kuwi basa jawa kang kacampur tembung saka bahasa Indonesia **tepek tangan** ing basa jawa kudune keplok utawa keplok tangan lan **hebat** ing basa jawa tegese ampuh. campur kode ing kene gunane kanggo ngalembana. kasababake saka gumuning Cangik mula asung pangalembana marang waranggana, campur kode iki bisa kedaden amerga swasana merdeka ing adhegan Limbukan, mula kanggo njarwakake marang pamriksa kang ora kabeh saka suku jawa lan isa basa jawa rasa gumuning Cangik (dalang) marang pesindhen.

#### k. Ndhelikake Sasmita Gendhing

(19) ‘...Nengna kawuwusa, ganti ingkang winursiteng kawi. ora kaya ingkang mapan ana ing gupit mandragini, kaya pandam kentir ing warih...’ (WMRKPA. P. Adg.Kedhatonan, Pt.6)

Dhata (19) kapethik pocapane dalang nalika adegan kedhatonan. Campur kode kang awujud tembung yaiku tembung **pandam** kang dijupuk saka basa kawi tegese cahya utawa dimar lan **warih** tegese banyu. Campur kode kang awujud tembung ing kono gunane kanggo ndhelikake sasmita gendhing utawa kanggo pasemon marang para niyaga. Tujuwan ukara Pandam kentir ing

warih digunakake supaya para niyaga siyaga ngunekake gendhing damar keli.

#### 2. Guna Alih Kode

Alih kode sajrone pagelaran wayang uga nduwe guna tartamtu. Supaya gamblang bakal diandharake ing ngisor iki.

##### a. Kanggo Ngluhurke Dhiri Pribadi

(20) DURYUDANA: Tumrap kula kados sampun cekap dayaning lisah tala ingkang tumama ing angga kula. Inggang mekaten kula ngaturaken panuwun. Bapa Durna, keparenga lenggah prayogi.

DURNA: Kula nok-non, nuwun inggih, ngestokaken dhawuh, kados sampun Mboten kirang prayogi menggah pamaraking pun bapa ing Sokalima, Sinuwun.

DURYUDANA: Paman, Paman Harya Sengkuni. Apa baya adadi guguping atinira Paman,manira piji mangayun, Paman? (WMRKPA. A. Adg.Jejer, Pt.6)

Dhata (20) kapethik saka antawacanane Duryudana lan Durna, latar panggonane ing setinggil negara Ngastina. Dhata kuwi nuduhake anane alih kode situasional, yaiku saka basa krama menyang ngoko merga anane wong katelu. Duryudana sadurunge cecaturan karo Durna nggunakake basa krama ing ukara **Tumrap kula kados sampun cekap dayaning lisah tala ingkang tumama ing angga kula. Inggang mekaten kula ngaturaken panuwun. Bapa Durna, keparenga lenggah prayogi**, banjur Duryudana cecaturan marang Sengkuni nganggo basa ngoko, bisa dideleng ing ukara **Paman, Paman Harya Sengkuni. Apa baya adadi guguping atinira Paman,manira piji mangayun, Paman?**

Duryudana nggunakake basa ngoko marang patihe ora mung amarga drajate luwih dhuwur, nanging latar panggonane adegan kuwi uga ana ing setinggil Negara Ngastina. sajrone setinggil Negara Ngastina ora mung ana Durna, Sengkuni, lan Duryudana, nanging uga akeh

pisowanane para nayaka praja, mula Duryudana nuduhke kalungguhane minangka ratu supaya diajeni marang para kawulane.

#### b. Kanggo Gojegan

- (21) SINTAWAKA: Ayo ngakuwa jenengmu sapa kowé, Janaka!
- ARJUNA: Kok ngerti karo aku, Pétruk?
- PETRUK: Ngertos mawon, 'Njenengan piyayi kondhang kok. Mula nek wong kondhang 'ki aja gremat-gremet neng ngendi-endi. Senengane kok .... apa dikira ora enek wong 'eruh ngono? WMRKPA. A. Adg.Alas, Pt.M)

Dhata (21) kapetik saka antawacanane Petruk, latar panggonan ing tengah alas, drajate Petruk yaiku batur kang mangsuli pitakone bendarane yaiku Arjuna kang gumun merga ana pawongan kang durung nate weruh sadurunge nanging ngerti marang jenenge. sadurunge petruk nggunakake basa krama bisa dideleng ing ukara **Ngertos mawon, 'Njenengan piyayi kondhang kok.** amerga Arjuna kuwi bendarane lan drajate luwih dhuwur tinimbang dheweke, nanging Petruk banjur nggunakake ngoko ing ukara **Mula nek wong kondhang 'ki aja gremat-gremet neng ngendi-endi. Senengane kok .... apa dikira ora enek wong 'eruh ngono?** kanggo nggojlaki utawa mbeda bendarane kang jarang mulih tur seneng klayapan. Alih kode iki dijalari amarga swasana kang owah. Swasana ing kene owah sadurunge formal utawa dadi swasana kang akrab antarane Arjuna lan punakawan.

#### c. Kanggo Ngajeni Wong Katelu

- (22) KARNA: Panuksmaning jajalanat! Gawe wirang. Pusaka Kyai Jalak ampuh digegem.
- SANGKUNI: Wonten napa Ngger? Lho napa niku?
- KARNA: Kula mboten mulat, Anoman kula jojoh Kyai Jalak, digegem kaliyan Anoman. Pusaka ampuh kok bengkong,

Paman. WMRKPA. A. Adg.Perang gagal, Pt.6)

Dhata (22) kapethik saka antawacanane Karna lan sengkuni ing Gunung Kutharunggu, nalika kuwi Karna bubar perang lan Anoman, Karna mundur amerga kerise ora kuwawa mateni Anoman. Dhata ing ndhuwur ngemu Alih kode situasional merga anane wong katelu yaiku sengkuni, sadurunge Karna sesumbar lan ngundamana marang Anoman nggunakake basa ngoko ing ukara **Panuksmaning jajalanat! Gawe wirang. Pusaka Kyai Jalak ampuh digegem.** Banjur sengkuni teka ing nggurine. Karna banjur nggunakake basa krama nalika cecaturan karo sengkuni, ing ukara **Kula mboten mulat, Anoman kula jojoh Kyai Jalak, digegem kaliyan Anoman. Pusaka ampuh kok bengkong, Paman.**

Alih kode ing kene kedaden amerga, Karna luwih enom timbangane Sengkuni, dadi bisa ditegesi yen alih kode ing kene kanggo ngluhurake utawa ngajeni drajate Sengkuni kang luwih dhuwur timbangane Karna, senadyan ta ratu, Karna mung ratu cilik utawa adipati ing Negara jajahane Negara Ngastina, mula kang saka kuwi drajate karna luwih asor tinimbang sengkuni.

#### d. Kanggo Mernahake

- (23) CANGIK: Ya nek ngono ya diimbui 'ndhuk, gendhinge 'yo.
- LIMBUK: Kira-kira sing kuna banget.
- CANGIK: Nyuwun Ibu Bekel Cendhani Laras.
- LIMBUK: Èh. Sing endi? WMRKPA. A. Adg.Limbukan, Pt.6)

Dhata (23) kapethik saka cecaturane Cangik lan Limbuk. Drajate Limbuk lan Cangik padha yaiku abdi kinasih Banowati, Cangik kapernah ibune Limbuk. Latar panggonane adegan iki ana ing sanjabane kedhaton, ing kono ana alih kode metaforis.

Sajrone dhata ing ndhuwur, Cangik anggone guneman nggunakake basa ngoko ing ukara **Ya nek ngono ya diimbui 'ndhuk, gendhinge 'yo.** Cangik nggunakake basa krama ing ukara **Nyuwun Ibu Bekel Cendhani Laras.** Alih kode ing kono kanggo mernahake Limbuk, tujuwane supaya Limbuk kurmat marang pesindhen kang arep diaturi nembang.

#### e. Kanggo Mejang

- (24) KESAWASIDI: Ya iya, Raden, kanthi mengkono ingsun percaya lamun ta jenengsira unusaning titah pithataning janma, ingkang

kuwawa ngagem makutha keprabon. Ngertiya Raden, ora kleru, ya Begawan Kesawasidi aku ingkang bakal medharake Pepakem Makutharama. Apa wis sawega tyasira, Arjuna?

ARJUNA:

Nuwun inggih, ndherek kepareng Paduka Sang Mahayogi.

*Piwulang Hasthabrata*

KESAWASIDI:

Sayektine waleh-waleh apa ingkang winastan Pepakem Makutharama mono sinebut Hasthabrata. Astha tegese wolu, brata iku laku; laku wolung prekara. Wewolu sarira ora kena sira oncati salah siji. Sumurupa ya Janaka, jroning layang kuna anyebutake:

*1. Nihan brata ni sang hyang indra lapen, siran hudanaken tumrapping jagat, sirata tuladen ta indrabrata, sudana yan hudan ya manlaya birat.*

WMRKPA. A. Adg.Kutharunggu, Pt.6M)

Dhata (24) yaiku antawacanane Kesawasidi lan Arjuna, mapan ana ing kutharunggu. Arjuna sowan menyang kutharunggu utawa pertapan swelagiri. Kesawasidi ing kono arep nurunake piwulang sing aran asta brata. Sadurunge Kesawasidi nggunakake basa ngoko kang kacampur basa kawi ing saperangan tembung bisa dideleng ing ukara **Ya iya, Raden, kanthi mengkono ingsun percaya lamun ta jenengsira unusaning titah pithataning janma, ingkang kuwawa ngagem makutha keprabon. Ngertiya Raden, ora kleru, ya Begawan Kesawasidi aku ingkang bakal medharake Pepakem Makutharama. Apa wis sawega**

**tyasira, Arjuna?**, banjur nalika mulang utawa mejang lan nurunake wahyu Kesawasidi nggunakake basa kawi, bisa dideleng ing ukara **1. Nihan brata ni sang hyang indra lapen, siran hudanaken tumrapping jagat, sirata tuladen ta indrabrata, sudana yan hudan ya manlaya birat.** Alih kode ing ndhuwur gunane kanggo mejang Raden Arjuna. Kesawasidi nuduhake unine kitab kuna kanggo nuduhake lan nurunake ngelmu Asthabrata.

**f. Nuduhake Rasa Gela**

(25) ANOMAN:

Nyuwun pangapunten. ri kalenggahan mangke sang mahayogi nembe mempen wonten ing pasemedan suci, mboten saged dipun-panggihi dening sinten kewala. Kula ingkang tinangganah tetegur wonten ing mriki. Mila nyuwun pangapunten, mbenjang kewala menawi sampun wonten lodhanging penggalih sang adi panembahan, Jengandika Sinuwun Ngawangga badhe kula larapaken sowan wonten ngarsanipun sang mahamuni.

KARNA:

Lho, Anoman! Kowe kok wani guneman mbalekake, aku iki sapa? Narpati Ngawangga ora ketang cilik-cilikan ya ratu, dhasare aku dutaning nalendra agung Ngastina, Yayi Prabu Jakapitana. Praptaku ing kene ora liya mung kepengin mundhut Pepakem Makutharama.

ANOMAN:

Wah, jagad mangestungkara. Muni mak clemong kok mrekitikake kuping. Arep mundhut Pepakem Makutharama, anggepmu apa? Aku nganti ciklu-ciklu ana ngarepe sang adi panembahan wae durung kesamadan dayaning Pepakem Makutharama, Iha kok dadi nggembelo Narpati Ngawangga! WMRKPA. A. Adg.Perang gagali, Pt.6)

Dhata (25) pethilan saka gunemane Anoman lan Karna kang arep munggah kutharunggu utawa pertapan swelagiri iku mujudake anane alih kode intern metaforis merga anane swasana kang owah. Alih kode ing data ing

ndhuwur katitik saka anane owaha ragam basa yaiku saka tingkat tutur krama menyang ngoko.

Anoman kang nggunakake basa krama ing ukara **Nyuwun pangapunten. ri kalenggahan mangke sang mahayogi nembe mempen wonten ing pasemedan suci, mboten saged dipun-panggihi dening sinten kewala. Kula ingkang tinangganah tetugur wonten ing mriki. Mila nyuwun pangapunten, mbenjang kewala menawi sampun wonten lodhanging penggalih sang adi panembahan, Jengandika Sinuwun Ngawangga badhe kula larapaken sowan wonten ngarsanipun sang mahamuni.** Banjur salin menyang basa ngoko ing ukara **Wah, jagad mangestungkara. Muni mak clemong kok mrekitikake kuping. Arep mundhut Pepakem Makutharama, anggepmu apa? Aku nganti ciklu-ciklu ana ngarepe sang adi panembahan wae durung kesamadan dayaning Pepakem Makutharama, lha kok dadi nggembelo Narpati Ngawangga!** Alih kode iki kasababake merga salin swasana lan topik.

Anoman kang sadurunge nggunakake basa krama marang Karna merga ngrumangsani drajat lan kodrate luwih asor tinimbang Karna, banjur nggunakake basa ngoko amarga gela lan ora trima marang Karna, kang arep njaluk wahyu Makutharama.

### 4.3 Asile Panliten lan Dhiskusi

Adhedhasar andharan lan jlentrehan asil panliten ditemtokake campur kode lan alih kode adhedhasar wujud lan guna sajrone lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro. Luwih cethane ginambarake ing bagan ngisor iki.

Campur kode adhedhasar wujud dipérang dadi 5, yaiku tembung, tembung rangkep, frasa, klausa, lan idiom. Perangan 5 kuwi kang paling akeh ditemokake, yaiku tembung. Tembung akeh digunakake amarga campur kode kang awujud tembung luwih gampang digunakake lan nduweni guna kang luwih luwes. Dene kang paling sithik ditemokake, yaiku tembung rangkep. Tembung rangkep jarang digunakake amarga Tembung rangkep ing basa Jawa sok kalamangsa nduweni kalungguhan kang padha antarane ragam ngoko lan krama, kajaba tembung rangkep kuwi mau nduweni teges entar. Mula saka kuwi jarang banget ditemokake campur kode kang awujud tembung rangkep.

Alih kode dipérang dadi 2, yaiku metaforis lan situasional. Perangan wujud alih kode kang paling akeh ditemokake, yaiku situasional. Alih kode iki dumadi amarga anane wong katelu lan swasana kang owah. Alih kode iki paling sering digunakake ing sajrone pagelaran merga anane undha-usuk basa kang dipengaribawani dening umur, drajat, pangkat, lan kodrat. Dene kang

paling sithik ditemokake, yaiku metaforis. Alih kode metaforis dumadi amarga anane topik kang owah. Sajrone pagelaran wayang kulit, sabisa-bisane kudu ringkes, supaya pamriksa gampang anggone ngerteni adegan lan apa kang dirembug sajrone salah sawijine adegan. Mula dhalang sajrone saadegan mung ngrembug apa kang perlu dirembug, ora uwal saka topik. Mula saka kuwi alih kode iki jarang banget digunakake ing sajrone pagelaran wayang kulit.

Sabanjure, perngan-perangan kasebut dianalisis manut gunane. Campur kode adhedhasar gunane dipérang dadi 11, yaiku (1) ngluhurake dhiri pribadi, (2) ngajeni wong sing dijak guneman, (3) ngluhurake drajate wong kang lagi diomongke, (4) mbangetake kahanan, (5) gegojegan, (6) ngraketake swasana, (7) nggampangake ukara, (8) ngendahke ukara, (9) kanggo ngalembana, (10) ndhelikake sasmita gendhing, (11) pasemon. Perkara kasebut ginambarake ing bagan ngisor iki.

Saka bagan ing ndhuwur bisa dimangerteni yen campur kode kang dipérang dadi 5 kuwi mau banjur dipérang adhedhasar gunane. Ditemokake campur kode kang awujud tembung nduweni guna kanggo ngluhurake dhiri pribadi, ngajeni wong kang dijak guneman, ngluhurake wong kang lagi diomongke, gegojegan, ngraketake swasana ngalembana. Campur kode kang awujud tembung rangkep nduweni guna kanggo mbangetake kahanan, ngraketake swasana, ngendahke ukara. Campur kode kang awujud frasa nduweni guna mbangetake kahanan, gegojegan, ngendahke ukara, ngalembana. Campur kode kang awujud klausa nduweni guna kanggo ngluhurake wong kang lagi diomongke, ngraketake swasana, ndhelikake sasmita gendhing, lan pasemon. Campur kode kang awujud idiom nduweni guna kanggo gegojegan, nggampangake ukara, ngendahke ukara.

Alih kode kang wus kaperang dadi 2, yaiku situasional lan metaforis uga dianalisis adhedhasar gunane. Guna alih kode kaperang dadi 6, yaiku kanggo ngluhurake dhiri pribadi, kanggo gojegan, kanggo ngajeni wong katelu, kanggo mernahake, mejang, lan nuduhake rasa gela.

### PANUTUP

Bab V iki isine (1) dudutan ngenani alih kode lan campur kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro, (2) pamrayoga.

## 5.1 Dudutan

Adhedhasar jlentrehan bisa didudut yen Ki Purbo Asmoro nggunakake alih kode lan campur kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama. Alih kode kang ditemokake ana 2, yaiku alih kode metaforis lan situasional. Alih kode metaforis, yaiku alih kode kang disebabake anane topik kang owah, dene alih kode situasional disebabake amarga anane wong katelu lan swasana kang owah. Semana uga campur kode. Ki Purbo nggunakake campur kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama. Bisa ditemokake 5 wujud campur kode, yaiku tembung, tembung rangkep, frasa, klausa, lan idiom.

Alih kode lan campur kode kang ana sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro nduweni guna tartamtu. Alih kode ditemokake nduweni 6 guna, yaiku kanggo ngluhurake dhiri pribadi, ngajeni wong katelu, gegojegan, kanggo mernahake, mejang, lan nuduhake rasa gela. Dene campur kode ditemokake nduweni 11 guna, yaiku (1) ngluhurake dhiri pribadi, (2) ngajeni wong sing dijak guneman, (3) ngluhurake drajate wong kang lagi diomongke, (4) mbangetake kahanan, (5) gegojegan, (6) ngraketake swasana, (7) nggampangake ukara, (8) ngendahke ukara, (9) kanggo ngalembana, (10) ndhelikake sasmita gendhing, (11) pasemon.

Adhedhasar asil kang wis dijlentrehake, bisa didudut, alih kode lan campur kode kang ana sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro ora kalebu alih kode lan campur kode kang murni, nanging alih kode lan campur kode kang dumadi amarga direka. Tegese dhalang nggunakake alih kode lan campur kode kanthi tujuwan tartamtu kang diselarasake klawan swasana utawa wewategane paraga wayang kang lagi dipragakake.

Alih kode lan campur kode ana ing sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo iki dumadi dudu amarga kurang wasise dhalang ing bab olah basa, nanging nduweni tujuwan kanggo ngendahke ukara (*estetika*), lan kanggo mragakake wayang kang dijumbuhake klawan

wewategane tuladhane kaya kanggo ngluhurake dhiri pribadi, ngajeni wong kang lagi dijak guneman, lan sapanunggalane. Saliyane iku, dhalang nggunakake alih kode lan campur kode sajrone pagelaran wayang kulit supaya luwih komunikatif klawan para pamriksa, tuladhane kaya nalika gegojegan.

## Pamrayoga

Panliten ngenani alih kode lan campur kode sajrone pagelaran wayang kulit lakon Wahyu Makutharama dening Ki Purbo Asmoro iki isih akeh kekurangane. Panliten iki mung nлити babagan alih kode lan campur kode kang digayutake klawan gunane sajrone pakeliran. Isih akeh bab-bab kang durung dionceki mligine kang nggunakake titingan sosiolinguistik kayata ragam basa kang digunakake digunakake dhalang. Mula saka kuwi, panliten iki bisa dibacutake kanthi ngandharake babagan kasebut. Anggone ngumpulake dhata uga bisa saka lakon kang ditindakake dening dhalang liya, banjur bisa ditandhingake alih kode lan campur kode kang digunakake saben dhalang ing saben lakon.

## KAPUSTAKAN

- Alex Sobur, 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aslinda dan Leni syafyaha. 2007. *Pengantar sosiolinguistik*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Basir, Udjang Pr. M. 2002. *Sosiolinguistik, Pengantar Kajian Tindak Berbahasa*. Surabaya: Penerbit UNESA University Press Anggota IKAPI.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leoni Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 1995. *Sosiolinguistik, Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ibrahim, Abdul Syukur. 2009. *Metode Analisis Teks & Wacana*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kartomihardjo, Soeseno. 1998. *Bahasa Cermin Kehidupan Masyarakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen PTP2PLPTK.
- Keraf, gorys. 2004. *Komposisi: Sebuah pengantar kemahiran bahasa*. Flores: nusa indah.
- Lexy, j. moloeng. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mertosedono. 1986. *Sejarah Wayang: Asal-usul dan Cirinya*. Semarang: Dahara Prize.
- Mulyono, Sri. 1989. *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: CV. Haji Masagung.

- Nababan, P. W. J. 1985. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia.
- Ohiowutun, Paul. 1996. *Sosiolinguistik: Memahami Bahasa dalam Konteks Masyarakat dan Kebudayaan*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Parjaya. 2013. *Pengetahuan Pedalangan 2*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Poedjosoedarmo, S. 1984. *Pengantar Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma
- Poedjosoedarmo, S. 1979. *Analisis variasi bahasa dalam penataran dialektologi pusat pembinaan dan pengembangan bahasa*: Jakarta.
- Purwoko, Agus. 2010. *Gunungan: Nilai-nilai Falsafat Jawa*. Bekasi: Adisaputra.
- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu. 2011. *Paramasastra Gagrag Anyar Basa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Sastroamidjojo, Seno. 1958. *Nonton Pertunjukan Wayang Kulit*. Yogyakarta: Percetakan Republik Indonesia.
- Soepomo, Poedjosoedarmo. 1986. *Kode dan Alih Kode dalam Widyaparwa 15*. Yogyakarta: Balai Penelitian Bahasa.
- Sudaryanto, 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sumarno, Poniran dan Rasona. 1983. *Pengetahuan Pedalangan Jilid 2*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sumarsono. 2011. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda dan Pustaka Pelajar.
- Suwito. 1985. *Pengantar Awal Sosiolinguistik Teori dan Problema*. Surakarta: Henary Offset.
- Wardaugh, Ronald. 2006. *An introduction to Sociolinguistics Fifth Edition*. Oxford: Blackwell publishes.
- Wijana, I dewa putu dan Muhammad rohmadi. 2012. *Sosiolinguistik: Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.