

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Campur kode yang digunakan oleh pemeran dalam film *Me VS Mami* yaitu, (1) BI+BM, (2) BI+BM+BI+BM+BI, (3) BI+BM+BI+BM+BI+BM, (4) BM+BI, (5) BI+BIng+BI, (6) BIng+BI+BIng, (7) BIng+BI+BIng+BI, (8) BI+BIng, (9) BIng+BI, (10) BI+BB+BI, (11) BI+BB+BI+BB, (12) BI+BB+BI+BI+BB+BI, (13) BM+BI+BM, (14) BI+BM+BI, (15) BI+BIng+BI+BM, (16) BB+BI+BM, (17) BI+BB+BI+BM, (18) BB+BI+BM+BI+BM, (19) BI+BB+BIng+BI+BB, (20) BI+BB+BI+BIng+BI, (21) BIng+BB+BI+BB+BI+BB+BI, (22) BB+BI+BIng
2. Campur kode yang digunakan oleh pemeran dalam film *Me VS Mami* terjadi pada tataran kata, frasa, dan klausa. Pada peristiwa tutur yang terdapat dalam film *Me VS Mami* tataran kata yang paling banyak ditemukan.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya campur kode yang digunakan oleh pemeran dalam film *Me VS Mami*, yakni *setting and scene*, *participants*, *key*, dan *norm of interaction and interpretation*.

4.2 Saran

Penelitian campur kode dalam film *Me VS Mami* ini dapat memberikan sebagian gambaran fenomena kebahasaan yang terjadi di perfilm-man yang ada di Indonesia, khususnya pada film *Me VS Mami*. Penelitian campur kode ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai sosiolinguistik, khususnya mengenai campur kode.

Semoga penelitian tentang bahasa dalam film ini terus berlanjut, karena tidak hanya campur kode saja yang terdapat dalam film ini, tetapi juga ada interferensi dan hal lainnya yang menyangkut tentang kebahasaan yang terdapat dalam film ini.

