

Campur Kode dan Sarana Negosiasi Identitas: Analisis Komentar pada Unggahan Instagram @onic.esports

*Negotiating Identity and Solidarity Through Code-Mixing in @onic.esports
Instagram Comments*

Latifah Rahmadani Putri

Magister Linguistik, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

 Sosiohumaniora St. 1, Bulaksumur, Sleman, Yogyakarta, 55281

 latifahrahmadaniputri@mail.ugm.ac.id

Submission: 06/04/2026
Desk Screening: 06/04/2026
Review: 04/05/2026
Revision: 19/08/2026
Acceptance: 20/08/2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk, makna, dan fungsi campur kode dalam kolom komentar akun Instagram @onic.esports. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode padan. Data penelitian berupa X komentar yang mengandung campur kode pada unggahan akun @onic.esports selama periode 26 Februari hingga 3 Maret 2024. Data dikumpulkan melalui teknik simak dan catat, kemudian dianalisis menggunakan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa campur kode yang digunakan berupa kata, frasa, dan kalimat yang mengombinasikan bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris, bahasa Arab, bahasa Sunda, dan bahasa Jawa. Secara pragmatis, campur kode berfungsi sebagai fungsi emotif, konatif, referensial, fatik, dan metalinguistik. Temuan juga menunjukkan bahwa penggunaan campur kode berperan dalam memperluas kosakata, membentuk variasi bahasa digital, serta memperkuat identitas komunitas penggemar e-sport di media sosial.

Kata Kunci: campur kode; sosiolinguistik; Instagram; media sosial; e-sport.

Abstract

This study aims to describe the form, meaning, and function of code mixing in the comment column of the Instagram account @onic.esports. The research uses a qualitative descriptive approach with a matching method. The research data is in the form of X comments containing mixed codes on @onic.esports account uploads during the period from February 26 to March 3, 2024. Data was collected through the technique of watching and recording, then analyzed using the Determinant Element Sorting (PUP) technique. The results of the study showed that the code mix used was in the form of words, phrases, and sentences that combined Indonesian with English, Arabic, Sundanese, and Javanese. Pragmatically, code mixing functions as emotive, conative, referential, fatigue, and metalinguistic functions. The findings also show that the use of mixed codes plays a role in expanding vocabulary, shaping digital language variations, and strengthening the identity of e-sports fan communities on social media.

Keywords: mix code; sociolinguistics; Instagram; social media; e-sports.

PENDAHULUAN

Kehidupan saat ini tidak lepas dari adanya teknologi. Teknologi semakin lama semakin berkembang dan semakin canggih. Pengaruh teknologi tidak hanya dirasakan secara langsung namun juga dapat dirasakan dengan berkembangnya bahasa. Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan gagasan, ide, dan keinginan.



Keinginan manusia untuk mengekspresikan perasaan lewat bahasa dimudahkan dengan adanya media sosial.

Media sosial merupakan wadah yang mudah diakses oleh masyarakat saat ini untuk mengekspresikan perasaan mereka lewat tulisan. Media sosial saat ini berkembang begitu pesat dengan berbagai macam jenis dan model. Model media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat saat ini adalah audio visual, yaitu dengan mengunggah gambar berupa foto maupun video. Salah satu media sosial tersebut adalah instagram. Instagram berdiri pada tahun 2010 setelah berdirinya media sosial bernama *facebook*. Instagram memiliki fitur yang menarik yaitu dapat mengunggah foto dan video dan penggunaanya juga dapat menambahkan takarir sesuai dengan apa yang diunggahnya ke media sosial instagram tersebut.

Instagram merupakan salah satu media sosial yang memungkinkan pengguna berinteraksi melalui unggahan dan kolom komentar. Dalam ruang digital tersebut muncul berbagai fenomena kebahasaan, salah satunya campur kode. Fenomena ini semakin menonjol pada komunitas penggemar e-sport yang memiliki intensitas interaksi tinggi dan terekspos pada kosakata global berbahasa Inggris.

Salah satunya adalah Onic *e-sport*. Onic *e-sport* didirikan pada tahun 2018 dengan berbagai cabang *e-sport* salah satunya *Mobile Legends Bang Bang*. Onic *e-sport* sering menggunakan media sosial instagram yang bernama onic.esports untuk membagikan informasi mengenai kegiatan, jadwal pertandingan, pengumuman pemain yang baru, iklan, dan informasi mengenai peristiwa yang terjadi saat *game* berlangsung. Unggahan dalam akun instagram onic.esports memiliki komentar disetiap unggahannya. Komentar yang terdapat dalam akun tersebut merupakan sebuah komunikasi antar pengguna dan pemilik akun instagram onic.esports. Dalam komunikasi tersebut pengguna menggunakan bahasa. Menurut Saussure dalam Berger, 2005 (dalam Sukyadi, 2013) bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mengungkapkan pikiran atau gagasan, dan dapat dibandingkan dengan sistem tulisan, alfabet orang bisu-tuli, ritual simbolis, rumus kesantunan, sinyal militer, dan lainnya. Adanya bahasa tersebut dipengaruhi oleh exposure lingkungan dan karena adanya kosa kata yang umum yang sering didengar. Sehingga, bahasa yang terdapat dalam kolom komentar akun onic.esports tercipta sebuah variasi bahasa. Variasi bahasa yang terdapat dalam kolom komentar tersebut merupakan variasi bahasa yang digunakan pengguna secara informal.

Variasi bahasa informal yang digunakan oleh penutur menunjukkan fungsi bahasa untuk berkomunikasi, dapat sebagai mencerminkan identitas seseorang, dan untuk mengidentifikasi seseorang sesuai dengan variasi bahasa yang digunakan. adalah campur kode. Campur kode yang digunakan penutur untuk mempertegas ataupun untuk memberikan suatu istilah dalam sebuah komentar. Seperti pada komentar yang tertulis pada unggahan 3 Maret 2024 ketika tim Onic *e-sport* mengalami kekalahan pada babak terakhir melawan rivalnya pada ajang *Games of The Future*.

muhammddanis hirfanbiaszali	NICE TRY ONIC GAPAPA JUARA 2 YANG PENTING DUIT BANYAK. GK KAYAK YANG PROVOK BACOT2 GK DAPAT UANG	Frasa	Untuk memotivasi dan memberikan perintah
amirahfaujiyah	You guys are still cool don't give up SEMANGATTT	Kata	Untuk memberikan semangat

Frasa *NICE TRY* pada tuturan diatas digunakan penutur untuk memotivasi tim Onic yang sedang mengalami kekalahan. Selain itu, dengan tuturan tersebut penutur ingin lawan tuturnya melakukan sesuatu sebagai timbal balik motivasi tersebut. Frasa *NICE TRY* merupakan sebuah kata berbahasa Inggris untuk memberikan sebuah pujian atas pertandingan yang telah dilakukan. Frasa *NICE TRY* memiliki pola gabungan dari adjektiva dan nomina. Frasa tersebut termasuk dalam jenis slang yang digunakan oleh para remaja.

Selanjutnya, pada ungkapan yang menyisipkan kata berbahasa Indonesia yaitu pada kata *SEMANGATTT*. Tuturan tersebut merupakan salah satu contoh campur kode karena penutur menggunakan menutup tuturannya dengan menggunakan bahasa Indonesia setelah menggunakan bahasa Inggris. Dalam tuturannya penutur tidak hanya ingin memberikan dukungannya tanpa ingin mengetahui timbal balik dari lawan tuturnya. Kata *SEMANGATTT* termasuk dalam adjektiva yang menggambarkan suasana hati atau perasaan.

Penelitian tentang campur kode keluar dilakukan oleh (Yuliani, 2023) dan (Eliastuti et al., 2023). Kedua peneliti tersebut meneliti tentang campur kode keluar. (Yuliani, 2023) meneliti campur kode keluar dalam bahasa fandom dalam kolom komentar instagram sedangkan (Eliastuti et al., 2023) meneliti campur kode keluar dalam media sosial Twitter. Hasil penelitian (Yuliani, 2023) menemukan bahwa campur kode keluar tersebut bertujuan untuk memberikan dukungan, sebagai ungkapan rasa suka terhadap idola, selain itu campur kode yang terjadi dalam kolom komentar fandom tersebut karena ada faktor internal agar lebih akrab, agar sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan. Namun, (Eliastuti et al., 2023) menemukan campur kode tersebut berbentuk sisipan kata, frasa, dan klausa. Dalam twitter, lebih banyak penyisipan kata yang digunakan.

Selain campur kode keluar, peneliti lain juga meneliti campur kode berdasarkan jenis dan bentuk campur kode. Beberapa peneliti yang meneliti tentang jenis dan bentuk campur kode tersebut antara lain (Nurul Iftitah et al., 2022) dan (Puspitasari, n.d.). (Nurul Iftitah et al., 2022) menemukan bentuk campur kode berupa sisipan kata dan frase dengan jenis campur kode keluar. Campur kode yang diteliti oleh (Nurul Iftitah et al., 2022) tersebut memanfaatkan media sosial instagram. Sedangkan jenis dan bentuk yang ditemukan oleh (Puspitasari, n.d.) dalam penelitiannya adalah bentuk campur kode yang berupa kata, frasa, dan klausa. Sedangkan jenis yang ditemukan adalah campur kode ke dalam dan campur kode ke luar. Peneliti memanfaatkan lirik lagu untuk dianalisis.

Faktor yang memengaruhi campur kode juga merupakan menjadi objek analisis peneliti. Peneliti yang mengkaji tentang bentuk dan faktor yang memengaruhi adanya campur kode antara lain (Rahma, 2023) dan (Siwi & Rosalina, 2022). Kedua peneliti tersebut mengkaji campur kode dengan adanya bentuk dan penyebab terjadinya campur kode. (Rahma, 2023) memanfaatkan media sosial Twitter untuk mengkaji bentuk campur kode dan alih kode beserta faktor terjadinya alih kode dan campur kode. Penelitian tersebut berhasil menemukan pencampuran dan pengalihan dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Kemudian faktor yang memengaruhi adanya alih kode dan campur kode tersebut adalah karena adanya penutur, mitra tutur, hadirnya orang ketiga, dan penggunaan istilah pada topik yang sedang populer. Sedangkan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Siwi & Rosalina, 2022) yang memanfaatkan peristiwa tuturan di masyarakat Desa Cibuaya, Kabupaten Karawang tersebut menemukan alih kode yang berbentuk internal antar

bahasa dan internal ragam bahasa. Hal tersebut akibat penyesuaian yang dilakukan oleh mitra tutur, sedangkan campur kode yang ditemukan berupa penyisipan kata, frasa, dan klausa. Campur kode tersebut terjadi karena kebiasaan masyarakat dan untuk mempertegas dan dalam suatu topik pembicaraan.

Kajian tentang campur kode tidak lepas dengan adanya fungsi dan bentuk campur kode itu sendiri. Penelitian yang mengkaji tentang bentuk dan fungsi campur kode tersebut adalah (Edi Edi et al., 2022) dan (Sitanggang Gusar & Simanungkalit, 2021). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Edi Edi et al., 2022) dalam penelitian yang berjudul campur kode pada novel *Resign!* (2018) karya Almira Bastari adalah campur kode berbentuk kata, frasa, klausa, pengulangan kata, ungkapan, dan baster. Sedangkan fungsi campur kode adalah untuk menghormati, menegaskan, menunjukkan identitas, memengaruhi pembicaraan, untuk spesifikasi, dan sebagai kutipan. Sedangkan yang ditemukan oleh (Sitanggang Gusar & Simanungkalit, 2021) fungsi campur kode adalah untuk mempertegas dan mempermudah komunikasi.

Dari beberapa penelitian terdahulu, tampak beberapa penelitian selama ini mengkaji campur kode berdasarkan bentuk, makna, dan fungsi dalam media sosial. Penelitian yang mengkaji campur kode dalam kolom komentar instagram akun fansbase e-sport belum dilakukan. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan meneliti tentang bentuk, makna, dan fungsi campur kode yang terdapat dalam kolom komentar akun instagram onic.esports. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bentuk, makna, dan fungsi yang terdapat dalam kolom komentar akun instagram onic.esports.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji campur kode pada Twitter, Instagram fandom, lirik lagu, novel, dan masyarakat tutur sehari-hari. Namun, penelitian mengenai bentuk, makna, dan fungsi campur kode dalam komunitas penggemar e-sport pada kolom komentar Instagram masih terbatas. Padahal, komunitas e-sport merupakan salah satu komunitas digital yang sangat aktif serta memiliki intensitas penggunaan istilah multibahasa yang tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menjelaskan karakteristik campur kode dalam interaksi komunitas e-sport di media sosial sekaligus memperkaya kajian sosiolinguistik digital pada konteks komunikasi daring kontemporer.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, kajian campur kode pada media sosial umumnya berfokus pada bentuk, jenis, atau faktor penyebab terjadinya campur kode. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara bentuk, makna, dan fungsi campur kode dalam komunitas penggemar e-sport pada kolom komentar Instagram masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan mengkaji campur kode pada komunitas digital e-sport sebagai praktik kebahasaan yang tidak hanya merefleksikan bilingualisme, tetapi juga identitas komunitas dan strategi komunikasi dalam ruang media sosial. Penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan bentuk campur kode dalam kolom komentar akun Instagram @onic.esports.
2. Menjelaskan makna campur kode yang digunakan oleh pengguna.
3. Menganalisis fungsi campur kode dalam konteks komunikasi komunitas penggemar e-sport di media sosial.

KERANGKA TEORI

Variasi Bahasa

Variasi bahasa dalam bahasa Indonesia bertumbuh hingga menciptakan varian menurut pemakainya yang disebut dialek dan varian yang menurut pemakaiannya yang disebut ragam bahasa. Variasi bahasa menurut pemakainya dibagi menjadi empat yaitu

1. Dialek regional, yaitu varian bahasa yang dipakai di daerah tertentu. Variasi ini membedakan bahasa yang dipakai di suatu tempat dengan bahasa yang digunakan di tempat yang lain.
2. Dialek sosial, yaitu dialek yang dipakai oleh kelompok sosial tertentu atau untuk menandai status sosial tertentu.
3. Dialek temporal, yaitu dialek yang dipakai pada kurun waktu tertentu.
4. Idiolek, yaitu keseluruhan ciri-ciri kebahasaan seseorang.

Sedangkan, variasi bahasa menurut pemakaiannya dapat dibagi berdasarkan pokok pembicaraan, medium pembicaraan, dan hubungan antar pembicara. Dalam berinteraksi ragam-ragam tersebut dapat bercampur dalam berbagai jenis ungkapan yang dapat menghasilkan ragam bahasa standar (baku) dan ragam bahasa non-standar (tidak baku). Ragam bahasa tersebut dimunculkan untuk mengatasi kebigungan dalam mencari sebuah padanan kata (Kridalaksana, 2009).

Bilingualisme

Kolom komentar akun instagram onic.esports merupakan sebuah contoh masyarakat tutur. Menurut (Chaer, 2014) masyarakat tutur bukanlah hanya sekelompok orang yang menggunakan bahasa yang sama, melainkan kelompok orang yang mempunyai norma yang sama dalam menggunakan bentuk-bentuk bahasa. Fishman (dalam Chaer, 2014) menyebutkan masyarakat tutur adalah suatu masyarakat yang anggota-anggotanya setidaknya-tidaknya mengenal satu variasi bahasa beserta norma-norma yang sesuai dengan penggunaannya. Dalam kolom komentar tersebut juga terdapat berbagai macam variasi bahasa. Variasi bahasa dapat dibedakan menjadi dua pandangan yaitu variasi bahasa dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penuturnya dan variasi sudah ada untuk memenuhi fungsi sebagai alat interaksi (Chaer, 2014). Adanya variasi bahasa menciptakan sebuah bilingualisme. Bilingualisme adalah suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan dua bahasa dengan sama baiknya (Ma'arif, 2022).

Menurut AA Al Amin, Eti Ramaniyar (dalam Ma'arif, 2022) seseorang disebut sebagai dwibahasawan tidak perlu menggunakan kedua bahasanya, namun cukup dengan mengetahui kedua bahasa tersebut. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh adanya sentuhan bahasa atau kontak bahasa yang saling memengaruhi. Pengaruh yang terjadi dalam kontak bahasa satu dengan yang lain saling berbanding lurus dan semakin kuat apabila dwibahasa tersebut digunakan semakin sering. Bilingualisme bersifat relative, hal tersebut terjadi karena sulit untuk mengukur tingkat kemampuan berbahasa seseorang. Seseorang dapat disebut bilingual apabila seseorang mampu menggunakan dua bahasa secara berdampingan tanpa harus menguasai secara penuh mengenai kedua bahasa tersebut.

Menurut Wahyuni (dalam Ma'arif, 2022) mengatakan bahwa suatu masyarakat yang anggota-anggotanya memakai dua bahasa atau lebih dalam komunikasinya, bahasa yang satu menunjukkan sebuah kebudayaan sedangkan yang lain menunjukkan kebudayaan yang lain. Keadaan tersebut disebut dengan bilingualisme. Bilingualisme bukan merupakan suatu

fenomena bahasa melainkan suatu fenomena pemakaian bahasa. Dwibahasa tersebut digunakan untuk mengalihkan komunikasi dari kebudayaan satu menuju ke kebudayaan yang lain.

Menurut Ma'arif, bilingualisme dipengaruhi oleh beberapa aspek utama, yaitu tingkat kemampuan berbahasa, faktor bilingualisme, dan ragam kedwibahasaan. Dari segi tingkat kemampuan, bilingualisme berkaitan dengan penguasaan empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut mencerminkan tingkat kompetensi bahasa pada berbagai tataran linguistik, meliputi fonologi, gramatika, lexis, semantik, dan statistik. Semakin tinggi penguasaan seseorang terhadap aspek-aspek tersebut, semakin baik pula kemampuan bilingual yang dimilikinya.

Selain tingkat kemampuan, bilingualisme juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup penggunaan bahasa dalam aktivitas pribadi, seperti menghitung (*counting*), membuat perkiraan atau catatan (*recording*), berdoa (*praying*), mengumpat (*cursing*), bermimpi (*dreaming*), menulis buku harian (*diary writing*), dan mencatat (*note-taking*). Faktor internal lainnya adalah bakat atau kecerdasan individu yang dipengaruhi oleh jenis kelamin, usia, tingkat intelegensi, naluri atau insting berbahasa, sikap bahasa, serta motivasi dalam mempelajari dan menggunakan bahasa. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan kontak bahasa yang terjadi antara penutur dan lingkungan sosialnya. Intensitas kontak tersebut dipengaruhi oleh berbagai variabel, terutama lamanya interaksi dan tekanan atau tuntutan lingkungan yang mendorong penggunaan lebih dari satu bahasa.

Ma'arif juga menjelaskan bahwa bilingualisme dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai ragam berdasarkan sudut pandang tertentu. Klasifikasi tersebut mencakup bilingualisme berdasarkan hipotesis ambang (*threshold hypothesis*), tahapan usia pemerolehan bahasa, usia saat mempelajari bahasa kedua, konteks penggunaan bahasa, hakikat kontak bahasa yang dialami penutur, tingkat pendidikan pemakainya, tingkat keresmian situasi komunikasi, serta dimensi sosial yang melatarbelakangi penggunaan kedua bahasa. Beragamnya klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa bilingualisme merupakan fenomena yang kompleks dan dapat ditinjau dari berbagai aspek linguistik, psikologis, sosial, maupun pendidikan.

Campur Kode

Kode secara sederhana adalah aturan dan cara manusia untuk mengombinasikan relasi antar tanda. Menurut Wardaugh (dalam Raisa, 2011:11) kode merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk berkomunikasi antara dua kelompok masyarakat. Kode merupakan variasi bahasa masyarakat dalam melakukan percakapan yang dipengaruhi oleh lingkungan yang bertujuan untuk memperluas komunikasi.

Menurut Nababan (dalam Setyaningrum, 2019:32), campur kode dapat terjadi karena kebetulan atau situasi dapat secara formal maupun informal. Campur kode dapat didapati dimana-mana. Seperti pada media cetak maupun media sosial. Campur kode adalah penggunaan satuan bahasa dari suatu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa, termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, sapaan, dan sebagainya (Kridalaksana, 1986). Menurut (Suandi, 2014) campur kode dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk yaitu

1. Jenis campur kode ke dalam (inner code mixing), adalah campur kode yang menyisipkan unsur bahasa yang masih dalam satu turunan dengan bahasa tersebut.
2. Jenis campur kode ke luar (outer code mixing) adalah campur kode yang menyisipkan unsur bahasa yang berbeda dengan bahasa aslinya.
3. Jenis Campur kode campuran (hybrid code mixing) adalah pencampuran bahasa yang bervariasi terdapat penyisipan unsur bahasa asli dan bahasa asing.

Penutur yang menggunakan campur kode dalam menuliskan gagasannya dalam kolom komentar tersebut memiliki sebuah fungsi tertentu. Fungsi tersebut tercermin dari kalimat yang terdapat dalam kolom komentar akun instagram onic.esport. Cabang ilmu bahasa yang mempelajari struktur eksternal, bagaimana bahasa itu digunakan dalam komunikasi adalah pragmatik (Wijana, 2018). Pragmatik merupakan ilmu tentang bagaimana bahasa dipengaruhi oleh konteks di mana bahasa tersebut muncul (Parker, 2014).

Fungsi Campur Kode

Fungsi campur kode secara komunikatif adalah untuk menyampaikan atau menggabungkan sejumlah fungsi bahasa. Seperti Jakobson (dalam Wijana, 2022) mengelompokkan menjadi fungsi emotif, konatif, referensial, puitik, fatik, dan metalinguistik. Enam fungsi bahasa menurut Jakobson (dalam Kamilia et al., n.d.) adalah

1. Fungsi bahasa emotif, yaitu fungsi bahasa yang memusatkan perhatian kepada keadaan atau perasaan yang dirasakan penutur
2. Fungsi bahasa konatif, yaitu fungsi bahasa yang memusatkan perhatian kepada keinginan para penutur untuk menuntut suatu tindakan kepada lawan tuturnya
3. Fungsi bahasa referensial, yaitu fungsi bahasa yang memusatkan perhatian kode bahasa yang mengacu pada suatu topik pembahasan
4. Fungsi bahasa puitik, yaitu fungsi bahasa yang memusatkan perhatian kepada keindahan bahasa
5. Fungsi bahasa fatik, yaitu fungsi bahasa yang memusatkan perhatian kepada penutur yang hanya ingin tahu mengadakan kontak dengan orang lain
6. Fungsi bahasa metalinguistik, yaitu fungsi bahasa yang memusatkan pada bahasa itu sendiri dengan menggunakan kode untuk menjelaskan suatu bahasa.

Fungsi khusus adanya campur kode bahasa adalah fungsi bahasa resmi, fungsi bahasa perhubungan luas, fungsi bahasa pendidikan, fungsi bahasa kebudayaan, fungsi bahasa keilmuan, dan fungsi bahasa teknologi (Moeliono, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode untuk memberikan, menggambarkan, menguraikan dan menjelaskan fenomena objek penelitian (Mulyana, 2005). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tuturan yang terdapat dalam kolom komentar akun instagram onic.esport. Data yang digunakan adalah kalimat yang mengandung campur kode. Data tersebut akan dianalisis menggunakan tiga tahapan yaitu, (i) penyediaan data, (ii) analisis data, (iii) penyajian hasil analisis.

Data penelitian terdiri atas X komentar yang mengandung campur kode yang diperoleh dari unggahan akun Instagram @onic.esports selama periode 26 Februari 2024 sampai 3 Maret 2024.

Periode tersebut dipilih karena bertepatan dengan rangkaian pertandingan internasional yang menghasilkan interaksi pengguna dalam jumlah tinggi. Adapun kriteria data yang dipilih meliputi:

1. Komentar ditulis oleh pengguna akun Instagram.
2. Komentar mengandung unsur campur kode.
3. Komentar ditulis dalam bahasa Indonesia yang disisipi unsur bahasa lain.
4. Komentar masih relevan dengan konteks unggahan.

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan metode simak, yaitu dengan cara menyimak penggunaan bahasa dalam kolom komentar akun instagram onic.esport. Metode simak tersebut akan menggunakan teknik dasar sadap, yaitu dengan menyadap penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015). Kemudian akan dilanjutkan dengan teknik catat. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan komentar yang terdapat dalam akun instagram onic.esports yang mengandung campur kode.

Setelah pengumpulan data dilakukan, data akan dianalisis dengan menggunakan metode padan. Metode padan adalah metode yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang diteliti (Sudaryanto, 2015). Metode ini akan menggunakan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP).

Validitas data dilakukan melalui triangulasi teori dengan membandingkan hasil analisis terhadap konsep campur kode yang dikemukakan oleh Kridalaksana (1986), Suandi (2014), dan Chaer dan Agustina (2014). Selain itu, data dianalisis melalui proses pembacaan berulang (*repeated reading*) untuk memastikan konsistensi identifikasi bentuk dan fungsi campur kode. Untuk meningkatkan keandalan, hasil pengelompokan data juga dilakukan pengecekan ulang terhadap seluruh data yang telah dikumpulkan.

Tahap terakhir dalam penelitian adalah penyajian data. Penelitian ini akan menggunakan penyajian hasil analisis dengan secara informal yaitu dengan menyajikan hasil analisis dengan menggunakan kata-kata biasa.

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bentuk dan Makna Campur Kode

Penelitian ini memperoleh data campur kode dengan mengamati media sosial instagram onic.esports. Dari hasil penelitian kolom komentar akun instagram onic.esports menggunakan empat bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Arab, dan bahasa daerah. Selain itu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan campur kode yang terdapat dalam kolom komentar akun instagram onic.esports berbentuk kata, frasa, dan kalimat. Berikut merupakan hasil analisis bentuk yang terdapat dalam kolom komentar akun instagram onic.esports.

Tabel. 1

Bentuk dan Jenis Campur Kode pada Kolom Komentar Akun Instagram onic.esports

No	Nama	Bentuk Tuturan	Bentuk Campur Kode
1.	ltvpradana	Semoga bawa <i>trophy</i> ke indo	Kata
2.	020399_universe	Meni <i>engga kira2 main</i> teh aa	Frasa
3.	Frwise31	Sanz main gord kerasa main brawl doang pas kiboy masuk tinggal ulti	Kata

	tetap <i>strong</i> onic apalagi Albert di mainkan lagi	
4. theothersideofpiska	<i>Bismillah</i> besok lebih menyala lagi abangkuhhhh	Kata
5. Kamelia.syifaarr	Mantap bob <i>split push</i> nya @rrq_albertttt , <i>lets go</i> onic gacorr <i>match</i> selanjutnya	Frasa
6. _resgima	Ilmu <i>pari</i> lo oniccc <i>stay humble</i> ama <i>care</i> ke musuh..... tapi boleh lah tipis tipis sombong wkwkwk	Frasa dan Kata
7. Muhammad_mlnamli kbrhm	Rusak min jam bobo <i>aing</i> , tapi gapapa demi nonton team kesayangan mana jedag jedug lagi jantung, <i>lets go</i> INDOPRIDE semi final!	Kata dan Frasa
8. bungariskawijaya	Bnr2 gemeteran dah pas sbllm masuk <i>game</i> 3, tpi pas dpt momentum nya bnr2 lega selega2nya. Kyk pengorbanan tidur smpe jam 3 ngk sia2. GGWP ONIC!!! <i>As usual</i> , kalian hebat di situasi gmn pun, <i>welcome to</i> semifinal yah.. <i>Stay safe & stay healthy</i> ..	Kata dan Frasa
9. edelinewini	" <i>Bren laughing see onic performance in game 2</i> ". Bruhh, mereka <i>match</i> jam 2 dini harii waktu Indonesia raya. Yg lain masi enak kebagian jam" normal dan ga trllu mlm	Kalimat dan Kata
10. pizzahboi	Sampe Jam 5 subuh gw nonton <i>nice game</i>	Frasa

Pada data 1 dan 2 diambil dari unggahan akun instagram onic.esports pada 26 Februari 2024. Unggahan tersebut merupakan informasi mengenai jadwal pertandingan yang akan diselenggarakan pada pukul 23.30 WIB. Data 1 termasuk ke dalam bentuk campur kode berupa kata yaitu *trophy*. Kata *trophy* berasal dari bahasa Inggris yang berarti piala. Kata *trophy* berada diantara bahasa Indonesia, sehingga hal tersebut membuat data 1 termasuk ke dalam campur kode. Kata *trophy* memiliki sebuah makna harapan penutur kepada tim Onic e-sports yang sedang bertanding untuk mendapatkan sebuah kemenangan dalam laga pertandingan tersebut. Pada data 2 terdapat bahasa Sunda yang dicampurkan dengan bahasa Indonesia yaitu pada frasa *engga kira2*. Data 2 memiliki arti *memang engga kira2 mainnya itu aa*. Frasa *engga kira2* merupakan sebuah frasa kata kerja yang berarti tidak dipikirkan dulu. Frasa *engga kira2* tersebut disisipkan diantara bahasa Sunda yang mendominasi pada kalimat tersebut. Frasa tersebut memiliki makna bahwa penutur memuji kemahiran bermain dalam pertandingan tersebut.

Pada data 3 dan 4 diambil dari unggahan pada tanggal 27 Februari 2024. Unggahan tersebut menginformasikan tentang kemenangan pertama yang diraih oleh tim Onic e-sports pada babak penyisihan. Data 3 termasuk ke dalam campur kode karena terdapat kata yang menggunakan

bahasa Inggris diantara dominasi bahasa Indonesia. Kata yang disisipkan tersebut adalah kata *strong*. Kata *strong* dalam bahasa Indonesia memiliki arti kuat. Data 3 memiliki makna untuk memberikan semangat kepada tim Onic e-sports dengan mengatakan untuk tetap kuat. Data 4 juga termasuk ke dalam komentar yang mengandung campur kode. Hal tersebut karena adanya campur kode bahasa Arab dengan bahasa Indonesia. Bahasa Arab yang terdapat dalam komentar tersebut adalah pada kata *Bismillah*. Kata *Bismillah* merupakan bahasa Arab yang berarti dengan menyebut nama Allah. Pada data 4, kata *Bismillah* merupakan sebuah pengharapan yang diberikan kepada tim Onic e-sports agar mendapatkan kemenangan kembali dengan menyajikan permainan yang lebih baik.

Data 5 dan 6 merupakan sebuah komentar dari unggahan yang menginformasikan kemenangan yang diraih kembali oleh tim Onic e-sports. Pada data 5 terdapat dua klausa yang masing-masing klausa mengandung frasa bahasa Inggris. Pada klausa pertama terdapat frasa *split push*. Frasa tersebut dalam bahasa Indonesia memiliki arti sebuah strategi menyerang untuk memenangkan sebuah pertandingan. Kemudian pada klausa kedua terdapat frasa *lets go* dan satu kata yaitu *match*. Frasa *lets go* merupakan sebuah frasa verba berbahasa Inggris yang memiliki arti ayo. Sedangkan kata *match* pada klausa ke dua data 5 memiliki arti pertandingan. Kata pertandingan tersebut memiliki arti hal atau hasil dari bertanding. Sehingga pada data 5 memiliki dua klausa yang terdiri dari dua frasa dan satu kata dengan menggunakan bahasa Inggris diantara dominasi bahasa Indonesia.

Data 6 termasuk kedalam campur kode. Komentar 6 terdapat campur kode bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa dan bahasa Inggris. Campur kode bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa pada data 6 adalah pada frasa *ilmu pari*. Frasa *ilmu pari* memiliki tidak boleh sombong harus tetap rendah hati. Selain frasa *ilmu pari* terdapat juga frasa *stay humble* dan kata *care*. Frasa *stay humble* merupakan frasa yang menggunakan bahasa Inggris. Frasa *stay humble* memiliki arti yang sama dengan frasa *ilmu pari* yaitu mengingatkan agar tetap rendah hati dan tidak boleh sombong. Terdapat juga kata *care* pada komentar 6. Kata *care* pada data 6 merupakan sebuah sisipan yang menggunakan bahasa Inggris. Kata *care* tersebut memiliki arti peduli. Kata *care* pada komentar 6 memiliki arti untuk tetap memperhatikan atau memperdulikan lawan agar tidak menganggap gampang lawan.

Data 7, 8, 9, dan 10 diambil dari unggahan pada tanggal 1 Maret 2024. Unggahan tersebut merupakan informasi pertandingan yang telah dilalui dengan baik. Pada data 7 terdapat tiga klausa yang membangun komentar tersebut. Pada klausa satu data 7 terdapat kata dari bahasa Sunda yaitu *aing*. Kata *aing* dalam bahasa Indonesia memiliki arti saya. Kata tersebut merupakan sebuah kata yang menunjukkan nomina. Kata *aing* merupakan sebuah nomina yang mengacu pada nomina manusia. Selain kata *aing* pada klausa satu juga terdapat frasa verba pada klausa ke tiga pada data 7 tersebut yaitu frasa *lets go*. Frasa *lets go* merupakan sebuah frasa yang menggunakan bahasa Inggris. Frasa verba *lets go* dalam bahasa Indonesia yang memiliki arti ayo. Frasa *lets go* pada klausa tiga data 7 merupakan sebuah dukungan untuk tim Indonesia agar tetap bertahan hingga babak semi final.

Komentar 8 memiliki 6 kalimat yang terdiri dari 5 klausa. Pada klausa satu data 8 tersebut terdapat kata *game*. Kata *game* tersebut merupakan sebuah kata berbahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Pada komentar 8 kata *game* tersebut merujuk pada pertandingan selanjutnya. Selain kata *game*, pada kalimat tiga terdapat klausa yang mengandung frasa yang

berhubungan dengan konjungsi waktu. Frasa konjungsi waktu tersebut adalah frasa *as usual*. *As usual* merupakan konjungsi waktu yang menggunakan bahasa Inggris, frasa tersebut memiliki arti seperti biasanya. Selain frasa konjungsi waktu tersebut pada data 8 juga merupakan kalimat deklaratif yang ditandai dengan adanya frasa *welcome to* yang berasal dari bahasa Inggris. Frasa *welcome to* dalam bahasa Indonesia berarti selamat datang. Pada kalimat tersebut digunakan untuk membuat sebuah berita untuk pembacanya. Pada kalimat selanjutnya terdapat frasa verba pada frasa *stay safe & stay healthy*. Kedua frasa tersebut adalah frasa yang menggunakan bahasa Inggris. Kedua frasa tersebut dalam bahasa Indonesia memiliki arti hati-hati dan jaga kesehatan. Kedua frasa tersebut adalah pesan yang dituliskan untuk tetap berhati-hati dan diingatkan untuk tetap menjaga kesehatan.

Tuturan 9 terdapat kalimat yang menggunakan bahasa Inggris. Kalimat tersebut adalah *Bren laughing see onic performance in game 2*. Kalimat tersebut memiliki arti “Bren tertawa melihat penampilan onic pada permainan 2.” Kalimat tersebut termasuk dalam kalimat deklaratif. Kalimat tersebut dituliskan untuk memberitahu kepada pembaca bahwa tim yang bernama Bren jika menonton pertandingan tersebut akan tertawa. Dengan kalimat tersebut penulis ingin menyindir bahwa permainan tim Onic e-sports pada pertandingan yang kedua tidak terlalu baik. Selain pada kalimat pertama pada tuturan 9, pada kalimat kedua tuturan 9 terdapat kata yang menggunakan bahasa Inggris yaitu pada kata *match*. Kata tersebut merupakan sebuah kata yang menunjukkan sebuah hal atau hasil dari bertanding. Pada kalimat tersebut penulis memberitahukan bahwa pertandingan yang akan dilakukan oleh tim Bren tersebut tergolong lebih awal dibanding dengan pertandingan yang akan dilakukan oleh tim Onic e-sports.

Pada tuturan 10 terdapat frasa yang menggunakan bahasa Inggris. Frasa adverbial tersebut berada pada frasa *nice game*. Frasa tersebut termasuk dalam adverbial sesudah kata yang diterangkan. Adverbial tersebut termasuk kedalam adverbial yang dilihat berdasarkan dari posisi terhadap kata yang dijelaskan. Frasa *nice game* tersebut memiliki arti permainan yang baik. Dengan menggunakan frasa *nice game* tuturan 10 termasuk dalam sebuah kalimat deklaratif, kalimat tersebut dituliskan untuk memberitahu rasa senang penulis melihat pertandingan yang baik meskipun harus sampai pukul lima pagi.

Fungsi Campur Kode

Campur kode tidak hanya tercipta dalam bentuk dan makna, namun campur kode juga memiliki fungsi dalam penciptaannya. Fungsi yang terdapat dalam kolom komentar akun instagram onic.esports menurut Jakobson terdiri atas fungsi emotif, fungsi konatif, fungsi referensial, fungsi puitik, fungsi fatik, dan fungsi metalinguistic. Fungsi bahasa tersebut antara lain sebagai berikut

Tabel. 2
Fungsi Campur Kode pada Kolom Komentar Akun Instagram onic.esports

No	Nama	Tuturan	Fungsi Campur Kode
1.	Mrizkypratamaa_	Yok bisa yok 2 tim indo <i>secure upper</i>	Fungsi Emotif dan Fungsi Metalingual
2.	Nastar_universe	<i>Alhamdulillah</i> , gg ONIC TEAM ALBERTT SEMANGATT	Fungsi Fatik
3.	Okta2_05	Gg albob. Pdhl baru pindah role ke mm pas <i>pre season</i> snapdragon, ama s12 di mpl nggak maen <i>full</i> . Tapi <i>skillnya</i>	Fungsi Emotif dan Fungsi Metalingual

	bisa nyamain yg udh ber season2 goldlaner	
4. okkojudass	<i>Alhamdulillah</i> , sudah berada di titik dimana satu langkah lagi menuju juara. <i>Bismillah</i> prediksi onic bakal juara 3-2 <i>aamiin</i> . Btw jaket gelembungnya <i>ready ga?</i>	Fungsi Fatik dan Fungsi Konatif
5. bungariskawijaya	GGWP ONIC! Bnr2 ngk sia2 begadang demi Onic! Sehat2 terus kalian, buat <i>King Sanz syafakallah</i> , cepet sembuh yah! Buat yg lain sehat2 terus, jaga kesehatan, minum vitamin, makan & minum yg cukup yah! Kalian udh hebat banget!!! <i>Love ONIC</i>	Fungsi Emotif dan Fungsi Konatif
6. Syampradhabarkahh_	SEPERTI BIASA, MENANG DI PUJI PUJI. KALAH DI CACI MAKI. <i>WELCOME TO NEGATIVE NETIZEN!!</i>	Fungsi Referensial
7. miawlegendss	<i>Congrats @onic.esports</i> terima kasih sudah berjuang jauh2, sehat2 semua yaaaa... cepet sembuh buat yg sakit. <i>Come back even stronger next tournament!!!!</i>	Fungsi Fungsi Emotif
8. xxyyzayyyy	Ph pake apa sii cekk ampek anj gtu loh, yowes <i>lah nice try</i> onic,	Fungsi Emotif dan Fungsi Metalingual
9. Rrhmaa.a	<i>Flashback</i> ke m series tapi gapapa, <i>love u</i> onic	Fungsi Emotif
10. Itsme_rama17	Udh lah mereka udh berusaha yg terbaik shrusnya <i>support</i> trus emng AP bren sekuat itu, dukung trus tim indo jgn saling hujat satu sama lain	Fungsi Referensial dan Fungsi Fatik

Data 1 dan 2 terdapat pada kolom komentar akun instagram onic.esports dalam unggahan pada tanggal 27 Februari 2024 yang menginformasikan kemenangan tim Onic e-sports dalam babak penyisihan yang kedua dengan hasil yang baik. Unggahan tersebut mendapatkan komentar yang banyak dari penggemar tim tersebut. Seperti pada data 1 terdapat fungsi emotif dan fungsi Metalingual. Hal tersebut ditandai dengan adanya frasa *secure upper*. Frasa yang menggunakan bahasa Inggris tersebut memiliki makna untuk mengamankan posisi yang sedang berada diperingkat atas. Pada data 1 termasuk dalam fungsi emotif karena penutur ingin memberitahukan keinginannya agar tim Onic e-sports tetap berada di peringkat atas agar tetap melaju ke babak selanjutnya. Selain adanya fungsi emotif, dengan adanya frasa *secure upper* tersebut, kalimat pada data 1 juga mengandung fungsi metalingual. Kalimat pada data 1

mengandung permainan kata yang menggunakan bahasa Inggris dengan disengaja untuk memberikan penekanan khusus pada salah satu kata dalam kalimat pada data 1.

Fungsi pada data 2 adalah fungsi fatik. Fungsi fatik tersebut ditandai dengan adanya campur kode yaitu pada kata *Alhamdulillah*. Kata *Alhamdulillah* merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Arab. Kata *Alhamdulillah* memiliki makna untuk bersyukur kepada Tuhan. Data 2 termasuk dalam fungsi fatik karena penulis menggunakan kata *Alhamdulillah* hanya untuk membuka pembicaraan dan tidak ingin menjalin hubungan sosial tanpa ingin benar-benar berkomunikasi dengan lawan tuturnya.

Ungkapan pada data 3, 4, dan 5 terdapat dalam kolom komentar pada unggahan akun instagram onic.esports yang memberitahu informasi tentang kemenangan tim Onic *e-sports* dan lolos masuk kebabak grandfinal yang akan mempertemukan kembali dengan rivalnya. Ungkapan tersebut terdapat pada unggahan akun instagram onic.esport pada tanggal 2 Maret 2024. Pada data 3, terdapat ungkapan yang memiliki fungsi emotif dan fungsi metalingual. Fungsi pada data 3 ditunjukkan oleh kata *pre season*, *full*, dan *skill*. Kata yang terdapat dalam unggahan data 3 merupakan sebuah ungkapan yang mengandung metalingual karena dengan adanya kata tersebut penutur menekankan sesuatu dengan menggunakan istilah berbahasa Inggris. Selain terdapat fungsi metalingual, dalam komentar tersebut juga tercermin adanya fungsi emotif.

Pada ungkapan data 4 merupakan ungkapan yang mengandung fungsi fatik dan fungsi konatif. Fungsi fatik pada data 4 ditandai dengan adanya kata yang menggunakan bahasa Arab yaitu pada kata *Alhamdulillah*. Fungsi fatik pada kalimat 1 data 4 merupakan sebuah ungkapan penulis hanya untuk menjalin sebuah hubungan sosial dengan cara memulai percakapan dengan menggunakan kata *Alhamdulillah*. Selain, Fungsi fatik, data 4 juga memuat fungsi konatif. Fungsi tersebut ditandai dengan adanya kata *Bismillah*, *aamiin*, dan *ready*. Fungsi konatif pada kalimat dua dan tiga pada data 4 tersebut menggunakan dua kata yang berasal dari bahasa arab dan satu kata yang berasal dari bahasa Inggris. Penutur menggunakan campur kode bahasa Arab dan bahasa Inggris tersebut karena penulis ingin menarik perhatian atau mendapatkan respon lawan bicaranya.

Komentar pada data 5 merupakan sebuah komentar yang mengandung fungsi emotif dan fungsi konatif. Fungsi emotif yang terdapat dalam komentar data 5 tersebut terdapat pada frasa *Love ONIC*. Frasa tersebut mencerminkan perasaan senang dan bangga dengan tim Onic *e-sports*. Fungsi konatif yang terdapat dalam komentar data 5 ditunjukkan dengan kata *syafakallah*. Kata *syafakallah* merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Arab yang berarti semoga cepet sembuh. Pada klausa data 5 tersebut mengandung fungsi bahasa untuk memotivasi orang agar melakukan sesuatu.

Pada data 6, 7, 8, 9, dan 10 diambil pada unggahan akun instagram onic.esports yang menginformasikan tentang kekalahan yang dialami ketika bertemu dengan rivalnya dalam babak terakhir. Hal itu membuat tim Onic *e-sports* mendapatkan juara dua pada pertandingan tersebut. Unggahan yang mengandung data 6, 7, 8, 9, dan 10 diambil pada tanggal 3 Maret 2024. Fungsi pada komentar data 6 termasuk dalam fungsi referensial. Fungsi referensial adalah fungsi bahasa yang digunakan untuk membicarakan suatu topik tertentu dengan bertumpu pada sebuah konteks. Fungsi referensial pada data 6 ditandai dengan adanya konteks penutur yang menegaskan bahwa warganet memiliki kebiasaan jika menang dipuji namun ketika kalah dicaci

maki. Kalimat *WELCOME TO NEGATIVE NETIZEN!!* Merupakan sebuah topik yang dibicarakan oleh penutur untuk menjuluki kebiasaan yang warganet Indonesia dalam menghadapi sebuah situasi kekalahan.

Komentar yang tertulis pada data 7 merupakan data yang terdapat fungsi emotif. Fungsi emotif pada data 7 ditunjukkan dengan adanya ucapan berbahasa Inggris *Congrats* yang memiliki arti selamat. Kalimat komentar data 7 mencerminkan perasaan kecewa dan bersedih akibat kekalahan yang dialami oleh tim yang didukung oleh penutur. Selain kata *Congrats*, data 7 juga terdapat sebuah kalimat yang termasuk dalam fungsi konatif yaitu pada kalimat *Come back even stronger next tournament!!!!* kalimat yang menggunakan bahasa Inggris tersebut memiliki arti kembali lagi ke pertandingan dengan lebih kuat. Kalimat tersebut termasuk dalam fungsi konatif karena kalimat tersebut merupakan sebuah kalimat motivasi yang diberikan penutur untuk mengembalikan semangat dari pemain tim Onic *e-sports* yang baru saja mengalami kekalahan.

Data 8 yang terdapat dalam unggahan akun instagram onic.esport pada tanggal 3 Maret 2024 memunculkan peristiwa campur kode dari bahasa Indonesia dan bahasa daerah kemudian menggunakan bahasa Inggris. Campur kode terdapat ungkapan data 8 termasuk kedalam fungsi bahasa emotif, karena pada data 8 penutur mengungkapkan perasaan yang kesal yang kemudian dilanjutkan dengan rasa kecewa dengan mengatakan frasa *yowes lah*. Frasa *yowes lah* merupakan sebuah frasa yang mengandung bahasa Jawa yang berarti yasudah lah. Ungkapan tersebut merupakan sebuah ungkapan kekecewaan. Frasa *nice try* yang berbahasa Inggris merujuk pada fungsi bahasa sebagai fungsi metalinguistik. Fungsi metalinguistic adalah fungsi bahasa yang berfokus pada kode bahasa yang sedang dibicarakan. Pada data 8, frasa *nice try* merupakan sebuah kode bahasa untuk menjelaskan bahwa sebuah pertandingan yang baru saja berlangsung merupakan sebuah percobaan yang baik.

Ungkapan 9 merupakan sebuah contoh fungsi emotif. Fungsi emotif tersebut ditandai dengan adanya kata *Flashback* dan frasa *love u*. Kedua kata dan frasa yang menggunakan bahasa Inggris tersebut merupakan sebuah ungkapan penutur sesuai dengan apa yang sedang penutur rasakan. Dengan menggunakan kata *Flashback* yang berarti teringat kembali, penutur merasakan permainan yang baru saja ia tonton mengingatkan kembali pada pertandingan yang belum lama juga dilakukan oleh tim Onic *e-sports* dengan rival dan hasil yang sama. Kemudian dengan menggunakan frasa *love u*, penutur mengungkapkan perasaannya sukanya dengan tim Onic *e-sport* tersebut.

Dengan menggunakan campur kode dengan kata *support*. Pada komentar data 10, penutur mengajak penutur yang lain untuk tetap mendukung tim Onic *e-sports*. Hal itu menunjukkan data 10 mengandung fungsi konatif. Kata *support* dalam bahasa Indonesia memiliki arti mendukung. Dengan menggunakan komentar yang mengandung penekanan pada kata tertentu, penutur berusaha untuk memengaruhi pembaca yang lain untuk tidak menyalahkan tim Onic *e-sports* atas kekalahan yang sedang dialami pada pertandingan tersebut. Selain itu, dengan menggunakan penekanan kata tersebut penutur secara tidak langsung juga memberikan dukungannya.

KESIMPULAN

Analisis terhadap temuan penelitian menunjukkan bahwa campur kode dalam kolom komentar akun Instagram @onic.esports didominasi oleh campur kode berbentuk kata dan frasa, dengan kombinasi bahasa Indonesia, Inggris, Arab, Jawa, dan Sunda. Fungsi campur kode yang ditemukan meliputi fungsi emotif, konatif, referensial, fatik, dan metalinguistik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa campur kode tidak hanya berfungsi sebagai strategi komunikasi, tetapi juga sebagai sarana membangun identitas komunitas dan solidaritas dalam komunitas penggemar e-sport.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian sosiolinguistik digital yang menunjukkan bahwa media sosial merupakan ruang produktif bagi perkembangan variasi bahasa dan praktik bilingualisme. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi pengelola media sosial, peneliti bahasa digital, dan praktisi komunikasi dalam memahami pola komunikasi komunitas daring.

Penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian pada platform lain seperti TikTok, X (Twitter), YouTube, atau Discord, serta membandingkan pola campur kode antar komunitas penggemar gim dan e-sport yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan bahasa dalam ruang digital.

KONTRIBUSI KEPENGARANGAN

Saya sebagai penulis tunggal menegaskan bahwa artikel ini ditulis oleh saya sendiri.

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PENGGUNAAN AI/ SECARA ETIS

Sebagai penulis korespondensi, saya menyatakan bahwa naskah ini merupakan karya asli dan bahwa publikasinya tidak melanggar hak cipta maupun mengandung unsur plagiarisme. Saya menyatakan bahwa naskah ini belum pernah dipublikasikan sebelumnya, baik sebagian maupun seluruhnya, oleh jurnal atau penerbit ilmiah mana pun, serta tidak sedang dalam proses penilaian atau publikasi pada media ilmiah lainnya.

Selanjutnya, saya menyatakan bahwa penggunaan berbagai alat bantu, termasuk teknologi kecerdasan buatan (AI), dalam proses penyusunan artikel ini telah dilakukan sesuai dengan etika publikasi dan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip akademik. Alat AI digunakan secara terbatas hanya untuk penyuntingan bahasa, penelusuran sumber referensi, dan bantuan teknis lainnya, serta tidak digunakan untuk menghasilkan ide penelitian, menulis naskah, merekayasa data, memalsukan data, maupun melakukan bentuk pelanggaran akademik lainnya.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran, saya dengan ini menerima tanggung jawab penuh atas isi artikel yang saya tulis dan bersedia menanggung segala konsekuensi yang timbul akibat terbuktinya tindakan plagiarisme, kecurangan akademik, atau pelanggaran etika penelitian.

PERNYATAAN TERBEBAS DARI KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam seluruh proses penelitian, penulisan naskah, maupun publikasi artikel ini. Penulis juga menegaskan bahwa tidak ada

hubungan finansial, profesional, pribadi, maupun bentuk kepentingan lainnya yang dapat memengaruhi objektivitas, integritas, atau hasil penelitian yang dilaporkan dalam artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Androutsopoulos, J. (2015). Networked multilingualism: Some language practices on Facebook and their implications. *International Journal of Bilingualism*, 19(2), 185–205. <https://doi.org/10.1177/1367006913489198>
- Busri, H. & Moh. Badrih. (2018). *Linguistik Indonesia: pengantar memahami hakikat bahasa*. Malang. Madani Media.
- Chaer, A. dan L. A. (2014). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Edi Edi, Linggua Sanjaya Usop, Indra Perdana, Elnawati Elnawati, & Sudaristi Oktaviani. (2022). Campur Kode Pada Novel Resign! (2018) Karya Almira Bastari. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(1), 75–89. <https://doi.org/10.55606/Mateandrau.V1i1.158>
- Eliastuti, M., Safitri, S. D., Fauzi, I. D., Amalia, R., & Ridha, Y. N. (2023). *Campur Kode Luar Pada Kicauan Akun Twitter Pamungkas @whensaid_*. 3(1).
- Hinrichs, L. (2016). Language and mobile media. In *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication*. Routledge.
- Kamilia, N., Khotimah, K., Madura, U. T., & Madura, U. T. (n.d.). *Analisis Fungsi Bahasa Jacobson pada Wacana Naratif KHW Nusantara Part 130 Oleh Nadia Omara*.
- Kridalaksana, Harimurti. (1986). *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. (2009). *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Moeliono, Anton. M., Hans Lapoliwa, Hasan Alwi, Sry Satrya T. W. S., & Sugiyono. (2017). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Mulyana. (2005). *Kajian Wacana: Teori, Metode, dan Aplikasi Prinsip-Prinsip Analisis Wacana*. Yogyakarta. Tiara Wacana.
- Nurul Iftitah, Hambali, H., & Aco Karumpa. (2022). Campur Kode Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris di Media Sosial Instagram. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 103–113. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i2.250>
- Puspitasari, W. T. (n.d.). *Campur Kode Dalam Lirik Lagu Cinta Laura*.
- Rahma, N. (2023). Analisis Alih Kode dan Campur Kode dalam Media Sosial Twitter Akun @KuntoAjiW. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(2), 156–161. <https://doi.org/10.38035/rrj.v5i2.402>
- Ramlan. M. (2012). *Morfologi: Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta. CV Karyono
- Riley, Kathryn & Frank Parker. (2014). *Linguistics for Non-Linguists: A primer with Exercises*. Singapore. Pearson.
- Seargeant, P., & Tagg, C. (2014). *The language of social media: Identity and community on the internet*. Palgrave Macmillan.
- Sitanggang Gusar, M. R., & Simanungkalit, K. E. (2021). Campur Kode Dan Fungsinya Dalam Komunitas Pemain Mobile Legend Bang Bang: Kajian Etno Sosiopragmatik. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(2), 696–708. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1416>

- Siwi, G. W., & Rosalina, S. (2022). Alih Kode dan Campur Kode pada Peristiwa Tutar di Masyarakat Desa Cibuaya, Kabupaten Karawang: Kajian Sociolinguistik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1417–1425. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2144>
- Suandi, I. N. (2014). *Sociolinguistik*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta. Sanata Dharma University Press.
- Tagg, C., Seargeant, P., & Brown, A. (2017). Taking offence on social media: Conviviality and communication on Facebook. *Discourse, Context & Media*, 19, 19–25. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2017.06.005>
- Wijana, I. D. Putu. (2022). *Permainan Bahasa dan Ilmu Bahasa*. Denpasar. Pustaka Larasan
- Wijana, I. D. Putu. (2018). *Analisis Wacana Pramatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta. Yuma Pustaka.
- Yuliani, Ni Made, Sukri, & Desak Putu Saridewi. (2023). Campur Kode Luar Bahasa Fandom “ARMY” pada Kolom Komentar Postingan Instagram @army_indonesiaa. *Journal of Education Research*, 4(3), 1265 – 1274.
- Lee, C. (2017). *Multilingualism online*. Routledge.