

Analisis Campur Kode dalam Tuturan Komentator pada *Game Ketujuh Grand Final M5 World Championship*

Sabrina Tamimi¹, Kundharu Saddhono²

^{1,2} Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Submitted December 30, 2023

Revised February 12, 2024

Accepted September 3, 2024

Published November 30, 2024

Keywords:

Code Mix

Commentator

Mobile Legends

M5 World Championship

ABSTRACT

In the current era of globalization, there is a lot of competition in the field of electronic sports (e-sport). In these matches there are commentators who often combine two or more languages in one speech and elements of other languages into one speech. This study aims to determine the form of code mix in the commentator's speech in the seventh game of the M5 Global Championship match and analyze the causes of code mix. This research is descriptive qualitative in nature with data collection techniques in the form of free listening techniques. The data obtained is then analyzed using the interactive model analysis technique. The results showed that there were 95 forms of code mix. In the data, only one of the three types of code mixing was found based on the absorption element, namely outer code mixing. Meanwhile, based on the level of linguistic devices, three types were found, namely word code mixing, phrase code mixing, and clause code mixing. Factors causing code mixing are the limited use of code and the use of popular terms.

Corresponding Author:

Sabrina Tamimi

Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia.

Email: sabrinattaa24@student.uns.ac.id

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang berfungsi sebagai alat komunikasi dalam interaksi masyarakat (Sudarwati, Perdhani, & Budiana, 2017). Sejalan dengan pendapat Darjowidjojo (2010), bahasa adalah simbol lisan yang bersifat arbitrari dan digunakan oleh masyarakat bahasa untuk memfasilitasi interaksi dan komunikasi, yang berakar pada nilai-nilai budaya masyarakat bahasa. Sejalan dengan globalisasi dan kemajuan teknologi, bahasa terus mengalami perkembangan sesuai dengan tuntutan zaman. Sebagaimana, hakikat bahasa sebagai alat komunikasi yang produktif karena memiliki unsur yang tidak terbatas. Bahasa juga bersifat dinamis bahasa karena terus mengalami perubahan seiring berjalannya waktu (Misbahuddin, 2020).

Gusar & Simanungkalit (2021) menyatakan bahwa masyarakat tidak homogen, melainkan terbagi dalam kelompok-kelompok sosial yang terbentuk berdasarkan kesamaan identitas. Perspektif sosiolinguistik mengakui keragaman bahasa yang dipengaruhi oleh beragam kelompok sosial. Dengan demikian, setiap kelompok dalam masyarakat memiliki norma-norma sosial dan budaya yang unik dalam penggunaan bahasa mereka, berbeda dengan kelompok lainnya. Salah satu fenomena dalam sosiolinguistik adalah campur kode, yaitu situasi berbahasa dengan menggunakan campuran dua bahasa atau lebih (Usop dkk, 2021).

Di era globalisasi saat ini, marak pertandingan pada bidang olahraga elektronik (*e-sport*). *Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) adalah salah satu permainan online yang marak dimainkan oleh pecinta *game*. Berdasarkan data *google playstore*, MLBB berada di posisi kedua kategori *game* paling populer dengan pengunggah lebih dari 500 juta pengguna perangkat *mobile*. *Game* ini bertipe *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang berisi pertandingan lima lawan lima, sehingga memerlukan kerjasama antar tim untuk mengalahkan tim musuh (Valentina & Sari, 2019). Karena kepopulerannya, *game* ini banyak mendatangkan turnamen atau pertandingan, baik di tingkat daerah, nasional, maupun internasional. Salah satu pertandingan di jenjang internasional adalah *M5 World Championship*. *M5 World Championship* merupakan kejuaraan dunia MLBB edisi ke-5 kompetisi M-Series yang diselenggarakan di Manila, Filipina pada bulan Desember (Surbakti, 2023). Turnamen ini terdiri dari empat babak, yaitu tahap *Wildcard Group Stage*, *Knockout*, dan *Grand Final* (Yustika, 2023). Untuk memeriahkan kompetisi ini, terdapat beberapa komentator yang menggiringi jalannya pertandingan. Komentator atau *caster* yang berperan sebagai penghibur dan penyampai informasi mengenai pertandingan yang tengah berlangsung. Dalam berkomunikasi komentator sering memadukan dua bahasa atau lebih dalam satu tuturan dan unsur-unsur bahasa lain menjadi satu tuturan.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil review penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian pertama dari Gusar & Simanungkalir (2021) dengan judul "Campur Kode Dan Fungsinya Dalam Komunitas Pemain *Mobile Legend Bang Bang*: Kajian Etno Sosiopragmatik". Penelitian menemukan bahwa ada 43 kata istilah yang spesifik dalam bahasa Batak Toba. Campuran penggunaan bahasa terjadi karena keterbatasan dalam menggunakan kode bahasa Batak Toba, yang mungkin kurang efisien bagi penutur yang terbiasa menggunakan kode BBT. Akibatnya, hal ini berdampak pada komunikasi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian kedua dilakukan oleh Wijaya, Hidayatullah, & Mayangseto (2023) yang berjudul "*The Use of Code-Mixing by The Caster in Pubg Mobile Tournament "Pmpl Sea Finals Season 2"*". Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan campur kode oleh penyiar ditemukan jenis campur kode *Inter Sentential Code Mixing* berupa frasa dan klausa. Kemudian, jenis campur kode *Inter Lexical Code Mixing* ditemukan campur kode berupa kata. Faktor-faktor yang ditemukan dalam penelitian ini: (1) faktor bahasa, (2) faktor peserta tutur, dan (3) faktor tujuan pembicaraan.

Selanjutnya, penelitian ketiga berjudul "*Code Switching and Code Mixing in Mobile Legends Online Game Dialogue (Sociolinguistic Studies)*" yang dilakukan oleh Trisdasari kk (2023). Dari penelitian ditemukan lima data alih kode internal dan sembilan data alih kode eksternal, sedangkan tujuh data diperoleh dari campur kode. Faktor penyebab terjadinya alih kode pada dialog *game online Mobile Legends* adalah penutur, lawan penutur, perubahan pembicaraan yang dibicarakan, dan menimbulkan rasa humor. Faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode antara lain penggunaan kata-kata populer, keterbatasan penggunaan kode, dan faktor-faktor yang menjelaskan sesuatu.

Kemudian, penelitian keempat dilakukan oleh Andreyan & Indriwati (2022) dengan judul "Alih Kode dan Campur Kode pada Tuturan Komentator Sepak Bola Bri Liga 1 2021/2022". Penelitian menemukan bahwa komentator sering menggunakan campur kode bahasa. Kombinasi ini beragam, termasuk perubahan kata, frasa, baster, perulangan kata, ungkapan, dan klausa. Penyebab alih kode adalah perubahan pembicara atau topik pembicaraan, sementara campuran kode terjadi karena perubahan topik, keterbatasan dalam bahasa, dan penggunaan istilah yang lebih umum. Referensi penelitian terakhir berjudul "Analisis Campur Kode Bahasa Arab Dalam Grup Whatsapp Lembaga Dakwah Kampus Universitas Al Azhar Indonesia" oleh Rufaidah, Salshabila, & Hizbullah (2021).

Peneliti menemukan 58 campur kode dalam 3 bentuk, yaitu yaitu berupa kata, frasa, dan klausa. Untuk mengetahui motivasi menggunakan campur kode bahasa Arab, peneliti membuat kuesioner online dan mendeskripsikannya melalui teknik statistik deskriptif dengan jumlah 27 responden. Hasil dari kuesioner online tersebut menemukan bahwa mayoritas motivasi anggota LDK KARISMA UAI menggunakan campur kode bahasa Arab

Berdasarkan beberapa referensi penelitian terdahulu di atas, penelitian ini memiliki kebaharuan karena belum ada penelitian yang menganalisis campur kode pada tuturan komentator pertandingan *game Mobile Legends* di kancah internasional. Apalagi pertandingan *grand final M5 Global Championship* ini yang dilaksanakan pada 17 Desember 2023 merupakan momen yang banyak diperbincangkan di era digital ini, khususnya oleh kalangan anak muda. Hal tersebut menjadi suatu kemenarikan untuk diteliti. Adapun penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui wujud campur kode pada tuturan komentator pada game ketujuh pertandingan *M5 Global Championship*. Selain itu, juga bertujuan untuk menganalisis penyebab terjadinya fenomena campur kode tersebut.

TEORI DAN METODOLOGI

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori Suandi (2014) sebagai landasan teoritis. Suandi (2014) menyatakan bahwa campur kode adalah gabungan dari variasi-variasi yang berbeda dalam satu klausa. Campur kode dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan sumber unsur yang digunakan, yakni campur kode ke dalam, campur kode ke luar, dan campur kode campuran (Suandi, 2014). Adapun, teori Jendra (2010), mengklasifikasikan campur kode berdasarkan tingkat perangkat kebahasaan, yakni campur kode klausa, campur kode frasa, dan campur kode kata. Menurut Suandi (2014), beberapa faktor yang menyebabkan campur kode meliputi keterbatasan bahasa, penggunaan istilah yang umum, karakteristik pembicara dan mitra bicara, konteks tempat dan waktu pembicaraan, tujuan komunikasi, tingkat formalitas bahasa, kehadiran pihak ketiga, topik pembicaraan, penggunaan untuk humor, dan untuk tujuan prestise semata.

Berdasarkan permasalahan yang diajukan, penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah yaitu pencarian data dengan bidang keilmiahan yang bertujuan menganalisis dan menafsirkan permasalahan yang terjadi (Anggito & Setiawan, 2018). Penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk mengumpulkan informasi dan menginterpretasikan penelitian sesuai dengan fakta data yang ada (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari tuturan tiga komentator *M5 World Championship*, yaitu Ranger Emas, KB, dan Momochan, yang mengandung campur kode. Sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal penelitian, buku literatur, dan website resmi. Adapun, instrumen berupa tabel data digunakan peneliti untuk mempermudah proses pengumpulan dan penyeleksian data yang diperlukan.

Pertandingan *M5 World Championship* secara umum terdiri dari tahapan pemilihan *hero(draft pick)*, tahapan permainan berlangsung (*in game*), dan tahapan wawancara pemenang (*interview*). Dalam penelitian ini, peneliti hanya menganalisis pada tahapan permainan berlangsung (*in game*) yang terjadi selama 14 menit 3 detik. Untuk memperoleh data yang diperlukan dari pertandingan tersebut, peneliti menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik SBLC merupakan metode mengumpulkan informasi dengan melakukan pengamatan bahasa dari informan peneliti (Arikunto, 2010).

Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis model interaktif yang menurut Miles, Huberman, & Saldana (2014), terdapat tiga komponen

analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur. Saat mereduksi data, dilakukan seleksi informasi yang relevan dan terkait secara signifikan dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi disusun berdasarkan inti-inti pokoknya dan dipresentasikan secara naratif dengan alur yang sistematis dan koheren. Langkah analisis terakhir adalah mengekstraksi kesimpulan dari seluruh data yang terhimpun. Verifikasi kesimpulan dilakukan sebagai upaya iteratif untuk mempertajam dan mengukuhkan agar menjadi kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa dalam tuturan komentator pada pertandingan *M5 World Championship* di *game* yang kelima terdapat 95 wujud campur kode. Wujud campur kode tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu berdasarkan asal unsur serapannya dan berdasarkan tingkat perangkat kebahasaan. Pada data, hanya ditemukan satu dari tiga jenis campur kode berdasarkan unsur serapannya, yakni campur kode ke luar (*outer code mixing*). Campur kode ke luar tersebut dijumpai karena adanya kombinasi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sedangkan berdasarkan tingkat perangkat kebahasaan ditemukan tiga jenis, yaitu campur kode kata, campur kode frasa, dan campur kode klausa. Secara spesifik sebagai berikut.

Tabel 1. Data Wujud Campur Code

Data	Kutipan	Berdasarkan Asal Unsur	Berdasarkan Tingkat Perangkat Kebahasaan
1	Ranger Emas: <i>Mari kita sama- sama menyaksikan Onic bisa epic comeback.</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
2	KB: <i>Super Marco tanpa adanya purify. Dia membawa flicker</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata
3	Ranger Emas: <i>Kalau di land of down gelapnya bentar, langsung terang lagi.</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
4	Ranger Emas: <i>Kairi is coming dan ternyata dari sosok KyleTzy dia langsung respon itu semua, Momochan.</i>	Campur kode ke luar	Campur kode klausa
5	Momochan: <i>So, lebih berfokus untuk menahan level empat dari seorang KyleTzy.</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata
6	KB: <i>Menit satu dua empat ini memang krusial banget ci Momo karena siapa pun bisa di ganking, termasuk exp laner yang tebal sekalipun.</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
7	KB: <i>Dari gold lane masih bermain dengan sangat-sangat safety.</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
8	KB: <i>Tapi three man move bottom lane</i>	Campur kode ke luar	Campur kode klausa
9	KB: <i>Kairi sepertinya ingin mematahkan tanker dari AP Bren sejak early game.</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
10	Ranger Emas: <i>Tapi Sans telah mengeluarkan flicker</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata
11	Ranger Emas: <i>Bahkan, retributionnya gagal dari seorang Kairi.</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata



12	Ranger Emas: Meanwhile , para pasukan dari tim Onic mereka berhasil menyelesaikan dua poin kali ini yang hampir saja ternyata Owgwen outplay	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
13	Ranger Emas: Dan Kiboy ter-take down	Campur kode ke luar	Campur kode kata
14	Momochan: Kita ngelihat satu buah nether realm yang menyelamatkan hidup dari FlapTzy tadi	Campur kode ke luar	Campur kode kata
15	KB: Kayaknya bakal menunggu untuk raging sandstrom dari Sanz sebelum dia mengeluarkan RWM atau Real World Manipulation karena tadi targetingnya bener-bener on poin banget	Campur kode ke luar	Campur kode frasa, frasa, kata, dan kata
16	Ranger Emas: Kalau kita lihat dari turtle yang pertama, AP Bren langsung unggul 1200, tapi ingat early bukan penentu untuk late game	Campur kode ke luar	Campur kode kata, kata, dan frasa
17	KB: Apalagi kita lihat dari Buts yang team fightnya sangat- sangat stabil sekali.	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
18	KB: Tidak ada kondisi yang begitu buruk tentunya bagi Onic di early game karena ingat mereka tidak membawakan hero untuk menengin early game-nya	Campur kode ke luar	Campur kode frasa, kata, dan frasa
19	Ranger Emas: Tapi kalua mereka memaksa team fight itu boleh	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
20	Ranger emas: dan lihat Pheww di sana juga memberikan damage dan penalty zone for defensive membuat Buts mengeluarkan flicker dan langsung Sanz merespon dengan real world manipulation	Campur kode ke luar	Campur kode kata, frasa, kata, dan frasa
21	Momochan: Dan back up-an yang begitu bagus juga ya tadi dari Sanz dengan ngebuka real world manipulation untuk menahan supaya Butz bisa di-cover dan tidak di-take down pemain-main dari AP Bren	Campur kode ke luar	Campur kode frasa, frasa, kata, dan frasa
22	Ranger Emas: Oh, Super Marco kayaknya kali ini dia gak mau early pressure	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
23	Momochan: Tapi pergerakannya dari Owgwen ini udah berfokus ke arah laning dari Super Marco	Campur kode ke luar	Campur kode kata
24	KB: Gold lead-nya juga tidak begitu unggul dari AP Bren dan stuck di seribu gold lead	Campur kode ke luar	Campur kode frasa, kata, dan frasa
25	KB: Ini seharusnya membuat gerakan turtle yang kedua akan fifty fifty	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
26	KB: Penggunaan ultimate harus berhati-hati karena Flaptzy ready dengan flicker-nya	Campur kode ke luar	Campur kode kata, kata, dan kata
27	Momochan: Coba di-pook	Campur kode ke luar	Campur kode kata
28	Ranger Emas: Tapi top lane mereka	Campur kode ke luar	Campur kode frasa

29	<i>bakal coba dikejar begitu saja</i> Ranger Emas: <i>Seperti yang saya duga langsung penalty zone</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
30	Ranger Emas: <i>Tapi Kairi kali ini gagal mendapatkan turtle</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata
31	Momochan: <i>Memang harus kehilangan dua kali turtle yang bisa dibilang sudah dikontes pemain-main dari tim Onic tapi ada poin kill yang didapatkan</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
32	KB: <i>Setidaknya tidak ada pick off di top lane</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
33	Ranger Emas: <i>Lihat Phew sakaratul maut one last hit</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
34	Ranger Emas: <i>This is your boy, blazing duet from CW tak dapat memori</i>	Campur kode ke luar	Campur kode klausa dan frasa
35	Ranger Emas: <i>Tapi Sanz menutup poin kill yang sangat manis</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata
36	KB: <i>Mini wipe out sebenarnya yang terscripta di sana</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
37	KB: <i>Pheww kembali lagi dan terkena poking-an damage dari CW tapi it's oke</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan klausa
38	KB: <i>Lihat da sosok yang kendali team fight-nya luar biasa gara-gara satu item ice queen one</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
39	KB: <i>Dan kali ini gold lead-nya ada di tangan dari Onic</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
40	KB: <i>Ga perlu turtle, ga perlu objektif apapun, poin kill jadi jawaban</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
41	KB: <i>Sekarang AP Bren termakan game play mereka sendiri di game yang keempat</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan kata
42	Momochan: <i>Back up-an yang begitu manis dari seorang Kiboy dan lihat cover-an dari seorang Sanz juga</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan kata
43	KB: <i>Dengan gold lead yang diamankan oleh Onic seharusnya mereka akan mencoba perlahan-lahan dengan snow balling effect-nya, turtle yang ketiga harusnya bisa dikendalikan</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa, frasa, dan kata
44	KB: <i>Apalagi Owgwen gak ready dengan flicker-nya</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
45	Momochan: <i>Melihat pergerakan dari Super Marco terbilang cukup free meskipun tadi sempat di-take down</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
46	Ranger Emas: <i>Tapi di sana FlapTzy udah gak ada lagi quicksand guard-nya digocek oleh CW dengan battle mirror image (BMI)</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
47	Ranger Emas: <i>FlapTzy udah ga punya flicker udah ga punya raging sandstrom</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
48	Ranger Emas: <i>Kairi gagal mendapatkan retribution karena lihat FlapTzy benar-benar berhasil melakukan buying time</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa



49	Ranger Emas: Dengan flicker, raging sandstrom semua ditangkap oleh pasukan Onic itu untuk buying time	Campur kode ke luar	Campur kode kata, frasa, dan frasa
50	Ranger Emas: Owgwen mencoba untuk melakukan take down terhadap Kiboy	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
51	Ranger Emas: Dan bluzing duet from CW mundur ke arah belakang	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
52	Momochan: Bluzing duet dari CW benar-bener fokus untuk melakukan clear secepat mungkin aja	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan kata
53	KB: Tapi balik lagi ya team fight yang memaksakan kayaknya ga begitu bagus	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
54	KB: Apalagi petrify dari Kiboy ready	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
55	KB: Super Marco sampai saat ini belum ada niatan untuk menuju kea rah athena shield	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
56	KB: Genius wand sudah ada di tangannya dan mungkin akan menuju ke arah holy crystal	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
57	KB: Tapi Sanz, ice queen wand, glowing wand , kombo panas dingin	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
58	Momochan: purple yang tapi sempet diambil oleh KyleTzy membuat Kairi tidak bisa mendapatkan purple-nya	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
59	Momochan: Perfect turtle ini ngebuat mereka sekarang udah bisa naikin tempo permainan	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
60	KB: Tapi lihat tiga turtle Cuma ga nyampe dua ribu gold	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
61	Ranger Emas: Ternyata gagal, shut down pun terjadi	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
62	Ranger Emas: Ini lord bisa menjadi sebuah snowballing loh	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
63	Momochan: Posisi dari Kairi tadi kelihatan low banget jadi relakan aja lord yang pertama	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
64	KB: Onic memilih untuk melakukan defense	Campur kode ke luar	Campur kode kata
65	KB: Ingat ada high ground defender , Yve dan Claude	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
66	KB: Bagaimana clear wave minion	Campur kode ke luar	Campur kode klausa
67	KB: Golden staff masih on the way	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
68	KB: Dia build up pelan-pelan nih menunjuk ke arah magic blade	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
69	Ranger Emas: Dan kiting yang terjadi	Campur kode ke luar	Campur kode kata
70	Momochan: Satu item yang sebenarnya sedikit tertinggal	Campur kode ke luar	Campur kode kata
71	Momochan: Satu malafic roar udah diamankan Super Marco, Cuma demon hunter strike menjadi jaminan juga	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
72	Ranger Emas: Mau coba untuk di flanking ketika Super Marco	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa

	<i>mengamankan yang namanya magic blade</i>		
73	KB: <i>Dan FlapTzy selesai dengan rose gold meteor jadi magic damage yang akan ditimbulkan dari Kiboy hanya akan memicu movement speed tambahan</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa, frasa, dan frasa
74	Momochan: <i>Dan lord pertama tentunya akan di-clear dengan cukup cepat</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
75	KB: <i>Golden staff di tangan CW tentunya bisa menjalankan tugas front to back</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
76	KB: <i>minimal keluar flicker maksimal bisa di-take down</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
77	Momochan: <i>semua resource yang dimiliki sama tim Onic ini bakal langung di-punish</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata
78	Ranger Emas: <i>Retribution dikeluarkan seorang Kairi</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata
79	Ranger Emas: <i>Mereka berhasil memporak porandakan back lane</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
80	Ranger Emas: <i>Tapi di arah bottom lane, out of nowhere, para minion yang dimiliki dari tim AP Bren mendorong base turret</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa, frasa, kata, dan frasa
81	Momochan: <i>Sepertinya real world manipulation agak terlampau cukup jauh ya</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
82	Momochan: <i>Melihat dengan adanya penalty zone yang bagus banget dari Buts</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
83	Ranger Emas: <i>Dua base turret dari Onic kali ini berhasil dipecahkan</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
84	Momochan: <i>Mereka masih cukup disiplin dengan positioning dari seorang CW</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata
85	KB: <i>CW akan menuju ke arah wind of nature juga</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
86	KB: <i>Dia kayaknya bakal langsung on the way ke arah malefic roar</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
87	KB: <i>Semakin banyak damage ditimbulkan artinya AP Bren semakin untuk menimbulkan glass cannon</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
88/	Momochan: <i>Apakah menuju ke arah late game kali ini</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
89	Ranger Emas: <i>Dan penalty zone for defensive nampaknya berhasil didapatkan</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
90	Ranger Emas: <i>Masih bisa ter-cancel</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata
91	Ranger Emas: <i>Minion di tengah mendorong bersama dengan di bottom lane</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan frasa
92	Ranger Emas: <i>Bren mencoba masuk ke dalam base turret</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
93	Ranger Emas: <i>Base turret menjadi pilihan utama</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa
94	Ranger Emas: <i>Dan mega kill didapatkan</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa

95	Ranger Emas: <i>Onic Indonesia gagal menyelesaikan golden road-nya dan history dua kali M series secara berturut-turut di tuan rumah haru pecah</i>	Campur kode ke luar	Campur kode frasa dan frasa
	Momochan: <i>Comeback yang sempat membuat kita punya harapan namun ternyata dipatahkan dengan title juara dari AP Bren</i>	Campur kode ke luar	Campur kode kata dan kata

Merujuk data dalam tabel hasil temuan tersebut, dapat diketahui beberapa penyebab terjadi campur kode, diantaranya sebagai berikut.

1. Keterbatasan penggunaan kode

Ketika komentator menyampaikan informasi atau analisis dalam pertandingan, terdapat keterbatasan kode bahasa, seperti pada data ke-2

KB: Super Marco tanpa adanya **purify**. Dia membawa **flicker**

Di sini, campur kode muncul karena istilah "*purify*" dan "*flicker*" merupakan nama-nama dari *battle spell* atau kemampuan khusus yang dimiliki oleh *hero* dalam permainan *Mobile Legends*. "*Purify*" adalah sebuah *battle spell* yang digunakan untuk membersihkan efek *crowd control* (kontrol kerumunan) seperti stun atau penghambatan gerakan yang diberikan oleh musuh. Sedangkan "*flicker*" adalah *battle spell* yang memungkinkan *hero* melakukan teleportasi ke lokasi yang jauh dalam waktu singkat. Hal serupa dijumpai pada data ke-57.

KB: Tapi Sanz, **ice queen wand**, **glowing wand**, kombo panas dingin

Campur kode frasa pada pernyataan "*ice queen wand*" dan "*glowing wand*" dalam tuturan komentator ini merujuk pada nama-nama item atau perlengkapan yang digunakan dalam permainan *Mobile Legends*. *Ice queen wand* berguna memberikan efek pembekuan atau penurunan kecepatan gerakan kepada lawan saat diserang, sementara *glowing wand* memberikan penggunaannya peningkatan besar dalam *Magic Power*, HP yang melimpah, dan peningkatan kecepatan gerak.. Adapun, bukti lain pada data ke-81

Momochan: *Sepertinya **real world manipulation** agak terlampau cukup jauh ya*

Frasa "*real world manipulation*" yang disampaikan oleh Momochan merupakan sebuah contoh campur kode dalam tuturan. Frasa ini mengacu pada istilah dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan atau skill hero Yve dalam permainan *Mobile Legends*. Skill Yve ini menciptakan sebuah portal berbentuk catur di sekitarnya. Melalui portal itu, pemain dapat melukis garis lurus atau berbelok hingga 15 kali dalam jangka waktu tertentu, yang berdampak pada posisi lawan dalam permainan.

Dari beberapa data tersebut, terlihat bahwa campur kode, baik dalam bentuk kata, frasa, atau klausa, terjadi karena penggunaan istilah-istilah yang umumnya berasal dari permainan dan menggunakan bahasa Inggris. Keterbatasan kode bahasa terjadi karena sulitnya menemukan padanan kata atau frasa dalam bahasa yang setara atau sepadan dengan makna yang ingin disampaikan dalam konteks permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi istilah dari bahasa Inggris ke dalam bahasa yang digunakan oleh komentator menjadi salah satu penyebab utama campur kode dalam tuturan mereka.

2. Penggunaan istilah yang lebih populer

Campur kode terjadi menggunakan istilah yang populer di kalangan para *gamer Mobile Legends*, sebagaimana dalam data 1.

Ranger Emas: *Mari kita sama- sama menyaksikan Onic bisa **epic comeback**.*

Dalam konteks permainan *Mobile Legends*, frasa "*epic comeback*" merupakan istilah yang sangat umum dan populer di kalangan para pemain. "*Epic comeback*" mengacu pada situasi di mana tim yang sebelumnya kalah secara signifikan mampu bangkit dan membalikkan keadaan menjadi pemenang dalam pertandingan. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan momen dramatis dalam pertandingan di mana tim yang awalnya tertinggal berhasil membuat perubahan besar dalam jalannya pertandingan hingga akhirnya memenangkan pertarungan. Adapun data ke-69, sebagai berikut.

Ranger Emas: *Dan **kiting** yang terjadi*

Campur kode berupa kata tersebut menggunakan kata populer di kalangan pemain *Mobile legends*. Kata "*kiting*" merujuk pada metode tarik ulur yang sering dilakukan oleh pemain untuk menggoda atau memancing musuh mereka. Dengan menggunakan kata tersebut, komentator memberikan informasi kepada penonton tentang aksi tertentu yang dilakukan oleh tim atau pemain dalam upaya untuk mempengaruhi gerak lawan.

Berdasarkan beberapa data tersebut diketahui bahwa komentator menggunakan istilah populer untuk memberikan pemahaman kepada penonton yang akrab dengan permainan *Mobile Legends*. Hal ini membantu dalam memberikan informasi tambahan tentang strategi atau kemampuan yang dimiliki oleh tim dalam pertandingan. Penggunaan istilah ini juga menciptakan kedekatan antara komentator dan penonton yang memahami kompleksitas permainan, sehingga informasi yang disampaikan terasa lebih terperinci dan terarah. Selain itu juga memperkaya pengalaman penonton yang aktif terlibat dalam permainan dengan memperluas pemahaman mereka tentang hal- hal yang digunakan dalam strategi permainan.

KESIMPULAN

Melalui penelitian terhadap tuturan komentator dalam *M5 World Championship*, dapat disimpulkan bahwa campur kode dalam tuturan tersebut terjadi karena penggunaan istilah-istilah yang umumnya berasal dari permainan dan menggunakan bahasa Inggris. Keterbatasan dalam menemukan padanan kata atau frasa dalam bahasa yang setara atau sepadan dengan makna yang ingin disampaikan dalam konteks permainan menjadi salah satu penyebab utama terjadinya campur kode. Selain itu, penggunaan istilah yang populer di kalangan pemain *Mobile Legends* membantu dalam memberikan informasi tambahan tentang strategi atau kemampuan yang dimiliki oleh tim dalam pertandingan, memperkaya pengalaman penonton yang aktif terlibat dalam permainan. Adapun, penggunaan istilah-istilah ini juga menciptakan kedekatan antara komentator dan penonton yang memahami kompleksitas permainan, memberikan informasi yang lebih terperinci dan terarah dalam menyampaikan analisis atau strategi permainan kepada penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi., & Setiawan, Johan. 2018. *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darjowidjojo, Soenjono. (2010). *Psikolinguistik: Pengantar pemahaman bahasa manusia*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Gusar, M. R. S., & 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.
- Jendra, Made Iwan Indrawan. (2010). *Sociolinguistic; The study of societis' language*. Yogyakarta: Graha ilmu
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publication.
- Misbahuddin, M. (2020). Fungsi, hakikat dan wujud bahasa. *INTAJUNA: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, Produk Bidang Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 104-112.
- Olii, Helena, dan Lala Hozillah. (2013). *Reportase radio & televisi*. Ed. 2; Jakarta: Permata Puri Media.
- Rosyidi, A. Z., & Suparlan, S. (2021). Register bahasa komentator mobile legends dalam turnamen MPL Season 5. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 174-182.
- Indrawati, D. Alih kode dan campur kode pada tuturan komentator Sepak Bola Bri Liga 1 2021\2022. *Sapala*, 9(3), 85-98.
- Rufaidah, M. F., Salshabila, N., & Hizbullah, N. (2021). Analisis campur kode bahasa Arab dalam grup Whatsapp lembaga dakwah Kampus Universitas Al Azhar Indonesia. *PRASASTI: Journal of Linguistics*, 6(1), 86-105.
- Suandi, I Nengah. (2014). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Surbakti, Cristian Wiranata. (2023). Jadwal M5 Wild Card, format, hasil dan cara menonton. *Oneesport.id*. <https://www.oneesports.id/mobile-legends/jadwal-m5-wild-card-dan-hasil/>.
- Sudarwari, Emy., Perdhani, Widya Caterine., & Budiana, Nia. (2017). *Pengantar Psikolinguistik*. Malang: UB Press.
- Trisdasari, H., Assidik, G. K., Wahyudi, A. B., Prabawa, A. H., & Santoso, D. (2023, August). Code switching and code mixing in Mobile Legends online game dialogue (Sociolinguistic studies). In *International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)* (pp. 935-949). Atlantis Press.
- Usop, L. S., Perdana, I., Poerwadi, P., Diman, P., & Linarto, L. (2021). Campur kode dalam iklan penawaran barang di forum jual beli online Facebook Kota Palangka Raya (Kajian sosiolinguistik). *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(1), 18-31.
- Wijaya, R. K. A. R., Hidayatullah, A., & Mayangseto, G. (2023, September). The use of code-mixing by the caster in pubg mobile tournament "PMPL Sea Finals Season 2". In

Proceeding of International Conference on Science, Health, And Technology (Vol. 4, No. 1, pp. 72-79).

Yustika, Elista Ita. (2023, November 30). Babak group stage M5 World Championship MLBB akan segera dimulai, cek jadwal dan cara menontonnya. *Jawa Pos*. <https://www.jawapos.com/hobi-kesenangan/013346880/babak-group-stage-m5-world-championship-mlbb-akan-segera-dimulai-cek-jadwal-dan-cara-menontonnya>.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83-90.