
**BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan
Pembelajarannya**

Volume 9 Nomor 2, 2025

Journal homepage:

<http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>



**CAMPUR KODE PADA HEADLINE BERITA ESPORTS DI AKUN @REVIVALTVID DAN
IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

¹Rachim Rezano Ginar Taufiq*, ²Dini Restianti Pratiwi

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Sukoharjo

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 22-08-2025

Accepted: 26-12-2025

Published: 29-12-2025

*Keyword: code mixing,
news headlines, social
media*

Kata kunci: campur
kode, headline berita,
media sosial

ABSTRACT

This study aims to analyze the forms of code mixing in e-sports news headlines on the Instagram account @RevivaltvId. This study uses a qualitative descriptive method. Data were obtained from documentation of news headlines uploaded to the Instagram account. The data collection techniques used were the listening, recording, and documentation techniques, while data analysis was carried out using the intralingual matching method. To ensure the validity of the data, triangulation of methods and sources was used. The results of the study showed that there were 28 code mixing data, consisting of 27 outward code mixing data and 1 inward code mixing data in the January 2024 edition of news headline.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk campur kode dalam headline berita e-sports di akun Instagram @revivaltvId. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari dokumentasi headline berita yang diunggah pada akun Instagram tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak, catat, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan metode padan intralingual. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan triangulasi metode dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 28 data campur kode, terdiri atas 27 data campur kode ke luar dan 1 data campur kode ke dalam pada headline berita edisi Januari 2024.

*Penulis korespondensi.

Alamat E-mail: a310210140@student.ums.ac.id (Rachim Rezano Ginar Taufiq*)

ISSN: 2579-3799 (Online) - BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Bahasa yang memiliki fungsi dan tujuan di setiap ujarannya dan memiliki aturan di setiap penggunaan bahasa. Bahasa mengalami perkembangan maupun perubahan di suatu waktu baik dalam ujaran maupun tulisan. Menurut Ernawati dkk. (2023) bahasa merupakan suatu ungkapan yang mempunyai tujuan tertentu dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Sesuatu yang dipermasalahkan dapat dimengerti dan dipahami oleh pendengarnya. Menurut Azizah (2020) bahasa Indonesia yang baik adalah bahasa yang sesuai dengan suasana dan kondisi serta efektif mengungkapkan maksud lawan bicara. Tanpa bahasa maka individu akan sulit bersosialisasi dengan individu lain serta tidak mampu menyambung hubungan baik satu dengan yang lain, Rahmah dan Wicaksono (2023).

Sedangkan bahasa Indonesia akurat berarti bahasa Indonesia yang mengikuti aturan baku bahasa. Menurut Dimas dkk. (2020) bahasa mempunyai tiga fungsi yaitu, memberikan informasi, mengajukan pertanyaan, dan meminta perintah. Fungsi tersebut biasanya diartikulasikan dalam bentuk deklaratif, interogatif, dan imperatif. Dalam perkembangannya bahasa telah mengalami berbagai dinamika seiring dengan interaksi individu maupun antar budaya. Salah satu fenomena linguistik yang sering terjadi akibat kontak bahasa adalah campur kode.

Campur kode yakni suatu penggunaan bahasa yang dipadukan dengan bahasa yang lain, penggunaan campur bahasa ini biasanya menggunakan bahasa asing maupun menggunakan bahasa daerah. Menurut Rulyandi dkk. (2019) campur kode ialah keadaan yang melibatkan atau memasukkan fragmen atau elemen dari bahasa lain tanpa mencampurkannya. Senada dengan itu, Sukmana dkk. (2021) kode campuran mengacu pada penggunaan banyak bahasa dalam proses komunikasi.

Penggunaan campur kode berdampak pada perkembangan penggunaan bahasa dalam berbagai aspek, seperti berkomunikasi maupun menyampaikan informasi yang menggunakan percampuran bahasa yang berfungsi untuk mengkreasikan berita serta membuat daya tarik untuk pembaca. Berita yang berisi informasi atau keterangan yang disebarluaskan melalui banyak media dan berisi suatu kebenaran bukan pembohongan atau penipuan. Menurut Effendy dkk. (2023), berita merupakan suatu metode penyebaran informasi kepada khalayak yang lebih luas. Informasi disebarluaskan melalui media massa, baik media elektronik maupun media cetak. Pada masa itu, media massa menyampaikan berbagai informasi kepada masyarakat, baik yang bersifat edukatif

maupun yang menghibur. Menurut Effendi dkk. (2023), menulis berita merupakan suatu usaha untuk memberikan keterangan atau berita tentang suatu peristiwa atau suatu hal dalam bentuk tulisan. Penulis berita yang baik bisa menghasilkan berita yang komprehensif dan komunikatif. Dengan demikian, konsumen berita dapat memahami segala sesuatu yang disajikan dalam berita dengan mudah dan tanpa adanya salah tafsir. Berita yang baik dan benar (dapat dipercaya dan objektif) hanya dapat ditulis jika didasarkan pada fakta dan angka yang benar. Keberhasilan memperoleh data yang andal bergantung pada fakta yang dapat diperoleh secara tepat. Pada saat ini, mengakses berita juga dapat melalui berbagai media akibat semakin berkembangnya teknologi.

Teknologi yang berkembang menciptakan berbagai hal yang baru seperti media massa yang bersifat *online* atau digital yang dimanfaatkan dalam berbagai hal termasuk untuk mencari informasi yang umum maupun pribadi. Menurut Nadin dkk. (2019), media massa, seperti kata-kata dan tanda-tanda verbal, telah menjadi aspek integral dalam komunikasi manusia. Pada hakikatnya, media merupakan perpanjangan tangan dan lidah yang sangat penting dalam menumbuhkan potensi manusia dalam membangun struktur sosialnya. Media *online* yang sering disebut media digital adalah media informasi yang disajikan melalui jaringan internet. Menurut Rafiq (2020), media sosial adalah platform *online* yang memungkinkan pengguna dapat dengan mudah berbagi dan menghasilkan informasi melalui blog, jaringan, wiki, forum, dan dunia virtual. Kebanyakan orang di seluruh dunia memanfaatkan blog, jejaring sosial, dan wiki sebagai platform media sosial utama mereka.

Media sosial yang kerap digunakan di masyarakat terdapat beberapa aplikasi, seperti Facebook, TikTok, dan Twitter. Pada penelitian ini, platform Instagram dipilih sebagai sumber data. Dewi dkk. (2020) menyatakan bahwa Instagram adalah platform jejaring sosial yang populer dalam kehidupan saat ini. Platform media sosial itu memungkinkan untuk berbagi foto dan video. RevivaLTV adalah *e-sports agency* yang bergerak di berbagai bidang yang memiliki tujuan untuk membangun ranah *e-sports* di Indonesia dan salah satunya mengembangkan lewat akun Instagram dan mengangkat berbagai isu berita mengenai *e-sports* yang ada di Indonesia maupun internasional dan telah mendapatkan reputasi baik bagi kalangan pecinta *e-sports* di Indonesia. Terdapat beberapa penghargaan yang sudah banyak diraih oleh RevivaLTV, seperti “The Most Favorite Gaming Media of the Year 2019” dan “Most Popular Media of MPL ID S13 pada ajang perlombaan MLBB (Mobile Legends)”. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk

meneliti dan mengkaji berita-berita yang diunggah RevivalTV pada akun Instagramnya dan berfokus terhadap *headline* berita pada bulan Januari 2024. Pada akun Instagram @revivaltvID, ditemukan adanya penggunaan bahasa bervariasi, seperti menggunakan percampuran bahasa yang banyak menggunakan variasi antar bahasa, di antaranya penggunaan bahasa asing, dan juga menggunakan percampuran bahasa daerah yang membuat pembaca tertarik untuk membaca berita *e-sports* di akun Instagram @revivaltvID.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk campur kode yang terdapat di akun Instagram @revivaltvID. Penelitian mengenai campur kode sudah pernah dilakukan oleh beberapa penelitian. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Edi dkk. (2022) yang membahas tentang campur kode pada novel *Resign!* karya Almira Bastari. Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti yakni teknik pustaka serta teknik baca dan catat. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan Amriyah dan Isnaini (2021) yang membahas tentang bentuk dan penyebab terjadinya campur kode Sudjiwo Tejo dalam acara dialog interaktif Indonesia Lawyers Club Episode Setahun Jokowi-Ma'ruf: Dari Pandemi sampai Demokrasi di TvOne. Metode yang digunakan penelitian itu yakni metode kontekstual yang terperinci pada konteks sosiolinguistik. Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian Alatas dan Rachmayanti (2020) yang membahas campur kode pada komunikasi santri di Pondok Pesantren Anwarul Huda Malang. Pengumpulan data menggunakan metode observasi langsung dengan menyimak, merekam, dan mencatat komunikasi sehari-hari.

Menurut Waruwu dkk. (2023), campur kode adalah proses memasukkan kode atau unsur bahasa ke dalam suatu bahasa yang biasa digunakan untuk berkomunikasi. Orang bilingual sering kali mencampurkan kode ketika berbicara dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya dan variasi bahasa. Menurut Bakomba (dalam Rufaidah dkk., 2023) campur kode mengacu pada penyisipan atau pencampuran beberapa komponen linguistik, seperti imbuhan, kata, frasa, dan klausa, dari dua sistem tata bahasa atau subsistem yang terpisah ke dalam kalimat yang sama. Apple (dalam Lestari dan Rosalina, 2024) mendefinisikan bahwa alih kode merupakan pergeseran pemakaian bahasa yang terjadi karena perubahan konteks.

Campur kode dapat disebut sebagai pencampuran dua bahasa. Campur kode melibatkan pemakaian dua bahasa secara bergantian (Khoirun dan Anjani dalam Azizah dkk., 2024). Sejalan dengan itu, Nababan (dalam Karyati, 2022) menyatakan bahwa hal

yang paling khas dari campur kode ialah situasi yang bersifat kasual atau tidak resmi. Menurut Suwito (dalam Tama dkk., 2024), alih kode terjadi dalam satu bahasa dan satu komunitas. Peralihan kode dapat berupa peralihan varian, peralihan variasi, peralihan gaya, atau peralihan register. Menurut Waruwu dkk. (2023), alih kode merupakan peralihan bahasa karena berubahnya situasi. Ragam bahasa juga terjadi antara ragam-ragam yang terkandung dalam satu bahasa seperti ragam bahasa formal dan bahasa non-formal. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa campur kode melibatkan dua bahasa secara bergantian dan bersifat kasual, sedangkan alih kode terjadi dalam satu bahasa yang dapat berupa peralihan variasi, variasi gaya atau register.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Wicaksana dkk., 2024), penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang penyampaian datanya berupa deskripsi kata atau kalimat tentang objek yang diamati. Pendekatan itu bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena campur kode dan menganalisis pengintegrasian fenomena itu ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Data penelitian ini berupa frasa, klausa maupun kalimat dari *headline* berita yang ditemukan peneliti. Bentuk campur kode yang dianalisis terbagi menjadi campur kode ke luar dan campur kode ke dalam. Sumber data penelitian ini yakni pada *headline* berita *e-sports* di akun Instagram @revivaltvid edisi Januari 2024.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik simak yang digunakan untuk menyimak campur kode yang terdapat pada *headline* berita *e-sports* di akun @revivaltvid. Selanjutnya, teknik catat digunakan untuk mencatat data kalimat yang mengandung campur kode pada *headline* berita *e-sports*. Terakhir, teknik dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan *headline* berita *e-sports* di akun Instagram @revivaltvid mengenai campur kode. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan metode padan intralingual, yakni metode membandingkan, menghubungkan unsur-unsur yang bersifat lingual dengan teknik lanjutan hubung banding membedakan (HBB), yang terdapat dalam satu bahasa maupun beberapa bahasa yang berbeda. Objek data berasal dari akun Instagram @revivaltvid yang menyajikan analisis data dan menyajikan temuan dengan mengimplimentasikan efektivitas pada pembelajaran untuk selanjutnya dilakukan analisis dan penyusunan data.

Keabsahan data pada penelitian ini diperiksa melalui triangulasi metode. Menurut

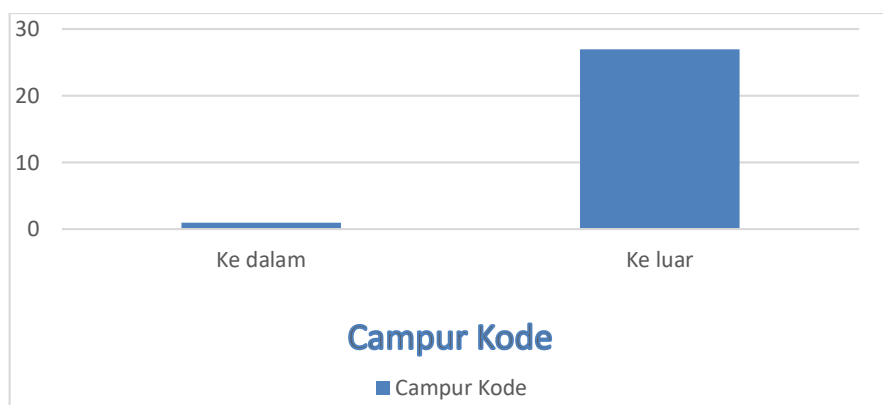
Patton (1987: 329) dalam Suherman dkk. (2025), ada dua strategi, yang pertama dengan menilai tingkat keyakinan dalam temuan studi menggunakan berbagai pendekatan pengumpulan data, dan yang kedua menilai tingkat kepercayaan pada beberapa sumber data menggunakan metode yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Campur kode merupakan kumpulan fonetik dari beberapa dialek. Menurut Suwito (dalam Nissantarie dan Sulistyono, 2023), campur kode sering kali merupakan suatu kumpulan fonetik yang merupakan komponen-komponen dari beberapa dialek. Masing-masing mempunyai kekuatan dan kemampuan pendukung yang lebih rendah daripada bahasa yang disisipkan. Komponen-komponen tersebut digolongkan menjadi dua kategori, yaitu (1) yang timbul dari bahasa ibu dan variannya, dan (2) yang berasal dari bahasa asing. Kategori pertama disebut campur kode ke dalam, sedangkan yang kedua disebut campur kode ke luar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan wujud campur kode pada *headline* berita *e-sports* di akun Instragram @revivaltvid edisi bulan Januari tahun 2024. Dari hasil identifikasi, ditemukan 27 data yang mengandung campur kode keluar dari 27 data terkumpul. Ditemukan adanya campur kode yang menggunakan bahasa Inggris sejumlah 26 kata dan 1 kata menggunakan bahasa Arab. Kemudian, ditemukan 1 data yang mengandung campur kode ke dalam dengan menggunakan bahasa daerah yaitu bahasa Sunda.

Pengklasifikasian data pada penelitian ini dilengkapi dengan kodefikasi data yang digunakan untuk mempermudah pembaca untuk memahami data-data yang disajikan. Kodefikasi data ditulis dengan kode (D), kodefikasi campur kode ditulis dengan kode (CK). kodefikasi jenis campur kode ke dalam ditulis dengan kode (KD), sedangkan jenis campur kode ke luar ditulis dengan kode (KL). Dan urutan data ditulis dengan kode angka 1–27. Berikut grafik yang menunjukkan mengenai bentuk campur kode yang ditemukan dalam *headline* berita *e-sports* di akun @revivaltvid edisi Januari 2024.



Gambar 1. Grafik bentuk campur kode

Berdasarkan grafik data di atas, ditemukan adanya campur kode ke dalam yang berjumlah 1 data. Sedangkan campur kode ke luar ditemukan 27 data dalam *headline* berita *e-sports* di akun @revivaltvid.

Pembahasan

Bentuk Campur Kode pada *Headline* Berita *E-sports* di Akun @revivaltvid

Bentuk campur kode yang ditemukan dalam *headline* berita *e-sports* di akun Instagram @revivaltvid di edisi bulan Januari tahun 2024 terdapat dua jenis, yakni (1) campur kode ke luar dan (2) campur kode ke dalam. Campur kode ke luar (*outer code-mixing*) yakni penggunaan bahasa asing dan juga bahasa Indonesia. Sedangkan campur kode ke dalam yakni penggunaan bahasa daerah dan juga bahasa Indonesia (*inner code-mixing*). Suwito dalam Fidela dkk. (2024) mengklasifikasikan campur kode menjadi 3, yakni *intra-sentential* (dalam satu kalimat), *inter-sentential* (antar kalimat), dan *tag-switching* (penggunaan *tag* atau frasa dalam bahasa lain).

Campur Kode ke Luar

- a. *Road Map* Turnamen MLBB Tahun 2024 (D1/CK/KL/IND-ING/01)

Data di atas dengan kode D1/CK/KL/IND-ING/01 merupakan jenis campur kode ke luar *intra-sentential* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *road map*. *Road map* di sini memiliki arti ‘peta perjalanan’. Kalimat tersebut bertujuan untuk memberitahu pembaca mengenai acara yang akan terselenggara selama satu tahun. Jika menggunakan bahasa Indonesia, maka kata *road map* bisa menggunakan bahasa Indonesia yakni “peta perjalanan”.

- b. RRQ *Fix* Ikut Turnamen Berhadiah \$1 Juta di Rusia (D2/Ck/Kl/Ind-Ing/02)

Data di atas dengan kode D2/CK/KL/IND-ING/02 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentential* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut

menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *fix*. *Fix* memiliki arti tetap atau pasti. *Fix* dalam kalimat itu dimaksudkan untuk memberitahu sebuah kepastian sebuah tim dalam mengikuti sebuah pertandingan di negara Rusia yang berhadiah sebesar \$1 juta. Jika dalam bahasa Indonesia, *fix* bisa diganti menggunakan kata “pasti” atau “tetap”.

- c. Morph Team Lepas Semua Roster Free Fire Ladies (D4/Ck/Kl/Ind-Ing/03), (D4/Ck/Kl/Ind-Ing/4)

Data di atas dengan kode D4/CK/KL/IND-ING/03 dan D4/CK/KL/IND-ING/4 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *roster dan ladies*. *Roster* berarti ‘daftar’ dan *ladies* berarti ‘perempuan’. Kalimat tersebut memiliki arti sebuah tim *e-sports* yang bernama Morph Team yang melepas semua daftar pemain di divisi *Free Fire*. Jika data tersebut ingin menggunakan bahasa Indonesia, maka dapat digunakan kata “daftar” untuk mengganti kata *roster* dan “wanita” atau “perempuan” untuk kata *ladies*.

- d. Persija *E-sports* sudah Resmi Farewell-kan Semua Pemain Pubgm (D4/Ck/Kl/Ind-Ing/05)

Data di atas dengan kode D4/CK/KL/IND-ING/05 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *farewell*. *Farewell* memiliki arti ‘perpisahan’. Kalimat di atas memiliki arti sebuah tim *e-sports* yang berpisah dengan semua pemainnya. Jika data tersebut ingin mengganti kata *Farewell* dengan bahasa Indonesia bisa menggunakan kata “perpisahan” atau “berpisah”.

- e. Flaptzy sering *Taunting* ke Tim Indonesia, “Saya hanya..” (D5/CK/KL/IND-ING/06)

Data di atas dengan kode D5/CK/KL/IND-ING/06 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *taunting*. *Taunting* memiliki arti ‘ejekan’ atau ‘olokan’. Kalimat di atas memiliki arti seorang pemain luar negeri yang sering melakukan sebuah ejekan atau olokkan kepada tim Indonesia. Jika data tersebut ingin mengganti atau menggunakan bahasa Indonesia, maka dapat digunakan kata “ejekan” atau “mengejek”.

- f. *Coach* Flysolo Berpisah dengan Deusvult, *OTW Join* Tim MPL di Sea (D5/CK/KL/IND-ING/07), (D5/CK/KL/IND-ING/08), (D5/CK/KL/IND-ING/09)

Data di atas dengan kode D5/CK/KL/IND-ING/07, D5/CK/KL/IND-ING/08, dan D5/CK/KL/IND-ING/09 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *coach*, *otw*, dan *join*. *Coach* yang berarti ‘pelatih’, *otw* yang memiliki kepanjangan *on the way* berarti dalam ‘perjalanan’, dan *join* memiliki arti ‘bergabung’. Kalimat di atas memiliki arti seorang pelatih yang memiliki nama panggung Flysolo berpisah dengan tim Deusvult dan akan bergabung dengan tim MPL (Mobile Legends Profesional League) yang berada di kawasan Sea. Jika data kalimat di atas menggunakan bahasa Indonesia maka menggunakan kata “pelatih” untuk *coach*, “dalam perjalanan” untuk *otw*, dan “gabung” atau “bergabung” untuk *join*.

- g. Lemon dan Xinn Umumkan Rehat dari *Pro Scene* MLBB (D7/Ck/Kl/Ind-Ing/10)

Data di atas dengan kode D7/CK/KL/IND-ING/10 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *pro-scene*. Dalam bahasa Inggris, *pro-scene* memiliki kepanjangan *professional scene* yang berarti ‘ranah profesional’. Data kalimat di atas memiliki arti seorang profesional yang bernama Lemon dan Xinn yang mengumumkan rehat dalam ranah profesional. Jika data di atas menggunakan bahasa Indonesia maka menggunakan kalimat “ranah profesional”.

- h. Onic Berpisah dengan 3 *Player* Divisi Free Fire (D9/CK/KL/IND-ING/11)

Data di atas dengan kode D9/CK/KL/IND-ING/11 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *player* yang memiliki arti ‘pemain’. Data kalimat di atas memiliki arti sebuah tim *e-sports* yang berpisah dengan tiga pemain divisi Free Fire. Jika data di atas diganti dengan kata bahasa Indonesia maka kata *player* diganti menggunakan kata “pemain”.

- i. Barbosa dan Analisis Antagonisst Kini Berstatus *Loan* ke Tim Mana ya? (D10/CK/KL/IND-ING/12)

Data di atas dengan kode D10/CK/KL/IND-ING/12 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut

menggunakan campur kode keluar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *loan* yang memiliki arti ‘pinjaman’ atau ‘meminjamkan’. Data kalimat di atas memiliki arti pemain profesional dari tim *e-sports* bernama Barbosa dan analis tim yang bernama Antagonist yang sudah berstatus pinjaman. Jika data di atas diganti dengan kata bahasa Indonesia maka *loan* diganti menjadi kata “pinjaman” atau “meminjamkan”.

- j. Khezcute adalah Koentji Resmi Jadi *Head Coach* BTR Alpha untuk MPL Id Season 13 (D11/CK/KL/IND-ING/13)

Data di atas dengan kode D11/CK/KL/IND-ING/13 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *head coach* yang memiliki arti ‘kepala pelatih’. Data kalimat di atas memiliki arti seorang mantan pelatih tim *e-sports* yang memiliki nama Khezcute yang sudah resmi menjadi seorang kepala pelatih. Data di atas jika diganti ke bahasa Indonesia maka kata *head coach* diubah menjadi “kepala pelatih”.

- k. Deankt Akui RRQ Kingdom *Fanbase E-sports* Terbesar di Indonesia (D12/CK/KL/IND-ING/14)

Data di atas dengan kode D12/CK/KL/IND-ING/14 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *fanbase*, yang memiliki arti ‘basis penggemar’. Data kalimat di atas memiliki arti seorang yang bernama Deank T yang mengakui bahwa basis penggemar sebuah tim yang memiliki julukan RRQ Kingdom sebagai basis penggemar *e-sports* terbesar di Indonesia. Data di atas jika diganti menjadi bahasa Indonesia maka kata *fanbase* diganti menjadi “basis penggemar” atau “penggemar tim”.

- l. *POV* Deankt & Hyde O'brien, Khezcute Jadi Coach Btr Alpha Ilmu Dota Pasti Kepakai di MLBB (D13/CK/KL/IND-ING/15)

Data di atas dengan kode D13/CK/KL/IND-ING/15 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode keluar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *POV* yang memiliki kepanjangan *Point of View*, yang memiliki arti ‘sudut pandang’. Kalimat data di atas memiliki arti sebuah sudut pandang dari seorang Deankt dan juga Hyde O'Brien mengenai seorang pelatih Khezcute yang menjadi pelatih tim *e-sports* BTR Alpha yang memiliki ilmu di game Dota yang ilmunya akan terpakai saat

melatih tim *e-sports* devisi game MLBB. Jika data di atas diganti menggunakan bahasa Indonesia maka kata *POV (Point Of View)* diganti menjadi kata “sudut pandang” atau “pandangan”.

- m. *Coach Vren Signing Out* dari Ap.Bren Pindah ke Tim Indo Kah Mint (D14/CK/KL/IND-ING/16)

Pada data di atas dengan kode D14/CK/KL/IND-ING/16 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *signing out*, yang memiliki arti ‘keluar’. Data kalimat di atas memiliki arti seorang pelatih Vren yang keluar dari tim *e-sports* AP Bren. Jika data di atas menggunakan bahasa Indonesia maka kata *signing out* diubah menjadi “keluar”.

- n. Daftar Tim PUBG Mobile Super League Sea 2024 Jalur *Partnership* (D15/CK/KL/IND-ING/17)

Data di atas dengan kode D15/CK/KL/IND-ING/17 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *partnership* yang memiliki arti ‘kemitraan’. Data kalimat di atas memiliki arti daftar tim PUBG Mobile Super League SEA tahun 2024 yang sudah terdaftar melalui jalur kemitraan. Jika kata *partnership* diganti menggunakan bahasa Indonesia, maka diganti menggunakan kata “kemitraan”.

- o. Evos di Season 13 Menurut Fluffy: Menarik & *Annoying* (D16/CK/KL/IND-ING/18)

Data di atas dengan kode D16/CK/KL/IND-ING/18 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *annoying*, yang memiliki arti ‘menggangu’. Kalimat data di atas memiliki arti pendapat pemain tim *e-sports* yang menganggap tim Evos di Season 13 menarik dan menggangu.

- p. Dari RSG PH Ke Evos, Theo Beberkan Alasan *Hijrah* ke Id Cuma Evos yang Kasih Tawaran Terbaik (D16/CK/KL/IND-ARB/1)

Data di atas dengan kode D16/CK/KL/IND-ARB/1 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Arab yakni *hijrah*, yang memiliki arti ‘pindah’. Data kalimat di atas memiliki arti seorang pelatih

bernama Theo yang berasal dari tim RSG PH yang berasal dari negara Filipina membeberkan alasannya pindah ke Indonesia karena hanya tim EVOS yang memberikan tawaran terbaik padanya.

- q. RRQ AP Ungkap *Buy Out* Irrad Jadi yang Termahal di PH Sepanjang Sejarah (D17/CK/KL/IND-ING/19)

Data kalimat di atas dengan kode D17/CK/KL/IND-ING/19 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *buy out* yang memiliki arti ‘membeli’. Data kalimat di atas memiliki arti seorang CEO (*Chief Executive Officer*) atau direktur utama dari tim RRQ bernama RRQ AP yang mengungkapkan bahwa pembelian pemain bernama Irrad yang berasal dari negara Filipina menjadi pemain *e-sports* termahal di Filipina sepanjang sejarah.

- r. 3 Tahun Eksis, Army Geniuses Pamit dari *Scene* Dota 2 (D18/CK/KL/IND-ING/20)

Data di atas dengan kode D18/CK/KL/IND-ING/20 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *scene*, yang memiliki arti ‘tempat’ atau ‘komunitas’. Kalimat data di atas memiliki arti tim *e-sports* yang bernama *Army Geniuses* yang sudah tiga tahun eksis pamit dari skena atau komunitas Game Dota 2.

- s. Potato Pindah *Role* Jadi *Assitant Coach* AE Ares (D19/CK/KL/IND-ING/21), dan (D19/CK/KL/IND-ING/22)

Data di atas dengan kode D19/CK/KL/IND-ING/21 dan D19/CK/KL/IND-ING/22 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *role* yang memiliki arti ‘peran’ dan *assisstant coach* yang berarti ‘asisten pelatih’. Kalimat data di atas memiliki arti seorang pemain bernama Potato yang berpindah peran atau tugas menjadi asisten pelatih dari tim AE Ares.

- t. *Event* yang Bikin Kamyu Kangen Main Pubg Mobile (D20/CK/KL/IND-ING/23).

Data di atas dengan kode D20/CK/KL/IND-ING/23 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *event*, yang memiliki arti ‘acara’ atau ‘kegiatan’. Kalimat data di atas memiliki arti sebuah pertanyaan mengenai acara atau kegiatan yang membuat *kangen* pada saat

bermain game PUBG Mobile.

- u. *Rate 1/10 Roster RRQ Hoshi Season 13* (D21/CK/KL/IND-ING/24), (D21/CK/KL/IND-ING/25)

Data di atas dengan kode D21/CK/KL/IND-ING/24 dan D21/CK/KL/IND-ING/25 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *rate* yang memiliki arti ‘menilai’ atau ‘nilai’ dan *season* dengan arti ‘musim’ atau ‘masa’. Data kalimat di atas memiliki arti untuk memberikan nilai dari satu sampai sepuluh untuk daftar pemain dari tim RRQ Hoshi pada musim ke-13.

- v. Eks Manajer Evos Legends Luruskan *Statement* RRQ AP Perihal “Evos Gak Kasih Tazz Ke RRQ” (D22/CK/KL/IND-ING/26)

Data di atas dengan kode D22/CK/KL/IND-ING/26 termasuk jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke luar dengan menggunakan bahasa Inggris yakni *statement*, yang memiliki arti ‘pernyataan’. Data kalimat di atas memiliki arti mantan manajer dari tim *e-sports* Evos Legend yang meluruskan pernyataan dari direktur utama tim *e-sports* RRQ yang bernama RRQ AP perihal tim Evos yang tidak memberikan pemain bernama Tazz ke tim RRQ.

Berdasarkan data penelitian yang ditemukan oleh peneliti, ditemukan adanya penggunaan campur kode ke luar dengan menggunakan campuran bahasa asing. Seluruh data termasuk ke dalam jenis campur kode ke luar *intra-sentetial* (dalam satu kalimat). Dari 27 data, 26 data menggunakan campuran bahasa Inggris dan 1 data menggunakan campuran bahasa Arab.

Campur Kode ke Dalam

- a. CEO Voin Ungkap Kesulitan Jadi Tim Partnership PMSL Sea 2024, Cari Pemain Bintang *Ceunah* (D1/CK/DL/IND-SND/01)

Data di atas dengan kode D1/CK/DL/IND-SND/01 termasuk jenis campur kode ke dalam *intra-sentetial* karena masih dalam satu kalimat. Data tersebut menggunakan campur kode ke dalam dengan menggunakan bahasa Sunda, yakni kata *ceunah* yang memiliki arti ‘katanya’ atau ‘kata orang’. Kalimat di atas memiliki arti CEO dari tim *e-sports* VOIN yang mengungkapkan kesulitan menjadi tim mitra di acara PMSL Sea 2024.

Dari data tersebut ditemukan adanya 1 data yang menggunakan bahasa daerah yakni bahasa Sunda. Data yang ditemukan baik campur kode ke luar dan campur kode ke dalam dominan dalam bentuk kata atau frasa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membahas tentang penggunaan campur kode pada *headline* berita *e-sports* di akun Instagram @revivaltvid pada edisi Januari 2024. Pada penelitian ini, campur kode dibagi menjadi dua jenis, yakni campur kode ke luar dan campur kode ke dalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk campur kode yang ditemukan. Hasil penelitian ini menemukan adanya 20 data campur kode ke luar dan 1 campur kode ke dalam. Campur kode ke luar sebagian besar menggunakan bahasa Inggris dan satu data menggunakan bahasa Arab. Sementara itu, campur kode ke dalam menggunakan bahasa Sunda.

Terdapat beberapa saran berdasarkan data dan temuan yang disajikan bagi pembaca, yaitu perlunya mewaspadaikan penggunaan campur kode baik dalam komunikasi maupun dalam penggunaan dalam media sosial. Hal itu diperlukan agar pembaca mengetahui penggunaan serta penempatan campur kode, baik campur kode ke luar dan campur kode ke dalam. Bagi peneliti diharapkan bisa melakukan penelitian serupa dengan menganalisis campur kode dari media lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alatas, M. A., & Rachmayanti, I. (2020). Penggunaan Campur Kode dalam Komunikasi Santri di Pondok Pesantren Anwarul Huda Malang. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 4(1), 43–55.
- Amriyah, N., & Isnaini, H. (2021). Campur Kode Sudjiwo Tedjo dalam Dialog Interaktif Indonesia Lawyers Club TVOne Episode Setahun Jokowi-Maruf: Dari Pandemi Sampai Demokrasi. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 93–103.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja. *Jurnal Skripta: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Yogyakarta*, 5(2), 33–39.
- Azizah, S. N., Kurnia, I., Sari, E. P., & Lestari, D. N. (2024). Analisis Campur Kode dalam Novel “Azzamine” Karya Sophie Aulia. *JBT Jurnal Basataka*, 7(1), 108–117.
- Dewi, D. A. R., Soleh, D. R., & Puspitasari, D. (2020). Alih Kode dan Campur Kode pada Iklan di Akun Instagram Carubanid. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 47–55.
- Edi, Usop, L. S., Perdana, I., Elnawati, & Oktaviani, S. (2022). Campur Kode pada Novel *Resign!* (2018) Karya Almira Bastari. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(1), 75–89.
- Effendi, Hidayat, S., & Siregar. (2023). Menulis Berita dan Feature Keislaman. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4983–4990.
- Effendy, E., Zakaria, Azlisa, & Anggarana. (2023). Dasar-Dasar Penulisan Berita. *Jurnal Pendidikan*

- Dan Konseling, 5(2), 4041–4044.
- Ernawati, I. A., Brawijaya, K. S., Aini, F., & Eni Nurhayati. (2023). Perkembangan Ragam Bahasa dalam Komunikasi Mahasiswa di Lingkungan Kampus UPN “Veteran” Jawa Timur. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(6), 406–420.
- Fidela, R., Asfar, D. A., & Syahrani, A. (2024). Tuturan Campur Kode Cinta Laura dan Maudy Ayunda dalam Podcast Bicara Cinta: Kajian Sociolinguistik. *IdeBahasa*, 6(1), 10–32.
- Karyadi, T.H., Waruwu, Y., Isninadia, D., Yulianti, H., & Lubis, F. (2023). Alih Kode dan Campur Kode dalam Konten Podcast Cape Mikir With Jebung di Spotify: Kajian Sociolinguistik. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 115–123.
- Karyati, A. (2022). Alih Kode dan Campur Kode dalam Video YouTube Channel “ Lia Kato” (Studi Kasus Pada Keluarga Campuran Indonesia - Jepang Hiroaki Kato dan Lia Kato). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2299–2301.
- Lestari, P., & Rosalina, S. (2024). Alih Kode dan Campur Kode dalam Interaksi Sosial antara Penjual dan Pembeli. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 11–19.
- Nadin, A. M., & Ikhtiono, G. (2019). Manajemen Media Massa Menghadapi Persaingan Media Online. *Journal of Communication Science and Islamic Da’wah*, 3(1), 76–87.
- Nissantarie, D. Y., & Sulistyono, Y. (2023). Alih Kode dan Campur Kode antara Penjual dan Pembeli di Pasar Gede Hardjonagoro Kota Solo dan Relevansinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 5(2), 104–119.
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 1(1), 18–29.
- Rahmah, N., & Wicaksono, H. (2023). Analisis Variasi Bahasa (Alih Kode & Campur Kode) Kanal Youtube “Nihongo Mantappu.” *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 7(2), 142–152.
- Rufaidah, D., Ermawati, E., & Suhita, R. (2023). Fenomena Campur Kode pada Media Sosial Instagram Mahasiswa. *Jurnal Sastra Indonesia*, 12(2), 113–118.
- Rulyandi, R., Rohmadi, M., & Sulistyono, E. T. (2019). Alih Kode dan Campur Kode dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *PAEDAGOGIA*, 17(1), 27–39.
- Suherman, M., Helmawati, Suryani, I., & Fitrianiingsih. (2025). Teknik Perencanaan Anggaran BOSP Berbasis Kinerja. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 219–223.
- Sukmana, A. A., Wardarita, R., Ardiansyah, A. (2021). Penggunaan Alih Kode dan Campur Kode dalam Acara Matanajwa pada Stasiun Televisi. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 5(1), 206–221.
- Tama, A., Mayrani, E., & Ayuni, L. (2024). Analisis Alih Kode dan Campur Kode dalam Cerpen Gamer Sejati Mencari Cinta. *Jurnal Pendidikan Deiksis*, 6(1), 8–11.
- Tutik, A. D., Fitriani, N., & Inderasari, E. (2020). Variasi dan Fungsi Ragam Bahasa pada Iklan dan Slogan Situs Belanja Online Shopee. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 137–148.