

ANALISIS CAMPUR KODE DALAM TUTURAN KOMENTATOR PADA *GRAND FINAL MPL SEASON 16 INDONESIA*

Farid Abdul Rohman,
Universitas PGRI Semarang

Arisul Ulumuddin², Setia Naka Andrian³.
Universitas PGRI Semarang
Email: rohmanupgris@gmail.com

Received: 2026-06-27 | Reviewed: 2026-07-16 | Accepted: 2026-07-30 | Published: 2026-07-31

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis bentuk, fungsi dan faktor penyebab campur kode dalam tuturan komentator pada lima pertandingan babak Grand Final MPL (Mobile Legend Professional League) S16. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik simak libat cakap (SBLC) yang bersifat observasi nonpartisipatoris, serta analisis naratif. Sumber data berupa transkrip tuturan dua komentator, yaitu Pulung dan Lim Kocul, dari video pertandingan yang diunggah di kanal YouTube resmi MPL Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 429 data campur kode yang ditemukan, seluruhnya tergolong sebagai outer code mixing (pencampuran bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris) dalam tiga bentuk: kata (69%), frasa (27%), interjeksi bahasa asing (3%), dan klausa utuh (1%). Temuan utama penelitian ini adalah bahwa campur kode dalam tuturan komentator merupakan *strategi komunikasi yang adaptif dan multifungsi*, bukan sekadar kebiasaan berbahasa. Fungsi sosiolinguistik campur kode meliputi efisiensi komunikasi, penegasan identitas komunitas gamer, dramatisasi pertandingan, serta fungsi fatis yaitu membangun kebersamaan dan interaksi sosial dengan penonton. Faktor penyebab campur kode terdiri atas faktor internal (keterbatasan kosakata teknis dalam bahasa Indonesia dan kebiasaan profesional komentator) serta faktor eksternal (globalisasi e-sport, karakteristik audiens muda, situasi pertandingan, dan atmosfer stadion). Minimnya klausa Inggris utuh (hanya 1%) mengindikasikan bahwa komentator liga lokal secara konsisten mempertahankan bahasa Indonesia sebagai kode utama, berbeda dengan komentator turnamen internasional yang lebih bebas menggunakan klausa Inggris karena audiens global.

Kata Kunci: adaptabilitas, e-sport, fatis, komentator, klausa, campur kode, sosiolinguistik

A. PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa nasional sering kali bersinggungan dengan bahasa daerah maupun bahasa asing. Persinggungan ini kemudian melahirkan dinamika interaksi sosial yang khas melalui pertukaran ujaran. Reynhat et al. (2021) membagi pembentukan kelompok-kelompok sosial dalam masyarakat berdasarkan kesamaan identitas, yang menunjukkan bahwa masyarakat tidaklah bersifat homogen. Keberagaman identitas tersebut memicu fenomena kebahasaan ketika seorang

penutur dapat menggunakan dua bahasa atau lebih dalam satu fenomena tutur untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu (Syaharani et al., 2025).

Fenomena kabahasaan ini mendorong penutur untuk menggunakan dua ragam bahasa disebut dwibahasa (Wulandari et al., 2023). Penutur yang menguasai dua ragam bahasa atau lebih sering mengalami fenomena campur kode. Sejalan dengan pendapat (Hasanah et al., 2025) menjelaskan campur kode adalah fenomena dimana seorang penutur beralih dari satu bahasa ke bahasa lain dalam satu percakapan. Hal ini sejalan dengan pendapat Chaer et al., (2010) mengatakan campur kode didefinisikan sebagai penggunaan dua bahasa atau dua varian bahasa dalam satu komunitas tutur.

Pada era digital saat ini, olahraga bukan hanya sekadar dilakukan di lapangan, tetapi juga dapat dilakukan secara *online*. Kegiatan olahraga elektronik ini menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara visual atau daring (Khudzaifah et.al, 2022). Istilah pertandingan olahraga *online* inilah yang disebut dengan *e-sport* (Ikadarny, 2023). Mudahnya akses dunia digital pada masyarakat modern memicu perkembangan pesat pada dunia gim, salah satu gim yang laris dipasaran adalah gim *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)*. Berdasarkan data pada *play store* di perangkat gawai Android, total pengunduhan *MLBB* mencapai angka 500 juta (*Play Store*, 2026). Pada pengunduhan global mencapai lebih dari satu miliar. Negara Indonesia menempati peringkat pertama dalam pengunduhan *MLBB* dan memiliki total pengguna aktif paling banyak. Gim ini bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* menggunakan metode *5v5 player servers* (Pratama & Nugroho, 2023).

Fokus utama dalam penelitian terletak pada tuturan komentator atau *caster*. Peneliti menggunakan *Grand Final Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) Season 16* antara tim Onic versus Alter Ego pada pertandingan pertama hingga kelima yang tayang di kanal YouTube resmi *MPL ID* pada tanggal 2 november 2025. Pertandingan ini disaksikan 800 ribu pemirsa di kanal youtube *MPL ID* secara siaran langsung. Total puncak keseluruhan penonton dari kanal *MPL ID* yaitu mencapai dua juta penonton. Hal ini juga mendasari kenapa penelitian ini dilakukan. Penelitian ini juga menjadi penting karena memetakan bagaimana Bahasa Indonesia beradaptasi dengan kemajuan *e-sport* global.

Penelitian ini mengkaji campur kode dalam tuturan komentator selama siaran berlangsung. Kemudian dijabarkan menjadi tiga pertanyaan penelitian yang lebih spesifik. (1) Mengkaji bentuk-bentuk campur kode berupa kata, frasa, klausa, interjeksi bahasa asing dan fenomena kebahasaan dalam lima pertandingan, kemudian dideskripsikan. (2) Fungsi sociolinguistik yang mendasari penggunaan campur kode oleh komentator dalam menyampaikan narasi saat pertandingan. (3) Menganalisis faktor kontekstual yang mempengaruhi campur kode, baik faktor internal seperti keterbatasan kosakata teknis dalam bahasa Indonesia, istilah populer maupun tujuan lainnya. Meskipun faktor eksternal seperti situasional pertandingan, tempat pertandingan, dan pengaruh globalisasi dalam dunia *e-sports* ataupun faktor lainnya.

Kajian penelitian ini terdapat kesamaan dan kekurangan sebagaimana penelitian terdahulu. Penelitian terdahulunya yaitu penelitian Tamimi & Saddhono (2024), Hardi et al., (2022), dan penelitian Andreyan & Indrawati, (2022). Tamimi & Saddhono (2024) dalam penelitian yang berjudul “Analisis Campur Kode dalam Tuturan Komentator pada Game Ketujuh *Grand Final M5 World Championship*”. Tujuan penelitian adalah menganalisis penyebab terjadinya fenomena campur kode. Temuan penelitian ini adalah ditemukannya 95 wujud data campur kode. Wujud campur kode yang ditemukan dijadikan dua golongan yaitu berdasarkan tingkat kebahasaan dan usul kata serapannya. Penelitian ini hanya terdapat bentuk campur kode ke luar. Kelemahan pada penelitian terdahulu adalah hanya membahas satu pertandingan, tidak mengikuti dinamika perubahan campur kode tiap pertandingan. Sementara penelitian ini membahas secara spesifik tuturan komentator dalam mengulas pertandingan pertama hingga kelima *Grand Final MPL ID Season 16*. Penelitian ini juga memiliki kaitan dengan penelitian terdahulu karena membahas perangkat kebahasaan yang dibagi menjadi 4 bentuk, yaitu campur kode bentuk kata, campur kode frasa, campur kode bentuk klausa, dan interjeksi bahasa asing. Penelitian ini memperluas cakupan pertandingan dan pertandingan dilaksanakan pada liga lokal.

Hardi et al., (2022) melalui penelitiannya yang berjudul “Tindak Tutur Ekspresif Dalam Tuturan Komentator *E-Sports* pada *Turnamen Pmco Fall Split Global Finals 2019*: Kajian Sosiopragmatik”. Temuan penelitian ini berupa 23 data wujud tuturan kategori tindak tutur ekspresif. Data tuturan kemudian diklasifikasikan menjadi 10 fungsi tuturan dengan penanda lingual yaitu, memuji, berterima kasih, membenarkan, harapan, mengeluh, rasa jijik, meminta maaf, mengucapkan selamat, menyindir, dan menyayangkan. Penelitian ini menemukan 58 data

kosakata khusus yang meliputi 32 makna denotatif dan 26 makna konotatif. Penelitian Sigian Hardi bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi komentator. Penelitian ini memiliki persamaan, yaitu membahas interjeksi bahasa asing yang relevan dengan tindak tutur ekspresif. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah bahwa penelitian ini mengkaji campur kode yang spesifik, termasuk di dalamnya tindak tutur ekspresif.

Andreyan & Indrawati, (2022) melalui penelitiannya yang berjudul “Alih Kode Dan Campur Kode Pada Tuturan Komentator Sepak Bola Bri Liga 1 2021/2022”. Hasil penelitian ini berupa alih kode yang dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu internal dan eksternal. Alih kode dipicu oleh dinamika pertandingan sehingga memicu perubahan topik pembicaraan. Adapun campur kode dalam penelitian ini disebabkan oleh keterbatasan leksikal, penggunaan istilah yang lebih populer serta topik yang sedang dibicarakan. Penelitian Andreyan dan Dianita Indrawati memiliki kesamaan dan perbedaan objek penelitian. Terutama pada faktor terjadinya campur kode yaitu mengkaji keterbatasan leksikal dan penggunaan istilah lebih populer.

Berdasarkan tiga penelitian di atas, masing-masing penelitian hanya melakukan pembahasan pada satu pertandingan tetapi tidak menjelaskan dinamika perubahan campur kode dalam satu seri grand final. Selain itu, penelitian (Tamimi & Saddhono, 2024) belum menemukan identifikasi interjeksi bahasa asing dan belum menemukan fungsi interaksi sosial dengan penonton (fatis) yang justru muncul pada momen krusial. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis lima pertandingan berurutan pada liga domestik (MPL Season 16). Cakupan analisis pada penelitian ini juga diperluas dari tiga jenis (kata, frasa, klausa) menjadi empat jenis menambahkan interjeksi bahasa asing. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan pada aspek objek, bentuk, fungsi dan cakupan analisis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah tuturan komentator dinilai sebagai strategi untuk mencapai efisiensi komunikasi atau faktor lainnya. Penelitian ini memiliki keunggulan pada cakupan pertandingan, yaitu lima pertandingan berurutan yang memungkinkan untuk menangkap perubahan dinamika pertandingan. Manfaat penelitian ini diharapkan mampu menambah intensitas penggunaan bahasa Indonesia komentator MPL ID. Tren kebahasaan ini mengindikasikan perkembangan identitas *e-sports* Indonesia yang semakin mandiri di kancah global. Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi mendalam terkait dinamika sosiolinguistik pada pola tuturan komentator *e-sport*.

Hasil penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan sebagai studi kasus yang berharga bagi pengembangan pembelajaran bahasa dan komunikasi tuturan komentator, sekaligus menjadi referensi akademis mengenai perkembangan Bahasa Indonesia dalam ranah *e-sports*. Penelitian ini juga menemukan fungsi interaksi sosial yang baru dalam kajian campur kode komentator *e-sport*.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Penelitian berbentuk kalimat deskriptif dan dapat berupa angka data. Peneliti tidak berpartisipasi aktif dan hanya menjalankan fungsi sebagai pengamat dalam kegiatan yang diamati (Melati et al., 2023). Penelitian ini menggunakan teori campur kode yang diutarakan oleh Abdul Chaer. Campur kode adalah satu ragam bahasa inti yang dipakai secara fungsional dan utuh dalam percakapan (Chaer & Agustina, 2010). Bahasa lain yang ikut muncul hanya berupa potongan-potongan kata atau frasa yang tidak bisa berdiri sendiri sebagai bahasa yang lengkap. Sedangkan campur kode dibagi dalam beberapa bentuk yaitu kata dasar, frasa, serta klausa yang terdapat dalam sintaksis (Chaer, 2014). Hasil observasi berupa data yang diklasifikasi yang mencakup kolom: data, kutipan tuturan, bentuk campur kode, fungsi sociolinguistik, dan faktor penyebab. Untuk menganalisis faktor kontekstual yang memengaruhi campur kode, peneliti menggunakan teori Suandi (2014). Campur kode dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu campur kode ke dalam, campur kode ke luar, dan campur kode campuran.

Data dalam penelitian ini bersumber dari YouTube *MPL ID* resmi dan mencakup lima pertandingan berturut-turut dalam satu seri pertandingan grand final. Peneliti menggunakan teknik simak libat cakap (SLBC) yang bersifat observasi nonpartisipatoris (Romdona et al., 2024). Peneliti tidak terlibat dalam dialog yang sedang dilakukan dan hanya berperan sebagai pengamat dalam pemakaian bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur (Mahsun, 2017). Langkah-langkah transkripsi data dilakukan sebagai berikut: (1) peneliti menyimak video pertandingan secara berulang-ulang minimal tiga kali; (2) peneliti menuliskan tuturan komentator yang mengandung unsur bahasa asing (Inggris) secara apa adanya; (3) peneliti mengkategorikan data berdasarkan bentuk campur kode (kata, frasa, klausa, interjeksi) sesuai teori Chaer (2010); (4) peneliti memverifikasi transkripsi dengan mencocokkan kembali dengan video asli; (5) data yang telah diverifikasi disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji dan menghasilkan data berupa tabel yang akan dianalisis mendalam guna mencari fungsi serta tujuan penggunaan campur kode. Pada Kanal youtube *MPL ID episode MPL ID S 16* menghasilkan penonton lebih dari satu juta penonton pada tayangan final onic melawan alter ego. Tuturan komentator yang telah dianalisis memiliki dampak signifikan terhadap hasil kajian. Terutama tuturan yang menggabungkan dua bahasa atau lebih. Komentator pada pertandingan final yaitu, Lim kocul sebagai analisis komentator berperan menganalisis pertandingan dan Pulung sebagai komentator pertandingan. Tuturan komentator cenderung mengandung campur kode bentuk ke luar karena sumber serapannya berasal dari bahasa asing (Inggris). Terkadang menggunakan bahasa campuran ke bahasa daerah (Jawa).

Bentuk-bentuk campur kode yang ditemukan sebagai berikut,

Campur kode berupa kata

Campur kode berupa kata pada penelitian ini menghasilkan sebanyak 296 kata 69% dari keseluruhan data. Campur kode sering terjadi pada tataran kata dasar (Chaer, 2010). Temuan ini diperkuat hasil penelitian pendahulu (Tamimi & Saddhono, 2024) yang menemukan bentuk data kata lebih dominan dibandingkan frasa dan klausa. Kata memang lebih mudah disisipkan seperti data pertandingan kedua dan keempat menunjukkan jika kata bahasa asing diterapkan di Bahasa Indonesia akan terasa panjang dan sulit dipahami. Hal tersebut diketahui pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Campur kode berupa kata

Data	Bahasa asing	Bahasa Indonesia
<i>Fliker</i>	<i>Fliker</i>	Kemampuan teleportasi jarak pendek
<i>dependent</i>	<i>dependent</i>	Bergantung
<i>Down</i>	<i>Down</i>	Mati
<i>Timing</i>	<i>Timing</i>	Pemilihan waktu

Pada pertandingan kedua dan keempat ditemukan campur kode kata yang disisipkan dalam struktur sintaksis.

Contoh pada pertandingan kedua Lim Kocul menyatakan “dia bisa flicker lebih cepat, karena ruby memang bisa *dependent*” dan “dia gak kalah lah dari segi kalkulasi timing”. Sedangkan pertandingan keempat Pulung menyatakan “kiboy down, Nino pun harus menggila”.

Kata *dependent timing*, *flicker*, *down* dalam contoh-contoh di atas menunjukkan kata disisipkan tanpa mengubah struktur sintaksis kalimat. Terdapat data pertama “*flicker*” yang berarti kemampuan teleportasi jarak pendek dan “*timing*” yang berarti pemilihan waktu. Jika diartikan dalam Bahasa Indonesia, pasti akan terjadi pemborosan kata dan sulit dipahami penonton. Hal serupa terjadi pada kata “*timing*”. Temuan ini sesuai dengan teori Suandi (2014) yang menyatakan bahwa salah satu faktor penyebab campur kode adalah keterbatasan kode. Pada pertandingan keempat Kata *down* bahkan berfungsi sebagai predikat yang menyatakan keadaan “mati” atau “gugur”. Pemilihan kata “*down*” pada tuturan komentator dianggap lebih dramatis dan lebih sesuai dengan dinamika *e-sport*. Sejalan dengan teori Suandi (2014), campur kode didefinisikan sebagai campur kode yang menyerap bahasa asing yang masih serumpun dengan bahasa asli. Dengan demikian, data di atas menunjukkan campur kode berupa kata pada tuturan komentator bertujuan untuk efisiensi komunikasi dan lebih enak didengar dibandingkan dengan menggunakan padanan kata bahasa Indonesia. Serta menjadi pilihan efektif dalam pertandingan *e-sport*.

Campur kode berupa Frasa

Tuturan komentator pada pertandingan pertama hingga terakhir menghasilkan data bentuk frasa sebanyak 27% dari total 429 data campur kode. Temuan ini sejalan dengan teori Chaer (2010:116–117), campur kode dapat terjadi pada tataran frasa, yaitu gabungan dua kata atau lebih yang membentuk satu kesatuan makna, tetapi tidak memiliki predikat. Pada temuan ini data yang diteliti menunjukkan bahwa frasa merupakan bentuk campur kode dengan frekuensi kemunculan tertinggi kedua setelah kata, dan muncul secara konsisten di setiap pertandingan. Penelitian ini mencatat bahwa campur kode berupa frasa terjadi pada pertandingan pertama hingga kelima. Hal tersebut diketahui pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Campur kode berupa frasa

Data	Bahasa asing	Bahasa Indonesia
<i>Free turtle</i>	<i>Free turtle</i>	Kura-kura gratis tidak ada perlawanan dari musuh
<i>Perfect turtle</i>	<i>Perfect turtle</i>	Kura-kura yang didapatkan semua
<i>Full house</i>	<i>Full house</i>	Kondisi ruangan yang penuh dan sesak

Pertandingan pertama pada tabel penelitian diatas ditemukan tuturan Lim Kocul “ini dia *free turtle*, gak dikontes lagi, Gak ada pemegang *Retribution*”. Data tersebut menunjukkan penggunaan campur kode frasa yang bertujuan untuk efisiensi komunikasi sekaligus penegasan dominasi. Hal Ini juga termasuk pemilihan istilah yang lebih populer dan termasuk jenis campur kode ke luar. sejalan dengan teori Suandi (2014) yaitu campur kode ke luar ditandai sebagai pencampuran yang bersumber dari bahasa asing.

Fungsi serupa terdapat pada pertandingan keempat, yaitu tuturan oleh Pulung, “Perfect turtle ini ngebuat mereka sekarang sudah bisa naikin tempo permainan.” Makna Frasa “*Perfect Turtle*” yang digunakan dalam korpus muncul berulang kali pada pertandingan keempat menandakan kekuatan dominasi dari tim Onic melawan Alter Ego, sekaligus memperkuat fungsi dramatis pada penonton. Temuan ini sejalan dengan teori Suandi (2014), campur kode dapat terjadi karena penggunaan istilah yang lebih populer di kalangan komunitas tertentu.

Pada pertandingan kelima tuturan Lim Kocul “*Full House, nice pick* ” diucapkan sebanyak dua kali pada awal dan diakhir pertandingan. Kata “Pick” dalam konteks *e-sport* merujuk pada proses pemilihan hero (*draft pick*) yang merupakan momen penting dalam pertandingan. Dengan menyebut “*Nice pick*”, komentator memuji strategi tim dalam memilih komposisi hero yang tepat. Frasa “*Full House*” menandakan kebersamaan bersama penonton dan membangun kemeriahan dalam pertandingan terakhir pada *MPL ID S 16* Onic melawan Alter Ego. sejalan dengan pendapat (Pratiwi et al., 2019) bahwa tuturan tersebut juga menunjukkan kedekatan emosional antara penonton, komentator dan pemain sehingga memicu komunikasi fatis. Frasa ini memunculkan faktor sosiolinguistik yaitu keterbatasan leksikal dan penggunaan istilah yang lebih populer di komunitas *e-sport*. Sejalan hal itu menurut teori Suandi (2014), campur kode dapat terjadi karena penggunaan istilah lebih populer di komunitas tertentu. Hal ini berbeda pada penelitian terdahulu Tamimi & Saddhono, (2024) yang hanya fokus pada satu pertandingan dan sebatas mengidentifikasi keterbatasan leksikal tanpa menganalisis mendalam. Adanya penelitian ini yang menunjukkan campur kode bentuk frasa dapat terjadi bukan hanya karena faktor keterbatasan bahasa, melainkan adaptasi strategi komunikasi yang dipengaruhi faktor linguistik dan faktor dinamika pertandingan.

Campur kode dalam bentuk klausa.

Bentuk klausa penelitian ini diambil dari pertandingan pertama hingga kelima hanya ditemukan sebanyak 3 klausa utuh atau 1% dari 429 data campur kode. Meskipun Minimnya klausa utuh mengindikasikan bahwa komentator MPL *Season 16* secara konsisten mempertahankan struktur kalimat bahasa Indonesia sebagai kerangka utama. Sejalan dengan teori Chaer (2010:116) bahwa campur kode dapat terjadi di tataran klausa. Data tersebut diketahui pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Campur kode berupa klausa

Data	Bahasa asing	Bahasa Indonesia
<i>Alter champ are you ready?</i>	<i>Alter champ are you ready?</i>	Alter champ apakah kalian siap?
<i>Sonic are you ready</i>	<i>Sonic are you ready</i>	Sonic apakah kalian siap?
Dan sekarang <i>its time to shadow kill</i>	Dan sekarang <i>its time to shadow kill</i>	Dan sekarang saatnya membunuh secara dian-diam

Data di atas menunjukan minimnya campur kode berupa klausa pada pertandingan sekitar 1% dari keseluruhan data. Salah satu data yang muncul secara utuh adalah klausa “its time shadow kill” yang merupakan kemampuan dari salah satu karakter *MLBB*. Analisis ini sejalan dengan teori Suandi (2014) campur kode ke luar terjadi saat bahasa asli mengalami penambahan kata dari bahasa asing. Penggunaan bahasa asing tersebut juga cocok pada pertandingan yang berlangsung dengan alasan penggunaan istilah yang lebih populer. Bagian analisis ini juga menunjukan bahwa minimnya penggunaan klausa mengindikasikan bahwa komentator tetap mempertahankan struktur kalimat bahasa Indonesia sebagai tuturan utama mereka.

Tabel di atas sesuai definisi campur kode adalah pencampuran unsur suatu bahasa dalam klausa tanpa mengubah struktur bahasa lainnya (Chaer, 2010:116). Temuan ini mengindikasikan bahwa komentator liga lokal lebih mempertahankan Bahasa Indonesia sebagai bahasa dasar tuturan. Kondisi ini berbeda dengan komentator turnamen internasional yang lebih bebas menggunakan klausa bahasa asing karena target audiens yang lebih global. Penelitian ini menunjukan penggunaan campur kode berupa klausa bertujuan untuk mendramatisasi keberlangsungan pertandingan.

Campur kode dalam interjeksi bahasa asing

Penggunaan campur kode berupa interjeksi bahasa asing pada penelitian ini ditemukan sebanyak 3% data dari keseluruhan. Interjeksi bahasa asing cenderung digunakan bertujuan untuk mempermudah sekaligus menekankan keadaan yang sedang terjadi. Selengkapnya pada data tabel penelitian di bawah ini.

Tabel 4. Campur kode berupa interjeksi bahasa asing

Data	Bahasa asing	Bahasa Indonesia
<i>What, really?</i>	<i>What, really?</i>	Apa, serius?
<i>What happend</i>	<i>What happend</i>	Apa yang telah terjadi (ekspresi kaget)
<i>Lets go</i>	<i>Lets go</i>	Ayo (membangun kebersamaan dengan penonton)

Data tabel di atas merupakan fenomena menarik karena bukan istilah teknis, melainkan slang internet yang populer di kalangan generasi muda. Hal ini berkaitan dengan penonton *MLBB* yang mayoritas adalah anak muda. Fungsi penggunaan interjeksi dalam tuturan komentator pada data tabel “*what happened*” menandakan ekspresi kaget dan data tabel “*lets go*” dalam tuturan komentator membangun kebersamaan dengan penonton sekaligus membangun atmosfer positif di bangku penonton. Temuan di atas dipilih oleh komentator karena penggunaan istilah yang lebih populer. Sejalan dengan teori Suandi (2014), campur kode dapat disebabkan oleh tujuan penggunaan istilah yang lebih populer. Data di atas juga merupakan ajakan kepada penonton untuk membangun atmosfer positif di bangku penonton. Temuan di atas juga mengacu pada komunikasi fatis yang mendorong pemakaian bahasa untuk membangun dan mempertahankan interaksi sosial ketimbang menyalurkan informasi (Jamin et al., 2020). Data tersebut juga berfungsi sebagai pengikat hubungan sosial daripada penyalur informasi teknis

Penggunaan campur kode interjeksi bahasa asing dalam konteks komentar pertandingan menunjukkan bahwa terjadinya campur kode tidak terbatas pada terminologi game, tetapi juga merambah ke gaya bicara sehari-hari yang dipengaruhi media sosial. Hal ini diperkuat oleh teori Suandi (2014) bahwa faktor-faktor terjadinya campur kode meliputi karakteristik penutur dan perubahan situasi maupun akibat mitra tutur. Campur kode interjeksi bahasa asing juga berperan sebagai pembangun fungsi identitas komentator yang modern dan berfungsi sebagai fatis untuk membangun dan mempertahankan interaksi dengan penonton.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis terhadap tuturan komentator Pulung dan Lim Kocul pada MPL ID S16. Keseluruhan penelitian ini memperoleh temuan berbentuk campur kode yang ditemukan berjumlah 429 data. Data tersebut dibagi menjadi 4 bentuk, bentuk kata 296 (69%), frasa 117 (27%), klausa 3 (1%), dan interjeksi bahasa asing 13 (3%). Keterbatasan leksikal cenderung memicu terjadinya campur kode. Komentator sering mengalami kesulitan dalam menemukan padanan kata maupun frasa yang tepat untuk istilah teknis pertandingan. Akibatnya komentator memilih menggunakan istilah bahasa asing demi efisiensi komunikasi dan keakuratan informasi.

Selain itu, ditemukan lima faktor penyebab terjadinya campur kode, yakni efisiensi komunikasi, penegasan identitas komentator, dramatisasi dan kedekatan emosional, serta interaksi dengan penonton karakteristik muda yang memicu fatis. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa campur kode dalam tuturan komentator *e-sport* liga lokal bukanlah bentuk kesalahan berbahasa, melainkan strategi komunikasi yang adaptif terhadap kebutuhan efisiensi, identitas komunitas. Temuan ini menegaskan bahwa turnamen domestik berbeda dengan turnamen internasional. Perbedaan konteks turnamen juga mempengaruhi pola interaksi komentator. Pada penelitian ini komentator liga lokal lebih mempertahankan Bahasa Indonesia sebagai identitas kebahasaan di tengah arus globalisasi *e-sport*. Dengan demikian campur kode bukanlah ancaman bagi Bahasa Indonesia melainkan cerminan kreativitas dalam menghadapi tantangan era globalisasi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, B., dkk. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 12, Issue 1). <https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.18-34>
- Andreyan & Indrawati, D. (2022). *Alih Kode Dan Campur Kode Pada Tuturan Komentator Sepak Bola*. Sapala Volume 9, Nomor 3, hlm 85-98. [Jil. 9 No.03 \(2022\): Kajian Linguistik dan Sastra: Edisi Yudisium \(3\)](#)
- Chaer, Abdul dan Agustina. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Chaer, Abdul. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardi, S., Pastika, I. W., & Dhanawaty, N. M. (2022). Tindak Tutur Ekspresif dalam Tuturan Komentator E-Sports pada Turnamen PMCO Fall Split Global Finals 2019: Kajian Sosiopragmatik. *Stilistika : Journal of Indonesian Language and Literature*, 1(2), 117. <https://doi.org/10.24843/stil.2022.v01.i02.p10>

- Hasanah, M., Vella, J., Lutvi, Q. Z. N. H., & Sugiarti, S. (2025). Analisis Kode Mixing Dan Kode Switching Dalam Percakapan Mahasiswa Semester Empat Pbsi Universitas Nurul Huda. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(2), 98–104. <https://doi.org/10.69714/qz98j535>
<https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Ikadarny, Hasyim, M. Q., Sufitriyono., & Suparman. (2023). E-Sports and Sports: A Study of the Related Position of E-Sports in Sports. *Journal RESPECS (Research Physical Education and Sport)*, 5(2), 366–373. <https://doi.org/10.31949/respecs.v5i2.5776>
- Jamin, M., Yusoff, M. F., & Mutalib, M. A. (2020). Analisis Ungkapan Fatis dalam Proses Pembelajaran dan Pemudah caraan (PdPc) Guru Pelatih. <https://doi.org/10.51200/manu.vi.2054>
- Khudzaifah, Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2022). Analisis E-Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Universitas Muhammadiyah Tangerang* (Vol. 4). <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923>
- Mahsun. (2017). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers. hlm 92.
- Melati, I. K., Iswatiningsih, D., & Zahidi, M. K. (2023). Pesan moral pada lirik lagu Kanjuruhan karya Iwan Fals. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 5(1), 29-40. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/genre/index>
- PlayStore. (2026). *Mobile Legends : Bang Bang Moonton*. PlayStore. play store.apk.
- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402. <https://doi.org/10.22146/kawistara.75218>
- Pratiwi, M. R., & Agustina, A. (2019). Kategori fatis dalam novel Dilan 1990 karya Pidi Baiq. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(4), 562-576. <https://ejournalunwmatarem.org/index.php/trendi/article/view/2544>
- Reynhat, M., Gusar, 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. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- Romdona, S., Junita, S. S., Gunawan, A. (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39-47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Suandi, I Nengah. (2014). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syahrani, P., Insyira, D. A., Ramadhan, S., Sukma, E., & Jamaluddin, N. B. (2025). Kode Switching dalam Interaksi Remaja: Studi Sosiolinguistik di Media Sosial. *Jurnal Dieksis ID*, 5(1), 58–68. <https://doi.org/10.54065/dieksis.5.1.2025.776>
- Tamimi, S., & Saddhono, K. (2024). Analisis Campur Kode dalam Tuturan Komentator pada Game Ketujuh Grand Final M5 World Championship. *Journal of Linguistics*, 266-277. <https://doi.org/10.20961/prasasti.v9i2.82636>
- Wulandari, P. A., Setiawan, T., & Fadilla, A. R. (2023). Alih kode dan campur kode dalam Channel Youtube Londokampung dalam interaksi pasar. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 5(1), 56-65. <https://doi.org/10.24843/stil.2022.v01.i02.p10>