

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Alih Kode dan Campur Kode pada Komentator Pertandingan *Grand Final* Permainan PUBG-M: Battle Online 2”. Penelitian ini dibuat berdasarkan sebuah permasalahan komunikasi searah yang dapat terjadi diberbagai bidang, salah satunya yaitu bidang olahraga elektronik atau *ESports*. Bidang olahraga elektronik atau *ESports* bila dipandang dari sudut kebahasaan, memiliki beberapa fenomena kebahasaan yang dapat terjadi, seperti alih kode dan campur kode. Penelitian ini memfokuskan pada tuturan komentator pertandingan olahraga elektronik, yaitu komentator pertandingan permainan PUBG-M. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peristiwa alih kode dan campur kode yang terjadi pada komentator selama pertandingan PUBG-M. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan teknik simak untuk memperoleh data bahasa, teknik sadap untuk mendapatkan data bahasa, teknik simak bebas libat cakap untuk menyimak seluruh tuturan tanpa terlibat dialog dengan komentator. Analisis data yang dilakukan menggunakan metode analisis padan dengan teknik pilah unsur penentu serta teknik lanjutan referensial dan hubungan banding menyamakan. Penyajian hasil analisis data menggunakan metode penyajian informal, yaitu hanya menuliskan dengan kata-kata biasa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekurang-kurangnya 90 data yang terindikasi sebagai campur kode. Jenis campur kode berupa campur kode ke luar yang ditemukan pada data komentator pertandingan *Grand Final* PUBG-M *Battle Online 2* sebanyak 90 data. Berdasarkan faktor-faktor penyebab yang mempengaruhi peristiwa campur kode, ditemukan sekurang-kurangnya 22 data sebagai penyebab utama peristiwa tersebut, yaitu berupa keterpelajaran. Keterpelajaran menjadi faktor utama campur kode ke luar karena tingkat penguasaan bahasa asing yang dimiliki oleh komentator sangat tinggi, sehingga komentator menggunakan istilah asli dan menggunakan gabungan imbuhan dalam bahasa Indonesia dengan istilah dalam bahasa Inggris.

Kata kunci: sosiolinguistik, alih kode, campur kode, olahraga elektronik.

ABSTRACT

The research entitled "Switching Codes and Mixing Codes in the Commentator of the Grand Final Game of PUBG-M: Battle Online 2". This research is based on a one-way communication problem that can occur in various fields, one of which is the field of electronic sports or ESports. The field of electronic sports or ESports when viewed from a linguistic perspective, has several linguistic phenomena that can occur, such as code switching and code mixing. This study focuses on the speech of commentators on electronic sports competitions, namely commentators on PUBG-M games. This study aims to describe the events of code switching and code mixing that occurred in commentators during the PUBG-M match. The research method used is to use listening techniques to obtain language data, tapping techniques to obtain language data, listening techniques free to engage proficiently to listen to all speeches without engaging in dialogue with commentators. Data analysis was performed using the equivalent analysis method with the technique of sorting the determining elements as well as referential techniques and comparative equate links. The presentation of the results of the data analysis used the informal presentation method, that is, only in ordinary words.

The results showed that at least 90 data were indicated as mixed codes. The type of code mixing in the form of outgoing mixed code found in the PUBG-M Battle Online 2 Grand Final match commentator data was 90 data. Based on the causal factors that influenced the code mixing event, it was found that at least 22 data were found to be the main causes of the event, namely in the form of learning. Learning is the main factor in mixing the code out because the commentator's level of language mastery is very high, so the commentator uses the original term and uses a combination of affixes in Indonesian with terms in English.

Keywords: sociolinguistics, code switching, code mixing, electronic sports.