

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Permainan daring atau yang biasa dikenal sebagai *game online* adalah salah satu wujud dari berkembangnya teknologi modern pada bidang komputer dan jaringan. *Game online* sendiri adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh *single player* maupun *multiplayer* melalui jaringan internet. Menurut Bobby Bodenheimer (1999) *game online* didefinisikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan dan di mana saja juga dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri memamerkan gambar-gambar yang menarik sesuai keinginan, yang didukung oleh komputer. Seiring berkembangnya jaman, *game online* tidak hanya dapat dimainkan melalui komputer tetapi juga melalui telepon pintar atau telepon genggam. *Game online* menyajikan pengalaman permainan yang berbeda dari permainan tradisional.

Saat ini banyak sekali jenis *game online* yang beredar di Internet, salah satu yang populer di Indonesia adalah Mobile Legends: *Bang-Bang*. Menurut data dari activeplayer.io (2023) pada bulan Desember 2023 terdapat sebanyak 81 juta pemain aktif di seluruh dunia, dan Indonesia menjadi negara dengan pemain *game* Mobile Legends terbanyak ke 2 di Asia saat ini. *Game* ini semakin populer karena *gameplay* atau alur permainan Mobile Legends yang serba cepat dan strategis memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan menantang. Setiap

pertandingan memberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan dan memperluas wawasan strategis.

Mobile Legends termasuk ke dalam *game* MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena* yaitu salah satu aliran video *game* yang permainannya dimainkan secara berkelompok ke dalam dua *team* yang berbeda. Aliran *game* ini memiliki karakteristik di mana pemain mengendalikan satu karakter yang dapat di kostumisasi yaitu mengatur *skin* karakter dan jenis kekuatan yang akan digunakan dan bekerjasama dengan pemain dalam satu *team* untuk mengalahkan *team* lawan (Cantallops & Sicilia, 2018). *Skin* merupakan sebuah item aksesoris yang digunakan oleh pemain untuk membuat tampilan hero tampak berbeda dari pemain lainnya. *Game* Mobile Legends dikembangkan dan diluncurkan pada bulan juli 2016 oleh *game* developer asal Shanghai, Tiongkok yaitu Moonton Games (Makarawung dkk., 2023). *Game* ini dilengkapi dengan berbagai fitur *chatting* sebagai media interaksi antar pemain. Fitur *chatting* yang disediakan antara lain *auto chat*, *voice chat*, dan *type chat* (Wijaya & Paramita, 2019). Komunikasi yang terjalin biasanya berguna untuk bertukar informasi seputar permainan, mengatur strategi bersama *team* dan juga media negosiasi oleh kedua *team* jika terjadi masalah dalam *game* tersebut.

Bahasa yang digunakan dalam *game* Mobile Legends secara global adalah Bahasa Inggris. Setelah masuk ke Indonesia ternyata, bahasa yang digunakan di dalam permainan tersebut tidak sepenuhnya menggunakan atau mengadopsi Bahasa Indonesia, tetapi banyak menggunakan yaitu Bahasa Inggris sehingga membuat para pemain harus mengerti beberapa istilah asing seperti *victory*, *defeat*, *hero*, *event*, *damage* dan lain-lain. Hal ini membuat para pemain terkadang

menggabungkan dan mencampur Bahasa Indonesia dengan Bahasa Inggris. Bahkan pada komunitas pemain *game* online di Facebook para pemain juga melakukan campur bahasa.

Selain itu, para pemain Mobile Legends juga berinteraksi dan bertukar informasi seputar permainan melalui sosial media seperti Facebook, Instagram, Twitter an lain-lain. Dengan sosial media para pemain biasanya membuat grup atau komunitas virtual sehingga memungkinkan mereka untuk berbagi gambar, tautan, video dan lainnya yang dibatasi dalam fitur komunikasi *game* Mobile Legends. Salah satu media sosial yang sering digunakan para pemain *game* Mobile Legends untuk membuat komunitas yaitu Facebook. Para pemain Mobile Legends memanfaatkan sosial media Facebook karena fiturnya yang beragam seperti, posting mulai dari foto, video, teks, berkirim pesan, siaran langsung, hingga membuat dan bergabung dengan suatu grup atau komunitas. Tak hanya itu pada kolom komentar terdapat fitur membalas bukan hanya teks tetapi foto, video, stiker dan GIF (*Graphics Interchange Format*) atau gambar bergerak. Pada grup atau komunitas Facebook pembuat grup dapat menjadi admin dan menunjuk moderator untuk mengelola grup sehingga suatu grup atau komunitas tetap kondusif dan berjalan sesuai dengan semestinya.

Adanya grup atau komunitas di Facebook ini merupakan salah satu bentuk komunitas virtual. Komunitas virtual merupakan sekelompok individu dalam melakukan komunikasi menggunakan jaringan internet sebagai mediana dan tidak dilakukan pertemuan secara fisik bertatap muka. Komunitas virtual memungkinkan orang-orang untuk berkelompok dan berdiskusi tentang topik tertentu, memiliki perasaan dan kesukaan tertentu yang membuat mereka saling

terhubung di dunia maya (Kozinets, 2015). Komunitas virtual menyediakan wadah bagi orang-orang di lokasi berbeda untuk berkomunikasi dengan orang lain secara online dan berbagi pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, menurut Rheingold (2000) *Virtual community* atau komunitas virtual merupakan tempat dimana orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama dapat berkumpul dan berbagai satu sama lain. Komunitas virtual juga merupakan ruang yang mendukung seseorang untuk dapat berhubungan dengan orang lain yang memiliki pemikiran dan minat yang sama dengan bantuan sebuah situs maupun jejaring sosial (Lin & Hsiu, 2006)

Selain bahasa di dalam *game* yang banyak menggunakan istilah bahasa Inggris, latar belakang para anggota komunitas pemain *game* Mobile Legends yang beragam membuat fenomena mencampur bahasa tidak asing lagi dalam interaksi dalam komunitas pemain *game* Mobile Legends di Facebook. Fenomena percampuran bahasa ini adalah salah satu kajian ilmu sosiolinguistik yaitu *code mixing* atau campur kode. *Code mixing* atau campur kode adalah penggunaan dua bahasa atau lebih dengan menyisipkan unsur suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Pieter Muysken (2000) pada bukunya *Bilingual Speech A Typology of Code mixing* yaitu *code mixing is a term used to refer to all cases where lexical items and grammatical features from two languages appear in one sentence*. Muysken menganggap campur kode ini dapat dipandang sebagai meminjam (*borrowing*) atau penyisipan leksikal dari suatu bahasa ke bahasa lainnya.

Selain itu, menurut Thelander (dalam Suwito, 1983) campur kode dapat dijumpai pada suatu perbincangan atau tuturan oleh seseorang kemudian terdapat

penggabungan atau percampuran antara ragam-ragam yang berbeda pada suatu klausa yang sama. Kridalaksana mengemukakan pengertian dari campur kode adalah pemakaian bahasa dari bahasa satu ke bahasa lain yang mana bertujuan memperkaya suatu gaya bahasa, mulai dari pemakaian ragam bahasa, frasa, klausa, idiom dan lain sebagainya saat berkomunikasi. Menurut Chaer & Agustina (2010), campur kode merupakan pemakaian dua bahasa atau lebih atau dua varian dari sebuah bahasa dalam suatu masyarakat tutur, terdapat kode utama atau kode dasar yang digunakan yang memiliki fungsi keotonomiannya, sedangkan kode-kode lain yang terlibat dalam peristiwa tutur hanya berupa serpihan.



Gambar 1.1 Tangkap layar status anggota komunitas Mobile Legends di Facebook

Gambar 1.1 merupakan contoh dari penggunaan *Code mixing* atau campur kode pada komunitas pemain *game* Mobile Legends di Facebook. Pada postingan tersebut tertulis “ Tutorial cara *lose* kak, gua bosen *win* teruss”. Dalam kalimat tersebut terdapat sisipan dua kata bahasa Inggris yaitu “*lose*” dan “*win*”, sehingga termasuk ke dalam jenis campur kode penyisipan. Kata “*lose*” dan “*win*” sendiri memiliki padanan dalam bahasa Indonesia yang berarti “kalah” dan “menang”.

Hal yang terkait dengan *code mixing* atau campur kode akan dibahas lebih lanjut pada pembahasan ini dengan mengurai unsur bahasa yang terdapat pada postingan komunitas pemain *game* Mobile Legends di Facebook.

Beberapa penelitian terdahulu telah meneliti tentang fenomena campur kode atau *code mixing* dalam sosial media Facebook, tetapi penelitian tentang fenomena *code mixing* atau campur kode dalam komunitas pemain *game* masih jarang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Rani Sri Wahyuni dan Siti Chadijah (2021) yang berjudul Analisis Penggunaan campur kode komentar warganet dalam media sosial Facebook. Penelitian ini membahas tentang penggunaan campur kode para pengguna sosial media Facebook. Dari penelitian ini ditemukan bahwa banyak warganet pada sosial media Facebook yang melakukan campur kode dalam bentuk kata dan frasa. Campur kode yang digunakan oleh warganet ini berupa campuran bahasa Indonesia, Inggris dan bahasa sunda. Faktor yang menyebabkan penggunaan campur kode ini adalah latar belakang pengguna, keterbatasan kosa kata, tujuan komunikasi, dan ajang gengsi. Faktor yang mendominasi adalah faktor maksud atau tujuan tertentu.

Ada pula penelitian yang dilakukan oleh Norhaliza, Irma dan Eka (2023) yang berjudul Campur kode pedagang dalam siaran langsung grup Facebook Busam : Kajian Sociolinguistik. Penelitian ini membahas tentang penggunaan campur kode yang dilakukan oleh dua pedagang pada saat siaran langsung di grup Busam. Didapati jenis campur kode bentuk kata, frasa, klausa pengulangan kata dan penyisipan unsur baster. Faktor penyebab terjadinya campur kode adalah

penggunaan istilah yang lebih populer, pembicara atau penutur fungsi dan tujuan, juga ragam dan tingkat tutur bahasa.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu maka, saya tertarik untuk meneliti tentang *code mixing* atau campur kode yang dilakukan komunitas pemain *game* Mobile Legends di Facebook dengan judul “Analisis *Code Mixing* Dalam Komunitas Pemain *Game* Di Facebook: Studi Kasus Pada *Game* Mobile Legends”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk-bentuk *code mixing* atau campur kode yang dilakukan para pemain *game* Mobile Legends: Bang-Bang di komunitas Facebook?
2. Apa saja faktor yang menyebabkan para pemain *game* Mobile Legends: Bang-Bang di komunitas Facebook menggunakan *code mixing* atau campur kode?

1.3 Tujuan Penelitian

Bedasarkan uraian rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan bentuk-bentuk campur kode yang terjadi pada komunitas para pemain *game* Mobile Legends: Bang-Bang di Facebook.
2. Menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan para pemain *game* Mobile Legends: *Bang-Bang* menggunakan *code mixing* saat berinteraksi di komunitas Facebook.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini di harapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini merupakan bagian dari proses belajar yang diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang *code mixing* atau campur kode. Diharapkan hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai dasar atau sumber informasi bagi peneliti selanjutnya terutama pada bidang sosiolinguistik.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang di harapkan dapat digunakan sebagai acuan awal untuk penelitian di bidang kebahasaan lainnya, khususnya sosiolinguistik. Selain itu, dapat mempe kaya pengetahuan bahasa, khususnya yang berkaitan dengan *code mixing* atau campur kode.

1.5 Kerangka Berpikir

Penelitian ini menggunakan unggahan para pemain *game* Mobile Legends di komunitas Facebook. Unggahan-unggahan tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori Pieter Muysken. Muysken (2000) mendeskripsikan terjadinya campur kode karena adanya dua bahasa dalam satu ujaran ketika unsur-unsur leksikal dalam dua bahasa tersebut bergabung ke dalam atau struktur bahasa yang digunakan dalam ujaran tersebut. Muysken (2000) mengkategorikan *code mixing* menjadi tiga bentuk yaitu campur kode *insertion* (penyisipan), *alternation* (alternasi/penggantian) dan *congruent lexicalization* (leksikalisasi kongruen). *Insertion* atau penyisipan terjadi pada beberapa leksikal atau seluruh konstituen

dari satu bahasa ke dalam struktur bahasa lain. Konstituen merupakan gabungan kata yang membentuk frasa maupun klausa (Kroeger, 2004) konstituen yaitu satuan sintaksis yang berkombinasi dengan satuan sintaksis lainnya untuk membentuk suatu konstruksi. Alternasi terjadi diantara beberapa struktur dari beberapa bahasa. Leksikalisasi kongruen terjadi pada leksikal yang berbeda dalam struktur yang sama.

Selain itu, penelitian ini juga akan melihat faktor-faktor apa saja yang menyebabkan para pemain *game* Mobile Legends melakukan *code mixing* saat berkomunikasi di dalam komunitas pada sosial media Facebook. Teori yang akan digunakan untuk menganalisis hal tersebut adalah teori I Nengah Suandi (2014) pada bukunya yang berjudul Sosiolinguistik. Menurut Suandi beberapa faktor penyebab terjadinya campur kode, yaitu 1) keterbatasan penggunaan kode, 2) penggunaan istilah yang lebih populer, 3) pembicara dan pribadi pembicara, 4) mitra bicara, 5) tempat tinggal dan waktu pembicaraan berlangsung, 6) modus pembicaraan, 7) topik, 8) fungsi dan tujuan, 9) ragam dan tingkat tutur bahasa, 10) hadirnya penutur ketiga, 11) pokok pembicaraan, 12) untuk membangkitkan rasa humor, 13) untuk sekedar bergengsi.