

## BAB 5

### Kesimpulan dan Saran

#### Kesimpulan

Peristiwa campur kode sangat umum dilakukan pada masyarakat dwibahasa. Pada penelitian ini membahas peristiwa campur kode pada komunitas pemain *game* mobile legends pada media sosial Facebook. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk campur kode dan juga faktor penyebab terjadinya campur kode tersebut. Hasil penelitian didapatkan 110 unggahan para anggota 3 komunitas pemain *game* Mobile Legends (Semua Tentang Mobile Legends, Mobile Legends Jabar Indonesia Official, Mobile Legends: Bang Bang Indonesia) tersebut yang melakukan campur kode pada periode 10 Juni hingga 15 Juli 2024. Terdapat 3 jenis campur kode berdasarkan teori Muysken (2000) yang ditemukan dalam penelitian ini. Campur kode jenis *insertion* atau penyisipan paling banyak ditemukan yaitu sebanyak 118 data.

Dalam bentuk *insertion* atau penyisipan, penyisipan bentuk kata adalah yang paling banyak ditemukan yakni sebanyak 89 data, kemudian disusul oleh penyisipan bentuk frasa sebanyak 29 data. Jenis campur kode terbanyak kedua yaitu atau *alternation* sebanyak 10 data dan yang paling sedikit adalah campur kode jenis *congruent lexicalization* sebanyak 1 data.

Selanjutnya, pada hasil wawancara data dianalisis menggunakan teori Suandi (2014) bahwa terdapat 13 faktor yang menyebabkan peristiwa 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. Namun dalam penelitian ini hanya ditemukan 10 faktor penyebab campur kode yang dilakukan oleh anggota komunitas pemain *game* mobile legends yaitu 1) keterbatasan penggunaan kode, 2) penggunaan istilah yang lebih populer, 3) pembicara dan pribadi pembicara, 4) mitra bicara 5) modus pembicaraan, 6) topik, 7) fungsi dan tujuan, 8) pokok pembicaraan, 9) untuk membangkitkan rasa humor, 10) untuk sekedar bergengsi.

### **Saran**

Setelah melakukan penelitian tentang campur kode yang dilakukan oleh komunitas pemain *game* Mobile Legends di Facebook, saya mencoba memberikan saran kepada peneliti selanjutnya dengan tema campur kode berikutnya untuk meneliti fenomena ini pada komunitas komunitas lain di Facebook atau sosial media lainnya misalnya pada komunitas khusus perempuan kemudian melihat perbandingan campur kode yang dilakukan oleh perempuan dan laki laki atau dalam konteks gender.