

**MIXED FORMS OF GAMERS' LANGUAGE CODE IN ELEMENTARY SCHOOL  
CHILDREN'S ENVIRONMENT (SOCIOLINGUISTIC STUDY)**

**Udhulul Jannati Said<sup>1</sup>, Haris Supratno<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Hasyim Asy'ari

Correspondent Author : [1udkhululs@gmail.com](mailto:1udkhululs@gmail.com), [2harissupratno@unesa.ac.id](mailto:2harissupratno@unesa.ac.id)

**Abstract**

*The purpose of this study is to describe the form of code mixing gamers' language in the environment of elementary school children in a sociolinguistic perspective. This research is descriptive qualitative. The method used in this research includes data collection, data analysis, and data presentation. Gamers' language code mixing in the basic child environment is a code-mixing phenomenon that is generally used in conversation while playing games and is used in daily activities that are spoken spontaneously or unconsciously. Mixed language codes that are often used are Madurese, Indonesian and English. Madurese became the dominant language as B-1 while Indonesian and English as B-2 became another language which became the second language for code mixing. Code-mixing is a common occurrence in conversations carried out by society in general. Even code mixing also happens a lot on social media, for example when playing games. This is a language phenomenon that is studied using sociolinguistic theory.*

**Keywords:** Code Mixing, Gamers Language, Sociolinguistic Theory.

**BENTUK CAMPUR KODE BAHASA GAMERS PADA LINGKUNGAN ANAK  
SEKOLAH DASAR (KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)**

**Abstrak**

Penelitian ini untuk diuraikan macam-macam campur kode bahasa gamers terhadap lingkungan anak sekolah dasar dalam perspektif sosiolinguistik. Penelitian ini berupa deskriptif kualitatif, Penelitian ini menggunakan metode, meliputi pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data. Campur kode bahasa gamers pada lingkungan anak dasar yang menjadi fenomena campur kode yang umumnya digunakan dalam percakapan saat bermain game dan dipakai untuk kegiatan kesehariannya yang secara tidak sadar diucapkan secara spontan. Bahasa Madura, Indonesia dan Inggris merupakan bahasa yang paling sering digunakan, Indonesia dan Inggris. Bahasa Madura menjadi bahasa dominan sebagai B-1 sedangkan bahasa Indonesia dan Inggris sebagai B-2 yang menjadi bahasa lain yang menjadi bahasa kedua terjadinya campur kode. Campur kode merupakan sering terjadi didalam perbincangan yang dilakukan oleh masyarakat pada umumnya. Bahkan

campur kode juga banyak terjadi disosial media misalnya saat bermain game. Hal tersebut menjadi fenomena bahasa yang dikaji menggunakan teori sosiolinguistik.

**Kata Kunci :** Campur Kode, Bahasa Gamers, Teori Sosiolinguistik.

## **PENDAHULUAN**

Pada jaman teknologi yang semakin mengalami kemajuan yang drastis dan sangat pesat dengan adanya alat elektronik berupa gadget, smartpone, televisi yang sangat bermanfaat untuk mempermudah pekerjaan masyarakat. Hal tersebut banyak berdampak pada masyarakat dalam berkomunikasi, merintis bisnis dan semata mata hanya sebagai hiburan penghilang jenuh. Faktanya, gadget saat ini tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa atau kalangan lanjut usia yang memanfaatkan smartpone tersebut. melainkan anak anak pada usia sekolah dasar pun memanfaatkan smartpone untuk bermain game online.

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan untuk melakukan interaksi sosial dengan orang lain yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang mengandung makna yang tersirat. (Soeparno 1993:5) Agar dapat memahami lambang tersebut tidak ada pilihan lain selain harus mempelajarinya. Orang yang sama sekali belum mengenal lambang tersebut akan merasa kebingungan ketika mendengar seseorang berucap dan jika sering mendengarnya seseorang akan menggunakan bahasa yang sering digunakan oleh orang lain. Tidak hanya itu seseorang juga akan mengikuti gaya bahasa yang didalam komunitas atau kelompok, salah satunya adalah bahasa gamers yang merupakan bahasa khas dari seorang yang bermain game online.

Game online merupakan permainan digital yang banyak diminati oleh masyarakat terutama anak anak. Permainan yang menghubungkan pemain sengan pemain lainnya menggunakan internet. Hal tersebut dapat berdampak pada anak anak yang mengakibatkan anak menjadi kecanduan bermain game dan malas mengerjakan pekerjaan lainnya. Tidak hanya itu, efek dari bermain game online juga berdampak pada kesehatan. Akan tetapi game online juga mempunyai dampak yang positif, seorang anak menjadi anak yang tidak mudah putus asa untuk mengatur strategi agar dapat naik level. Pada dasarnya anak usia tersebut harus dibawah pengawasan orang tua. Namun hal tersebut sangat dilalaikan oleh sebagaian orang tua hingga berdampak pada kesehatan mental anak yang mrnjadi kecanduan game.

Anak Sekolah Dasar (SD) yang berkisar umur sekitar 7 sampai 11 tahun, ini sedang berada pada tahap ciri berpikir secara kongkrit. Dalam tahap usia ini sangat mempengaruhi perilaku dan sikap mereka kesehariannya baik di rumah maupun di lingkungan, sehingga adanya game online ini akan menjadi salah satu problem/penghambat bagi orangtua dalam mengembangkan bahasa anak mereka.

Dalam bahasa game seringkali digunakan dalam bermain game agar tidak terkesan kaku antar anggota game sehingga pemain menja dilebih santai dan nyaman. Bahasa game

terdiri dari suatu makna, abreviasi kata dan penciptaan kata yang menjadi suatu kalimat. Bagi para gamers di khususnya menggunakan bahasa gamers ketika berkomunikasi. Kosakata yang digunakan oleh gamers bersifat berkembang. Di kalangan masyarakat, bahasa digunakan sebagai sumber daya berbicara dengan banyak orang. Sumber daya interaksi yang digunakan merupakan bahasa khas. Bagi para gamers biasanya menggunakan bahasa yang biasa di gunakan ketika berintraksi dalam bermain game. Penggunaan bahasa yang bersangkutan dengan masyarakat umum disebut dengan ilmu sosiolinguistik. Pendapat para ahli di dalam Chaer (2010:7), memberi pengertian dalam mempelajari berbagai bahasa, dan hubungan antara para ahli ilmu bahasa dengan ciri-ciri dan fungsi variasi bahasa dalam bahasa masyarakat.

Jika dilihat dalam fenomena yang terjadi berulang-ulang dalam kegiatan sehari-hari, bahasa gamers sangat berdampak pada mental dan perilaku seorang anak didesa mojolegi. Anak usia dini yang kini pada setiap harinya banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game saja. Hal tersebut membuat seorang anak cenderung kurang berkonsentrasi dalam kegiatan lainnya. Seorang anak juga seringkali bertutur bahasa yang kurang layak di dengar oleh orang lain dilingkungannya. Bahasa yang mereka gunakan dalam berbicara kepada orang lain cenderung menggunakan bahasa gamers yang setiap diucapkan menjadi tutur bahasa yang tidak sopan. Didalam penggunaan bahasa gamers dianggap bahasa gaul dalam bermain game dan dirasa menjadi sangat gaul ketika digunakan dilingkungan sekitar. Tidak hanya itu, tingkah laku seorang anak yang sering bermain game juga menjadi mudah emosional ketika bermain game kalah. Secara spontan dan tidak sadar campur kode ini di gunakan dalam omongan sehari hari. Tapi hal ini penggunaan campur kode telah di temukan di sosial media. Maka dari itu pada penelitian ini problem pertama sudah sesuai dengan topik yaitu tentang penggunaan campur kode yg sering kali di gunakan dalam media social, Khususnya ketika bermain game.

Fenomena campur kode ini sangat menarik untuk di teliti karena dianggap bahasa yang lagi tren pada saat ini di media sosial. Setyawati (2014:3) berkata bahwa zaman sekarang bahasa tren banyak di pakai di kalangan pemuda dan juga sedikit orang tua yg juga menggunakan nya. Bahasa ini rahasia sehingga terkesan bahasa ini adalah bahasanya para penjahat, padahal kenyataannya tidak. Kerahasiaan bahasa ini menyebabkan kosakata dalam bahasa tren ini banyak berubah. Campur kode ini berbeda dengan bahasa gaul dan bahasa prokem sebelum nya, contohnya EGP, so what gitu lo dan sebagainya, yg mana keduanya akan selalu bertambah, seperti kata " istilah dari muka atau wajah. (Sabi dan lain sebagainya) Menurut pendapat Kridalaksana (2008:40) dijelaskan bahwa adanya berbagai macam bahasa yang digunakan memiliki tujuan untuk menambah gaya dari satuan bahasa dan membuat ragam variasi berbahasa yang disebut campur kode.

Penelitian ini menggunakan dari teori sosiolinguistik yang mana kajiannya mencakup campur kode. Berdasarkan penulisan yang ada penelitian ini menggunakan kajian dari sosiolinguistik yang mana objek penelitiannya ialah bahasa. Sosiolinguistik merupakan suatu kajian bahasa yang berasal dari kata "socio" dan "linguistic". Kata socio

sendiri memiliki makna masyarakat atau sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Kata linguistic adalah kajian yang khusus mempelajari suatu bahasa, lebih khusus kepada unsur" bahasa. Dalam artian sociolinguistik adalah sebuah kajian bahasa yang berkaitan dengan masyarakat. dan juga membahas aspek aspek masyarakat bahasa yang khusus mengenai perbedaan bahasa yang di dalam nya bersangkutan dengan faktor masyarakat (Nababan,1998;2 )

Peneliti menggunakan rujukan penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan referensi penulisan dalam penelitian ini. Hasil penelitian oleh Siti Rumilah, Intan Ayu Linda (2019) menulis hasil penelitiannya dengan judul "Campur Kode Ceramah Ustadzah Mumpuni Handayani, analisis sociolinguistik" didalam tulisannya terdapat dua macam penggunaan campur kode yaitu

1. Campur kode dalam adalah campur kode yang di artikan sebagai bahasa di sebuah pedalaman yang biasa di pakai untuk berintraksi seperti bahasa jawa, bahasa sunda dll. Suwito (1983) pernah berkata bahwasan nya campur kode yang merupakan bahasa indonesia yang biasa nya di pakai untuk berintraksi setiap hari di berbagai daerah itu sendiri.
2. Campur kode ke luar yaitu campur kode Yang biasanya di pakai berintraksi seperti bahasa inggris, arab dan dll. Suwito (1983) pernah menyampaikan bahwa campur kode ke luar yakni campur kode yang unsur bahasanya bersumber pada bahasa asing.

Kemudian Sessa Eka Oktarina (2019) yang menulis hasil penelitiannya dengan judul "Kajian sociolinguistik campur kode terhadap bahasa tren pemuda zaman skarang di media sosial Instragram" dalam tulisannya Shessa yang berupa, campur kode terhadap bahasa tren pemuda zaman sekarang dapat di ambil kesimpulan Bahwasan nya campur kode ini berawal dari akun isntagram yang kemudian bahasa ini menjadi trenn di kalangan pemuda modern dalam berinstraksi keseharian nya . Macam" campur kode yang sudah tertera dalam data ini tersusun menjadi 3 macam, yaitu, 1. Campur kode yang menggunakan bahasa asing ( campur kode ke luar ) Di dalam bahasa indonesia dan inggris, yang mana semua data yang tertera hampir keseluruhan menggunakan bahasa indonesia dan inggris2. campur kode pada tataran frasa 3. campur kode pada tataran kata.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan Penelitian tersebut yang dilakukan tentunya harus memiliki pendekatan dalam mengupas sebuah problem. Perihal ini bertujuan untuk mempermudah peneliti pada saat memfokuskan permasalahan yang dikaji. Perihal ini si peneliti memakai metode deskriptif kualitatif. Sehingga pendekatan kualitatif sangat menekankan pada kualitas data dengan penyusunan data melalui penyampaian secara deskriptif, sistematis, dan tersusun secara cermat. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia sekolah dasar yang bermain game online berjumlah tiga orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) disaat anak-anak sedang bermain game.

Penelitian bahasa ini tergolong jenis penelitian kualitatif yang memiliki karakter yang berbeda dari pada penelitian yang lain. Penelitian ini mempunyai sifat atau karakter masing-masing. Moleong (2007:6) merangkan bahwasanya penelitian kualitatif yaitu sebuah metode yang bertujuan dalam memahami sesuatu yang di alami oleh peneliti seperti motivasi, perilaku, persepsi, dan tindakan. Penelitian ini dilakukan Secara menyeluruh dengan cara memaparkan suatu bentuk kata dan bahasa yang biasa di gunakan dengan menggunakan berbagai bentuk metode ilmiah.

Peneliti memakai metode deskriptif kualitatif, Metode tersebut mencakup penyajian data, analisis data dan pengumpulan data. Kemudian dalam pengumpulan data ini di lakukan dengan wawancara yang tersusun, teknik pengamatan dan teknik menyimak percakapan. Kemudian pengumpulan data yang sudah di data itu di analisis. Kemudian analisis data yang berupa pemaparan kata dan campur kode yang di gunakan oleh anak anak yang bermain game. Selanjutnya, data penelitian yang sudah terdata itu diuraikan makna dari kata-kata tersebut. Kemudian mengerjakan kesimpulan pada hasil pembahasan. Kemudian hasil dari analisis tersebut di berikan secara sempurna, dan menguraikan macam" campur kode yang digunakan anak-anak saat bermain game.

Untuk analisis keabsahan data yang didapatkan pada pengumpulan data yang ada, Triangulasi dalam pelaksanaannya yang berarti pengecekan data dari berbagai sumber cara, dan sumber waktu menurut pendapat Wiliam Wiersma dalam Sugiyono (2015: 372).

Triangulasi dapat di lakukan dengan dua cara yaitu :

1. Menggunakan observasi untuk mengumpulkan data
2. Membandingkan data hasil observasi

Mengecek dengan berbagai sumber data

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari pengumpulan data yang berupa rekaman percakapan anak-anak saat bermain game yang berisi tentang fenomena campur kode. Didalam rekaman tersebut mengandung 3 unsur bahasa yaitu bahasa madura, bahasa indonesia dan bahasa inggris. Objek lingkungan peneliti berdominan menggunakan bahasa madura sebagai bahasa yang digunakan sehari-hari. Sedangkan bahasa indonesia dan bahasa inggris merupakan bahasa yang dominan mereka gunakan ketika bermain game. Pada rekaman tersebut peneliti menemukan beberapa fenomena campur kode.

Berdasarkan hasil penelitian dari rekaman percakapan anak-anak saat bermain game. Peneliti memperoleh rincian data sebagaimana berikut :

- A. Campur kode bahasa madura dengan bahasa indonesia

Dalam rekaman tersebut terjadi percakapan yang menjadi fenomena campur kode bahasa madura dengan bahasa indonesia. Dari percakapan tersebut menggambarkan campur kode bahasa yang digunakan timbul karena adanya suatu bahasa yang menjadi bahasa dominan yang digunakan dalam sehari-hari. Salah satu anak mengajak untuk segera bermain agar tidak lama menunggu dan bisa segera menang dengan menggunakan campur bahasa madura dan bahasa indonesia. Hasil data campur kode bahasa yang mereka gunakan sebagai berikut :

*“majuh dulien jek bit abit melle lekas menang”*

Campur kode pada kata *“majuh dulien jek bit abit melle lekas”* sebagai bahasa madura yang bila diterjemahkan kedalam bahasa indonesia ialah *“ayo cepetan jangan lama-lama biar cepat”*. Kutipan tersebut merupakan campur kode bahasa madura dan bahasa indonesia yang berartikan ayo cepetan jangan lama-lama biar cepat menang.

#### B. Campur kode bahasa madura dengan bahasa inggris

Dalam rekaman tersebut terjadi percakapan yang menjadi fenomena campur kode bahasa madura dengan bahasa inggris yang mereka gunakan untuk mengajak atau merayu salah satu teman bermain agar bisa membunuh lawan mainnya. Hasil data campur kode yang mereka gunakan sebagai berikut :

*“majuh e tolongah melle nge-kill”*

Campur kode pada kata *“majuh e tolongah melle”* sebagai bahasa madura yang apabila diterjemahkan kedalam bahasa indonesia ialah *“ayo mau dibantu agar”* sedangkan kata *“kill”* sebagai bahasa inggris yang apabila diterjemahkan kedalam bahasa indonesia ialah *“membunuh”*. Kutipan tersebut merupakan campur kode bahasa madura dan bahasa inggris yang berartikan ayo mau aku bantu agar membunuh (lawan).

#### C. Campur kode bahasa madura, bahasa indonesia dan bahasa inggris

Dalam rekaman tersebut terjadi percakapan yang menjadi fenomena campur kode bahasa madura dengan bahasa inggris yang salah satu dari teman bermainnya meminta agar ditunggu karen sinyal lambat sehingga menjadi permasalahan tidak bisa bergabung untuk bermain bersama. Hasil data campur kode bahasa yang mereka gunakan sebagai berikut :

*“Dentek lun sinyal nge-lag tidak bisa login”*

Campur kode pada kata *“dentek lun”* sebagai bahasa madura yang apabila diterjemahkan kedalam bahasa indonesia ialah *“tunggu dulu”*. Kata *“sinyal, tidak dan bisa”* sebagai bahasa indonesia. Sedangkan kata *“lag dan login”* sebagai bahasa inggris yang apabila diterjemahkan kedalam bahasa indonesia ialah *“lambat dan bergabung”*.

Kutipan tersebut merupakan campur kode bahasa madura, bahasa indonesia dan bahasa inggris yang berartikan tunggu dulu sinyal lambat tidak bisa bergabung.

Pada percakapan berikutnya salah satu anak memerintah teman bermainnya untuk segera maju agar tidak mati. Hasil data campur kode bahasa yang mereka gunakan sebagai berikut :

“Maju-maju *jek sampek is dead*”

Campur kode pada kata “maju-maju” sebagai bahasa indonesia. Campur kode pada kata “*jek sampek*” sebagai bahasa madura yang apabila diterjemahkan kedalam bahasa indonesia ialah “jangan sampai” sedangkan kata “*is dead*” sebagai bahasa inggris yang apabila diterjemahkan kedalam bahasa indonesia ialah “mati”. Kutipan tersebut merupakan campur kode bahasa madura, bahasa indonesia dan bahasa inggris yang berartikan maju-maju jangan sampai mati

Dari hasil data yang didapatkan oleh peneliti terciptanya campur kode disebabkan adanya seorang anak yang cenderung menggunakan bahasa madura dalam kegiatan sehari-hari yang menyimak bahasa indonesia dan bahasa inggris yang kemudian mempraktikkannya disaat bermain game.

## **KESIMPULAN**

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa campur kode yang terjadi karena adanya beberapa faktor yaitu penutur, lawan tutur, ragam bahasa yang ada dan sering didengar oleh anak sehingga mudah bagi mereka untuk menggunakan bahasa yang berbeda dalam satu percakapan.

## **DAFTAR PUTAKA**

Chaer, A & Agustina, L. 2010. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta

Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hendra Purwanda, Syamsul Rijal, Purwanti. 2018. *Campur Kode Dalam Acara Kenduri Di Kelurahan Rawa Makmur Kecamatan Palaran Kota Samarinda: Kajian Sosiolinguistik*. Hal: 313-326. *Jurnal Ilmu Budaya*, Vol. 2, No. 4, Oktober 2018 <http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/1550>. Diakses pada 14 maret pukul 09.38

Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Oktarina, Sessa Eka. 2019. *Kajian Sosiolinguistik Campur Kode pada Bahasa Prokem Remaja Zaman Sekarang dalam Media Sosial Instagram*. *Jurnal Seminar Nasional Literasi*, Vol.

- 4 No 1 Tahun 2019 <http://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/809>.  
Diakses pada 14 Maret 2022 pukul 16.05
- Rumilah S, Linda Intan S. 2019. *Campur Kode Ceramah Ustadzah Mumpuni Handayani, analisis sosiolinguistik*. Jurnal Suluk : Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya, Vol 1 No 2 September 2019. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
<https://scholar.archive.org/work/3hjpsvtwqzgbno34732jl7ktca/access/wayback/>  
<http://jurnalfahum.uinsby.ac.id/index.php/Suluk/article/download/255/160/>.  
Diakses pada 14 Maret 2022 pukul 08.35
- Rumpiani A, Arnati W. 2019. *Campur Kode Penggunaan Bahasa dalam Acara Ini Talkshow di Net Tv: Kajian Sosiolinguistik*. Jurnal Humanis, Fakultas Ilmu Budaya Unud Vol 23.1 Pebruari 2019:25-31  
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/download/46917/28252> diakses  
pada 14 maret 2022 pukul 09.23
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan. Dekat Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.