
CAMPUR KODE DAN ALIH KODE DALAM INTERAKSI BILINGUAL PADA LINGKUP KOMUNITAS GAME ONLINE

Abbra Goldfine¹ Makyun Subuki²

¹UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

abragoldfine27@gmail.com

ABSTRAK

Kata

Kunci: bilingualisme;
komunitas game online;
alih kode.

Penelitian ini mengkaji penggunaan dua bahasa oleh seorang bilingual, yaitu bahasa Minang sebagai bahasa ibu dan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua, dalam komunitas game online. Fokus penelitian tertuju pada cara subjek menggunakan kedua bahasa tersebut saat bermain dan berinteraksi dengan rekan sesama pemain. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi dampak bilingualisme serta faktor-faktor penyebabnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek mengalami alih kode dan campur kode yang dipengaruhi oleh perubahan situasi, keinginan menciptakan keakraban, karakteristik bahasa, dan penggunaan bahasa oleh lawan tutur.

ABSTRACT

Keywords: *bilingualism;
online gaming community;
code-switching*

This study examines the use of two languages by a bilingual individual, namely Minangkabau as the first language and Indonesian as the second language, within an online gaming community. The research focuses on how the subject uses both languages during gameplay and while interacting with fellow players. The aim of the study is to identify the impacts of bilingualism and the factors contributing to those impacts. A descriptive qualitative method was used, with observation and note-taking as the primary techniques. The results show that the subject experienced code-switching and code-mixing, influenced by situational changes, the desire to create a sense of familiarity, language characteristics, and the language used by the interlocutor.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan eksponensial komunitas *game online* dalam beberapa tahun terakhir, terutama di Indonesia, telah menciptakan suatu fenomena yang menarik dan luar biasa. Ribuan pemain dari berbagai latar belakang budaya dan geografis terlibat dalam interaksi kompleks yang terjadi di dalam permainan daring. Pemain yang berasal dari berbagai penjuru, dari pelosok desa hingga kota besar, dan didominasi oleh kalangan remaja yang mencari hiburan. Hal ini menciptakan medan permainan yang semakin mencerminkan percampuran bahasa dan kebiasaan, fenomena ini tidak langsung menciptakan komunitas besar yang berisi pemain dari berbagai tempat, tetapi terlebih dahulu melahirkan komunitas kecil yang berasal dari satu tempat.

Fenomena ini tidak hanya mencerminkan popularitas *game online* sebagai bentuk hiburan, tetapi juga memberikan gambaran tentang interaksi sosial, termasuk interaksi bilingual. Gambaran tentang interaksi bilingual remaja dalam komunitas *game online* menjadi subjek kajian menarik. Dalam lingkungan *game online* yang semakin heterogen, pemain seringkali berkomunikasi dan berkolaborasi dengan bahasa yang berbeda-beda. Ini menciptakan lanskap multilingual yang mencerminkan keragaman interaksi pemain. Berangkat dari hal inilah, muncul pertanyaan menarik mengenai bagaimana pemain memproses, memahami, dan menggunakan dua bahasa dalam komunikasi antar pemain.

Dinamika yang berkembang di dalam komunitas ini tidak hanya terbatas pada strategi permainan, tetapi juga melibatkan aspek-aspek sosial dan psikologis yang kompleks. Maka dari itu penelitian ini bertujuan akan mengeksplorasi strategi pemrosesan bahasa yang digunakan oleh remaja dalam interaksi bilingual di lingkungan komunitas *game online*. Dengan memahami ini, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana remaja mengelola, memproses, dan menggunakan lebih dari satu bahasa dalam lingkungan komunitasnya.

Eksistensi komunikasi dalam *game online* bukanlah sekadar pelengkap; sebaliknya, komunikasi telah menjadi fondasi utama yang memfasilitasi koordinasi, kolaborasi, dan pembentukan ikatan antar pemain. Dalam dunia maya yang semakin dinamis ini ataupun dalam interaksi sosial langsung, bahasa menjadi alat utama yang digunakan untuk menyampaikan strategi, berbagi pengalaman, dan membangun relasi yang mendasar bagi pengalaman pemain.

Pentingnya komunikasi dalam konteks *game online* menciptakan suatu paradigma di mana pemain tidak hanya bersaing melawan tantangan permainan, tetapi juga berinteraksi secara intensif satu sama lain. Bahasa, dalam hal ini, bukan hanya sebagai medium komunikasi fungsional, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun identitas dan keterlibatan dalam komunitas tersebut. Terutama keragaman bahasa yang ada dalam interaksinya sedikit banyaknya menyebabkan bilingualisme pada masing-masing individu.

Fenomena ini menciptakan panggung menarik untuk penelitian lebih lanjut, khususnya terkait bilingualisme dalam konteks komunikasi *game online*. Dengan pemain berasal dari berbagai latar belakang budaya dan linguistik, pertanyaan muncul tentang bagaimana penggunaan dua bahasa atau lebih mempengaruhi kualitas komunikasi, serta bagaimana bilingualisme dapat menjadi faktor penting dalam membentuk dinamika dan kolaborasi di dalam game daring.

Bilingualisme memiliki keterkaitan yang erat dengan pemerolehan bahasa kedua. Pemerolehan bahasa sendiri terkait erat dengan bagaimana seorang anak memahami dan memperoleh kata, makna, struktur, dan pragmatik. Hal ini secara fundamental terkait dengan proses dan sikap yang terjadi dalam pikiran anak. Menjadi bilingual atau multilingual sejak dini, dengan kata lain, berarti bahwa seorang anak mengalami proses perolehan kata, makna, struktur, dan pragmatik yang lebih kompleks (Wahyudin, 2012).

Macnamara menyatakan bahwa penguasaan bilingualisme tidak selalu harus setara antara bahasa pertama dengan kedua. sejalan dengan itu, Haugen menyatakan bahwa bilingualisme hanya melibatkan pengenalan terhadap bahasa kedua. Mackey dan Fishman mendefinisikan bilingualisme secara linguistik sebagai penggunaan dua bahasa oleh penutur dalam interaksinya dengan orang lain secara bergantian. Meskipun fokus utama adalah pada aspek linguistik, perlu diakui bahwa bilingualisme juga mencakup isu sosial-budaya dalam arti yang lebih luas (Hidayati, 2020).

Reynolds membedakan bilingualisme menjadi dua jenis. Pertama, adalah pemerolehan dua bahasa secara bersamaan pada usia dini dan dalam konteks alami, yang dikenal sebagai bilingualisme seimbang (*balance bilingualism*). Kedua, adalah pemerolehan bahasa kedua setelah bahasa pertama pada usia dewasa dan setelah masuk ke dalam pendidikan formal, yang dikenal sebagai bilingualisme tidak seimbang (*unbalance bilingualism*) (Wahyudin, 2012). Penelitian yang meneliti alih kode dan campur kode pada masyarakat bilingual sudah sering dilakukan. Terdapat beberapa penelitian relevan dengan penelitian ini. Pertama adalah penelitian yang ditulis oleh Anwar dkk yang berjudul “Alih Kode dalam Interaksi Masyarakat Pasar Sudu Kecamatan Alla Kabupaten Enkerang”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana manifestasi dan faktor-faktor yang memicu alih kode dalam interaksi masyarakat di Pasar Sudu, Kecamatan Alla, Kabupaten Enrekang. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan deskripsi mendalam mengenai kejadian alih kode yang terjadi dalam interaksi di Pasar Sudu. Data dalam penelitian ini diperoleh dari tuturan verbal yang terjadi selama proses jual beli di Pasar Sudu. Dalam hasil penelitian, ditemukan sebanyak 11 data peristiwa tuturan, di mana tergambar adanya alih kode ke dalam (*Internal Code Switching*) dan alih kode ke luar (*External Code Switching*). Selain itu, beberapa faktor penyebab alih kode juga teridentifikasi, seperti faktor penutur, faktor lawan tutur, faktor kehadiran pihak ketiga, dan faktor perubahan topik pembicaraan (Anwar *et al.*, 2023).

Kedua adalah penelitian yang ditulis oleh Adit Trinaldi dkk yang berjudul “Alih Kode dan Campur Kode Tuturan Mahasiswa dalam Diskusi Grup WhatsApp”, Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bentuk alih kode dan campur kode, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi alih kode dan campur kode. Penelitian ini diterbitkan di Bestari: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pengajarannya

faktor penyebab terjadinya alih kode dan campur kode, serta mendeskripsikan strategi yang digunakan oleh mahasiswa dalam tuturan saat berdiskusi melalui Whatsapp. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam konteks diskusi, terjadi fenomena alih kode dan campur kode. Mahasiswa menggunakan strategi alih kode untuk menciptakan atmosfer keakraban, sementara campur kode digunakan untuk mengekspresikan formalitas. Ditemukan juga bahwa pengaruh alih kode internal lebih dominan daripada eksternal, sementara campur kode eksternal lebih sering muncul daripada campur kode internal. Temuan ini memberikan dasar untuk penelitian selanjutnya, khususnya dalam eksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh dan distribusi alih kode serta campur kode dalam konteks diskusi mahasiswa (Trinaldi *et al.*, 2022).

Ketiga adalah penelitian yang ditulis oleh Piantari yang berjudul “Alih Kode (*Code-Switching*) Pada Status Jejaring Sosial Facebook Mahasiswa”. Penelitian ini membahas bagaimana *code-switching* dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris ditunjukkan dalam status Facebook mahasiswa UAI. Penelitian ini berfokus pada jenis-jenis *code-switching*, pola bahasa, tema, dan fungsi *code-switching*. Data yang dianalisis adalah status Facebook yang mengalami *code-switching* dengan menggunakan teori *code-switching* oleh Poplack, Gumperz, dan Romaine. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis *code-switching* dalam status Facebook melibatkan inter-sentential dan intra-sentential switchings. Kedua jenis *code-switching* tersebut diekspresikan dalam bentuk kata, frasa, dan kalimat. Kata-kata yang mengalami *code-switching* melibatkan kata benda, kata sifat, kata keterangan, dan kata kerja. Frasa dalam *code-switching* melibatkan frasa kata benda, kata sifat, frasa keterangan, dan frasa preposisional. Sementara itu, kalimat dalam *code-switching* yang ditemukan dalam status Facebook mencakup kalimat tunggal, kalimat majemuk, dan kalimat kompleks. Tema dalam status Facebook yang mengalami *code-switching* mencakup tema yang terkait dengan kehidupan sosial, akademis, dan personal pengguna bahasa. Fungsi *code-switching* dalam status yang dianalisis adalah untuk mengekspresikan emosi dan makna tertentu, menegaskan makna tertentu, dan menunjukkan identitas pengguna bahasa (Piantari, 2011).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong, metode deskriptif ini menitikberatkan pada pengumpulan data yang terdiri dari kata-kata dan gambar, bukan data berupa angka. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini akan mencakup kutipan-kutipan data yang diperkuat dengan kalimat-kalimat deskripsi untuk menjelaskan hasil temuan tersebut (Gusman & Oktarina, 2018).

Peneliti mengambil sampel individu bernama Dylan Pahlevi, seorang siswa SMK yang baru saja lulus disebuah SMK di Jakarta Pusat. Subjek Dylan dipilih karena dia merupakan seorang bilingual. Bahasa pertamanya adalah bahasa Minang, sementara bahasa keduanya adalah bahasa Indonesia. Dylan juga merupakan bagian dari komunitas *online* sebuah *game*. Penelitian dilakukan untuk mengeksplorasi pemrosesan bahasa dan konstruksi bilingualisme melalui interaksi Dylan dalam komunitas tersebut, baik secara langsung maupun melalui

interaksi daring (*online*). Hal ini mencakup pengamatan terhadap bagaimana Dylan berinteraksi dengan orang lain dalam komunitas game tersebut.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah tuturan dari subjek bilingual yang sedang bermain *game*. Teknik yang dipakai ialah simak catat. Data akan dikaji adalah data-data yang mengandung tuturan campur dan alih kode oleh subjek bilingual lalu mendeskripsikan faktor terjadinya alih kode tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan tentang bagaimana individu bernama Dylan mengelola, memproses, dan menggunakan lebih dari satu bahasa sebagai akibat dari interaksi dengan komunitas bermainnya. Berikut beberapa tuturan dan analisisnya:

Fadhil: “Net kuy? *lah lamo ndk ngegame*”

Dylan: “*game* apa dulu nih?”

Fadhil: “Valorant lah”

Dylan: “*haaa, tihati kanai bantai ko. manangih haha*”

Fadhil: “*haha maremehan ang? den kasih paham!*”

Kutipan di atas menunjukkan percakapan antara subjek Fadhil dan Dylan yang sedang membicarakan rencana bermain game. Terdapat penggunaan campur kode, yaitu percampuran antara dua bahasa, dalam percakapan tersebut. Misalnya, Fadhil menggunakan bahasa Indonesia dilanjutkan bahasa minang dalam ungkapan “*lah lamo ndk main game*”, hal ini disebabkan karena Fadhil belum terbiasa menggunakan bahasa Indonesia kepada sesama orang minang. Sementara Dylan menggunakan bahasa Indonesia dalam tanggapannya. Setelah Fadhil menjawab pertanyaan Dylan mengenai game apa yang akan mereka mainkan, Dylan bereaksi menggunakan bahasa Minang “*haa, tihati kanai bantai ko. manangih haha*”, maksud dari dialog itu adalah untuk memperingati Fadhil dalam bermain game Valorant agar nanti tidak kalah. Terjadi fenomena alih kode oleh Dylan dari bahasa Indonesia ke bahasa minang, hal ini dikarenakan situasi dan kondisi Dylan yang bisa dinilai semangat ketika Fadhil mengajaknya bermain game Valorant. Dapat disimpulkan bahwa alih kode terjadi karena situasi dan kondisi percakapan, khususnya ketika Dylan beralih dari bahasa Indonesia kedalam bahasa minang karena Fadhil melakukan campur kode antara bahasa Indonesia dengan bahasa minang.

Dylan: “Ini jadi mau pergi *ndak*?”

Kenzi: “Jadi, tunggu *lu*”

Dylan: “Yo capek *lah kandua!*”

Kutipan di atas menunjukkan bahwa subjek Dylan dan Kenzi sedang membicarakan rencana bepergian. Di bagian dialog Dylan yaitu “*Ini jadi mau pergi ndak*”, mengandung makna bahwa pertanyaan yang diberikan kepada subjek Kenzi itu untuk memastikan apakah mereka jadi bepergian atau tidak. Lalu setelah subjek Dylan menanyakan hal tersebut, subjek

Kenzi menjawab “*Jadi, tunggu lu*”, mengandung makna bahwa subjek Dylan harus menunggu subjek Kenzi yang sedang melakukan sesuatu. Setelah itu Subjek Dylan memberikan pernyataan seperti “*Yo capek lah kandua*” dalam bahasa minang. Terjadi fenomena alih kode dari campuran bahasa Indonesia minang ke bahasa minang.

Dylai awas di depan lu ada musuh! (sedang bermain game)

Faiz: *eeh kaget gue*

Dylan: *eee bongak na ang ma haha, ang harus siap lah!*

Faiz: *yoo namonyo se takajuik!*

Kutipan di atas menunjukkan dua subjek yang sedang berdialog sembari bermain game. Di awal dialog, subjek Dylan berbicara kepada Faiz untuk memperingatinya karena dalam sebuah game, Faiz bertemu seorang musuh. Respon Faiz yang tidak siap dan kaget membuat dia mati di dalam game itu, hal ini membuat suasana berubah dan Dylan merespon hal ini dengan memakai bahasa minang yang spontan. Dylan merespon kejadian itu dengan mengatakan “*eee bongak na ang ma haha, ang harus siap lah*” yang artinya, kamu bodoh sekali, kamu harus siap dong” dengan maksud bercanda dan tidak bermaksud menyinggung lawan bicaranya dengan mengatakan kata seperti kata “*bongak/bodoh*”. Dalam konteks ini, Faiz paham bahwa apa yang dikatakan Dylan itu hanya gurauan belaka. Lalu Faiz merespon hal tersebut dengan mengatakan “*yoo namonyo se takajuik*”, Dalam percakapan di atas terjadi fenomena alih kode yang dipicu oleh suasana yang tiba-tiba berubah karena di dalam game faiz telah mati/kalah.

Iqbal: "info info yang mau nyari laptop untuk main *game* atau kuliah bisa ditanya-tanya dulu nomor ini nih."

Kenzi: "wih mantap nih"

Dylan: "baa spek laptonyo tu?"

Iqbal: "*ang chat pribadi se lan! Bia den jalehan.*"

Dylan: "*okee siap.*"

Kutipan di atas menunjukkan pada awal dialog Iqbal memberi informasi dan mempromosikan laptop. Hal ini direspon oleh dua temannya yaitu Kenzi dan Dylan. Respon Dylan yang menggunakan bahasa minang direspon kembali oleh Iqbal dengan menggunakan bahasa Minang. Respon Dylan “*baa spek laptopnyo tu?*” yang berarti Dylan menanyakan spesifikasi dari laptop yang ditawarkan oleh Iqbal. Respon Dylan yang menggunakan bahasa Minang tersebut dibalas lagi oleh Iqbal dengan bahasa Minang juga. Disini terjadi fenomena alih kode yang disebabkan karena ada salah satu pihak tutur menggunakan bahasa daerah dan kemudian lawan bicaranya beralih dari bahasa Indonesia menjadi bahasa Minang.

Kenzi: "eh istirahat dulu lah supaya mainnya fokus lagi"

Fadhil: "iya iya, ntar lanjut lagi deh"

Dylan: "kalian istirahat pada kemana?"

Faiz: *kalo gue sih makan"

Fadhil: "gue dah makan sih, paling diem-diem aja di depan komputer"

Kenzi: "sama sih, gue juga ngemil-ngemil doang"

Dylan: "kalo gue taragak karambia cukia aa hahaha"

Fadhil: "*hahaha apo lah kecek ang ko karambia*"

Kenzi: haha yaudah entar *maen* lagi sekitar 1 jam lagi deh"

Kutipan di atas menunjukkan bahwa percakapan menampilkan penggunaan alih kode dari bahasa Minang ke bahasa Indonesia. Ungkapan seperti "*karambia cukia*" dan "*apo lah kecek ang ko karambia*" adalah contoh dari penggunaan istilah atau ungkapan khas dalam bahasa Minang.

Iqbal: "gue diputusin pacar gue" (sambil bermain *game*)

Kenzi: "lah, kok bisa diputusin?"

Fadhil: "bener, perasaan kemarin baik-baik aja deh"

Dylan: "lu macem-macem kali makanya di putusin"

Iqbal: "sumpah, gue ga merasa buat salah, apa mungkin dia selingkuh ya?"

Dylan: "*hadeeh sedih nah kasmara ang ma bro haha, lah tu jan di pikian w bana, fokus se wak ka game tu ang lampiasan lah ka game koa!, lai tanang e ang setek*"

Kenzi, dkk: *yoo batua kecek Dylan, lampiasan se ka game!. Have fun se wak e kini!*

Iqbal: *okeelah, bialah cewek tu ndak? manga lo di galau an*"

Terdapat penggunaan alih kode yang melibatkan bahasa Indonesia dan bahasa daerah (bahasa Minang) dalam percakapan mereka. Iqbal menggunakan bahasa Indonesia dalam mengungkapkan masalahnya, sementara Dylan, Kenzi, dan Iqbal menggunakan bahasa Minang dalam memberikan tanggapan dan dukungan. "*Have fun se wak kini!*" adalah tanggapan yang diberikan Kenzi dengan campur kode antara bahasa Minang dengan bahasa Inggris, ungkapan itu memiliki maksud untuk menenangkan Iqbal agar suasana hatinya membaik.

Dylan: "lu kalo main malam gini ga dicariin orang tua lu apa? kan lu main di warnet."

Faiz: "*yaa namanya cowo, jadi kayaknya ortu gue dah ngewajarin sih asal jaga diri ama sikap aja kalau di luar.*"

Dylan: "*hohoo baa kecek rang awak "anak bujang jan di kuruang bana di rumah haha."*

Faiz: "*haha yop, bantua cek ang lan*"

Terlihat adanya alih kode, saat Dylan menggunakan bahasa Indonesia sementara Faiz menanggapi dengan bahasa Minang. Hal ini menunjukkan penyesuaian mereka terhadap bahasa yang mereka anggap sesuai dengan konteks komunikasi ditandai dengan ungkapan "*anak bujang jan di kuruang bana di rumah haha*" yang bermakna remaja jangan hanya di rumah saja.

Kenzi: "eh gue punya teka-teki nih ke lu lan" *sembari bermain game

Dylan: "apa coba lu bilang"

Kenzi: "bolu, bolu apa yang besar?"

Dylan: “bolu, bolu apa yang besar? *hmm* bentar mikir dulu”

Kenzi: “oke silahkan, sambil lu menangin nih game.

Dylan: “boluang?” (Beruang)

Kenzi: “salah”

Dylan: “terus apaan”

Kenzi: “bolubudul” (candi Borobudur)

Dylan: “haha ‘*ma bisa gitu, ndak jaleh ang mah Ken, bolubudul mah boro e bukan bulu*’”

Kenzi: “lah? *sarah urang yang ma agiah teka-teki lah haha*”

Kutipan di atas juga terdapat fenomena alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang. Fenomena alih kode diawali ketika subjek Kenzi memberikan teka-teki kepada subjek Dylan. Respon yang diberikan Dylan terhadap jawaban asli dari teka-teki yang diberikan oleh Kenzi yaitu menggunakan bahasa Minang dengan mengatakan *haha ‘ma bisa gitu, ndak jaleh ang mah Ken, bolubudul mah boro bukan bulu’*” yang berarti jika Dylan tidak setuju dengan jawaban asli dari teka-teki yang diberikan kepadanya. Fenomena alih kode terjadi karena situasi keakraban Dylan dengan Kenzi dengan konteks bergurau. Respon dari fenomena alih kode yang dituturkan oleh Dylan direspon oleh Kenzi yang juga menggunakan bahasa Minang dengan mengatakan “*lah? sarah urang yang ma agiah teka-teki lah haha*” berarti jawaban asli teka-teki yang diberikannya kepada Dylan itu terserah dari Kenzi itu sendiri karena Kenzi lah yang memberi teka teki itu. Fenomena alih kode terjadi karena lawan bicara dan konteks bergurau dengan situasi keakraban.

Dylan: “eh lu yang serius mainnya lah, soalnya lawannya *toxic* nih”

Kenzi: “iya ini gue dah lakuin sebisa gue nih”

Fadhil: “*harus manang sih iko lawan toxic kek giko*”

Dylan: “*harus lah, dima ka latak harga diri wak kalau wak kalah*”

Fadhil: “*naah itu tu, manang wak mah, santai*”

Kutipan di atas juga terdapat alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang. Alih kode terjadi diawali ketika subjek Fadhil berkata “*harus manang sih iko lawan toxic kek giko*”, yang berarti bahwa Fadhil menyemangati teman-temannya untuk bisa memenangkan game mereka. Fenomena alih kode terjadi karena situasi mereka yang sedang diremehkan oleh lawan game mereka, dengan spontan subjek bilingual menggunakan bahasa Minang untuk menanggapi situasi serius itu. Lalu tuturan Fadhil di respon oleh Dylan yang juga menggunakan bahasa Minang, Dylan berkata “*harus lah, dima ka latak harga diri wak kalau wak kalah*” yang berarti Dylan setuju untuk serius mencapai kemenangan dalam game. Fenomena alih kode terjadi disebabkan oleh lawan tutur dan situasi keseriusan.

Iqbal: “awas di sana ada musuh”

Fadhil: “itu darah musuhnya udah sekarat ya”

Dylan: “rekan musuhnya dimana?”

Iqbal: “itu itu disana, tembak!”

Fadhil: *“naah mantaap lan, gagah na ang main kadang mah haha”*

Dylan: *“lah iyo lah, sia le kalau ndak den yang bisa manangan game ko haha”*

Kutipan di atas juga terdapat alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang. Tuturan alih kode diawali dengan Subjek Fadhil yang mengatakan *“naah mantaap lan, gagah na ang main kadang mah haha”* yang berarti Fadhil menyanjung Dylan karena dia hebat bermain game. Fenomena alih kode terjadi karena situasi Fadhil yang senang game yang mereka mainkan menang. Tuturan dari Fadhil tersebut dibalas oleh Dylan yang juga menggunakan bahasa Minang dengan berkata *“lah iyo lah, sia le kalau ndak den yang bisa manangan game ko haha”* yang berarti Dylan menyanjung dirinya sendiri karena telah memenangkan game. Fenomena alih kode ini disebabkan oleh lawan bicara yang juga menggunakan bahasa Minang.

Faiz: *“pakai karakter apa nih ya”*

Fadhil: *“gue pakai karakter sage sih”* (nama karakter)

Dylan: *“haa jan macam-macam, den yang makai karakter tu”*

Fadhil: *“lah, ndak do dang do, aden yang makai”*

Faiz: *“den se lah yang pakai”* (memilih karakter yang diperebutkan)

Dylan: *“eeh Paiz kandua, lah dulu se ang haha”*

Kutipan di atas juga terjadi alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang. Tuturan alih kode diawali saat subjek Dylan yang berkata *“haa jan macam-macam, den yang makai karakter tu”* yang berarti bahwa ia ingin memakai karakter game yang dimaksud oleh Fadhil. Alih kode terjadi karena situasi subjek Dylan dan Fadhil yang memperebutkan karakter game kesukaan mereka. Tuturan dari subjek Dylan direspon oleh Fadhil yang juga menggunakan bahasa Minang, dan dialog tersebut beralih ke bahasa Minang yang mulanya diawali oleh bahasa Indonesia. Hal tersebut terjadi karena situasi keakraban dan lawan tutur yang menggunakan bahasa Minang.

Faiz: *“sumpah dah, ini mousenya mati-mati mulu, jadi susah gue main gamenya”*

Iqbal: *“lu coba dah minta ganti headset baru ke staf warnetnya”*

Dylan: *“iyaa, coba aja bilang gini ‘bang, ko baa dek kandua aa le headshetny e bang? ndak do ba servis ko do?’ haha”*

Faiz: *“maa ka ngaratiny cuy, orang bandung mah pakai bahasa sunda”*

Dylan: *“haha mana tau kan”*

Kutipan di atas juga menunjukkan alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang. Alih kode diawali oleh tuturan yang dituturkan oleh Dylan yang berkata *“iya, coba aja bilang gini ‘bang, ko baa dek kandua aa le headshetny bang? ndak do ba servis ko do?’ haha”* yang berarti bahwa “bang kenapa headshetnya tidak berfungsi dengan baik? tidak adakah dirawat”. Alih kode disebabkan oleh situasi yang mana Dylan ingin mengejek tempat Faiz bermain game, konteks dari tuturan di atas hanyalah sebuah candaan untuk menciptakan keakraban. Tuturan Dylan tersebut direspon oleh Faiz dengan mengatakkan *“maa ka ngaratiny cuy, orang*

bandung mah pakai bahasa sunda”, yang berarti bahwa staf warnet yang mereka bicarakan tidak mengerti bahasa Minang karena staf warnet memakai bahasa Sundan. Fenomena alih kode yang dituturkan oleh Faiz disebabkan oleh subjek Dylan yang bergurau menggunakan bahasa Minang.

Kenzi: “*weh* ikutan turnamen Valorant yok, di daerah ada yang ngadain turnamen nih walau turnamen kecil”

Fadhil: “boleh tuh, *gas* aja”

Iqbal: “*nah ‘wak kaja nomor satu lah, bantai sado urang’*”

Dylan: “haha ‘*gass, wak agiah paham, ang daftaran lah Ken, lai bisa turnamen’*”

Kutipan di atas menunjukkan terjadi alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang. Tuturan alih kodenya dituturkan oleh subjek Iqbal yang mengatakan “*nah wak kaja nomor satu lah, bantai sado urang*” yang berarti “nah, kita dapetin juara satu, kita kalahin aja semua orang”. Alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang terjadi karena situasi mereka yang bersemangat untuk mencari kemenangan dalam sebuah turnamen game. Tuturan alih kode yang dituturkan oleh subjek Iqbal direspon oleh subjek Dylan dengan berkata “haha *gass, wak agiah paham, ang daftaran lah Ken, lai bisa turnamen*”, yang berarti Dylan meminta subjek Kenzi untuk mendaftarkan mereka ke dalam turnamen tersebut. Fenomena alih kode yang terjadi pada tuturan Dylan disebabkan oleh lawan bicara yang menggunakan bahasa Minang dan juga dipicu semangat untuk menang dalam sebuah turnamen game.

Iqbal: “sumpah, ini tim kita mainnya jelek banget”

Dylan: “bener, mana kita sekarang tinggal berdua lagi”

Iqbal: “weh main yang benar lah” (ke rekan tim)

Dylan: “sumpah, *panek den jadyo kalau dapek tim kayak giko*”

Iqbal: “*samo cok, astaga*”

Kutipan di atas menunjukkan terjadi alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang. Alih kode diawali oleh subjek Dylan berkata “sumpah, *panek den jadyo kalau dapek tim kayak giko*”, yang berarti bahwa Dylan berkeluh kesah kepada temannya karena tim bermain game mereka yang bermain tidak bagus. Fenomena alih kode pada subjek bilingual terjadi karena situasi mereka yang menghadapi rasa gelisah karena mereka sedang kalah bermain game karena tim mereka.

Kenzi: “bang asal mana bang? (ke subjek lain, rekan tim *game*)

Subjek: “saya asal Surabaya bang”

Dylan: “oh Surabayanya dimana tuh bang?”

Subjek: “di Tegalsari bang, abang-abang berdua ini dari mana?”

Kenzi: “kami dari Italy bang”

Dylan: “*hahaha atuak ang dai Italy*”

Kenzi: “*eeh urang Italy den aslinyo dang mah haha*”

Dylan: “haha jangan di dengar bang, kami asal Padang, cuma beda daerah daja, saya di

Payakumbuh dan yang ini di bogor tapi dia orang minang gitu”

Subjek:” oalah haha oke deh”

Kutipan di atas menunjukkan subjek Kenzi dan Dylan sedang berbicara dengan subjek baru. Kutipan dimulai dengan Kenzi yang bertanya pada subjek tersebut. Hal ini respon oleh subjek tersebut dengan menjawab dimana asalnya dan juga sembari bertanya dimana asal dari Kenzi dan Dylan. Pertanyaan dari subjek baru ini dijawab dengan candaan oleh Kenzi. Candaan tersebut dibalas oleh Dylan dengan menggunakan bahasa minang yaitu “haha atuak ang dari Italy” yang berarti bahwa “haha kakek lu dari Italy”. Disini terjadi alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Minang yang disebabkan oleh situasi. Alih kode yang terjadi pada tuturan Dylan dibalas kembali dengan Kenzi menggunakan bahasa Minang.

Dari kutipan yang dipaparkan, menunjukkan bahwa subjek bilingualisme cenderung menggunakan bahasa Minang yaitu bahasa ibu mereka yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pada saat mereka berada dalam situasi serius saat bermain game. Selain itu, penggunaan bahasa ibu juga muncul ketika subjek sedang bercanda atau saat berinteraksi dengan lawan tutur yang menggunakan bahasa ibu mereka. Dengan kata lain, alih kode dalam konteks bilingualisme ini lebih cenderung terjadi saat subjek sedang bermain game, menciptakan hubungan erat antara aktivitas bermain game dan penggunaan bahasa Minang.

Berdasarkan kutipan dan analisis yang disajikan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam kontruksi bilingualisme Dylan, berikut adalah faktor-faktornya:

1.Situasi dan Kondisi Percakapan

Alih kode dan campur kode terjadi ketika subjek berada dalam situasi percakapan yang berbeda, seperti saat bermain game, situasi serius saat bermain, atau dalam keadaan santai saat berinteraksi dengan teman-teman mereka. Konteks situasional seperti suasana permainan, kegembiraan, atau keseriusan bermain game memengaruhi pemilihan bahasa dan diksi yang digunakan. Penggunaan campur kode juga bisa menjadi bagian dari permainan bahasa, seperti dalam menjawab teka-teki atau berbicara secara santai.

2.Tingkat Keakraban

Tingkat keakraban dan hubungan interpersonal antara pemain berperan dalam pemilihan bahasa, saat berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki keakraban dan kedekatan, mereka cenderung menggunakan bahasa ibu mereka. Ketika suasana sedang hangat, persahabatan, atau candaan terjadi, terutama dalam lingkungan yang akrab, mereka cenderung menggunakan bahasa ibu atau bahasa pertama untuk meningkatkan keakraban dan menciptakan suasana yang lebih santai.

3.Karakteristik Bahasa

Ketika frasa atau kata-kata dalam bahasa daerah atau bahasa ibu mereka lebih pas atau lebih merasa sesuai dengan situasi atau konteks percakapan yang sedang berlangsung, mereka cenderung beralih ke bahasa tersebut. Penggunaan bahasa tertentu dalam merespons lawan

tutur dapat memicu alih kode, jika lawan tutur menggunakan bahasa daerah atau ibu mereka, mereka cenderung merespons dalam bahasa yang sama.

PENUTUP

Analisis mengungkap signifikansi penggunaan bahasa Ibu atau bahasa Minang dalam aktivitas bermain game online di kalangan remaja bilingual. Alih kode dan campur kode bahasa muncul akibat interaksi mereka dalam game maupun dalam interaksi langsung, dan itu dipengaruhi oleh berbagai faktor. Situasi dan konteks percakapan mempengaruhi pilihan bahasa, terutama dalam perubahan situasi percakapan, seperti saat serius, santai, atau penuh kegembiraan saat bermain. Keakraban interpersonal dan suasana hangat juga mempengaruhi penggunaan bahasa, terutama cenderung menggunakan bahasa ibu saat berinteraksi dengan teman dekat dan suasana yang lebih santai. Di samping itu, karakteristik bahasa juga memegang peran penting dalam alih kode, di mana penggunaan bahasa daerah atau ibu lebih terasa pas dengan konteks percakapan yang sedang berlangsung serta dalam merespon lawan bicara yang menggunakan bahasa yang sama. Keseluruhan, penggunaan bahasa daerah dalam game online tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga ekspresi identitas, keakraban, dan suasana hati dalam interaksi, mencerminkan kompleksitas interaksi dan linguistik di dalam komunitas game online remaja bilingual.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Munirah, and Andi Paidi. 2023. "Alih Kode dalam Interaksi Masyarakat Pasar Sudu Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang." *Jurnal KONSEPSI* 11, no. 4 (February): 453-460.
- Gusman, Kurniawan C. 2018. "Strategi Komunikasi Eksternal untuk Menunjang Citra Lembaga." *Economic Education Analysis Journal* 7, no. 1 (April): 301-315.
- Piantari. 2011. "Alih Kode (Code-Switching) Pada Status Jejaring Sosial Facebook Mahasiswa." *Jurnal Al-Azhar Indonesua: Seni Humaniora* 1, no. 1 (Maret): 13-18.
- Trinaldi, Adit, Salsabela W. Anasya, Nur Halimahtuyadiah, Ade Kusuma, and Rustam. 2022. "Alih Kode dan Campur Kode Tuturan Mahasiswa dalam Diskusi Grup WhatsApp." *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 12, no. 1 (Juli): 23-40.
- Hidayati, N. N. 2020. "Bilingualisme dan Multilingualisme: Pro dan Kontra pada Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak". *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman. Al Hikmah Jurnal Studi Keislaman*, 10(0356), 91–104.
- Wahyudin, A. 2012. "Bilingualisme: Konsep Dan Pengaruhnya Terhadap Individu. In Seminar Internasional PIBSI XXXIV". *Universitas Jenderal Soedirman*. Poerwokerto.