



## Campur Kode Dan Fungsinya Dalam Komunitas Pemain Mobile Legend Bang Bang: Kajian Etno Sosiopragmatik

Martua Reynhat Sitanggang Gusar<sup>1</sup>, Kaleb E. Simanungkalit<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

<sup>2</sup>Universitas Sisimangaraja XII Tapanuli (UNITA)

<sup>1</sup>reymartua89@gmail.com, <sup>2</sup>kalebsikalit@gmail.com

---

### Keywords:

Sociopragmatic  
Ethno, Mobile  
Legend Player  
Community,  
Mixed Code,  
Toba Batak  
Language

---

---

### Abstract

The aimed of this research is to describe the code writing & the function in the community of Mobile Legend Bang Bang players and the specific terms which are used of that community, especially found at Pasar Baru, Sibuntuon Parpea Villages Lintongnihuta subdistrict. An ethno sociopragmatic approach was used to analyze the data related to code writing, the function of code writing & special terms which users of the community Mobile Legend Player in the Subdistrict mentioned. Collecting the data Conducted with the technique of observation & interview. The result of the research found about 43 special terms that used of Batak Toba Language Speaker. The phenomenon of that code writing happened about the factor of limitation by using code of the speaker Which is as the users of BBT so that if it is used Batak Toba Language because less of efficient. This Phenomenon Finally affected their Communication in the real life. So, the function of code writing in this phenomenon is to optimize and to affect the use of Vocabularies in the Batak Toba Language.

---

---

### Kata Kunci:

Etno  
Sosiopragmatik,  
Komunitas  
Pemain Mobile  
Legend, Campur  
Kode, Bahasa  
Batak Toba

---

---

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan campur kode dan fungsinya dalam komunitas pemain Mobile Legend Bang Bang serta istilah-istilah spesifik yang digunakan oleh komunitas itu, khususnya yang ditemukan di Pasar baru, Desa Sibuntuon Parpea, Kecamatan Lintongnihuta. Pendekatan etno sosiopragmatik digunakan untuk menganalisis data yang berhubungan dengan campur kode, fungsi campur kode dan istilah khusus yang digunakan oleh komunitas pemain mobile legend di kecamatan tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat 43 istilah khusus yang digunakan oleh penutur bahasa Batak Toba. Peristiwa campur kode itu terjadi karena faktor keterbatasan penggunaan kode oleh penutur yang merupakan pengguna BBT sehingga jika

---

---

menggunakan bahasa batak toba menjadi kurang efisien. Peristiwa ini akhirnya mempengaruhi komunikasi mereka di dalam kehidupan nyata. Jadi fungsi campur kode dalam peristiwa ini adalah untuk mengoptimalkan dan mengefektifkan penggunaan kosa kata bahasa batak Toba.

---

## **Pendahuluan**

Arena berkomunikasi kepada warga yaitu bahasa. Daripada itu kedaulatannya sangat berpengaruh, yaitu bahasa tidak akan lepas dari perkembangan warga dan akan ada disetiap kegiatan dan keberlangsungan (Saggaf et al., 2018). Penggunaan bahasa berkomunikasi akan disahkan oleh kalangan linguistik dan ditentukan oleh kalangan-kalangan tidak bagian ilmu bahasa atau luar bahasa, sebagai berikut kalangan masyarakat itu sendiri menjadi kalangan untuk mengambil ahli dikalangan pembicaraan. Dalam hal ini sangat cukup menjadi tanggapan karena pada cakupannya bahasa ialah salah satu bagian dari pertunjukan sosial.

Dalam kalangan bahasa dijumpai dengan kalangan masyarakat yaitu kalangan yang unik. Kelanjutan penelitian bagian ilmu sosial itu sangat melonjak dimasa tahun 1960an. Ilmu bahasa dalam masyarakat menelusuri bidang kalangan meluas, bukan hanya mengangkut wujud formalitas bahasa dan variannya saja, akan tetapi dipergunakan bahasa di warga (Mustikawati, 2016). Pemakaian bahasa menyangkut kalangan kebahasaan dan faktor non kebahasaan, contohnya faktor hubungan antara pembicara dan teman pembicaranya.

Hudson berkata dan Wijana, (2021) mengatakan bahwa warga tidak bersifat monolitik, terdiri atas kalangan-kalangan social yang terdiri dan terbentuk oleh kesamaan merek. Perkataan sosiolinguistik akan melihat kalangan bahasa terdiri dari beraneka ragam yang terbentuk oleh kalangan-kalangan sosial yang benar. Jadi dapat disimpulkan yaitu tiap kalangan warga terdapat norma-norma sosial dan budaya khas kalangan bahasa mereka beda dengan kalangan warga lainnya. Pembentukan dalam pemakaian bahasa oleh warga tutur belum terjadi secara random, tetapi memfilter beberapa kendala, yaitu siapa yang berkata, siapa lawan berkata, pembahasan apa yang sedang diperbincangkan, serta dimana kejadian tutur itu terjadi (Wijana, 2021).

Hymes, (2013) mengatakan faktor-faktor melatarbelakangi suatu kejadian tutur dalam kalangan-kalangan tutur. Kalangan-kalangan tersebut dijabarkan sebagaimana indah sehingga huruf awal bagian-bagian kalangan tersebut dapat membentuk akronim

yang bisa dilihat, yaitu Speak atau berbicara serta terdapat latar yang terdiri waktu, tempat dan suasana, Peserta, Hasil, Kesan, Kunci, Transportasi, Norma, dan Jenis-jenisnya. Perihal dikatakan oleh Hymes, (2013) mengatakan aturan sosial pembicaraan aturannya bukan mencakup konflik kesepahaman dipemakaian bahasa, namun menghasilkan pembicaraan.

Melihat perkembangan teknologi pada saat ini menyebabkan terjadinya perubahan budaya yang dialami masyarakat khususnya penggunaan *smartphone* yang sudah sangat banyak digunakan oleh para kaum-kaum tertentu (Damayanti et al., 2020). Selain alat komunikasi, smart phone (*android*) bisa juga digunakan sebagai hiburan khususnya game (bermain). Hal ini membuat para kaum muda khususnya para pecinta *game* sangat tertarik untuk memiliki sebuah *smart phone*.

Salah satu *Game Online* yang paling disukai oleh para pecinta *game* saat ini adalah *game Mobile Legend Bang Bang*. Berdasarkan data dari *google playstore*, Permainan ini telah diunggah lebih dari Seratus juta kali oleh pemain piranti atau perangkat *mobile*, baik yang dijalankan dengan android maupun IOS (*Iphone Operating System*). *Mobile legend* termasuk tipe game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yang memerlukan kerjasama dan kerja tim untuk melawan Tim Musuh Valentina & Sari, (2019);Janttaka, (2020). Pemain Lima Lawan Lima ini dengan tipe macam karakter & Tipe kemampuan yang berbeda. *Game* ini menyediakan sebuah wadah dimana setiap orang bisa berkomunikasi dengan berkirim pesan maupun melalui suara. Dalam wadah itulah mereka berkomunikasi tentang strategi bertahan atau strategi menyerang untuk mencapai kemenangan melawan musuh Sudharto, (2018);Rani et al., (2018). Dalam penelitian ini, peneliti membatasi penelitian dan memfokuskan permasalahan tentang pengguna *game online mobile legend Bang Bang* sebagai fokus penelitian karena peneliti ingin mengetahui campur kode dan fungsinya dalam komunitas pemain *mobile legend bang bang*.

## **Metode**

Penelitian ini dilaksanakan di Pasar Baru, Desa Sibuntuon Parpea Kecamatan Lintongnihuta, Kabupaten Humbang Hasundutan. Pasar Baru, Desa Sibuntuon Parpea merupakan daerah yang menjadi pusat pendidikan di Kecamatan ini yaitu, 4 sekolah tingkat SMA, 4 sekolah tingkat SMP dan 4 sekolah tingkat SD. Hal ini membuat banyak komunitas gamer yang sepulang sekolah saling berkumpul dan memainkan *game* yaitu *mobile legend Bang Bang*.

Menurut Sari & Asmendri, (2020) Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan seorang peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dengan metode pengumpulan data yang tepat dalam suatu penelitian akan memungkinkan pencapaian pemecahan masalah secara valid dan terpercaya yang akhirnya akan memungkinkan dirumuskannya generalisasi yang objektif. Salah satu metode penyediaan data adalah metode observasi atau disebut metode simak yang digunakan di dalam penelitian ini. Selain digunakan untuk mengungkap variasi alih kode serta campur kode dalam pengguna *game* mobile legend tersebut, Model Observasi digunakan dalam Mengkaji faktor sosial yang menjadi penyaring alih kode serta campur kode dan variasi kode dituturkan pengguna *game* Mobile Legend Bang Bang tersebut.

Metode Observasi menurut Rahardjo,(2011)yaitu model penelitian yang dilaksankan akan dengan melihat sasaran bagian konteks. Model dilaksanakan oleh peneliti Ilmu bahasa masyarakat dapat dilihat dari sikap berbahasa di dalam suatu peristiwa tutur. Pemakaian model ini suatu sikap berbicara yang bisa cepat dimengerti kalau dilihat dikonteks yang sesungguhnya bila berrada didalam tempat yang lengkap.

Model Observasi yang ditelusuri melibatkan 2 teknik lanjutan, yakni tehnik siimak liibat cakap dan tehnik simaak beebas liibat cakap. Dalam tehnik yang simak lihat cakap, pengobservasi bersosialisasi dalam hal mendengarkan dan terlibat dalam perbincangan. Sedangkan pada tehnik bebas liibat cakap, peneliti tidak terlibat dalam suatu peristiwa tutur,tetapi mendengarkan tuturan dari sebuah peristiwa tutur Hasanah, (2017); Arikunto, (2010).

Model observasi, peneliti harus melaksanakan bagian teknik dasar sadap, ialah teknik memperoleh data dengan cara merekam pemakaian bahasa dalam peristiwa tutur yang alami (tidak direkayasa). Hasil itu disimpan dalam MP4, kajian teknik simak bebas liibat cakap, peneliti tidak harus ikut berperan dalam kejadian petutur, namun hanya menyiiimak, mereview hal yang sama,serta merekam pembahasaan dalam kejadian petutur tersebut. Peneliti tidak serta merta dikejadian tutur, akan tetapi peneliti mengupayakan agar tempat peneliti bisa dekat sama penutur yang pembahasaan direkam agar mendapatkan hasil cuplikan yang serba kecukupan. Penerapan teknik rekam agar “mengawetkan” kejadian penutur yang diamati sehingga kapan dibutuhkan dan dibutuhkan untuk dianalisis data serta bisa diulang (Setyowati, 2010). Maka dengan ini peneliti dapat mendaur ulang kejadian tutur akan ditelusuri melalui tehnik simak. Teknik penyadapan ini dilaksanakan sehingga tidak mengacaukan proses pembicaraan

yang akan terjadi antara pembicara dan lawan penuturnya, artinya ketika peneliti merekam kejadian penutur yang terjadi, warga penutur tidak mengetahui kalau dilakukan penyadapan. Dengan demikian, hasil yang dicapai ialah hasil yang sesuai diinginkan.

Pembahasan ilmu bahasa masyarakat secara metodologis difokuskan kepada model etnografi komunikasi yang dikembangkan oleh Hymes,(2013) dengan memakai data kualitatif. Menurut Fitriana, (2014), Keakuratan penelitian kualitatif sangat berkaitan pada data penelitian yang tidak hanya berfokus pada angket,tetapi berbentuk kualitas bentuk verbal yang berwujud tuturan. Bahasa Tutur yang menjadi fokus data penelitian tersebut terlaksana diaturan tuturan kelompok pengguna aplikasi *Mobile Legend* di lingkungan SMA Negeri 1 Lintongnihuta. Kumpulan Data yang berawal penggalan tuturan tidak dinilai dengan pasti sehingga di dalam penelitian ini tidak dipakai penghitungan statistik. Menurut Fitriana, (2014) yang mengatakan bahwa pengumpulan hasil kualitatif ialah hasil yang diklasifikasikan tidak dikira jumlahnya, tetapi peristiwa yang dikaji ditelaah secara mendalam.

Selain menggunakan metode observasi, metode interview juga digunakan di dalam penelitian ini. Menurut Rahardjo, (2011) metode interview mirip dengan metode survei, yakni menggunakan sejumlah pertanyaan untuk menjangkau informasi atau data dari responden. Salah satu hal yang membedakan antara kedua metode tersebut adalah bahwa di dalam metode survei yang murni, informasi dijangkau dari sejumlah responden yang besar, sedangkan di dalam metode interview jumlah responden lebih kecil (Rahardjo, 2011). Selain itu, pertanyaan-pertanyaan di dalam metode survei melalui kuesioner tertulis selalu berstruktur, sedangkan pertanyaan-pertanyaan di dalam metode wawancara biasanya diajukan secara lisan walaupun didasarkan pada pertanyaan tertulis (Rahardjo, 2011).

### **Hasil dan Pembahasan**

Data Menunjukkan bahwa kode yang disisipkan dalam kode dasar tersebut menggunakan kode BG. Peristiwa campur kode dalam tuturan dengan kode dasar BBT yang dicampur kode BG dalam peristiwa dalam peristiwa tutur pada kelompok ini terjadi dalam berbagai ranah dengan berbagai topik yang membahas *game* tersebut. Tuturan berikut memperlihatkan peristiwa campur kode dengan kode dasar BBT yang disisipi kode BG. Dalam kutipan-kutipan berikut terdapat kode BG yang diselipkan dengan kode dasar BBT tanpa ada perubahan situasi.

1. P1: *Solo Rank* doho manang *mabar* hita? (Kamu mau *solo rank* atau kita *mabar*?)

P2: *Solo Rank* ma au. (Aku main *solo rank* aja)

Dalam penggalan percakapan ini (1) P1 dan P2 menggunakan bahasa Inggris “Solo Rank” yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah peringkat solo; dan menggunakan istilah “mabar” yang merupakan singkatan dari main bareng. Dalam konteks percakapan mereka *solo rank* maksudnya adalah bermain sendiri untuk mengejar peringkat yang lebih tinggi, sedangkan penggunaan istilah *mabar* artinya mengejar peringkat yang lebih tinggi 5 pemain dalam satu tim secara bersama-sama.

2. P1: Ai sial mai bah lak *AFK tank* taon. (Aduh sial sekali kok *AFK tank* kita ini)

P2: Tapaima ma atik boha masuk muse ibana. (Kita tunggu aja mana tau dia masuk lagi.)

Dalam penggalan percakapan (2) ini, P1 menggunakan istilah *AFK* yang merupakan singkatan dari *Away From keyboard* yang artinya dalam bahasa Inggris adalah jauh dari keyboard dan istilah *Tank* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah tangki. Dalam konteks percakapan ini (2) maksud dari penggunaan istilah *AFK* adalah pemain meninggalkan permainan sementara dan akan kembali secepatnya atau tidak akan kembali lagi selama pertandingan berlangsung sedangkan *Tank* dalam konteks ini artinya karakter dalam permainan yang memiliki pertahanan yang kuat dan darah yang tebal yang berfungsi untuk menahan tingkat kerusakan dari serangan tim musuh.

3. P1: Molo boi *early game* ma ta usahaon ate molo *late game* talu do hita huida on. (Kalau bisa kita usahakan *early game* aja kalau *late game* pasti kalah ini.)

P2: Boi doi! (Bisa itu)

Dalam penggalan percakapan (3) ini, P1 menggunakan bahasa Inggris yaitu *early game* dan *late game*. Dalam bahasa Indonesia *early game* adalah permainan awal sedangkan *late game* artinya adalah akhir pertandingan. Dalam konteks percakapan (3) ini maksud dari P1 menggunakan bahasa *early game* adalah fokus untuk meningkatkan level dan menguasai pertandingan di awal pertandingan dengan berusaha membunuh musuh sedangkan *late game* maksudnya adalah tim berusaha bertahan dan berusaha untuk melengkapi barang-barang karakternya sampai lengkap baru menguasai pertandingan.

4. P1: Sipata *roaming* hamu boh nga habis *turret* di ginjang neih.

(Kalau bisa kalian *roaming turret* di atas sudah habis).

P2: Olo lae, gabe lalap hami *war* neih di toru. Ai torus *MM* ta di ganggui.

(Iya bro, kami jadi *war* terus di bawah, *MM* kita soalnya di gangguin terus.)

Dalam penggalan percakapan (4), P1 dan P2 menggunakan bahasa Inggris *roaming*, *turret*, *war* dan *MM* (Marksman). *Roaming* artinya menjelajah, *turret* yang artinya menara kecil, *war* yang artinya perang dan *marksman* yang artinya penembak jitu. Dalam konteks percakapan ini penggunaan istilah *roaming* artinya karakter harus pindah-pindah jalur baik jalur atas, tengah ataupun jalur bawah tergantung situasi pertandingan untuk membantu teman yang lagi diserang musuh, *turret* artinya menara kecil yang berfungsi untuk mempertahankan markas dari serangan musuh ataupun *minion*, *war* artinya menyerang musuh atau mempertahankan *turret* dari serangan musuh; *MM* (Marksman) artinya karakter dalam permainan yang jarak serangannya jauh.

5. P1: Sotung savage bah! Di come back muse ma hita anon lari maho!  
(Awas Savage! Di-come back pula nanti kita!)

P2: Olo lae, di lelei au torus neih!

Iya lae, Dikejar pula aku terus nih!

Dalam percakapan (5), P1 menggunakan istilah bahasa Inggris *savage* yang artinya kejam dan *come back* yang artinya kembali. Dalam konteks percakapan ini, *savage* artinya adalah membunuh 5 karakter lawan sekaligus dan *come back* artinya adalah mampu mengembalikan keadaan dan memenangkan pertandingan setelah sebelumnya tertinggal poin yang cukup jauh dari musuh.

6. P1: Boha hita? *Open War* ma? (Gimana Kita? Kita *Open War*?)

P2: Tapaima majo, *assassin* ta *farming* dope neih. (Kita tunggu aja dulu, *assassin* kita masih *farming* nih.)

Dalam percakapan (6), P1 dan P2 menggunakan istilah bahasa Inggris *open war* yang artinya perang terbuka, *assassin* yang artinya pembunuh, dan *farming* yang artinya bertani. Dalam konteks percakapan ini, *open war* adalah inisiatif untuk memulai pertarungan dengan tim, *assassin* adalah karakter dalam permainan yang dapat mengunci dan membunuh karakter lawan yang rentan dibunuh, dan *farming* adalah mengumpulkan uang dengan cara membunuh monster yang ada di hutan dengan tujuan untuk melengkapi barang untuk bertarung.

7. P1: Nga di nerf be Harrith unang be pake i!  
(Harith udah di Nerf jangan pake itu lagi!)

P2: Mage aha ma pakkeon ate? (Jadi aku pake mage apa?)

P1: Valir i ma pick! (Valir itu aja Pick)

Dalam percakapan (7), P1 dan P2 menggunakan istilah bahasa Inggris *nerf* yang artinya kutu buku, *mage* artinya ahli sihir dan *pick* yang artinya memilih sedangkan *Harrith* dan *Valir* adalah nama karakter dalam permainan tersebut. Dalam konteks percakapan di atas, *nerf* adalah istilah yang digunakan jika pemilik permainan tersebut mengurangi kemampuan karakter yang terlalu kuat dengan tujuan untuk menyeimbangkan permainan; *mage* adalah karakter dalam permainan dengan kemampuan sihir dengan serangan jarak jauh yang lumayan sakit pada awal pertandingan; dan *pick* adalah pemilihan karakter dalam permainan sebelum pertandingan dimulai.

8. P1: Au di *mid* dah asa diau *buff* na biru on.

(Saya di *mid* aja ya biar samaku aja *buff* biru ini.)

P2: Boi lae ale unang *feeder* dah. (Bisa lae tapi jangan *feeder* ya)

Dalam percakapan (8) P1 dan P2 menggunakan istilah bahasa Inggris *mid* yang artinya pertengahan, *buff* yang artinya penggemar dan *feeder* yang artinya pembantu. Dalam konteks percakapan ini *mid* adalah pengambilan posisi di jalur tengah, *buff* artinya monster biru dalam hutan yang dapat membantu karakter dalam mencari uang dalam permainan, dan *feeder* artinya anggota tim dalam permainan yang terlalu sering mati sehingga merugikan tim.

9. P1: *Push* ma di toru lae, asa di *gank* hami jo *fighter* naon! (Push aja di bawah lae, biar kami *gank fighter*-nya!)

P2: Nga ro *support* na neih lae ndang boi u *push*! (*Support*-nya udah datang lae aku gak bisa *push*!)

Dalam percakapan (9) P1 dan P2 menggunakan istilah bahasa Inggris yaitu, *push* yang artinya dorong, *fighter* yang artinya pejuang, dan *support* yang artinya membantu. Dalam konteks percakapan ini, *push* adalah mengancurkan benteng pertahanan musuh, *fighter* adalah karakter dalam permainan yang mempunyai serangan dan pertahanan yang tinggi yang berguna untuk merusak strategi pertarungan musuh; *support* adalah karakter dalam permainan yang berguna untuk membantu tim dan merusak strategi musuh. Penggunaan istilah *Gank* berasal dari permainan itu sendiri yang dalam konteks percakapan ini artinya membunuh satu atau dua musuh yang tidak dijaga oleh *support/tank* lawan.

10. P1: Solo line ma au ditoru ate! (Saya solo line aja ya!)

P2: Boi lae, au *offlaner* ma ate! (Bisa lae, kalau aku *offlaner* aja ya!)



Dalam percakapan (10), P1 dan P2 menggunakan istilah bahasa Inggris yaitu, solo line yang artinya jalur tunggal sedangkan offlaner merupakan istilah yang diambil dari permainan itu. Dalam konteks percakapan ini, solo line adalah pengambilan posisi sendiri dalam salah satu jalur sedangkan offlaner adalah pengambil posisi yang berada di jalur atas atau jalur bawah yang biasanya dilakukan oleh karakter jenis fighter atau assassin.

11. P1: Paias jo *minion* na di torui asa man *turtle* hita boh!

(Bersihkan dulu *minion* yang dibawah biar ngambil *turtle* kita!)

P2: Buat hinan ma lae sotung jadi gabe *lord turtle* i menyusul pe au. (Duluan aja ambil *turtlenya* entar keburu jadi *lord* bentar lagi saya nyusul.)

Dalam percakapan (11), P1 dan P2 menggunakan istilah bahasa Inggris yaitu, turtle yang artinya penyu, minion yang artinya kaki tangan dan lord yang artinya tuan/raja. Dalam konteks percakapan ini, turtle adalah monster dalam permainan yang jika di bunuh oleh tim maka semua anggota tim mendapatkan penambahan uang dan level; minion adalah monster-monster kecil yang ada dalam permainan yang berfungsi untuk menyerang tower pertahanan musuh; dan lord adalah monster besar setelah turtle yang berfungsi untuk membantu tim dalam menghancurkan pertahanan musuh.

12. P1: Sadia *kill* mu boh? (Kamu bunuh berapa?)

P2: Holan *assist* do dapot hu lae sampe 20 molo *kill* ndang adong. (Aku Cuma dapat assist sampe 20, kalau *kill* tidak ada.

Dalam percakapan (12), P1 dan P2 menggunakan istilah bahasa Inggris yaitu, kill yang artinya membunuh dan assist yang artinya membantu. Dalam konteks percakapan ini, kill adalah membunuh musuh dalam pertarungan dan assist adalah membantu teman dalam membunuh musuh.

13. P1: Bohado *build* ni Gusion on? Asa marsiajar jo au di *classic*.

(Gimana *build* Gusion ini? Aku mau belajar di *clasic* nih)

P2: Bereng ma nadiau, ima tiru. Bereng ma tong dohot *battle spell* nai. (Lihat saja punyaku, itu aja buat. Lihat aja sekalian sama *battle spellnya*.)

P1: Ba langsung ma dah main di ranked pola marsiajar! (Langsung aja main di ranked gak usah belajar)

Dalam percakapan (13), P1 dan P2 menggunakan istilah bahasa Inggris yaitu, *build* yang artinya membangun, *classic* artinya klasik, *battle spell* yang artinya mantra pertempuran dan *ranked* artinya peringkat. Dalam konteks percakapan ini, build artinya

penyusunan barang-barang yang digunakan untuk karakter yang digunakan, *classic* artinya pemilihan sesi permainan yang tanpa mengejar tingkatan level yang biasanya digunakan untuk belajar karakter; *battle spell* artinya kemampuan tambahan karakter yang digunakan dalam pertarungan melawan musuh dan *ranked* artinya pertarungan dalam permainan untuk mengejar peringkat dimana para pemain bertujuan untuk mengejar peringkat yang lebih tinggi.

14. P1: Parcuma do dipake ho *hero* na OP lae hape *noob* do!

(Percuma kau pakai hero OP tapi *noob*!)

P2: Hahahaha. Boha bahenon lae sik GG halaki! (Hahahaha. Gimalah kubilang lae GG kali orang itu!)

Dalam percakapan (14), P1 dan P2 menggunakan kata OP yang merupakan singkatan dari *over power* yang artinya terlalu kuat, GG yang merupakan singkatan dari *good game* yang artinya permainan yang bagus, *noob* yang artinya cupu dan *hero* artinya pahlawan. Dalam konteks percakapan ini OP (*Over Power*) adalah penggunaan karakter yang kuat mempunyai tingkat perusakan yang tinggi; GG (*Good Game*) adalah permainan yang bagus pada saat pertarungan dalam permainan; *noob* adalah permainan yang merugikan tim (sering mati); dan *hero* adalah karakter-karakter dalam permainan.

15. P1: Split Push ma lae nga hassit halaki.

(Split push aja lae udah sakit kali orang itu)

P2: Imadah nga tolu hali halaki maniac. (Iya ya lae udah tiga kali orang itu maniac.)

Dalam percakapan (15) P1 dan P2 menggunakan istilah *split push* yang artinya dalam bahasa inggris pembagian dorongan dan *maniac* yang artinya gila. Dalam konteks percakapan ini, *split push* adalah strategi menyerang pertahanan musuh ketika musuh maju menyerang pertahanan tim dan *maniac* adalah peristiwa dimana satu karakter bisa membunuh 4 karakter tim musuh dalam waktu yang berdekatan.

16. P1: Unang be *jungling* ho lae nga maju hami!

P2: Paima jo lae, lagi CD dope *ulti*-ku!

Dalam percakapan (16) P1 dan P2 menggunakan istilah *jungling* yang artinya rimba, CD (*cool down*) yang artinya tenang dan *ulti* (*ultimate*) yang artinya penghabisan. Dalam konteks percakapan ini *jungling* adalah membunuh monster yang ada di hutan untuk menambah uang karakter; CD (*Cool down*) adalah menunggu beberapa saat sampai kemampuan karakter bisa digunakan lagi; dan *ultimate* adalah kemampuan pamungkas

setiap karakter dalam permainan. Campur kode itu terjadi dalam peristiwa tutur pada ranah pergaulan. Dalam peristiwa tersebut terjadi campur kode BG pada kode dasar BBT. Pencampuran kode BG tersebut tampak pada kata 1) *Mabar*, 2) *solo rank*, 3) *AFK (away from keyboard)*, 4) *buff*, 5) *early game*, 6) *mid*, 7) *late game*, 8) *gank*, 9) *farming*, 10) *push*, 11) *kill*, 12) *assist*, 13) *feeder*, 14) *minion*, 15) *turtle*, 16) *lord*, 17) *build*, 18) *battle spell*, 19) *roaming*, 20) *solo line*, 21) *offlaner*, 22) *open war*, 23) *tank*, 24) *mage*, 25) *support*, 26) *assassin*, 27) *fighter*, 28) *cooldown*, 29) *hero*, 30) *noob*, 31) *OP (over power)*, 32) *jungling*, 33) *pick*, 34) *classic*, 35) *ranked*, 36) *split push*, 37) *turret*, 38) *nerf*, 39) *come back*, 40) *savage*, 41) *maniac*, 42) *war*, 43) *GG (Good Game)*.

Menurut Hermawan, (2019);Suyanto, (2015) metode wawancara mirip dengan metode survei, yakni menggunakan sejumlah pertanyaan untuk menjaring informasi atau data dari responden. Salah satu hal yang membedakan antara kedua metode tersebut adalah bahwa di dalam metode survei yang murni, informasi dijaring dari sejumlah responden yang besar, sedangkan di dalam metode wawancara jumlah responden lebih kecil Hermawan, (2019);Tamtanus, (2020). Selain itu, pertanyaan-pertanyaan di dalam metode survei melalui kuesioner tertulis selalu berstruktur, sedangkan pertanyaan-pertanyaan di dalam metode wawancara biasanya diajukan secara lisan walaupun didasarkan pada senarai pertanyaan tertulis (Hermawan, 2019)

Sesuai dengan pendapat tersebut peneliti mewawancarai secara lisan pengguna Mobile Legend Bang Bang tentang apa fungsi dari istilah-istilah tersebut terhadap mereka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peristiwa campur kode itu terjadi karena faktor keterbatasan penggunaan kode oleh penutur yang merupakan pengguna BBT sehingga jika menggunakan bahasa batak toba menjadi kurang efisien. Peristiwa ini akhirnya mempengaruhi komunikasi mereka di dalam kehidupan nyata. Jadi fungsi campur kode dalam peristiwa ini adalah untuk mengoptimalkan dan mengefektifkan penggunaan kosa kata bahasa batak Toba.

## **Kesimpulan**

Bahasa merupakan salah satu budaya yang sangat penting dalam penggunaannya yang merupakan sarana komunikasi. Oleh karena kedudukannya yang sangat penting, maka membuat bahasa tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia dan selalu ada dalam setiap aktivitas dan kehidupannya. Pemakaian bahasa dalam komunikasi selain ditentukan oleh faktor- faktor linguistik juga ditentukan oleh faktor-faktor nonlinguistik

atau luar bahasa, antara lain faktor sosial yang merupakan faktor yang berpengaruh dalam penggunaan bahasa. Salah satunya adalah permainan *Mobile Legend Bang Bang* yang bukan hanya sekedar *game*, ternyata pengguna bisa berkomunikasi dalam aplikasi tersebut yang tanpa disadari para pengguna ternyata *game* tersebut telah merusak bahasa bahasa batak dengan penggunaan istilah-istilah yang ada dalam permainan itu tepatnya secara tidak sadar mereka telah melakukan campur kode pada saat berinteraksi sesama pengguna aplikasi itu.

Gejala itu hadir karena penutur telah terbiasa menggunakan campur kode demi kemudahan belaka, sebagai hasil dari sistem budaya, sistem sosial atau sistem kepribadian secara terus menerus, maka gejala itu datang dari sistem tingkah laku. Artinya, gejala ini bersumber dari kemampuan berkomunikasi.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Damayanti, A., Mahadib, A. F., Arlianti, D. N., Rizki, E., Hidayat, F., Fadilah, G. G. H., Muhammad, I., Jayanty, J. N., Yuniasti, K. R., & Khuluq, K. S. (2020). *Media Sosial, Identitas, Transformasi, dan Tantangannya* (Vol. 2). Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan ....
- Fitriana, I. (2014). *Analisis teknik dan kualitas terjemahan tindak tutur ekspresif dalam Novel Stealing Home (Hati Yang Terenggut) karya Sherryl Woods*. UNS (Sebelas Maret University).
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Hymes, D. (2013). *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*. Routledge.
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132–141.
- Mustikawati, D. A. (2016). Alih kode dan campur kode antara penjual dan pembeli (analisis pembelajaran berbahasa melalui studi sosiolinguistik). *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 23–32.

- Rahardjo, M. (2011). *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif*.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6–12.
- Saggaf, S., Said, M. M., & Saggaf, W. S. (2018). *Reformasi Pelayanan Publik di Negara Berkembang* (Vol. 1). SAH MEDIA.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.
- Setyowati, T. (2010). *Istilah alat-alat pertukangan mebel dan perkembangannya di desa sanggrahan kecamatan nogosari kabupaten Boyolali (suatu kajian etnolinguistik)*.
- Sudharto, A. R. (2018). *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*.
- Suyanto, B. (2015). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Prenada Media.
- Tamtanus, A. S. (2020). Metode Wawancara Dalam Pemahaman Mata Ajar Nasionalisme. *Untirta Civic Education Journal*, 5(1).
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300–306.
- Wijana, I. D. P. (2021). *Pengantar Sociolinguistik*. UGM PRESS.