Copyright © the author(s)

Alih Kode Bahasa Indonesia–Inggris: Analisis Struktur dan Fungsi dalam Program *Clash of Champions*

Nur Rahma Adilya [1]
Vica Ananta Kusuma [2]

[1 2] Universitas Terbuka, Indonesia

[1] rahmaadilya@gmail.com
[2] vicaananta@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan fungsi alih kode Indonesia–Inggris dalam program *Clash of Champions* (COC) *Season* 2 Episode 7 dengan menggunakan klasifikasi Poplack (1980) dan *Markedness Model* dari Myers-Scotton (1993). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik simak-catat terhadap tuturan peserta pada dua konteks komunikasi, yaitu *In-Game* (IG) dan *Talking Head* (TH). Kesimpulannya, dari 177 data yang dikumpulkan, bentuk alih kode yang paling sering muncul yaitu *Intra-Sentential Code-Switching*. Ditemukan bahwa dalam konteks *In-Game*, alih kode umumnya berfungsi sebagai *Unmarked Code Choice* (UCC) karena dalam situasi penuh tekanan, pilihan ini digunakan agar komunikasi antar-peserta berjalan efisien. Sebaliknya, dalam konteks *Talking Head*, alih kode umumnya berfungsi sebagai *Marked Code Choice* (MCC) karena bertujuan untuk membangun identitas diri, mengekspresikan emosi, dan menambah efek dramatis pada narasi peserta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alih kode tidak hanya menunjukkan kemampuan linguistik tetapi juga merupakan strategi sosial yang fleksibel dalam ragam situasi komunikasi.

Kata Kunci: *alih kode, bilingualisme, Clash of Champion, Markedness Model*

Pendahuluan

Bahasa mempunyai peran yang penting dalam kehidupan manusia, salah satunya sebagai media utama dalam membangun hubungan sosial. Wiratno dan Riyadi (2022) menyatakan bahwa bahasa merupakan media untuk berkomunikasi, yang memiliki rangkaian kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan secara lisan atau tulisan. Pendapat ini sejalan dengan Fitri dan Pratita (2025) yang melihat bahasa sebagai kelompok gabungan simbol bunyi yang bersifat bebas, yang digunakan untuk berkomunikasi dan memahami satu sama lain dengan lebih mudah.

Oleh karena adanya perkembangan globalisasi dan teknologi yang semakin maju, ditambah dengan sifat bahasa yang beragam, membuat penggunaan dua bahasa sekaligus dalam komunikasi sehari-sehari semakin sering ditemui. Kondisi seperti inilah yang disebut bilingualisme atau kedwibahasaan. Menurut Iragiliati, Refnaldi, dan Thaib (2022), secara sederhana bilingualisme dapat diartikan sebagai keahlian seseorang untuk menggunakan

dua bahasa secara efektif, dengan tingkat kemampuan yang beragam, mulai dari terbatas hingga kecakapan tinggi. Azkya, Khotimah, Abdillah, dan Djaliel (2025) menyatakan bahwa dalam praktik komunikasi sehari-hari, penutur bebas memilih bahasa yang digunakan dan kebebasan ini secara alami melahirkan keberagaman, baik pada penutur bilingual maupun multilingual. Bergantung pada situasi komunikasi ini, pembicara dapat beralih antar bahasa secara sadar atapun spontan demi menyesuaikan kondisi komunikasi yang terjadi (Lirong & Sartini, 2021). Kajian sosiolinguistik yang membahas perpindahan kode bahasa dalam satu ucapan disebut alih kode (*code-switching*).

Dalam kajian sosiolinguistik, dapat dipahami bahwa alih kode melibatkan penggunaan dua sistem gramatikal yang berbeda oleh penutur untuk berkomunikasi (Gumperz, 1982). Poplack (1980) menunjukkan bahwa perpindahan kode secara struktural dapat dapat diklasifikasikan menjadi *tag-switching, inter-sentential code-switching, dan intra-sentential code-switching*. Klasifikasi ini menunjukkan batasan sintaksis dalam perpindahan bahasa. Selain dapat diklasifikasikan secara struktural, alih kode juga mengandung aspek sosial yang penting untuk dipahami. Myers-Scotton (1993) menjelaskan melalui *Markedness Model* bahwa pemilihan bahasa mencerminkan cara penutur memposisikan dirinya dalam interaksi sosial, dalam hal ini berkaitan tentang bagaimana mereka memosisikan diri, menjalani peran, serta merespons hak dan kewajiban di dalam lingkungan sosial. *Markedness Model* membagi fungsi pilihan kode ini sebagai *unmarked code choice* dan *marked code choice*.

Sebagai salah satu konten digital yang menarik, *Clash of Champions* (COC) memperlihatkan bagaimana alih kode berfungsi dalam situasi yang nyata. Program kompetisi yang mengadu kecerdasan yang dibuat oleh Ruangguru ini tayang di YouTube di tahun 2024 dan antuasiasme yang tinggi dari masyarakat menjadikan program ini merilis musim keduanya di tahun 2025. COC diikuti oleh puluhan peserta yang merupakan mahasiswa dari banyak universitas terkemuka di Indonesia dan universitas di luar negeri. Peserta COC dituntut berkompetisi dalam berbagai tantangan yang membutuhkan daya ingat, logika, pemecahan masalah, sampai kemampuan numerik dan spasial.

COC dipilih sebagai objek penelitian karena pesertanya memiliki kemampuan akademik yang kuat dan harus berbicara di bawah tekanan kompetitif. Banyak dari mereka yang fasih berbahasa Inggris, sehingga alih kode muncul secara alami saat mereka berkompetisi di arena pertandingan, maupun ketika berbicara menyampaikan pemikiran dan perasaan mereka di sesi *talking head*. Kondisi tersebut membuat data dari program ini cukup kaya dan penting untuk memahami bagaimana alih kode bekerja dalam suasana yang kompetitif sekaligus performatif.

Penelitian tentang alih kode di Indonesia sudah cukup banyak dilakukan. Salah satunya dilakukan oleh Fitri dan Pratita (2025) yang membahas penggunaan alih kode dan campur kode dalam album *ONE OK ROCK* dengan melihat lirik lagu sebagai sumber datanya. Mereka mengelompokkan temuan berdasarkan beberapa kategori alih kode dan alasan kemunculannya. Namun lirik lagu sendiri adalah bentuk komunikasi satu arah yang telah melalui proses kreatif dan penyuntingan. Jadi penelitian tersebut tidak dapat menggambarkan pilihan bahasa yang muncul secara spontan dalam situasi komunikasi langsung.

Penelitian yang lebih mendekati konteks tekanan kompetitif adalah analisis dari Astuti, Ngatmini, dan Budiawan (2023) yang menganalisis alih kode dalam kompetisi memasak *Masterchef* Indonesia *Season* 8. Meskipun situasi sama-sama berlatar kompetisi dan

terdapat tekanan di dalam interaksinya, penelitian ini belum secara spesifik membedakan konteks komunikasi di arena (dapur) dan *talking head* yang padahal memiliki tujuan komunikasi berbeda.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya tersebut menunjukkan bahwa masih banyak ruang untuk ditelaah, terutama tentang bagaimana alih kode berfungsi dalam lingkungan kompetitif. Di sisi lain, penelitian lebih sering memusatkan perhatian pada satu jenis interaksi saja, sehingga belum ada yang secara spesifik membandingkan dua situasi komunikasi dalam satu program yang sama. Di titik inilah penelitian ini mengambil posisi dengan memberikan sudut pandang baru. Klasifikasi Poplack digunakan untuk mengelompokkan jenis alih kode yang muncul, sementara *Markedness Model* digunakan untuk memahami makna sosialnya. Penelitian ini juga mengambil fokus pada perbandingan alih kode yang muncul selama *in-game* (permainan berlangsung) yang cenderung bersifat *unmarked code choice* karena interaksi berlangsung spontan dan penuh tekanan, dengan alih kode yang muncul pada sesi *talking head* (refleksi diri) yang berpotensi menjadi *marked code choice* karena lebih terencana dan dramatis. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami alih kode sebagai strategi linguistik dan sosial dalam lingkungan kompetitif yang dinamis.

Metode

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Leksono (2013) menjelaskan bahwa penelitian jenis ini bertujuan untuk memahami fenomena dan peristiwa tertentu, yang hasilnya berupa deskripsi yang bermakna. Dalam proses penelitian kualitatif, data dikumpulkan apa adanya di situasi alami, tanpa diubah oleh peneliti. Tujuannya adalah supaya dapat memahami fenomena dari sudut pandang subjek. Karena bersifat naturalistik, metode ini tidak memakai desain penelitian yang kaku seperti yang biasa digunakan dalam penelitian kuantitatif (Wasil, 2022).

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari tuturan para peserta yang terjadi dalam tayangan *Clash of Champions* (COC) *Season* 2 Episode 7 yang berjudul *"Teka-teki Misterius Muncul! Siapa yang Selamat?"* yang ditayangkan di Youtube Ruangguru.

Episode ini dipilih karena aktivitas yang terjadi dalam permainan dilakukan secara berkelompok yang menjadikan interaksi antarpeserta berlangsung jauh lebih hidup dibandingkan kebanyakan episode lain yang dilakukan dengan sistem individu. Karena sifatnya yang berkelompok, peserta harus bekerja sama, berbagi peran, dan membuat keputusan dengan cepat juga tepat agar permainan berjalan lancar. Situasi ini membuka ruang yang luas untuk mengamati bagaimana alih kode digunakan dalam komunikasi. Penelitian ini berfokus pada dua bagian, yaitu sesi *in-game* yang penuh kerja sama dan persaingan di arena, dan sesi *talking head* saat peserta menampilkan citra diri dan dramatisasi ketika menceritakan kondisi selama mereka berkompetisi. Bagian iklan atau promosi tidak ikut diteliti karena tidak memiliki hubungan dengan tujuan analisis.

Data dikumpulkan dengan teknik simak-catat dengan menonton video dari awal hingga akhir dan setiap tuturan yang mengandung alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris dicatat, diklasifikasikan, dan dianalisis untuk memperoleh hasil penelitian.

Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dengan teknik simak-catat, telah diidentifikasi berbagai bentuk alih kode sesuai klasifikasi Poplack yang muncul dalam tuturan peserta *Clash of Champions* (COC) *Season* 2 Episode 7. Hasilnya adalah ditemukan 177 data alih kode Indonesia-Inggris. Kemudian seluruh data dikategorikan ke dalam dua konteks tutur: *In-Game* (IG), yang merupakan situasi permainan yang menuntut respons cepat dan penuh tekanan; dan *Talking Head* (TH), yang merupakan situasi wawancara reflektif di mana peserta memberikan pemikiran atau penjelasan pribadi mereka.

Table 1. Frekuensi dan Persentase Alih Kode di Kedua Konteks Tutur

Jenis Alih Kode (Poplack)	***Talking Head* (TH)**	***In-Game* (IG)**	**Total Keseluruhan**
Tag-Switching (Tag-CS)	5 (3.38%)	6 (20.69%)	11 (6.21%)
Inter-Sentential (Inter-CS)	21 (14.19%)	6 (20.69%)	27 (15.25%)
Intra-Sentential (Intra-CS)	122 (82.43%)	17 (58.62%)	139 (78.53%)
Total	148 (100%)	29 (100%)	177 (100%)

Data menunjukkan bahwa *Intra-Sentential Code-Switching* (Intra-CS) mendominasi total fenomena alih kode (78.53%), terutama pada konteks TH (82.43%). Hal ini selaras dengan pernyataan Poplack (1980), bahwa penutur dengan kemampuan bilingual tinggi, seperti peserta COC yang memiliki latar belakang akademis kuat, cenderung paling sering melakukan *Intra-Sentential*, yang berarti menyisipkan leksikon bahasa kedua ke dalam bahasa utama karena memerlukan keterampilan linguistik yang lebih tinggi. Saat TH, karena peserta mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk mengekspresikan diri, maka percampuran bahasa jadi lebih banyak muncul.

Kebalikannya, kemunculan Intra-CS yang lebih sedikit (58.62%) seiring dengan Tag-CS dan Inter-CS yang kemunculannya lebih banyak saat IG, menunjukkan bahwa peserta memilih alih kode yang lebih lugas ketika situasi berlangsung penuh tekanan. Selanjutnya akan dilakukan pembahasan terkait pengelompokkan bentuk alih kode berdasarkan klasifikasi Poplack, dan disertai analisis fungsinya menggunakan *Markedness Model* dari Myres-Scotton.

Pembahasan

Tag-Sentential Code-Switching (Tag-CS)

Tag-CS mengacu pada tuturan yang di dalamnya terdapat selipan kata atau ungkapan pendek dari bahasa berbeda tanpa mengubah susunan kalimat utama itu sendiri. Kemunculan Tag-CS pada penelitian ini memang paling sedikit dibandingkan jenis alih kode lainnya, namun perbedaan fungsinya justru terlihat paling jelas di antara konteks IG dan TH.

Tag-CS sebagai *Unmarked Code Choice* (UCC) di Konteks *In-Game* (IG)

Pada sesi permainan yang mengharuskan peserta bergerak dengan cepat, Tag-CS muncul menandakan bahwa peserta lebih memilih gaya bahasa yang paling familiar dan mudah dalam situasi tersebut. Oleh karena itu, alih kode menjadi pilihan yang efisien dan

diharapkan (UCC) dalam kondisi penuh tekanan waktu. Hal ini dapat dilihat dalam tuturan Dean sebagai kapten tim setelah timnya berhasil menemukan jawaban dari teka-teki.

(1.02.39)

Luthfi: "Eee, 723."

Dean: "Oke, *let's go!* Dapet!"

Luthfi: "*Go go go!*"

Karena ungkapan singkat "Oke, *let's go!*" muncul sebelum kalimat inti, "Dapet!", ekspresi ini dikategorikan sebagai Tag-CS. Ungkapan ini diucapkan untuk memberi semangat dan menandakan tim tersebut sudah berhasil melewati satu langkah dan bersiap untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

"*Let's go!*" dalam konteks permainan sudah sangat wajar digunakan karena sifatnya yang lebih memberi kesan powerful dibandingkan dengan ungkapan sejenis dalam bahasa Indonesia "Ayo!" atau "Yuk!". Atas dasar alasan penggunaannya yang bersifat alami, spontan, dan menjaga komunikasi berlangsung tetap lancar, Tag-CS ini masuk ke bentuk alih kode yang dianggap wajar (UCC). Pola ini semakin ditegaskan oleh respons Luthfi setelahnya, "*go go go!*" yang menunjukkan bahwa mereka siap untuk berkompetisi, dan Tag-CS menjadi pilihan komunikasi yang paling ringkas dalam kondisi tersebut.

Tag-CS sebagai *Marked Code Choice* (MCC) di Konteks *Talking Head* (TH)

Pada sesi TH peserta memakai Tag-CS untuk membangun citra diri dan menunjukkan gaya pribadi serta mengekspresikan emosi. Kondisi ini berbeda dari sesi IG karena tidak ada tekanan waktu sehingga pilihan kode tidak lagi berfokus pada efisiensi. Alih kode yang muncul lebih diarahkan pada efek performatif dan tidak termasuk pola tutur yang dianggap wajar sehingga termasuk MCC.

Hal ini dapat dilihat dari tuturan Yoan berikut.

(1.03.09)

Yoan: "Ya ampun mereka nih pada cepet banget gimana caranya, ya? Kok kelompok aku belum, sih. Ayo, *guys*, bangun, *guys*, kita masih nol, *guys!*"

Karena ini diucapkan saat sesi refleksi, kata *guys* yang diulang tiga kali oleh Yoan tertuju pada penonton, bukan kepada timnya. *Tag* ini membentuk kesan emosional dan membuat narasi frustrasi yang disampaikan terasa lebih hidup. Karena digunakan bukan untuk kelancaran komunikasi, melainkan untuk efek ekspresif, Tag-CS ini lebih tepat dibaca sebagai bentuk MCC yang berfungsi memperkuat citra diri penutur.

Contoh serupa juga terlihat pada tuturan Jonathan berikut.

(1.36.30)

Jonathan: "Aduh, lolos nggak, ya. Kita belum selesain semuanya, nih. *Please* lolos *please*."

Jonathan mengucapkan kata *please* sampai dua kali untuk memunculkan kesan emosional. Jika diganti dengan kata-kata berbahasa Indonesia seperti "tolong" atau "semoga", maka kesan cemas yang muncul tidak akan sekuat itu. *Please* sebagai Tag-CS menambah sentuhan dramatis yang cocok dengan suasana TH yang memang dengan sengaja dibuat untuk membangkitkan emosi penonton. Jadi ini masuk kategori MCC karena tujuannya diucapkan bukan untuk efisiensi komunikasi.

Inter-Sentential Code-Switching (Inter-CS)

Dalam Inter-CS, pergantian bahasa terjadi saat satu klausa atau kalimat selesai diucapkan, kemudian setelahnya dilanjutkan dengan bahasa lain. Meskipun jumlah kemunculannya lebih sedikit dibandingkan dengan Intra-CS, temuan ini tetap menunjukkan adanya perbedaan fungsi alih kode antara situasi IG dengan TH.

Inter-CS sebagai *Unmarked Code Choice* (UCC) di Konteks *In-Game* (IG)

Dalam konteks IG, Inter-CS memiliki fungsi sebagai UCC karena dipakai secara spontan untuk kelancaran komunikasi. Pada situasi permainan yang mengharuskan peserta bergerak dengan cepat, peserta jadi tidak banyak ruang untuk mempertimbangkan pilihan bahasa, sehingga respons yang muncul adalah bentuk bahasa yang paling familiar dan praktis.

Hal ini dapat dilihat dalam tuturan Rafael saat dia berada di posisi penting sebagai kapten tim, di mana ia bertanggung jawab untuk memilih anggota tim.

(27.12)

Rafael: "*Okay guys no hard feelings*. Jadi ini aku pilih berdasarkan mungkin *chemistry* sama aku juga, dan juga tentang *skills* juga, maksudnya yang aku liat juga, sih. Tapi aku percaya kalian semua keren-keren semua, sih."

Saat menjalani peran penting sebagai anggota tim, Rafael mengawali tuturannya dengan menggunakan bahasa Inggris secara penuh sebelum melanjutkannya dengan penjelasan menggunakan bahasa Indonesia. Frasa "*no hard feelings*" secara spontan diucapkan Rafael untuk menghindari kesan yang cenderung frontal jika diucapkan dalam padanan bahasa Indonesia.

Alih kode ini masuk ke dalam bentuk UCC karena "*no hard feelings*" adalah ungkapan wajar untuk menunjukkan rasa hormat dalam kompetisi. Pilihan bahasa Rafel membantunya menjaga hubungan baik dengan rekan kompetisinya serta menyampaikan keputusan strategis dengan baik.

Inter-CS sebagai *Marked Code Choice* (MCC) di Konteks *Talking Head* (TH)

Sebaliknya, situasi berubah ketika di situasi TH. Tidak adanya tekanan waktu membuat pilihan bahasa menjadi *marked* yang digunakan penutur untuk mengatur nada, sikap, dan emosi pada pernyataannya. Pergantian bahasa sering muncul di akhir kalimat sebagai penegasan atau penutup.

Tuturan Nares berikut membuktikan adanya fungsi MCC.

(12.03)

Nares: "Aku belum terlalu tau banyak sih tentang dia, belum terlalu merhatiin. *But we'll see*."

Kalimat penutup berbahasa Inggris "*But we'll see*." yang digunakan Nares tersebut mengekspresikan keraguan secara halus dan menyiratkan rasa skeptisnya tanpa terdengar terlalu frontal. Alih kode tersebut membantu membangun citra diri yang lebih tenang dan profesional di mata audiens, sehingga termasuk dalam kategori MCC.

MCC juga dapat dilihat dari tuturan Theo berikut:

Theo: “Nggak lega sih, nggak lega. Karena aku tau tim lain udah jauh di depan kita. *We still have a lot of catching up to do*.”

Theo memilih untuk menggunakan bahasa Inggris untuk menutup pernyataannya. Hal ini dilakukan karena lebih mampu memunculkan kesan tegas dan dramatis mengenai kondisi timnya yang tertinggal dibandingkan jika hanya menggunakan bahasa Indonesia. Karena alih kode ini bertujuan untuk memaksimalkan efek emosional, maka diklasifikasikan sebagai MCC.

Intra-Sentential Code-Switching (Intra-CS)

Intra-CS terjadi ketika kata atau frasa dari bahasa lain diselipkan ke dalam satu kalimat yang sebenarnya memakai satu bahasa saja sebagai yang utamanya. Dominasi Intra-CS dalam data membuktikan pandangan kajian bilingualisme yang menyatakan bahwa semakin seseorang fasih memakai lebih dari satu bahasa, maka akan semakin lancar ia mencampurkannya dalam sebuah kalimat.

Intra-CS sebagai *Unmarked Code Choice* (UCC) di Konteks *In-Game* (IG)

Dalam situasi permainan yang serba cepat, perpindahan kode digunakan sebagai cara untuk membantu peserta menyampaikan informasi atau instruksi dengan lebih jelas dan efisien, terutama yang berkaitan dengan istilah teknis.

Hal ini terlihat dalam interaksi berikut.

(54.21)

Gwen: “Lo ke *main* arena, bantuin Feli.”

Roche: “Dia ngapain?”

Gwen: “Dia ngerjain *math*, ada *brief*-nya pokoknya.”

Istilah seperti *main* arena, *math*, dan *brief* dipilih Gwen bukan karena gaya, tetapi karena lebih ringkas dan lazim digunakan dalam permainan intelektual. Jika diubah menjadi “arena utama”, “matematika”, dan “penjelasan tertulis”, pesan justru menjadi lebih panjang dan kurang efisien. Dalam kondisi yang menuntut reaksi cepat, alih kode semacam ini menjadi pilihan yang wajar. Oleh karena itu, Intra-CS di sini dapat diklasifikasikan sebagai UCC.

Intra-CS sebagai *Marked Code Choice* (MCC) di Konteks *Talking Head* (TH)

Berbeda dengan IG, Intra-CS di konteks TH membuat peserta dapat menunjukkan gaya bertutur personalnya. Sehingga sisipan bahasa Inggris dapat memberikan warna tertentu untuk penutur menarasikan pernyataannya.

Fungsi MCC ini dapat dilihat dari tuturan Amara berikut.

Amara: “…yang *which is something logic and numeric*, karena aku jurusan *math science* jadi aku pilih kak Shafa biar bisa bentuk tim yang keren.”

Untuk menunjukkan latar belakang pendidikan dan mendukung argumennya bahwa ia memilih Shafa berdasarkan pertimbangan rasional, Amara sengaja menyisipkan bahasa Inggris "*which is something logic and numeric*" dan "*match science*." Karena digunakan untuk membangun persona di depan kamera, maka alih kode ini masuk ke dalam kategori MCC.

Contoh serupa juga dapat dilihat dari tuturan Roche berikut.

(1.12.07)

Roche: "…tapi *somehow*, pas dimasukin jawabannya ke adapto X katanya jawabannya tetep salah. Aku harus ngeliat secara teliti… dan *find out the small mistake* yang ada di sini."

Roche menyebutkan "*somehow*" yang membuat ceritanya terasa lebih personal dan natural, sedangkan "*find out the small mistake*" memperkuat kesan emosional dan mendeskripsikan situasi menegangkan yang dialaminya selama permainan berlangsung. Karena berfungsi untuk membentuk narasi yang personal dan dramatis, maka alih kode ini dikategorikan sebagai MCC.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa situasi komunikasi sangat memengaruhi bagaimana seseorang memilih bahasanya. Mengacu pada teori Poplack, dominasi jenis Intra-CS dengan persentase sebesar 78.53% menunjukkan bahwa peserta COC mahir dalam menggunakan dua bahasa tanpa menganggu alur pembicaraan dan kejelasan pesan yang disampaikan. Jika dilihat lebih lanjut melalui *Markedness Model*, cara peserta berkomunikasi dan memilih bahasa pun beragam sesuai dengan situasi yang sedang mereka alami. Saat bertanding pada IG, penggunaan bahasa cenderung spontan dan praktis karena adanya tekanan situasi, sehingga dikategorikan sebagai UCC. Berbeda dengan itu, saat sesi TH, mereka lebih sadar dalam memilih bahasa yang bertujuan untuk mengekspresikan diri dan membangun citra di hadapan penonton, sehingga dikategorikan sebagai MCC.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa alih kode adalah strategi dari para penutur untuk beradaptasi di tiap konteks komunikasi. Secara khusus, hasil ini memberikan gambaran bagaimana generasi muda terpelajar berkomunikasi di *platform digital*. Namun, penelitian ini masih terbatas dalam satu program saja, sehingga hasilnya belum tentu sama jika digunakan pada konteks lain. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan untuk dapat melihat praktik alih kode di ruang digital atau situasi kompetisi yang berbeda guna membandingkan bagaimana fleksibilitas fungsi bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda.

Referensi

Astuti, I. K., Ngatmini, N., & Budiawan, R. Y. S. (2023). Alih Kode dan Campur Kode dalam Peristiwa Tutur Kompetisi Memasak Masterchef Indonesia Season 8. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *11*(2), 353–362. https://doi.org/10.26877/sasindo.v11i2.16161

Azkya, I., KHotimah, H., Abdillah, F. H., & Djaliel, M. A. (2025). Alih Kode dan Campur Kode dalam Film Pendek Arutala Gontor: Perfektif Sosiolinguistik. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *5*(4), 5083–5091. https://doi.org/https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i4.2574

Fitri, A., & Pratita, I. I. (2025). Fenomena Alih Kode dan Campur Kode Pada Album 35xxxv Karya One ok Rock : Kajian Sosiolinguistik. *Hikari*, *9*(1), 230–239. Retrieved from https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/67354

Gumperz, J. J. (1982). Conversational Code Switching. In *Discourse Strategies* (pp. 59–99). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Iragiliati, E., Refnaldi, & Thaib, R. (2022). *Sociolinguistics*. Tangerang Selatan, Indonesia: Universitas Terbuka.

Leksono, S. (2013). *Penelitian Kualitatif Ilmu Ekonomi: Dari Metodologi ke Metode*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.

Lirong, Z., & Sartini, N. W. (2021). Analisis Campur Kode pada Profil Kementerian Luar Negeri Indonesia Versi Web Resmi Dalam Kerangka Teori Markedness Model: Kajian Sosiolinguistik. *Etnolingual*, *5*(1), 1–23. https://doi.org/https://doi.org/10.20473/etno.v5i1.30146

Myers-Scotton, C. (1993). *Social Motivations for Codeswitching: Evidence from Africa*. Oxford, UK: Clarendon Press.

Poplack, S. (1980). Sometimes I'll Start a Sentence in Spanish y Termino en Español: Toward a typology of code-switching. *Linguistics*, *18*(7–8), 581–618.

Wasil, M. (2022). Karakteristik Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Pp. 18–28). Padang, Indonesia: Pt. Global Eksekutif Teknologi.

Wiratno, T., & Riyadi, S. (2022). *Pengantar Linguistik Umum*. Tangerang Selatan, Indonesia: Universitas Terbuka.