

Campur Kode Bahasa Sunda Pada *Live Streaming* Xxgang Di Channel Youtube Luthfi Halimawan

Aprodhita Al Fattah Ar Razzaq¹, Cece Sobarna², Hera Meganova Lyra³

^{1,2,3} Program Studi Sastra Sunda, Universitas Padjadjaran, Sumedang, Indonesia
e-mail aprodhita22001@mail.unpad.ac.id

Abstrak

Penggunaan lebih dari satu bahasa dalam suatu tuturan merupakan fenomena yang umum terjadi pada masyarakat multilingual. Salah satu bentuk fenomena tersebut adalah campur kode yang banyak ditemukan dalam berbagai bentuk komunikasi di media digital, termasuk konten *live streaming* di media sosial. Fenomena ini menunjukkan adanya peralihan dan penyisipan unsur bahasa yang dipengaruhi oleh latar belakang kebahasaan penutur serta konteks komunikasi yang berlangsung. Penelitian bertujuan untuk mengkaji serta menjelaskan berbagai jenis campur kode yang muncul pada *live streaming* XXGANG di *channel Youtube* Luthfi Halimawan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa simak dan catat. Sumber data penelitian berupa 22 video *live streaming* yang dianalisis secara menyeluruh untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk campur kode yang digunakan. Berdasarkan analisis, ditemukan 94 data campur kode yang terdiri atas 48 data campur kode ke dalam (*inner code mixing*), 41 data campur kode ke luar (*outer code mixing*), dan 5 data campur kode campuran (*hybrid code mixing*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Indonesia sebagai unsur campur kode ke dalam lebih dominan dibandingkan pemakaian bahasa asing. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital menjadi ruang yang mendorong munculnya praktik kebahasaan multilingual dalam komunikasi sehari-hari serta memperlihatkan dinamika penggunaan bahasa di kalangan penutur pada platform digital.

Kata Kunci: Campur Kode, Bahasa Sunda, Siaran Langsung, *Youtube*, Sociolinguistik

Abstract

The use of more than one language in a single utterance is a common phenomenon in multilingual societies. One form of this is phenomenon code-mixing, which is frequently found in various forms of communication in digital media, including live-streamed content on social media. This phenomenon reflects the shifting and interweaving of linguistic elements, influenced by the speakers linguistic backgrounds and the context of the communication taking place. This study aims to examine and explain the various types of code-mixing that appear in XXGANG's live streams on Luthfi Halimawan's Youtube channel. The research method employed is qualitative descriptive,utilizing observation with data collection involving

observation and note-taking. The data sources consist of 21 live streaming videos, which were thoroughly analyzed to identify the forms of code-mixing used. Based on the analysis, 104 instances of code-mixing were identified, consisting of 58 instances of inner code mixing, 41 instances of outer code mixing, and 5 instances of hybrid code mixing. The results indicate that the use of Indonesian as an element of inner code mixing is more dominant than the use of foreign languages. This finding indicates that digital media serves as a space that encourages the emergence of multilingual language practices in everyday communication and reveals the dynamics of language use among speakers on platform digital.

Keywords: *Code Mixing, Sundanese, Live Streaming, Youtube, Sociolinguistic*

LATAR BELAKANG

Bahasa berperan sebagai sarana utama yang dipergunakan manusia dalam proses komunikasi untuk mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, perasaan, serta menyampaikan berbagai informasi kepada individu lain, baik melalui tulisan maupun lisan sehingga tercipta interaksi sosial yang efektif dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam kajian linguistik, bahasa dapat dipahami sebagai suatu sistem tanda vokal yang bersifat abitrer dan digunakan oleh masyarakat sebagai saran komunikasi serta membangun hubungan sosial dalam lingkungan tertentu. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa juga mampu merepresentasikan pola pikir, mencerminkan nilai budaya, sekaligus merepresentasikan struktur sosial masyarakat penggunaannya (Maharani et al., 2025). Bahasa memiliki peranan penting dalam membangun identitas budaya sekaligus membentuk masyarakat yang mampu berdaya saing di tengah perkembangan era globalisasi (Harefa & Harefa, 2024).

Dinamika perkembangan zaman telah menimbulkan transformasi yang signifikan dalam perilaku manusia, tidak hanya terbatas pada pola komunikasi verbal dan praktik penggunaan bahasa, tetapi juga mencakup interaksi sosialnya. Transformasi dalam pola komunikasi ini mencakup adopsi kosakata baru, perubahan gaya bahasa yang dipengaruhi oleh eksposur media sosial, serta meningkatnya penggunaan singkatan, istilah asing, dan elemen linguistik baru yang secara progresif menjadi bagian komunikasi sehari-hari (Bangun et al., 2024). Seiring dengan perannya sebagai alat utama interaksi, bahasa juga mengalami perkembangan yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital salah satunya dengan adanya media sosial (Bangun et al., 2024).

Media sosial merupakan platform berbasis internet yang dirancang untuk menjadi sarana bagi penggunaannya berinteraksi secara bersama melalui bentuk interaksi sosial seperti teks, gambar, maupun video (Qadir, 2024), yang mendorong terjadinya pertukaran informasi, ekspresi diri, dan keterhubungan sosial yang terus berkembang diarah digital. Media sosial mencakup sejumlah platform populer termasuk *Instagram, X, Threads, Facebook, Tiktok*, dan *Youtube*. Platform tersebut berfungsi sebagai kanal interaksi, distribusi informasi, dan informasi diri dalam ekosistem digital kontemporer, sehingga membuat penggunaannya dapat mengunggah, menonton, mengunduh dan berbagi video (Nasution et al., 2023). Hadirnya media sosial semakin mendominasi cara manusia berinteraksi pada kehidupan sehari-hari, karena adanya kemajuan teknologi (Candra Dewi, 2025).

Di antara berbagai platform media sosial yang berkembang pada era digital, *Youtube* menjadi salah satu media yang memiliki pengaruh besar terhadap pola komunikasi masyarakat karena menyediakan ruang interaksi yang aktif melalui konten audio visual. *Youtube* merupakan media berbagi video secara daring yang memberikan kebebasan kepada setiap penggunaannya untuk berkreasi melalui konten video sebagai sarana dalam mengekspresikan aspirasi, pendapat, pandangan, maupun nilai-nilai tertentu perihal berbagai hal yang dipikirkan ataupun aktivitas yang sedang mereka lakukan (Fauzan, 2019). Selain berfungsi sebagai media berbagi video, *Youtube* juga menyediakan fitur yang memudahkan masyarakat dalam mengakses dan menggunakan platform tersebut, seperti fitur anotasi video, *auto play*, percepatan dan pengulangan video, pengunduhan video, hingga fitur terjemahan bahasa yang dapat membantu pengguna memahami isi video dari berbagai bahasa (Zahra et al., 2022).

Youtube memiliki beragam bentuk konten yang terdapat di dalamnya antara lain yaitu, *vlog*, *podcast*, *review*, *shorts*, *challenge*, *gaming*, berita, kuliner, edukasi, dan *live streaming*. Diantara berbagai jenis konten tersebut, *live streaming* menjadi salah satu bentuk konten yang mengalami perkembangan dan peningkatan popularitas secara pesat dalam beberapa tahun terakhir akibat perkembangan teknologi digital dan tingginya intensitas penggunaan media sosial. *Live stream* merupakan tayangan video secara langsung melalui platform *Youtube* yang dilakukan oleh konten kreator yang disebut *streamer*. Di sisi lain, *siaran langsung* didefinisikan sebagai video yang ditampilkan secara langsung tidak melalui proses rekaman atau diunggah sebelumnya (Rinaldo & Irwansyah, 2022). Hal tersebut menciptakan pengalaman menonton yang lebih mendalam dan personal dibandingkan dengan menonton video rekaman, karena dalam tayangan yang disiarkan secara langsung tersebut, *streamer* dapat berinteraksi secara *real time* dengan penonton (Yudistira P & Anisa S, 2025).

Live streaming dilakukan oleh beberapa *streamer* dengan konten yang beragam disesuaikan dengan minat penonton, salah satunya yaitu, *live streaming video game* yang menampilkan aktivitas bermain game secara langsung melalui *Youtube*. *Live streaming game* merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang berlangsung secara waktu nyata (*real time*) dengan menggabungkan aktivitas penyiaran langsung dan permainan daring (*online gaming*) dalam satu platform digital (Li et al., 2020). Selain sebagai bentuk hiburan virtual dengan jangkauan *audiens* yang luas, *online gaming* juga menjadi salah satu contoh media yang berperan penting dalam perkembangan budaya digital masyarakat (Zhang et al., 2025).

Luthfi Halimawan adalah Salah satu *streamer gaming* yang populer di *Youtube* saat ini yang memiliki lebih dari 3 juta *subscriber* dan aktif melakukan *live streaming* sejak tahun 2016. Dalam video yang diunggah, Luthfi Halimawan kerap menggunakan bahasa Indonesia, bahasa Sunda, bahasa Inggris, serta istilah-istilah dalam dunia game. Fenomena tersebut terlihat dalam tayangan *live streaming XXGANG* yang menjadi objek penelitian ini. Ada penggunaan lebih dari satu bahasa tersebut menunjukkan adanya gejala campur kode yang menjadi salah satu kajian dalam sociolinguistik, khususnya pada interaksi komunikasi digital dalam *live streaming game* yang menjadi fokus penelitian ini. Pemilihan *live streaming XXGANG* sebagai objek penelitian didasarkan pada intensitas penggunaan campur kode yang muncul secara spontan dalam interaksi antarpemain selama siaran berlangsung.

Menurut Nababan dalam (Wahyuni & Chadijah, 2021), campur kode merupakan suatu peristiwa kebahasaan ketika penutur menggunakan dua bahasa atau lebih, maupun berbagai variasi bahasa pada suatu tuturan (*speech act* atau *discourse*) bukan karena adanya kondisi komunikasi tertentu yang mengharuskan terjadinya perpaduan bahasa. Di sisi lain, (Suandi, 2014) menerangkan bahwa campur kode terjadi ketika adanya keterbatasan dalam suatu bahasa khususnya ketika penutur menghadapi ungkapan istilah yang tidak memiliki padanan yang sesuai, sehingga mendorong penggunaan unsur dari bahasa lain dalam tuturan. Berkaitan dengan fenomena tersebut, Suandi (2014) membagi campur kode ke dalam beberapa jenis berdasarkan unsur bahasa yang digunakan yakni, 1.) Campur kode ke dalam (*inner code mixing*) 2.) Campur kode ke luar (*outer code mixing*) dan 3.) Campur kode Campuran (*hybrid code mixing*).

Fenomena campur kode pada *live streaming game* menarik untuk dikaji karena mencerminkan perkembangan bahasa pada komunikasi digital yang dipengaruhi budaya media sosial, komunitas game, serta penggunaan bahasa multilingual di kalangan generasi muda. Penelitian mengenai campur kode dalam media sosial telah banyak dilakukan dengan fokus terhadap wujud serta faktor penyebab campur kode pada komunikasi digital di berbagai platform seperti Tiktok, Instagram, dan Youtube. Namun, penelitian yang berfokus untuk mengkaji campur kode dalam *live streaming video game* masih terbatas, sehingga penelitian ini dilakukan untuk memperluas kajian sosiolinguistik dalam konteks komunikasi digital interaktif. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sosiolinguistik, khususnya mengenai penggunaan campur kode dalam komunikasi digital pada media sosial berbasis *live streaming*.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang didukung oleh metode deskriptif untuk menjelaskan fenomena campur kode yang terdapat dalam *live streaming game* pada platform *Youtube*. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena kebahasaan. Penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari video *live streaming* XXGANG yang dipublikasi sejak September 2024 hingga Oktober 2025. Pemilihan periode tersebut didasarkan pada awal terbentuknya XXGANG sebagai kelompok *streamer games*. Data penelitian diambil dari 21 video *live streaming* yang memiliki jumlah penayangan lebih dari 500.000 tayangan dengan tujuan untuk memastikan bahwa video yang dianalisis memiliki tingkat popularitas dan jangkauan audiens yang tinggi.

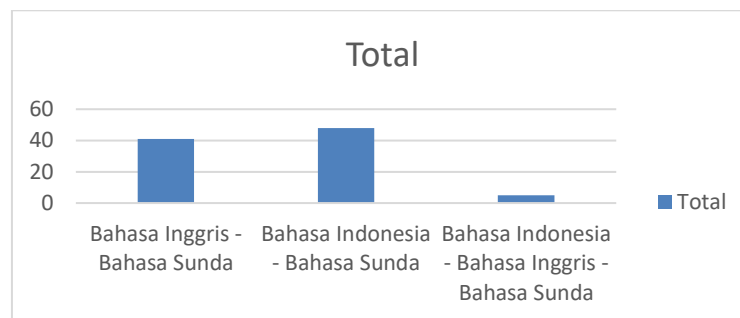
Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan metode simak yang disertai teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat (Mahsun, 2017). Pengamatan terhadap penggunaan bahasa dalam *Live Streaming* XXGANG di *channel Youtube* milik Luthfi Halimawan dilakukan dengan metode simak tanpa melibatkan peneliti secara langsung dalam proses komunikasi yang berlangsung. Setelah itu, data-data yang mengandung unsur campur kode kemudian dicatat, ditranskripsikan, serta diklasifikasikan. Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan mengamati video *live streaming*, memilih video yang dijadikan sumber data, mengidentifikasi tuturan yang mengandung campur kode, serta memberikan penandaan dan penomoran data berdasarkan tuturan temuan data dan durasi tuturan penutur. Data yang telah diperoleh

selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk campur kode dalam tuturan *live streaming* XXGANG.

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model Miles dan Huberman yang mencakup tahap reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion*) (Sugiyono, 2023). Tahap reduksi data dilakukan dengan memilah, mengelompokkan, dan mengkalsifikasikan data tuturan yang mengandung campur kode sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Selanjutnya, data yang telah diklasifikasikan dianalisis. Hasil analisis data disajikan menggunakan metode informal melalui uraian deskriptif dan naratif. Selanjutnya terakhir yaitu, tahap penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan merumuskan hasil akhir penelitian berdasarkan proses reduksi dan penyajian data yang telah dianalisis untuk memperoleh hasil mengenai bentuk-bentuk campur kode dalam tuturan *Live Streaming* XXGANG.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap 22 video *live streaming* yang terdapat pada *channel Youtube* Luthfi Halimawan, diperoleh sejumlah data yang menjadi dasar pembahasan dalam penelitian ini. Hasil identifikasi dan analisis data tersebut dipaparkan pada bagian berikut.



Gambar 1. Diagram campur kode pada *channel youtube Luthfi Halimawan*

Diagram di atas memperlihatkan hasil analisis yang dilakukan terhadap 22 video *live streaming*, yang menghasilkan 94 data teridentifikasi sebagai peristiwa campur kode. Data-data tersebut selanjutnya dikelompokkan berdasarkan jenisnya ke dalam tiga kategori, yakni campur kode ke dalam (*inner code-mixing*), campur kode ke luar (*outer code-mixing*), dan campur kode campuran (*hybird code-mixing*). Hasil klasifikasi data, dari keseluruhan 94 data campur kode yang ditemukan dalam *live streaming* XXGANG, sebanyak 48 data termasuk dalam kategori campur kode ke dalam, 41 data termasuk dalam kategori campur kode ke keluar, dan 5 data lainnya teridentifikasi sebagai campur kode campuran. Distribusi data tersebut menunjukkan variasi penggunaan unsur bahasa yang muncul dalam tuturan selama siaran berlangsung. Pembahasan berikut menyajikan analisis lebih lanjut terhadap masing-masing bentuk campur kode.

Campur Kode ke Dalam

Suandi (2014) menyatakan *inner code-mixing* merupakan percampuran bahasa utama dengan unsur bahasa daerah yang masih tergolong dalam satu keluarga, seperti bahasa Sunda, Jawa, atau Bali. Fenomena ini muncul saat unsur bahasa daerah disisipkan oleh penutur pada tuturan yang menggunakan bahasa utama tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, berikut 5 data yang akan dilampirkan dari 58 data yang teridentifikasi sebagai campur kode ke dalam bahasa Sunda pada *live streaming* XXGANG.

Table 1. Data Campur kode ke Dalam

No.	Judul Video	Durasi	Data
1.	AKHIRNYA SQUAD XXX LAHIR!!- PILGRIM	03.58	"Diduruk kadieu geura bisa gak kadieu tah ka lilin"
2.	XXGANK HORROR COMEBACK STREAM!	7.03	"Hulu sia ku aing jedugkeun dieu méh jatuh "
3.	REPO KELUARGA X EPISODE TERAKHIR!! - REPO	21.33	"Ieu penuh pisan bro ceuk aing mah"
4.	XXGANG MENJADI MAKHLUK ANEH!! - R.E.P.O 1	1.10.20	" Liat-liat ni indung sia nanaonan tingali"
5.	KITA JADI MONTIR MOBIL!! - DRIVE BEYOND HORIZONS	01.02.40	"Ku aing kieuuan heula sok semangat "

Data 1

"Diduruk kadieu geura **bisa gak** kadieu tah ka lilin"

Pada data (1) ditemukan sisipan frasa **bisa gak** yang merupakan campur kode berwujud frasa verba yang bersumber dari bahasa Indonesia serta dimasukkan ke dalam tuturan bahasa Sunda, sehingga terbentuk peristiwa campur kode. Frasa **bisa gak** terbentuk dari dua kata, yaitu kata **bisa** berkategori frasa verba yang menyatakan kemampuan, sedangkan kata **gak** merupakan bentuk negasi yang memiliki fungsi sebagai penyangkal. Penggunaan frasa **bisa gak** pada data (1), seharusnya diganti dengan penggunaan frasa **tiasa teu** yang terdapat dalam bahasa Sunda sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "*diduruk kadieu geura tiasa teu kadieu tah ka lilin*".

Data 2

"Hulu sia ku aing jedugkeun dieu méh **jatuh**"

Pada data (2), ditemukan sisipan kata **jatuh** yang merupakan tuturan bahasa Indonesia yang berkategori verba dan kemudian bercampur dengan bahasa Sunda sehingga membentuk peristiwa campur kode. Berkategori verba dikarenakan kata **jatuh** merujuk kepada suatu kegiatan atau kata kerja. Penggunaan kata **jatuh** yang ditemukan pada data (2), semestinya diganti dengan penggunaan kata **labuh** yang merupakan tuturan pada bahasa Sunda, sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "*hulu sia ku aing jedugkeun dieu méh labuh*".

Data 3

"Ieu **penuh** pisan bro ceuk aing mah"

Pada data (3), ditemukan penyisipan kata **penuh** yang merupakan adjektiva yang disisipkan pada tuturan bahasa Sunda yang berasal dari bahasa Indonesia dan membentuk campur kode. Kata **penuh** merujuk kepada keadaan atau sifat suatu benda terisi secara keseluruhan. Pemakaian kata **penuh** pada data (3), seharusnya digantikan dengan kata **pinuh** sebagai padanan dalam bahasa Sunda, sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "*ieu pinuh pisan bro ceuk aing mah*".

Data 4

"**Liat-liat** ni indung sia nanaonan tingali"

Pada data (4) terdapat penyisipan kata **liat-liat** yang bersumber dari bahasa Indonesia dan berbentuk reduplikasi dari kata dasar *lihat*. Kata **liat-liat** menyatakan makna aktivitas yang dilakukan berulang. Penggunaan kata **liat-liat** pada data (4), seharusnya digantikan dengan kata **tingali-tingali** yang merupakan bentuk padanan dalam bahasa Sunda sehingga tuturan kalimatnya akan menjadi seperti; "*tingali-tingali ni indung sia nanaonan tingali*".

Data 5

"Ku aing kieu heula sok **semangat**"

Pada data (5), ditemukan sisipan kata **semangat** yang berupa unsur bahasa Indonesia serta mengalami penyisipan dalam tuturan bahasa Sunda dan menyebabkan peristiwa campur kode. Kata **semangat** merupakan kata adjektiva yang merujuk kepada keadaan atau sifat

seseorang. Penggunaan kata *semangat* pada data (5), semestinya digantikan dengan kata *sumanget* yang merupakan bentuk padanan dalam bahasa Sunda sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "*ku aing kieuan heula sok sumanget*".

Campur Kode ke Luar

Menurut Suandi (2014), campur kode ke luar adalah peristiwa percampuran bahasa yang diawali oleh masuknya unsur bahasa asing ke dalam bahasa utama yang digunakan penutur, seperti bahasa Inggris, Arab, atau Belanda. Fenomena ini menunjukkan adanya penyisipan unsur bahasa asing dalam tuturan berbahasa Sunda yang digunakan penutur dalam berkomunikasi. Berdasarkan pengertian tersebut, berikut 5 data yang akan dilampirkan dari 41 data yang teridentifikasi sebagai bentuk campur kode ke luar bahasa Sunda pada *live streaming* XXGANG.

Table 2. Data Campur kode ke Luar

No.	Judul video	Durasi	Data
6.	Aku dan xgxak pulang ke desa! - ranch simulator	00.23	"Goblok si farid karék gé ieu geus join deui waé"
7.	Mafia singkong beraksi sebelum lebaran! -	01.07.07	"Oh sia wanted atuh goblok moal enggeus-enggeus kitu mah"
8.	Aku dan xgxak pulang ke desa! - ranch simulator	1.32.49	"Sok sia rék duel jeung aing sok"
9.	Final episode xgxang mencuri!!	01.13.14	"Matakan cicing goblok tah atuh goblok peace-peace "
10.	Rumah pertama yang dibangun xgxang! - contract ville	23.27	"Kanjut drag system , iya anjing balap waé ulah balap waé atuh jut bisi gering"

Data 6

"Goblok si farid karék gé ieu geus **join** *deui waé*"

Pada data (6), ditemukan sisipan kata **join** yang termasuk ke dalam kategori verba, memiliki makna ikut serta. Kata **join** bersumber dari bahasa Inggris yang disisipkan dalam bahasa Sunda, sehingga terjadinya campur kode ke luar. Penggunaan kata **join** pada data (6), seharusnya digantikan dengan **asup** yang merupakan padanan dalam bahasa Sunda, sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "'goblok si farid karék gé ieu geus **asup** *deui waé*".

Data 7

"Oh sia **wanted** *atuh goblok moal enggeus-enggeus kitu mah*"

Pada data (7) terdapat sisipan kata **wanted** termasuk ke dalam kategori kata adjektiva yang merupakan unsur bahasa Inggris yang disisipkan ke dalam tuturan bahasa Sunda, sehingga adanya peristiwa campur kode penggunaan kata **wanted** pada data (7), seharusnya digantikan dengan **buronan** yang merupakan bentuk padanan dari bahasa Sunda, sehingga tuturannya akan seperti; "*oh sia buronan atuh goblok moal enggeus-enggeus kitu mah*".

Data 8

"Sok sia rék **duel** *jeung aing sok*"

Pada data (8) ditemukan sisipan kata **duel** yang bersumber dari bahasa Inggris serta mengalami penyisipan dalam bahasa Sunda, sehingga terbentuk peristiwa campur kode. Kata **duel** merupakan kata yang berkategori verba yang bermakna pertandingan. Penggunaan kata **duel** pada data (8), seharusnya diganti dengan **ngadu** yang merupakan padanan dari bahasa Sunda, sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "sok sia rék **ngadu** *jeung aing sok*".

Data 9

"*Matakan cicing goblok tah atuh goblok* **peace-peace**"

Pada data (9), ditemukan sisipan kata **peace-peace** yang berkategori reduplikasi dalam bahasa Inggris dan kemudian disisipkan ke dalam bahasa Sunda, sehingga terbentuk peristiwa campur kode. Kata **peace-peace** memiliki makna berdamai. Penggunaan kata **peace-peace** pada data (9), semestinya digantikan dengan kata bentuk padanan BS yaitu, **damai-damai** sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "*matakan cicing goblok tah atuh goblok kalem-kalem*".

Data 10

"Kanjut **drag system**, *iya anjing balap waé ulah balap waé atuh jut bisi gering*"

Pada data (10), ditemukan sisipan frasa **drag system** yang merupakan bentuk frasa nomina dan bersumber dari bahasa Inggris yang disisipkan dalam bahasa Sunda sehingga terjadi adanya campur kode ke luar. Penggunaan kata **drag system** pada data (10) seharusnya digantikan dengan bentuk padanan dalam bahasa Sunda **sistem goréng**, sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "*Kanjut sistem goréng, iya anjing balap waé ulah balap waé atuh jut bisi gering*".

Campur Kode Campuran

Campur kode campuran merupakan percampuran bahasa daerah dan bahasa asing ke dalam bahasa utama dalam bentuk klausa atau kalimat. Berdasarkan pengertian tersebut, berikut 3 data yang akan dilampirkan dari 5 data yang teridentifikasi sebagai campur kode campuran bahasa Sunda pada *live streaming* XXGANG.

Table 3. Data Campur kode Campuran

No.	Judul Video	Durasi	Data
11.	Aku & xxgang jadi pencuri dan tiba tiba pusing!! - dark hours	0.03	"asa hayang main horror gini atuh Jut"
12.	Nguli kembali dan membangun kantor baru! - contract ville	15.39	" Banyak trouble kieu anjing, teuing anjing rudetkieu"
13.	Nguli kembali dan membangun kantor baru! - contract ville	1.11.00	"Heueuh didieu heula muter sound horég dulu lah goblok lila

Data 11

"Asa hayang **main horror gini** atuh jut"

Pada data (11), ditemukan sisipan **main horor gini** yang termasuk kategori campur kode berbentuk frasa. Frasa ini menggabungkan unsur bahasa Inggris dan bahasa Indonesai yang disisipkan ke dalam tuturan bahasa Sunda. Frasa **main horror gini** termasuk ke dalam frasa verbal, dengan **main** sebagai verba inti, **horror** sebagai pelengkap yang menyatakan aktivitas, dan **gini** sebagai penunjuk keadaan. Penggunaan frasa **main horror gini** pada data (11) seharusnya diganti dengan frasa **ulin horor kieu** yang merupakan bentuk padanan bahasa Sunda sehingga tuturan datanya akan menjadi seperti; "*asa hayang ulin horor kieu atuh Jut*".

Data 12

"**Banyak trouble** kieu anjing, teuing anjing rudet kieu"

Pada data (12), terdapat sisipan **banyak trouble** termasuk ke dalam campur kode berbentuk frasa. Frasa ini merupakan perpaduan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang disisipkan ke dalam. Frasa ini termasuk ke dalam frasa nominal, dengan **trouble** sebagai inti nomina dan **banyak** sebagai penentu kuantitas. Penggunaan frasa **banyak trouble** pada data (12), seharusnya diganti menjadi frasa **loba masalah** yang merupakan bentuk padanan bahasa Sunda sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "*loba masalah kieu anjing, teuing anjing rudet kieu*".

Data 13

"Heueuh di dieu heula **muter sound horég dulu lah goblok lila**"

Pada data (13), terdapat sisipan klausa **muter sound horég dulu lah** yang termasuk ke dalam campur kode berbentuk klausa yang berasal dari bahasa Inggris dengan unsur bahasa Sunda pada sisipan bahasa Sunda sehingga terjadi fenomena campur kode. Klausa tersebut memiliki predikat *muter* dan objek *sound horég*, dengan tambahan partikel *dulu lah*. Penggunaan klausa *muter sound horég dulu lah* pada data (13) seharusnya digantikan dengan klausa **muter sora horég heula atuh** yang merupakan bentuk padanan dalam bahasa Sunda sehingga tuturannya akan menjadi seperti; "*heueuh di dieu heula muter sora horég heula atuh goblok lila*".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 22 video *live streaming* XXGANG pada *channel Youtube* Luthfi Halimawan, ditemukan 104 data campur kode yang terdiri atas 48 campur kode ke dalam, 41 campur kode ke luar, dan 5 campur kode campuran. Campur kode ke dalam menjadi jenis yang paling dominan, menunjukkan kuatnya pengaruh bahasa utama dalam interaksi, sedangkan campur kode ke luar dan campuran mencerminkan pengaruh bahasa asing dalam komunikasi digital. Temuan ini menunjukkan bahwa *live streaming* menjadi ruang interaksi multilingual yang dinamis. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengkaji campur kode pada platform digital lain serta menelaah faktor-faktor yang memengaruhi penggunaannya agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, M. A., Nasution, M. F. A., Sinaga, N. R., Sastra, S. F. D., & Khairani, W. (2024). Analisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/Jbdi.V1i3.2646>
- Candra Dewi, A. (2025). Bahasa Dalam Media Sosial: Kajian Linguistik Digital Terhadap Gaya Bahasa Generasi Milenial Dan Gen Z. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(1), 57–67. <https://doi.org/10.64690/Jakap.V1i1.7>
- Fauzan, A. (2019). Penggunaan Media Youtube Dan Sikap Pengguna Media Youtube (Studi Deskriptif Penggunaan Media Youtube Dan Sikap Pengguna Media Youtube Dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako). *Kinesik*, 6(3), 247–254. <https://doi.org/10.22487/Ejk.V6i3.85>
- Harefa, K. R., & Harefa, K. H. (2024). Peran Bahasa Dalam Pembentukan Identitas Budaya Di Indonesia. *IDENTIK: Jurnal Ilmuekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 1(3), 103–107. <https://doi.org/10.70134/Identik.V2i4.150>
- Li, Y., Wang, C., & Liu, J. (2020). A Systematic Review Of Literature On User Behavior In Video Game Live Streaming. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 17(9). <https://doi.org/10.3390/Ijerph17093328>
- Maharani, D., Simanjuntak, H. S., Cahyani, N., Hazizah, R., & Sari, Y. (2025). Makna Dalam Era Digital: Kajian Semantik Terhadap Bahasa Di Media Sosial Indonesia. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 841–862. <https://doi.org/10.63822/Capxn478>

- Mahsun. (2017). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, Dan Tekniknya*. Rajagrafindo Persada.
- Nasution, H. C., Sitorus, L., Tanjung, H. A., Sirait, M. N., Barus, F. L., & Simanjuntak, E. E. (2023). Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Video Youtube Nessie Judge. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 27–33. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V1i3.1593>
- Qadir, A. (2024). Media Sosial (Definisi, Sejarah Dan Jenis-Jenisnya). *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(6), 2713–2724. <https://publisherqu.com/index.php/al-furqan>
- Rinaldo, E., & Irwansyah. (2022). Fenomena Tren Live Streaming Pada Media Sosial Dalam Perspektif Social Construction Of Technology. *Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 2(5), 83–98. <https://doi.org/10.37278/artcomm.V5i2.534>
- Suandi, I. N. (2014). *Sosiolinguistik*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (2nd Ed.). ALFABETA.
- Wahyuni, R. S., & Chadijah, S. (2021). Analisis Penggunaan Campur Kode Komentar Warganet Dalam Media Sosial Facebook Analysis Of The Use Of A Mixed Code Of The Warganet Comment Code In Facebook's Sosial Media. *Jurnal Teknologika*, 2(11), 80–87. <https://doi.org/10.51132/teknologika.V11i2.127>
- Yudistira P, M., & Anisa S, E. (2025). Differentiation Of Live Streaming Strategies: Reception Analysis On The Youtube Channel DEANKT. *Syntax Literate*, 10(6), 6275–6287. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.V10i6.59887>
- Zahra, A. M., Anggraeni, M., & Wahyuni, I. (2022). Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Podcast Catatan Najwa Bersama Maudy Ayunda. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 2(3), 124–134. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.V2i3.229>
- Zhang, Q., Shao, Y., & Li, X. (2025). Play, Watch, Share: The Dissemination Of The Cultural Presence Of Games On Video-Based Social Media. *Humanities And Social Sciences Communications*, 12(1). <https://doi.org/10.1057/S41599-025-05112-3>